

Rollenspiel und Performanz

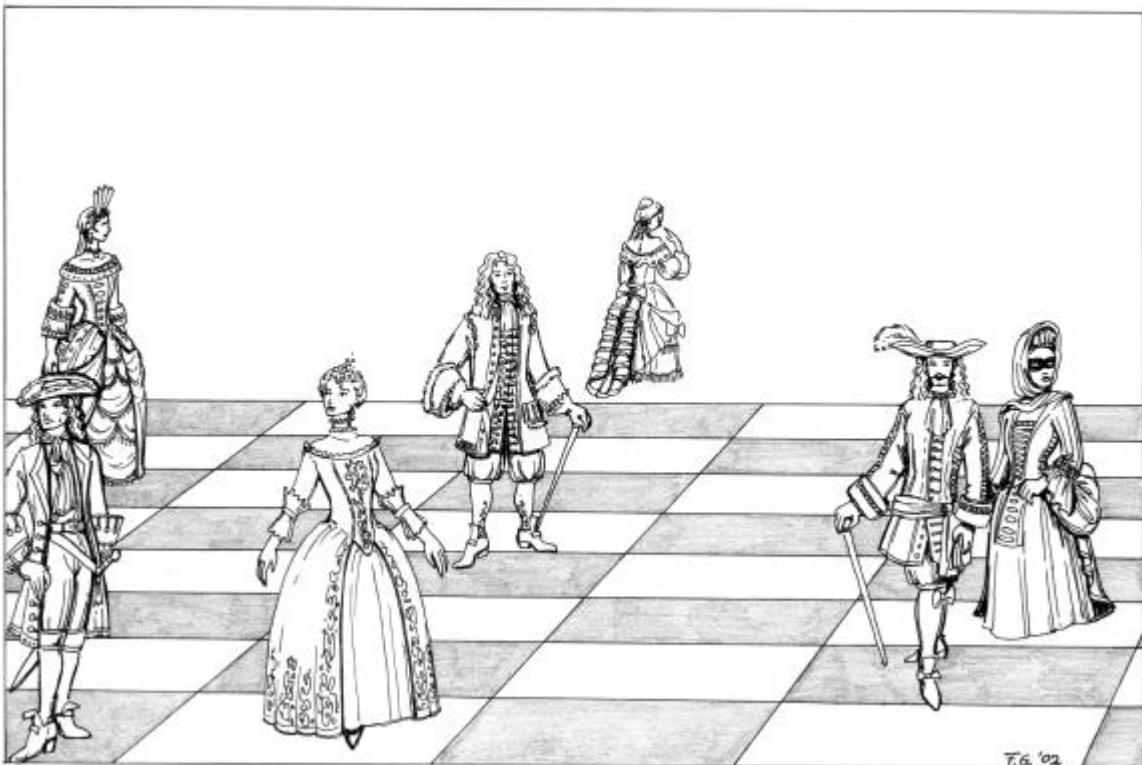
Theatrales und gerahmtes Handeln

In den Domänen des Spiels, des Rituals und des Alltagslebens

Magisterarbeit

von

Oliver Plaschka



Inhalt

Einleitung	3
I Das Ludische- Zur Theorie des Spiels	9
1 Eröffnung: <i>Homo Ludens</i>	9
2 Das Spiel baut sich auf: <i>Les jeux et les Hommes</i>	10
<i>Eigenschaften</i>	10
<i>Arten</i>	14
3 Große Rochade: Caillois soziologische Ableitungen	16
<i>agon-alea</i>	18
<i>mimicry-ilinx</i>	20
4 Kleine Rochade: Die Maske und ihre Degeneration	21
5 En passent: <i>flow</i>	22
6 Zwischenstand: Das Spiel und das Heilige	27
7 Remis? Das Heilige und das Phantastische	30
II Das Ritual - Zur Ambiguität des Heiligen	35
1 Gerahmtes Handeln	36
2 Zum Ritualbegriff	38
<i>Liminalität</i>	39
<i>Communitas</i>	40
<i>Riten der Statuserhöhung und -umkehr; Antistruktur</i>	41
<i>Theorie des Festes</i>	43
<i>Social Drama</i>	44
3 Spiel und Ritual am Beispiel von Naven	45
<i>Essay: Besessenheit und Performanz im haitianischen Voodoo</i>	53
III Das Schauspiel des täglichen Lebens	65
1 <i>Face-Work</i> : Das <i>Face</i> und das <i>Sacred Ritual Game</i>	67
2 <i>Performance: Playing with Fatefulness</i>	72
3 <i>Self-Representation: Playing Oneself</i>	77
IV LARP - Gespieltes Lebens, gelebtes Spiel	83
1 Einige einleitende Worte zum Thema Rollenspiel	83
<i>Tischrollenspiele</i>	83
<i>Liverollenspiele</i>	86
<i>Vampire Live</i>	88
<i>FAQ</i>	90
2 Moral, Communitas, Entfremdung	94
3 Grenzen des Spiels; Tod im Spiel	103
4 Fazit: Das Spiel, das Heilige, und das Phantastische	109
Schlußwort	115
Anhang	
<i>Essay: Notizen zum Siedlerspiel</i>	119
Literaturverzeichnis	135

Einleitung

Wenn Leute, die noch nie etwas davon gehört haben, mich fragen, was sich hinter dem faszinierenden Begriff "Performanztheorie" denn verberge, gerate ich häufig ins Schlingern- wo soll man da anfangen? Beim Theater des Aristoteles? Den Mythen von Wakdjunkaga? Den französischen Surrealisten um Michel Leiris? Für gewöhnlich sage ich etwas wie, "Menschen tun... Dinge, die etwas anderes, oder mehr zu bedeuten haben, als es oberflächlich betrachtet den Anschein macht." Das klingt dann meistens gewollt und erst recht ziemlich oberflächlich.

Wahrscheinlich ist es gar nicht möglich, über einen Ansatz, der die letzten Jahre in den verschiedensten Geisteswissenschaften so weite Kreise gezogen hat, ein Statement abzugeben, daß alle zufriedenstellt. Und natürlich habe ich beileibe noch nicht alles zu dem Thema gelesen, bin kein Theaterwissenschaftler und verfüge auch nicht über die Ethnologen gemeinhin unterstellte Gesamtheit kryptischen Wissens über die exotischen Kulte und Eigenheiten unseres Planeten (abgesehen von dem, welches seit Jahrzehnten friedlich in unseren Bibliotheken schlummert.)

Gerade die Spannbreite des Themas beeindruckte mich jedoch immer wieder- die gigantische Varianz an Verhaltensmustern und Phänomenen, die sich zufriedenstellend oder doch auf verblüffend neue Art und Weise unter dem Überbau dieses Theorienkomplexes zusammenführen lassen- auch wenn man freilich aufpassen muß, nicht den Mühlen der Begriffauflösung neue Wasser zuzuschaufeln: je weiter man die Interventionsreichweite eines Konzeptes ausdehnt, desto mehr Widerspruch regt sich unter den Bewohnern dieses Landes und seiner Anrainer.

Ich werde daher die Gelegenheit ergreifen, erst einmal kurz (und sehr frei) zu erläutern, was ich unter dem Thema im wesentlichen verstehe, auf wessen Säulen ich meine Argumentation zu errichten gedenke, und warum ich diese Arbeit überhaupt schreibe.

Ich betrachte die Schlagworte "performativ" (ursprünglich ein sprachwissenschaftlicher Terminus, der beispielsweise die Macht eines Priesters beschreibt, einen Mann und eine Frau als verheiratet zu "erklären") oder "symbolisches Handeln" als Dachkonstrukt dreier Ideengebäude, die sich mit - auf den ersten Blick-

recht verschiedenen Universalien menschlichen Lebens befassen: dem Spiel (inklusive den darstellenden Künsten), dem Ritual, und unserem ganz alltäglichen Rollenspiel, unseren ureigensten Verkleidungen und Masken. Wie gereizt viele Mitmenschen immer noch auf diese Dreieinigkeit reagieren, merkt man meist erst, wenn man sie darauf anspricht.

Man kann bereits an dieser Stelle sagen, daß alle diese Tätigkeiten zumindest eines gemeinsam haben: in den Köpfen der ausübenden Menschen geschieht weit mehr als das Offensichtliche.

Die Spielsteine auf dem Brett sind nicht nur Holz, das auf Pappe gelegt und herumgeschoben wird- sie konstituieren einen Wettstreit oder einen Zufallsentscheid, aus dem dann ein "Gewinner" und ein "Verlierer" hervorgehen- was immer dies auch für die Spieler und ihre Schicksale bedeuten mag.

Personen, die auf einer Bühne interagieren, trinken aus Kelchen, die leer sind, und "töten" sich mit Waffen, die nicht verletzen können. Sie "sind" für gewisse Zeit nicht mehr sie, sondern jemand anders, und dem Publikum scheint es die natürlichste Sache auf der Welt.

Ein betrunkenen *hungan* spricht und erfährt Geister, wird selbst zum Vehikel des Gottes, und der teilnehmende Beobachter steht grübelnd daneben und fragt sich, was der *loa* wohl vom Leben in all den Tontöpfen und Suppendosen hält, die auf dem Boden verteilt herumstehen.

Das Schachmattsetzen seines Gegners, die pantomimischen Gesten eines Schauspielers, der rituelle Tanz des Priesters, sie alle transportieren eine Bedeutung; und in allen drei Fällen drängt sich Saint-Exupéry vielleicht überstrapaziertes, aber zeitloses Zitat auf: *L'essentiel est invisible pour les yeux.*

Natürlich ist menschliches Leben voll von solchen Situationen: wenn ich ein Buch lese, wenn ich "ohne Worte" mit jemandem einen Moment der Verständigung erziele, oder wenn ich mich ansichke, ein Kunstwerk zu errichten, erfahre ich in meiner inneren Welt eine Masse an Bildern und Konzepten, für die es in der äußeren Welt zunächst nicht die geringste Indiz gibt. Im Grunde ist es ja das, was uns Menschen unserer Meinung nach ausmacht; als denkende und fühlende Wesen knüpfen wir letztlich an *alles* eine individuelle Konnotation.

Das Kriterium muß also ein, daß diese Konnotation (auch wortlos) *kommuniziert*, von außenstehenden (meist intuitiv) *verstanden* und schließlich auch *angenommen* werden kann- ein aktiver, schöpferischer oder theatraler (und damit auch reflexiver) Moment scheint für die Sinnhaftigkeit des Begriffs unerläßlich (Goffman freilich würde selbst das Händewaschen eines Neurotikers noch als performativen Akt deuten und dieser Punkt scheint mir auch durchaus verhandelbar- gerade weil Neurotiker ein sich ihrer selbst meist nur zu bewußtes Völkchen sind und so gewissermaßen ihr eigenes Publikum stellen.)

Wir sollten den Gegenstand der Performanztheorie jedoch dergestalt einengen, daß sie sich hauptsächlich mit Gelegenheiten befaßt, zu denen ich meine innere Welt durch meine Taten in erfolgreich in die äußere *hinaustrage*, oder durch ein besonderes Arrangement eine Schnittstelle zwischen beiden Welten, eine Entsprechung der einen in der anderen erschaffe; das Kunstwerk vollende. Turner spricht hier von "Leben... das sich selbst enthüllt." (Turner 1989: 21)

Denn schließlich geht das Wort "Performanz" selbst, wie fast alle Autoren betonen, auf das altfranzösische *parfournir* zurück, dem Turner die Bedeutungen "abschließen, vollenden... sorgfältig durchführen" (Turner 1989: 18) zuschreibt: "eine Darstellung (performance) ist also der geeignete Abschluß eines Erlebnisses." (Turner 1989: 18) Dies impliziert natürlich wiederum, daß das Publikum durch sein kulturelles Vorwissen eine gewisse Vorstellung davon besitzen muß, wie der performative Akt zu verlaufen hat, und sich der Wirkung des Aktes unter Umständen auch entzieht, wenn er sie nicht überzeugt- was dann als *failure of performance* zu bezeichnen wäre.

Und "ein Erlebnis ist nie wirklich abgeschlossen, solange es nicht 'ausgedrückt', d.h. anderen nicht auf verständliche Weise, sprachlich oder anders, mitgeteilt wird. Kultur ist gerade das Ensemble solcher Äußerungen- das der Gesellschaft verfügbar und der einführenden Durchdringung durch den 'Geist' anderer zugänglich gemachte Erleben Einzelner. Aus diesem Grund sprach Dilthey von Kultur als 'objektiviertem Geist'." (Turner 1989: 19)

All dies ist natürlich nur die Spitze eines oder auch mehrerer Eisberge, die ich im Laufe dieser Arbeit weiter kartographieren möchte; ich denke aber, es wird bereits klar, wie schwierig in bestimmten Fällen die Differenzierung werden kann, ob eine

symbolbehaftete Handlung nun "nur zum Spaß", mit dem (professionellen oder auch narzißtischen) Motiv theatraler Zurschaustellung, oder aus Glaubensgründen geschieht.

Eine wichtige Hilfestellung bei diesem Unterfangen wird uns Bateson mit seinem *frame*-Begriff liefern, der all diese schwimmenden Kolosse wie eine Unterströmung durchzieht: denn der Rahmen setzt die Grenzen für das Bild, oder das Terrain, auf dem wir uns bewegen, und gerade an dessen Grenzen trifft man auf die interessantesten Weggefährten und Wandersleute- Spieler, Helden, Narren, Priester, Götter und Gauner.

Auf jene drei großen Gebiete und ihre Schnittmengen - das Spiel, das Ritual, und unsere "ganz normales" Leben, das wir irgendwo dazwischen in Sicherheit wähen- soll in dieser Arbeit näher eingegangen werden, mit dem Ziel, einen Überblick über den Stand ihrer Erkundung unter dem Gesichtspunkt der Performanztheorie zu geben, sowie - wo möglich - ihre Gemeinsamkeiten, und - wo zwingend - ihre Unterschiede herauszuarbeiten.

Die Berichte aus der Welt des Spiels werden sich im wesentlichen auf die Theorien Roger Caillois stützen, der in Bezug auf (oder auch in Widerspruch zu) Huizinga eine überaus nützliche und schillernde Definition des Spielbegriffs erstellt hat- eine Definition, die (wenn auch manchmal vielleicht etwas selbstverliebt) überhaupt erst deutlich macht, wie viele Facetten des menschlichen Lebens ludischen Charakter tragen.

Die Gedanken zum Ritualbegriff und die Überleitung zum Theatralen werden in der Hauptsache auf den Arbeiten der Gluckmanschüler Turner und Handelman aufbauen; Turner liefert uns dabei seine Definition des Ritualbegriffs, Handelman arbeitet die Unterschiede zum Spiel heraus. Grundlage für Handelmans Differenzierung und viele anderer unserer Quellen, insbesondere Goffman, ist dabei wie gesagt Gregory Batesons Rahmentheorie.

Außerdem werde ich zum Abschluß des ersten und insbesondere des zweiten Kapitels einen (einmal kleineren, einmal etwas größeren) Abstecher in verschiedene Schriften der französischen Schule wagen: Leiris Gedanken zum Heiligen in Bezug zu Caillois Theorie des Phantastischen, sowie Alfred Métraux Studien über den haitianischen Voodoo, in denen sich obiger Brückenschlag - vom Ritual zum Theater- schon damals ankündigt.

"Die Entdeckung des Theatralen in der sozialen Wirklichkeit" (Köpping 2000: 11), stellvertretend für das Theater selbst, nehme ich schließlich behelfs der ebenso brillanten wie provokanten Thesen Erving Goffmans in Angriff, der meines Erachtens auf geniale Weise so nahe am Rand einer totalen Begriffsverwässerung tanzt, wie dies trockenen Fußes nur denkbar ist: all unser Handeln ist reflektiert, und letztlich unser ganzes Leben "nur" ein Schauspiel- auch wenn es manchmal (und zu unserer persönlichen Schmach) nicht sehr befriedigend in Szene gesetzt ist. Davon abgesehen, und dies scheint mir sehr betonenswert, besteht jedoch kein Anlaß, "die angesprochenen Handlungen abfällig als inauthentisch zu klassifizieren", da es im Gegenteil viel mehr den Anschein macht, als ob "die soziale Welt... nicht ohne Inszenierung auskommt... das Theatrale geradezu einen notwendigen Teil der performativen Wirklichkeitskonstruktion bildet." (Köpping 2000: 11f.)

Den vierten und letzten Teil meiner Arbeit möchte ich schließlich darauf verwenden, mich einem persönlichen Lieblingsthema zu widmen, welches ich behelfs des im Hauptteil dieser Arbeit eingeführten Theoriegebäudes aus dem Dünkel stiefmütterlicher Medienberichte und wissenschaftlicher Anonymität herauszuführen hoffe: dem Liverollenspiel, welches trotz des (gelegentlich auch berechtigten) Vorwurfs, nichts als ein pseudohistorischer Mummenschanz eskapistisch verquaster und komplexbehafteter Halbwüchsiger zu sein, mir in seinen stilistisch schönsten Momenten ein derart gelungener Querschnitt durch aller hier angesprochenen Spielformen performativen Ausdrucks zu sein scheint- wenn nicht eine weitere, noch zu beschreibende- daß es mich traurig stimmt, daß ein Großteil der in dieser Arbeit herangezogenen Autoren nicht mehr in der Lage sein wird, sich des Themas einmal anzunehmen (oder es wenigstens niederzuschmettern, und damit abzuhaken.)

Von daher nehme ich mir die Freiheit, aufgrund persönlicher Erfahrung und mit den Werkzeugen, die mir am Ende meiner Arbeit hoffentlich zur Verfügung stehen, selbst dieses Wagnis zu starten. Natürlich bin ich auf diesem Gebiet nicht viel objektiver als Maya Deren bei ihren Studien über Haiti- allerdings ist es beinahe unmöglich, als Nichtspieler einen adäquaten Eindruck in die Mechanismen des Spiels zu erhalten, da der Wille, "im Spiel" zu sein, aus naheliegenden Gründen das zentrale Element des Spiels darstellt, und seine theatralen Aspekte nach außen hin auf einen Unbeteiligten eher kurios wirken. Auch aus diesem Grund füge ich am Ende meiner

Arbeit noch ein weiteres Essay an, daß die konkreten Abläufe eines mir als herausragend in Erinnerung gebliebenen Liverollenspiels etwas präziser herausarbeitet, aufgrund seines Umfangs (und des ohnehin schon inflationären Gebrauchs erklärender und weiterführender Fußnoten im vierten Kapitel) aus formalen Gründen jedoch in den Anhang verbannt werden mußte.

Vielleicht werde ich in Zukunft ja in der Lage sein, die mir nicht minder häufig gestellte Frage "Liverollenspiel- was soll denn *das* sein?" mit einem Verweis auf die Gedanken der Performanztheorie abhandeln zu können.-



Kapitel Eins:

Das Ludische - Zur Theorie des Spiels

*"Play is thought of more or less as frivolous and pleasurable nonsense,
as a carefree sojourn in the airy realm of phantasy and sheer potentialities,
as an escape from unyielding reality to a dream-utopia..."*

*As long as we continue naively using the popular antitheses of 'work-play', 'frivolity-seriousness'
and the like, we will never grasp the ontological meaning of play."*

(Fink 1968: 19).

1. Eröffnung: *Homo Ludens*

Im allgemeinen ist es Johan Huizinga, dem der Verdienst zugeschrieben wird, in seinem 1938 erschienenen *Homo Ludens* dem Spiel ein bis dato ungewohntes Maß an Aufmerksamkeit zu widmen, es - wie der Titel schon andeutet - als ein entscheidendes Charakteristikum des Menschen als solchen zu werten, oder, wie Caillois hervorhob, die These "Alles fällt zum Spiel ab" in die These "Alles wäre also aus dem Spiel hervorgegangen" (Caillois 1960: 66f) verkehrt zu haben.

Beide Thesen, das Spiel als ein degeneriertes Ausschußprodukt der Kultur, oder als Saatkorn aller kulturellen Errungenschaften zu sehen, schießen sicherlich über das Ziel hinaus und brauchen auch nicht mit ja oder nein beantwortet zu werden. Was weitaus wesentlicher am *Homo Ludens* ist, sind die ersten Versuche, das Phänomen fern der ehrwürdigen Kriterien von "Wahrheit und Unwahrheit... Gut und Böse" und dem "ästhetischen Gebiet" (Huizinga 1956: 14) als eigenständige Bastion anzusiedeln. Ich möchte mich an dieser Stelle den meisten Autoren, die sich mit der Materie befaßt haben, anschließen, und einleitend kurz die beiden bekanntesten Passagen des *Homo Ludens* zitieren, aus welchen ersichtlich wird, worum es Huizinga geht und als was er Spiel sieht.

"Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als 'nicht so gemeint' und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben" (Huizinga 1956: 20).

"Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'" (Huizinga 1956: 35).

Wir werden erleben, wie häufig wir in Folge, bei Csikszentmihalyi, Bateson oder Goffman immer wieder auf Thesen zurückgreifen, die Huizinga hier bereits in nur zwei Abschnitten vorwegnimmt. Einzig anfechtbar scheint mir- hier wie auch bei anderen Autoren- die Behauptung, es seien keine materiellen oder außerhalb der Grenzen des Spiels sonstwie relevanten Begierden an das Spiel geknüpft (kein "Nutzen"); man könnte soweit gehen zu fragen, ob es etwas wie zweckfreies Spiel überhaupt gibt, und werden spätestens, wenn wir Goffman erreichen, wahrscheinlich auch genau das tun.

2. Das Spiel baut sich auf: *Les Jeux et les Hommes*

2.1 Eigenschaften

Roger Caillois hatte es sich -und das mit Erfolg- zwanzig Jahre später zur Aufgabe gemacht, Huizingas manchmal etwas weitschweifige Gedanken zum Spiel in klare Kategorien zu fassen, da es ihm - Huizinga - in seinen Augen zwar gelang, die *Bedeutung* des Spieles hervorzuheben, er es aber versäumte, es adäquat zu *beschreiben*.

Caillois beginnt mit der Vorstellung von sechs an Huizinga angelehnte Kriterien, die einerseits weiterführende und klärende Funktion innehalten, die aber außerdem auch einen verbindlichen Satz von Universalien kreieren sollen, die alle Spiele gemein haben.

Natürlich lassen sich an jeder Definition Schwachpunkte finden, und auch ich möchte die Gelegenheit ergreifen und darauf hinweisen, an welchen Stellen ich mich diesen Kriterien nicht hundertprozentig anschließen würde.

Spiele seien, so Caillois

1. "Eine *freie* Betätigung", zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann" (Caillois 1960: 16¹); er muß also jederzeit die Möglichkeit haben zu sagen: "Ich spiele nicht mehr" (Caillois 1960: 12).

Dies scheint zwar eine zunächst sehr einleuchtende Annahme, die aber meines Erachtens gerade durch Caillois hervorstechendste Klasse von Spielen, des *ilinx*, problematisch zu werden beginnt: die faszinierendste (und bedrohlichste) Art von Spielen ist sicherlich gerade die, die sich der Kontrolle der Spieler entzieht.

2. "Eine *abgetrennte* Betätigung, die sich innerhalb genauer und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht", was fast wörtlich von Huizinga übernommen ist und auch den *frame*-Begriff antizipiert.

Es stellt sich lediglich die Frage, ob der Zusatz des 'im Voraus', gerade bei der *paida*, s.u., wirklich gegeben sein muß- manchmal bemerkt man die Grenze erst, wenn man sie schon verletzt hat.

3. Eine *ungewisse* Betätigung, womit im wesentlichen gemeint ist, daß der Ausgang eines Spiels nicht von vornherein feststehen darf.

Wir treten hier meines Erachtens in einen kleineren Konflikt zur *mimicry*, i.e. dem Theater; denn selbst wenn wir den Schauspielern natürlich den Freiraum ihrer persönlichen Darstellung lassen, und nicht wissen, ob deren Performanz ein Erfolg werden wir oder nicht, ist der vorgegebene Ablauf des gespielten Stücks ja nicht nur von

vornherein klar, sondern immanentes *Ziel* der Darbietung (selbst Liverollenspiele gehorchen, wie ich im vierten Teil meiner Arbeit darlegen werde, in seltenen Fällen einem Drehbuch, auch wenn man dies meist zu vermeiden bemüht ist.)

4. Eine "*unproduktive*" Betätigung. Caillois weist zwar nachdrücklich darauf hin, daß in Spielcasinos immense Summen Geldes bewegt werden, und kritisiert Huizinga auch dafür, die Aspekte der *alea*, des Glücksspiels, völlig außer Acht gelassen zu haben; dennoch stellt er sich auf den Standpunkt, daß diese Bewegungen nur innerhalb des Systems stattfinden, und wir im Endeffekt bei einer Situation enden, die "identisch ist mit der zu Beginn des Spiels" - woraus er auch wiederholt seine Behauptung ableitet, das Spiel sei eine reine "Vergeudung von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch von Geld" (Caillois 1960: 12).

Dies scheint mir die angreifbarste Behauptung überhaupt zu sein; denn natürlich kommt ein Gewinn zwar *immer* von irgendwoher - von nichts kommt nichts - aber schließlich gilt das letztlich auch für die gesamte freie Marktwirtschaft. Schon bei einer einfachen Quizshow à la *Wer wird Millionär* muß man den Rahmen dieses vermeintlich geschlossenen Systems so weit dehnen, um die Auswirkungen des Gewinns (oft astronomischer Summen) auf die Lebenssituation des einzelnen Spielers wegzuarargumentieren, daß dieser Rahmen nur noch wenig Sinn zu machen scheint. Eine Menge Spiele werden *ausschließlich* des Geldes oder des Prestigegewinns wegen gespielt, da der Unterschied zwischen Haben und Nichthaben von der Warte der spielenden Parteien und *ihrer* Bezugssysteme aus sehr wohl einen gravierenden Unterschied macht.

Auch die Annahme, es gehe nichts neues, nicht "mehr" aus einem Spiel hervor, scheint unangemessen. Ein gutes Beispiel wären die üblichen Guinness-Rekordversuche (seien es Riesenpfannkuchen, Legostädte usw.) oder Auktionen zu wohltätigen Zwecken. Spiel kann sehr wohl schöpferisch sein. Die meisten Rollenspielwelten verdanken die (dauerhafte) Existenz ihrer Landkarten, Genealogien und Geschichte reinem, ungesteuerten Spiel: was gespielt wurde, *ist*.

¹ Ebenso alle weiteren in diesen sechs Abschnitten verwendeten Zitate, sofern nicht anders kenntlich gemacht.

5. Eine *„geregelte“* Betätigung, womit gemeint ist, daß die üblichen gesellschaftlichen Konventionen für die Dauer des Spiels durch ein alternatives Gerüst von Richtlinien ersetzt werden,

bzw.

6. Eine *„fiktive“* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird."

Punkte 5 und 6 meinen das gleiche, schließen sich aber gegenseitig aus- weshalb sich auch die Frage stellt, ob sie nicht genau deshalb in Opposition zueinander stehen, *weil* sie das gleiche aussagen: ob ich die alternative Realität des Spiels durch feste Regeln (beispielsweise von Baseball) konstituiere, oder durch das "ungeschriebene" Bewußtsein aller Teilnehmer, daß etwas jetzt nicht *so*, sondern *anders* zu deuten ist, ist letztlich egal. Gerade Rollenspiele sind wiederum das beste Beispiel für eine Art von Rahmung, die sowohl ein festes Reglement, untermauert durch schiedsrichterliche Autoritäten, als auch die Einhaltung bestimmter allgemein akzeptierter Grundannahmen darüber, wie das Spiel zu spielen ist, gewissermaßen eines "Brauchtums", voraussetzt.

Mit eben diesem Bateson entlehnten Begriff der "Rahmung" kann man Punkte 5 und 6 relativ problemlos ineinander auflösen: die Situation wird einfach in einen neuen, sinngebenden Kontext transferiert, der entweder von außen oder von innen heraus aufrecht erhalten wird.

Ich möchte zu diesem Zeitpunkt als die mir am bedeutsamsten erscheinenden Kriterien des Spiels festhalten, daß wir es also mit einer

a) *freiwillig initiierten*,

b) von der Wirklichkeit *abgetrennten* und durch einen neuen sinngebenden *Rahmen* definierten

c) zumeist *ungewiß verlaufenden* und

d) ein für die wirkliche Welt *nicht zwangsläufig relevantes Ziel* verfolgenden Betätigung zu tun haben.

2.2. Arten

Die von Caillois erstellten Kriterien mögen für eine unüberschaubare Masse von Spielen Gültigkeit besitzen. Doch geeigneter noch als dieser eher induktive Versuch, von den Grenzpfosten bestimmter Charakteristika auf die Gebiete dazwischen zu schließen, scheinen mir Caillois *Kategorien* des Spiels für das Verständnis desselben zu sein. Der Blick auf die von ihm unterteilten Arten des Spiels öffnet erst den Blick für die Spannweite der damit verbundenen Phänomene; und da ich nicht umhin kam, einige dieser essentiellen Termini ohnehin bereits zu benutzen, möchte ich sie hier nun frei wiedergeben und kurz erläutern:

AGON- *agon* ist der Wettkampf in seinen verschiedenen Erscheinungsformen. Mehrere Kontrahenten treten gegeneinander an und küren in den allermeisten Fällen am Ende einen Sieger. Die meisten Brettspiele und Mannschaftsspiele, die einem spontan in den Sinn kommen, fallen unter diese Rubrik.

ALEA- *alea* ist das Spiel mit der Chance und letztlich dem Schicksal. Diese Spiele basieren in überwiegendem Maße auf Zufallsentscheid; das Ziehen einer Kugel oder einer Spielkarte mit verbundenen Augen wäre wohl das einfachste und reinste Beispiel dafür.

MIMICRY- Unter *mimicry*, die für die performative Debatte vielleicht interessanteste Rubrik, fallen die verschiedenen Darstellungsformen wie zum Beispiel das Theater, der Karneval, oder auch modernere Formen wie das Reenactment, und größtenteils auch das Rollenspiel.

ILINX- Der schwer zu erfassende Bereich ludischen Verhaltens, der auf Erlangung eines rauschhaften Zustandes abzielt, beispielsweise durch extreme körperliche Erfahrungen

wie kreiselndes Drehen um die eigene Achse (wovon sich der Begriff auch ableitet) oder anderweitige Aktivitäten an oder jenseits der Grenze des Erfahrbaren. Ilinx ist also charakterisiert durch einen Zustand des außer-sich-seins.

Diese vier Formen des Spiels unterwirft Caillois in Folge einer qualitativen Einordnung betreffs ihrer Regelhaftigkeit, wobei *PAIDA* für das ungeordnete, "kindliche" oder chaotische Element steht, und *LUDUS* für das starre, reglementierte, vielleicht sogar bürokratisierte Spiel. Beide Formen des Spiels stehen an den Endpunkten derselben Koordinatenachse: das jungfräuliche "so-tun-als-ob" (*play*) mit komplett offenem, ja nicht einmal antizipierten Ausgang auf der einen Seite, auf der anderen alle geregelten Spiele (*game*), die nicht nur befreit sind von Experimentierfreude und unschuldigem Ausprobieren, sondern sich dadurch sogar in ihren Regeln verletzt sähen; "'game' may be thought of as a derivative of 'play'... a distinctly moral medium, one that is keyed by instructions that specify how it is to be played, and that distinguish between correct and incorrect behaviour, between right and wrong. Itself predicated upon fiction, its world of order may be related to with the utmost seriousness" (Handelman 1990: 71).

Im Extremfall mag ein Spiel sich schon beim zweiten Mal, da es durchgeführt wird, sich an seiner vorigen Instanz messen lassen müssen, und wird so von einer Erfahrung des Neuen zu einem Spiel mit bestimmten Richtlinien. Im Idealfall ist dies natürlich die genau die von Caillois vorgenommene Unterscheidung zwischen einem fiktiven und einem geregelten Spiel- der Übergang ließe sich jedoch weniger als ein Sprung von einem Zustand in einen komplementären, denn vielmehr als ein fließender beschreiben.

	KULTURELLE FORM		INSTUTIONELLE FORM	KORRUPTION
	-PAIDA-	-LUDUS-		
<i>Agon-</i> Wettkampf	Nicht geregelter Wettlauf, Kampf	Reglementierte Sportwettkämpfe, Schach	Wirtschaftliche Konkurrenz Examina	Gewalttätigkeit Machtwille List
<i>Alea-</i> Chance	Auszählspiele, Münzen werfen	Roulette, Systemlotterie	Börsenspekulation	Aberglaube, Astrologie
<i>Mimicry-</i> Verkleidung	Kindliche Nachahmung ("so tun als ob"); Illusionsspiele; Improtheater; freies Rollenspiel	Theater; Karneval (zumindest in seiner choreographierten heutigen Form); geregeltes Rollenspiel	Uniform Repräsentationsberufe	Entfremdung Verdopplung der Persönlichkeit
<i>Ilinx-</i> Rausch	Kindliche Drehspiele Zirkus Schaukel	Alpinismus Kunstspringen Tanz	Berufe, die die "Beherrschung des Rausches" voraussetzen	Drogenmißbrauch

Figur 1: Eine Zusammenführung der von Roger Caillois erstellten Tabellen, die verschiedene Unterkategorien, Varietäten und auch Abarten des Ludischen illustrieren (letztere hier nur als Anregung.) (Caillois 1960: 46, 65, mit eigenen Änderungen.)

3. Große Rochade: Caillois soziologische Ableitungen

Caillois untersucht in Folge, inwieweit diese verschiedenen Unterarten von Spiel miteinander kombinierbar sind; es lassen sich in der Tat eine Reihe Beispiele für Schnittmengen unter ihnen finden, wobei sich nach Caillois der *agon* nicht mit dem *ilinx* verbinden kann, da "die Lähmung, die er (der Rausch) hervorruft, sowie die blinde Wut, die er in anderen Fällen entwickelt... die unbedingte Negation einer kontrollierten Anstrengung (bilden)" (1960: 82); ebensowenig die *alea* mit der *mimicry*, aus einem ähnlich gelagerten Grund: "die vollkommene und gänzliche Hingabe an das Vergnügen an der Chance" vertragen sich nicht mit dem bewußten Akt der "Verkleidung oder der

Ausflucht", da man sonst- ein sehr interessanter Punkt, wie ich meine - "in die Sphäre der Magie (geriete): denn dort handelt es sich darum, das Schicksal zu zwingen"(1960: 83).

Dies nur als Beispiel. Caillois vertieft sich mit Wonne in die formalen Mechanismen seines Systems, und es scheint mir für diese Arbeit nicht vonnöten, auf alle Gemeinsamkeiten, Verträglichkeiten und Widersprüche einzugehen, die er zwischen seinen Begriffen auszumachen versucht.

Relevant ist allerdings, daß ihm zwei Paarungen, nämlich die von *agon* und *alea*, sowie die der *mimicry* mit dem *ilinx*, als besonders bedeutsam erscheinen- als "Grundverbindungen" (1960: 84), die ganze Gesellschaftsformen konstituieren.

Caillois arbeitet nun den Gedanken heraus, daß diese Gewichtung charakteristisch für bestimmte Gesellschaftsordnungen ist; denn er vermutet, "daß die Prinzipien der Spiele, zähe und weitverbreitete Antriebe menschlicher Aktivität, so zäh und so verbreitet, daß sie beständig und universell erscheinen, zutiefst die Typen der Gesellschaften zeichnen müssen", und glaubt, "daß sie dazu dienen können, diese einzuordnen", um so letztlich "den Anteil zu bestimmen, den die verschiedenen Gesellschaften dem Wettkampf, dem Zufall, der Mimik und der Trance einräumen" (1960: 95).

Wenn auch der Gedanke verlockend erscheint, dies als die Demarkationslinie zwischen "uns" und den "anderen" auszumachen (und diese Idee scheint auch a priori gar nicht falsch zu sein), so steigert sich Caillois als ein Gelehrter seiner Zeit freilich in ein Schubladendenken hinein, das stark evolutionistische Züge annimmt. So vertritt er die Auffassung, daß "der Übergang zur eigentlichen Zivilisation die progressive Ausscheidung dieser Vorherrschaft des mit der *mimicry* verbundenen *ilinx* und ihrer Ersetzung durch das Paar *agôn-alea*, Wettkampf und Chance, in den sozialen Relationen fordert", und daß "jedesmal, wenn eine Hochkultur aus dem ursprünglichen Chaos auftaucht... man eine merkliche Regression der Kräfte von Rausch und Verstellung fest(stellt)" (1960: 111).

Nichtsdestotrotz mag es lohnenswert sein, sich zu betrachten, wie diese Kräfte verschiedene Gesellschaftsordnungen prägen könnten.

3.1 *agon-alea*

Die Verbindung von Agon und Alea ist eine Form des Spiels, in der eigenes Geschick und Können gegen die unkontrollierbaren Widrigkeiten des Zufalls gestellt werden; dadurch wird dieses Spiel zu einem Spiegel unserer am Leistungsprinzip orientierten Gesellschaft, und zu einer Metapher des Lebens, wie wir es führen: beide Mechanismen bestimmen unseren Alltag.

Wenn man sich darüber hinaus vor Augen hält, wie stark unsere Gegenwart im Privaten, Politischen wie Wirtschaftlichen von den Prinzipien des Wettkampfes bestimmt wird (oftmals unter der Illusion der "Chancengleichheit"), ist es interessant, daß Caillois darauf hinweist, daß demokratische Vordenker wie Aristoteles tatsächlich den Losentscheid für das "eigentliche egalitäre System" hielten (Caillois 1960: 124).

Noch heute "hängt die unendliche Verschiedenheit der politischen Systeme ab von der Bevorzugung, die jene einer der beiden Ordnungen an Überlegenheit zubilligen" (Caillois 1960: 126); die ungehemmte Konzernherrschaft, auf die wir immer weiter zusteuern, wäre wohl Ergebnis einer übergroßen Hingabe an den agon, während das Erbrecht einer Monarchie die alea versinnbildlicht: die Entscheidung über das Schicksal einer Person fällt im Moment ihrer Geburt, und alle folgenden Anstrengungen werden nichts mehr an ihrem gesellschaftlichen Stand ändern. Freilich sind die heutigen Konzerne auch nur noch die moderne Variante von Adelshäusern, und die alten Monarchien mußten sich ihre Vorherrschaft in der Vergangenheit auch erst einmal erstreiten. Natürlicherweise wird die umstürzende Kraft des gesellschaftlichen Spiels und Wettstreits daher immer nur von den Unterlegenen gesucht, während die momentanen Sieger mit aller Macht eine neue Vergabe der Karten zu vermeiden suchen. Es liegt auch nahe, daß in Festen der Transgression wie dem Karneval auf der gesellschaftlichen Ebene weit mehr passiert als die *mimicry*, die er nach außen vorgibt zu sein; Turner spricht hier von Ritualen der Statusumkehrung. Kapitel 2 wird dieses Thema wieder aufgreifen.

Caillois selbst scheinen die Ergebnisse dieser Gesellschaftsordnung reichlich demotivierend: "Inzwischen begreift jedermann, wenn er ins Erwachsenenalter eintritt, leicht, daß es für ihn zu spät, und die Würfel bereits gefallen sind. Er bleibt seinen

Lebensbedingungen unterworfen. Seine Leistung gestattet ihm vielleicht, diese zu verbessern, aber nicht, aus ihnen herauszukommen" (1960: 129).

Es bieten sich jedoch Auswege aus dem Debakel- gleichsam ludischer Natur:

-Agon: indem man seine Anstrengungen auf andere Felder verlegt (z.B. Sport), auf denen man seine Siege erringen kann.

-Alea: die gesellschaftlich sanktionierte Lockung des Lottogewinns, die von einem Tag auf den anderen das eigene Leben auf den Kopf stellt.

-Mimicry: so grotesk es klingen mag: die "diffuse" (1960: 143) *mimicry* des Starkults- eine Form der Selbstaufgabe und Identifikation mit Idolen, die auch Goffman in seinem *Interaction Ritual* beschreibt². Letztlich reden wir also von einer Flucht vor sich selbst, die wir auch im Verhalten von Schauspielern, Rollenspielern und vielleicht sogar Besessenen wiederfinden können. Dieses Prinzip der *Stellvertretung* (der eigenen Person durch eine andere) kann bis hin zum Selbstmord führen, aus Unfähigkeit, das Symbol seines eigenen Lebens zu überdauern.

-Ilinx: indem man sich seinen "Kick" sucht, allzuoft durch die korrumpierte Form des ilinx, sprich, den Drogenrausch.

All diese Aktivitäten sind klar von der Sphäre des Alltags getrennt, um diesen nicht zu gefährden, räumlich, gedanklich, oder zeitlich. Als bestes Beispiel böte sich wohl die Idee des Fests an: "Seit jeher sind Tanz, Gesang, Essen und Trinken Kennzeichen des Festes. Man will den Rausch bis zur Erschöpfung, bis zum Umfallen. Das ist das eigentliche Wesen des Festes." (Caillois 1988: 128)

Das wünscht sich jedenfalls die Gesellschaft, denn wie uns schon Ganovenfilme wie *Top Job (Ad ogni costo, 1968)*, oder Erzählungen wie *The Cask of Amontillado* (E.A. Poe) vermitteln, waren Feste oder der Karneval seit jeher der ideale Zeitpunkt für einen heimlichen Mord, einen echten Umsturz, eine zu jedem anderen Zeitpunkt undenkbar zu tarnende Übertretung der Ordnung (siehe auch hierzu Kapitel 2).

² siehe auch die "alten Damen, die 'keine Hochzeit auslassen'", bei Turner (Turner 1989: 36).

3.2 *mimicry-ilinx*

Die Verbindung aus *mimicry* und *ilinx* auf der anderen Seite öffne, so Caillois, "einer nicht wieder gutzumachenden totalen Entfesselung Tür und Tor", einer "unaussprechliche(n) Metamorphose der Lebensbedingungen" (1960: 85), "so machtvoll und unabwendbar, daß sie natürlicherweise der Sphäre des Sakralen angehört und vielleicht eine der Haupttriebfedern der Mischung von Schrecken und Faszination bildet, die es bestimmt." (1960: 86).

