

Was heißt Spielen? Kleine Theorie des Spiels

Dieter Mersch

1.

Spiele, als kulturelle Praktiken, zeigen sich in einer unerschöpflichen Vielfalt quer durch alle Kulturen. Ihrer Erfindung sind kaum Grenzen gesetzt: manchmal spontan und variantenreich wie das Kinderspiel, manchmal in Gestalt komplexer Aufführungen wie das Theaterspiel, manchmal raumgreifend wie bei großen Turnieren oder Sportveranstaltungen, manchmal bestimmt durch rituelle Zyklen und Zeitskandierungen, die das ganze soziale Leben betreffen, zuweilen aufwändig und zeitraubend in ihren Vorbereitungen, die über Monate andauern können, oder aber auch monoton durch endlose Schleifen von Wiederholungen hindurch, wenn wir beispielsweise nicht aufhören können, einen hin und her geworfenen Ball aufzufangen oder immer wieder denselben Reim aufzusagen. Es gibt nicht ‚das‘ Spiel als generellen Begriff, sowenig wie eine allgemeine Theorie des Spiels, bestenfalls eine Fülle von Möglichkeiten, die eine Phänomenologie von Praktiken darbieten, sodass allein von einem uferlosen Pluralismus ausgegangen werden kann, von einer Familie unübersehbarer Verwandtschaften. Sie bezeugt, dass alle kulturelle Praxis das Produkt einer nicht enden wollenden menschlichen Kreativität darstellt. Das gilt, neben Spielen, auch für andere für basale Kulturpraktiken und ihrer Entfaltung und Tradierung über große geschichtliche Zeitspannen und geographische Räume hinweg, so für Kunst und Musik sowie für soziale Formationen und ihre normativen Strukturen wie ebenfalls für religiöse und politische Systeme:¹ Sie unterliegen einem unaufhörlichen Prozess der Plastizität, die uns, bei näherem Hinsehen, immer wieder neu überraschen, wie sie uns umgekehrt resignieren lassen, je zu einem Ende ihrer Aufzählbarkeit zu kommen. Dass dabei vorzugsweise Spiel und Kunst zusammengehören und eine besondere Nähe bilden, liegt auf der Hand – wir werden im Folgenden einige Gründe für diesen Zusammenhang nennen, aber auch einige Gründe für ihre Differenz.

‚Das‘ Spiel also existiert nicht als *singulare tantum*, allenfalls eine Reihe von Variationen mit prägenden Eigenschaften, die jedoch nicht für alle Spiele gleichermaßen gelten, sondern jeweils Merkmale oder Aspekte von einigen darstellen, sodass gleichsam ein theoretischer Reigen entsteht. Spielen lässt sich also nicht ‚de-finieren‘, nicht umgrenzen; seine Varianz ist kaum zu bändigen, vielmehr beständiger Exzess, Überschuss oder Verschwendung. Und doch sehen wir zugleich das Gegenteil: Kontrolliert, durch Rahmenbedingungen und Regeln eingeschränkt sowie systemisch geschlossen bilden Spiele auch eine Form. Exzentrisch wie die Kunst überschreiten sie sich unablässig selbst, fesseln und erfordern trotzdem die äußerste Disziplin, nicht nur in Bezug auf ihre internen Regulativa, die normativ unerbittlich funktionieren – denn wer Regeln bricht, wer nach anderen Regeln spielt, spielt zugleich ein anderes Spiel oder gar keines –, sondern auch in Ansehung seines Ethos. Ein Spiel nicht ernst zu nehmen, es leichtfertig den persönlichen Interessen zu opfern oder es zu einer Karikatur zu machen, erweist sich als vielleicht noch schwerwiegender als falsch zu spielen, denn der Zinker oder die Falschspielerin verneigen sich immerhin noch vor der Institution des Spiels auch dann, wenn sie es unterlaufen, während derjenige, der es im Ganzen ins Lächerliche zieht, auf keine Weise mehr mitspielt, sondern seine kulturelle Tatsache überhaupt negiert.

¹ Vgl. dazu insb. David Graeber, David Wegrow, Anfänge. Eine neue Geschichte der Menschheit, Stuttgart 2022.

Auffallend ist jedoch – und das wird uns im Folgenden beschäftigen –, dass wir es stets mit Gegensätzen zu tun haben, wenn wir von Spielen handeln, denn einmal bedeutet zu spielen, frei zu sein von Arbeit und gesellschaftlicher Verpflichtung, andererseits unfrei zu sein in Ansehung seiner immanenten Ordnung und der Pflicht zur Teilnahme. Unsere These wird sein, dass es diese und andere Gegensätzlichkeiten sind, die unerschöpfliche Ausgestaltung solcher Widersprüche, die Spielen eigentlich erst ausmachen und ihm seine charakteristische Prägung verleihen.

2.

