
Spiel

Zu spielen ist dem Menschen eigen. Obwohl viele Lebewesen spielerisches Verhalten aufzeigen, grenzt sich der Mensch (zumindest) dahingehend vom Tier ab, dass er ein weitaus vielschichtigeres Portfolio an Spielen mitbringt, als es Tiere für gewöhnlich tun. Allerdings beabsichtige ich in diesem Essay keine allgemeine Analyse des Spielbegriffs zu geben, sondern möchte mich auf das *zweckfreie Spiel* beschränken, weil es etwas bietet, was den geläufigen Handlungen fremd ist: keinem Ziel untergeordnet zu sein. Unser Handeln ist i.d.R. einem Nutzdenken nachgestellt. Oftmals dient es der Befriedigung bestimmter Bedürfnisse oder ist moralisch durch den Begriff der Verantwortung vereinnahmt. Das Erreichen eines Ziels begründet die Handlung, und auf die Frage, warum wir so gehandelt haben, sollten wir eine Antwort parat haben, wenn diese auch bloß lauten möge, weil es Sinn mache.

Dagegen erschöpft sich das zweckfreie Spiel im reinen Tun, losgelöst vom Dogma des Nutzdenkens beantwortet es eine Frage, die bisher nicht gestellt wurde. Der Zweck des Spiels ist zu spielen und somit erübrigt sich die Kontemplation nach dem Zweck tautologisch in dessen Selbstzweck. Obwohl das Spiel uns nichts lehrt, können wir durch den Prozess des Spielens etwas lernen; obwohl das Spiel sich selbst genügt, können Spaß, Gemeinschaft, Zeitvertreib etc. wesentlich Anteil am Spiel haben. Einen Selbstzweck zu inhärieren, zeigt die wunderbare Dialektik eines Voranschreitens ohne Fortschritt, einer Entwicklung ohne festes Ziel auf, indem der Zweck kein starres Stahlgerüst ist, an welchem der Fortschritt emporsteigt, sondern selbst einem Wandel unterliegt. Wenn Nietzsches *drei Verwandlungen* mit der Transformation zum Kinde abschließen, bringt er damit die schöpferische Gewalt dieses Prozesses zum Ausdruck. Sein "Ja, zum Spiele" fordert ein Ausbrechen aus dem normativen Gerüst, eine Neuerung, ein Anderssein - ein Schaffen, das unbegreiflich war, solange es nicht geschaffen wurde.

Dem metaphorischen Gebrauch des Begriffs Spiel als eine Neuschöpfung basiert auf der gestalterischen Qualität des Spiels selbst. Jenes beginnt, wo die Arbeit endet, wo wir von unseren existenziellen Bedürfnissen befreit, uns und unsere Umwelt erforschen können. Es bietet einen Rahmen der Freiheit, in welchem Kreativität aufblühen kann. Um dem Abstrakten eine konkrete Gestalt zu geben, möchte ich das Spiel Calvinball illustrieren. Dieses anarchistische Spiel, entwickelt von dem sechsjährigen Calvin, kennt nur die Regel, dass das gleiche Spiel nicht noch einmal gespielt werden darf. Doch was wird hier eigentlich gespielt? Ist es ein Wettkampf, ein kooperatives Spiel, ein Individualspiel? Wann beginnt es? Wann endet es? Was unterscheidet Calvinball von beliebigen gewöhnlichen Handlungen? Diese Fragen beantworten sich nicht aus dem Regelwerk, aber in der Praxis sehen wir die spielerischen Elemente in Calvinball aufblitzen, welche wir aus anderen, uns bekannten Spielen kennen. Würden wir die simple Regel, welche das Spiel definiert, nicht kennen und lediglich den sechsjährigen Calvin während des Spiels beobachten, ertappten wir uns, Calvin spielen zu sehen. Würden wir nur die Regel kennen, ohne jemals ein Spiel erfahren zu haben, sähen wir darin kein Spiel. Die produktive Kraft Calvinballs liegt nicht in der konkreten Instantiierung eines Spiels - den diese mag interessant oder langweilig sein -, sondern in der Materialisierung seiner Kreativität, welche eben durch die Zweckfreiheit möglich wird.¹

So möchte ich abschließend bemerken, dass gerade das Spiel etwas zutiefst *Menschliches* in sich birgt, weil zweckfrei es den Menschen "niemals bloß als Mittel, sondern jederzeit zugleich als Zweck an sich selbst" zu fassen im Stande ist, indem es vom Nutzdenken absieht, und eine Entfaltung des Menschen ermöglicht. Wenn Schiller in seiner ästhetischen Erziehung zum Menschen das Spiel als Schlüssel in der Entwicklung zu einem freien, aufgeklärten Bürger sieht, welcher im Stande ist Natur und Verstand zu versöhnen; dann liegt dies an der schöpferischen Kraft, dem gestalterischen Willen und der wirkenden Tat, welche der Mensch im Spiel entfalten darf. Und würden wir heute Schillers Briefen nur einen Augenblick schenken, würden die Schüler in der Schule weitaus weniger belehrt werden, und im Gegenzug spielend die Vielfältigkeit der Welt erlernen.

¹In diesem Sinne unterläuft Calvinball die gemeine Vorstellungen, dass es, um spielen zu können, feste, vordefinierte Regeln bräuchte und zeigt uns dadurch, um wie viel reicher, freier und kreativer der Spielbegriff sein kann. In ähnlicher Weise revolutionierte Duchamp den Kunstbegriff, indem er mit seinen readymades, die vorherrschende Meinung was Kunst ausmache, konterkarierte und damit einen Paradigmenwechsel des Kunstbegriffs einleitete.

Josua