Caillois scheint nicht minder fasziniert davon; die kreative Macht und den Schrecken dieser Verbindung sieht er darin begründet, daß "die Sucht nach der Trance und der innersten Panik... im Menschen das Unterscheidungsvermögen und den Willen aus(löschen). Sie macht ihn zum Gefangenen zweideutiger und exaltierter Ekstasen, in denen er sich für einen Gott hält, die ihn entbinden, menschlich zu sein, und die ihn vernichten" (1960: 88); er beschreibt einen "heiligen Wahnsinn", in dem "Zeremonie und Mimik nur die Eingangspforte zum Mysterium" darstellen (1960: 98).

Caillois skizziert (in wohl bewußt übersteigter Form) Gesellschaften, deren einziges Ziel die Selbstausslöschung durch meditative Techniken, Drogen und Tanz zu sein scheinen, welche im Zustand des Festes ihre höchste Form finden. Was Turner als liminalen Zustand beschreiben würde, ist für Caillois zum "eigentlichen Band des kollektiven Daseins" (1960: 99) geworden- der Ausnahmezustand zur Ausgangsbasis- das Spiel wird schließlich in einem für die französische Schule typischen Terminus als "Totalphänomen" (1960: 202) deklariert, das die Gesellschaft bis ins letzte durchdringt.

Obwohl er diverse Beispiele ins Feld führt, scheint mir Caillois diese Gesellschaften jedoch zu sehr auf den flüchtigen Zustand der Ekstase zu reduzieren, so faszinierend diese auch sein mag; sie scheint mir jedoch weniger als soziales Charakteristikum geeignet als die zuvor angesprochenen Kräfte der *alea* und des *agon*, die am Grunde unserer Gesellschaft wirken und vielleicht flachere, aber weitreichendere Wellen ins Alltagsleben hinein schlagen.

Wie freilich eine tatsächlich bis ins letzte von der *mimicry* und dem *ilinx* durchdrungene Gesellschaft aussehen *könnte*, möchte ich beschreiben, sobald ich auf Alfred Métraux eingehe (s. Kapitel 2.)

4. Kleine Rochade: Die Maske und ihre Degeneration

Ohne sich auf die von Caillois abgeleitete Unterteilung zwischen Hochkultur und prähistorischem Chaos einzulassen, läßt sich jedenfalls feststellen, daß die Maske sich in unserer Gesellschaft von ihrer transzendierenden Macht weitgehend entfernt hat, und nur noch abstrakten oder pragmatischen Wert besitzt, so z.B. als "Attribut des galanten Festes" oder "Instrument der Irreführung des Übeltäters" (Caillois 1960: 148). Sehr selten nur noch wird sie als Agent einer Statusinversion eingesetzt.

Auch wenn wir hier bereits wieder die Sphäre des Rituals zu betreten beginnen, bietet sich der Moment an, kurz Turners Gedanken zu Halloween aufzugreifen- wenn Kindern die Aufgabe zukommt, zwischen den Lebenden und den Toten zu vermitteln, und ihnen als strukturell Unterlegenen nicht zuletzt durch die Kraft der Maske "liminale Dominanz" zufällt (Turner 2000: 164.) "Die Anonymität (dient)... der Aggression...Die Maske des Kindes kommt der Maske des Straßenräubers gleich. Die Maskierung stattet sie mit den Kräften wilder, verbrecherischer, autochthoner und übernatürlicher Wesen aus" (Turner 2000: 165). Eingesperrt zwischen Allerheiligen und Allerseelen, Himmel und Hölle, bedrängt von der Drohung ihrer eigenen Kinder, werden die Erwachsenen, die Lebenden in dem Gefühl von Gemeinschaft zusammengeschweißt, das Turner *communitas* nennt. Die Maske ist das notwendige Mittel hierzu.

Solche Riten stellen für uns aber eher die Ausnahme dar. Die verbergende Maske wurde in unserer Gesellschaft zumeist abgelöst durch die repräsentierende Uniform (Caillois 1960); *mimicry* und *ilinx* wurden voneinander separiert in klar beherrschbare Sphären, den Karneval auf der einen, den Rummel auf der anderen Seite. Beides sind, wenn wir Caillois folgen, degenerierte Erscheinungsformen des ursprünglichen Potentials der beiden Kräfte, wilde Tiere, denen man die Zähne gezogen hat. Selbst Clowns schreibt Caillois die Aufgabe zu, durch ihre Einführung in die "Schar göttlicher

Masken... deren lastende Mimik zu parodieren" (1960: 161); die *mimicry* ist hier "nicht Auslöser des Rausches, sondern eine Vorkehrung gegen ihn" (1960: 160), um den "infernalen Kreis" (1960: 160) von *mimicry* und *ilinx* zu durchbrechen; zu bändigen, was Köpping "the subversive power of the ludic element" genannt hat. (Köpping 1997a: 16)

Einen anderen der raren Bereiche, in denen die Maske immer noch Macht auf uns ausübt, hat Michel Leiris erkannt, wenn er in beeindruckender Weise auf das erotische Potential der Maske abhebt, welche dem Konflikt aus Teil und Ganzem, Objekt und Subjekt, Massenware und Individuum, Machtausübendem und Gedemütigtem entspringt. Schon 1931 stellt er fest: "Wenn es eine Tätigkeit gibt, die unter den unzähligen menschlichen Aktivitäten an eine der ersten Stellen gerückt werden muß, so ist es jedenfalls die der Verkleidung. Von dem einfachen Schmuck an, dem Gefallen an prächtiger Kleidung und Uniformen, über die Theatermasken und -kostüme, die Karnevalsvermummungen, den Flitterkram der Clowns, das Schminken der Frauen und die Mönchskutte der Büsser bis hin zu den Totemverkleidungen und den Tätowierungen und Bemalungen sieht es ganz so aus, als ob der Mensch, kaum daß er sich seiner Haut bewußt geworden war, nichts eiligeres zu tun hatte, als sie zu wechseln und sich mit dem Kopf voran in eine erregende Metamorphose zu stürzen, die es ihm durch das Anlegen einer anderen Haut erlaubte, seine eigenen Grenzen zu durchbrechen." (Leiris 1978: 259)

5. En passent: *flow*

Eine gute Weiterführung der Cailloischen Theorie von der psychologischen Warte aus gelingt Mihaly Csikszentmihalyi, der sich in der Untersuchung dessen, was er *flow*-Erlebnis genannt hat, keiner geringeren Aufgabe verschreibt als der Suche nach dem Glück selbst, und dem Goldglanz einer Gesellschaft, in der die Grenzen zwischen Arbeit und Spiel schwimmen. Der Mensch geht in seinem Tun auf, Handlung und Bewußtsein verschmelzen. Das Ego des Akteurs wird vorübergehend ausgeschaltet, und es stellt sich ein Zustand ein, in dem der Prozeß als ein "einheitliches Fließen von einem Augenblick zum nächsten" empfunden wird; der Akteur ist "Meister seines

Handelns" und verspürt "kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft" (Csikszentmihalyi 1993: 59). Der Prozeß, das Erleben steht im Zentrum der Aufmerksamkeit von Csikszentmihalyis Theorie, weniger die Struktur, in der sich Caillois verliert.

Der Zustand des *flow* ist geprägt von "widerspruchsfreien Handlungsanforderungen", dem "Gefühl der Kontrolle" und dem "Gefühl der Ichlosigkeit" (Csikszentmihalyi 1993: 72) Ob es sich nun um Chirurgen, Bergsteiger oder Schachspieler handelt, ihr Handeln ist immer solange effektiv, wie sie sich keine Gedanken darüber machen. Wir alle kennen das: sobald wir versuchen, eine automatische Handlung bewußt auszuführen, mißlingt sie.

"Die Aktivität bietet laufend Herausforderungen. Es bleibt keine Zeit für Langeweile oder für Sorgen darüber, was möglicherweise eintreffen wird. In einer solchen Situation kann eine Person die jeweils nötigen Fähigkeiten voll ausschöpfen und sie erhält dabei klare Rückmeldungen auf ihre Handlungen. Sie ist daher Teil eines rationalen Systems von Ursache und Wirkung, in dessen Rahmen, das, was sie tut, realistische und vorhersehbare Konsequenzen hat" (Csikszentmihalyi 1993: 58).

Der Schlüssel zu diesem befriedigenden Gefühl liegt in einer ausgewogenen Balance zwischen den gestellten Anforderungen der Umwelt und den eigenen Fähigkeiten. Eine Unausgeglichenheit dieses Verhältnisses führt auf der einen Seite der Waagschale zu Sorge und Frustration, auf der anderen zu Langeweile. Dies kann auch als Erklärung für das von Caillois festgestellte Phänomen dienen, daß viele Leute scheinbar mehr Energie in ihre Spiele investieren als in die Wirklichkeit, während sie gleichzeitig in Spielen mit Bedürfnissen und Lösungsstrategien jonglieren, die so oder ähnlich auch auf die Wirklichkeit anwendbar sind- es ist scheinbar *nicht* (oder nicht nur) so, daß Spieler der Wirklichkeit entfliehen oder im Spiel Wünsche ausleben, die sie in der Wirklichkeit nicht äußern dürften- sie schaffen sich statt dessen im Gegenteil eine fiktive Umwelt, in der ihre Bemühungen dem adäquaten Maß an Anspruch begeben und befriedigende Resultate erzielen.

Das heißt (um einen kleinen Ausblick ins vierte Kapitel zu wagen) zum Beispiel auch, daß man in einem Rollenspiel durchaus mit den gleichen Problemen konfrontiert sein kann wie in der Realität, nur hat man hier unterschiedliche Möglichkeiten zur

Hand, mit ihnen umzugehen. Das Erlebnis basiert "auf Aktivitäten, welche uns das Übertreffen unserer bisherigen Grenzen in irgend einem Wirklichkeitsbereich erlauben." (Csikszentmihalyi 1993: 57)

Eine weitere nicht unabdingbare, aber oft zutreffende Eigenschaft des *flow*-Erlebnisses (die Ausnahme sind Situationen, in denen der ablenkende Zustand des *flow* bewußt gewählt wird, um sich einer bedrückenden Situation zu entziehen, beispielsweise die eskapistischen Gedankenspiele eines brillanten Mathematikers oder Schachspielers in der Kriegsgefangenschaft) ist der bereits von Huizinga und Caillois erkannte *autotelische* Charakter des Spiels.

"Damit ist gemeint, daß es keine Ziele oder Belohnungen zu benötigen scheint, welche außerhalb seiner selbst liegen. Nahezu jeder Autor, der sich mit dem Phänomen des Spielens befaßt hat, hat die autotelische Natur dieser Aktivität kommentiert. In der *Bhagavad Gita* erhält Arjuna von Krishna die Weisung, sein ganzes Leben nach diesem Prinzip einzurichten: 'Laß das Motiv in der Tat sein, nicht im Ergebnis. Sei keiner von denen, deren Handlungsmotiv die Hoffnung auf Belohnung ist!'" (Csikszentmihalyi 1993: 72f).

"Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst" (Caillois 1960: 13) - oder noch provozierender: "Whenever we play 'for the sake of' physical fitness, military training, or health, play has been perverted." (Fink 1968: 21)

Was die von Caillois beschriebenen 4 Grundkategorien dieser freiwillig ersehnten, als befriedigend bzw. vergnüglich empfundenen Aktivitäten betrifft, so hat Csikszentmihalyi (der mehr oder weniger noch einmal bei null anfing), aufgrund einer Reihe von Tests und Erhebungen einige interessante Änderungsvorschläge anzubringen, die auf ein weniger elegantes, dafür vielleicht bodenständigeres Modell hinauslaufen:

-Was den *agon* betrifft, bleibt Caillois Schema weitgehend unangetastet.

-Ausgerechnet *alea* und *ilinx* überschneiden sich dagegen in einer Kategorie, die Csikszentmihalyi "Risiko und Zufall" nennt (1993: 51); viele seiner Testpersonen waren offenbar der Ansicht, daß Tätigkeiten wie "an einem Spielautomaten spielen", "Drogen

einnehmen" oder "sich beim Schwimmen zu weit hinauswagen" einen vergleichbaren Kitzel mit sich bringen.

Ich möchte darauf hinweisen, daß dies bereits sehr an die Verabredungen mit dem Schicksal gemahnt, die Goffman in seinem *Interaction Ritual* das Streben nach *fatefulness* genannt und als zentrales menschliches Bedürfnis beschrieben hat (siehe Kapitel 3), allerdings aus gesellschaftlich determinierten Gründen- die Reputation, die solcher Wagemut zwangsläufig mit sich zieht, bleibt leider auch bei Csikszentmihalyi weitgehend unberücksichtigt, auch wenn er auf die möglichen Auswirkungen erfolgreichen oder erfolglosen Spiels hinweist (1993: 178.)³

Immerhin sprach auch Caillois schon von "wollüstiger Panik" und einem Zustand, "der mit kühner Überlegenheit die Wirklichkeit verleugnet" (1960: 32); und auch Köpping stellte fest: "The ludic... is most closely related to curiosity, risk and hope... the ludic has the potential to become a formative and transformative mainspring for social change with its utopian drive for creativity and recreation and the ambivalence of the search for that which simultaneously induces fear and excitement, joy and anxiety." (LCD 23)

Es scheint, die Suche nach der lockenden *alea* kann einen tatsächlich sehr schnell in die Arme des *ilinx* und seinen trunkenen Taumel führen. Caillois hatte diese Verbindung noch als eher *ungewiß* charakterisiert (1960: 83).

-Nicht minder interessant ist die Verschmelzung wichtiger Aspekte der *mimicry* (wie z.B. der Identifikation mit der Hauptfigur eines Films) mit Konzepten wie Freundschaft und sogar Sex. Die Freude des Sich-Verstellens mit der Freude an emotionaler wie intimer körperlicher Interaktion gleichzusetzen (und dabei kaum eine Unterscheidung zwischen realen und gespielten Menschen zu treffen), schaufelt nur noch mehr Wasser auf Goffmans Mühlen: der Lohn der Gruppe (der *communitas* bei Turner) fordert den Preis der Individualität: Empathie bedeutet, außer sich zu sein.

-Als letztes bleiben die Rubriken "Problem lösen", (also die *ludus*-Facette der *alea*, die hier auch auf Forscherdrang oder die freudige Vorbereitungsphase eines Kletterausflugs

³ Es sei außerdem darauf hingewiesen, daß nach Csikszentmihalyis Ergebnissen die meisten Personen, die die von Caillois dem *ilinx* zugerechneten Extremsportarten wie z.B. Klettern ausübten, ihre Tätigkeit als ungefährlich erachten- ungefährlicher gar als ein Basketballspiel (1993: 54).

ausgedehnt wird) und "Kreativer Bereich", der die Kunst mit einschließt. In beiden Fällen steht Streben nach Unentdecktem oder das Schaffen von Neuem für Csikszentmihalyi im Vordergrund (1993: 52).

Einige weitere Ergebnisse von Csikszentmihalyi scheinen mit hervorhebenswert: so bewog er beispielsweise Probanden, in einem mehrtätigen Selbstversuch zunächst alle *flow* auslösenden, also ludischen bzw. "unnützen" Aktivitäten an sich selbst zu erkennen, und dann diese Tätigkeiten für einen bestimmten Zeitraum zu unterbinden. Am Ende des Versuchs litten fast alle Teilnehmer - wie nichts anders zu erwarten - an "Reizbarkeit, Niedergeschlagenheit, Konzentrationsschwäche" (Csikszentmihalyi 1993: 209) in beträchtlichem Ausmaß: wenn man den Bereich des Ludischen so weit faßt, wie auch wir es mittlerweile tun, wird "Spielentzug" zu einer ernstlichen Bedrohung des seelischen Gleichgewichts.

Seine soziologischen Folgerungen passen sich nahtlos in Huizingas und Caillois Theorien ein: die gesamte kapitalistische Gesellschaft erscheint Csikszentmihalyi 1993 als ein einziger *agon*, während er die Ursprünge der *alea* im Eschatologischen vermutet: "Vielleicht war am Beginn unserer Geschichte ein übernatürliches... Ziel unabdinglich, um die Leute zu 'überflüssigen' Aktivitäten anzuhalten, welche nicht direkt zum Überleben oder zur Befriedigung vordringlicher Bedürfnisse dienten. Nachdem diese Aktivitäten aber einmal ihre innere Logik entwickelt hatten, indem sie neue Handlungsmöglichkeiten und entsprechende Fähigkeiten definierten, wurden sie von ihren ursprünglichen heiligen Motiven mehr oder weniger unabhängig. Damit entstanden wahrhaft autotelische Aktivitäten, welche ihre Hauptberechtigung im *flow*-Erlebnis selber fanden." (Csikszentmihalyi 1993: 214) "Vielleicht ist diese Erlebnisqualität im Laufe der Evolution ausgewählt worden, weil sie mit Überlebenswert verbunden ist." (1993: 216)

Damit postuliert er klammheimlich und ohne großes Aufhebens die Verwandtschaft der beiden Arten von gerahmter Aktivität, mit deren Vergleich wir in uns in dieser Arbeit noch häufig befassen werden- wir werden in Kürze darauf zurückkommen.

Nicht zuletzt in einem individueller gestalteten Arbeitsmarkt und einer Kindererziehung, die mehr Betonung auf die spezifischen Fähigkeiten des Kindes legt,

und diesem die Chance gibt, in eigener künstlerischer Performanz die Tätigkeiten zu finden, die ihm entsprechen und *flow* bei ihm auslösen, sieht Csikszentmihalyi derweil den Grundstein zu einer zugegeben sehr utopisch skizzierten Gesellschaft, in der die Bereiche des Ludischen weder räumlich (Spielhöhlen, Jahrmärkte, Rennbahnen etc.) noch konzeptuell von der Arbeitswelt abgetrennt sind.

6. Zwischenstand: Das Spiel und das Heilige

Wir haben also gesehen, daß es sich beim Spiel um einen immens großen Lebensbereich handelt, der von der "normalen", oft freudlos sich darbietenden Realität abgetrennt existiert, innerhalb dessen eigene Regeln und Wertigkeiten existieren, und in dem Erlebnisse erfahren und Siege erzielt werden, die die Wirklichkeit zu transzendieren scheinen. Es wurde bereits auch angedeutet, daß die Wertschätzung, die Menschen zu allen Zeiten dem Spiel beimaßen, Assoziationen zu sakralen Handlung wachrufen können.

Wir kehren daher noch einmal zu Caillois und Huizinga zurück, um in Vorbereitung des nächsten Kapitels die Frage zu stellen, inwieweit die Sphäre des Spiels einer anderen dem Profanen entrückten Welt ähnelt - der des Heiligen, das sich ebenso im Wesentlichen durch seine schiere *Andersartigkeit* definiert - und das Michel Leiris in gewohntem Wagemut selbst auf seiner eigenen Toilette zu entdecken glaubt.

"Die Frage ist... ob man, der formalen Gleichartigkeit wegen, auch mit dem heiligen Bewußtsein... die Qualifizierung Spiel verbinden darf. Hat man sich einmal die platonische Konzeption vom Spiel zu eigen gemacht... dann besteht dagegen nicht das geringste Bedenken. Der Gottheit geweihte Spiele, das Höchste, dem der Mensch im Leben seinen Eifer zu widmen hat, so faßte es Plato" (Huizinga 1956: 33). Huizinga geht ohnehin davon aus, "daß die hellenische Gesellschaft in all ihren Äußerungen so durch und durch 'spielhaft' eingestellt war, daß das Spielhafte kaum mehr als etwas Besonders ins Bewußtsein trat" (1956: 140).

Caillois widerspricht dem, indem er das Spiel als "reine Form" charakterisiert, die "ihren Zweck in sich selbst trägt" (also autotelisch ist); "Huizinga betont selbst, das Inhaltliche sei sekundär. Mit dem Heiligen verhält es sich... gerade umgekehrt, reiner

Inhalt: unteilbare.. Kraft. Die Riten dienen dazu, sie zu fassen, zu zähmen" (Caillois 1988: 209 f). Und im Gegenzug: Das Heilige überwältigt den Gläubigen. "Für das Spiel gilt das genaue Gegenteil: alles ist menschlich, vom Schöpfermenschen erfunden" (1988: 210). Während das Spiel entspanne, sei das Heilige ein Bereich "innerer Spannung, angesichts derer gerade das profane Dasein Entspannung, Ruhe und Zerstreuung darstellt. Die Situation ist genau umgekehrt" (1988: 210).

Er leitet daraus die folgender Hierarchie ab:

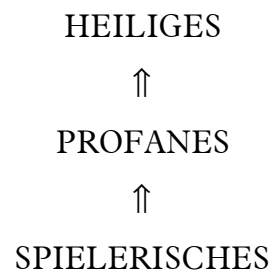


Fig. 2: Jede der Kategorien ist von der über ihr bedroht und abhängig zugleich. Frei nach Caillois 1988: 213.)

Ich halte diese Kategorisierung im wesentlichen für einen weiteren brillanten rhetorischen Kunstgriff Caillois, der er in seinem späteren Werk *Maske und Rausch* selbst zu widersprechen beginnt, wenn er die Macht der ludischen Ekstase beschreibt, und sogar die Notwendigkeit sieht, diese zu bändigen, um etwas wie eine Zivilisation zu errichten. Im Rausch des *ilinx* überwältigt das Spiel den Spieler, "(es) kann... den Spieler völlig übernehmen" (Köpping 1998: 52). Maske und Trance sind nicht ohne Grund religiös instrumentalisiert. Akt und das Bewußtsein verschmelzen in dem, was Csikszentmihalyi *flow* genannt hat. Ein Spiel kann so (an)spannend sein, daß es seine Spieler an den Rand des körperlichen, mentalen oder gesellschaftlichen Zusammenbruchs führt, während das Heilige (z.B. in Form von Leiris' stillem Örtchen) zu einem vom Alltags abgegrenzten Refugium werden kann. Beide Sphären sind von Inhalt wie Struktur gleichermaßen abhängig.

Es ist also sicher richtig, ihnen beiden die Macht zuzugestehen, die Sphäre des Profanen zu transzendieren. "Rituale, Spiele... und jede künstlerische Darstellung (ähneln) sich insofern, als sie zu neuen Wahrnehmungsweisen der Wirklichkeit werden

können." (Köpping 1998: 53). Es scheint aber nicht unbedingt schlüssig, sie wie Caillois funktional zu pauschalisieren und in eine lineare Hierarchie zu zwingen.

Ich würde diese obige Verlaufsform gerne beugen und an den Enden wieder zusammenführen- und ob es an der Basis, im Mittelpunkt, letztlich überhaupt eine Sphäre des völlig banalen, konnotationslosen gibt, werden wir uns wie gesagt spätestens im dritten Teil dieser Arbeit fragen.

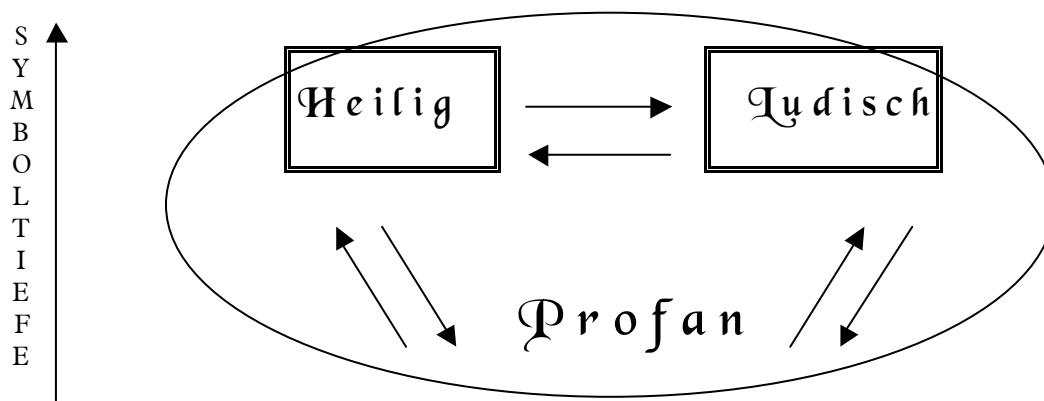


Fig. 3: Die Trinität des Profanen, Heiligen, und des Spiels, eigener Ansatz. Alle drei Reiche sind prinzipiell gleichwertig, die Welten des Heiligen und des Ludischen werden jedoch durch ihre Rahmung sowohl hervorgehoben als auch von der Welt des Profanen ab- und in ihrer möglichen Ausdehnung begrenzt. Von der Welt des Profanen heben sie sich außerdem durch eine deutlich erhöhte "Symboltiefe" ab, was ihr Potential für metaphorischen Gehalt und damit auch performatives Handeln bezeichnen soll. Die Welten bedrohen einander zwar und können nicht zur selben Zeit im selben Maße herrschen, dennoch kann ein Austausch in alle Richtungen stattfinden- das Ludische findet sich im Ritualen, das Ritualen im Ludischen, beides im Profanen, und vica versa. Die Übergänge über die Grenzen sind fließend und nicht immer exakt festzumachen. Die drei Prinzipien stellen damit die Eckpunkte dar, innerhalb derer sich das Gros menschlicher Erfahrungswelten ansiedeln läßt: die Arbeit eines Bildhauers könnte beispielsweise als ludisch-profan beschrieben werden, eventuell auch als ludisch-heilig, was von den Umständen, der Art der Arbeit, und der agierenden Person abhängig ist.

7. Remis? Das Heilige und das Phantastische

*Doubt and secrecy are the lure of lures,
and no new horror can be more terrible
than the daily torture of the commonplace.*

HP Lovecraft, Ex Oblivione

Das diffuse Kriterium der Heiligkeit ist also eines der wichtigsten Unterscheidungsmerkmals zwischen Ritual und Spiel. Ich habe aber bereits gesagt, daß ich insbesondere in Bezug nicht auf traditionelle Gesellschaften, sondern auf unsere eigene (welche die meiste Zeit im Fokus meiner Arbeit steht), mich ertappe, zu einer "Definition" von Heiligkeit zu tendieren, die eher an die deskriptiven Ausführungen von Michel Leiris gemahnt:

"Etwas glorreiches, ehrwürdiges wie die väterlichen Attribute oder das große Felsenhaus. Etwas Ungewöhnliches wie die Ausstattung des Jockeys oder bestimmte Wörter mit exotischem Klang. Etwas gefährliches wie die glühenden Kohlen oder das von Strolchen unsicher gemachte Buschland. Etwas zwiespältiges wie die Hustenanfälle, die einen peinigen und gleichzeitig zum Helden einer Tragödie erheben. Etwas Verbotenes wie der Salon, in dem die Erwachsenen ihre Rituale vollzogen. Etwas Geheimes wie die Zusammenkünfte im Gestank des Aborts. Etwas Schwindelerregendes wie der Sprung gallopiertender Pferde oder die immer wieder doppelbödigen, bodenlosen Baukästen der Sprache. Etwas, das für mich... auf die ein oder andere Weise vom Übernatürlichen geprägt ist" (Leiris 1979: 238).

Zu den "'heiligsten Ziele(n)', die der Mensch sich vorschreiben kann" gehört, "eine - soweit wie nur möglich - genaue und intensive Erkenntnis seiner selbst zu erwerben", wozu es "wünschenswert (erscheint), daß jeder seine Erinnerungen mit der größtmöglichen Aufmerksamkeit durchforscht und daß er zu diesem Zwecke untersucht, ob er nicht einen Hinweis entdeckt, welche *couleur* gerade für ihn der Begriff des Heiligen besitzt" (1979: 238)- und "von allen uns zur Verfügung stehenden

Materialien, sind... (die) aus dem Nebel der Kindheit hervorgezogenen Elemente wahrscheinlich noch die unverfälschtesten" (1979: 228).

Den Schlüssel zum Verständnis des Heiligen und des Selbst in der eigenen Kindheit zu vermuten, ist ein zentrales Motiv auch in der phantastischen Literatur, etwa den klagenden Märchen des eher für seine (wohl nicht ohne Grund) düsteren Schöpfungen bekannt gewordenen H.P. Lovecraft, der an und für sich einer sehr deterministischen, alles metaphysische verneinenden Weltanschauung nachhing. Der (von ihm auch tatsächlich beschriebene) "Schlüssel" zum Glauben und der Erfahrung des Wunderbaren liegt gleichfalls in den Träumen der Kindheit, ist aber -und hier tritt er in Opposition zu Caillois literarischer Theorie des Phantastischen, s.u.- für den erwachsenen Geist immer noch zugänglich: "He wanted the land of dream he had lost, and yearned for the days of his childhood. Then he found a key, and I somehow believe he was able to use it to strange advantage... Certainly, I look forward impatiently to the sight of that great silver key, for in its cryptical arabesques there may stand symbolised all the aims and mysteries of a blindly impersonal cosmos" (Lovecraft 1964: 397).

Fink seinerseits zitiert erst Rilke mit den Duineser Elegien und schließlich selbst das Matthäusevangelium mit dem Ausspruch, daß denen, die wie Kinder werden, die Himmelpforten offen stünden. Seine Schlußfolgerung derweil, die Welt als Spiel zu begreifen führe zu einer "aesthetic interpretation of the universe" (Fink 1968: 29) (in Bezug auf Nietzsches Aussage, wahre Unschuld ohne moralische Implikationen fände sich nur im Spiel des Künstlers und des Kindes) deckt sich mit den von Lovecraft aus seinem "mechanischen Materialismus" gezogenen Konsequenzen (Joshi 1982). Vielleicht ist Spiel also doch eine ästhetische Kategorie, und vielleicht tritt Ästhetik automatisch an Stelle der Moral, wenn wir das Heilige ablehnen, und Spiel das einzige ist, was uns bleibt. Ohne einen der beiden Ansätze aber scheint sich der Mensch entwurzelt zu fühlen- denn in dem Versuch, unsere Existenz zu interpretieren, so Fink, "lies the source of our greatness and of our misery. The life of no other creature is disrupted by the quest for the hidden meaning of its existence." (Fink 1968: 20).

Wenn die menschliche Existenz de facto aber unverständlich ist⁴, so ist es für den Menschen nicht zu ertragen, diese in einer vermeintlich begreifbaren Welt

⁴ Auf die Spitze getrieben vielleicht in dem Ausspruch des britischen Biologen und Philosoph Lyall Watson, "If the brain were so simple we could understand it, we would be so simple we couldn't." Leider

anzusiedeln. Es drängt sich daher zunehmend die Vermutung auf, daß das Heilige sich sehr stark über seine Eigenheit des *Unverständlichen* manifestiert. Beobachtbare Phänomene in ein logisches Beziehungsnetz zu integrieren (und selbst "magisches" Denken wäre ein solches) ist ein menschliches Grundbedürfnis. Was übrig bleibt, oder nicht völlig erfaßt werden kann, weil es sich der eigenen Einfluß- oder Verständnissphäre entzieht, das wird automatisch bedrohlich, und damit auch heilig. Existentielle Kategorien wie Geburt, Fortpflanzung und Tod dieser Sphäre zuzuordnen, ist so mehr als einleuchtend.

Handelman stellt in Bezug auf Fink fest: "Uncertainties of play and terror are... intimate, perhaps incestuous bedmates. The play of forces is never more exhilarating nor frightening than when boundaries are breached and identities blurred, as every aficionado of horror films and Sinhalese exorcism knows" (Handelman 1990: 67); "play can contain within itself not only the clear apollonian moment of free self-determination, but also the dark dionysian moment of panic self-abandon." (Fink 1968: 25).

Dies knüpft nicht nur wiederum an Caillois Konzept des *ilinx* an, sondern auch an seine Theorie der phantastischen Literatur, die im wesentlichen auf die Vorstellung abzielt, daß das Übernatürliche nur von kindlichen bzw. kindischen Gemütern als "wunderbar" rezipiert werden könne, während es sich dem erwachsenen Geist a priori als unversöhnlicher Widerspruch mit der erlernten Wirklichkeit und damit als furchterregender Riß in dieser, als *Skandal* darstellen müsse:

"Das Märchen brachte die naiven Wünsche des Menschen im Angesicht einer Natur, die er noch nicht beherrschen konnte, zum Ausdruck. Die übernatürlichen Schauergeschichten entstanden aus der Angst, die so sorgfältig festgestellte und durch die methodische Untersuchung und die experimentelle Wissenschaft bewiesene Ordnung der Welt dem Angriff der unversöhnlichen, nächtlichen und dämonischen Mächte ausgesetzt zu sehen... Märchen (und) phantastische Erzählung... erfüllen also in der Literatur eine ähnliche Funktion, die sie aneinander weiterzureichen scheinen. Sie bringen die Spannung zum Ausdruck zwischen dem, was der Mensch kann, und dem,

war es mir nicht möglich zu eruieren, welchem seiner Bücher dieser Ausspruch entstammt, weshalb er hier auch nur als Fußnote auftauchen soll.

was er können möchte: durch die Lüfte fliegen oder die Sterne erreichen." (Caillois 1974: 80f)

Mit der Erkenntnis dieser Unvereinbarkeit aber wird "das Wunder... zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt und die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgültig und unverrückbar gehalten hat" (1974: 46); doch "wenn... das Wunder Angst hervorrufen mußte, dann nur, weil die Wissenschaft es verbannt hatte: es war unzulässig und erschreckend geworden" (1974: 48).

Lovecraft ist da noch ein wenig plakativer: "Die moderne Wissenschaft hat sich letztlich als Feind von Kunst und Vergnügen erwiesen, denn indem sie uns die ganze niedrige und alltägliche Grundlage unserer Gedanken, Motive und Handlungen gezeigt hat, hat sie die Welt ihres Glanzes, ihres Wunders und all jener Illusionen von Heldentum, Edelmut und Aufopferung beraubt, die so beeindruckend klangen wenn sie auf romantische Manier behandelt wurden" (1997: 308).

Die Autoren des Lexikons der phantastischen Literatur, Zondergeld und Wiedenstried, merken weiterhin an, daß die Entwicklung der phantastischen Literatur auch unter dem Gesichtspunkt der Industrialisierung und "als äußerste Konsequenz der Aufklärung zu sehen" ist: "Diese von der Ratio und der daraus folgenden Technisierung, also einem grundsätzlich erklärbaren Phänomen, beherrschte Welt ist aber für den Menschen, wenn er nicht gerade Chemiker, Physiker oder Computerspezialist ist, nicht mehr durchschaubar. Aufklärung und Industrialisierung bieten ihm zwar eine bis ins Detail begreifbare Welt, er aber kann sie, aufgrund mangelnder Kenntnisse, nicht mehr begreifen. Da die Aufklärung ihm auch die Religion, diesen rettenden Sprung in die Nicht-Eindeutigkeit, genommen hat, sucht er in der Literatur nach einem Fluchtweg. Nun hat die phantastische Literatur die Undurchschaubarkeit der Welt zum Prinzip gemacht... so ermöglicht sie dem durch die Vernünftigkeit der Welt verwirrten Leser eine beruhigend verwirrende, mystische Welt. Die Phantastik befriedigt also das seit der Aufklärung nicht mehr erfüllte Bedürfnis nach Unerklärlichkeit in einer Welt, die dem Leser als erklärlich dargelegt wird, die er aber trotzdem nicht versteht" (1998: 14).

Auf dieselbe Art und Weise lassen sich Zusammenhänge zwischen Hexenwahn und zuvor reformatorischen Bewegungen sehen, oder, wie Turner feststellt, der apokalyptischen Drohung einer monströsen Wissenschaft in Form der Wasserstoffbombe und der *communitas* der Hippiebewegung (Turner 2000: 143); oder

dem esoterischen Hype des letzten Jahrzehnts und Erfolgen von liebenswerten, aber letztlich reaktionären Büchern wie *Harry Potter* im Zeitalter des Post-Cyberpunk.

Köpping schreibt: "...durch die Ablehnung des Dionysischen im Heiligen ist die Reformation sicherlich für den Verlust des Magischen, Spielerischen und Mysteriösen, also für jene Entzauberung der Welt... sowohl innerhalb des religiösen Festes wie des säkularen Vergnügens genauso verantwortlich wie die sie vollendende Aufklärung, die ebenfalls alles Irrationale aus dem Öffentlichen, ja sogar die gesamte Religion aus dem Leben verbannen wollte. Vielleicht ist das, was Horkheimer und Adorno als die negative Dialektik der Aufklärung bezeichnet haben, jenes Gebären des Totalitarismus aus der Vernunft, die Rationalisierung der Welt ohne Charme, nichts als die Rache jenes Dionysos, der durch die Hintertür sich wieder dadurch Zugang verschafft hatte..." (1997b: 1058 f)- jedoch ohne einen schützenden Rahmen um ihn herum: "Wer dem Dionysos in der von ihm geforderten Transgression des heiligen Rausches im rituellen Spiel nicht folgt, den schlägt er mit echtem Wahnsinn." (Köpping 1998: 75) Zur Theorie des Festes siehe auch Kapitel 2.

Zusammenfassend ist es meine These, daß ein direkter Zusammenhang besteht zwischen der dunklen Sphäre des Phantastischen, Unbegreiflichen, Invasivem, welche dem Bedürfnis des Menschen entgegensteht, die Welt in sich selbst zu beschützen und die Welt um ihn herum zu begreifen, und der Konzeption des Heiligen; dessen Bedrohlichkeit erwächst immer erst durch einen Verlust des Glaubens an die eigenen Kräfte und Möglichkeiten, von denen das Spiel einer der wichtigsten kommunikativen Kanäle ist (siehe hierzu auch Handelman im nächsten Kapitel); und mit der verlorenen Möglichkeit eines spielerischen Umgangs mit dieser Sphäre wächst die Gefahr, daß sie sich mit Gewalt Einlaß in unsere Welt verschafft. Solange wir spielen können, haben wir nichts zu befürchten.-



Kapitel Zwei:

Das Ritual - Zur Ambiguität des Heiligen

Der Schauspieler geht in seinem Spiel auf. Trotzdem spielt er, und ist sich bewußt, daß er spielt. Der Geiger erlebt heiligste Erregung, er erlebt eine Welt außerhalb und über der gewöhnlichen, und dennoch bleibt sein Tun ein Spiel. Der Spielcharakter kann den erhabensten Handlungen eigen bleiben. Kann man nun die Linie bis zur Kulthandlung weiterziehen und behaupten, daß auch der Opferpriester, indem er sein Ritual vollzieht, ein Spielender bleibt?" (Huizinga 1956: 25)

Dies wird die Frage sein, mit der wir uns vornehmlich im zweiten Teil dieser Arbeit befassen werden; wir wollen den im vorigen Kapitel bereits begonnenen Ansatz, die Domänen des Spiels und des Heiligen als relativ gleichwertig und ineinander übergehend zu betrachten, mit Hilfe von Batesons Rahmentheorie weiter ausbauen und vertiefen. Natürlich werden sich dennoch Unterschiede zwischen Spiel und Ritual festmachen lassen; einer der gewichtigsten, auf den fast alle Autoren von Handelman über Turner bis Köpping abzielen, ist dessen transformative Kraft (und damit auch Motivation) im Gegensatz zum autotelischen Charakter des Spiels:

"Im Anschluß vor allem an Victor Turners Theorie vom rituellen Prozeß ist die transformative Kraft von Ritualen zunehmend ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt. Das Ritual erscheint als eine (in Teilen kreative) Performanz, die soziale Positionen von Menschen in gesellschaftlichen Strukturen und diese Strukturen selber zu verändern vermag. Damit rückt das Ritual auch in die Nähe des Theaters oder allgemeiner der Kunst" (Köpping 2000: 1). Gleichzeitig ist hierin jedoch auch sein Hauptcharakteristikum begründet; denn "wenn das Transgressive des Spielens zur reinen Inszenierung wird, also nicht gelebte Wirklichkeit, sondern nur noch gespielte Wirklichkeit bedeutet, also als Performanz um ihrer selbst willen stattfindet unter ihren eigenen theatralischen Spielgesetzen, dann gibt es keine Transformation mehr, weder kollektiv noch individuell" (Köpping 1998: 74), "da der Rahmen... 'dies ist ein Spiel

(Theater)', zu der pragmatischen Schlußfolgerung führt: 'im Leben ist es aber eben anders.'" (Köpping 1998: 73)

Dennoch werden wir weiter versuchen, nach Anzeichen des Ludischen im Heiligen auszuhalten (und im vierten Teil dieser Arbeit *vica versa*), was in diesem Kapitel exemplarisch vor allem an der von Bateson beschriebenen und Handelman untersuchten Navenzeremonie und Métraux' Forschung über den haitianischen Voodoo geschehen soll, welchen Michel Leiris im Vorwort zu Métraux' Buch als "gelebtes Theater" (o.J.: 10) charakterisiert hat; diese Formulierung ist eine Hälfte des im letzten Abschnitt bereits zitierten Begriffspaares, und "die Unterscheidung von Leiris zwischen 'gelebtem' und 'gespieltem' Theater bleibt für jede theoretische Entwicklung einer Performanz-Theorie von grundlegender Bedeutung" (Köpping 1998: 76).

1. Gerahmtes Handeln

Es scheint geboten, uns zunächst mit Batesons Begriff des *frames* vertraut zu machen, da er für eine nähere Untersuchung der Beziehungen zwischen spielerischen, theatralen oder rituellen Prozessen und der "Wirklichkeit" unabdingbar ist, ebenso wie für das spätere Verständnis von Konzepten wie das der Transgression und der Statusinversion.

Wir stellten mit Huizinga bereits fest: "Spiel ist nicht das 'gewöhnliche' oder das 'eigentliche' Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es 'bloß so tut', daß alles 'bloß zum Spaß' ist." (Huizinga 1956: 15) In Folge geht er weiter auf die spielerische "Abgeschlossenheit und Begrenztheit" (Huizinga 1956: 17) ein; ich habe das im ersten Kapitel bereits angesprochen.

Bateson geht nun davon aus, daß die menschliche Kommunikation im Laufe ihrer Entwicklung immer komplexere Ebenen der Abstraktion hervorgebracht hat (ohne die das Leben auch nur halb so interessant wäre, "a game with rigid rules, unrelieved by change or humour" (Bateson 1973: 166).