Entsprechend vielfältig fallen die einschlägigen Bestimmungen des Spiels in Philosophie, Kulturanthropologie und Ethnografie wie auch in Biologie, Psychologie und Ökonomik aus, um nur einige der Disziplinen zu nennen. Kaum eine Wissenschaft, die sich nicht mit seinem Wesen, seiner Besonderheit und Rolle für das menschliche Leben beschäftigt hätte. Auch dies ist kennzeichnend für Spielen: Es zieht sich durch sämtliche Register kultureller Existenz und seiner Aspekte und betrifft damit die unterschiedlichsten Fassetten theoretischer Analyse, neben den genannten ebenso Pädagogik, Geschichtswissenschaft und Politik wie gleichermaßen Mathematik und Physik. Als einen Ort der „Freiheit“ hat es Friedrich von Schiller in seinen *Briefen zur ästhetischen Erziehung des Menschen* genannt.² Der Philosoph Eugen Fink bezeichnete es in seiner „Ontologie des Spiels“ als „Oase des Glücks“,³ die Sinnesphysiologie des 19. Jahrhunderts als systematische Einübung von Disziplin und Selbstbeherrschung.⁴ Im Rahmen physikalischer Theoriebildungen wurden die *ludi naturae*, die Spielformen der Natur studiert,⁵ und Psychologie und Pädagogik der Jahrhundertwende um 1900 haben die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung eines unermüdlich experimentierenden Nachahmungstriebes herausgestellt. Der Philosoph, Soziologe und Evolutionstheoretiker Herbert Spencer wiederum führte als leitendes Prinzip spielerischen Tuns den zu bändigenden „Kraftüberschuss“⁶ an, während der Anthropologe Arnold Gehlen von einer „Entlastung“ chronischer Lebensuntüchtigkeit sprach, denn der Mensch sei, biologisch gesehen, ein „Mängelwesen“.⁷ Dagegen hat der Historiker, Kulturanthropologe und eigentliche Begründer einer allgemeinen Spieltheorie Johan Huizinga den „magischen Zirkel“ des Spiels ausgezeichnet, in den man eintritt, um Raum und Zeit zu vergessen und den man wieder verlässt, um in die gewöhnliche Lebenswelt zurückzukehren. Vor allem vermerkt Huizinga den merkwürdig immersiven Effekt, den alles Spielen auslöst, die Tatsache, dass es in Bann schlagen, die Bereitschaft, sich ihm völlig hinzugeben, sodass Spiele gleichermaßen „binden und lösen“ wie sie „fesseln“ und „bezaubern“.⁸

Das Spiel konstituiert also einen externen, herausgehobenen und abgetrennten Ort, wohingegen der Biologe, Anthropologe und Psychologe Frederik Johannes Buytendijk etwa zeitgleich den „Kompetenzerwerb“ als wesentliches Merkmal betonte und Sigmund Freud im Zusammenhang des

² Friedrich von Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, in: *Gesammelte Werke in fünf Bden*, Fünfter Band, Bielefeld 1957, S. 319-429, S. 355ff.

³ Vgl. Eugen Fink, *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*, Freiburg / München 1957.

⁴ Vgl. Karl Groos, *Die Spiele der Menschen*, Jena 1899.

⁵ Vgl. *LUDI NATURAE, Spiele der Natur in Kunst und Wissenschaft*, hg. von Natascha Adamowsky, Robert Felfe, Hartmut Böhme, München 2011.

⁶ Insb. nach Herbert Spencer, *Spiele als Sekundärbetätigung bei Kraftüberschuß (1855)*, in: Hans Scheuerl (Hg), *Theorien des Spiels*, Weinheim und Basel, 10. Auflage 1975, Kap. III, 10. In ähnlicher Weise in Bezug auf den Exzess, George Bataille, *Verschwendung, Spiel und Ernst*, in: Johan Huizinga, *Das Spielelement der Kultur*, hg. v. Knut Ebeling, Matthes und Seitz, Berlin 2014, S. 75-111, z.B. S. 84f., 91f.

⁷ Vgl. Arnold Gehlen, *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Berlin, 2. Aufl. 1941, S. 213ff.

⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Reinbek bei Hamburg 1987, S. 19.

berühmten „Fort-Da“-Kinderspiels seines eineinhalbjährigen Enkels Ernst die triebökonomische Funktion des Spiels als „Kompensation und Verlustbewältigung“ mit Rücksicht auf Triebverzicht und seine Bearbeitung herausstrich.

„(Das) brave Kind zeigte nun die gelegentlich störende Gewohnheit, alle kleinen Gegenstände, deren es habhaft wurde, weit weg von sich in eine Zimmerecke, unter ein Bett usw. zu schleudern, so daß das Zusammensuchen seines Spielzeuges oft keine leichte Arbeit war. Dabei brachte es mit dem Ausdruck von Interesse und Befriedigung ein lautes, langgezogenes o—o—o hervor, das nach dem übereinstimmenden Urteil der Mutter und des Beobachters keine Interjektion war, sondern ‚fort‘ bedeutete. Ich merkte endlich, daß das ein Spiel sei und daß das Kind alle seine Spielsachen nur dazu benütze, mit ihnen ‚fortsein‘ zu spielen. Eines Tages machte ich dann die Beobachtung, die meine Auffassung bestätigte. Das Kind hatte eine Holzspule, die mit einem Bindfaden umwickelt war. Es fiel ihm nie ein, sie zum Beispiel am Boden hinter sich herzuführen, also Wagen mit ihr zu spielen, sondern es warf die am Faden gehaltene Spule mit großem Geschick über den Rand seines verhängten Bettchens, so daß sie darin verschwand, sagte dazu sein bedeutungsvolles o—o—o—o und zog dann die Spule am Faden wieder aus dem Bett heraus, begrüßte aber deren Erscheinen jetzt mit einem freudigen ‚Da‘. Das war also das komplette Spiel, Verschwinden und Wiederkommen, wovon man zumeist nur den ersten Akt zu sehen bekam, und dieser wurde für sich allein unermüdlich als Spiel wiederholt, obwohl die größere Lust unzweifelhaft dem zweiten Akt anhing.“⁹

