

Man kann drei Formen von Status unterscheiden:

1. Gesellschaftlich definierter Status.
2. Natürlicher Status (es gibt natürliche Hochstatus-Spieler, die auch entgegen ihrer gesellschaftlich definierten Rolle immer Hochstatus spielen, die sogenannten „Rampensäue“, oder im Gegenteil: Die typischen Tiefstatusspieler, die immer bestrebt sind, in Situationen mit anderen Menschen Harmonie herzustellen und gemocht zu werden).
3. Gespielter Status (dies ist die hohe Kunst, unabhängig von gesellschaftlichem oder natürlichem Status in jeder beliebigen Situation bewusst jeweils den Status zu spielen, der es einem möglich macht, die Situation zu seinen eigenen Gunsten zu steuern).

Status wird über **Gestik, Mimik und über das Verhalten dem Raum, der Zeit und anderen Personen** gegenüber kommuniziert und von allen Menschen intuitiv verstanden.

Im Spiel um den Status geht es vor allem um **Sympathie und Respekt**.

Sympathie und Respekt bilden das große Gegensatzpaar im Status-Spiel.

Die vier Varianten des Status-Modells sind:

1. Innen hoch und außen tief: **Der Charismatiker**
2. Innen hoch und außen hoch: **Die Rampensäue**
3. Innen tief und außen hoch: **Der Kläffer**
4. Innen tief und außen tief: **Der Teamplayer**

Mit der ersten Variante kann es gelingen, dass man gleichzeitig respektiert und als sympathisch empfunden wird.

Die zweite Variante erzeugt vor allem hohen Respekt, aber wenig oder keine Sympathie.

Durch die dritte Variante wird weder Sympathie noch Respekt gewonnen.

Die vierte Variante erzeugt hohe Sympathie, aber im Grunde keinen Respekt.

Über **Hochstatus**-Verhalten wird Distanz zum Gegenüber hergestellt (Respekt).

Über **Tiefstatus**-Verhalten wird Nähe zum Gegenüber hergestellt (Sympathie).

1. Der Status innen hoch, außen tief löst den Konflikt.
2. Der doppelte Hochstatus sucht den Konflikt.
3. Der Status innen tief, außen hoch verschärft den Konflikt.
4. Der doppelte Tiefstatus scheut den Konflikt.

Man nimmt stets den Status ein, von dem man glaubt, dass man ihn sich leisten kann.

Im Spiel um den Status geht es nicht um richtig oder falsch, sondern um Ursache und Wirkung.

Pädagogen glauben oft, dass sie Jugendlichen gegenüber Hochstatus spielen müssen.

Sie versuchen die Variante zwei, finden sich aber oft in der dritten oder vierten Variante wieder, ohne es zu wollen.

Um Lernprozesse souverän steuern zu können, müssten Pädagogen aber die erste Variante beherrschen:

Sie sind dann am erfolgreichsten, wenn sie Statuswechsler werden.

Dafür ist

1. **eine innere Hochstathaltung* notwendig und**
2. **die Bereitschaft und die Fähigkeit seinen Status spielerisch zu ändern.**

* Eine innere Hochstathaltung lässt sich vielleicht folgendermaßen definieren: Wir sind überzeugt, von dem, was wir tun. Wir haben eine klare Vorstellung davon, was wir erreichen wollen. Wir trauen es uns zu, diese Ziele zu erreichen. Wir betrachten schwierige Konfliktsituationen als spielerische Herausforderungen. Wir vertrauen auf unser Wissen, unsere Erfahrung und auf unsere Fähigkeiten. Vor allem aber sind wir bereit und in der Lage dazu, Verantwortung zu übernehmen.

Keith Johnstone:

„Ich erinnere mich an einen Lehrer, den wir mochten, der aber die Disziplin nicht aufrecht erhalten konnte. Der Schulleiter ließ durchblicken, dass er ihn gerne entlassen würde. Wir beschlossen, uns besser zu benehmen. In der nächsten Stunde saßen wir etwa fünf Minuten lang mucksmäuschenstill, dann fing einer nach dem anderen an, Blödsinn zu treiben – die Jungen sprangen über die Tische, Acetylen gas explodierte im Waschbecken und so weiter. (...) Ein anderer Lehrer war allgemein unbeliebt, er strafte nie und führte trotzdem ein unbarmherziges Regime. Auf der Straße lief er zielstrebig ausschreitend, die Leute mit Blicken durchbohrend. Obwohl er keine Strafen verhängte oder auch nur androhte, hatten wir schreckliche Angst vor ihm. Scheu malten wir uns aus, wie furchtbar das Leben seiner eigenen Kinder erst sein müsste.“

Der dritte Lehrer, der sehr beliebt war, strafte nie und hielt dennoch die Disziplin ausgezeichnet aufrecht. Dabei blieb er sehr menschlich. Er trieb Späße mit uns und stellte gleich darauf auf unerklärliche Weise die Ruhe wieder her. Auf der Straße ging er aufrecht, doch locker, und er lächelte oft. (...)

Heute glaube ich, dass der unfähige Lehrer Tiefstatus spielte: Er war nervös, machte viele unnötige Bewegungen, lief beim kleinsten Ärger rot an und wirkte im Klassenzimmer wie ein Eindringling. Der Lehrer, vor dem wir Angst hatten, war ein zwanghafter Hochstatus-Spieler. Der dritte war ein Status-Experte, mit großem Geschick hob und senkte er seinen Status. Der Spaß, den es Schülern macht, ungezogen zu sein, rührt zum Teil daher, dass sie damit beim Lehrer Veränderungen des Status bewirken. Alle Streiche dienen dazu, den Status des Lehrers herabzusetzen. Der dritte Lehrer wurde mit jeder Situation leicht fertig, weil er zunächst seinen Status veränderte.“

(Keith Johnstone, „Improvisation und Theater, Alexander Verlag 2002, S. 55, 56)

Das berühmteste Beispiel für einen versierten Statusspieler ist wohl Inspektor Columbo. Seine Umwelt nimmt ihn als trottelig und unterlegen wahr und bemerkt nicht, dass er den tieferen Status (taktisch) spielt. Er ist in jeder Situation überlegen, da er genau weiß, was er erreichen will und seinen Plan konsequent und zielstrebig verfolgt.