Eine mögliche Form der Abstraktion ist die metakommunikative Ebene, deren Gegenstand das Verhältnis der kommunizierenden Parteien ist (im Gegensatz zur metalingualen Ebene, die sich auf die Sprache selbst bezieht.) Spielerische Handlungen

(die hier nur als Beispiel dienen sollen) transportieren eine solche metakommunikative Botschaft- nämlich die Botschaft *this is play*, die Bateson nach "these actions, in which we now engage, do not denote what would be denoted by those actions which these actions denote" (1973: 153) aufschlüsselt: ein gespielter Schlag deutet den Schlag an, transportiert aber nicht dessen Aggression- selbst wenn er versehentlich schmerzt.

"We face then two peculiarities of play: a) that the messages or signals exchanged in play are in a certain sense untrue or not meant; and b) that that which is denoted by these signals is not existent" (1973: 156).

Die Botschaft "dies ist ('nur') Spiel" schafft somit einen paradoxen Rahmen wie dem des Epimenides:

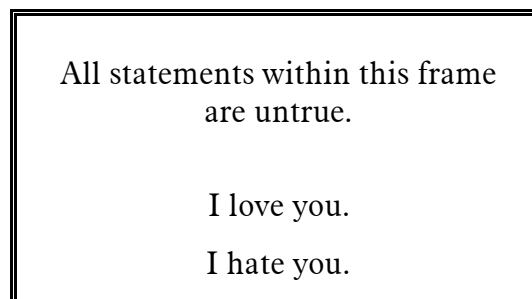


Fig. 3: Batesons Illustration eines paradoxen metakommunikativen Rahmens wie dem, der durch die begleitende Botschaft "dies ist Spiel" geschaffen wird (1973: 157).

Auch wenn Bateson in seinem Aufsatz *A theory of play and fantasy* dieses Modell hauptsächlich zur Erklärung des die Wirklichkeit imitierenden oder ersetzenden Spiels anwendet, ist es letztlich auf alle Kommunikationsformen - und dem Fokus dieser Arbeit gemäß also auch Handlungen - anwendbar, die eine andere Botschaft transportieren als (im Idealfall) eine dem kommunizierten Inhalt bzw. der Handlung im Verhältnis 1:1 entsprechende. In allen Fällen, in denen das "tatsächlich" gemeinte von dem scheinbar kommunizierten abweicht, ziehen wir einen metakommunikativen Rahmen um das Ereignis, der den Beteiligten und allen anderen Anwesenden erklärt, *wie das jeweilige Ereignis zu deuten ist.*⁵ Dementsprechend kann die Botschaft dieses

⁵ Geisteskrankheiten wie Schizophrenie können sich gemäß dieses Schemas genau in dem Unvermögen äußern, einen Rahmen richtig zu interpretieren, bzw. in dem Versuch, 1:1 Entsprechungen herzustellen, wo keine sind. Und um noch einmal auf die Realitätswahrnehmung von Kindern zu sprechen zu kommen, so ist es in diesem Kontext auch Köppings Feststellung interessant, daß "es... ein Zeichen des Erwachsenseins (ist), daß wir nicht mehr annehmen, daß der Schauspieler gestorben ist, wie viele Kinder

Rahmens dann auch *this is dream* oder *this is fantasy* lauten; *this is ritual* ist eine weitere mögliche Botschaft, und neben ihrer Zwillingschwester *this is play* für die Untersuchung körperlicher Performanz die relevanteste. Beide Botschaften geben dem gerahmte Ereignis einen eigenen Sinn. Ein einfaches Beispiel: wenn wir beobachten, wie jemand sein Schwert gegen einen anderen erhebt, dann will er ihn wohl töten - oder aber, es ist "nur Spiel" - oder aber er schlägt ihn gerade zum Ritter.

Wenn wir uns also darauf einlassen, so machen wir uns frei von der äußeren Wirklichkeit und betreten die Realität *innerhalb* des Rahmens, der ganz wie der Rahmen eines Bildes unsere Aufmerksamkeit auf seinen Inhalt lenkt: "Attend to what is within and do not attend to what is outside" (Bateson 1973: 160).

2. Zum Ritualbegriff

Verblüffenderweise liegt Batesons Aufruf zur Achtsamkeit bereits ziemlich nahe an dem resignierten Resümee, das Handelman auf den ersten Seiten von *Models and Mirrors* zieht, wenn er sich auf die Suche danach begibt, was das Gros seiner Kollegen eigentlich unter Ritual versteht: "They (die Definitionen, nicht die Kollegen) really tell us almost nothing, apart from some vague sort of instruction, perhaps akin to: PAY ATTENTION-SOMETHING SPECIAL GOING ON HERE AND NOW" (1990: 11).

Dies ist zunächst unser kleinster gemeinsamer Nenner, nachdem der Begriff des Rituals von verschiedensten Seiten (und mit Recht, wie ich finde) sowohl auf den säkularen Bereich wie auch auf zwangsneurotische Handlungen ausgedehnt wurde, und anschließend (ebenso mit Recht) von Mary Douglas als Sprachrohr der Gegenseite auf seine ursprüngliche Dimensionen zurückgestutzt wurde- mit dem Verweis darauf, daß bei der Verwendung eines derart allumfassenden Begriffes kein adäquater Terminus, "nichts 'Apartes' mehr für das Ritual als positiver Kraft" übrig bliebe (Köpping 2000: 5).⁶

es bis zu einem gewissen Alter tun" (1998: 68), während, wie er weiter mit Verweis auf Bailey feststellt, etwas schiefläuft, sofern wir nach Caesars Bühnentod am nächsten Tage die Todesanzeigen konsultieren (1998: 76).

⁶ Die dänische Ethnologin Inger Sjørlev geht in der Frage, warum beispielsweise während einer Besessenheit bestimmte Materialien tabu für den Besessenen sind, so weit zu folgern, daß es in einer Kosmologie -hier im Candomblé, siehe unten- schlicht "Regeln geben (muß)", für die "keine Erklärung...nötig ist, da sie nur denen gegeben werden könnte, die sich ohnehin an die Regeln halten." Es

Ohne Zweifel jedoch stellen Rituale (oder *public events*, um bei den Begriffen der Manchesterschule zu bleiben) ebenso wie Spiele eine ihm Batesonschen Sinne *gerahmte* Aktivität dar: "public events tend to be relatively closed phenomenal worlds... in and of themselves, that encompass participants and that operate on and through them." (Handelman 1990: 16) "The features of the public event indicate that it points beyond itself. Public events are locations of the dense presence and the high production of symbols. Victor Turner (1967: 19) went so far as to insist that 'the symbol is the smallest unit of ritual' - that is to say, its building-block" (Handelman 1990: 12).

2.1 Liminalität

Essentiell für das Verständnis von *Ritual*, dem ich mich in Folge in dieser Arbeit bedienen möchte, sind die Arbeiten Victor Turners und insbesondere die von ihm benutzten Begriffe der *Liminalität* (in Fortführung von Genneps), der *Communitas*, der *Antistruktur*, und des *social drama*.

Der Ablauf eines Rituals (ursprünglich: Übergangsriten, *rites de passage*) läßt sich in van Genneps Begriffen in eine Trennungs-, eine Schwellen-, und eine Angliederungsphase (separation - margin / *limen* - aggregation) (Turner 1967: 94) unterteilen.

Turner ist nun der Auffassung, "daß beinahe *alle* Arten von Riten die Verlaufsform eines Übergangs aufweisen" (Turner 1989: 34); sein Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Schwellenphase (Turner 2000: 94), die er den Zustand der *Liminalität* nennt. Die Schwellenphase ist das, was einem Ritual seine transformative Kraft verleiht, und es von der indikativen Zeremonie unterscheidet; "ritual is transformative, ceremony confirmatory" (Turner 1967: 95).

ginge nur darum, etwas zu haben, "um Unterschiede zu schaffen. Und danach geht es darum, durch das Ausbalancieren dieser Unterschiede das Gleichgewicht aufrechtzuehalten. Es dreht sich um die Notwendigkeit von 'überflüssigen' Regeln... Das geheime Fundament im Candomblé hat eher symbolischen als reellen Charakter, aber nichtsdestoweniger ist es bedeutungsvoll... Man entdeckt, daß das eigentliche Geheimnis darin besteht, daß es gar kein Geheimnis gibt." (Sjørsløv 1999: 548) Das Interessante an dieser paradoxen Entzauberung bei gleichzeitiger Betonung der Bedeutsamkeit der symbolischen Ebene scheint mir zu sein, daß das Ritual in Sjørsløvs Vorstellung zwar zu einer inhaltsleeren, aber nicht sinnlosen, rein formalen Angelegenheit wird. Vielleicht gilt auch hier Huizingas Ausspruch, man wolle "der Betrogene sein" (Huizinga 1956: 30).

Im Zustand der Liminalität stehen die Initianten (bzw. die Teilnehmer des Rituals) außerhalb der normalen Struktur. Sie sind meist den äußeren Zeichen ihres Standes und ihrer Würde beraubt; oft sind sie nackt wie Säuglinge (bzw. Leichen), um dies zu versinnbildlichen; das Subjekt "durchschreitet einen kulturellen Bereich, der wenig oder keine Merkmale des vergangenen oder künftigen Zustandes aufweist" (Turner 2000: 94).

Was unseren Kulturkreis betrifft, so weist Turner auf die Parallelen zur zwangsweisen Entkleidung von Neuzugängen in den von Goffman untersuchten "total institutions" (Goffman 1990b: xiii) hin: Klöster, Nervenheilstätten, Gefängnisse: "the stripping and leveling processes which occur at this time directly cut across the various social distinctions with which the recruits enter." (Goffman 1990b:s 119). Noch unerfreulicher können die Initiationsrituale in Jugendbanden oder Burschenschaften ausfallen.

2.2 *Communitas*

Der Zustand der *communitas* ist eine Erfahrung grundlegender Zusammengehörigkeit und Gemeinschaft zwischen diesen gleichgemachten Grenzgängern und ranglosen Außenseitern, die in einem Limbus zwischen Erniedrigung und Heiligkeit existieren (Turner 2000: 96). Ihnen wird magische Macht zugeschrieben (Turner 2000: 107), und, wie van Gennep herausstellt, ist die Gesellschaft gegenüber diesen Außenseitern auch relativ schutzlos, gerade weil sie nicht mehr nach deren Regeln spielen (Turner 1989: 39). Die Erfahrung ist flüchtig, zutiefst emotional und trostspendend- "wenn zwei Menschen ihre Einheit zu erleben glauben, haben sie, wenn auch nur einen Augenblick lang, das Gefühl, alle Menschen seien eins." (Turner 1989: 73)⁷

Doch *communitas* ist nicht nur auf diese religiös aufgeladenen Momente beschränkt- es sei denn, man würde vica versa folgern, daß von der *communitas* selbst eine Aureole der Religiosität ausgeht. Ein weiteres von Turner wiederholt angeführtes

⁷ Turner unterscheidet zwischen *spontaner*, *ideologischer* und *normativer* *communitas* (Turner 1989: 75 ff). Während der erste Begriff für sich selbst spricht, bezeichnet ideologische *communitas* ein die Menschen vereinendes theoretisch-utopisches Konzept; normative *communitas* entspricht dem Versuch einer Gesellschaft oder Gruppe, diesen flüchtigen Zustand des "wir" einzufangen und beliebig zu reproduzieren.

Beispiel aus unserem Kulturkreis ist die Hippiebewegung, die sich angesichts des kalten Krieges sogar unter dem Eindruck einer apokalyptischen Bedrohung zusammenfand. Feste wie Allerheiligen sollen derweil wie bereits in Kapitel 1 dargelegt die *communitas aller* Lebenden betonen (Turner 2000 173).

Gesellschaft ist ein "dialektischer Prozeß mit aufeinanderfolgenden Struktur- und Communitasphasen" (Turner 2000: 193). Eine Überbetonung eines der beiden Aspekte führt über früh oder lang zwangsläufig zum Umschlagen in den anderen Zustand: siehe "geglückte" Revolutionen, siehe autoritäre Sekten.

Menschen suchen nach der Communitaserfahrung, das Streben nach ihr ist nach Turner ein ebenso grundlegendes Bedürfnis wie das Streben nach Struktur. "Menschen, die in ihren funktionalen Alltagshandlungen eine der beiden Modalitäten entbehren, suchen sie im rituellen Schwellendasein. Die strukturell Inferioren streben im Ritual nach symbolischer struktureller Superiorität; die strukturell Superioren dagegen verlangt es nach symbolischer Communitas, und um sie zu erreichen, nehmen sie selbst Qualen auf sich" (Turner 2000: 193).

Wir fühlen uns stark an die Motivation von Spielern erinnert, die via der *mimicry* eine Identifikation mit einer ihr verwehrtten Lebenssituation anstreben; "Schwäche ist der Schwellenzustand der Starken- Stärke der der Schwachen" (Turner 2000: 190). Wichtig ist aber in beiden Fällen, daß dieser Austausch sich "nicht wirklich" vollzieht, im Gegenteil: "Kognitiv betrachtet unterstreicht nichts Ordnung so sehr wie das Absurde oder Paradoxe. Emotional betrachtet befriedigt nichts so sehr wie extravagantes oder vorübergehend gestattetes unerlaubtes Verhalten. Rituale der Statusumkehrung umfassen beide Aspekte" (Turner 2000: 168).

2.3 Riten der Staturerhöhung und -umkehr; Antistruktur

Turner unterscheidet Rituale im wesentlichen in Riten der Lebenskrise (Riten der Staturerhöhung) und kalendarische Riten (Riten der Statusumkehrung). Immer haben sie Einfluß auf die *Struktur* einer Gesellschaft, oder genauer, ihre "normative Sozialstruktur" und das Gefüge "ihres Rollensystems, ihrer Statuspositionen, ihrer Rechte und Pflichten" (Turner 1989: 40).

Nur handelt es sich in ersterem Fall um die dauerhafte Statuserhöhung eines Individuums, so z.B. die Initiation eines Novizen, im anderen Fall um eine zeitlich begrenzte Statusinversion eines oder aller Beteiligten. Ein gutes Beispiel hierfür waren Karnevalsriten; oder wie Köpping anhand der Saturnalien erklärt, Feste, die sich Instrumenten wie "der Substitution von stellvertretenden Opfern und der Einsetzung von 'Narren' für Herrscher, dem Umkehren heiliger Handlungen durch 'Narrenbischöfe'" usf. bedienen (Köpping 1997b: 1053).

Turner selbst beschreibt, was er "die Beschimpfung des zukünftigen Häuptlings nennt" (2000: 100), eine Phase der Liminalität, die der Häuptling der Ndembu durchlaufen muß- er "sei 'am Abend vor seinem Amtsantritt wie ein Sklave.'" (Turner 2000: 101). Gluckman seinerseits wies auf die privilegierte Rolle des Hofnarren hin (Turner 2000: 108).

Innerhalb des Rahmens des Rituals ist die Struktur also aufgehoben- wir erleben, was Turner *Anti-Struktur* nennt: "die Befreiung der kognitiven, affektiven, volitionalen, kreativen usw. Fähigkeiten des Menschen von den normativen Zwängen, die sich aus dem Innehaben einer Reihe aufeinanderfolgender Statuspositionen, dem Spielen einer Vielzahl sozialer Rollen und der bewußten Zugehörigkeit zu korporierten Gruppen wie der Familie, der Lineage, dem Klan, dem Stamm, der Nation usw. oder zu sozialen Kategorien wie einer Klasse, einer Kaste, einem Geschlecht oder einer Altersgruppe ergeben. Soziokulturelle Systeme zielen so stark auf Konsistenz, daß sich Menschen in kleinen Gesellschaften nur selten und in großen nicht eben häufig von den normativen Haken, an denen sie zappeln, befreien können" (Turner 1989: 68).

Das Liminale aber ist ein "Augenblick reiner Potentialität" (Turner 1989: 69), "the realm of primitive hypothesis, where there is a certain freedom to juggle with the factors of existence. As in the works of Rabelais, there is a promiscuous intermingling and juxtaposing of the categories of event, experience, and knowledge, with a pedagogic intention" (Turner 1967: 106).

Dennoch kann es nie mehr sein als ein "kurzes, subversives Aufflackern. Sobald es auftritt, wird es in den Dienst der Normativität gestellt" (Turner 1989: 69)- "it is a widely accepted dogma in anthropology that inversion, far from up-ending order and opening avenues to its redoing, instead revalidates and reinforces it... inversion of a

stratified order is still a discourse about that very order of stratification that is inverted" (Handelman 1990: 52).

2.4 Theorie des Fests

Vom Begriff der Antistruktur möchte ich kurz einen Bogen zurück zu Caillois und dem bereits dort angerissenen Phänomen des Festes und des Karnevals (als Ausdruck der *mimicry*, vielleicht aber auch des *ilinx*) schlagen.

Wir haben es hier mit einem ständigen Spiel mit dem Feuer zu tun, ritueller Rebellion (s. Köpping 1997a: 13), ein ständiges, zaghaftes Neu-Erfinden der sozialen Ordnung, das in echtes Chaos und eine nachfolgende Neuorganisation umschlagen kann, aber nicht muß; das dies *vorschlägt*, aber nicht *will*. Geschieht es doch, ersetzt über früh oder lang die neue Ordnung die alte; *communitas* wird wieder zu Struktur, die Struktur bändigt und instrumentalisiert die anarchische Kraft des Festes, des Karnevals, des statusumkehrenden Rituals, und wir stehen wieder am Anfang.

"Though we know about the futility of successful revolution, we do not cease playing at ritual rebellion. Through seasons and life cycles, we revive the symbol of rebellion, in tales told, in plays staged, in ritual persons reenacting the same sequences" (Köpping 1985: 197).

"Umkehrungsrituale halten den Mitgliedern einer Gemeinschaft vor Augen, daß die Alternative zu Kosmos Chaos ist, sie sich deshalb also besser an Kosmos, d.h. an die traditionelle Ordnung der Kultur halten, selbst wenn sie für kurze Zeit im Rahmen einer saturnalischen oder luperkalischen Festlichkeit, eines Charivari oder einer institutionalisierten Orgie einen Mordsspaß am chaotischen Verhalten haben können" (Turner 1989: 62).

Feste sind eine "liminale Zeit", in der "Exzesse verschiedener Art zugelassen" und "in einem Rahmen gebändigt" werden (Köpping 1997b: 1049); das Fest scheidet "das Gewöhnliche vom Außergewöhnlichen" (Köpping 1997b: 1048f), und ist eine "Zwischenherrschaft des Rausches, des Überschwangs und es Verfließenden, wo alles, was es in der Welt an Ordnung gibt, vorübergehend aufgelöst wird, um neubelebt wieder daraus hervorzugehen" (Caillois 1960: 97).

Wenn nun aber, wie Köpping mit Verweis auf Gluckman nahelegt, unsere Tendenz, Konflikte im säkularen Raum auszuhandeln, zu einem Rückgang ritueller Bedeutsamkeit in unserer Gesellschaft geführt hat, eine Ablehnung des Dionysischen aber noch lange nicht dessen Entschärfung impliziert, so ließe sich auch die Frage stellen, "ob eine Revitalisierung des Exzessiven, der Transgression, als erlaubte und geforderte Voraussetzung voller Festlichkeit auch zu einer Vermeidung von realer, z.B. kriegerischer Gewalt beitragen kann, oder ob sie die Folgen solcher Gewalt kathartisch zu heilen in der Lage wäre" (Köpping 1997b: 1063); schließlich, nun in Bezug auf Bataille, steht die Welt des Heiligen im Gegensatz zur profanen Welt gewissen Übertretungen durchaus offen (Köpping 1997b: 1053), oder, mit Caillois Worten: "Das Sakrileg gehört zur Sozialordnung. Es wird auf Kosten der Majestät, der Hierarchie und der Macht begangen" (Caillois 1988: 151).

2.5 Social Drama

Ein letzter von Turner aufgebrachter Begriff, der uns (insbesondere im dritten Teil dieser Arbeit) noch sehr nützlich sein kann, ist der des *social dramas*, der tatsächlich nichts anderes nahelegt als eine Übereinstimmung zwischen beobachtbaren sozialen Abläufen und einer theatralischen, künstlerischen Struktur.

"Die Analogie, ja Homologie zwischen den Sequenzen vermeintlich 'spontaner' Ereignisse, die die in solchen Dörfern bestehenden Spannungen zum Ausdruck bringen, und der charakteristischen 'Verlaufsform' des europäischen Dramas seit Aristoteles oder... der europäischen Epen und Sagen, war nicht zu übersehen", merkt Turner mit Verweis auf seine Feldstudien unter anderen bei den Ndembu an. "Außerdem war es unmöglich, nicht zu bemerken, wann die 'dramatische Zeit' an die Stelle des routiniert verlaufenden Soziallebens trat" (Turner 1989: 11).

Entsprechend der aristotelischen Unterteilung (in Anfang, Mitte, Ende) beschreibt Turner den typischen Ablauf des *social drama* als das Aufeinanderfolgen eines die soziale Ordnung bedrohenden *Bruchs*, des Ingangsetzens von *Bewältigungsmechanismen* wie z.B. Divination, und eines Schlußaktes, der entweder eine

Versöhnung oder einen dauerhaften Bruch für die Gemeinschaft bedeutet (Turner 1989: 12f).

"(Es) besteht möglicherweise in allen Gesellschaften eine wechselseitige, vielleicht dialektische Beziehung zwischen sozialen Dramen und kulturellen Darstellungsformen. Das Leben ist ebenso sehr eine Nachahmung der Kunst wie umgekehrt" (Turner 1989: 114)- eine vielleicht angreifbare, aber nichtsdestotrotz einnehmende und inspirierende These.

3. Spiel und Ritual am Beispiel von Naven

In Resonanz auf Sutton-Smiths Ausführungen zu seinen eigenen Theorien kommt Turner zu dem Schluß, daß man "in liminalen und liminoiden (d.h. an das Liminale gemahnenden, Anm. d. Verf.) Situationen den Rahmen, innerhalb dessen neue Modelle, Symbole, Paradigmen usw. entstehen, gleichsam das Samenbeet kultureller Kreativität" sehen kann (Turner 1989: 41): "Meines Erachtens machen... die analytische Zerlegung der Kultur in Faktoren und die freie oder "spielerische" Neukombination dieser Faktoren zu jedem möglichen Muster, wie verrückt dieses auch sein mag, das Wesen der Liminalität, die Liminalität *par excellence* aus." (Turner 1989: 42).

In einer Caillois umgehenden, und statt dessen wieder an Huizinga (und letztlich Plato) anknüpfenden Argumentation macht Turner damit das ludische Element mitten im Zentrum des Ritualen, und dort erneut als den Quell der Kultur aus.

Wahrscheinlich könnte man dieses Spiel mit dem Spiel und dem Heiligen beliebig weiter fortführen und immer wieder das eine Konzept als Glücke des Eis des anderen verstehen; es scheint also höchste Zeit, beide Konzepte gegenüberzustellen und zu vergleichen- denn Bateson ist nach wie vor unser kleinster gemeinsamer Nenner.

Handelman hat sich auf eben dieser Basis der Herausstellung binärer Oppositionen zur Verdeutlichung der Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Ritual und Spiel gewidmet.

"Ritual and play complement one another in the kinds of messages they communicate to the social order" (Handelman 1977: 185). "As ritual is a liminal

phenomenon, so is play" (Handelman 1977: 188). "Ritual and play may be the major liminal experiences in traditional society. They have more in common with one another than either has with the social order" (Handelman 1977: 188)- ich erinnere an Figur 2.

Turner merkt außerdem an, daß es für die "'Besitzer' des Rituals" möglich ist, "unter bestimmten kulturell determinierten Bedingungen von Zeit zu Zeit neue Elemente in den sozial ererbten Bestand ritueller Bräuche einzuführen. Für solche 'ludischen' Erfindungen eignet sich die Schwellenphase des Rituals, die Seklusionszeit, besonders gut. Vielleicht sollten wir die Unterscheidung zwischen 'Arbeit' und 'Spiel' (bzw. 'Muße', Anm. d. Verf.) überhaupt als ein Produkt der industriellen Revolution betrachten und erkennen, daß symbolisch-expressive Gattungen wie Ritual und Mythos gleichzeitig Arbeit und Spiel... sind... In 'tribalen' usw. Kulturen gibt es nämlich vor allem in den liminalen Perioden von Initiationsriten, die sich über lange Zeit erstrecken... zweifellos 'ludische' Aspekte" (Turner 1989: 47).

Als Beispiel nennt Turner "Scherzbeziehungen, Sakralspiele... Rätsel, Scheinordale, heiliges Narrentum... Trickstergeschichten" (Turner 1989: 47 f) oder die obszönen Beschimpfungen im Zwillingsritual der Ndembu, die zu einem Großteil auf die "persönliche Erfindungsgabe" der beteiligten Männer und Frauen zurückgehen- "nichtsdestoweniger steht dieses ludische Verhalten im Dienst des eigentlichen Ziels des Rituals- gesunde, aber *nicht zu viele* Nachkommen auf einmal zu zeugen. Viel ist gut, aber zuviel ein dummer Scherz. Das Scherzen zwischen Männern und Frauen sorgt deshalb für angemessene und verhindert unangemessene Fruchtbarkeit. Scherzen macht Spaß, ist aber auch eine soziale Sanktion" (Turner 1989: 48).

"Das Spiel ist... ernst und muß gewisse Grenzen wahren" (Turner 1989: 48). Auch stellt Turner fest, daß sich "während der liminalen Phasen und Situationen in tribalen und agrarischen Kulturen- im Ritual, im Mythos und in Gerichtsverfahren... Arbeit und Spiel meist nicht unterscheiden (lassen)... Das Ritual ist ernst und spielerisch zugleich" (Turner 1989: 52). In unserem, wie Caillois wahrscheinlich sagen würde, bürokratisierten Ritualverständnis ist dagegen wenig Freiraum für solcherlei Improvisation.

Zurück zu Handelman. "The metacommunication of the ritual frame itself, 'this is ritual', is conjoined by the meta-communications, 'all messages within this frame are sanctified' and 'all messages within this frame are true'. Therefore the messages within

the ritual frame are imbued with moral worth, while the frame itself is woven of messages of morality." (Handelman 1977: 188) Leider, so Köpping, ist das Ziehen und Erkennen eines wie auch immer gearteten Rahmens häufig noch lange nicht ausreichend, um zu erkennen, in welcher Sphäre man sich gerade befindet- und häufig überschneiden sich auch mehrere widersprüchliche Meta-Botschaften, gerade, wenn ludische Aktivitäten in ein Ritual eingebettet werden, oder Rituale dramatisiert. Wir gelangen an ein neues Paradox: "How can either the ludic or the ritual... be transformative if the content of one frame reads 'this is false' while the other frame in which it is embedded reads 'all actions performed here are sacrosanct and legitimized by divine authority'"? (Köpping 1997a: 7).

Gehen wir also mit Handelman auf die expliziten Eigenheiten und Unterschiede beider Rahmen ein:

<i>Play</i>	<i>Ritual</i>
Framed Domain	Framed Domain
Meta-message of liminality	Meta-message of liminality
Meta-message about ordering of social reality	Meta-message about ordering of social reality
Easy passage to play	Complex passage to ritual
Weak frame	Resilient frame
Wider range / band of commentary	Narrower range / band of commentary
Comments on immediate on-going fragments of social reality	Comments on totality of structure in time and space
Accentuates plasticity of ideation	Defines moral community
Meta-message of doubt / amorality / falsity	Meta-message of sanctity / morality / truth

Fig. 4 Handelmans zusammenfassende Gegenüberstellung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede der gerahmten Domänen Spiel und Ritual. Ich habe nur die Punkte aufgenommen, die mir für die Argumentation meiner Arbeit bedeutsam erscheinen - besonders hervorhebenswert mögen der leichtere Übergang zur ludischen Domäne und die bereits angesprochenen konträren Metabotschaften sein- für eine ausführlicherer Gegenüberstellung und Handelmans detaillierte Erläuterungen hierzu siehe Handelman 1977: 187 ff.

Bezüglich der sowohl von Ritual als auch Spiel gleichermaßen benutzten Ambiguität stellt Köpping einen weiteren wichtigen Unterschied heraus: "in ritual all ambiguities and paradoxa are... rendered impotent or inoperative, while in play ambiguities are employed so to heighten awareness that the personality is transformed by ecstasy and possession- the player becomes what he plays" (1997a: 12). Dennoch bezieht auch das Ritual erst dann seine eigentliche Macht, wenn es sich der Ambiguität behelfs performativer Akte *bedient* und so selbst Zuschauer in Akteure des göttlichen Dramas verwandelt- "this experience of performing has been described as the 'flow' of the play, in which the actor, while aware of his actions, is not aware of himself" (Köpping 1997a: 12) Man könnte von dieser vereinnahmenden Macht der rituellen Realität die Brücke auch wieder zu Leiris und seiner Unterscheidung zwischen gespielterem und gelebtem Theater zurück schlagen.

"Both play and ritual are framed domains which alter perception and experience. The passage to either is predicated upon a transformation of cognition which is meta-communicative, and which bypasses paradoxes about the nature of reality which such alternation connotes... the paradox of play derives from messages which are 'false', in a sense, while that which these messages denote is non-existent. Thus, the meta-message, 'this is play', which transforms cognition, is one of 'make-believe'. Modelled upon everyday life, it inverts this reality to question and to doubt the validity of ongoing existence... by contrast, the bypass to ritual is predicated upon a premise of 'let us believe'. Thus communication within the ritual frame is sanctified, is imbued with moral worth, is made 'true' and is made absolute" (Handelman 1979: 185).

"Put simply, as a meta-communicative channel, play has a higher survival value than does ritual. But, unlike ritual, play messages cannot define the moral community... in the absence of ritual, attempts to transmit meta-messages akin to those of ritual through the play channel are stripped of their sanctity, morality and truth, and are rendered 'unserious', faint, and ineffectual" (Handelman 1977: 191). Während ich bereits auf die möglichen Folgen eines Verlust der spielerischen Option einging, werde ich auf diesen letzten Punkt, den Versuch, das Heilige durch das Spiel zu substituieren, noch zu sprechen kommen.

★

Ein Beispiel dafür, wie sich Handelmans Schema in der Praxis anwenden läßt, gibt er in seinem Essay *Is Naven Ludic*, in dem er die in Batesons *Naven* beschriebene gleichnamige Zeremonie der Iatmul nach diesen Kriterien durchleuchtet.⁸

Bei Naven handelt es sich um ein kompliziertes Geflecht von Beziehungen und performativen Abläufen, die (in der Hauptsache) den *wau* genannten Onkel mütterlicherseits und entsprechend seinen *laua* genannten Neffen betreffen. Sehr stark vereinfacht ausgedrückt, kommt es immer, wenn der *laua* eine bemerkenswerte Tat vollbracht hat (wofür sich von Flötenspiel bis zur Ermordung eines Feindes eine ganze Reihe von Ereignissen qualifizieren), zu folgendem zeremoniellen Verhalten des Onkels: er reibt seinen Hintern am Schienbein des Neffen und spricht die Worte "lan men to", "husband thou indeed" (Bateson 1958: 9). An der Zeremonie beteiligte Männer verkleiden sich als Frauen. An der Zeremonie beteiligte Frauen kleiden sich als Männer. Wer genau an einer Zeremonie teilnimmt und in welchem Ausmaß kommt stark auf die genauen Umstände an (und was der *laua* genau gemacht hat.)

Wir haben es hier mit einem Konflikt zu tun, der durch die unterschiedlichen sozialen Rollen des *wau* auftritt: er füllt eine mütterliche Rolle während der Initiierung des *laua* aus (Bateson 1958: 77), gleichzeitig ist er eine dominante Figur (Handelman 1979: 181). In der Iatmulgesellschaft läuft ein Prozeß der Rollendifferenzierung ab, den Bateson Schismogenesis getauft hat, und der auf zwei möglichen Ebenen - einer symmetrischen, auf der ein bestimmtes Verhalten anstachelnd für ein gleichwertiges Verhalten empfunden wird, und auf einer komplementären, auf der beispielsweise Dominanz zu Unterwürfigkeit führt - die Gesellschaft unterläuft und determiniert (Handelman 1979: 178). Bateson unterstellt den Männern und Frauen der Iatmul außerdem einen unterschiedlichen Ethos und Eidos, d.h. einen unterschiedlichen Katalog emotionaler und kognitiver Normen, und der Gesellschaft als Ganzen eine hohe Motivation, Widersprüche und Konflikte zu thematisieren und auszuspielen, die sich

⁸ Ich benutze hier einstweilen den Begriff "Zeremonie", um damit anzudeuten, daß es sich zwar um eine bestimmte Art von "besonderem" Verhalten handelt, welches einem speziellen Regelkatalog folgt, nicht aber um ein Ritual im Turnerschen Sinne. Naven ist keine *rite de passage*, und nach Ende der Zeremonie nehmen die Teilnehmer wieder ihre Plätze im Leben ein, ohne daß sich an ihrem gesellschaftlichen Status etwas geändert hätte. Die Masse an Übertragungen, die bei Naven ablaufen, ist dennoch enorm (s. Figur 5.)

aus paradoxen Konfigurationen dieser Dualität ergeben (Handelman 1979: 180). Aus dem Paradox resultiert wiederum eine Karikatur (Handelman 1979: 181).

Naven ist gewissermaßen das Paradebeispiel für die Inszenierung (im Sinne einer theatralen Zurschaustellung) eines Konflikts, denn die Beziehung zwischen *wau* und *laua* ist (gerade bezüglich ihres geschlechtlichen Rollenverhaltens) stark widersprüchlich, "(an) unusual... kind of complementary relationship... for males" (Handelman 1979: 179); "...the complementariness of the wau-laua relationship is... anomalous, 'masked', and paradoxical. The working of the relationship is also paradoxical: the wau is dominant, but also becomes a figure of submission. When this implicit submissive aspect becomes overt, wau dominance is inverted; then the wau re-inverts his identity once again, by exaggerating his response, i.e. by 'playing at' the identity of 'mother' and 'wife'" (Handelman 1979: 182).

Die Reihe von Identifikationen, die also stattfinden, lassen sich wie folgt darstellen:

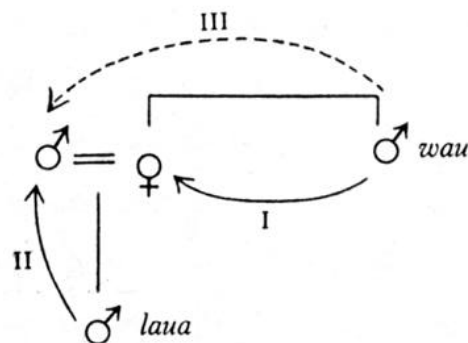


Fig. 5: Pfeil I deutet eine Identifikation des *wau* mit seiner Schwester an, gemäß derer er sich seinem *laua* gegenüber so verhält, als wäre er dessen Mutter. Pfeil II deutet die Identifikation des *laua* mit seiner Mutter an; folgerichtig verhält sich der *wau* ihm gegenüber wie einem Schwager. Beides zusammengenommen ergibt das Verhältnis Mann-Frau.

Die Identifikation des *wau* mit dem Vater des *laua* (Pfeil III) bezeichnet Bateson als eher theoretisch. (Nach Bateson 1958: 84.)

Auf einer strukturellen Ebene "ist" der *wau* also die Frau des *laua*: "if we consider these two identifications simultaneously it is perfectly 'logical' for the *wau* to offer himself sexually to the boy, because he is the boy's wife... upon this hypothesis the *wau*'s exclamation: '*Lan men to!*' 'Husband thou indeed!' becomes immediately understandable" (Bateson 1958: 81f).

Naven ist Ausdruck des Versuchs, die widersprüchlichen schismogenen Prozesse zu organisieren, die die *wau-laua*-Beziehung ausmachen; in letzter Instanz handelt es sich also um einen Konflikt, der aus dem Rollenbild der *Iatmul* resultiert.⁹

"...in the cognitive sense, the *wau-laua* relationship is one of schismogenesis in the symmetrical mode, while in an emotional and social sense their relationship is that of schismogenesis in an anomalous complementary mode. Naven behaviour is an expression of an emotional 'truth', and a denial of a cognitive one - it communicates the correctness of the complementary mode. But simultaneously, naven is also the representation of a cognitive 'truth', and a denial of an emotional one - it communicates that the emotional 'truth' is factitious, and that it is the *artifice* itself of the relationship which is real. This 'truths' (Bateson 1958: 235), or more abstract meta-messages, are then both 'valid' and 'invalid', 'real' and 'unreal', contiguous but contradictory. Each exists, but each also denies the validity of the other" (Handelman 1979: 182).

Ohne eine Meta-Botschaft von entweder Ritual oder Spiel ließe sich diese hochkomplexe Situation kaum kommunizieren (Handelman 1979: 185); nun gibt es im *Iatmul*-Vokabular ohnehin kein eigenes Wort für Ritual- es ist im Spielbegriff enthalten (Handelman 1979: 187).

Und seine oben angeführten Charakteristika für "Spiel" sind nach Handelman auch geeigneter, die Eigenschaften von Naven zu beschreiben: "the *wau* can switch into and out naven behaviour with speed... the frame of naven behaviour is weak, and the *wau* moves easily through it... naven behaviour... is indeed an ongoing flow of commentary on the state of the *wau-laua* relationship. Ritual can rarely accomplish this close and ongoing correspondence between behavioural signals and cultural paradigms about the nature of truth and the validity of experience" (Handelman 1979: 188).

⁹ Interessant im Zusammenhang der sich verkleidenden Männer und Frauen ist, daß auch in unserer Gesellschaft Männer wie Frauen ganz natürlich die Kleidung des jeweils anderen Geschlechts anlegen, sobald sie in eine Domäne eindringen, die eigentlich diesem reserviert ist: Bateson nennt die Kleidung von Reiterinnen (1958: 200); hinzufügen ließe sich die der Managerin, oder von Hausmännern, die dann auch im übertragenen Sinne "die Schürze anhaben."

Ein möglicher Nutzen dieses komplizierten Beziehungsgeflechts könnte laut Bateson die Installierung von Querverbindungen innerhalb einer Gesellschaft sein, die ohne ein "organising centre" auskommt und Regeln im Normalfall als etwas betrachtet, das man brechen kann, wenn man nur stark genug ist. "The relevance of the stressing of the affinal links to the integration of the community is at once evident. These links form a network which runs *across* the patrilineal systems of clans, moities and initiatory groups and thereby ties the conflicting groups together" (Bateson 1958: 107).

Das Verhalten der Iatmulmänner beschreibt Bateson derweil mit den Worten: "(they) behave almost consistently as though life were a splendid theatrical performance -almost a melodrama- with themselves in the centre of the stage" (1958: 148).

Handelman seinerseits charakterisiert Naven letztlich wie gesehen als Spiel und schlußfolgert: "the coherence of the Iatmul social structure is dependent... on the anomaly of the wau-laua relationship, which in turn is dependent upon the ludic for its integrity. Given the nature of play, this may be the penultimate 'jest' of the Iatmul" (Handelman 1979: 189)

Wenn wir beiden Autoren folgen, so ist Naven ein schwer zu klassifizierender Grenzfall, in dem eine Gesellschaft einen hochkomplizierten Rahmen geschaffen hat, um eine Zeremonie von großer funktionaler Bedeutung auf spielerische Weise in Szene zu setzen.-



Bi o s'enia, imale o si.

Wenn es keine Menschen gäbe, gäbe es keine Götter.

(Sprichwort der Yoruba)¹⁰

Spätestens seit den mystizismusverliebten Studien der französischen Intellektuellen und Surrealisten um Michel Leiris und Alfred Métraux gab es in ethnologischen Kreisen ein gesteigertes Interesse an Besessenheitskulten, von denen der haitianische Voodoo sicherlich der "populärste" und in der westlichen Welt verbreitetste ist. Die Faszination, die er auf viele Europäer - nicht zuletzt Maya Deren- auszuüben scheint, und die sich nur teilweise durch die für unsere säkulare Gesellschaft symptomatische Begeisterung für das Okkulte und "Verbotene" erklären läßt, mag womöglich seine Wurzeln gleichfalls in der kindlichen Faszination für das Verborgene sehen.

"Gott erleben zu wollen hat man sich inzwischen oft schon abgeschminkt. Seit jenen Tagen, in denen man darauf getröstet wurde, daß die selig seien, die glauben und nicht sehen, hat man sich daran gewöhnt 'dran glauben zu müssen' und nur durch das Opfer des Intellekts... die Gewißheit des Glaubens zu erlangen. Aber bei dem Phänomen Dämonen regt sich noch einmal die kindliche Neugier und das Bedürfnis nach Erleben am eigenen Leibe. Freilich darf diese kindliche Offenheit und Gier nach derartiger Erfahrung nicht allzu offenkundig angezeigt werden, denn es gibt eine lange Tradition in den christlichen Kirchen, die eigene, die nicht dogmatisch untermauerte religiöse Erfahrung, als ein gefährliches Experiment abzustempeln und vehement davor zu warnen" (Hoffman o.J.: 11).

(Die Formulierung 'Dämonen' ist natürlich ungemein plakativ- aber ebenso typisch. Außer vielleicht bei den Pfingstkirchen ist das Phänomen Besessenheit in unserem Kulturkreis extrem negativ belegt.)

Wir werden uns aber hier nicht weiter mit den körperlichen Symptomen der Besessenheit oder einer medizinischen Debatte darüber aufhalten¹¹. Ebenso wenig

¹⁰ (Sjørøsløv 1999: 508).

Beachtung finden werden Geschichte und die nicht zuletzt durch Hollywood in verzerrter Form bekannten magischen Praktiken des Voodookosmos. Voodoo ist in erster Linie eine Religion, auch wenn "das religiöse System des Voodoo... nicht aus einer präzisen Doktrin hervorgegangen (ist)", weshalb die Frage nach seiner Moral "nicht so gestellt werden (kann)" (Métraux 1998: 420).¹²

Wir widmen dieses Unterkapitel einem Ausflug in den Voodoo, weil er in jeder Hinsicht als ein Extrembeispiel für viele in dieser Arbeit verfolgten Gedankengänge dienen kann- wir erinnern uns an Leiris Ausspruch vom "gelebten Theater" (o.J.: 10).