Der österreichisch-englische Philosoph Ludwig Wittgenstein hat gegenüber diesen psychologischen Deutungen die Struktur der Spiele in den Vordergrund gerückt und in seiner Theorie der „Sprachspiele“ auf ihre Regelmäßigkeit und dem Regelfolgen abgehoben, deren Grammatizität den Handlungen allererst eine Bedeutung verleiht, wohingegen wiederum die französischen Philosophen Jacques Derrida und Gilles Deleuze das Spiel und seine Freiheiten mit der Spannung und Oszillation von „Differenz und Wiederholung“ assoziierten. Darüber hinaus gibt es eine umfangreiche mathematische und kybernetische Spieltheorie, wie sie von Oskar Morgenstern und John von Neumann einerseits und Gregory Bateson andererseits entwickelt wurde, für die Manfred Eigen in seiner populären Fassung mit dem Titel *Das Spiel* die beiden Hauptmerkmale „Ordnung und Zufall“ herausarbeitete.

3.

In allen Fällen geht es jedoch nicht allein um die Anerkennung des Spiels als unverzichtbaren Teil des *Humanums*, der zugleich grundlegend für die Konstitution menschlicher Kulturen ebenso wie Mythos, Sprache, Wissenschaft, Technik oder Kunst ist, sondern vor allem um die Auszeichnung verschiedener intrinsischer Dialektiken, die Spielen als Praxis genauso generieren wie diese durch sie regiert werden. Es ist diese Dialektik, die entscheidend ist und deren ‚Prozesslogik‘ (Hegel) zugleich erlaubt, alle anderen kulturellen Praktiken auf besondere Weise anzuregen und in Bewegung zu versetzen. Übereinstimmend dazu haben die meisten Theoretiker und Theoretikerinnen auf das eigentümliche „Zwischen“ des Spiels bestanden,¹⁰ dessen Schwebezustand diese „Beweglichkeit“ erst ermöglicht und dessen ausgezeichnete Metapher das Ballspiel darstellt – denn der Ball, wie sehr er auch durch die Geschicklichkeit des Spielenden zu beherrschen versucht wird, springt ‚wie er will‘: unvorhersehbar

⁹ Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, in: Studienausgabe in 10 Bden, Bd. III, Frankfurt/M 1975, S. 224-225.

¹⁰ Helmut Plessner, *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen des menschlichen Verhaltens*, in: ders., *Philosophische Anthropologie*, Frankfurt/M 1970, S. 11-171.

und jenseits von Kausalität. Moritz Lazarus hat deshalb 1883 die Herkunft des Wortes Spiel vom Westgermanischen *spil* hergeleitet, das das Hin-und-Her einer nicht zu Ende kommenden Bewegung ausdrückt, die zugleich den Inbegriff von Freisein ausmacht – ein Umstand, auf den gleichfalls Huizinga in seinem grundlegenden Buch *Homo Ludens* von 1938 aufmerksam gemacht hat: Es sei die Bewegungsfreiheit, die geradezu die Umkehrung der antiken *anankē*, der Schwere des Schicksals und der Notwendigkeit bezeichnet, von denen es freisetzt, um ihnen eine andere Realität entgegenzusetzen. Ähnliches macht Huizinga auch für die Herkunft des englischen Wortes ‚play‘ aus, das auf *plegan* im Sinne von ‚schneller Bewegung‘ und ‚Gebärde‘ zurückgeht, sodass die Undefinierbarkeit des Spiels sich geradezu im Inhalt des Ausdrucks selbst spiegelt:

„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 selbst hat und hergeleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben.‘“¹¹

Es sei insbesondere diese Selbstreferenz, so Huizinga weiter an einer bemerkenswerten Stelle, die seinen Ausdruck geradezu irreduzibel mache, insofern er durch keinen anderen Ausdruck ersetzbar sei und seine Praxis allein dadurch markiert werden könne, dass dasselbe Wort beständig nur wiederholt werden kann: „Man spielt ein Spiel. (...) Das bedeutet allem Anschein nach, daß die Handlung von so besonderer und selbständiger Art ist, daß sie aus den gewöhnlichen Arten von Betätigung herausfällt: Spielen ist kein Tun im gewöhnlichen Sinne.“¹² In der selben Weise hat ebenfalls die Philosophin Sybille Krämer in ihrem Text *Die Welt, ein Spiel* unterstrichen, dass Spielen derart „in lebhafter Bewegung“ aufgehe,¹³ dass diese weniger transitiv als vielmehr intransitiv verlaufe, und zwar als ungerichteten „Fluxus einer pendelnden, oft in sich zurückkehrenden und sich wiederholenden Bewegung“,¹⁴ sodass es, über seine konkrete Fluidität hinaus, als allgemeine Metapher für die Welt und das Leben schlechthin zu fungieren vermöge.

Wie sehr ‚Spielen‘ auf einzigartige Weise die eigene Existenz ausfüllt, lässt sich insonderheit am Kinderspiel beobachten, das unbedingt ist und keine Ausnahme duldet, das dennoch offen bleibt und sich permanent verändert, ohne wirklich etwas als gültig anzuerkennen oder als verpflichtend anzunehmen. Ein Steckenpferd wird unmittelbar in eine Lokomotive umgewandelt, spontan werden neue Regeln eingeführt, Anordnungen geändert, Richtungen gewechselt und trotzdem jedes Mal die ausnahmslose Verbindlichkeit der Illusion gefordert. Spielen, darauf hatte auch Huizinga bestanden, kann mit tödlichem Ernst betrieben werden und dennoch die Leichtigkeit der Unterhaltung besitzen, sodass sich Spiel und Ernst gerade nicht widersprechen. Die auf Chance und Einsatz, auf Gewinn und Verlust oder gutem und schlechtem Ausgang ausgelegten Glücksspiele haben nämlich regelmäßig Katastrophen entfacht, von der Spielsucht bis zum Ruin und Schlimmeres,¹⁵ aber auch einen regelrechten Taumel, einen kaum fassbaren Rausch und Überschwang ausgelöst. Wettkämpfe professionalisieren das gegenseitige Sichmessen von Kräften, erlauben im selben Maße

¹¹ Huizinga, *Homo Ludens*, a.a.O., S. 37.

¹² Ebenda, S. 48

¹³ Sybille Krämer, *Die Welt, ein Spiel*. Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit, in: *Spielen zwischen Rausch und Regel*, hg. v. Dt. Hygiene-Museum, Dresden 2005, S. 11-17.

¹⁴ Ebenda, S. 12.

¹⁵ Wenn Johan Huizinga das Spiel aus dem Grundzug des „Nicht-Ernstes“ erklärt, so bleibt dies insoweit unvollständig, als sowohl beim Wettkampf als auch beim Glücksspiel die Handlungen in jähe blutige Fehde umschlagen können. Siehe: Huizinga, *Das Spielelement der Kultur*, a.a.O., S. 20. Später heißt es korrigierend: „Das Spiel umschließt in sich selbst wieder den Ernst (...)“. S. 24.

„Stellvertreterkriege“, erfüllen sich in frenetischen Vergnügungen, in denen es scheinbar um Leben und Tod geht, und doch gleichen sie weit mehr milliardenschwere Industrien, die aus dem Geschäft der Macht kaum wegzudenken sind, weil sie den Menschen das Versprechen auf Unterbrechung ihrer Mühen und Beschwerden geben.

Zur gleichen Zeit zeigt sich, dass nicht jedes Spiel ‚teleologisch‘ ist, dass ‚objektive Ziele‘ nur einen Teil des Ludischen abdeckt, denn es gibt auch das ‚reine‘ oder – im Wortsinne – ‚ab-solute‘ Spiel, das für sich selbst steht wie das Rätsellösen, der kitzelnde Zeitvertreib, der sinnlose Figuren malt, wie auch das nicht aufhören wollende Kreisen des Karussells oder der Tanz der Derwische, dessen lustvolle Trance darin besteht, in einen Zustand einer Bewusstseinsauflösung zu geraten und die Orientierung zu verlieren. Man denke ferner an das selbstvergessene Legen von Patienzen, das in der Wiederholung zwischen Beginn und Wiederbeginn unermüdlich fortläuft, oder an das Aufsagen von Unsinnreimen, die wieder und wieder iteriert werden bis hin zu den Verwirrspielen, die keinen anderen Zweck besitzen, als Verwunderung zu entfachen. Ebenfalls existieren über Tage andauernde soziale Spiele, die die Metamorphose oder die Transformation in einen Anderen, in ein Tier, eine alternative Zeit oder längst verlorene Ahnen und dergleichen zelebrieren – man denke an das Maskenspiel des Karnevals – und deren Ziel vornehmlich darin besteht, die Gemeinschaft ebenso zu unterbrechen wie zu restituieren. In gleicher Weise gibt es, um wieder andere Spielformen zu nennen, die Feier des eigenen Könnens in der Akrobatik oder die unerhörte Kunstfertigkeiten des Witzes, die um ihrer selbst willen produziert und vervielfältigt werden und das Spiel mit einer proliferierenden Kreativität ausstatten. Unklar sind hier nicht nur die Grenzen zwischen Spiel, Sport, Unterhaltung, Zeitvertreib und der Einübung spezifischer Könnerschaften, sondern das Wort ‚Spiel‘ selbst erweist sich als ambig, weil es keiner präzisen Semantik gehorcht, vielmehr selbst ein ‚Spiel‘ auslöst – denn gespielt werden auch musikalische Instrumente wie wir ebenso im Tanz spielen oder über technische Dinge sagen, sie besäßen, wenn etwas ‚locker‘ sitzt und eine Bewegung zulässt, ein ‚Spiel‘. Angesichts dieser Vielfalt heißt es treffend wiederum bei Huizinga, dass sich „(d)er Grundzug des Spiels ganz im Allgemeinen (...) nur negativ bestimmen (...)“ lässt, d.h. als indifferent, unauslotbar und nicht totalisierbar erweist.¹⁶

4.