Diese Exkursion kommt freilich eher einem Gedankenexperiment als einer exakten Ethnographie gleich; doch auf einer theoretischen (wenn auch möglicherweise ebenso idealisierten) Ebene ist Voodoo die sinnbildhafte Inkarnation und Schnittmenge aus ludischer Kreativität, ritueller wie dramatischer Inszenierung, und alltäglichem Rollenspiel. Ich möchte Indizien dafür anführen, daß man den haitianischen Voodoo als ein gesellschaftliches System permanenter theatraler Interaktion und Performanz charakterisieren *kann*- ein Urteil über seine praktische Umsetzung in der Geschichte Haitis liegt nicht in meiner Absicht.

★

¹¹ Eine in der westlichen Welt an Besessenheit gemahnende Vorstellung ist das Krankheitsbild der *Multiple Personality Disorder*- aber die Entlarvung des Buches *Sybil* vor wenigen Jahren hat gezeigt, wie schwer es ist, verlässliche Quellen dafür zu finden- *The Minds of Billy Milligan*, ein weiterer Krankenbericht in Prosaform, erschien von vornherein in der Reihe Heyne Science Fiction & Fantasy (aber schließlich ist auch Métraux in "Merlins Bibliothek der geheimen Wissenschaften und magischen Künste" verlegt worden.) Auch im Falle von Billy Milligan hatten die Einzelpersönlichkeiten ihre eigenen Erinnerungen, Wünsche und Vorlieben, beherrschten exotische Sprachen wie Arabisch oder Serbokroatisch, deren andere Persönlichkeiten nicht mächtig waren, spielten verschiedene Instrumente etc. Dieses Spezialistenwissen ging dann mit zunehmender Integration der Teilpersönlichkeiten graduell verloren. Weiterführende Untersuchungen zum Thema MPD / Besessenheit könnten sicherlich interessant sein.

¹² Caillois charakterisiert die Haltung des Magiers als "ruchlos"; er wolle "den Kräften, deren er sich bedient, Zwang auferlegen" (1988: 210). Deren schreibt: "Der Zauberer bzw. derjenige, der sich magischer Mittel bedient, sieht sich selbst in der Position eines Menschen, der entweder von der Gemeinschaft und dem kosmischen Guten ausgeschlossen ist, sich mit beiden in einem Konkurrenzkampf befindet, oder ihnen sogar als erbitterter Gegner gegenübersteht. Wo der religiöse Mensch um Regen betet- wohl wissend, daß dieser sowohl auf sein eigenes als auch auf das Feld seines Nachbarn fallen wird- frohlockt und triumphiert der Zauberer, wenn es ihm gelingt, den Regen so zu beherrschen und zu konzentrieren, daß er exakt innerhalb der Grenzen seines eigenen Gartenzaunes niedergeht" (Deren 1992: 94).

Nach einem (historisch beispiellos) erfolgreichen Sklavenaufstand 1791 und eher erfolglosen Missionierungsversuchen in der Folgezeit hatte sich auf Haiti eine Melange religiöser Einflüsse von Yoruba, Fon und anderen Stämmen der westafrikanischen Küste, des Christentums und indigenen indianischen Elementen gebildet, die als "Religion des kleinen Mannes" noch heute existiert, und zunehmend - besonders über New Orleans- in den amerikanischen und westlichen Raum diffundiert. In Südamerika, vor allem Brasilien, finden sich mit dem Candomblé Kulte, die mit dem Voodoo vergleichbar sind. Relevant für diese Arbeit sind hauptsächlich die *loa*, die ehemaligen afrikanischen Gottheiten, die nach ihrer Verschmelzung mit katholischen Heiligen und Indianergeistern zu einem für unser Jahrhundert sehr untypischen polytheistischen Pantheon wurden (jenseits dessen sich der christliche Gott in Passivität hüllt), das in einem ständigen Wandel begriffen ist, da seine Gläubigen neuen *loa* nachfolgen oder alte vernachlässigen- allein hier schon zeigt sich der Macht der ausübenden Gemeinde.¹³

Die Haitianer befinden sich einem ständigen Diskurs über ihre Religion, und zumindest von einer ethischen Warte aus scheint dieser Diskurs durchaus ludischen Charakter zu tragen. "(Der Voodoo) wird unablässig von seinen Anhängern sowohl in liturgischer wie in mythologischer Hinsicht bereichert." (Métraux 1998: 421) Auf der weltlichen Ebene hat der haitianische Voodoo- im krassen Gegensatz zu den von Elwert-Kretschmer beschriebenen *vodun*-Kulten, die immer noch in Benin existieren (und in denen, wenn man ihren Ausführungen folgt, Gläubige gegen ihren Willen jahrelangen Initiationen unterworfen und mitunter Zeit ihres Lebens als unfreiwillige Medien dienen müssen)- somit das Potential, eine regelrecht basisdemokratische Religion zu sein¹⁴: jeder Gläubige hat freie Hand darüber, wie weit er sich in die Religion integrieren möchte, und jedem Gläubigen steht im Prinzip jede Karriere in der *société* (Gemeinde) seines *humfòs* (Heiligtum) offen, sei es als *hungan* bzw. *mambo* (Priester / Priesterin), *hunsi* (initiierte Gläubige), *la-place* (Zeremonienmeister) usw., auch wenn

¹³ Alfred Métraux beschreibt den Werdegang eines einfachen Steins zu "Kapitän Déba" (1998: 92); ein Fischer fühlte sich nach dem Fund des ungewöhnlichen Steins vom Unglück verfolgt und vertraute der Interpretation seines *hungan*, daß es sich um einen neuen *loa* handle, der sich vernachlässigt fühle. Der Tip erwies sich als hilfreich, und die Tochter des Fischers baute nach dessen Tod den vererbten Kult weiter aus.

¹⁴ Was leider nicht heißt, daß es in der Praxis auch so sein muß, siehe "Papa Doc" Duvalier. Schon Caillois warnte vor der Verwandlung der "rauschhafte(n) Vereinigung von Verstellung und Trance... in eine vollkommen bewußte Mischung von Betrug und Einschüchterung. In diesem Augenblick geht aus ihr eine besondere Art politischer Macht hervor" (Caillois 1960: 109).

Geld natürlich eine Rolle spielt (1000 \$ für die Komplettausstattung eines *humfòs* zu Métraux Zeiten). Eine ebenso große Rolle spielt jedoch auch das Talent; ein *hungan* bzw. eine *mambo* muß nicht nur über eine gute Menschenkenntnis und großes soziales Engagement verfügen, er oder sie besitzt (im Idealfall) auch adäquate Kenntnisse auf dem Gebiet der Naturheilkunde, und natürlich in den rituellen wie in den magischen Praktiken (letztere wenigstens zu "defensiven" Zwecken.) Ein *hungan* ist Arzt, Priester und Ratgeber in einer Person, und er muß in diesen Rollen auch überzeugen. In den Ballungszentren stehen die Priester und Priesterinnen in ständiger Konkurrenz zueinander; sie sind in gewissem Sinne ein Dienstleistungsgewerbe und abhängig von ihren Gläubigen. Diese gehen zu dem *hungan*, dem sie menschlich und fachlich am meisten Kompetenz zusprechen und dessen Diagnosen sich als am zutreffendsten erweisen: "In Haiti... ist der Serviteur nach wie vor der letzte Richter des Könnens und der Aufrichtigkeit eines Hougans" (Deren 1992: 215, Hougan = *hungan*, Anm. d. Verf.).

Natürlich hat Voodoo immer für alles eine Erklärung. Es gibt endlose Heerscharen von *loa* und endlose Details in der Art des vorgeschriebenen Umgangs mit ihnen; ergo immer einen Grund für ein Mißgeschick und einen Hoffnungsschimmer auf Besserung. Dazu sind die *loa* ausgesprochen aktive Götter; sie geben ihren Gläubigen das Gefühl, sich für sie zu interessieren und für ihre Bedürfnisse gewinnbar, respektive manipulierbar zu sein. "Der Voodoo ermöglicht es seinen Anhängern, aus der oft deprimierenden Realität zu entweichen. Er bildet im Rahmen einer westlich orientierten Zivilisation eine Institution mit vielseitigen Aspekten und unterschiedlichen Funktionen, an denen der Mensch insgesamt teilhaben kann. Als religiöses System hat der Voodoo nichts von seiner schöpferischen Kraft verloren." (Métraux 1998: 420)

★

Die *loa* ähneln den Menschen, die sie erschufen. Sie intrigieren untereinander in einer Art und Weise, die dem griechischen Pantheon nicht nachsteht (hier enden allerdings auch die Ähnlichkeiten), und sie sind mit den typischen Attributen bäuerlichen Lebens oder Erfahrungen aus der Kolonialzeit behaftet. Ihre Zuständigkeitsbereiche umfassen die wichtigsten Sektoren des haitianischen Lebens: Liebe, Verlangen, Fruchtbarkeit,

Tod (Ähnlichkeiten und Überschneidungen sind dabei recht häufig, und jeder *loa* existiert in unzähligen Varietäten).

"Gewissermaßen stellt jeder Loa nur einen Aspekt eines einzigen kosmischen Prinzips dar; dieser Aspekt unterscheidet sich hinsichtlich der Betonung, in der sich dieses zentrale Prinzip jeweils entsprechend des speziellen Kontextes manifestiert, in dem es in Aktion tritt, von den übrigen Loas." (Deren 1992: 112)

Die hervorstechendste Eigenschaft der *loa* ist nun sicherlich, daß sie nicht nur mit den Menschen kommunizieren und in ihre Geschicke eingreifen, sondern "herabsteigen" und Besitz von ihren Gläubigen ergreifen, sie "reiten". Man spricht von den Besessenen als *chuals* (kreolisch f. *cheval*).¹⁵ Voraussetzung hierfür ist eine Trance und ein vorübergehender Bewußtseinsverlust der *chevals*, die durch Trommeln, Tanz, Drogen (nicht zuletzt der hochprozentige Clairin) eingeleitet werden.¹⁶ In der Folge agieren die Besessenen nicht mehr als sie selbst, sondern als die Götter; verschiedene Attribute wie Kleidungsstücke (z.B. Zylinder und Stock für die Guédé), Gestik und Aussprache (z.B. der zischelnde, kriechende Damballah-wèdo) haben Signalfunktion.

"Die Allgegenwart der loa und ihrer Inkarnationen sind Gegenstand eines so tiefgründigen und unbestreitbaren Glaubens, daß das Besessensein ungerührter hingenommen wird als der Besuch eines Freundes. Wenn sich eine Frau auf dem Boden wälzt, schreit oder um sich schlägt, stellen die Zuschauer lediglich fest, daß sie 'einen loa in sich hat'." (Métraux 1998: 160)

★

Einige gute Beispiel für die Reflektiertheit und die Autorität der *Menschen* in diesen Besessenheitskulten finden sich in Sjørsevs informellem Forschungsbericht über brasilianische Candomblékulte; so trifft sie am Nachmittag ihres (noch durch fehlende Konsumgüter bedrohten) *bori*¹⁷ die Feststellung, daß "es... im Candomblé... genügend Pragmatismus (gab), es ... trotzdem funktionieren (würde)" (1999: 516)- auch ohne die

¹⁵ Im Candomblé gibt es die gleiche Analogie, die Besessenen heißen *cavalos*.

¹⁶ Elwert-Kretschmer nennt für Benin weitere Faktoren wie "Schlaflosigkeit, Erwartung der Fremdsteuerung, Angst und physische Überanstrengung" (Elwert-Kretschmer 1997: 169).

¹⁷ "Seinem Kopf Nahrung geben", hier: Sjørsevs Weihe als Novizin.

Rosinen, Kerzen, Süßigkeiten, Birnen und Slips, die sie gerade verzweifelt noch zu kaufen versucht.

Genauso stellt Deren fest, daß ein gläubiger Haitianer nicht annähme, "Gesundheit werde als Folge einer bestimmten rituellen Handlung wiederhergestellt; er denkt vielmehr, daß die Gesundheit eine Belohnung dafür sein wird, daß er diese Handlung vollzogen hat... man (würde) herausfinden, daß der Wert des Rituals für ihn nicht geschmälert würde, wenn er irgendein rituelles Detail nicht beachtete. Der Serviteur würde ganz im Gegenteil für sein hingebungsvolles Bemühen belohnt werden... er hätte zwar technisch falsch, aber ethisch richtig gehandelt... Das zentrale Bindeglied einer solchen kausalen Kette stellt also eine unsichtbare, belohnende Macht dar, die der Serviteur als übernatürliches Eingreifen begreift. Setzt man die Psyche des Serviteurs an die Stelle dieses zentralen Bindeglieds, wird klar, weshalb solche Rituale so häufig funktionieren- die hauptsächlichste Wirkung übt eine derartige rituelle Handlung auf denjenigen aus, der sie vollzieht" (Deren 1992: 221).

Das Ritual hat also aus Perspektive der Teilnehmer durchaus transformative und kathartische Wirkung, es kann auf psychosomatischer Ebene tatsächlich heilsam wirken: "das Wunder stellt... einen innerlichen Prozeß dar. Derjenige, der ein Ritual ausführt, erfährt durch dieses eine Veränderung; aus diesem Grund verändert sich für ihn entsprechend auch die Welt, die ihn umgibt" (Deren 1992: 221).

Und was die Trance anbelangt, so geht selbst Elwert-Kretschmer davon aus, daß selbst "...wenn den vodunsi mit hoher Wahrscheinlichkeit die Auslöser der Trance unbekannt sind, es wohl einer jeden vodunsi individuell überlassen (bleibt), die Bereitschaft in Trance zu fallen bewußt oder unbewußt zu aktivieren oder zu verweigern. Die Möglichkeit einer simulierten Trance... sollte deshalb auch in Erwägung gezogen werden. Wie Métraux... überzeugend formuliert, ist es nicht wichtig, ob wir es mit einer echten oder einer simulierten Trance zu tun haben, denn beide Formen respektieren die kulturellen Spielregeln und erfüllen somit ihren Zweck" (Elwert-Kretschmer 1997: 170).¹⁸

Was die "unbewußte Bereitschaft" betrifft, so muß Inger Sjørsev recht ähnlich empfunden haben, als sie nach ihrem (ohne durch eine Besessenheit, dafür aber mit unnachahmlichen Reflexionen über die Wahrscheinlichkeit einer Taubenfederallergie

bereicherten) *bori* zu dem Schluß kam: "Ich wollte gerne, paßte aber einfach nicht dazu" (Sjørøsløv 1999: 527). Maya Deren derweil (bei der Bereitschaft und Wille in gleichem Maße gegeben schienen¹⁹) beschreibt "Besessenheit... als eine vorübergehende Phase erhöhter und ausschließlicher Ergriffenheit von einem bestimmten Prinzip" (1992: 109); und Sjørøsløv, in Bezug auf eben darauf, sinniert: "(Trance) ist verwandt mit anderen Ausdrucksformen des Körpers, wie das Spiel, der Sport und die Liebe. Ähnlich können auch die Ausdrucksformen sein, die eine hohe intellektuelle Konzentration erfordern und ein Publikum mit einbeziehen, wie zum Beispiel eine Theaterrolle oder einfach nur die Aufgabe, vor vielen Menschen zu reden. Trance ist kein Zustand des Außer-sich-Seins. Es ist viel eher das Einverleiben von etwas, das sich außerhalb des Ichs befindet, ins Ich als eine Trennung vom Ich" (1999: 344).

Oder an anderer Stelle: "Es verbirgt sich kein dionysischer Geist dahinter. Vielmehr verläuft der ganze Vorgang, darunter auch das Erscheinen der Götter, in einem wohlüberlegten und würdevollen, apollinischen Stil... Es ist ganz offensichtlich eine Wahl und sowohl realiter als auch von außen betrachtet eine freie Entscheidung, ob man zum Candomblé gehen will... Aber diese, objektiv betrachtet, freie Wahl tritt in Konflikt mit der kulturellen Rechtfertigung, die den Glauben erst aufrechterhält, daß nämlich nicht von einer freien Willensentscheidung die Rede sein kann, sondern von einem Ereignis, das auf Wunsch des Geistes eintritt" (Sjørøsløv 1999: 114f).

★

All diese Zitate betonen sehr stark die Feststellung, daß sowohl Ablauf als auch Wirksamkeit des Rituals in starkem Maße von der rituellen Bereitschaft der Akteure abhängig sind, und wir gelangen damit zu der Fragestellung, "ob nicht im Bereich des Religiösen, insbesondere von rituellen Performanzen, als Darstellungen im Sinne von Aufführungen, die mit Trance, Besessenheit, schamanistisch-ekstatischen Zuständen oder Maskentänzen verbunden sind, oft genausoviel Trug wie tatsächliches Erleben von den Akteuren/Schauspielern präsentiert wird" (Köpping 1998: 47). "Wenn dieses So-

¹⁸ 'vodunsi' sind die beninische Entsprechung der *hunsi*, "Gemahlinnen des Gottes."

¹⁹ Ihre im Kapitel "die weiße Dunkelheit" beschriebene Besessenheit durch die Liebesgöttin Erzili verleiht ihrem Buch den Charakter eines coming-outs.

Tun-Als-Ob ein integraler Bestandteil von Ritualen aller Art ist, stellt sich die Frage, ob es dann noch einen Unterschied zum Theaterspielen gibt und wie wir noch die Bereiche des symbolischen Handelns, hier Theatralisches vom Religiös-Rituellen unterscheiden können, im Sinne einer nicht nur objektiven Bestandsaufnahme von Elementen, sondern in Hinsicht auf die Bewußtseinslage der Handelnden" (Köpping 1998: 48); letztlich also, "...ob die repräsentierte Rolle den Spieler 'übernimmt' oder ob der Akteur die Rolle eben nur spielt" (Köpping 1998: 55). Köpping weist auf die Ähnlichkeit zu Aborigines hin, die sich mit verschiedenen Klangrindern und Tier- oder Pflanzenarten identifizieren und damit "in ihrer Persönlichkeit mehrere Identitäten (vereinen)" (1998: 56). Mit Métraux gefragt, "hat der Empfänger eines Gottes das Gefühl für die Realität verloren, oder ist er einfach nur ein Darsteller, der seine Rolle spielt?" (Métraux 1998: 147)

Turner hierzu: "Wie die Kunst lebt die Religion nur, wenn sie dargeboten wird; d.h. wenn ihre Rituale 'gut funktionieren'" (1989: 138); das Problem für den Ethnologen liegt jedoch in der folgenden Feststellung begründet: "Ein Priester, der nicht daran glaubt, daß er die eucharistische Wandlung zustandebringt, wird dies nicht laut äußern." (Köpping 1998: 67)

★

Sjørnslev förderte hinsichtlich dieses Problems in Gesprächen mit Informanten wahrhaft Erstaunliches zutage:

"An einem Abend, wir tranken Bier in einer Bar, wählte Cacau eine interessante Formulierung. Ich hörte ihn sagen, daß wir selbst das alles hier seien. Die Götter seien etwas, das wir spielten... ich erinnere mich, daß ich mich erleichtert fühlte, obwohl ich selbst nicht der Ansicht war, daß man dies noch deutlicher aussprechen sollte, als Cacau es getan hatte." (Sjørnslev 1999: 526)

Selbiger Cacau diskutiert einige Tage darauf mit einem Intellektuellen namens Dudu. "Auf dem Tisch stand Obstler, und die beiden unterhielten sich über die Götter. Zuletzt sagte Cacau es dann doch. Er sagte: '*Os orixás são nos, rapaz!*' 'Die Götter, das sind doch wir selbst, Mann!' und dabei klang er äußerst ruhig, als sei dies auch allgemein anerkannt und selbstverständlich" (Sjørnslev 1999: 545).

Das Gespräch fällt auf die afrikanische Vorstellung zweier paralleler Universen, einem Diesseits, dem *aiyé*, und einem Jenseits, dem *orun*. Dudu erklärt: "Wenn wir im *aiyé* geboren werden, werden wir gleichzeitig auch im *orun* geboren... Und alles, was wir Menschen mit unseren Orixás hier machen, tun wir, um diese enge Verbindung zu uns selbst, dort im *orun*, aufrechtzuerhalten.... Der Orixá ... bist du selbst auf einer göttlichen Ebene..." (Sjørsløv 1999: 545).

Bemerkenswert auch der Ausspruch einer 'Tochter' (initiiertes Medium) nach einem Streit mit ihrer 'Mutter' (Priesterin, Leiterin eines Kulthauses): "Man tut alles, damit sie zufrieden ist, und es ist doch unmöglich" sagte (sie), die ziemlich wütend war, und meinte, daß es immer nur Ärger gebe. Aber so sei Candomblé eben, fügte sie hinzu, und darum würden die Leute auch sagen, das einzige, was man im Candomblé bewerkstellige, sei, *despachar exu*²⁰, gegen Exus zu kämpfen, und die Exus, das seien die Menschen selbst!" (Sjørsløv 1999: 532)

★

Man könnte diese Kulte also auch folgendermaßen betrachten: Der Gläubige trifft zu einem bestimmten Zeitpunkt seines Lebens die Entscheidung über einen bestimmten *maît-tête*, einen *loa*, dem er mehr als allen anderen zugeordnet ist. Dazu können theoretisch beliebig viele andere *loa* treten (auch im Candomblé, der ursprünglich nur einen einzigen *orixá* pro Person gestattete, werden laut Sjørsløv in zunehmendem Masse *adjuntós*, Nebengeister zugelassen.) Man identifiziert sich in verschiedenem Maße mit diversen archetypischen Wesenheiten, trifft eine Wahl aus einer "psychologischen Typologie von Persönlichkeiten, und durch die Platzierung innerhalb dieses Systems formuliert man quasi die Charakteristika einer jeden Person", wie es ein Psychiater im Gespräch mit Sjørsløv ausdrückt (Sjørsløv 1999: 50f). "Nachdem entschieden ist, welchem *orixá* der Debütant zugehörig ist, muß ein bestimmtes Verhalten erlernt werden, das mit dem Typus übereinstimmt."²¹ Es gibt wohl Hinweise darauf, daß

²⁰ Afrikanische Trickstergottheit.

²¹ Das Verhältnis zum eigenen Priester interpretiert jener Psychiater als Fortdauern des Abhängigkeitsverhältnisses zu den Eltern, der Nutzen des Systems sei Geborgenheit, nicht zuletzt für neurotische Naturen. Ebenso böte es eine gesunde Rückendeckung für "Andersartige", auch wenn wirkliche Psychotiker in der Regel offenbar nicht in diese Kulte initiiert werden.

Besessenheit letztendlich sogar therapeutischen Nutzen haben, oder durch das Exerzieren verschiedener Archetypen, wie Dudu andeutet, als Weg zur Selbstfindung dienen könnte.

Köpping schreibt außerdem in Hinblick auf die Schauspielerei, "die dramatische, spielerische, theatralische Form oder Domäne erlaubt das, was sonst mit dem Tode bestraft würde: den Betrug der Identitätserschleichung" (Köpping 1998: 57); hier könnte natürlich das gleiche gelten. Turner seinerseits weist darauf hin, daß in vorindustriellen Gesellschaften rituelles und alltägliches Rollenspiel ohnehin noch sehr eng beieinander lagen; "der Unterschied zwischen gewöhnlichem und rituellem (oder außergewöhnlichem) Leben war vor allem eine Sache des Rahmens und der Quantität, nicht der Qualität" (Turner 1989: 183).

Vergegenwärtigen wir uns, als wie alltäglich Métraux die Besessenheit auf Haiti beschreibt, und was für Möglichkeiten sich einem mit der kulturellen "Erlaubnis" des Persönlichkeitswechsels bieten. Die *loa* sind wie hilfreiche Freunde oder Geliebte (man kann sie sogar heiraten.) So kam es schon vor, daß ein *loa* auf einer Feier erschien und für den gerade Besessenen um Arbeit bat (und das Gesuch eines Gottes ist nun wirklich schwer abzulehnen) (1998: 104). Einige Menschen wurden in Krisensituationen besessen (1998: 149), oder erbaten bei ihren *hungan* eine Besessenheit angesichts ihnen unangenehmer Aufgaben (1998: 151).²² Schiffbrüchige retteten sich, indem sie zu Agwé (Gott des Meeres) wurden. Legba (Gott der Wegkreuzungen) beflügelte Métraux' rheumageplagte *mambo* Lorgina, und "abgesehen von der Steigerung ihrer Kräfte bewirkte das Besessensein bei ihr keine weitere Veränderung der Persönlichkeit" (1998: 150). Des weiteren ist "eine Person im Trancezustand für keine ihrer Taten verantwortlich. Sie hat aufgehört, als Individuum zu existieren" (1998: 151). Entsprechend häufig ergreifen Chevals die Möglichkeit, ihr Umfeld zu maßregeln oder ihrer Verärgerung Ausdruck zu verleihen- Besessenheit verleiht Autorität. Métraux vergleicht sie schon mit der Trunkenheit in Amerika, als häufig gehörte "Entschuldigung für übertriebene Offenheit" (1998: 151).

Besessenheit dient ebenso als Methode zur Selbstkasteiung, Erlangung von Aufmerksamkeit und möglicherweise auch als Auslebung verdrängter Persönlichkeitsaspekte (Métraux zweifelt diesen Punkt an mit der Begründung, das

dargestellte Wesen sei dem Betreffenden insgesamt fremd, worin ich nicht ganz mit ihm übereinstimme). Er attestiert, ebenso wie Sjørlev, das häufige Fehlen des Dionysischen in den Besessenheiten, und mutmaßt, "die meisten Besessenen ziehen aus ihrem Zustand wahrscheinlich eine ähnliche Befriedigung wie ein Schauspieler, der in seiner Rolle lebt und den Beifall des Publikums entgegennimmt." (1998: 154) Die Grenzen zwischen Schauspiel und Rausch sind fließend, das Auftreten (oder Nicht-Auftreten) des *ilinx* nicht vorhersagbar- eine Besessenheit ist dann authentisch, wenn sie als authentisch rezipiert wird.

Auch war Métraux mehrmals Zeuge, wie Besessene ihre Rollen kurzzeitig "vergaßen" oder freizügig zwischen beiden Zuständen hin- und herwechselten. Es kam auch vor, daß sich vermeintlich Besessene verplapperten und von Ereignissen während der Trance sprachen, an die sie sich eigentlich nicht erinnern dürften. Diverse Beispiele finden sich alle in seinem Kapitel über die Besessenheit (1998: 134ff.) Métraux vergleicht die Besessenheit mit einem "Tagtraum", und dessen Akteure mit spielenden Kindern, denen "die Erwachsenen... sich zu Komplizen (machen), indem sie die dafür nötigen Verkleidungen beschaffen. Die Besessenen bewegen sich in einer noch günstigeren Atmosphäre: das Publikum tut nicht nur so, als glaubte es an die Realität ihres Spiels, es glaubt wirklich daran" (1998: 159), was nicht verwundert - besagte Kinder wachsen ja schließlich schon mit der Gewißheit der *loa* und der Alltäglichkeit ihres Erscheinens heran.

★

Wir haben es mit einer Welt zu tun, in der permanent ein Ritus- oder ein Spiel- oder ein Theater- stattfindet, zwar nicht für ein äußeres Publikum, aber im besten Geertzchen Sinne für sich selbst und einander. Durch diese Inszenierung schafft sich der Mensch seine eigene Realität.

Ich werde im vierten Teil meiner Arbeit noch darauf eingehen, daß allein schon die erwähnte Bestätigung des Umfelds völlig ausreichend sein kann, einen realitätskonstituierenden Effekt zu erzielen - "all play magically produces a play world" (Fink 1968: 23), und man ist als Mensch, um mit Goffman zu argumentieren, letztlich

²² Dies erinnert wiederum an multiple Persönlichkeiten, die ihren "Katalog durchblättern", bis sie eine

auch nicht mehr als das, was das Umfeld in einem sieht. Jeder der Beteiligten weiß, daß es "in Wahrheit" "nicht echt" ist, spricht es aber nicht aus, denn erstens ist es nicht erlaubt und zweitens besteht auch gar kein Interesse daran. Dieses Prinzip wird nicht hinterfragt- als Neuling steht man bei einem Liverollenspiel genauso wie der Ochs vorm Berge wie Sjørsløv bei ihren ersten Interviewversuchen.

Wieviel intensiver muß das Erlebnis erst sein, wenn wir hierzu die kulturell verankerte Komponente geben, und die religiöse Autorität eines Priesters! Käme hierzu noch die Erfahrung eines Persönlichkeitsverlustes, eines Blackouts während einer echten Trance, und die "eingebildete" Bedrohung durch magische Gefahren, an die zu glauben man erzogen wurde, so fällt es nicht schwer, das Leben im Voodoo als vollkommen funktional und seine innere Logik als glaubhaft zu erachten. Schon Caillois sagte in Hinblick auf die Maskenspiele der Haitianer, daß "die mimicry hier kein Spiel ist: sie endet im Rausch, sie hat Teil an dem religiösen Universum und erfüllt eine soziale Funktion" (Caillois 1960: 117).

"Kurz gesagt könnte es scheinen, daß schon allein der Umstand, sich für besessen zu halten, ausreicht, bei einer Person das Verhalten eines Besessenen hervorzurufen, ohne daß diese Person einen Betrug im Sinn hat" (Métraux 1998: 159). Die Frage nach Wahr- oder Unwahrheit wird auf emischer Ebene bedeutungslos; statt "gibt es Dämonen und andere Geister?" (Goodman 1991: 183) müssen wir danach fragen, "wie eine Kultur die menschliche Phantasie, mit der wir den wichtigsten Fragen begegnen, organisiert" (Sjørsløv 1999: 553). Die Phantasie ist das Werkzeug, das die schrecklichsten oder schönsten inneren Phantasmagorien hinausprojiziert in den Kosmos, in ein Pantheon widerstreitender Prinzipien, die unseren eigenen Konflikt von uns weg- und für uns austragen.-

geeignete Person für die aktuelle Situation auffinden.

Kapitel Drei:

Das Schauspiel des täglichen Lebens

"Life presents things that are real and sometimes not well rehearsed."

(Goffman 1990a: xi)

Wir haben gesehen, wie die Gesellschaft eine Trennung geschaffen hat zwischen der von Pflichten geprägten Welt der Arbeit und der des Spiels; und wir haben gesehen, wie Menschen in ihren Handlungen die Welt des Heiligen konstituieren, und sie gleichsam von der mondänen und ordinären Sphäre abtrennen. Beide Welten, die des Spiels und die des Heiligen, umkreisen das, was wir als Realität oder Alltag verstehen würden, wie Satelliten, wie schillernde Seifenblasen, in denen andere Regeln gelten.

Doch was geschieht im Kern dieses Weltenatoms- ist es wirklich frei von symbolbehafteten Handlungen; ruht es wirklich in sich selbst und ist nicht mehr, als es zu sein vorgibt? Diese Frage ist so schwierig, daß sie zu nur immer neuen Fragen, nicht aber zu Antworten führen mag- die Fragen lohnen dennoch, gestellt zu werden:

Wenn es etwas wie gelebtes Theater gibt, kann es dann nicht auch etwas wie gespieltes Leben geben? Was ist mit dem Spion, den Caillois anführt, dessen Maskerade Überlebensnotwendigkeit ist, und kein Vergnügen (Caillois 1960: 30)? Was ist mit notorischen Lügnern und Angebern? Handelt es sich bei Suchtverhalten wirklich nur um eine korrumpierte Form des Spiels? "Was (wird) aus den Spielen, wenn die strenge Abschließung, die ihre idealen Regeln von den diffusen und listigen Gesetzen des Alltagsdaseins trennt, ihre unerläßliche Eindeutigkeit einbüßt" (Caillois 1960: 52)... "was soll... aus ihm (dem Spiel, Anm. d. Verf.) werden... wenn die Welt des Spiels ungeschützt ist und es zu einer Vermengung mit der realen Welt kommt, in der jede Geste unausweichliche Konsequenzen nach sich zieht?" Sind dies wirklich "Perversionen" (Caillois 1960: 53), wie Caillois es nennt, eine Bedrohung für die Wirklichkeit ebenso wie die Bedrohung des Heiligen; oder noch provokanter gefragt, in was für einer Welt leben wir eigentlich, und von welcher geht die größere Gefahr aus?

Was geschieht außerdem mit einer heiligen Handlung, wenn sie ihren Rahmen verläßt- wenn wir alleine beten oder aus Angst; wenn wir einem Bettler auf der Straße Geld schenken und uns unserer Selbstlosigkeit erfreuen; wenn wir ein heiliges Symbol auf- oder abhängen, weil seine Ab- bzw. Anwesenheit uns unangenehm ist? Wenn wir Reis auf das Brautpaar werfen, einmal in der Kirche und einmal bei einer Aufführung der Rocky-Horror-Picture-Show, oder aber Salz über die Schulter; was geschieht, wenn Passanten auf der Straße Leitern ausweichen oder die Risse im Asphalt vermeiden?

Ist es nicht vielmehr so, daß die Lockung des Spiels und die Drohung des Heiligen stets hinter allen Dingen ruhen und jederzeit geweckt werden können; ist es nicht so, daß unser Leben, unser sogenannter All-Tag, genauso geschriebenen und ungeschriebenen Regeln gehorcht wie ein Wettstreit, ein Ritus oder ein Theaterstück, und wir niemals wirklich frei sind, zu entscheiden, da ein Großteil unserer Handlungsoptionen seitens der Gesellschaft und unseres eigenen Un- und Überbewußten von vornherein mit Tabus oder noch abstrakteren Konzepten belegt sind?

Und ist es nicht so, daß sich eine Kultur über einen endlosen, im Sakralen bestätigten und im Spiel beständig erweiterten Katalog von Vorstellungen definieren ließe, was man in einer Situation tut und was nicht- daß beispielsweise der *Gentleman* der *Dame* die Tür aufhält, der *Pfadfinder* keine *alte Frau* am Straßenrand versauern läßt, der *Junge* dem *Alten* den Platz in der Straßenbahn anbietet- und wir, gleich wie bewußt oder automatisch wir diese Handlungen vollziehen, für Sekunden stets in einem Rollenbild aufgehen, in dem unsere Persönlichkeit nur noch ein zweitrangiges Attribut unserer Selbst ist, und wir uns mit den Augen der Gesellschaft wahrnehmen?

Auch Turner stellte fest, daß "Menschen in ihren sozialstrukturellen Beziehungen definiert und in Rollen, Ränge, Klassen, kulturell geprägte Geschlechter, konventionelle Altersgruppen oder ethnische Gruppen aufgeteilt (werden). Sie sind es gewohnt, in unterschiedlichen sozialen Strukturen ganz bestimmte soziale Rollen zu spielen" (Turner 1989: 71). Das (Schau)spiel ist allgegenwärtig, und kann spontan aktiviert werden und ungezwungen aufflackern, wann immer wir gerade Lust darauf verspüren- Lust auf einen Flirt, eine gute Tat, eine Geste der Höflichkeit. Performatives Handeln scheint zwar eine Perzeption vorauszusetzen, aber selbst wenn wir alleine sind, treten wir zurück und beobachten uns selbst. Dies geschieht zwar nicht permanent- aber

die *Möglichkeit*, daß es geschieht, ist permanent gegeben und kann von uns nicht gesteuert werden. Und wir stellen dann voller Verwunderung fest, wie wir die ganze Zeit mit der größten Hingabe und Präzision gespielt haben- ein Zustand vollkommener Verkörperung und Durchführung, ein Zustand des *flow*. Dabei haben wir gar nichts anderes getan außer wir selbst zu sein.

Wenn es uns in den ersten beiden Kapiteln dieser Arbeit hoffentlich gelungen ist, die Sphären des Ludischen und des Heiligen, durch ihren jeweiligen Rahmen von der äußeren Welt des Alltäglichen abgegrenzte Gebiete von Meta-Realität, gegeneinander auszuspielen, so wollen wir uns in diesem und dem folgenden Kapitel einem anderen Dualismus widmen: dem zwischen der Wirklichkeit *mit* den darin eingebetteten Spielen und Ritualen, und einer Phantasiewelt *jenseits* davon, die durch das Spiel und das Ritual überhaupt erst existiert.

1. Face-Work: Das *Face* und das *Sacred Ritual Game*

Kein anderer wäre besser geeignet, uns auf einer Expedition durch die Wirrungen des täglichen Leben zu geleiten, als der Soziologe und Ethnologe Erving Goffman, der für diesen Teil der Arbeit eine ähnlich gewichtige Rolle einnehmen wird wie Roger Caillois für den ersten und Victor Turner für den zweiten. Die Beschäftigung mit seinen Thesen steht hier auch stellvertretend für eine eingehendere Betrachtung des "echten" Theaters, das als Spielform der darstellenden Künste, gerahmte Inszenierung oder eskapistische Verkörperung durch die anderen Teile der Arbeit hindurchschimmert.²³

"All the world is not, of course, a stage, but the crucial ways in which it isn't are not easy to specify" (Goffman 1990a: 72). Vielleicht ist dies, auf den Punkt gebracht, die Grundaussage Goffmans, die er in Büchern wie *The Presentation of Self in Everyday Life* und *Interaction Ritual* ausbaut. Im wesentlichen sind wir alle immer mehr oder weniger Schauspieler; wir tragen Masken, die unsere Idealvorstellungen und Wünsche verkörpern, oder diese beschützen sollen. Vielleicht sind wir sind gar nicht in der Lage, einen anderen Menschen wirklich begreifen zu können, und vielleicht wollen wir das

²³ Es sei warnend darauf hingewiesen, daß Goffmans Eingeständnis, sein Versuch, die Analogien zwischen Inszenierung und Wirklichkeit auszureizen, sei zum Teil auch "a rhetoric and a maneuver" (Goffman 1990a: 254) gewesen, ebenso für dieses Kapitel meiner Arbeit Gültigkeit besitzt.

auch gar nicht. Alles, was wir sehen und kennen, sind nur Bilder von Masken für Ideen. Vielleicht gibt es darunter gar nichts anderes als das Uhrwerk eines kultivierten Säugetiers mit seinen komplexen Träumen, Trieben und Ängsten. Die Weltsicht, die sich daraus ergibt, ist natürlich eine außerordentlich zynische, aber wie das mit Zynismus eben ist: er wäre nicht so reizvoll, träfe er nicht manchmal die Wahrheit zu einem Moment, an dem sie am wenigsten damit gerechnet hätte und gerade ihre Deckung sinken ließ.

In Goffmans (absichtlich provokant präsentierter) Vorstellung ist der Mensch daher nicht viel mehr als ein Rädchen im sozialen Getriebe und Projektionsfläche für all die verquasteten Erwartungshaltungen seiner Mitmenschen: "He and his body merely provide the peg on which something of collaborative manufacture will be hung for a time" (Goffman 1990a: 253). Denn nur demjenigen, der nach den Regeln der Gesellschaft spielt, wird die Belohnung zuteil werden, so behandelt zu werden, wie er es sich für sich wünscht- ein manchmal paradoxes System von Reziprozitäten, das solange seine Gültigkeit behalten wird, wie Menschen sich von den Meinungen und den Fähigkeiten anderer Menschen abhängig machen oder machen müssen: "Society is organized on the principle that any individual who possesses certain social characteristics has a moral right to expect that others will value and treat him in an appropriate way" (Goffman 1990a: 13).

Das höchste Gut im all-täglichen Umgang miteinander ist daher also nicht Geld und auch nicht Leistung, sondern das eigene Selbstbild. Goffman spricht von *face*, ein Begriff, den ich hier der Einfachheit und der englischen Zitate halber übernehmen werde, auch wenn er im wesentlichen dem deutschen "Gesicht" (im übertragenen Sinne) entspricht.

Das *face* ist das Idealbild seiner selbst, das man seinem Umfeld präsentiert. Dieses nimmt es dankend entgegen, tut sich in der Regel aber schwer mit Umstellungen: ist das *face* erst einmal etabliert, muß man es auch wahren. Gewissermaßen läuft bei allen Worten und Taten im eigenen Hirn wie in dem der anderen auf unterbewußter Ebene ein Punktekonto mit, daß dem Gesamtbild eines Menschen angemessene oder unangemessene Verhaltensweisen registriert. Man kann sich leicht ausmalen, daß ein extrem hoher oder niedriger Punktestand drastische Auswirkungen auf den Umgang mit einer Person haben kann. Auf die Spitze getrieben,

könnte man sagen, daß es letztlich darum geht, das Klischee der anderen von einem selbst zu erfüllen, oder zumindest von der Rolle, die man gerade einnimmt.

Goffman leitet hieraus den Begriff des *face-work* ab: "habitual and standardized practices; they are like traditional plays in a game or traditional steps in a dance" (Goffman 1982: 13). Kulturen definieren sich nicht zuletzt durch ihren speziellen Katalog solcher Verhaltensweisen; natürlich gehorchen sie dabei ihren eigenen Regeln, mit absehbaren Folgen für Außenstehende: "our dramaturgical sense... (is) offended or surprised" (Goffman 1990a: 244).

Nicht besser ist es, wenn wir selbst es sind, die aus der Rolle fallen; "once we begin a performance, we are inclined to finish it, and we are sensitive to jarring notes which may occur during it. If we are caught out in a misrepresentation we feel deeply humiliated." (Goffman 1990a: 244).

Die Gefahr, sein Gesicht zu verlieren oder das Gesicht eines anderen zu verletzen, begleitet uns überall und zu jeder Zeit; *embarrassment*, ein weiteres von Goffmans Schlagwörtern, ist hier die Folge, und nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Es geht um mehr viel mehr als "nur ein Spiel" - oder aber wir müssen den Spielbegriff auf die Wirklichkeit ausdehnen; es geht um die Bedrohung unserer "assumptions of identity" (Goffman 1982: 107/108).

Kein Wunder, daß der menschliche Umgang miteinander ein argwöhnisch bäugter und schwieriger ist; Goffman spricht vom Prozeß der 'guarded disclosure' (Goffman 1990a: 192), in deren Rahmen man sich seinen Mitmenschen zu erkennen gibt und Informationen über sich selbst enthüllt. Man gibt ihnen damit freilich auch Macht über sich in die Hand, nicht zuletzt die Macht, einen selbst zu verletzen, und begibt sich zur selben Zeit in das Gefängnis ihrer Vorstellungen. "Communicative acts are translated into moral ones. The impressions that the others give tend to be treated as claims and promises they have implicitly made... in his mind the individual says: 'I am using these impressions of you as a way of checking up on you and your activity, and you ought not to lead me astray' (Goffman 1990a: 249).