Aus diesem Grunde wäre eine *negative Philosophie des Spiels* vorzuschlagen, die von seiner grundlegenden Nichtfeststellbarkeit ausgeht, die vielmehr deutlich macht, dass ‚das Spiel‘ das ‚Spielen‘ als eine Praxis bedeutet, die allein in einer Fülle unterschiedlicher Praktiken aufgeht, mithin eine Sammlung von Handlungen beinhaltet, die sich jeder Universalisierung verweigern – ebenso wie die Musik, die Kunst, die Sprache oder das Symbolische. Spielen teilt mit ihnen ihre kulturelle Universalität, gleichzeitig steht es quer zu ihnen, unterläuft, sprengt und verwandelt sie. Deswegen nennt Huizinga Spielen sogar als „älter als jede Kultur“,¹⁷ vielleicht sogar über alle Kultur erhaben, denkt man an das Spiel junger Hunde oder anderer Säugetiere. Dann haben wir es mit einer fundamentalen Kategorie zu tun, die eine primäre Aktivität des Lebendigen überhaupt benennt, irreduzibel auf andere Tätigkeiten, die, nochmal Huizinga, als *superabundans*, als das Überflüssige und Unableitbare schlechthin gefasst werden muss, denn „(w)ir spielen und wissen, dass wir spielen, also sind wir mehr als vernünftige Wesen (...)“¹⁸ Das bedeutet auch: Nichts rechtfertigt das Spiel außer Spielen, wie auch umgekehrt gilt: Das Spiel weiß darum, dass es Spiel ist und dass in ihm alles auf dem Spiel steht. Weder dient es vorderhand einem utilitaristischen Zweck, noch kann seine Bedeutung aus dem Inhalt seiner Sache,

¹⁶ Ebenda, S. 20.

¹⁷ Ders., *Homo Ludens*, a.a.O., S. 9. Auch ders., *Das Spielelement der Kultur*, a.a.O., S. 19.

¹⁸ Ebenda, S. 12.

z.B. der Symbolik des Spielfeldes, den einzelnen Spielzügen oder den verwendeten Gegenständen und ihrer Konstellation hergeleitet werden. Vielmehr hat es einen transzendenten Sinn, der erneut anzeigt, dass das Spielen zum einen mit der Kunst, der Sprache oder dem Erzählen als kulturelle Grundfunktionen einen Zusammenhang bildet, dass es andererseits in diesen, wie diese in ihm, eine tragende Funktion einnimmt, denn es finden sich umgekehrt keine Sprache, keine Verständigung wie auch keine Kunst oder künstlerische Praxis, so wenig wie Narrative oder Erzählformen existieren ohne ein wesentlich spielerisches Element.

Tatsächlich ist die Differenz, was ein Spiel genannt werden kann und was nicht, schwer zu ermitteln, denn das Spiel durchquert die grundlegenden kulturellen Praktiken von der Wissenschaft bis zur Politik, von den Archiven der Geschichte bis zu den Formen des Denkens und ihren Verblendungen. Es erscheint ebenso symbolisch wie nichtsymbolisch, ist Form und formlos zugleich wie es ebenfalls anarchisch und systemisch in einem ist. Es stiftet Sozialität wie es sie gleichfalls wieder durcheinanderbringt, ja zerbricht; es stellt Bindung her, um sie im nächsten Moment wieder zu lösen; es generiert Möglichkeiten, indem es sie diese im gleichen Augenblick wieder einschränkt; es eröffnet Freiheiten wie es im selben Maße eine Diktatur der Regel und der verbindlichen Teilnahme errichtet. Gegenüber einer negativen philosophischen Anthropologie des Spiels, wie sie etwa Huizinga formuliert hat, die zu sehr die Undefinierbarkeit des Spiels ins Zentrum gestellt hat, hat deshalb der zweite große Spieltheoretiker, der französische Surrealist und Soziologe Roger Caillois in seinem Buch *Les jeux et les hommes – Die Spiele des Menschen* von 1958 ausdrücklich in Absetzung von Huizinga vier Gruppen von Spielen und sechs Merkmale unterschieden, die diese prägen: *Agon*, *Alea*, *Ilinx* und *Mimicry*, man könnte sagen: *erstens* Wettstreit und Kampf, *zweitens* Würfelspiel und Zufall, *drittens* Rausch und Exzess sowie *viertens* Mimesis und Maskierung, die übrigens nicht ausschließlich vorkommen, sondern Typen bilden, die in vielen Spielen mehrfach vorkommen und deren sechs grundlegende Eigenschaften wiederum *erstens* in der Freiwilligkeit, *zweitens* ihrer Unproduktivität, *drittens* ihrer raum-zeitlichen Begrenztheit, *viertens* ihrer Regelhaftigkeit, *fünftens* ihrer Fiktionalität und schließlich *sechstens* in der Offenheit und ihrem ungewissen Ende besteht. Dabei bewegen sich diese verschiedenen Spielarten zwischen den beiden Polen einerseits der *paidia* – das griechische Wort für Spiel, das nicht umsonst mit *pais*, dem Kind, verwandt ist und die ‚anarchische Lust‘ verkörpert, die ‚an-archisch‘, d.h. ohne Grund ist, die aber durch die *paideia*, die Erziehung, gefesselt und gezüchtigt werden muss – und zum anderen *ludus*, das entsprechende lateinische Wort für Spiel, das eher die durch Regeln strukturierte Ordnung adressiert. Die Praxis des Spielens, so Caillois, oszilliert zwischen beiden.¹⁹