In diesem ständigen Kampf um die Logenplätze in den eigenen Theatern, Türmen und Kerkern stehen dem Individuum zwei grundlegende Techniken zur Verfügung: *deference* und *demeanor*, was man frei mit "Ehrerbietung" und "Selbstinszenierung" übersetzen könnte. In ersterem Fall geht es um die 'borders of

privacy" (Goffman 1982: 69) einer Person, und die Frage, inwieweit man selbst das Recht hat, in diese einzudringen. "One avoids a person of high status out of deference to him and avoids a person of lower status than one's own out of self-protective concern" (Goffman 1982: 70); es ergibt sich daraus ein Maß für die "social distance" zwischen zwei Personen- ist diese sehr groß, so ist der Umgang mit dem betreffenden Menschen von Tabus geprägt.

Mögliche Formen des Respekts sind Komplimente, großzügige Angebote oder kleine Gefälligkeiten; Goffman spricht hier schon freimütig von Ritualen, genauer, von *avoidance rituals* und *presentational rituals* (Goffman 1982)- ein Ritualbegriff, der mit dem Turnerschen noch schwer verträglich scheint, es sei denn, wir gingen so weit zu behaupten, daß jede menschliche Interaktion eine transformative Wirkung auf alle Beteiligten ausübt; daß also selbst ein romantisches Abendessen zu zweit eine Trennungsphase (vom Singledasein?), eine Schwellenphase (irgendwo zwischen Hauptgericht und dem Dessert) und eine Angliederungsphase (an welchen Zustand auch immer) besitzt- erfahrungsgemäß wären unter diesem Blickwinkel die meisten menschlichen Umgangsformen allerdings nur Rituale temporärer Statusinversion und unser Leben ein burlesker Karneval. Wir werden noch einmal darauf zurückkommen.

Soviel zum Konzept von *Deference*. Beim Begriff der *Demeanor* geht es um den Versuch einer Person, sich selbst zu verkaufen und als Bild seiner selbst glaubhaft zu machen; "that he is a person of certain desirable or undesirable qualities" (Goffman 1982: 77). Im Endeffekt ist das weite Feld menschlicher Interaktion ein einziges Wechselspiel zwischen diesen beiden widerstrebenden Prinzipien- der Anerkennung einer anderen Person und ihres Status bei ihrer gleichzeitigen Fixierung in ebendiesem, und dem Versuch, sich selbst in eine von seinem Umfeld bestätigte Rolle zu begeben, die einem noch genug Freiraum zur Verwirklichung eigener Wünsche und genug Luft zum atmen läßt. Vielleicht ist dies die nützlichste Definition von "Rollenspiel" in jeder Bedeutung des Wortes- solange menschliche Gesellschaften Hierarchien kennen, Menschen aufgrund ihrer Geburt, ihres Reichtums und ihrer Begabung als ungleich erachtet und in Schubladen sortiert werden, kann es gar nicht anders sein.

"It is practical to signify great appreciation of others by offering them deferential indulgences, knowing that some of this indulgences will be declined as an expression of good demeanor..." (1982: 83) beschreibt Goffman dieses Wechselspiel. Ein einfaches

Beispiel hierfür ist der Mann, der sich im Restaurant erhebt, wenn eine Frau an den Tisch tritt, und die Frau, die genau dies unterbindet, weil sie sich (aus welchen Gründen auch immer) nicht in diese Rolle begeben will- wenn wir anfangen, Mauss Theorien der Gabe und Gegengabe auf dieses endlose Spiel von Gefälligkeiten und Respektzuweisungen anzuwenden, beginnen wir vielleicht zu errahnen, weshalb.

Goffman selbst verfolgt einen ähnlichen Gedanken der Reziprozität, wenn er schreibt: "...the individual must rely on others to complete the picture of him which he himself is allowed to paint only certain parts. Each individual is responsible for the demeanor image of himself and the deference image of others, so that for a complete man to be expressed, individuals must hold hands in a chain of ceremony, each giving deferentially with proper demeanor to the one on the right what will be received deferentially from the one on the left" (Goffman 1982: 84/85).

Der Begriff der Zeremonie hier scheint sehr viel treffender gewählt als der des Rituals, denn im wesentlichen geht es bei diesem seltsamen Reigen tatsächlich um eine Bestätigung der Dinge-die-sind.

Und immer wieder schleicht sich das religiöse Vokabular bei Goffman ein: "...the self is in part a ceremonial thing, a sacred object which must be treated with proper ritual care..." (1982: 91); "to play this... sacred game" (1982: 91); "one's face... is a sacred thing, and the expressive order required to sustain it is therefore a ritual one" (1982: 19); "the self... a kind of player in a ritual game who copes honorably or dishonorably" (1982: 31).

Und schließlich argumentiert er in Bezug auf Durkheim: "the individual's personality can be seen as one apportionment of the collective *mana*, and... the rites performed to representations of the social collectivity will sometimes be performed to the individual himself" (Goffman 1982: 47). Noch direkter wird er in seinen Betrachtungen zu den Zuständen in Nervenheilstätten und dem daran geknüpften bemerkenswerten Versuch, eine soziologische Definition psychotischen Verhaltens zu entwickeln: "what psychiatrists see as mental illness, the... public... first sees as offensive behaviour" (Goffman 1982: 137); wenn wir Psychopathen also ebenso wie Diebe oder Homosexuelle primär als Bedrohung unseres "normalen" Regelwerks sozialer Interaktion betrachten, in welchem sozialen 'Rahmen' wäre psychotisches Verhalten des Individuums dann also normal?

"Modern society brings transgressors of the ceremonial order to a single place... these dwell in a place of unholy acts and unholy understandings... ceremonial people must work out mechanisms and techniques for living without certain kinds of ceremony" (Goffman 1982: 94/95). Wieder findet sich hier die Vorstellung, daß Menschen schon fast zwangsweise alles verheiligen und ritualisieren müssen, was in irgendeiner Weise als auffällig präsent oder auch auffällig absent in ihrem Leben empfunden wird.

"Many gods have been done away with, but the individual himself stubbornly remains as a deity of considerable importance... perhaps the individual is so viable a god because he can actually understand the ceremonial significance of the way he is treated, and quite on his own can respond dramatically to what is proffered him. In contacts between such deities there is no need for middlemen; each of these gods is able to serve as his own priest" (Goffman 1982: 95).

Die Götter, ganz wie bei Inger Sjørlev, sind wir- Leinwand und Leuchtfeuer aller Phantasien und Ängste, die wir und unsere Mitmenschen hervorbringen. Die Vorstellung einer singulären oder "eigenen" Identität scheint angesichts dieses monströsen Netzwerks von Abhängigkeiten schon beinahe absurd- unsere inneren Stimmen verfolgen uns, selbst wenn wir in die Einsamkeit entfliehen, und es mag unmöglich für uns Menschen sein, uns aus diesem Geflecht zu lösen und uns nur aus uns selbst heraus zu definieren. Vielleicht ist Individualität nicht mehr als die Momentaufnahme einer Interferenz im sozialen Ozean.

2. Performance: *Playing with Fatefulness*

"Life may not be much of a gamble, but interaction is."

(Goffman 1990a: 243)

Der Spielplatz des *sacred ritual game*, das Schlachtfeld für unseren Kampf um Gesicht und Ansehen; egal, welches Bild man bemüht, über den Ländern unseres Lebens (wie Goffman sie zeichnet) thront mächtig wie der Berg Sinai das Schicksal, und der Mensch streckt flehend seine Hand danach aus- nur einmal seine eigene Figur auf dem

Spielbrett des Lebens verrücken, Spieler sein, nicht Gespielter. Gepaart damit sind all die naiven und kindlichen Vorstellungen von Geliebtsein, Größe und Heldentum, mit denen wir seit jeher, von den Gebrüdern Grimm bis zu Walt Disney, gefüttert wurden.

Goffman unterteilt die Wegkreuzungen unseres Lebens in solche, die problematisch oder unproblematisch, folgenreich oder folgenlos sind. Als schicksalhaft definiert er die Königs-kategorie von Wendepunkten im Leben, in denen mit Aufwand und in vollem Bewußtsein herbeigeführte Entscheidungen weitreichende und irreversible Folgen für die eigene Zukunft haben. Wir kennen das alles aus Filmen, und vielleicht erkennen wir diese Momente daran, daß wir beginnen, uns wie die Hauptfiguren im eigenen Drama zu fühlen.

	problematic	not problematic
consequential	<i>moments of fatefulness</i> <i>serious action</i>	<i>time-on activities</i>
inconsequential	<i>time-off activities</i>	

Fig. 6.: Die schicksalhafte Situation, nach Goffman (1982: 162ff.) Zu den anderen Rubriken: Ein Beispiel für *time-on activities* wäre die Pflichtausübung eines Nachtwächters, von dem für Stunden nicht mehr als seine bloße Anwesenheit erwartet wird- kommt er dem jedoch nicht nach, kann dies sehr unangenehm für ihn werden. *Time-off activities* wie die Entscheidung, welchen Fernsehsender man sehen möchte, oder auch das Werfen einer Münze, mögen für den Moment die Aufmerksamkeit des Akteurs fesseln, sind aber letztlich folgenlos. Unproblematische *und* folgenlose Situationen wären dann wohl der Inbegriff der Zeitverschwendung.

'Normales' menschliches Verhalten zielt nun in der Regel darauf ab, genau solche schicksalhaften Situationen zu *vermeiden*, nötigenfalls behelfs aller möglichen Tricks und Kniffe: Sicherheitsnetze und Versicherungen im wörtlichen wie im übertragenen Sinne, genauso wie all die magischen und quasi-magischen Praktiken der Risikominimierung: Glücksbringer, Stoßgebete, Zwangsneurosen. Denn gerade in schicksalhaften Momenten sind ja das eigene Gesicht (und auf noch essentiellerer Ebene die Sicherheit des eigenen Körpers) in einem Höchstmaß bedroht, und das kann

sich eigentlich kein 'normaler' Mensch wünschen- Lieber ein 'vernünftiges Leben' führen und sich hinter einem "defensive determinism" bzw. "- indeterminism" (Goffman 1982: 180) verschanzen- d.h., man geht davon aus, das entweder ohnehin alles vorherbestimmt ist, oder aber alles glücksgesteuert. So oder so ist es gleichgültig, was für Anstrengungen man unternimmt, um etwas an seiner Lebenssituation zu verändern.²⁴

Dennoch gibt es immer wieder diese Momente im Leben (spätestens in der *midlife crisis*) in denen einen der Wunsch überkommt, die alten Schuhe noch einmal anzuziehen und am Steuer eines roten Sportwagens (allein dieser Begriff *-Sportwagen-* ist ein weiteres gutes Beispiel für Konzeptübertragung) in den Sonnenuntergang zu brausen- unangeschnallt.

Natürlich sind es gerade tatsächlich diese "Kleinigkeiten", die aus dem Wunsch der Menschen nach *fatefulness* resultieren- den wenigsten wird es wirklich zuteil, Kinder aus brennen Häusern zu retten, eine Flugzeugentführung zu vereiteln, oder erfolgreich eine Bank zu überfallen. Oft ist es nicht mehr als die berühmte "night-on-the-town" (Goffman 1982: 212), der selbstverliebte Flirt zwischen Männern und Frauen oder der ewige Kleinkrieg zwischen Konkurrenten; "das 'unnötige Risiko' des Agierens und Interagierens" (Turner 1989: 195). Goffman spricht hier von "interpersonal action" (Goffman 1982: 207)- und die wichtigste Waffe und zugleich der größte Preis in diesem Kampf ist wiederum ein Abstraktum- *character*. Das Streben nach *action* und der Verabredung mit dem Schicksal ist natürlich ein untrügliches Zeichen für einen *strong character*- neben vielen anderen galanten und todesmutigen Eigenschaften.

Im Streben nach diesen Momenten der Potentialität, dem Erreichen von Weggabelungen (und gegebenenfalls dem permanenten Campieren an diesen) liegt die Chance, 'etwas' aus sich zu 'machen'; zynischerweise kommt die Energie, die aus dem unbeugsamen Glauben resultiert, daß eine einzige gute Tat alle Verfehlungen revidieren kann, ein einziger guter Tag im Casino das ganze Leben auf den Kopf zu

²⁴ Interessanterweise leitet sich, wie Turner bemerkt, das englische Wort *experience* von derselben indogermanischen Wurzel ab wie das germanische *fera* (⇒ Gefahr) und das spätere *fear*; dieselbe Wurzel taucht auch im griechischen *peira* auf, wovon sich wiederum *pirate*, "Angreifer" ableitet (Turner 1989: 24). *Leisure* dagegen ist verwandt mit dem lateinischen *licere* - erlaubt sein - und hat "interessanterweise die indoeuropäische Wurzel **leik-*, 'zum Kauf, zum Handel anbieten'... was auf die 'liminale' Sphäre des Wahl, Variation, Vertrag implizierenden Marktes verweist- eine Sphäre, die... mit Trickstergottheiten wie Eshu-Elegbar und Hermes verknüpft ist." (Turner 1989: 61)

stellen vermag, letztlich wiederum vor allem der Gesellschaft zugute, die sich aus diesen aktiven und risikobereiten Individuen rekrutiert.

Man kommt hier kaum noch umhin, doch eine starke Parallele zum Turnerschen Ritualbegriff zu ziehen: Momente der *fatefulness* sind Momente der Liminalität, und die sie erlebenden Menschen *communitas*. *Fatefulness* hält bei Goffman die gleiche Schöpferkraft und kulturelle Funktion inne wie Turners Antistruktur, und der dialektische Prozeß zwischen Struktur und *communitas* entspricht dem Wechsel von *consequential* und *inconsequential activities*.

Das Plus an Ansehen und Gesichtsgewinn, daß die Gesellschaft an ihre lebenshungrigen Mitglieder zurückgibt, ist von daher nicht mehr als eine Art "moral payment" (Goffman 1982: 259); es leitet sich aus diesem perpetuum mobile wiederum die Frage ab, inwieweit unser Charakter überhaupt uns selbst gehört, und nicht nur eine Art Leihvideo ist, das wir uns von unseren Mitmenschen borgen.

In die tiefsten Abgründe der Postmoderne begeben wir uns dann in dem Moment, in dem "die Tränen, die man auf dem olympischen Treppchen vergießt, wenn man die Hymne hört und die Fahne sieht, nicht mehr echte Transgression (das Private im Öffentlichen) und Transformationen (von einer kämpfend-agonistischen Lebenseinstellung zu einer demütigen z.B.) sind, sondern nur noch Äußerungen der Forderung der Konsumgesellschaft der Zuschauer nach virtueller Unterhaltung, für deren Vampirismus man Gefühle 'zeigt', so daß man schließlich sogar glaubt, daß man diese Gefühle auch habe" (Köpping 1998: 77).

Der seltene, aber gerade im Kino immer wieder anzutreffende Extremfall dieses Prinzips (die gesellschaftlich verordnete Apotheose der Aufgabe eigener Gefühle und Bedürfnisse, oder doch zumindest des Glaubens an deren Authentizität) wäre schließlich die Heldenverehrung des furchtlosen Funkers, der seine Rolle bis zum Tode spielt, um der anderen Leben zu retten (siehe auch die Musiker der *Titanic*, die der Legende nach bis zum Untergang spielten): dies ist sicherlich "all that society can ask for" (1982: 229), kommentiert Goffman trocken. "The final and awful socialized act" (1982: 232) aber findet sich in den Bestrebungen von Todeskandidaten, den Weg bis zu ihrer eigenen Hinrichtung in Würde und "rollenkonform" auf sich zu nehmen.

Es gibt weiterhin eine gewisse Vorstellung von Helden in unserer Gesellschaft, die Goffman als "gunfighters" (1982: 253) bezeichnet; Leute, die für eine

Herausforderung an ihre Charakterstärke und ihr Pflichtbewußtsein immer zu haben sind, die kein Duell ausschlagen und schon mehr als eine bedrohliche Situation gemeistert haben- ihr Ruf eilt ihnen voraus. Ironischerweise kann auch das genaue Gegenteil Gegenstand der Bewunderung werden- der Anti-Held, der den ganzen Rahmen von Erwartungshaltungen einfach ablehnt, ergo seinen Feinden in den Rücken schießt und als erster das sinkende Schiff verläßt. Er hat zwar keine Ehre, und selbstredend keinen gesellschaftlichen Stand durch seinen Egoismus- wir bewundern jedoch seine Dreistigkeit und Willensstärke.

Weiterhin gibt es verschiedene Arten schicksalhafter Aktivität- Goffman nennt "dangerous tasks, character contests and serious action" (1982: 266)- mit letzterer ist die Risikobereitschaft in Bezug auf schicksalhafte Momente gemeint (und sei es 'nur' der 'Wille zum Wahnsinn', beispielsweise eine Runde russisches Roulette zu spielen, oder die Einnahme eines LSD-Trips. Wir denken an Csikszentmihalyis Kategorie des "Risiko und Zufalls", s. Kapitel 1.)

Wir aber neigen dazu, diese Kategorien zu vermischen, d.h. wir sehen eine Form von *fateful activity*, schließen von ihr auf das für sie notwendige Maß von Charakterstärke, und attestieren dem Individuum dann gratis jedwelche andere Form von *strong character* hinzu: ein wahrer Held ist mutig *und* galant *und* gelassen *und* klug *und* ein guter Liebhaber usw.

Wiederum kann diese "Logik" zur Romantisierung selbst geächteter Individuen führen- sicher, der Überfall war verwerflich, aber der Plan war so brilliant... *bad characters* sind also nicht zwangsläufig auch *weak ones* (Goffman 1982: 259/260).

Eine noch bizarrere Form der Übertragung findet statt, wo wir - wie Caillois schon feststellte- uns mit einem Star (oder generell einem anderen Menschen) identifizieren, um im Glanz seiner Sonne gedeihen zu können. Im traurigsten Falle geschieht dies über die Massenmedien - "excitement without cost" (Goffman 1982: 263). Derselbe Akt der *mimicry* vollzieht sich, wenn wir uns in Spielcasinos herumdrücken - "to go where the action is" (Goffman 1982: 269)- um wenigstens am Gewinn *anderer* Leute emotional teilhaben zu können (siehe auch hierzu Csikszentmihalyi 1993.) Die Versprechungen der *alea* hängen über uns, so tröstlich wie die sprichwörtlichen Trauben, zur selben Zeit gefährlich wie ein Schwert, und "jeder kann der Auserwählte

sein". (Caillois 1960: 130) Wir identifizieren uns mit fremden Glück und fremden Heldentaten- "to massage our morality" (Goffman 1982: 265)

"Commercialization, of course, brings the final mingling of fantasy and action. And it has an ecology. On the arcade strips of urban settlements and summer resorts, scenes are available for hire where the customer can be the star performer in gambles enlivened by being very slightly consequential. Here a person currently without social connections can insert coins in skill machines to demonstrate to the other machines that he has socially approved qualities of character. These naked little spasms of the self occur at the end of the world, but there at the end is action and character." (Goffman 1982: 269/270)

3. Self-Representation: *Playing oneself*

"We all act better than we know how."

(Goffman 1990a: 74)

Es gibt bei Goffman letztlich keinen Ruhezustand, keine Privatsphäre, kein normales, "ungestelltes" Verhalten. Selbst wenn wir einfach nur wir selbst sind, spielen wir Rollen, weil das Selbst nicht mehr *ist* als ein Konzept, das gespielt wird. Wir sind für diese Rolle zwar vielleicht die Idealbesetzung- letztlich aber austauschbar, zumindest aus Perspektive unserer Mitmenschen.

Als funktionierender Teil des Ganzen gibt der Kellner im Café den Kellner-im-Café zu besten- "(he) plays with his condition in order to *realize* it" (1990a: 76)²⁵. Tatsächlich ist nirgendwo das Rollenbild so klar ersichtlich wie im Dienstleistungsgewerbe: "the public demands of them (the tradesmen) that they realize it (their condition) as a ceremony; there is the dance of the grocer, of the tailor, of the auctioneer, by which they endeavor to persuade their clientele that they are nothing but a grocer, an auctioneer, a tailor. A grocer who dreams is offensive to the buyer, because such a grocer is not wholly a grocer. Society demands that he limits himself to his function as a grocer... there are indeed many precautions to imprison a man in what he

²⁵ Diese und die folgende Passage hat Goffman von Sartre übernommen.

is, as if we lived in perpetual fear that he might escape from it, that he might break away and suddenly elude his condition" (Goffman 1990a: 76).

Unsere Bereitschaft, uns von solchen Vorstellungen täuschen zu lassen, den reflektierten, performativen Teil zu ignorieren und an die uninszenierte "Echtheit" der gespielten Realität zu glauben, vergleicht Goffman selbst mit den von Métraux beschriebenen Praktiken der Haitianer, die dem Publikum auch immer genug Raum lassen, um die Authentizität der Götter nicht in Frage stellen zu müssen (Goffman 1990a: 74), was auch dem von Sjørlev beschriebenen Konflikt zwischen der (dem Individuum bewußten) freien Wahl der Akteure und der kulturellen Rechtfertigung (die ebendiese verneint) entspricht (siehe Kapitel 2.)

Zwar ist natürlich klar, daß gerade unser "berufliches Selbst" nicht unbedingt 1:1 unserer eigenen Selbstsicht entspricht. Gleichzeitig muß man sich aber fragen, ob es so etwas wie ein Gesamtbild denn wirklich gibt, und wer außer uns selbst (wenn überhaupt) all unsere Facetten kennt- unser Verhalten im beruflichen Alltag eignet sich jedenfalls am besten, die Mechanismen unseres tägliche Rollenspiels darzulegen.

Goffman unterscheidet zwischen einer *front region* und einer *back region*; in der ersteren laufen die bewußteren Zurschaustellungen unserer selbst ab ("the dance of the grocer"), in letzterer fühlen wir uns unbeobachtet und streifen das Korsett reflektierter Verhaltensweisen ab- werden aber dennoch gleichsam nur zu einer anderen Rolle, dem "ich" unserer Privatsphäre.

Goffmans schönstes Beispiel für diese Diskrepanz zwischen *front* und *back region* ist der legendäre *Cours des Miracles* im Paris des 17. Jh., in dem die Bettler und Krüppel, von der "Arbeit" heimgekehrt, ihre Krücken und Bandagen fortwarfen und so, auf wundersame Weise genesen, ihren Tagelohn zu ihren Familien brachten (Goffman 1990a: 125)

Alltäglichere Beispiele wären die "off-" Bereiche eines Fernsehstudios, die geheimen Welten der Restaurantküchen und Damentoiletten, oder die Unendlichkeiten, die ein Empfangszimmer von einem Schlafgemach trennen.²⁶ Je höher der gesellschaftliche Status, desto weiter werden die privaten Bereiche einer Behausung von den öffentlichen getrennt; ein interessanter Gedanke. Abgeschiedenheit und Schutz

²⁶ Wie gesehen, ist es gerade die tabuisierte *back region*, die bei Michel Leiris von einem Flor des Heiligen umweht wird.

vor der ewig überwachenden, ewig invasiven Gesellschaft ist also ein Zeichen von hohem Stand in ebendieser?

Manch eine Person des öffentlichen Lebens wird schließlich so bedeutsam (Goffman spricht hier wieder freimütig von *sacred*, 1990a: 120) daß man ihre *back region* unmöglich mehr mitbekommen darf, ohne den Zauber zu stören- man stelle sich vor, es kursierten Photos des Papsts auf der anderen Sorte des heiligen Stuhls.²⁷ Der Umkehrschluß obigen interessanten Gedankens: als je bedeutsamer wir eine Person für unser eigenes Leben erachten, desto weniger wollen wir an dem ihrem teilhaben? Womöglich stört es unsere Bemühungen um emotionale *mimicry*?

Wir wollen uns nicht wirklich mit einem anderen Menschen identifizieren, wenn wir ihn als einen Star vergöttern. Wir himmeln das Konzept an, daß er uns unvorsichtigerweise verkaufte, und das wir ihn nun nicht mehr abstreifen lassen- jeder Schauspieler kennt das Problem, auf einen bestimmten Rollentypus festgelegt zu sein, und die lästigsten Fans sind diejenigen, die nur immer wieder in ihren Klischees bestätigt werden wollen. In der *mimicry* der Fans und Roadies werden Menschen zu austauschbaren Masken und Pappaufstellern- der Sexappeal des einen, die Lip-gloss des anderen, die markige Härte des dritten würzen die Suppe unseres Lebens nach Bedarf, und ihre Lebensweisheiten, Frisuren und After Shaves vermitteln uns genau das Maß an "lebensechter" Menschlichkeit, das wir von ihnen wollen. Niemanden (außer den wirklich neurotisch-obsessiven Stalkern) interessieren die privaten Sorgen der Stars.

Vielleicht bilden sich allein deshalb schon Teams von Menschen heraus, die gemeinsam an ihren *staging problems* und *performances* arbeiten, zusammenschweißt von den der "sweet guilt of conspirators" (Goffman 1990a: 105)- eine von vielen Taktiken. Goffmans Begrifflichkeiten der *audience segregation* oder *impression management* sprechen für sich selbst, und bedürfen für die Argumentation dieses Kapitels auch keiner weiteren Erläuterung. Die Grundthesen Goffmans sind klar:

-Menschliches Verhalten ist zu einem überwältigenden Teil inszeniert und auch *reflektiert*. Im Rahmen ihres kulturellen Regelwerks sind Menschen zu jeder Zeit

²⁷ Allein Gerhard Schröders Auftritt in "Wetten, daß...?" wurde von vielen Zuschauern schon als ungemessen für seinen Status erachtet.

bemüht, sich selbst neu zu (er)finden, um größtmöglichen Profit (sei es im sozialen, wirtschaftlichen oder sonstwelchem Sinn) aus ihrer Situation zu schlagen. Dies gelingt jedoch nur unter Beachtung und geschickter Ausnutzung ebendieses Regelwerks.

-Eine Rolle an- oder einzunehmen, für ein Leben oder nur für Sekunden, bedeutet, sich auf eine Realität einzulassen. Die meisten Menschen füllen zu den meisten Zeiten mehrere Rollen gleichzeitig aus: Vorgesetzter, Mann, untreuer Familienvater - Sekretärin, Frau, gewiefte Erpresserin. Je nachdem, was gerade opportuner erscheint, wird behelfs der Fokussierung auf eine dieser Rollen die soziale Realität umdefiniert (1990a: 193). Die meisten menschlichen Konflikte resultieren aus Mißdeutungen und Mißrepräsentation eben dieser Rollen und Realitäten.

"It is always possible to manipulate the impression the observer uses as a substitute for reality... the observer's need to rely on representations of things itself creates the possibility of misrepresentation" (Goffman 1990a: 251)²⁸

-All dies führt, noch prägnanter als bei Turner, zu einem *dramaturgischen* Interpretationsansatz gesellschaftlicher Strukturen, neben den üblichen Ansätzen der technischen, politischen, strukturellen oder kulturellen Betrachtungsweise (1990a: 240): Das Leben zwingt einen, ein guter Schauspieler zu sein.

-Was das Individuum betrifft, so kann man es als *character* oder *performer* betrachten; als vom Publikum wahrgenommener *character* ist es Ergebnis, und nicht Ursache einer Szene; "the self, then, as a performed character, is not an organic thing that has a specific location, whose fundamental fate is to be born, to mature, and to die; it is a dramatic effect arising diffusely from a scene that is presented, and the characteristic issue, the crucial concern, is whether it will be credited or discredited" (Goffman 1990a: 253). In diesem seinem aktiven Aspekt, als *performer*, besitzt das Individuum "a capacity

²⁸ In seinem Unterkapitel "Ordinary Troubles- Errors in Framing" rollt Goffman dieses Problem über den Framebegriff auf, und gibt einige amüsante Beispiele für Fälle des *misframing*: z.B. der Versuch einer Mund-zu-Mund-Beatmung an einem reglos am Boden liegenden Arbeiter, der tatsächlich jedoch lediglich damit beschäftigt war, eine Kabelreparatur durchzuführen- die Folge ist, wie gewohnt, *embarrassment* (Goffman 1974: 310). Genau auf diesen Effekt spekulieren natürlich die bereits erwähnten Ganoven, die ihre Tat mit einem Karneval oder einem Bühnenstück tarnen wollen; ein noch drastischeres Beispiel ist der Fall der während ihrer eigenen Sterbeszene zusammengebrochenen Sopransängerin (Goffman 1974: 362, s. a. nächstes Kapitel.)

to learn... he is given to having fantasies and dreams, some that pleasurably unfold a triumphant performance, others full of anxiety and dread that nervously deal with vital discrediting in a public front region. He often manifests a gregarious desire for teammates and audiences, a tactful considerateness for their concerns; and he has a capacity for deeply felt shame, leading him to minimize the chances he takes of exposure" (Goffman 1990a: 253).

Um bei diesem Kampf um die passende Rolle im Leben erfolgreich, ergo ein guter Schauspieler zu sein, muß man *vica versa* auch erst einmal vom Leben gelernt haben.-



Kapitel Vier:

Rollenspiel - Gespieltes Leben, Gelebtes Spiel

"(Der Mensch) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

(Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*)

1. Einige einleitende Worte zum Thema Rollenspiel

1.1 Tischrollenspiele

Es scheint geboten, kurz zu erklären, womit wir es zu tun haben. Viele Menschen erfassen es intuitiv, sobald sie selbst einmal teilnehmen, aber außenstehende Beobachter und Zuhörer tun sich häufig schwer damit. Wir stehen zu Beginn einer Reise, die uns geradenwegs von den Bauern, Springern und Königen des Schachs zu lebenden Menschen führen wird.

Die Anfänge des Rollenspiels - in diesem Kapitel nicht in einem soziologischen oder psychologischen Sinn zu verstehen, sondern als Bezeichnung für die Art von spielerischer Aktivität, die ich mich nun anschicke, zu beschreiben - scheinen sich tatsächlich in der Unzufriedenheit einiger namenloser kreativer Vordenker mit den begrenzten Möglichkeiten konventioneller Brettspiele zu finden; ihr erster Schritt bestand darin, diese Spiele immer komplizierter zu machen, eine Entwicklung, die auf einem anderen evolutionären Zweig bis zu den heutigen Schlachtensimulationen und PC-Strategiespielen führen sollte.

Dave Arneson und Gary Gygax entwarfen dann Anfang der siebziger Jahre ein Spiel namens *Dungeons and Dragons* (D & D), das sich im wesentlichen darum drehte, seinen Weg durch Labyrinth zu finden, Würfelkämpfe gegen imaginäre Monster zu bestehen, und belohnende Erfahrungspunkte dafür einzuheimsen. Das revolutionäre an diesem Spiel war, daß es *ohne* physisch existente Spielfiguren auskam. Der Spieler sagte einfach "Ich gehe nach links"; der Spielleiter, (der "Meister", wie er im Tischrollenspiel manchmal genannt wird) blätterte im Labyrinthplan nach (oder entschied es einfach selbst), verkündete "da ist eine Tür", bzw. "da steht ein Monster" etc., woraufhin der

Spieler wiederum seinen Entschluß bekannt gab, die Tür zu öffnen, zu kämpfen, zu fliehen usw. Alles was er an Hilfsmitteln besaß war ein Blatt Papier mit Zahlen für die Würfelduelle.

Hätte man in die Gehirne der Beteiligten gesehen, so hätte man wahrscheinlich damals schon festgestellt, daß die Phantasie auf Hochtouren mitlief. Aussagen wie "da ist eine Tür" *waren* im linguistischen Sinne performativ, denn die Tür "entstand" im Geiste des Spielers, und sie "war" dann "da" - über Spielleiterentscheidungen wird insbesondere während des Spiels nie diskutiert.²⁹

Der nächste, schwerer festzumachende Schritt in der Entwicklung waren dann Spiele, in denen sich die Beteiligten nicht mehr auf die relativ stumpfsinnigen Szenarien von *Dungeons and Dragons* beschränkten- das Spiel endete nicht mehr am Ausgang des Kerkers, sondern wurde in die Welt dahinter hinausgetragen. Dadurch entstand freilich die Notwendigkeit, solche Welten erst einmal zu kreieren. Die einschlägigen Verlage witterten ein Geschäft und ließen ihre Fans nicht lange warten. Andere Spieler behelfen sich selbst- meine ersten Spielleiter nannten Ordner voll selbstgemalter Bilder, fiktiver Weltbeschreibungen, mühevoll gezeichneter Karten und Stadtpläne ihr eigen.

Das Spiel drehte sich nun zumeist um Reisegeschichten, persönliche Charakterschicksale und "Aufträge". Sowohl die Art der Questen als auch der umgebenden Welt war meistens stark von J.R.R. Tolkiens Mittelerde beeinflusst: eine Handvoll Helden (idealerweise zwischen 3 und 5) treffen sich in einer Taverne, ein wohlhabender Herr tritt ein und bittet sie, etwas zu beschaffen, jemanden zu befreien oder etwas herauszufinden, und die Helden stapfen los und geben ihr bestes. Jede dramaturgisch relevante Aktion, jeder Dialog zwischen den Personen wird nach obigem Schema realisiert- d.h. der Spielleiter sagt "jemand betritt die Taverne", ein Spieler fragt wahrscheinlich "wie sieht er aus", und der Spielleiter beschreibt die Figur. Als nächstes könnte die Figur vortreten und die Figur des Spielers (häufig als "Charakter" bezeichnet) ansprechen. Der Dialog von Spielleiter und Spieler ist improvisiert, meist

²⁹ Wenn sie nicht gerade offensichtlich falsch oder persönlich diskriminierend sind. Es gab viel negative Berichterstattung über diesen Punkt, die Spielleiter immer wieder in die Nähe von Sektengurus rücken wollte; seine Autorität ist aber keine andere als die des Schiedsrichters beim Fußball. Die Bezeichnung "Meister" rührt wahrscheinlich vom Wortspiel "Kerkermeister" her.

in direkter Rede- Ausdrucksformen wie "ich sage ihm, daß..." waren unter "guten" Spielern schnell verpönt.

Als Ergebnis dieser Detailliebe "passiert" in 6 Stunden Spiel natürlich häufig nicht viel mehr als die ein oder andere Lokalrunde, eine Kneipenschlägerei, und selbstverliebte Träumereien über das bevorstehende Abenteuer und die dafür benötigten Ausrüstungsgegenstände.

Das grundlegende Prinzip ist klar; manche Spiele haben stärkere strategische oder politische Aspekte im Fokus- in einigen spielt man von vornherein nur Lehnsherren, in anderen Kleinkriminelle. Die häufigsten Figuren der alten Spiele waren in schon fast Jungscher Manier der Krieger, der Magier, oder Narrencharaktere (sowie, aufgrund der männlichen Dominanz in den meisten Spielergruppen, häufig auch "die Frau".) Zwerge, Elfen, und andere mythologische Geschöpfe komplettierten die Heldengruppen der ersten Stunde.

Knapp dreißig Jahre nach D & D gibt es jedes erdenkliche Szenario für jeden erdenklichen Geschmack zu kaufen, und nach wie vor steht es einem frei, seine eigenen Welten zu entwickeln- auch wenn dies, inklusive den Würfelsystemen für Zufallsentscheide, Tabellen über Tabellen, einigen hundert Seiten Informationsmaterial und wünschenswerterweise üppigen Bebilderungen oft und viele Jahre harter Arbeit und Testrunden voraussetzt. Es gibt neben den unzähligen mittelalterlich-mystischen "Fantasy"-Szenarien Western-, Horror-, Detektiv-, Science Fiction-, Agenten- usw. Spiele, also alle Schauplätze, an denen echte Männer noch echte Männer und Frauen zumeist echte männliche Phantasien sind - vielleicht war es die Masse an Regeln, die philatelistenhafte Detailverliebtheit der Charaktererschaffung, oder die martialische Natur der frühen Abenteuer, die die Frauenquote in solchen Spielen meist auf unter 10% hielt. Seit einigen Jahren ist jedoch ein gewisser Zuwachs zu verzeichnen.

2.2 Liverollensspiele

"Auf diese und jene Weise entflieht man der Welt, indem man sie zu einer anderen umgestaltet. Man kann ihr auch entfliehen, wenn man sich selbst zu einem anderen macht. Dem entspricht dann die mimicry... Hier besteht das Spiel... darin, selber zu einer illusionären Figur zu werden und sich dementsprechend zu verhalten. Man steht einer Reihe verschiedener Manifestationen gegenüber, deren gemeinsamer Grundzug es ist, daß das Subjekt spielt, es glaube oder möchte glauben machen, daß es etwas anderes als es selbst sei. Der Mensch vergißt, verstellt sich, er entäußert sich vorübergehend seiner Persönlichkeit."

(Caillois 1960: 27f)

Wer als erstes auf die Idee kam, diese Phantasien auszuleben und "wirklich" werden zu lassen, ist eine kaum nachvollziehbare Frage, um die sich schon nach wenigen Jahren eine Menge szenointerner Mythen rankten. Der Verein zur Förderung mittelalterlicher Spiele e.V. (entstanden in Heidelberg) sagt gerne von sich, nicht nur einer der größten, wenn nicht der größte Verein im deutschsprachigen Raum überhaupt, sondern auch einer der ältesten zu sein. Das erste mehrtätige Spiel mit einer dreistelligen Spielerbeteiligung, das dieser Verein ausrichtete, fand meines Wissens 1992 statt. Die ursprüngliche Idee in den Jahren zuvor scheint etwas wie eine Mischung aus einer Schnitzeljagd, Prügelorgien mit Polsterwaffen, und etwas Reenactment gewesen zu sein.³⁰ Mittlerweile kann man sich vor einem Überangebot von Spielen kaum noch retten (was nicht heißt, daß sie alle erlebenswert sind.)³¹ Dutzende von Veranstaltern richten Aberdutzende von Spielen aus.

³⁰ Es wäre anzumerken, daß die sogenannte "Mittelalterszene", die man auf den populären Märkten antrifft, und die zu kommerziellen Zwecken selbst häufig den Marktschreier, den Graf oder den Henker zum besten geben, und die Liverollensspielszene nicht annähernd so gut aufeinander zu sprechen sind, wie man es als Außenstehender vermuten möchte. Erstere werfen letzteren Inauthentizität vor, und letztere ersteren Einfallslosigkeit. Liverollensspieler tendieren auch dazu, im Schnitt ein paar Jahre jünger zu sein. Viele sind mittlerweile damit aufgewachsen, Spieler über 40 sind aber (noch) eine Seltenheit.

Genausowenig sieht sich die Szene mit den gelegentlich in Zeitschriften inserierenden "Abtrünnigen" verbunden, die kommerzielle Spielabende oder Krimiplots für gelangweilte Pärchen und Manager anbieten.

³¹ Ich persönlich nahm zum ersten mal 1994 an einem Spiel teil und war auf einem guten Dutzend "großer" (hundert Spieler plus) und einigen kleineren Fantasy-Treffen seither, die mich von Jugendherbergen über Burgen, Schlösser und Klöster bis zu gemieteten Schiffen zumindest im deutschen Raum (auf den sich das Phänomen natürlich nicht beschränken läßt) schon so ziemlich überallhin geführt haben. Seit 1996 spiele ich mehr oder weniger ständig *Vampire Live* (siehe unten.) Was

Die meisten "LARPs" (Kürzel für LiveActionRolePlay) sind aus Gründen der Darstellbarkeit immer noch mittelalterlich geprägte "Fantasy"-Spiele. Ort, Dauer und Reglement sind je nach Veranstalter sehr unterschiedlich, weswegen ich kurz präzisieren muß, was ich unter einem "typischen" Liverollenspiel verstehe.

Ein typisches Spiel hat eine Teilnehmerzahl von 100-200 Spielern, die für etwa eine Woche in einem weitläufigen Waldgebiet mit einer oder mehreren Burgen darin zelten; geleitet wird das Spiel von einer 5-10 köpfigen Crew von Organisatoren ("Orgas", auch "SL", Spielleitung genannt), die die Behördengänge und die bürokratischen und versicherungstechnischen Aspekte regeln, Nahrungsmittel einkaufen und verteilen, Toiletten anmieten usw. Während des Spiels kann die Spielleitung versuchen, mehr oder weniger direkten Einfluß auf die Entwicklung der Handlung zu nehmen- über kaum einen Punkt wird in der Szene mehr diskutiert als über Befugnisse und Aufgaben der SL. Diese wechselt meist von Spiel zu Spiel- es gibt a priori keine Hierarchie in der Spielergemeinde, auch wenn einige "alte Hasen" natürlich eine gewisse Vetternwirtschaft betreiben und ihre eigenen Charaktere (und damit ihr Ego) hegen und pflegen.

Innerhalb des Spielgebiets gibt es vorbereitete Örtlichkeiten, Bauten, versteckte Hinweise etc. Im Idealfall spielt man nach der Prämisse "alles ist, was es ist" - d.h. ein Seil repräsentiert keine Eisenkette, sondern "ist wirklich" ein Seil- was zwar den meisten Spielwelten einen stark ärmlichen und heruntergekommenen Anstrich gibt, aber eine sehr viel kohärentere Spielatmosphäre schafft als die ständige Notwendigkeit, sich imaginäre Türen, Schlösser und schlimmstenfalls sogar noch Wachen vorstellen zu müssen, wo gar keine sind.³²

Tischrollenspiel anbelangt, so ist dies seit über zwölf Jahren alltäglicher Bestandteil des Lebens in meinem Bekanntenkreis.

³² Auch eine Hauptstadt Adalondes (so der Name der Spielwelt des hier exemplarisch herangezogenen Heidelberger Vereins) beherbergt nur ein- bis zweihundert Einwohner, wenn sich eben nicht mehr Spieler einfinden, sie zu repräsentieren- natürlich ist eine von hundert Leuten gehaltene Ruine mit improvisierten Holztoren bedeutend leichter zu erstürmen als es die blühende Metropole wäre, die man eigentlich erwartet hätte. Somit sind Rollenspiele zwar ein Spiegel der wirklichen Welt, doch während die physische Opulenz dieser Welten ihre natürlichen Grenzen kennt, ist der zeitliche Ablauf von Ereignissen in diesen Welten sehr stark beschleunigt; Herrscher, Herrschaftssysteme und ganze Epochen geben sich oft innerhalb weniger Tage die Klinke in die Hand, einfach weil es auf einem Spiel weitaus leichter fällt, einen Königsmord zu begehen, ein Handelskonsortium zu etablieren oder den Kommunismus zu erfinden.