Es ist – nebenbei – fraglich, ob diese Typenbildung ausreicht, denn besonders im Rahmen der jüngeren Computerspielforschung hat sich eine reiche spieltheoretische Begriffsbildung entwickelt, die über die Caillois'sche Klassifikation hinaus interaktive Spiele, Strategiespiele, Action- & Fantasy-Spiele und andere anführt.²⁰ Doch kann allerdings wiederum in Zweifel gezogen werden, dass, angesichts des Reichtums des Spiels, je eine vollständige Liste aufgestellt werden kann. Zudem bleibt an der Caillois'schen Typologie schlagend, dass sie unterschiedliche Funktionen anführt, die mit Praktiken verquickt sind, die an den meisten Spielen auffällig sind, ohne damit ihre Gesamtklasse schon schließen zu wollen – wie der Gesichtspunkt der Auseinandersetzung (*Agon*) oder des Alteritären, an dem ich

¹⁹ Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen*, Frankfurt/M, Berlin, Wien 1982, S. 36ff.

²⁰ Siehe exemplarisch aus der reichen Computerspieltheorie: Espen Aarseth, *Computer Game Studies*, Year One. In: *Game Studies* Vol. 1, issue 1, Juli 2001 [<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>; Zuletzt gesehen am 2.10.2007], Natascha Adamowsky, *Spielfiguren in virtuellen Welten*. Frankfurt/M 2000, Berry Atkins, *More than a game. The Computer Game as fictional Form*, Manchester New York 2003, Jesper Juul, *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge London 2005, Claus Pias, *Computer – Spiel – Welten*, München 2002 sowie Mark J. P. Wolf / Bernard Perron (Ed.), *The Video Game Theory* New York/London 2003.

mich messe und die mich in unvorhersehbare oder nichtberechenbare Situationen versetzt, oder Aspekte des Zufalls und der Unverfügbarkeit (*Alea*), die mich die Unbeherrschbarkeit meiner Bedingungen lehren, wie gleichermaßen Gesichtspunkte der Dekontrollierung und rauschhaften Exzentrizität einer unablässigen Schaukelbewegung (*Ilinx*), während deren wir aus unserer Rolle oder Identität heraustreten, uns zerstreuen und mit dem Gefühl der Verbundenheit mit allem, der Welt, der Vergangenheit oder der Natur verbinden, deren Kontrollverlust gleichfalls das Moment einer Überschreitung impliziert und der – damit verwandt – die Möglichkeit eines Rollen- oder Persönlichkeitswechsels zulässt (*Mimicry*), die, hinter dem Spiel der Masken, gestattet, ein Anderer zu werden oder mich aus der Perspektive anderer zu betrachten. Mit ihnen korrespondiert – das war der Gedanke Caillois – das ununterbrochene Werden einer Differenz, einer Transformation, die nirgends stillsteht, sodass es wiederum kein Zufall ist, dass die paradigmatischen Grundfiguren des Spiels der Ball, der Spielstein (also der *calculus*) und der Würfel mit ihrem jeweiligen ‚Sein auf der Kippe‘, ihrem akasalen Umschlagspunkt mitsamt ihren ebenso paradigmatischen Praktiken des Wurfs und des Sprungs darstellen.

5.

Von hier aus lässt sich, mit diesen verschiedenen theoretischen Annäherungen im Rücken und in eingeschränktem Rahmen, eine kleine Systematik des Spielens herleiten, die nicht seine überbordende Fülle einzuteilen und zu bändigen sucht, wohl aber gewisse Züge oder Relationen des Spiels aufdeckt. „Alle Völker spielen, und sie spielen merkwürdig ähnlich“, hatte Huizinga bemerkt,²¹ und es ist diese Ähnlichkeit oder Verwandtschaft, die nach einer Erklärung verlangt. Huizinga zögerte nicht, sie darin zu erblicken, dass das Spiel zum Ursprung aller Kultur und sogar darüber hinaus gehört, ja dass alle Kultur selbst Spiel ist.²² Man kann, in diesem Sinne, im Spielen eine tiefe existenzielle Dimension erblicken, die einerseits das Leben als Überschuss und Überbordung beschreibt, die aber andererseits seine Grenze im Tod findet, sodass Exzentrizität und Endlichkeit zusammenkommen. Darum heißt Spielen, in seiner äußersten Form, die Grenze des Todes berühren, aber so, dass diese Berührung die eigentliche Lebendigkeit bezeichnet, denn nur der spielt radikal, der sich gewissermaßen mit seinem Leben aufs Spiel setzt. Dies bildet, nach dem französischen Surrealisten George Bataille in seiner kritischen Rezeption Huizingas zugleich die Manifestation äußerster Souveränität, deren anderes Wort die radikale Freiheit der Menschheit als grundlose Vergeudung und Verschwendung bis hin zur Verschwendung von Reichtümern ist, die Bataille zugleich mit dem Heiligen in Verbindung brachte.²³ Spielen heißt dann Freisein von existenzieller Notwendigkeit, doch zugleich nur derjenige frei, der mit dieser Notwendigkeit spielt, d.h. sie in gleicher Weise offen hält wie er sie zu ‚verspielen‘ vermag. Deswegen hatte auch Schiller geschrieben, dass der Mensch „nur da ganz Mensch“ sei, „wo er spielt“, wo er, mit anderen Worten, in der Radikalität dieser Offenheit, die das Ende einschließt, sein *Humanum* findet: denn „unter allen Zuständen des Menschen“ sei es „das Spiel und nur das Spiel (...), was ihn vollständig macht.“²⁴