Man kann dieses Tohuwabohu durchaus als Antistruktur im Turnerschen Sinne auffassen, die von einem ludischen, oft schon karnavalesken Experimentierfreude in ihrem Herzen geprägt ist.

Dasselbe Prinzip gilt für die Regeln- die besten Spiele laufen meist nach dem Prinzip "du kannst, was du kannst", die schlechtesten erfordern, daß der Spieler ständig den Einsatz imaginärer Fähigkeiten verbal ankündigt, und die anderen sich entsprechend verhalten.³³

Gespielt wird 24h am Tag. Gespräche außerhalb des Spiels sind "verboten". Theoretisch kann es sein, daß man nachts aus seinem Zelt geworfen wird und sich nach wie vor "im Spiel" befindet (dies ist wahrscheinlich der am zweithäufigsten diskutierte Punkt.)

2.3 *Vampire Live*

Ein etwas extravagantes Phänomen ist Vampire Live. Was J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe* für Fantasy-Spieler ist, ist Anne Rices *Interview with the Vampire* für diese Spielergemeinde. Warum sich ausgerechnet das Szenario des amerikanischen White Wolf-Verlages derartig durchgesetzt hat, ist ein wenig rätselhaft; letztlich legt dieses Spiel einfach einen andersgearteten Ansatz zugrunde und käme auch sehr gut ohne Vampire zurecht. Daß tatsächlich alle Spieler in diesem Spiel Vampire spielen, klingt also vielleicht ein wenig anrühig oder grotesk, ist aber eigentlich sekundär (natürlich gab es auch schon Exzesse von Kunstblut oder erotische Szenen, die man vor den Augen einer ahnungslosen Öffentlichkeit besser geheimhielt.)

Beispiele hierfür fänden sich genug: groteske Stadtverordnungen, die es verbieten, den Schatten des Bürgermeisters zu streifen, der (erfolgreiche) Versuch, Nägel als Zahlungsmittel zu etablieren (nach einer von den Alchemisten ausgelösten Goldinflation), der (sehr gewandte, aber weniger erfolgreiche) Versuch, den Großinquisitor des Kaiserreichs von der Nützlichkeit einer Dämonenbeschwörung zu überzeugen, usf.

³³ Wenn man es auf Spielen des "Heidelberger Kontinuums" z.B. schafft, einem Mitspieler eine Handvoll Mehl ins Gesicht zu blasen (die im Spiel natürlich nicht Mehl, sondern "Staub der Betörung" darstellt) und dazu die Worte *Voluntas tuo in mano mea* zu rezitieren, bevor dieser reagieren kann, so muß der betroffene Spieler einem einen Wunsch erfüllen. Selbstverständlich kann dieser Zauberspruch nur von Spielern benutzt werden, deren Charaktere ihn auch "beherrschen" (also von den Orgas genehmigt bekamen), und es gibt Grenzen des guten Geschmacks, die von jedem Spieler respektiert werden- ohne fair play sind Liverollenspiele nicht denkbar (zur Problematik des Nicht-Spielen-Wollens siehe unten.)

Nach demselben Prinzip muß man bei Einsatz des Zauberspruchs "Windstoß" zurückstolpern, bei "Furcht" davonlaufen etc. Schwieriger bis grotesk ist der Einsatz von Sprüchen wie Unsichtbarkeit, die das völlige Ignorieren eines Spielers verlangen, oder von solchen, die das Sich-Hinzudenken von nichtexistenten Objekten oder Illusionen voraussetzen.

Vampire wird (theoretisch) immer und überall gespielt. Es gibt zwar Treffen an dafür vorgesehenen Örtlichkeiten, und in einem fest definierten zeitlichen Rahmen, aber da das Szenario davon ausgeht, daß eine (vampirische) Verschwörung *innerhalb unserer Welt* existiert, ist es völlig normal für die Spieler, sich spontan zu verabreden, zu einem Schloß oder in eine Diskothek zu fahren, und dort zu spielen, "...in der Absicht, sich zu zerstreuen und ihren Sorgen, das heißt dem gewöhnlichen Leben zu entgehen" (Caillois 1960: 12). Dies stellt sich für Außenstehende häufig nicht anders dar als eine Gruppe schwarzgewandeter Jugendlicher, die im Kreis stehen und bedeutungsschwere Gespräche führen. Daß sich für diese Spieler gerade (real) jahrelange Intrigen, (fiktiv) jahrhundertealte Schicksale und Entscheidungen über Sein oder Nichtsein vollziehen, sähe man ihnen nicht an.

Kämpfe oder anderweitig exaltes Gehabe ist in *Vampire* selten. Es ist ein langsames und verschworenes Spiel, das eine Menge Phantasie und permanentes Engagement voraussetzt, und die zwischen "menschlichen" Beziehungen in den Vordergrund rückt. Macht über eine andere Figur auszuüben, einen Kontrahenten zu beseitigen oder einem Verbündeten zu helfen sind Themen, die häufig für ein ganzes Jahr von Spielabenden ausreichen. Dennoch ist es ein Spiel für Selbstdarsteller- teure Kleidung, die mächtigen vampirischen "Fähigkeiten", die starre Hierarchie der Vampirgesellschaft, die es Spielern machtvollerer Charaktere erlaubt, nach unten zu treten³⁴, und nicht zuletzt "the sweet guilt of conspirators" (Goffman 1990a: 105) der einen ergreift, wenn ein französischer Kunstdieb, ein venezianischer Narr, eine Hohenzollern aus der Zeit der Bauernkriege und ein kuttenbehangenes Monstrum aus dem 13. Jahrhundert gemeinsam in eine Diskothek fahren und dort in vollem Bewußtsein, Aufsehen zu erregen, hineinspazieren.

Da *Vampire* zumal unsterblich sind, ist es möglich, historische Persönlichkeiten in die Verschwörung zu integrieren und zu spielen- ich habe von Marius Agrippa über Giacomo Casanova bis Lord Byron schon die seltsamsten Zeitgenossen kennengelernt, mehr oder weniger überzeugend dargestellt. Die komplette Speyrer Kaiserlinie hat eine wichtige Rolle in diesem speziellen Universum, die Aufzeichnungen über die fiktive Geschichte des süddeutschen Raums füllen ganze Leitzordner und sind eifersüchtig gehütetes Wissen einiger älterer Spieler und der SL.

2.4 FAQ

Bevor wir weiter ins Detail gehen und mit einer theoretischen Betrachtung der involvierten Prozesse beginnen können, werden ich noch kurz einige der häufigst gestellten Fragen zum Thema beantworten:

Frage: Wer sagt mir, was für eine Figur ich spiele?

Antwort: Ich selbst. Ich überlege mir vor dem Spiel, was ich spielen möchte. Einzige Vorgaben sind, daß die Figur in das Spieluniversum paßt (man kann nicht Napoleon oder einen FBI-Agenten in einer Fantasywelt spielen, wohl aber Feldherren oder Spione, die sich wie solche benehmen, was man als humoristisches Metakommentar akzeptieren könnte), und keine immanente Überlegenheit über die anderen Figuren besitzt. Die Spielleitung muß jeden Charakter genehmigen, und kennt jeden Charakter und dessen Möglichkeiten und Hintergrundgeschichte (zum Thema Hintergrund wäre zu sagen, daß viele Spieler diesen Aspekt des Spiels mit einem manischen Aufwand betreiben, d.h. tatsächlich Romane über ihre Charaktere schreiben und sich besser in der Historie Mittelherdes, Adalondes usw. auskennen als in der Geschichte des realen Europas.)

Frage: Wer sagt mir, was ich während des Spiels zu tun habe?

Antwort: Niemand. Im einfachsten Falle steht man zu Beginn des Spiels völlig auf sich selbst gestellt in der Mitte eines von Zelten begrenzten Marktplatzes, auf dem die Spieler, die die Händler spielen, ihre Waren feilbieten, die Spieler, die die Diebe spielen, beginnen zu überlegen, wie sie die Händler bestehlen können, die Spieler, die die Wachen spielen, nach Dieben Ausschau halten, die Adligen die Wachen herumkommandieren, die Boten die Adligen zur Burg rufen, die Räuber im Wald die

³⁴ Hier sind es vor allem die langjährigen Spieler, die ein gewisses Monopol über mächtige Figuren

Boten überfallen und die Gerechten des Dorfes auf Räuberjagd gehen. Es tritt natürlich ein Schneeballeffekt ein- nach wenigen Stunden schon ist es selbst für die Spielleitung unmöglich, alle Handlungsstränge noch mitzuverfolgen, und keiner weiß, wie die Lage nach einer Woche ist.

Man selbst muß entscheiden, was man für "sich", d.h. als sein Charakter, im Spiel erreichen möchte: Geld, Ruhm, einen Adelstitel, oder erst mal ein gutes Essen.³⁵ In den meisten Fällen geht man erst einmal zum nächstbesten Spieler und strebt ein Gespräch über das Wetter oder die diesjährige Ernte (oder Räuberjagd) an.

Frage: Gibt es ein Drehbuch?

Antwort: Nein. Alle Aktionen sind unkonzertiert und spontan. Es gibt Spielleitungen, die versuchen, eine bestimmte Geschichte "durchzuziehen" - was gelingen kann, aber nicht muß. Es gibt gelegentlich sogenannte NSCs ("Nicht-Spieler-Charaktere"), also Spieler, die im geheimen mit der Spielleitung kooperieren und deren Instruktionen ausführen. So könnte eine Gruppe von NSCs beispielsweise von der Spielleitung den Auftrag erhalten, Mittwoch nacht ein bestimmtes Lager anzugreifen, Informationen unter die Spieler zu streuen usw., aber die Spielleitung kann nicht wissen, ob sich irgend jemand darum kümmern wird.³⁶

Ein Spiel *kann* von also einen voraussehbaren dramaturgischen Höhepunkt und ein klares zeitliches Ende haben (der letzte Tag der Woche auf einem Sommerspiel, der Sonnenaufgang in *Vampire Live*)- theoretisch muß es aber niemals vorbei sein. Man kann immer in diese Welt, und, sofern sie noch leben, in diese Rollen zurückkehren. Wenn Caillois sagt, "es muß bis zum Ende ein Zweifel über den Ausgang bestehen"

innehalten, da sich Figuren bezüglich ihrer Fähigkeiten kontinuierlich weiterentwickeln.

³⁵ Auch auf Spielen muß - mit Spielgeld- für Essen gezahlt werden. Häufig bekommen die Spieler daher ein so geringes Startkapitel, daß sie gezwungen sind, möglichst bald einen Job anzunehmen oder sich anderweitig Geld zu beschaffen. Eine schnöde kapitalistische Idee, aber ein sicheres Instrument, um "Schwung" ins Spiel zu bringen.

³⁶ Einige Spieler würden diesen Punkt vielleicht stärker betonen als ich es hier tue- ich bin kein großer Freund von NSC-lastigem Spiel. Sie sind ein gutes Werkzeug, bringen aber durch ihre bevorzugte Stellung wieder neue Probleme mit sich. Es gab freilich schon Spiele, auf denen dreißig NSCs zehn Spieler an der Nase herumführten.

(Caillois 1960: 14), so muß man hier darauf hinweisen, daß Rollenspiele im Normalfall kein Ende haben.

Frage: Was passiert, wenn ich keine Lust mehr zu spielen habe?

Antwort: Andere Spieler aus dem Spiel zu reißen, ist verpönt und kann sogar Spielausschluß nach sich ziehen.³⁷ Aus genau demselben, aber keinem anderen Grund ist die Anwesenheit von Nicht-Spielern und Zuschauern auf Spielen definitiv unerwünscht (neue Spieler müssen gleich ins kalte Wasser springen, und Besucher oder Presse werden soweit möglich von der SL abgefangen.) Ebenso ist es unmöglich, auf einmal einfach so in eine andere Rolle zu wechseln- Liverollenspiel ist *kein Theater* und auch *kein Improvisationstheater*. Es geht den Spielern weder um eine Selbstinszenierung in der Öffentlichkeit noch um eine ungesteuerte Paidia- sondern um die *Kohärenz des Spieluniversums*, das "...eine reservierte, geschlossene oder geschützte Welt" sein soll: "ein reiner Raum" (Caillois 1960: 13), in dem man in intimer Atmosphäre Verkleidungen anlegen und Verhaltensmuster ausleben kann, die man (sich) in der Öffentlichkeit nicht gestatten würde (oder auch gar nicht aneignen *möchte*.)

Der Wunsch nach einer intakten Spielwelt ist für die Spieler reiner Funktionalismus: es gibt Burgfräuleins, Zauberer und Feldherren, die man in schöner Regelmäßigkeit immer wieder auf Spielen trifft, und die sich wiedererkennen, Freund oder Feind werden über die Jahre und ihre eigenen Leben führen. Ohne die schützende Welt um sie herum wäre das unmöglich.

Man kann einen Charakter natürlich dauerhaft aufgeben und einen neuen beginnen, aber das sollte man auch durch sein Verhalten und seine Kleidung zum Ausdruck bringen. Meistens ist dies eine endgültige Entscheidung- zumindest innerhalb desselben Spiels oder derselben Storyline ist es nicht üblich, mehrere Charaktere "parallel" zu spielen, schon weil man ja alles "vergessen" muß, was der alte Charakter wußte, und das ist immens schwierig.

³⁷ Von Spielern, die es sich nicht nehmen lassen, auch während eines Spiels Fußballergebnisse zu diskutieren, wird erwartet, daß sie dies tun, ohne daß es irgend jemand mitbekommt.

Frage: Gibt es Regeln?

Antwort: Wie bereits gesagt - Ja. Wenn ich jetzt darauf einginge, würde sich allerdings den Umfang dieser Arbeit verdoppeln. Fast jeder Veranstalter versucht seine eigenen Regeln zu schaffen, und diese können von minimalistisch (wie das oben erwähnte "du-kannst-was-du-kannst") bis hochgradig komplex ausfallen. Körperliche Gewalt wird fast immer über sogenannte "Schadenspunkte" geregelt, Zauberei über *so-tun-als-ob*: denn wenn alle sich verhalten, als ob der Zauber wirke, so hält der Zaubernde tatsächliche Macht inne. "Ob man nun Zauberer oder Bezauberter ist, man ist selbst zugleich wissend und betrogen. Aber man will der Betrogene sein" (Huizinga 1956: 30). Andere Fähigkeiten erteilen einem lediglich die Erlaubnis, etwas zu tun, beispielsweise einen Diebstahl zu begehen, einen bestimmten Zauber zu ignorieren etc.

Man kann jedenfalls nicht tun, "was man will". Interessant hierbei ist vor allem, daß viele Liverollenspiele die Trennung zwischen *geregeltem* und *fiktiven* Verhalten verlassen- Rollenspieler *sind* fanatisch genug, feste Regeln aufzustellen, um "Puppe oder Soldat, Räuber und Gendarm, Pferd, Lokomotive oder Flugzeug zu spielen" (Caillois 1960: 14)³⁸, und betrachten dies in gewisser Weise auch noch als Kunst. Ebenso - um bei Caillois zu bleiben- ist "der Spielverderber" nun genauso "derjenige, der auf die Absurdität der Regeln" hinweist - z.B. nach einem etwas läppisch ausgefallenem Schwerttreffer darüber zu diskutieren, ob man nun wirklich zu Boden gehen muß - wie derjenige, der "den Zauber bricht und sich brutal weigert, die entsprechende Illusion anzunehmen" (Caillois 1960: 15) - also sagen würde, "aber du bist doch gar nicht... du kannst doch gar nicht etc.", was ich erfreulicherweise noch niemals erleben mußte.³⁹ "Mogeln unterbricht... den 'Fluß'. Man muß Glaubender sein" (Turner 1989: 92).

³⁸ Zumindest "ernsthaft" gespielte Tiere habe ich schon mehr als einmal erlebt.

³⁹ Der umgekehrte Fall kommt bei jungen Spielern ab und an vor: "man könnte doch jetzt aber auch ebensogut..." - d.h., sie schlagen eine bestimmte Umdefinition der Spielsituation vor und verkennen dabei, daß dies weder den Spielern noch der Spielleitung zusteht.

In gewisser Hinsicht ist Liverollenspiel der performative Akt per se: wenn einmal ein "du bist", "du weißt", "dies ist", "du kannst" gesagt oder festgeschrieben wurde oder sich in spielerischer Interaktion ergab, kann selbst die Spielleitung dies nicht mehr rückgängig machen, ohne sich selbst der Lächerlichkeit preiszugeben. Die hohe Kunst besteht darin, genau *die* Informationen und Storylines zu manipulieren, von denen die Spieler noch *nicht* wissen, und die Spieler können ihrerseits über noch jungfräuliche Bereiche der Landkarte, des Götterhimmels usw. frei fabulieren. Solange sie es sich nicht von einer Spielleitung absegnen lassen, laufen sie aber Gefahr, auf späteren Spielen von widersprüchlichen Angaben widerlegt zu werden, da sie als Spieler zumindest *während* des Spiels keine automatische "Schöpferkompetenz" innehalten.

Frage: Kann man im Spiel sterben?

Antwort: Ja. An dieser Frage scheiden sich die Gemüter, aber im Idealfall findet man irgendwo zwischen einer latenten Drohung von Sterblichkeit und einer taktvollen Rücksichtnahme auf die Traumwelten der anderen Spieler ein Gleichgewicht. Tod im Spiel ist kein schönes Erlebnis. Muß man die Erfahrung machen, so beginnt man meist unmittelbar danach mit einem neuen Charakter- die Akteure sind hier die Reiter, nicht die Pferde. Die meisten Spieler sind zu stolz, in der Mitte des Spiels nach Hause zu fahren, und man erwartet es auch nicht von ihnen. Wir werden später noch auf diesen Punkt eingehen, denn es ist sicherlich die extremste aller Erfahrungen, die man im Spiel machen kann.

2. Moral, Communitas, Entfremdung

Ich habe an anderer Stelle angeführt, daß die meisten Autoren dazu neigen, Spiel als ein amoralisches Medium zu betrachten- und natürlich kann das Medium an sich auch keine Wertigkeit besitzen. Nun ist es aber so, daß zwischenmenschliche Beziehungen in einem "tiefen" Spiel⁴⁰ klar im Vordergrund stehen, und man als sein eigener Regisseur und Drehbuchautor ständig gezwungen ist, moralische Entscheidungen zu treffen. Besonders *Vampire* bietet eine sehr dankbare Basis für diese Art von Spiel.

Es kam dennoch schon häufig genug vor, daß sich Erfindungen von Spielern zu einem derartigen Buschfeuer auswuchsen, daß die Spielleitung sich genötigt sah, ein bestimmtes Reich, einen bestimmten Gott usw. zur Kenntnis zu nehmen. Um das Beispiel von "Kapitän Déba" aufzugreifen: wenn ich auf einem Spiel genügend Charaktere davon überzeuge, einen Kult um einen Kiesel zu etablieren (was durchaus passieren könnte), stehen die Chancen gut, dieser neuen Religion auf späteren Spielen (vielleicht sogar in anderen Spieluniversen) immer wieder zu begegnen. Dies wäre ein Beispiel für freie Improvisation.

Außerhalb des Spiels bzw. zwischen zwei Spielen steht es jedem Spieler frei, gemeinsam mit den jeweiligen "Welt-Verwaltern" dem Spieluniversum neue Elemente hinzuzufügen, die dann je nach ihrer Natur öffentlich gemacht oder im Geheimen weiterentwickelt werden.

⁴⁰ Ich zweckentfremde Geertz' Terminologie hier, um nicht ständig von "gutem" und "schlechtem" Spiel reden zu müssen. Ich definiere "tiefes" Spiel als ein unter theatralen und dramaturgischen Aspekten gelungenes Spiel, das von logisch nachvollziehbaren Spielerentscheidungen und Entwicklungen getragen

Was den Inhalt dieses Spiels anbelangt, so muß man sich freilich vor Augen führen, daß sämtliche Spieler blutrünstige Monster verkörpern, und die Gespräche und auch Aktionen dieser Spieler sich sehr häufig um Themenkreise wie Folter und Tötung der Opfer und insbesondere die erotische *Lust* daran drehen (Vampire waren im westlichen Kulturkreis gerade wegen ihres Bluthungers immer schon ein erotisches Symbol): Vampire betrachten Menschen als wertlose Nahrung oder als Spielzeug für ihre Passionen- und so gibt man sich konsequenterweise während des Spiels auch Mühe, zu denken. Natürlich geben das Spieler Außenstehenden gegenüber ungerne zu, weil die Vorstellung für Unbeteiligte einen abartigen Beigeschmack hat, und Familie, Presse, Polizei oder wer immer davon erführe, automatisch davon ausginge, daß die Teilnahme an einem solchen Spiel entweder symptomatisch für die tatsächlichen Charaktereigenschaften der Mitspieler wäre, oder die Spieler spätestens durch die Teilnahme am Spiel dahingehend konditioniert würden und in den Dunstkreis satanistischer Sekten gerieten.

Beide Annahmen sind falsch. Im Rahmen der Darstellung der Figur findet eine weit eingehendere Reflektion über das Dargestellte statt als z.B. während des Konsums eines Spielfilms; Turner zitiert Myerhoff mit den Worten, kulturelle Darbietungen seien "*reflektierend*, wenn sie uns zeigen, wie wir sind" und "*reflexiv*, wenn sie uns bewußt machen, wie wir uns sehen. Als Helden unserer eigenen Dramen werden wir uns unserer selbst gewahr, unseres Bewußtseins bewußt. Schauspieler und Publikum zugleich, können wir zur vollen Entfaltung unserer menschlichen Fähigkeiten gelangen- und vielleicht den spezifisch menschlichen Wunsch verspüren, uns selbst zu beobachten und uns am Wissen, daß wir wissen, zu erfreuen" (Turner 1989: 119).

Diesen Zustand haben Liverollenspieler zwar noch ebensowenig erreicht wie die Akteure des Turnerschen Dramas, aber auch hier ließe sich sagen, es sei "ein Schritt in diese Richtung" (1989: 19). Letztlich ist die Allgegenwart von Gewalt und Magie im Spiel keine andere als in Horror- oder Fantasystreifen, bestimmten musikalischen Genres oder literarischen Gattungen, und sie wird kontrastiert von komplementären Klischees wie romantischer Liebe, Edelmut und Opferbereitschaft in anderen Momenten des Spiels (selbst in *Vampire Live*), und -selbst das kommt gelegentlich vor-klischeefreiem Spiel. Von den besten Momenten des Spiels muß man sogar sagen, daß

wird, ohne Unterbrechungen auskommt, und das Auftreten von *flow* und den damit verbundenen "Ich-

sie gerade den Konflikt zwischen Menschlichkeit und Triebhaftigkeit, in dem alle Vampire sich wiederfinden, zum Inhalt haben, und man diesen Konflikt auch zu den *flow* auslösenden Ereignissen zählen kann (siehe unten.)

Warum aber tatsächlich so viele europäische Jugendliche Gefallen an mystischen Wesen, Okkultismus oder der Verkörperung von Betrügern, Mördern und Dämonen finden, wäre lohnenswerter Gegenstand für eine Studie, die den Rahmen dieser Arbeit verlassen würde. Meine Vermutung wäre, daß die auf der Hand liegenden Argumente wie der Reiz des Verbotenen, die im Spiel legitimierte Transgression bestimmter Konventionen und die deprimierende Säkularisierung unserer Zeit, die Orientierungslosigkeit und Dekadenz der sogenannten Spaßgesellschaft, tatsächlich einen wichtigen Faktor darstellen, auch wenn sich wenig Spieler wirklich Gedanken darüber machen- obwohl man gerade in moralischer Hinsicht sehr viel aus gespielten Erfahrungen ziehen kann (selbst oder gerade wenn die Spiele eine Weltsicht propagieren, die an den gesellschaftlichen Zynismus eines de Sade gemahnt.)

Was Turner für soziale Dramen feststellte, läßt sich ohne größere Probleme auch für Rollenspiele übertragen: "Wir Menschen scheinen... eine Spezies zu sein, die sich selbst mit ihren vorteilhaftesten kulturellen Adaptionen leicht langweilt. Dostojewskis 'Mensch aus dem Kellerloch' verachtete Utopia, rühmte die eigene Willensfreiheit, sich für das Unvollendete, selbst Kriminelle oder Sündige zu entscheiden... soziale Dramen (halten) uns am Leben, geben uns Probleme zur Lösung auf, vertreiben die Langeweile, garantieren zumindest unseren Adrenalinstrom und provozieren uns zu neuen, sinnreichen kulturellen Formulierungen unserer *Conditio humana* und gelegentlich zu Versuchen, sie zu verbessern, ja zu verschönern" (Turner 1989: 176).

So "spielt (man), um sich zu vergnügen, aber man spielt auch, um Aggressionen auszudrücken, und man spielt, um einen politischen Vorteil zu erreichen; jedoch spielt man auch, um seiner tiefsten Überzeugung Ausdruck zu geben... und schließlich: man spielt das Übertreten von Regeln, um die Grenzen des korrekten Verhaltens als von Göttern oder Menschen geschaffene ins Bewußtsein zu rufen" (Köpping 1998: 72). Hinzu kommt "das Vergnügen an Heimlichkeit, Verstellung und Verkleidung; das Vergnügen, Furcht zu empfinden oder Furcht einzuflößen" (Caillois 1960: 75).

Verlust" begünstigt.

In jedem Fall ist Liverollenspiel inhaltlich durchaus moralisch, *weil* es Moral thematisiert- es ist aber nicht didaktisch. "While the moral realm communicates about 'what should be'... the amoral realm... communicates about 'what can be'. Subjectively, play (the amoral realm) pleases players by permitting them a masked individuality... which enables mass participation without collective responsibility" (Handelman 1977: 186).

★

Auch wenn die Identifikation mit seiner Rolle -verglichen mit den Formen von *mimicry*, die beim Kinobesuch oder Lesen auftreten- extrem intensiv ist, so ist sie dennoch nicht ungesteuert- man befindet sich während eines Liverollenspiels nie in einem permanenten Zustand des *ilinx*, auch wenn *flow* (und für einige Spieler selbst die Lockung des *ilinx*), natürlich das ist, wonach man strebt. Diese Zustände dauern aber meist nur flüchtige Momente an. Kein Spieler verliert dauerhaft seinen Sinn für die Realität oder seine realen Erinnerungen- er kann es aber schaffen, ein paar Stunden einfach nicht darüber nachzudenken. Ich sehe eine fließende Grenze zwischen *flow* und *ilinx*- beide Zustände sind an liminale oder liminoide Phasen gekoppelt und von einem Zustand des Ich-Verlusts geprägt. Der *ilinx* charakterisiert sich jedoch hauptsächlich über seine Rauschhaftigkeit- *flow* ist ein beherrschter, konzentrierter Zustand.

Nun sind Liverollenspieler zwar durchaus willige Eskapisten, aber dennoch ist das Medium deutlicher als viele andere körperliche Ausdrucksformen vom apollinischen Element geprägt (abgesehen vielleicht vom professionellen Theater.) Es evoziert normalerweise kein Empfinden des Außer-sich-Seins und Ersetztwerdens, sondern des konzentrierten Verinnerlichen und Instrumentalisieren etwas als außerhalb Empfundensem, nämlich der eigenen Rolle. Dabei kann es zwar durchaus passieren, daß man zeitweilig "vergißt", daß all dies nur Illusion ist- eben so, wie man auf den höchsten Wogen eines *flow*-Erlebnisses vergißt, wer man selbst eigentlich ist. Im Normalfall aber gebieten die Ungewißheit über den Fortgang der Handlung, die Interaktion mit fremden Spielern, die Vorsicht vor unbekanntem Figuren, die permanente Anerkennung der Spielregeln, der Wunsch nach gelungenem theatralen Ausdruck, manchmal auch der Wunsch nach Herbeiführung einer dramaturgisch gelungenen Storyline, die Gefahr

realer Verletzungen und nicht zuletzt (im Falle von *Vampire*) das konspirative Spiel in der Öffentlichkeit ein sehr hohes Maß an Selbstbeherrschung.

Ilinx, oder das dyonisische Element, tritt also fast immer nur dann ein, wenn das Spiel gerade einen Spitzenpegel erreicht hat- wenn körperliche und emotionale Strapazen und dramaturgische Dichte ein Höchstmaß erlangt haben (man vollbringt unter dem Einfluß des Spiels oft körperliches Glanzleistungen, über die man später selbst nur noch staunen kann). Ist mit solchen "Exzessen" zu rechnen, schafft man am besten bereits zuvor die passenden Rahmenbedingungen- sorgt z.B., dafür, daß niemand an einem Abend anwesend sein wird, der sich durch das zu Erwartende verletzt fühlen könnte. Wird die Belastung *zu* groß, tendiert man dagegen eher wieder dazu, das Spieluniversum zu verlassen.⁴¹ Davon abgesehen stimme ich mit Caillois darin überein, daß *ilinx* etwas sehr erschreckendes sein kann, und selbst die exaltiertesten Spieler reißen sich meistens zusammen, wenn sie bemerken, daß sie gerade ungewollt "die Kontrolle verloren" haben.

★

Auf "großen" mehrtägigen Live Rollenspielen zeigt sich der Zusammenhang zwischen *communitas*, Liminalität und dem Potential für ein tiefes Spiel und dem Erlebnis von *flow* sehr deutlich- die Teilnehmer beschränken ihr Leben auf ein spartanisches Mindestmaß (Leben im Zelt, Tragen von selbstgenähter -und daher auch häufig schlechter und unpraktischer- Kleidung, Verzicht auf Körperpflege und Schlaf, Massenküche, Konsum großer Mengen Bier usw.), wie man es heutzutage allenfalls noch von Rockfestivals gewöhnt ist.⁴² Gleichzeitig sind die Freundschaften zwischen Spielern, auch wenn sie sich nur 1 bis 2 mal pro Jahr, oder nur alle 2 oder 3 Jahre für ein paar Tage begegnen, und die sich zumeist, von den Tagen des gemeinsamen

⁴¹ Vermeintlich "gute" Spieler verspotten gerade im *Fantasy Live* gerne vermeintlich "schlechte" Spieler, weil diese sich nach einer Mahlzeit, einer Dusche oder ein paar Stunden Schlaf zu sehnen beginnen. Solche Bedürfnisse ignorieren zu können, zeichnet zwar tatsächlich "gutes" Spiel aus, aber es gibt keine Richtlinien, wie weit die Bereitschaft hierzu gehen muß. Ein Überfall auf eine demoralisierte, hungrige, naßgeregnete Gruppe ist zwar "realistisch", aber nicht unbedingt fair oder ruhmreich.

⁴² Allein beim Thema Sex ist für die meisten Spieler die Schmerzgrenze erreicht- die Idee der freien Liebe innerhalb der *communitas* scheint mit den sechziger Jahren gestorben zu sein. Nichts war für mich jedoch verstörender als die Existenz von Prostituierten auf meinen ersten Spielen- ich habe auch nie erfahren,

Lageraufbaus und -abbaus abgesehen, ja nur in ihren gespielten Rollen als der Zauber a und die Elfe b kennen, nicht aber in ihren realen Leben - oft kennen sie nicht einmal ihre echten Namen, sind also vollends ihrer Identität und ihres "realen" gesellschaftlichen Status entkleidet - häufig sehr herzlich, und es gibt viele Legenden darüber, wie Gruppen von mit Polsterwaffen bestückten Spielern Übergriffe von Störenfriedern wie z.B. der Vikingjugend auf ihre Lagerplatz abgewehrt hätten. Auf dem Siedlerspiel (siehe Anhang) konnte ich das Entstehen einer (zumindest zeitweiligen) Freundschaft zwischen zwei jungen Männern beobachten, die im realen Leben der Punker- bzw. Hooliganszene angehörten (was einer natürlichen Feindschaft gleichkommt.) Auf dem Spiel jedoch waren sie beide Stammesbrüder, und der Stamm duldet ebensowenig einen Konflikt wie die Spieler des Stamms das Eindringen der Realität in ihr Spiel duldeten- der Rahmen des Spiels ist während des Spiels als wichtiger zu erachten als der der Realität.

Ich würde Liverollensspieltreffen als einen Zustand *spontaner communitas* charakterisieren (auch wenn der Versuch der Szene, möglichst regelmäßig Treffen abzuhalten, Züge einer *normativen communitas* trägt), selbst wenn schizophrenerweise dieses Gefühl natürlich nur zwischen den *Spielern* vorherrscht- diese *communitas* mag auf einem kriegerischen Spiel mit nichts weiter beschäftigt sein, als zu intrigieren und zu morden. Im Optimalfall geht das alles dann aber in freundschaftlicher Atmosphäre vonstatten.

"Menschen, die in Form spontaner communitas miteinander interagieren, werden total von einem einzelnen, synchronisierten, durch 'Fluß' (= *flow*, Anm. d. Verf.) geprägtes Ereignis absorbiert" (Turner 1989: 75); sie "hat etwas 'magisches' an sich. Subjektiv vermittelt sie ein Gefühl grenzenloser Macht" (Turner 2000: 135). Neben dieser "wechselseitige(n) Teilhabe... an allen gegenwärtigen Ereignissen" (Turner 1989: 75) teilen Liverollensspieler jedoch auch außerhalb des Spiels Erlebniswelten, die komplexer sind als die vieler Glaubensgemeinschaften. Das Aufrechterhalten dieser Welten ist das primäre gemeinsame Interesse zwischen den Spielern, was einen weitaus größeren Zusammenhalt schafft als bei Gruppen, die "nur" über kommerzielle Erwägungen, eine Sammelleidenschaft oder einen gemeinsamen Musikgeschmack zusammenfinden.

was diese ihren Kunden wirklich anboten, und ein paar Jahre später begriff ich dann, daß es genau darum

Ich bin sicher, das fast alle Spieler in ihrem Leben mehr Informationsmaterial zu ihren fiktiven Geburtsländern, Herrschaftssystemen und Religionen gelesen, auswendig gelernt oder selbst verfaßt haben, als der durchschnittliche Deutsche jemals über Geschichte, Politik oder in der Bibel las (gleichzeitig befassen sich viele Spieler überhaupt nur deshalb mit realer Geschichte, um ihre eigenen Charaktergeschichten oder Spielwelten überzeugender ausgestalten zu können.) Diese Welten und all ihre imaginären Bewohner sind Ergebnis eines schöpferischen Aktes, und in den Gehirnen ihrer Spieler und Verwalter auch außerhalb des Spieles präsent; ich sehe hier die Trennlinie aufgehoben, die Caillois zwischen dem Spiel und der Kunst zieht, denn es wird etwas von bleibendem Wert und Schönheit geschaffen.

Gleichzeitig sind Rollenspiele immer eine Basis zum Ausüben anderer Kunst- und Spielformen: man schreibt Gedichte (oder Beschwörungsformeln), malt Charakterportraits (oder Landkarten), verfaßt Lieder, näht Kleidung, fertigt Masken und Schmuck an, erfindet Würfelspiele und übt fiktive Sportarten; man zimmert Lagerbefestigungen, probt das Duell und den Massenkampf mit Polsterwaffen, arbeitet am eigenen theatralen Ausdruck, oder führt sogar ein Theater innerhalb des Spiels auf (ein solches Stück war einmal ein ganzes Jahr lang zentraler Bestandteil einer *Vampire*-Storyline, und es wurde natürlich nicht von den *Spielern*, sondern den *Charakteren* aufgeführt.) Die *communitas* der Spielergemeinde ist ein großer kreativer Topf der absonderlichsten Aktivitäten, die innerhalb und außerhalb des Spieles geteilt werden.

★

Um noch einmal auf das Eintreten von *flow* oder gar *ilinx* zurückzukommen, so ist es schwer möglich, die Momente vorherzusagen, in denen sich wirklich eine Loslösung von sich selbst und der Realität vollzieht. Das Moment der Entfremdung kann auftreten, während man nachts alleine durch den Wald schleicht- genausogut kann es sein, daß man sich währenddessen über die Dornenhecken und die Kälte ärgert und die Stunden zählt, bis man wieder sein Zelt erreicht hat. Es kann auftreten, während man mit einer Reisegruppe einen Gewaltmarsch bei Wind und Regen absolviert- ebensogut kann es geschehen, daß die Stimmung schlecht wird und man ins "off" schlittert, während man

ging.

wandert, bis man durch einen Gesang, ein Gespräch oder ähnliches wieder motiviert wird (nichts ist beliebter als Spieler mit einem so hohen charismatischen Engagement, daß sie selbst den größten Miesepeter "anspielen" und wieder ins Spielgeschehen zurückbefördern können.)⁴³ Der *ilinx* kann, muß aber nicht während Festen, Traumsequenzen und Bezauberungen auftreten, und er kann, muß aber nicht durch an sich verletzende Elemente wie schlechte Spieler, Nicht-Spieler oder *off*-Aktionen wie einen Einkauf zerstört werden (es ranken sich auch viele Legenden über als Orks maskierte Spieler in dörflichen Supermärkten.)

Es gibt sie aber, die Momente, in den man frei und ungehalten agiert, seinen fiktiven Emotionen freien Lauf läßt, und die Grenzen zwischen Spiel und Realität so dünn werden, daß das eine kaum noch vom anderen zu unterscheiden ist. Wenn man "Glück" hat, dauert der Zustand euphorischer Entfremdung ein oder zwei Stunden an, eventuell mit kleineren Unterbrechungen (länger ist kaum vorstellbar. Ich denke hierbei an extreme Spielsituationen wie eine Orgie, eine Folterung, ein Ritual.) Wenn man "Pech" hat, tritt er eine ganze Woche über gar nicht auf (ich denke hierbei an verregnete Tage in undichten Zelten.)

Häufig sind die Momente, in denen er auftritt, außer durch Csikszentmihalyis Voraussetzungen für *flow* sehr gut mit Goffmans Definition der *fatefulness* zu beschreiben- wenn man das euphorische Gefühl hat, die eigenen Fähigkeiten (regeltechnisch wie nichtregeltechnisch gesprochen) optimal einbringen zu können und müssen, und als die Figur, die man darstellt, von der Story oder den Mitspielern gebraucht zu werden- zu einer Hauptrolle zu werden- wenn man also das Gefühl hat, daß sämtliche momentan denkbaren Handlungsoptionen (die Burg stürmen / den Verräter jagen gehen / ein Ritual praktizieren) sofortige und bedeutsame Konsequenzen im Spieluniversum nach sich ziehen werden, und keine Aktion im Nichts, in einer Regeldiskussion oder der Suche nach einem zuständigen Spielleiter verpuffen würde- wenn man das Gefühl hat, hier und jetzt etwas *bewirken* zu können. Dadurch entstehen Ansporn und produktive Interaktion.

⁴³ *inplay*: Als innerhalb des Spielrahmens existent definiert und von den Charakteren der Spieler "wahrgenommen".

offplay: Außerhalb des Spielrahmens befindlich, "real"; von den Spielern ignoriert und für ihre Charaktere nicht existent. Einzig reale Gefahren für Spieler, medizinische Notfälle und dringende organisatorische Angelegenheiten haben normalerweise eine *offplay*-Situation zur Folge.

Schon Huizinga schrieb 1938: "Spannung besagt: Ungewißheit, Chance. Es ist das Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas glücken... dieses Spannungselement eben teilt der Spielbetätigung, die an sich jenseits von Gut und Böse ist, doch einen gewissen ethischen Grad mit. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt: seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Fähigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermögen und zugleich auch seine geistigen Kräfte, insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muß, die das Spiel vorschreibt... sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen" (1956: 18)- die perfekte Beschreibung eines gelungenen Liverollenspiels (wobei sich der Aspekt des "Gewinnens" nur auf temporäre Ziele beziehen kann.)

Eine weitere wichtige Rolle kommt dem theatralen Element zu- je mehr man sich hinter Gewändern und angelernten Verhaltensmustern verbirgt, sprich, je "ferner" von der eigenen Person die Rolle ist (grunzende Orks, hinkende Bettler, steife Aristokraten oder verspielte Katzenwesen seien nur als Beispiel genannt), desto eher "vergißt" man, wer man eigentlich ist. Oft dauert es Wochen, bis man sich nach einem Spiel wieder "normal" unterhalten oder bewegen kann.

Quasi als Gegenstück zu dieser körperlichen Komponente können es emotionale oder moralische Konflikte oder Aufruhr sein, die einen das Selbst vergessen lassen. Der Tod einer geliebten Person, persönliches Versagen, Gefühle von Betrug und Verlust oder - exemplarisch für *Vampire Live*- der beständige Kampf gegen die eigene dunkle Seite haben durchaus das Potential, alle "realen" Gedanken und Sorgen in den Hintergrund zu drängen; obwohl sich hier natürlich die Frage stellt, inwieweit man spürbare Emotionen noch als "unwirklich" bezeichnen kann, und ob man als Ursache des Identitätswechsels nicht vielmehr eine paradoxe Werteverkehrung sehen müßte- echte Gefühle, durch "falsche" Stimuli erzeugt, skizzieren rückwirkend eine imaginäre Person, deren Rolle man damit annimmt. Genauso kann es sich mit positiven Erfahrungen wie einem erreichten Ziel, einer Feier mit den fiktiven Freunden, oder einer romantische Zusammenkunft verhalten.

Den wirklich begeisterungsfähigen Spielern gelingt es, dieses Gefühl völlig alleine und ohne jedwede Spielhandlung aufzubauen- manch einem genügt es, an einem schönen Morgen in seiner Gewandung im Wald zu erwachen, und er ist in diesem

Moment nicht mehr als eben das; nicht er selbst, sondern ein Eremit, oder eine Elfe, einfach ein Jemand, der im Wald erwacht und für sich selbst ist- gefangen in einer beglückenden *front region behaviour* ganz ohne Publikum, der Inbegriff autotelischen Spiels.

Schließlich tritt ein starkes Gefühl von Realitätsverlust auch dann auf, wenn man sich matryoshkapuppengleich in zunehmend komplexeren Metaebenen zu verschachteln beginnt- ein Spiel im Spiel beispielsweise, ein Ritual im Spiel, ein Charakter, der sich verkleidet und als Spion bei der Gegenseite einschleust, besessene oder bezauberte Charaktere oder Charaktere mit multipler Persönlichkeitsstörung. All dies ist nicht ungewöhnlich und für Außenstehende kaum noch nachvollziehbar, aber jeder Spieler wird in der Lage sein, bereitwillig mindestens eine Stunde lang darüber zu referieren, warum er sich in einer bestimmten Situation im Spiel so oder anders verhalten hat, und dabei nicht müde werden, seine theatralen Fähigkeiten, die Mächte seiner Spielfigur oder die generelle Intensität der Erfahrung zu preisen (und dabei immer mehr in die erzählerische ich-Form zu verfallen, "*ich* habe", "*ich* kann" usw.), bis zu einem Punkt, an dem niemand, der nicht dabei war, noch zuhören mag.

"Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen", sagt Huizinga (1956: 16); "das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert" (1956: 18).

Anders ausgedrückt: Alle Rollenspieler sind immer und überall Nervensägen, wo sie anfangen, zu fachsimpeln.

3. Grenzen des Spiels; Tod im Spiel

In allen Fällen (und es waren Gott sei Dank nicht viele), in denen ich je erlebte, daß ein Spieler wirklich die Selbstkontrolle verlor und beispielsweise während einer simulierten Auspeitschung *wirklich* zuschlug, war das Spiel zwar auslösendes Element, aber nicht allein ursächlich für die Entgleisung- meistens waren die betreffenden Spieler offensichtlich labile Menschen oder Menschen mit Drogenproblematik; solche Personen werden auf Spielen in der Regel ebenso ungerne gesehen wie die angesprochenen Psychotiker in Besessenheitskulten. Die Gruppe grenzt solche Spieler meist aus, wenn

sie ihrer gewahr wird, denn wenn das Medium nur noch zum kleinsten gemeinsamen Bindeglied völlig unterschiedlicher (Traum)welten oder Geisteszustände degradiert wird, dann versagt die Kommunikation innerhalb seiner Teilnehmer.

Auch wenn ich also andeuten möchte, daß das Spiel zu bestimmten Zeiten Züge annimmt, die nicht nur die Wirklichkeit transzendieren, sondern diese ebenso in den Hintergrund zu drängen vermögen wie ein Gottesdienst die Banalität des Alltags, so ist es dennoch wichtig, festzuhalten, daß "der Anteil an Fiktion und an Vergnügen überwiegen (muß), das heißt das Mysterium darf nicht verehrt und die Welt des Scheins nicht der Beginn oder das Zeichen von Metamorphose oder Besessenheit sein" (Caillois 1960: 11). Auch wenn sich manche Träume und Konflikte immer von der einen in die andere Sphäre schleichen werden (die Passage ins Spiel ist, mit Handelman gesprochen, hier eine sehr leichte) wird es immer einen Vorhang zwischen *inplay* und *offplay* geben- selbst wenn man sich manchmal wünschen würde, ihn niederzureißen.

Eine Übertragung von einem Zustand in den anderen ist immer problematisch. Caillois nannte es Perversion, wenn das Spiel seine Grenzen verläßt, aber spätestens seit Goffman sehe ich nichts besonderes mehr daran, wenn wir Teile unseres Rollenspiels von der einen Welt in die andere transferieren. Ich nenne es daher lästig- manchmal auch gefährlich: *lästig* ist es zu nennen, wenn undisziplinierte Spieler während eines Abends *Vampire Live* in einer öffentlichen Kneipe sich abwechselnd als Spieler und als Charaktere unterhalten, ihr Spielerwissen mit ihrem Charakterwissen vermengen, oder essentielle Entscheidungen während eines Telefongesprächs, einer Autofahrt oder eines Fernsehabends vom Zaun brechen. *Gefährlich* wird es, wenn man derartig auf die Möglichkeit eines Meuchelmords fixiert ist, das man sich unwohl zu fühlen beginnt, wenn auf der Straße Leute von hinten an einen herantreten.⁴⁴

★

Es ist extrem wichtig, zu spüren, daß seine Mitspieler "auf einem Nenner" mit einem selbst sind. Stark unterschiedliche Auffassungen von Rollenspiel können einem den

⁴⁴ Es gibt bizarrerweise sogar Trennlinien zwischen *verschiedenen* Spielräumen. Gerade *Vampire Live* erfreut sich seit Jahren einer derartigen Popularität, daß es schon vorkam, daß sich Spieler in einer Diskothek begegneten, nur um dann festzustellen, daß sie sich ignorieren mußten, da sie unter verschiedenen Spielleitungen in verschiedenen *Vampire Live*- Universen existierten.

ganzen Spaß am Spiel nehmen- schließlich gibt es keine festen Regeln für den Stil. Fast jeder Spieler jagt einer anderen der Cailloischen Kategorien hinterher- man könnte sagen, Liverollenspiel sei die Königin der Spiele, denn sie ist in der Lage, alle Formen des Spiels in sich zu enthalten. Dennoch bringt diese Freiheit auch eine Menge Probleme mit sich.

Wenn die Realität einer Figur bedroht wird, so ist die Figur selbst bedroht. Eine Verhöhnung oder gar Vergewaltigung der eigenen Phantasie durch die divergierende Spielauffassung seiner Mitspieler oder der Spielleitung kann genauso traumatisch sein wie die tatsächliche Vernichtung der Figur innerhalb der Spielwelt und ihrer Regeln.

Goffman führt einen Fall aus dem Jahr 1962 an, in dem eine Sängerin einen Ohnmachtsanfall auf der Bühne erlebte, nachdem sie sich so mit der Rolle der Lucia di Lammermoor identifiziert hatte, daß sie nach deren Sterbeszene an ihren eigenen Tod glaubte (1974: 362). Ich habe zwar auf einem Spiel oder als Folge eines Spiels noch nie eine wirkliche Ohnmacht und auch keinen tatsächlichen Zustand von Schock, Ekstase oder gar Besessenheit erlebt, aber das Lucia-di-Lammermoor-Syndrom, wie ich es seitdem getauft habe, ist dennoch eine reale Gefahr für Spieler.⁴⁵ Tage- oder wochenlange Depressionen nach dem Tod einer Figur sind zwar keineswegs der Normalfall, aber durchaus im Bereich des Möglichen, und es gibt sehr unterschiedliche Auffassungen darüber, ob Leute mit einer dermaßen hohen Bereitschaft zur Identifikation mit ihren Figuren dem Spiel besser fernbleiben sollten, oder dem Spiel nicht überhaupt erst seine Tiefe verleihen.

Meine persönliche Meinung tendiert eher zu letzterem Ansatz, auch wenn dies für die Ausrichtung eines befriedigenden Spieles eine noch größere Betonung des Apollinischen (oder banaler gesagt, rücksichtsvollere Spieler) voraussetzt. Der Idealfall ist - meiner Meinung nach- ein Spiel, bei dem sich die Teilnehmer und ihre Spielauffassungen so vertraut sind, daß es möglich ist, ohne Worte zu signalisieren, wann ein Charakter im Begriff ist zu sterben, und die Drohung des Todes aufrechtzuerhalten, ohne daß durch einen Unfall oder eine dramaturgisch unbedeutende Aktion eine Rolle je wirklich zu Schaden kommt. Dies ist der Zustand

⁴⁵ Eine meiner folgenreichsten "Übertragungen" war ein Angriff von maskierten Untoten im nächtlichen Wald, die mir auf meinem ersten Spiel einen dermaßen Schrecken einjagten, daß ich zugegebenermaßen sehr unheroisch- die Flucht ergriff, mir beinahe den Fuß dabei brach, und vorzeitig aus dem Spiel schied.

einer gesteuerten Interaktion, die zwar immer noch keinem wirklichen Skript, aber einer Art ungeschriebenem Katalog menschlicher und künstlerischer Mindestanforderungen folgt. Manche Spieler lehnen solche Sicherheitsgurte rigoros ab- wieder andere Spieler gehen nur auf Spiele, auf denen die SL ihren Spielern von vornherein verbietet, einander zu töten.

Grund für das Trauma des Todes ist dreierlei:

-Zum einen der technische Umstand, eine Figur verloren zu haben, und mit ihr sehr viel investierte Phantasie, Zeit, Geld und Kleidung, die mit einemmal nutzlos wird. Seitenlange Charakterstories, Photoalben, Korrespondenzen sind von einem Moment auf den anderen nichtig, und der weitere Aufstieg mit dieser Figur, sei es in der Hierarchie der gespielten Welt oder in Bezug auf ihre regeltechnischen Fähigkeiten, ist blockiert. Tot ist tot- die Kohärenz der Spielwelt gebietet in grausamer Weise, diese Tatsache anzuerkennen. Ein ganzer Kosmos kollabiert, so als habe man bei einem Brand seine Wohnung verloren, mit all den kleinen Dingen und den an sie geknüpften Erinnerungen darin (der Vergleich ist durchaus treffend- denn es ist weniger, daß man von einer Figur besessen wäre - außer im umgangssprachlichen Sinne- als daß man vielmehr die Figur als Vehikel und Filter benutzt, eine neue Welt kennenzulernen- man bewohnt seine Rolle, wie man ein Zimmer bewohnt, und schaut durch diese Fenster in die andere Welt hinaus.)

Es ließen sich Fälle anführen, zu denen der Tod einer Spielfigur (der eigenen oder einer anderen Person) absurderweise als schmerzlicher empfunden wurde als der Tod eines realen, nicht allzu vertrauten Menschen, da man ein hohes Maß an emotionaler Energie an diese Figur verwendet hatte. Und auch wenn ich das Prinzip der gegenseitigen Inbesitznahme gerade umgekehrt habe, halte ich es nicht für übertrieben, den Vergleich zu einem Voodoogläubigen zu ziehen, dem von einem Tag auf den anderen von seinem *hungan* der Zugang zu einem bestimmten *loa* verwehrt wird- *man darf mit einemmal eine bestimmte Wesenheit nicht mehr sein.*

-Zum zweiten wird natürlich die Erfahrung als verletzend empfunden, daß *jemand anders* (in den allerseltensten Fällen sterben Charaktere "einfach so"), sei es ein anderer

Spieler oder die Spielleitung selbst, in den eigenen Kosmos eingriff und dort etwas zerstörte. Die Ermordung der Imagination wird so zur Demütigung des realen Spielers. Spiel ist interaktiv, und das, was Goffman die "guarded disclosure" (1990a: 192) nannte, findet seine Entsprechung im Liverollenspiel in der Bereitschaft, sich einzubringen, Risiken einzugehen, anderen Charakteren sein Vertrauen zu schenken, oder den Weg einzuschlagen (oder auch bewußt zu verlassen), den die Spielleitung für einen vorgesehen zu haben scheint. Mit dem Tod der Figur wird dieses Vertrauen bestraft (denn man hätte natürlich die Option, eine Figur so defensiv und unbeteiligt zu spielen, daß sie niemals einen Moment der *fatefulness* erleben würde), und es findet eine Grenzübertretung statt. Die Vorstellung, daß die eigene Figur nur aufgrund "logischer" oder strategischer Überlegungen seitens eines unempathischen Spielers oder der SL leiden mußte, ist für Spieler mit einem hohen Maß an Identifikation fast genauso schmerzlich wie die Befürchtung, er könnte tatsächlich Freude daran empfunden haben. Wenn man sich deshalb schon gezwungen sieht, demütigende Handlungen wie eine Folterung oder gar Vergewaltigung überhaupt auszuspielen (von letzterem habe ich im Liverollenspiel glücklicherweise noch niemals gehört, im Tischrollenspiel gab es hier allerdings schon genug böses Blut), so ist es extrem wichtig, den rein darstellenden Aspekt der Tätigkeit zu betonen- auch der Begriff 'ausspielen' verliert hier mit einemmal seinen verheißungsvollen Klang und bezeichnet nur noch einen theatralen Akt. Plötzlich gibt es für eine kurze Zeit ein allen Beteiligten unangenehmes Drehbuch, dem aufgrund interner Logik gefolgt werden muß. Der *ilinx* wird bewußt verhindert, um die Spieler nicht zu verletzen.⁴⁶

Es zeigt sich hier natürlich auch, daß viele Spieler das Bedürfnis verspüren, im Spiel erstens größere Risiken eingehen zu können als im wirklichen Leben, und zweitens dabei geschützter und erfolgreicher zu sein als zu dort.

-Der dritte Grund schließlich ist die Identifikation mit dem Tod selbst- die Darstellung des Sterbens. Es macht hier natürlich einen Unterschied, ob man während einer

⁴⁶ Ich selbst kam einmal in den Genuß einer Auspeitschung zum Morgengrauen, die durch den ausführenden Spieler sehr deutlich durch seine eigene Verschlafenheit und sein zur Schau gestelltes Desinteresse relativiert wurde, sowie durch seine Gewissenhaftigkeit, sicher zu gehen, daß keine der gefolterten Figuren durch die Aktion umkam.

Massenschlacht den entscheidenden Treffer erhält und sich zu Boden sinken läßt⁴⁷ oder ob man das Vergnügen erfährt, die eigene Folterung oder Hinrichtung stundenlang ausspielen zu müssen, wozu man schon entweder ein sehr willensstarker Schauspieler sein oder sich der ganzen Prozedur mit Haut und Haaren ausliefern muß- daß letzterer Fall dann zu emotionalen Belastungen führt, liegt nahe, und es braucht seine Zeit, bis man den Gesichtsausdruck seiner "Mörder" vergessen und sich wieder vor Augen führen kann, daß es ja eigentlich "nur" ein Spiel war, das man jederzeit hätte beenden *können*- letzteres ist aber allzuoft eine Illusion.⁴⁸ Der "Hafen... in dem man Herr seines Schicksals ist" (Caillois 1988: 211) kann sich bisweilen als Falle entpuppen, und das einzige *flow*-Erlebnis, daß man noch zu spüren bekommt, ist die hilflose Hypnose eines Kaninchens auf der nächtlichen Landstraße- es gibt keinen unpassenderen Moment für das Auftreten eines *ilinx* als die eigene Sterbeszene.⁴⁹

Der Konflikt, der hier also insgesamt häufig auftritt, ist im Grunde der, daß Spieler, für die das Spiel bewußt oder unbewußt eine sinnbeladene, möglicherweise heilige Aktivität darstellt, und der eigene Charakter ein Vehikel, diese Sphäre zu erleben- sei es

⁴⁷ Man subtrahiert dabei schlicht sogenannte "Schadenspunkte" von "Lebenspunkten", im allereinfachsten Fall geht man beispielsweise davon aus, daß jede Figur drei Treffer mit einem Schwert überlebt, und dann stirbt- natürlich gibt es ausgetüfteltere Systeme.

⁴⁸ Caillois Forderung nach Freiwilligkeit wird im Falle von Liverollenspielen oft problematisch- man kann nicht einfach während einer Schlacht nach Hause gehen, und wenn man wie in *Vampire Live* einem hypnotischen Ruf Folge leisten muß, braucht es schon eine gute Ausrede, um einfach zuhause zu bleiben- man fühlt sich den anderen Spielern und der Kohärenz des Universums verpflichtet, denn wenn Spieler anfangen, die Logik des Universums zu hinterfragen, verliert es sehr viel von seiner Überzeugungskraft- vielleicht seiner Heiligkeit- für die Spieler. Macht man nun wie Turner die Freiwilligkeit bzw. die Pflicht zum Kriterium zwischen liminalem und liminoiden Phänomen (Turner 1989: 66), so scheint Liverollenspiel zumindest in seinen fesselndsten, "ernsthaftesten" Momenten tatsächlich dem Reich des Liminalen anzugehören, und die Spieler empfinden die verpflichtende Verbundenheit der *communitas*. Liverollenspiel ist es eine Bewegung, die vom gesellschaftlichen "Boden" ausgeht- im Gegensatz zu den deprimierenden Auswüchsen z.B. des Mainzer Karnevals wurde es noch nicht gesellschaftlich instrumentalisiert und verwässert. Ihm hängt noch der Zauber des Besonderen und des Verbotenen an.

⁴⁹ Eine Informantin, die in *Vampire* tragischerweise unter vergleichbar unerfreulichen Umständen zu Tode kam (auch Vampire können sterben), berichtete darüber hinaus, es sei ein extrem verstörendes Gefühl gewesen, in den Wochen nach ihrem Tod im Körper einer neuen Figur ins Spieluniversum zurückzukehren, die anderen Charaktere weiterleben zu sehen, so als ob nichts geschehen sei, und die eigene alte Rolle und ihre Geschichten und Erinnerungen allmählich der Vergessenheit anheimfallen zu sehen- ein Gefühl, wie dazu verdammt zu sein, den eigenen Tod, die nachfolgende Beerdigung und die Zeit danach aus einer rastlosen Geisterperspektive verfolgen und alle Träume vermeintlicher Unsterblichkeit (z.B. in Form persönlicher Hinterlassenschaften) als Truggespinnst entlarvt sehen zu müssen. Sie hatte diese Rolle zuvor vier Jahre lang gespielt, und es war ihr erster Liverollenspielcharakter überhaupt gewesen. Für viele der anderen Spieler *war* sie diese Figur, und wahrscheinlich hat sie selbst einige dieser Spieler zuvor nur mit den Augen ihrer Figur wahrgenommen.

ein überbetonter Aspekt der eigenen Persönlichkeit, ein individueller Archetypus, ein Prinzip, daß einem Totem oder *maît-tête* gleichkommt- mit Spielern konfrontiert werden, die das Spiel einzig aus strategischen oder vergnüglichen Erwägungen heraus spielen. Wir haben es mit genau der gleichen Paarung von Prinzipien zu tun, die schon Caillois herausgestellt hat: *agon* und *alea* auf der einen Seite (mit einer Betonung des *agon*- wer baut den mächtigeren Charakter auf, wer löst die meisten Rätsel im Spiel etc; die *alea* ist im Tischrollenspiel mit seinem bunten Kosmos 10-, 12- oder 20seitiger Würfel sehr viel gegenwärtiger als im Liverollenspiel, in dem sie die Ungewißheit des Schicksals ebenso verkörpert, wie sie es in der Wirklichkeit tut, und ihr Entsprechung in der Unvorhersagbarkeit des Schneeballeffekts findet); *mimicry* und *ilinx* auf der anderen, wobei erstere mit der Zeit zu letzterem führen kann (welcher im Tischrollenspiel ohne den Aspekt körperlicher Performanz wiederum eigentlich nie auftritt.)

4. Fazit: Das Spiel, das Heilige, und das Phantastische

*"We play at being serious, we play truth, we play reality, we play work and struggle,
we play love and death- and we even play play itself."*

(Fink 1968: 22)

Das Spiel hat von seiner Macht nichts verloren- im Gegenteil. Liverollenspiele sind Teil einer Entwicklung, die typisch ist für die globalisierte Gesellschaft seit Ende des 20. Jahrhunderts, und vielleicht auch die Postmoderne. Zwar hat es immer wieder kulturelle oder modische Erscheinungen gegeben, die die Rückbesinnung auf vermeintlich stilvollere, ehrenhaftere, leichter verständliche, aufregendere oder lebenswertere Zeiten zum Inhalt hatten: historische Vereine, Geheimgesellschaften, hell-fire clubs, Revitalisierungsbewegungen, und nicht zuletzt ganze Epochen wie die Romantik oder die Renaissance.

Das bezeichnende für Liverollenspiele ist jedoch, daß deren Szenarien sich nicht nur in bedenkenloser, oft naiver Manier kultureller, literarischer und mythologischer Versatzstücke aus verschiedensten Zeiten und Ländern bedienen (schon Tolkiens

Kosmos war eine einzige *tour de force* durch das komplette nordeuropäische Sagengut), sondern diese dann in völlig ahistorischer, ihres natürlichen Kontextes beraubten Manier ludisch neukonfigurieren- die Adaptionen römischer Patrizier, spanischer Piraten, keltischer Priester, Sidhe, Vampire, Heinzelmännchen, Hofnarren, Schamanen, Pharaonen, Inquisitoren, Neandertaler, Rosenkreutzer und *völlig* abwegige Erfindungen ziehen gemeinsam auf Abenteuer, zusammengehalten von viel Phantasie, einer Menge gutem Willen und Regelwerken von akademischen Ausmaßen.

Ihre Aufgabe ist es, in möglichst archetypischer Weise ein Prinzip oder einen Wesenszug zu verkörpern, den der Spieler Lust verspürt, an sich selbst zu verarbeiten oder herauszustellen; die meisten Spieler spielen in erster Linie für sich selbst, dann für ihre Mitspieler, aber selten bis nie für ein Publikum, ihren Lebensunterhalt oder irgendwelche anderen außerhalb des Spiels befindlichen Interessen. Der nicht nur autotelische, sondern auch narzißtische Charakter des Spiels drängt sie in ein gesellschaftliches Abseits.

Gleichzeitig verspüren die meisten Spieler jedoch nicht den Wunsch, *wirklich* so zu leben oder zu sein wie ihre Figuren; es gilt, was Turner über das Theater gesagt hat, nämlich daß "Ambiguität... die Seele des Theaters (ist), das weder ein Verdrängungs- noch ein Sublimierungsmechanismus, sondern phantasierte Wirklichkeit ist, selbst wenn es Phantasie verwirklicht. Es gesteht... dem Zuschauer menschliche Würde zu, das Recht, alles, was er sieht, als Als ob, als Konjunktiv zu behandeln" (Turner 1989: 194). Dies ist freilich der Punkt, an dem Turner, wie Köpping feststellt, "das Paradigma der Scheinwirklichkeit des Theaters und der Indikativwelt des täglichen Lebens um(kehrt), indem nunmehr das gelebte Leben als eines dem tribalen Rollenspiel ähnliches, genormtes *persona*-Dasein angesehen wird" - so, an Goffman gemahnend, das Rollenspiel in der "Routinewelt des modernen Fabrikarbeiters" (Köpping 1998: 59)- während das Theaterhandeln das des freien, konjunktivischen, echten Individuums sei. Die gelebte Realität wird... zum *Schein*, zum Inauthentischen, abstrahiert von den 'wirklichen' Wünschen und Gefühlen, zum Maskenspiel, das nur die 'falsche' Realität und Individualität verkörpert" (Köpping 1998: 60). Das Theater aber erlöst.

Dieselben Mechanismen laufen bei den Spielern ab: Rollenspiel ist unverbindlich, meistens ungefährlich, und bietet einem die Möglichkeit, alles zu sein und zu tun, was man sich erträumt, auch wenn man es sich zunächst in manchmal

jahrelanger mühevoller Kleinarbeit verdienen muß. Der Spieler eines Königs oder eines Bettlers kann sich im Rahmen des Spiels sein jährliches Quentchen temporärer Statusinversion verschaffen; selbst die gesittetsten Mitmenschen können unter dem Deckmantel des schützenden Konjunktivs meucheln und verraten, wie ihnen der Sinn danach steht. Und auch wenn Caillois darauf besteht, daß "es... niemals die eigentliche Funktion des Spiels (ist), eine Fähigkeit zu entwickeln" (1960: 192), so muß man dennoch festhalten, daß gerade beim kindlichen, aber auch bei den hier besprochenen Formen des Spiels der Aspekt des Trainings oder des Auslebens bestimmter Begabungen und Phantasien nicht vernachlässigt werden sollte, und es außer in Liverollenspielen auch nicht viele Gelegenheit gibt, zu denen man ohne Konsequenzen einen Diebstahl oder gar einen Mord begehen kann (nicht daß es sehr nützlich wäre, dies zu trainieren, aber ich muß wohl kaum weiter auf den Reiz der Legitimierung einer zu jeder anderen Gelegenheit undenkbaren und verbotenen Tätigkeit hinweisen.)

Alle Schlüssel liegen verborgen am Grunde des Spiels: zur eigenen Kindheit, zu einer gloriosen Himmelfahrt des eigenen Egos, zu einem eskapistischen Scheitern an der Unvereinbarkeit von Traum und Realität. Keiner kann vorhersagen, welche Türe er damit aufschließen wird. "At the heart of all ludic activity lies the intentional employment of ambivalence and ambiguity as a tool of subversion" (Köpping 1997a: 1). Objekt der Manipulation ist in der Hauptsache aber der Spieler selbst.

Weiterhin läßt sich beobachten, daß trotz oder gerade aufgrund der Allgegenwart "konjunktivischer" Magie auf diesen Spielen (einer derart mächtigen, sichtbaren und in rationalen Begriffen erfaßbaren Magie, wie sie in keinem authentischen kulturellen Kontext jemals vorkam), die Spieler in ihrem Alltagsleben mit "indikativer" Magie, respektive Religion oder Aberglaube, nicht viel zu schaffen haben, oder sogar ernsthafte Probleme haben zu begreifen, wie und weshalb man sich auf eine einzige Philosophie, eine spezielle Religion festlegen sollte, wo sie doch alle nicht mehr oder minder naheliegend oder beweisbar sind als die anderen. Glaube und Unglaube, Wissenschaft und Zauberei sind auf Abruf verfügbare Bestandteile des Spiels, Spiritualität wird damit zur Beliebigkeit. Dies ist die letzte Konsequenz des Versuchs, die Sphäre des Heiligen durch den metakommunikativen Kanal des Spiels zu erfahren und zum Ausdruck zu bringen.

Dies kann zwar aus den von Handelman dargelegten Gründen nicht gänzlich funktionieren- andererseits können wir uns schon fast glücklich schätzen, nach der Entzauberung der Welt (siehe Kapitel 1) wenigstens den Zugang zur Sphäre des Spiels nicht gänzlich verloren, oder aber wiederentdeckt zu haben. Da den meisten Menschen nach wie vor das innewohnt, was Poe einmal als das (oft schon suizidale) Streben nach Transzendenz bezeichnet hat, könnte man bei Rollenspielern mittlerweile vor dem Paradox stehen, daß das Medium nicht mehr nur kommunikativer Kanal, sondern auch *Objekt* ihres Strebens wird. Hat das Spiel glücklich das Heilige ersetzt? Beinahe macht es den Anschein.

Rollenspieler sind im guten wie im schlechten Sinne große Kinder. Und das gleiche heilige Erschaudern, daß Michel Leiris angesichts des verbrennenden Ofens, des geheimen Aborts, der mysteriösen Zusammenhänge menschlicher Sprache und menschlichen Denkens erfaßte, überkam und überkommt mich immer noch, wenn ich als Barde zu Beginn eines Spieles meine Laute greife und die ersten zaghaften Schritte nach Adalonde hinauswage, als Priester mit meinen Brüdern einen Geist beschwöre, oder nachts vom Heidelberger Schloß (welches mir, bei aller Bescheidenheit, einst gehörte) den Blick über das Lichtermeer schweifen lasse und all der fiktiven Freunde gedenke, die heute nicht mehr bei mir sind.

"Wenn das Ritual als dominante Gattung verschwindet, stirbt es oft, indem es - einer Frau vergleichbar, die mehrere Kinder zur Welt bringt - ritualisierte Nachkommen, einschließlich der vielen performativen Künste, gebiert." (Turner 1989: 126) Ich denke, daß Rollenspiel für viele seiner Spieler auf unbewußte Weise genau diese Funktion erfüllt: ein heiliges Spielfeld zu sein, auf denen man noch die Züge tun kann, die uns vor langer Zeit verloren gingen, ganz egal, ob man dies bedauern oder begrüßen möchte.

Nicht zuletzt der "Betrug der Identitätserschleichung" (Köpping 1998: 57) hat nichts von seinen Reizen verloren, und wie könnte man dieses Verlangen besser befriedigen als in einem Spiel, in dem man, frei aller weltlicher und religiöser Konventionen, in der Wahl seiner Identität (fast) völlige (Narren)freiheit und Autorität genießt, und dennoch von seinem Umfeld, gleich einer verschworenen Gemeinde, die dasselbe glaubt und sieht wie man selbst, permanent darin bestätigt wird?

Hierin liegt der Quell aller Vergnüglichkeit des Spiels, und auch gleichzeitig seine Gefahr- "play resembles an oasis of happiness" (Fink 1968: 21), "an enchanted rest-spot in his agitated journey and never-ending flight... (it) *interrupts* the continuity and purposive structure of our lives" (1968: 22) - so Fink - aber "Spiel als performativer Akt ist nicht nur Theater, sondern auch ein Sichaussetzen des Menschen zu numinosen oder auch in ihm schlummernden 'natürlichen' Gewalten und Kräften" (Köpping 1998: 52). Man kann das eine nicht ohne das andere haben.

Schon Huizinga schrieb: "Das Anderssein und das Geheime des Spiels findet seinen sichtbaren Ausdruck in der Vermummung. In dieser wird 'das Außergewöhnliche' des Spiels vollkommen. Der Verkleidete oder Maskierte 'spielt' ein anderes Wesen. Kinderschreck, ausgelassene Lustigkeit, heiliger Ritus und mystische Phantasie gehen in allem, was Maske und Verkleidung heißt, unauflösbar durcheinander" (Huizinga 1956: 20).

Ich vertrete weiter die These, daß das Heilige und das Ludische, das Ritual auf der einen, das Spiel auf der anderen Seite, Zwillinge sind, gleichwertige Ergebnisse desselben Wunsches nach Andersartigkeit und Erlösung von den immer selben, unbefriedigenden Antworten auf die wichtigen Fragen des Lebens. Beide sind sie Ausdruck von Unzufriedenheit; ein wahrhaft gelassener, zufriedener Mensch braucht weder Götter noch Schachbretter. Ich schließe mit den letzten Worten aus *Vom Ritual zum Theater*:

"Um unserem täglichen Leben Sinn zu geben, unser tägliches Brot zu verdienen, müssen wir uns in die konjunktivische Welt der Ungeheuer, Dämonen und Clowns, der Grausamkeit und der Poesie begeben" (Turner 1989: 195).



Schlusswort

Wir haben uns eingehend mit der Bedeutsamkeit und den verschiedenen Erscheinungsformen des Spiels auseinandergesetzt, insbesondere den Spielen der Maskierung und Verkleidung, und der Faszination und manchmal erschreckenden Macht, die von ihnen ausgeht. Wir haben einen kurzen Blick auf ihre Psychologie (*flow*-Erlebnis) und das gesellschaftliche Umfeld solcher Spiele (Feste und Karneval) geworfen.

Weiterhin haben wir uns bemüht, mit Hilfe Turners eine Definition des Rituals aufzustellen und seine Bedeutung für gesellschaftliche Prozesse, insbesondere seine transformative Macht über Gruppen und deren Status darzulegen, sowie mittels Batesons Konzept der metakommunikativen Rahmung die Gemeinsamkeiten und Widersprüchlichkeiten von Ritual und Spiel herauszustellen; dabei haben wir die These vertreten, daß beide Kommunikationskanäle auf ihre Weise auch Bewältigungsmechanismen darstellen, die in einem direkten Zusammenhang zur Idee des Phantastischen und Unbegreiflichen stehen, welche insbesondere in unserem Kulturkreis aus Konflikten resultiert, die auf die Aufklärung zurückgehen.

Die Beschäftigung mit Voodoo und anderen Besessenheitskulten hat uns darüber hinaus demonstriert, wie sich eine teils von ludischen Aspekten durchzogene, teils von religiösen Autoritäten untermauerte Gesellschaft darstellen kann, in der das theatrale Element als Resultat beider Tendenzen diese Gesellschaft bis ins letzte durchdringt.

Anhand von Goffman haben wir aufgezeigt, daß ludisches und rituelles Denken und Handeln auch unser Alltagsleben bestimmen und transzendieren, und ein dramaturgischer Ansatz für das Verständnis menschlicher Interaktion sehr nützlich sein kann, insbesondere unseres ständigen Bestrebens, unsere Identität zu kreieren, zu stilisieren und zu beschützen. Die vermeintlich erklärbare Welt des Profanen stellt sich in Wahrheit als ein hochkompliziertes, manchmal schon neurotisches Bedeutungsnetz verborgener Wünsche und Bedrohungen dar, die größtenteils unter der Oberfläche unserer Gesellschaft wirken.

Im letzten Teil unserer Arbeit haben wir die Mechanismen einer relativ jungen Gattung von Spielen, den Liverollenspielen, unter den zuvor genannten

Gesichtspunkten untersucht, und sind zu dem Schluß gekommen, daß diese Spiele, die in der Hauptsache eine stark geregelte, dem Spieler jedoch große Freiheiten einräumende Variante der *mimicry* darstellen, in der Lage sind, fast beliebig viele weitere Formen von Spiel und künstlerischem Ausdruck in sich zu beherbergen, sowie komplexe realitätskonstituierende Rahmen zu bilden, innerhalb derer die Spielergemeinde, die starke Züge einer *communitas* trägt, in kreativer Weise ihre Kultur und ihre Persönlichkeit neu erfinden und in einem Zustand von *flow*, der manchmal auch in *ilinx* münden kann, aufgehen. Dieses Erleben kann ihnen dabei so wichtig werden, daß es auf einer intuitiven Ebene wie der, auf der Michel Leiris argumentiert, schwerfällt, noch eine Trennlinie zwischen dem Spiel und dem Heiligen, oder dem Profanen und dem Phantastischen zu ziehen.

★

Ich verstehe performatives Handeln als Form der Kommunikation über bestimmte persönliche oder kulturelle Vorstellungen, seien sie ästhetischer, emotionaler oder ethischer Natur, und auch als "Ausdruck und Erfüllung unbewußter Zwecke und Ziele" (Turner 1989: 20) innerhalb ihres jeweiligen Rahmens. Performanz entspringt häufig liminalen oder liminoiden Zuständen, Weggabelungen, innerhalb derer sie durch ihren metaphorischen Gehalt eine richtungsweisende Funktion, respektive transformative Kraft innehält. In ihrer Durchführung möglicherweise beherrscht, hat sie dennoch das Potential, den Agierenden in einen Strudel des Rauschs und vorübergehenden Identitätsverlusts zu stürzen. Der Rahmen bestimmt aber, wie weitreichend ihre Konsequenzen sein werden, und welcher Sphäre man diese zurechnet. Um aber den Rahmen und damit die Handlung innerhalb dieses Rahmens zu verstehen, muß man die Idee begreifen, der diese Handlung entspringt, und die diese zum Ausdruck bringen soll- denn auch wenn der Begriff des Rahmens eine in der äußeren Welt um ein Bild oder ein *event* gezogene Grenze impliziert, so befindet sich der wahre Rahmen in unseren Köpfen, unseren *inner rooms*, in denen wir die Abbilder der Wirklichkeit verarbeiten und archivieren.

Sobald wir ein reflexives Interesse an der Wirklichkeit und unserer Vorstellung davon entwickeln, kommen wir nicht umhin, uns selbst als Akteure in ebendieser zu

begreifen, selbst wenn wir nur unser eigenes selbstverliebttes Publikum darin stellen. Wir kommen nicht umhin, uns an unserem Umfeld, den Archetypen unserer Kultur oder unserer eigenen Phantasie, unserer oder der anderen Wunschvorstellungen zu messen. Wir sind uns bewußt, daß andere uns nach unserem Auftreten und unserem gesellschaftlichen Stand beurteilen, und wir sind daran interessiert, unserem persönlichen Idealbild unserer selbst zu entsprechen. Selbst wenn wir meinen, aus völlig unreflektierten altruistischen oder hedonistischen Motiven zu handeln, oder einfach nur unsere Pflicht zu tun, nehmen wir mit Lust oder Unlust diese Rolle an- als sozial determinierte und zugleich schöpferische und verlangende Wesen können wir gar nicht anders. All unser Handeln ist Ausdruck dieses Bewußtseins, und unseres Dilemmas.

Ich würde nicht so weit gehen, wie Goffman Individualität und freien Willen zur Disposition zu stellen- ich würde aber sagen, daß Individualität und Rollendenken Hand in Hand gehen, und unser "freier Willens" uns auch immer wieder antreibt, die Rolle zu finden, in der wir uns wohlfühlen. Ich gehe hier davon aus, daß jeder Mensch das Bedürfnis verspürt, sich selbst zu verstehen- es aber keinem von uns je völlig gelingen wird. Deshalb brauchen wir unsere Rollen- um uns, wie Goffman anführte, daran zu erinnern, wer wir sind: nicht nur unsere eigenen Götter, sondern auch die Schachfiguren unserer ganz privaten Sinnsuche, völlig egal, ob wir sie in der Religion, im Alltag oder im Spiel betreiben.

Wir spielen alle immer Theater, es ist nichts schlechtes daran, und sofern wir den Wunsch verspüren, unsere Persönlichkeit und unsere Erfahrungswelten zu erweitern, steht es uns frei, dies in vollem Bewußtsein und aus vollem Herzen zu tun. Gleichzeitig kennen wir aber auch noch den Hauch des Heiligen, egal, was wir in ihm sehen, und wo wir ihn zu sehen glauben. Allein unser Charakter, unser kultureller Hintergrund und unsere persönlichen Ziele entscheiden, welchen Mediums wir uns für welche unserer Questen bedienen. Schon deshalb ist der interdisziplinäre Ansatz der Performanztheorie so wertvoll: Autobiographien, psychologische Testreihen, teilnehmende Beobachtung, Theaterworkshops, sie alle zäumen das Pferd von verschiedenen Seiten auf - manchmal ist auch nicht unbedingt dasselbe Pferd - aber die Herde läuft immer in eine Richtung, und es lohnt sich sicher, zu schauen, in welche.

Spiel und Ritual sind sich nicht gleich, aber fast noch schwerer fällt es, sie als einander fremd zu charakterisieren- verschiedene Formen des Handelns in ihrer ureigensten Choreographie, Kommunikationskanäle in befreundeten Sprachen; zwei Straßen, auf denen man in Sichtweite zueinander reist, und jenseits derer die Reiche des Ludischen und des Heiligen liegen, das Wunderland und der Garten Eden. Auch diese Länder sind nicht identisch- aber sie haben eine grüne Grenze, und Alice und Eva begegnen sich manchmal, zum Tee, oder unter einem Apfelbaum.-



Anhang

Essay: Notizen zum Siedlerspiel

*"Im folgenden soll... gezeigt werden... daß Kultur in Form von Spiel entsteht...
daß Kultur anfänglich gespielt wird."*

(Huizinga 1956: 51)

Dies ist die überarbeitete Version eines Essays, das ich ursprünglich als Beitrag für ein leider nie veröffentlichtes Buch zum Thema Liverollenspiele verfaßte. Ich füge es hier zur Ergänzung der theoretischen Diskussion an, und als praktisches Beispiels dafür, wie ein Liverollenspiel ablaufen kann. Das Siedlerspiel bietet sich nicht nur deswegen dafür an, weil es nach Meinung vieler Teilnehmer eine ungewöhnliche Spieltiefe besaß, sondern auch, weil es aufzeigt, was dabei herauskommen könnte, wenn man den Turnerschen Ansatz der gespielten Ethnologie (1989: 140ff) auf die Spitze triebe.

Da Liverollenspiele kein Skript kennen, und selbst nach einem eingehenden Briefing die Eigendynamik des Spiels häufig unkontrollierbare Auswüchse hervorbringt, wären sie natürlich kein geeignetes Medium, eine spezifische Kultur darzustellen (Turner, Schechner, Alland und Goffman stießen schon bei ihrem Versuch, das Dorfleben der Ndembu im Rahmen eines Workshops zu simulieren, auf die Schwierigkeit, daß die Teilnehmer durch Einbringung ihres eigenen kulturellen Hintergrunds das Gesamtbild verfälschten); es erwies sich auf dem Siedlerspiel aber, daß solche Spiele durchaus geeignet sind, Kultur als solche zu konstituieren, deren schiere Andersartigkeit allein die Erfahrung schon wert war.

"Vollkommenes transkulturelles Verstehen wird wohl niemals ganz möglich sein, wenn wir aber die sozialen Dramen, Rituale und Theaterstücke der jeweils anderen in vollem Bewußtsein der Besonderheiten ihres ursprünglichen soziokulturellen Kontexts aufführen, werden die Schauspieler schon allein aufgrund der Dauer und Intensität des von Schechner so genannten 'Trainings-Proben-Vorbereitungsprozesses' andere Weisen der Wahrnehmung und des Erfassens der 'Realität' übernehmen-eine Realität, die wir für alle Zeiten mit Hilfe symbolischer Formen zum Ausdruck zu bringen trachten...

Wir *können* aus der Erfahrungen anderer lernen, indem wir die kulturell überlieferten Erlebnisse anderer Völker spielend und darstellend nacherleben." (Turner 1989: 27)

Natürlich war das Siedlerspiel eine völlig unwissenschaftliche Angelegenheit. Wir adaptierten keinen "ursprünglichen soziokulturellen Kontext", sondern schufen uns einen eigenen. Wir ergingen uns in Klischees, und man könnte uns für unsere Interpretation von Kriegsschreien, Stammestänzen und Geisterbeschwörungen Naivität, vielleicht sogar Ethnozentrismus vorwerfen. Mein Antwort hierauf wäre, daß es um so bemerkenswerter ist, wie ernst uns die Sache nach einigen Tagen wurde, und wie nahe an der historischen Realität viele Prozesse auf dem Spiel abliefen. Wir waren nicht nur ein Haufen im Kreis herumspringender junger Menschen, wir hatten es geschafft, für eine Woche eine Kultur zu erschaffen. Einige jahrelange Freundschaften wurden auf diesem Spiel geschlossen, einige unnachahmliche Erinnerungen blieben zurück.

Ich danke den Organisatoren und Spielern von damals, die diese Woche in einer anderen Welt mit mir bestritten (eine Woche, die von vielen immer noch als das beste Liverollenspiel ihres Lebens bezeichnet wird); insbesondere Eva Stürmer, der Mutter einer der Organisatorinnen, die mit damals 52 Jahren die älteste und würdevollste Teilnehmerin war, die ich je auf einem Spiel erlebte, und die mich ursprünglich ermutigte, diesen Aufsatz zu schreiben, und Sabine Thomas, die als höhersemestrige Ethnologin und spätere Stammeschamanin (frei von feministischen Klischees) vielleicht als einzige von uns wußte, was sie da eigentlich tat.