Auffällig ist am Spielen also die notorische Ambiguität, sein ‚Spiel‘ von Gegensätzen und Widersprüchen, sodass überhaupt der Widerspruch und seine Unauflösbarkeit sein Geheimnis auszumachen scheint. Dazu passt, wie es wiederum der späte Arnold Gehlen ausgedrückt hat, dass das Spiel selbst ein „geordnetes System“ darstellt, das durch ein Set von Normen erzeugt wird, welches

²¹ Huizinga, *Homo Ludens*, a.a.O., S. 38.

²² Ebenda, S. 56ff.

²³ Bataille, *Verschwendung, Spiel und Ernst*, a.a.O., S. 82, 84f.

²⁴ Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, a.a.O., S. 373, 371 passim.

wiederum ein „Netz von Möglichkeiten“ generiert, wobei innerhalb des Netzes die Ausnutzung von Zufall und Alterität die entscheidenden Rollen spielen.²⁵ Eine ähnliche Konsequenz findet sich ebenfalls in der mathematischen Spieltheorie, auf die sich Gehlen implizit bezog, denn, so Manfred Eigen, „Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels.“²⁶ Man kann, wie zu Anfang erwähnt, dies als die eigentliche ‚Dialektik des Spiels‘ beschreiben, worin auch der Grund der Ähnlichkeit allen Spiels über die Kulturen hinweg besteht, denn überall geht es um diese Organisation des ‚Zwischen‘, seine Imbalance oder Antagonizität, dessen unlösbare Paradoxien nichts anderes bedeuten als die prinzipielle Paradoxalität menschlicher Freiheit und Existenz als eines „vermögenden Unvermögens“ bzw. einer „unmöglichen Möglichkeit“ selbst.

Daher scheint im Wesentlichen alles Spielen als Praxis sich aus dieser nicht zu bemeisternden Aporetik zu speisen, um sie im gleichen Maße vergeblich bemeistern zu wollen wie ihre Unerfüllbarkeit zu akzeptieren. Alles Spielen ist damit durch eine Serie konstitutiver Oppositionen strukturiert, deren Zentrum das stets unbestimmte, nie regierbare Verhältnis zwischen Freiheit und Notwendigkeit, Möglichkeit und Unmöglichkeit oder Vermögen und Unvermögen sowie Zufall und Ordnung und vieles mehr ausmacht und deren Horizont die Unbeständigkeit unserer *conditio humana* bildet. Das Spiel kehrt mithin die gewöhnlichen Relationen, die durch die Aktivität determiniert sind, um und verleiht – durch Anerkennung des Zufalls im Sinne des ‚Zu-Falls‘ – der Passivität das höhere Gewicht. Als Umstellung von der *actio* zur *passio* schließt es darüber hinaus ein ganzes Feld weiterer, daraus abgeleiteter Antagonismen auf, wozu neben Sein und Schein, Wahrheit und Täuschung oder Reversibilität und Irreversibilität auch Ereignis und Repetition sowie Endlichkeit und Unendlichkeit, Statik und Werden oder Rationalität und Irrationalität zählen, die ‚spielend‘ ihre je eigenen Gegensätze und Dialektiken eröffnen und ‚überspielen‘, aber nirgends bewältigen, sodass die einzigartigen Verwandtschaften des Spiels in den aus ihnen hervorgehenden Unruhen bestehen, die gleichzeitig die mit aller Praxis des Spiels verbundenen Vergnügung induzieren. Die Lust am Spielen wäre dann gerade das: Die Unmöglichkeit der Aufhebung der Gegensätze oder der Versöhnung der Widersprüche, die uns ausmachen, zu genießen – und sich gerade dadurch mit ihnen arrangieren.

Könnte man diese Deutung der Lust am Spiel nicht zugleich als dessen eigentlichen symbolischen Gehalt deuten? Meint das *symbolon* und das *ymballein* das ‚Zusammenwerfen‘ und Verbinden, bildet das Spiel – wiederum als Emblem der gleichen Dialektik – die jederzeitige Praxis ihres *diabollon*, ihres ‚Auseinanderwerfens‘, sodass wir nicht umhinkönnen, den in den meisten Theorien diagnostizierten Zwischenzustand des Spiels als ‚daimonisch‘ zu bezeichnen – im wörtlichen Sinne dessen, was durch die Dinge und Regeln im Spiel jeweils ohne unser Zutun ‚zugeteilt‘ wird, denn – im Gegensatz zu Bataille – ist der wahre Souverän nicht der Spielende selbst, der mit seinem Leben auf Leben und Tod spielt, sondern die Souveränität des Spiels als einem Repräsentanten oder Stellvertreter der *Tychē*, der Göttin eben jenes ‚Zu-Falls‘, der in der eigentlichen Bedeutung eines Zufallenden das gewährt und schenkt, das wir weder machen noch herstellen oder besitzen können: Es ist das, was sich jeder Bemächtigung verweigert. Das Spiel kann deshalb als die große Lehrmeisterin des Gewährenden und Unbemeisterbaren betrachtet werden. Es ist dies auch der Grund, weshalb dem Spiel seit je ein ebenso kritischer wie unkritischer Impuls zugeschrieben wurde, insofern es in der gleichen Weise die Norm des Gegebenen aussetzt wie es sie, durch seine Exteriorität, wiederherstellt und bewahrt – denn jedes Spiel ist gleichzeitig im Stande, alle anderen Konstituenten kultureller Praxis, von der Wissenspraxis über das Ingenium der Kunst bis zu den Imaginationen des Politischen im buchstäblichen Sinne von