★

Das Siedlerspiel- oder vielmehr das "VIII. Dilettantentreffen in Ar Charad", wie der "offizielle" Titel lautete- war ein in jeder Hinsicht bemerkenswertes Liverollenspiel.⁵⁰ Ungewöhnlich lange (stolze sieben Tage reine Spielzeit, plus 3 Tage Auf- und Abbau) mit einer moderaten Teilnehmerzahl von etwa 80 Spielern, diese verstreut in einem riesigen Spielgebiet: vier Stunden Fußmarsch von einem Ende ans andere implizieren schließlich die Vorstellung, daß man in *jede* beliebige Richtung vier Stunden laufen

⁵⁰ "Dilettanten" ist selbstironische Eigenbezeichnung des bereits erwähnten Heidelberger Vereins.

könnte, ohne die unsichtbaren Grenzen des Spielgebiets (und damit seinen Rahmen) zu verlassen- solche Illusionen sind sehr wichtig für die Spieler. Ebenso ungewohnt, völlig ohne Burg zu spielen; mit einem Steinbruch (der "Bratpfanne", wie sie bald hieß) in dem die Siedler sinnigerweise in sengender Hitze ihre Zelte aufgeschlagen hatten, als markantestem Punkt inmitten von Wäldern, Feldern, und abermals Wäldern.

Dazu ein Szenario, das so gar nicht nach dem aussah, was ich von den Dilettanten gewohnt war: zwei Parteien treffen aufeinander, keine kennt die andere; die eine (die Siedler) lagern auf einem Platz (der Bratpfanne), der der anderen (den Eingeborenen) heilig ist. Kein "Gut" gegen "Böse", keine Elfenfürsten, Zwergenkrieger und Agenten irgendeiner der mannigfaltigen politischen Fraktionen unserer Spielwelt Adalonde, an deren äußerstem Südrand, in den tiefen Wäldern von Ar Charad, dieses jetzige Szenario angesiedelt war.

"Einen Eingeborenen soll ich also spielen", dachte ich damals skeptisch, nachdem man mir im Vorfeld des Spiels nahegelegt hatte, mich dieser noch schwach besetzten Fraktion anzugliedern- klang nicht danach, als ob ich auf diesem Spiel die Möglichkeit haben würde, ausgestattet mit spitzen Ohren, wehendem Umhang und einer Laute oder Polsterwaffe an meiner Seite den Wind archaischer Abenteuer zu schnuppern. Statt dessen besann ich mich auf die rudimentären Kenntnisse meines gerade begonnenen Ethnologiestudiums, und zusammen mit Sabine, die meine Zwillingschwester Muath werden sollte, entwarf ich das bunte Potpourri unserer Stammesmythen, die die Aufgabe erfüllen sollten, uns eine klare, distinktive Identität zu verleihen und außerdem einige (teils ziemlich bescheuerte, aber amüsante) Vorgaben der Organisatoren mit einem Mindestmaß an Sinn zu erfüllen.

Wir standen damit in einer Art Vermittlerrolle zwischen den Organisatoren und den Spielern, die noch keine Ahnung hatten, was bzw. wen sie da eigentlich im Begriff waren zu spielen. Binnen zweier Wochen entstanden Genealogie, Hierarchie und Organisation einer fiktiven Kultur, die während des Spiels derart weiterentwickelt wurde, daß man danach eine wissenschaftliche Abhandlung für die Bibliotheken des Kaiserreichs darüber hätte schreiben können- auch wenn viele Aspekte sich nicht auf die Realität übertragen ließen, so waren sie innerhalb der Spielwelt absolut schlüssig (die starke Stellung der Frauen in unserem Stamm wurde beispielsweise dadurch begründet, daß einzig Frauen magische Fähigkeiten besaßen- der magiesüchtige

21jährige, der ich damals war, mußte natürlich zwangsweise den Zwillingsbruder der Stammeschamanin spielen, um seine Extrawurst zu bekommen: ich war der einzige zaubernde Mann im Stamm.)

Im gleichen Zug fielen viele andere typische Aspekte konventionellen Liverollensspiels weg: die Eingeborenen kannten keine Schrift, mußten sich keine Sorgen ums liebe Geld machen und bekamen ihr Essen "gratis" (nach ein oder zwei ausgespielten "Jagden"); überwarfen die sonst gebräuchlichen Spielregeln für Magie (denn wie sollten sie an lateinische Zauberformeln gekommen sein?) und besaßen auch die kompletten Karten des Spielgebiets, was für gewöhnlich ein heiß begehrtes Privileg ist.

Die vielleicht faszinierendste Entwicklung überhaupt verdankten wir jedoch der (gleichfalls eher utopischen) Vorgabe, daß "Wir", unser Stamm, *niemals* andere Menschen außer uns selbst kennengelernt hatten (ausgenommen einen brillant gespielten verrückten Eremiten, der uns nach unserem ersten Kontakt bald mit den wichtigsten Vorurteilen über die Siedler versorgen sollte); ebensowenig kannten wir die Idee des Krieges, und alle Probleme in unserem ohnehin kleinem Stamm waren auf der sozialen Ebene zu regeln. Der Gedanke an Gewalt oder gar Mord war für uns abwegig; unser Sagengut allein wußte von Präzedenzfälle zwischen mythologischen Figuren zu berichten, welche die einfache Moral vermittelten, daß wir in der Vergangenheit unser Überleben wiederholt nur dem Verzicht auf Gewalt zu verdanken gehabt hatten.

Während also auf vielen anderen Spielen gerne die Gelegenheit zum Kämpfen ergriffen wird, war diese Option auf dem Siedlerspiel für uns Eingeborene von vornherein ausgeschlossen. Wenn es zum gewaltsamen Konflikt mit den Siedlern gekommen wäre, hätten zwanzig Eingeborene gegen sechzig Siedler gestanden, und selbst wenn sich eine Gelegenheit geboten hätte, hätten wir niemals einen von ihnen "töten" können: es hätte unserer Logik widersprochen. Erfreulicherweise spielten jedoch auch die Siedler vornehmlich Charaktere, die den Konflikt auf kultureller Ebene zu bereichern versuchten- Geschäftsleute, Forscher, Missionare usw.

So kam es, daß ich die größte Gruppe kooperierender Charaktere (und Spieler) erlebte, die sich jemals auf einem Spiel zusammengefunden hatte, ohne sich irgendwann zu zerstreiten und selbst zu zerfleischen- und dabei waren wir wie gesagt

gerade einmal zwanzig.⁵¹ Die Eingeborenen waren dazu "verdammt", jedes Ungemach ausdiskutieren, jeden Konflikt noch im Keim zu erkennen und zu lösen. Sich an solche Vorgaben zu halten, und sie nicht in einem verlockenden Moment zugunsten eines spielerischen Vorteils aufzugeben, zeichnet gutes Charakterspiel aus. Erreicht wurde ein bisher (und seitdem) unerreichter Grad an sozialer Tiefe des Spiels.

★

Während es eine alte Weisheit ist, daß Rollenspiele dazu benutzt werden, um Aventuren zu bestehen, die einem in der Realität versagt bleiben, habe ich es immer als einen der Hauptreize des Spiels gesehen, die weite Varietät verschiedener zwischenmenschlicher Beziehungen, Statuskonflikte und Verwandtschaftsverhältnisse durchzuexerzieren, was einem Möglichkeiten zur Selbsterfahrung einräumt, die einem verwehrt bleiben, wenn man sein ganzes Leben in dem Gefüge von Normen und Verhältnissen verbringt, in das man hineingeboren wurde: man beginnt eine Ahnung davon zu bekommen, wie das eigene Leben aussehen könnte, wäre man als derselbe Mensch, aber in einer anderen Welt geboren worden.

Viel mehr also als die (durchaus spannende) Erfahrung, wie es ist, mit gezogener Waffe einer ziffachen Übermacht entgegenzustehen, oder für den gerade gängigen Tarif eine Prinzessin zu entführen oder zu befreien, fasziniert es, Alternativen zur eigenen sozialen Situation zu erfahren: neue Eltern, andere Geschwister, Geliebte, Schutzbefohlene, Mentoren und Kontrahenten. Ein solches Szenario ist natürlich nur in einer Gruppe konstruierbar, die eine ausreichende Größe besitzt, um all diese Verflechtungen zu beherbergen. Selbst dann werden oft ganze Klassen von Bezugspersonen in einen archetypischen Vertreter projiziert: *den* Freund, *den* Nebenbuhler, *den* Paria, stellvertretend für alle Freunde, Nebenbuhler und Parias, die in unserer Vorstellungskraft existieren.

Wenn meine Rolle auf diesem Spiel also auch vergleichsweise bescheiden ausgearbeitet war, so war sie doch auf eine Weise durch ihr Umfeld und ihre Konflikte

⁵¹ Spieler tun sich häufig schwer damit, sich anderen Charakteren gegenüber loyal zu verhalten, wenn sie sie (real) erst seit zwei Tagen kennen und sich dann die Ereignisse im Spiel nach dem üblichen Schneeballprinzip zu überstürzen beginnen. Intrige und Verrat liegen also oft an der Tagesordnung, was auch sehr reizvoll sein kann, solange man die nötige emotionale Distanz bewahrt.

definiert, wie ich es noch nicht erlebt hatte; eine weitere heilsame Alternative zu den typischen Einzelgängern und Pseudoheroen vergangener Spiele.⁵² Völlig ohne Umhang, Schwert und spitze Ohren war ich Teil einer Gruppe, die mir alles gab, was ich brauchte, und für die ich wiederum Verantwortung zu tragen hatte.

★

Liverollenspiele haben kathartischen Charakter- Trittsteine im grauen Stroms des Alltags, der einen häufig an Orte trug, an die man eigentlich überhaupt nicht gelangen wollte. Nach einer Woche permanentern Bestätigung durch seine Mitspieler ("Ja, natürlich bist du Elf Xy, und nicht Azubi Abc", bzw. "A—tsu—bi? Wovon redet Ihr, Herr?"), und des Neu-Erfahrens der großen weiten Welt aus nie geahnter Perspektive hat man meist das Gefühl, daß nichts unmöglich sei, solange man es nicht probiert hat, und daß man sein (reales) Leben beim Schlafittchen packen und in jede Richtung lenken könne, die einem beliebt. Gerade das Siedlerspiel hat mir sehr viel über mich selbst erzählt.

Das Medium des Liverollenspiels, welches sich durch seine Gruppendynamik und Selbstregulierung und -reflektion von allen anderen Medien, Kunst- wie Darstellungsformen unterscheidet, bietet enorme Möglichkeiten zur Persönlichkeits(weiter)entwicklung, gerade durch das Einnehmen ständig neuer Standpunkte zu Fragen der Kultur und der ethnischen Zugehörigkeit: wer im Rahmen eines Rollenspiels nicht ein Mindestmaß an Empathie und Anpassungsgabe erwirbt, wird es im wirklichen Leben niemals tun, und es gibt kaum effizientere Methoden, Vorurteile abzubauen, als abwechselnd Vertreter zweier verfeindeter Gruppen zu spielen.

Angeblich verhält es sich so, daß im menschlichen Gehirn die für Phantasie auf der einen und Erinnerungen auf der anderen Seite zuständigen Gebiete sehr dicht beieinander liegen, oder sich gar überschneiden- und tatsächlich führt die Vorstellung des "was wäre wenn", des "so tun als ob" bis zu einem gewissen Grad zu einer

⁵² Angesichts der plumpen Rollenspielsysteme der ersten Stunde tendiert die unterste Schublade von Charakteren immer noch dazu, elternlos und ohne Freunde durch die Lande zu eilen, beseelt von dem Wunsch nach Rache für vergangene Ereignisse, von denen kein Organisator etwas wissen will.

Verschmelzung von *inplay* - Erlebnissen mit realen Erinnerungen: man "war" diese und jene Figur, und man "erlebte" diese und jene Begebenheit, sehr viel intensiver als die Art und Weise, in der man mit der Hauptperson eines Films oder Buchs fühlt. Die Natur dieser Erinnerungen ist der von Kindheitserinnerungen, von Rauschzuständen oder Träumen nicht unähnlich, in denen man zwar seine eigene Präsenz und Involviertheit als gegeben hinnimmt, alles jedoch unter einem befremdlichen Schleier der Andersartigkeit verborgen liegt. Liverollenspielerfahrungen liegen jedoch näher am Selbst, und sind daher auch eine brauchbarere Bereicherung des eigenen Erfahrungsschatzes, wenn es um die Bewältigung von Problemen des wirklichen Lebens geht: auch wenn man im Spiel Gefahren und Konflikten immer mit dem mentalen Puffer des Charakters gegenübertritt, ist Rollenspiel eine geeignete Methode, den eigenen Horizont zu erweitern, den eigenen Schatten zu überspringen, und auch zu erkunden, welche Hemmschwellen sich zu desensibilisieren lohnen und welche nicht. Ich halte es daher nicht für übertrieben, als letzten "Sinn" von Rollenspielen, trotz der wie erwähnt meist eher unwissenschaftlich motivierten Spielergemeinde, dieselbe Zielsetzung zu veranschlagen wie Clifford Geertz sie für die Ethnologie formuliert hat: die sprichwörtliche Andersartigkeit des und der "Anderen" zu erfahren, und damit die "Erweiterung des Gegenstandsbereichs allgemeinemenschlicher Kommunikation."⁵³

★

Mit die bereicherndste Erfahrung des gesamten Spiels war also die Art, wie innerhalb des Stammes mit Konflikten umgegangen, und besonders, wie sie unter Kontrolle gebracht wurden.⁵⁴ Dies gilt für die *inplay*- wie die *offplay*- Ebene: ich erwähnte bereits das vorsichtige Arrangement zwischen einem Punk und einem Hooligan; es gab noch einige andere Spieler, die sich im realen Leben nicht wirklich grün waren oder einfach nicht zusammenpaßten.

Inplay strukturierte sich unser Stamm in drei Lineages, geführt vom

⁵³ Clifford Geertz, *The Interpretation of Cultures*, New York 1973, S. 14

⁵⁴ So die Weigerung eines Spielers, einen rituellen Kampf zu wiederholen, weil der emotionale Pegel gerade zu hoch schlug (was die einzig richtige Entscheidung in solch einer Situation ist; siehe auch unten.)

Stammesvater (für die Gruppe der Jäger); meiner Schwester Muath (der mächtigsten magiebegabte Frau aus der zweiten Gruppe) als Schamanin; und der Stammesmutter - unserer ehesten Entsprechung zu einem Häuptling - als Sprecherin der dritten Linie, die eine Mediatorenrolle innehielt.⁵⁵ Der 12-jährige Sohn dieser Spielerin war unser Stammesjüngster, und Eva, unsere Stammesälteste, spielte wiederum die Mutter der Stammesmutter, und war in dieser Rolle als "die Alte" über jeden Zweifel erhaben und von allen im Stamm gleichermaßen geliebt und gefürchtet. Eva duldete keine Konflikte, weder außerhalb noch innerhalb des Spiels, und unsere Konfrontation mit der fremden Welt der Siedler und ihrem Wertesystem sollte uns einen Konflikt nach dem anderen bescheren.

Fesselnd war dabei die Art und Weise, wie der Spielverlauf, ohne daß die Spieler dies angestrebt (oder überhaupt davon gewußt) hätten, historische Prozesse imitierte und in Zeiträufen wiederholte; Entwicklungen, die sich ganz von selbst in ungesteuerter Interaktion ergaben. Unser Stamm durchlebte eine Entwicklung, wie sie sich in der realen Welt unzählige Male abgespielt hat, nur daß sie dort meistens Jahre oder Jahrzehnte benötigte.

Anfangs stand eine Phase ungläubigen Staunens, als der einzige gelegentlich bei uns aufkreuzende "Andere" - der Eremit Tafa- uns von der Ankunft der "Siedler" berichtete; sofort machten wir den Neuankömmlingen unsere Aufwartung, beschnupperten und betatschten sie (nach unserem ersten Schock) und gaben unser möglichstes, exotisch und fremdartig zu wirken.⁵⁶

Ziemlich bald kamen wir zu dem Schluß, daß "die" in jeder Beziehung primitiv und verabscheuungswürdig wären: Sie trauten sich selbst nicht über den Weg (denn sie töteten einander) teilten nicht ihre Güter (sondern unterschieden in "meins" und "deins"), halfen ihren Alten und Kranken nicht, wenn diese zu schwach wurden, jagen zu gehen (um dann die Nahrung in "Geld" umzutauschen, was man dann wiederum in Nahrung umtauschte, etc); wenn die Siedler sich in ihrer Selbstpräsentation zunächst

⁵⁵ Eine vierte Lineage war in der Vergangenheit ausgestorben, "unter die Erde gegangen", und verantwortlich für die Existenz von Nachtmahren und anderen Geistwesen, die wir nach wie vor als unsere dunklen Geschwister betrachteten.

⁵⁶ Tafas verwirrte Art zu sprechen (unter Verwendung französischer und englischer Worte seitens des Spielers) war auch maßgeblich schuld an der nun einsetzenden babylonischen Sprachverwirrung; wie auch unser fester Vorsatz, so viele Dinge wie möglich in den falschen Hals zu bekommen, da dies sicher den Reiz und das Konfliktpotential des Spiels steigern würde. Der Gouverneur der Siedler blieb für uns ewig der "gaverner", eine uns als "und das ist meine Frau" vorgestellte Siedlerin wurde zu "Meinefrau" etc.

zu profilieren suchten, so bekamen Eingeständnisse wie die obigen bald einen bitteren Beigeschmack selbst in ihren Mündern.

Zum Höhepunkt der Entwicklung (dies eher ein unhistorischer Fall) stand ihr Missionar dann kurz davor, seine Gemeinde zu verlassen und sich uns anzuschließen, da wir alle Prinzipien menschlicher Moral vorlebten, die er sich denken konnte (wenn man einmal von unserer Antipathie gegenüber Keuschheit im allgemeinen und seiner Gottheit im besonderen absah.) Andere Siedler schienen sich damit abgefunden zu haben, hier am Ende der Welt hilflos ihren Quälgeistern ausgeliefert zu sein, so der bemitleidenswerte "gaverner" mit meiner Schwester Muath als seiner Nemesis, die meist pfauenbefedert im Lager auf- und abstolzierte und Aufgaben delegierte.

Eine dritte Gruppe Siedler freilich begann sich gezielt bei uns einzuschmeicheln. Sie waren auf der Suche nach Gold, Erz und Juwelen (die Orgas hatten einige bunte Steinchen im Umfeld unseres Lagers verstreut) und probierten uns auszuhorchen. Natürlich beantworteten wir ihre Fragen freimütig und naiv, denn diese Dinge hatten für uns keinerlei Wert (Geld brauchten wir keins, und Metallverarbeitung war uns in mythologischem Kontext verboten, auch wenn wir ein wenig Ahnung davon hatten.) Bald hatten wir häufig Besuch in unserem Lager, und das war der Beginn einer Phase des kulturellen Austauschs, von dem sich beide Seiten auf die ein oder andere Weise eine Menge versprachen.

In dem Moment dann, als Muath und ich nach einem langen Marsch ins Lager zurückkehrten und unseren Stamm *lesend* vorfanden, wußten wir, daß wir handeln mußten. Nicht nur war unser Stand als Schamanen bedroht, wenn unsere Stammesbrüder und -schwestern die Mythen, die unser Leben regelten und uns unseren Platz im Kosmos zuwiesen, nun aufschreiben und lesen könnten, statt sie sich von uns erzählen und deuten zu lassen - "und wenn du liest", sagte Muath, "dann hast du keinen Erzähler vor dir sitzen, den du fragen kannst, wenn du etwas nicht verstehst. Du kannst ihm nicht in die Augen schauen, um zu sehen, ob er lügt." Muath hatte eine Menge solcher Weisheiten auf Lager, aber sie hatte verflixt noch eins recht damit.

Ehe wir uns versahen, waren wir unserer Identität beraubt: Stammesmitglieder begannen, unsere Werte und Ideen nach Konzepten der *Siedler* zu hinterfragen und zu analysieren. Wir bekamen Sätze zu hören wie "vielleicht bedeutet diese Mythe unserer Ahnengeister *in Wahrheit* ja dieses und jenes." Auch waren einige der Jäger recht

angetan von den Möglichkeiten, die sich durch die überlegenen Waffen der Siedler boten (die wiederum zu uns kamen, um sich ausbilden zu lassen.) Doch statt auf unsere Warnungen zu hören, begann man uns zu mißtrauen; wollten wir sie nur von einem lebenswerteren Leben abhalten, weil wir um unsere Macht fürchteten?

Die Wahrheit war, daß wir bald alles verloren hätten, würde diese Entwicklung sich fortsetzen: in der Welt der Siedler wären wir nicht viel mehr als verwaahlote Tunichtgute und Bettler, die ein wenig auf den Kopf gefallen schienen. In unserer Welt waren die Siedler ein zunehmend bedrohlicher Störfaktor: Lügner, Diebe, Konquistadoren.

Noch brisanter wurde die Entwicklung aufgrund der auf Spielen üblichen Gerüchteküche, die Muath geheime Pakte mit dunklen Geistern unterstellte; zur selben Zeit kamen einige unschöne Fakten aus unserer Vergangenheit ans Tageslicht, die wir Schamanen unserem Stamm bisher (aus guten Gründen, wie wir meinten) vorenthalten hatten. All dies führte zu einem Vertrauensbruch zwischen uns und dem restlichen Stamm, der schließlich zur Spaltung in die Gruppen der Lesenden und der Nicht-Lesenden führte, und letztlich zu einer Fraktion erkonservativer Traditionalisten einerseits und einer kleineren Gruppe "aufgeschlossenerer" Stammesmitglieder, von denen einige am Ende des Spiels auch mit den Siedlern von dannen zogen.⁵⁷ Bis dahin hatte ich selten in meinem Leben so viel Zeit mit im Kreis sitzen und ausdiskutieren verbracht, den allgegenwärtigen "Brabelstab" in meinen Händen.⁵⁸

Um die Sache noch komplizierter zu machen, war unser zur Wochenmitte angesetzter ritueller Kampf fehlgeschlagen (es ging hierbei um den symbolischen Konflikt unserer Ahnengeistern mit deren dunklen Gegenseite, wobei erstere in unsere Jäger beschworen, und letztere von NSCs verkörpert wurden; gewannen unsere besessenen Stammeskrieger den Kampf, hieß dies elf fruchtbare Jahre für die Wälder-verloren sie, so hieß dies Hungersnot); allerdings aufgrund einiger unglücklicher

⁵⁷ Im Umkehrschluß nahmen wir auch zwei neue Stammesmitglieder auf. Einer davon, unser "Lederstrumpf", wie wir ihn nach dem Spiel nannten, war ein junger Spieler, der während des Spiels unfreiwillig in eine Diplomatenrolle gerutscht war. Ursprünglich hatten die Siedler ihn als Kundschafter zu uns geschickt, weil sie ihn für entbehrlich hielten. Die andere war "Meinefrau", die es sich offenbar anders überlegt hatte mit ihrem Mann.

⁵⁸ Ein ausgesprochen innovatives Utensil, das bei den regelmäßigen Stammestreffen jedem, der etwas zu sagen hatte, uneingeschränkte Aufmerksamkeit garantierte. Dummerweise glaubte nun aber auch jeder, der den Stab gerade in Händen hielt, etwas sagen zu *müssen*- weshalb unsere Entscheidungsprozesse häufig mehr als schwerfällig waren, sehr zum Leidwesen meiner autoritätsverliebten Schwester.

außerspielerischer Mißverständnisse, und es wurde nun fieberhaft nach einer innerspielerischen Erklärungen dafür geforscht. Andernfalls wären die meisten unserer rituellen Kämpfer nun tot- woran auch nichts auszusetzen gewesen wäre, wenn nicht sowohl wir als auch die Eventgruppe (die instruierten NSCs) davon überzeugt gewesen wären, daß die jeweils andere Seite sich nicht an vorher *offplay* vereinbarte Reglements betreffs des rituellen Ablaufs gehalten hatte- gewissermaßen eine *failure of performance* seitens der Spieler.

Derartige Momente sind immer fatal: der Handlungsfluß wird gestört, und man versucht aus einer Auswahl allesamt schlechter Lösungen für eine außer Kontrolle geratene Situation das geringste Übel zu wählen. Solcherlei nachträgliche Korrekturen, sogenanntes "canceln", ist aus genau den von Caillois beschriebenen Gründen verpönt: es erinnert die Spieler daran, daß alles, was geschieht, nur Fiktion ist, und theoretisch keine Konsequenzen hat, solange die anderen nicht mitspielen: die Seifenblase platzt, und man steht wieder als man selbst in seinen selbstgeschneiderten Lumpen inmitten eines ungemütlichen Steinbruchs; und fühlt sich sehr, sehr müde dabei.

Die Stimmung war derart gedrückt, daß selbst eine Aktion, die normalerweise als völlig kontraproduktiv angesehen worden wäre (zwei Spieler "zündeten" aus Langeweile unser Dorf an "an", während wir abwesend waren) als spannungslösend wirkte, weil wir nun wenigstens wieder etwas zu tun hatten. Man verständigte sich auf die Lösung "Operation mißlungen, Patient lebt" -soll heißen, das Ritual war in den Sand gesetzt, aber unsere "Toten" waren "nur" schwerverletzt und konnten mit gängigen Heilzaubern wieder auf die Beine gebracht werden- und stürzte sich zurück ins Spielgeschehen wie ein durchgefrorener Badegast ins warme Wasser.

Nachdem dann am nächsten Morgen durch den bewundernswerten Fleiß der übrigen Siedler unser Zeltlager akribisch von allerlei beim Campen anfallenden Unrats gesäubert und das Dorf damit symbolisch wieder aufgebaut worden war⁵⁹, hatte sich die Atmosphäre wieder merklich gebessert; wir aber raufte uns zusammen und entschlossen uns, unser Schicksal von nun an in die eigenen Hände zu nehmen- dies wurde zum Motor einer grandiosen Entwicklung.

⁵⁹ Eine der wenigen Situationen, in denen man zum Symbolismus greifen mußte, da das Lager tags zuvor ja auch ebensowenig wirklich abgebrannt worden war.

Unter anderen Umständen wäre unser Vorhaben mehr als dreist gewesen: im Prinzip hatten wir - die Spieler der Eingeborenen- nichts anderes vor, als gegen die Organisatoren zu arbeiten, und - wenn nötig - Vorgaben, die uns gestellt wurden, zu ignorieren, um die Geschichte in die Richtung zu lenken, in die sie unserer Meinung nach laufen müßte. Solche Aktionen bringen normalerweise den sofortigen Spielausschluß mit sich, aber wir waren bereit, dieses Risiko einzugehen, weil wir uns nach wie vor für das Mißlingen des verpatzten Rituals unschuldig und allgemein hintergangen fühlten. Dazu kristallisierte sich mehr und mehr die Tatsache heraus, daß unsere vor Beginn des Spiels durchgesprochenen Ahnengeister *inplay* "in Wahrheit" nur Feen waren, die uns an der Nase herumführten- wie Feen das nun einmal tun.

Parallel dazu lief auf der *inplay*-Ebene genau das ab, was man gemeinhin als Revitalisierungsbewegung bezeichnet: eine Rückbesinnung auf die "alten Werte" und unsere eigene Identität. Abermals benutzten wir unsere Kultur, um uns abzugrenzen: "Geld" war wieder Angelstein, "Priester" wurde Schamane, und was unsere "falschen" Ahnengeister betraf: die "wahren" mußten irgendwo anders noch existieren, wahrscheinlich waren sie an dem Tag fortgezogen, als der Eremit Tafa, der nicht hierhergehörte, sich in den Wäldern niedergelassen hatte.

Wir waren wieder "Wir", und allen Vermittlungsversuchen der Siedler (*inplay*) und der Orgas (*offplay*) wurde mit stoischer Ignoranz begegnet, während wir mit den Vorbereitungen für das zweite Ritual begannen, das uns die Orgas als letzte Chance gegeben hatten, die Situation zu bereinigen. Abhängig vom Gelingen war außer dem Schicksal unserer Wälder natürlich auch, ob unser Stamm überhaupt noch eine Zukunft besäße, und ob wir als Spieler auf ein "erfolgreiches" Spiel würden zurückblicken können oder nicht.⁶⁰

⁶⁰ Es erforderte einen gewaltigen inneren Ruck, darauf zu verzichten, die angesprochenen Texte zu übersetzen (die schließlich von den Orgas ins Spiel geschleust worden waren), um in ihnen nach Hinweisen zu forschen, wie das Gelingen des Kampfes gewährleistet werden könnte; doch dies wäre nicht rollengerecht gewesen. Man konnte gut beobachten, wie es einigen Spielern in den Fingern juckte, bis sie schweren Herzens einsahen, daß es Nonsens war, an den Phantasiealphabeten zu tüfteln.

Natürlich spielte hier auch das Verlangen der Spieler eine Rolle, Hinweise darauf zu erhalten, was die Organisatoren von ihnen "erwarteten". Es ist aber ein häufiger Irrglauben gerade unter

Wir beschlossen, dieses Ritual zu bestreiten und auch zu beenden, ganz gleich, wie die NSC-Gruppe diesmal reagieren würde; und allmählich begannen auch die Orgas das zu spüren. Ohne viele Worte zu machen war beiden Seiten klar, daß wir das Halt bietende Gerüst der Regeln nun von uns streifen und nur noch improvisieren würden. Am Vorabend des Rituals erschien dann Evas Tochter (verkleidet als Naturgeist, im Endeffekt aber als direkte Gesandtin der Spielleitung) und teilte uns in ihren kryptischen Zauberversen im Prinzip nichts anderes mit, als daß wir von nun an auf uns allein gestellt wären. So wurde aus der sich verselbstständigenden Kulturstudie auch das erste Experiment in Richtung eines wahrhaft "freien" Spiels, das ich bis dato je erlebt hatte, und in dem die Organisatoren nur noch koordinierende Aufgaben erfüllten, aber keine nennenswerte spielsteuernde Autorität mehr innehielten. Am beeindruckendsten war, daß all dies geschah, ohne daß ernstlich böses Blut auf der *offplay*-Ebene dabei aufgekommen wäre.⁶¹

Es gelang uns, das einzig "richtige" Ende der Geschichte herbeizuführen: wir zogen uns zurück. Um diese Entscheidung auch für die anderen Spieler verständlich zu machen, inszenierten wir eine weitere kleine Zeremonie, in deren Verlauf einer unserer Krieger von einem Ahnengeist beseelt wurde, der uns die Richtung wies, in die wir nun ziehen sollten. Dieses event war abgesprochen, es hatte aber keiner *offplay*-Worte dazu bedurft: der Spieler, der den besessenen Krieger darstellte, wußte auch so genau, was von ihm erwartet wurde.

Wir instruierten die Siedler und ihren "gaverner" in ihren neuen Verpflichtungen und verkündeten, daß wir nach der Nacht des Rituals unser Lager abbrechen und davonziehen würden, um die Siedler ihrem Schicksal zu überlassen, denn wir konnten nicht mit ihnen gemeinsam leben. Es hätte unseren Tod bedeutet, trotz, und gerade weil wir sie immer besser zu verstehen lernten. Zuvor aber würden die Siedler unseren Kampf für uns ausrichten- da sie hier zu bleiben und zu leben

unerfahreneren Spielern, daß man das Spiel selbst in irgendeiner Weise "gewinnen" bzw. auf jedes gestellte Rätsel anspringen müsse. Ältere Spieler nennen solche Greenhorns dann verächtlich "Plotlöser."

In Wahrheit kann man immer nur als Figur in der beschriebenen Weise seine Sehnsüchte verwirklichen oder scheitern, genau wie im richtigen Leben. Auch darum kämpften Sabine und ich - Muath und Akena - als wir Teilen unseres Stamms das Lesen und die Rätsellöserie austreiben wollten, die im Begriff war, unrealistische Ausmaße anzunehmen.

⁶¹ Es gab bisweilen schon Experimente in Richtung sogenannter "regelfreier *inplay*-Zonen", also reiner *paida*, aber meist artet dies in Albernheiten oder Langeweile aus.

gedachten, wäre dies nun ebenso ihre Aufgabe.⁶²

Auf der *offplay*-Ebene war es eine großartige Erfahrung; alle Spieler arbeiteten zusammen, weil sie die Stimmigkeit dieses Endes erkannten und anvisierten. Ein ganzer Tag war geprägt von enthusiastischen Vorbereitungen auf den abendlichen Kampf, der auf einem von Zweigen und Fackeln geschmückten Feld in der "Bratpfanne" ausgetragen werden würde, gefochten von unseren zwielichtigen Ahnengeistern und deren Widersachern (abermals durch eine dieses mal über sich selbst hinauswachsende Eventgruppe dargestellt), die wir zuvor zu Trommelklängen und mitreißenden Gesängen beschworen hatten; Nacht senkte sich über den von Bengalfeuern erhellten Platz, als die Kämpfenden durch das gezimmerte Tor am Nordende der Arena Einzug hielten, und mit ihnen eine fesselnde Ahnung spiritueller Macht.

Ich hatte nie zuvor auf einem Spiel eine so alles durchdringende Begeisterung für eine gemeinsame Sache erlebt wie in diesen Stunden, als die Siedler unter unserer Weisung den Kampf vorbereiteten. Und im Gegensatz zu anderen Spielen, wo die Organisatoren auf vorhersehbare Weise versuchen, sämtliche Spieler ungeachtet der Gesinnung und Motivation ihrer Rollen zur Kooperation zu zwingen und durch das Spiel zu schleusen wie durch einen Erlebnispark (weil sie nicht realisieren, daß jemand auch nach links oder rechts gehen können möchte, wo das logische Ziel doch sichtbar geradeaus liegt) war es hier eher so, daß unsere Orgacrew die Spieler bei *deren* Auslegung des Spiels unterstützte. Es waren die Spieler, die von einem bestimmten Zeitpunkt an das Spiel machten, und nur dem beiderseitigen Sinn für fair play und den vielen ungeschriebenen Gesetzen eines Spiels, und der Nachsicht und Toleranz unserer Orgas ist es zu verdanken, daß dieses Unterfangen Bestand haben konnte.

Man muß schon eine ganze Reihe weniger befriedigender Spiele erdulden, bis man das Glück hat, eines wie dieses zu erleben, das von alleine und ohne viele gesprochene Worte in der bestmöglichen Art und Weise seinen Abschluß fand- auch

⁶² Es war gegen Ende des Spiels eine generelle Tendenz, daß wir, die Eingeborenen, das soziale Leben der Siedler organisierten (die zeitweise den Eindruck machten, als seien sie eher der nicht gewollte Ausschuß ihrer Kultur, der hierhergeschickt worden war, um diese zu entlasten, weniger aber, um deren Flamme weiterzureichen), deren generelle Unkoordiniertheit ein bezauberndes Anagramm zu unserer realen westlichen Gesellschaftsordnung zeichnete, über welche wir uns mittlerweile erhaben fühlten- natürlich waren wir in einer weitaus dankbareren Position als die Siedler, und unser Kulturkrieg war auf der *offplay*-Ebene auch von viel Selbstironie geprägt. Aber es gab glücklicherweise auch eine Menge siedlerinterner Vergnügungen und Verwicklungen, von denen wir erst nach dem Spiel erfuhren.

wenn es, wie der Zauberer Schmendrick in Peter S. Beagle's *Letztem Einhorn* richtig bemerkt, nie ein glückliches Ende gibt: "Denn es endet nie."



Fig.7: Die "Eingeborenen" vom Siedlerspiel, dem VIII. Dilettantentreffen 1996.

Literatur

Bateson, Gregory (1936) 1958. *Naven: A Survey of the Problems suggested by a Composite Picture of the Culture of a New Guinea Tribe drawn from Three Points of View*. Stanford: University Press.

Bateson, Gregory 1973. A Theory on Play and Fantasy, in Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*. Frogmore: Paladin.

Caillois, Roger (1958) 1960. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. (LES JEUX ET LES HOMMES: LE MASQUE ET LE VERTIGE.)* Stuttgart: Curt E. Schwab.

Caillois, Roger (1950) 1988. *Der Mensch und das Heilige. (L'HOMME ET LE SACRÉ.)* München: Carl Hanser.

Caillois, Roger (1966) 1974. *Das Bild des Übernatürlichen: Vom Märchen zur Science Fiction (L'IMAGE FANTASTIQUE: DE LA FÉERIE À LA SCIENCE-FICTION.)* In *Phaïcon 1*, 1974.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1975) 1993. *Das flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile, im Tun aufgehen. (BEYOND BOREDOM AND ANXIETY - THE EXPERIENCE OF PLAY IN WORK AND GAMES.)* Stuttgart: Klett-Cotta.

Deren, Maya (1953) 1992. *Der Tanz des Himmels mit der Erde: Die Götter des haitianischen Vaudou. (DIVINE HORSEMEN.)* Wien: Promedia.

Elwert-Kretschmer, Karola 1997. *Religion und Angst: Soziologie der Voodoo-Kulte*. Frankfurt/Main: Campus Verlag.

Fink, Eugen (1957) 1968. *The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play. (OASE DES GLÜCKS: GEDANKEN ZU EINER ONTOLOGIE DES SPIELS.)* In Ehrman (Ed.), *Yale French Studies*, 41. New Haven: Eastern Press.

Goffman, Erving (1959) 1990a. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Double Day, Anchor Books.

Goffman, Erving (1961) 1973. *Interaktion: Spaß am Spiel, Rollendistanz*. (ENCOUNTERS.) München: R. Piper & Co. Verlag.

Goffman, Erving (1961) 1990b. *Asylums: Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*. New York: Random House, Anchor Books.

Goffman, Erving (1967) 1982. *Interaction Ritual. Essays on Face-To-Face Behavior*. New York: Random House, Pantheon Books.

Goffman, Erving 1974. *Frame Analysis*. Norwich: Fletcher & Son Ltd.

Goodman, Felicitas D. 1991. *Ekstase, Besessenheit, Dämonen*. Gütersloh: Gütersloher Verl.-Haus Mohn.

Handelman, Don 1977. Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication. In Chapman / Foot (Eds.), *It's a Funny Thing, Humour*. Oxford: Pergamon Press.

Handelman, Don 1979. Is Naven Ludic?: Paradox and the Communication of Identity. In Kapferer (ed.), *Social Analysis, I*. Department of Anthropology, The University of Adelaide.

Handelman, Don 1990. *Models and Mirrors: Towards an Anthropology of Public Events*. Cambridge: University Press.

Hoffman, Kaye (o.J.) Zur Aktualität der Besessenheit. In Goodman, *Ekstase, Besessenheit, Dämonen*. Gütersloh: Gütersloher Verl.-Haus Mohn.

Huizinga, Johan (1938) 1956. *Homo Ludens*. Hamburg: Rowohlt Verlag.

Joshi, S.T. (1982) 1997. H.P. Lovecraft: Leben und Denken. In *H.P. Lovecrafts kosmisches Grauen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.

Köpping, Klaus-Peter 1985. Absurdity and Hidden Truth: Cunning Intelligence and Grotesque Body Images as Manifestations of the Trickster. Reprinted from *History of Religions* 24 (3). University of Chicago.

Köpping, Klaus-Peter 1997a. The Ludic as Creative Disorder: Framing, De-Framing and Boundary Crossing. In Köpping (Ed.), *The Games of Gods and Man: Essays in Play and Performance*. Münster: LIT Verlag.

Köpping, Klaus-Peter 1997b. Fest. In Christoph Wulf (Hg.), *Vom Menschen. Handwörterbuch historische Anthropologie*. Weinheim: Beltz.

Köpping, Klaus-Peter 1998. Inszenierung und Transgression in Ritual und Theater: Grenzprobleme der performativen Ethnologie. In Bettina E. Schmidt, Mark Münzel (Eds.), *Ethnologie und Inszenierung: Ansätze zur Theaterethnologie*. Marburg: Curupira.

Köpping, Klaus-Peter 2000. Die "performative Wende": Leben-Ritual-Theater. In Köpping / Rao (Eds.), *Im Rausch des Rituals: Gestaltung und Transformation der Wirklichkeit in körperlicher Performanz*. Münster: LIT Verlag.

Leiris, Michel (1931) 1978. Das "caput mortuum" oder die Frau des Alchemisten. In Michel Leiris, *Das Auge des Ethnologen*. Frankfurt a.M.: Syndikat.

Leiris, Michel (1938) 1979. Das Heilige im Alltagsleben. In Michel Leiris, *Die eigene und die fremde Kultur*. Frankfurt a.M.: Syndikat.

Leiris, Michel (o.J.) Einführung. In Alfred Métraux, *Voodoo in Haiti*. Gifkendorf: Merlin Verlag.

Lovecraft, H.P. (1939) 1964: *The Silver Key*. In Lovecraft, *At the Mountains of Madness and other Novels*. Sauk City, Wisconsin: Arkham House Publishers.

Lovecraft, H.P. (1944) 1997: *Lord Dunsany und sein Werk*. In Lovecraft, *Azathoth*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.

Métraux, Alfred (1959) 1998. *Voodoo in Haiti*. Gifkendorf: Merlin Verlag.

Sjørnslev, Inger (1995) 1999. *Glaube und Besessenheit: Ein Bericht über die Candomblé-Religion in Brasilien*. (GUDERNES RUM.) Gifkendorf: Merlin Verlag.

Turner, Victor 1967. *The Forest of Symbols*. New York: Cornell University Press.

Turner, Victor (1969) 2000. *Das Ritual: Struktur und Anti-Struktur*. (THE RITUAL PROCESS, STRUCTURE AND ANTI-STRUCTURE.) Frankfurt a.M.: Campus Verlag.

Turner, Victor (1982) 1989. *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. (FROM RITUAL TO THEATRE. THE HUMAN SERIOUSNESS OF PLAY.) Frankfurt a.M.: Ed. Qumram im Campus Verlag.

Zondergeld, Rein A. / Wiedenstried, Holger E. 1998. *Lexikon der phantastischen Literatur*. Stuttgart: Weitbrecht Verlag.

Die Illustrationen schuf Friederike Gühler.