²⁵ Arnold Gehlen, *Urmensch und Spätkultur*, Frankfurt/M Bonn 1964, S. 37.

²⁶ Manfred Eigen, Ruthild Winkler, *Das Spiel*. München 1975, S. 18, auch 18f.

diabollon durcheinanderzuwerfen wie es erneut in der Bedeutung von *symbollein* wieder zusammenzufügen und zu sichern.

Dann gibt das Glücksspiel eine Anleitung zur Anti-Ökonomie der Verschwendung inmitten der Ökonomien des Mangels, wie das technische ‚Spiel‘ der dysfunktionalen Lücken und losen Schrauben aus ihrer effizienten Funktionalität zugleich einen Narren wie reparablen Fehler macht. Die Spiele der Träume erproben die Umstülpung der Vernunft, weil sie rigoros mit dem Reich der Gründe brechen und die Herrschaft der Kausalität annullieren, um über sie, mit der Wiederkehr des wachen Bewusstseins, zu lachen und die Welt der Ursachen und Wirkungen umso eindringlicher wiederherzustellen. Mehr noch, die Ordnung, Struktur oder Regelmäßigkeit des Spiels selbst kann weder rational rekonstruiert werden noch erscheint sie sinnvoll, vielmehr besteht die Rechtfertigung des Spielens allein in der Organisation seiner eigenen Möglichkeit – wobei hinzugefügt werden muss, dass diese Organisation keineswegs beliebig ist, denn – man denke an mathematische Kalküle – es ist nicht leicht, ein Regelwerk für Spiele, das auch funktioniert, zu erfinden. Doch was durch solche Regelwerke wiederum in Gang gesetzt werden, findet seinen Inhalt einzig in sich selbst, denn das Spiel hat keinen Zweck oder keine Bedeutung außerhalb seiner selbst – außer in der Produktion an sich sinnloser Operationen wie das Hin-und-Her-Schieben von Figuren, der Verausgabung oder der Fiktionalität eines imaginären Scheins und seiner flackernden Bewegungen.

Ein weiteres kommt hinzu. Denn das Spiel hat nicht nur einen Bezug zu unserer besonderen existenziellen Situation, sondern vor allem zur Gemeinschaft. Wenn Roger Caillois von der Maske sagt, sie sei der „wahre soziale Band“,²⁷ die eigentliche *koinōnia* oder Versammlung, die das benennt, was die Sozialität des Sozialen allererst ausmacht, dann gilt vom Spiel, dass es diese *koinōnia* zugleich sprengt und restituiert, auflöst und erneuert, und zwar dadurch, dass es sie zeitweilig aussetzt, um von Neuem zu bekräftigen. Das Spiel ist darum ein wesentlicher Teil zwischenmenschlicher Kommunikation, allerdings ohne die Konventionen einer Verständigung, denn es handelt nicht von etwas oder trifft keine Aussagen, sodass es nicht darum geht, spielend über etwas zu sprechen oder sich über etwas auszutauschen und sich womöglich zu einigen oder einen Konsensus zu erzielen, sondern es geht gleichsam um eine Art ‚Jazz der Kommunikation‘, darum, einen kollektiven Rhythmus, eine Basis gemeinsamer Improvisation zu finden und damit den Boden für das zu bereiten, was als immerwährende Aufgabe einer *communio* noch aussteht und immer erst im Werden, im Kommen begriffen ist.²⁸ In diesem Sinne deutet auch Sybille Krämer das Spiel als ein ununterbrochenes ‚Auf-Spiel-setzen‘ unserer selbst und unserer sozialen Bedingungen oder kulturellen Selbstverständnisse, gerade um diese immer wieder von Neuem zu gewahren, zu problematisieren und zu verwandeln oder zu verkehren:

„Könnte die Besonderheit des Spiels für die *conditio humana* also gerade darin liegen, dass wir eben nicht nur spielen, sondern dass wir das Spiel zugleich in ein Modell transformieren, um damit unser Welt- und Selbstverhältnis zu kommentieren? Und ist das nicht genau dies: etwas, das kein Spiel ist, so zu betrachten, als ob es ein Spiel sei (...).“²⁹

²⁷ Caillois, Die Spiele und die Menschen, a.a.O., S. 99.

²⁸ Vgl. dazu insb. Jean-Luc Nancy, Die undarstellbare Gemeinschaft, Stuttgart 1988, ders., Die verleugnete Gemeinschaft, Zürich-Berlin 2017.

²⁹ Krämer, Die Welt, ein Spiel, a.a.O., S. 17.