

Spiel

Das Wort ‚Spiel‘ hat sehr viele verschiedene Bedeutungen. Für Wittgenstein war es der Beispielbegriff zur Erläuterung dessen, was er als ‚Familienähnlichkeit‘ von Begriffen bezeichnete: Familienähnliche Begriffe überlappen sich alle, haben aber keinen gemeinsamen Bedeutungskern:

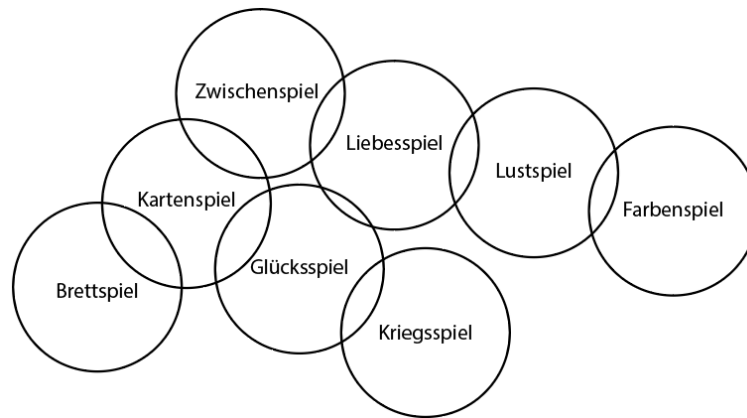


Abb. 1: Die Wittgenstein'sche Familienähnlichkeit von Begriffen am Beispiel von ‚Spiel‘

Die traditionelle philosophische Befassung mit dem Spiel richtet sich jedoch nicht auf die **sprachanalytischen Fragen** des Begriffs, sondern auf seine anthropologische Bedeutung. Hier waren es vor allem Friedrich Schillers 27 Briefe *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* von 1792, in denen Schiller seine Wendung vom Revolutionär zum Pädagogen vollzog. Der Mensch, so Schiller, komme erst durch den Ausdruck der Schönheit zum wahren Menschsein, und dieser Ausdruck des Schönen vollziehe sich im Spiel. Das wirft die Frage auf, wie sich ein so verstandenes Spiel vom Nicht-Spiel abgrenzen lässt. Die Antwort lautet: Es ist die Gestaltungsfreiheit, die den Menschen nicht nur zum Spiel, sondern überhaupt zum Menschsein qualifiziert. Diese Gestaltungsfreiheit äußert sich vor allem in der Kunst, ist als Spiel aber auch überall dort wirksam, wo der Mensch in freier Wahl von Mittel und Zweck über sein Handeln entscheidet. **‚Spiel‘ bedeutet hier also vor allem Handlungsfreiheit.**

Nach dieser klassischen Verortung der Bedeutung des Spiels für den Menschen kam es erst im Jahr 1938 wieder zu einer anthropologischen Befassung mit dem Spiel, diesmal durch den niederländischen Kulturhistoriker **Johan Huizinga** in seinem in viele Sprachen übersetzten Buch *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Rowohlt, Reinbek 1956). Huizinga schließt hier an die bereits reich entwickelte Ethnologie seiner Zeit und die parallele Primatenforschung an. In diesem Buch definiert er ‚Spiel‘ folgendermaßen: „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‘.“ (ebd., S. 37). Diese Definition des Spiels dürfte bis heute gültig sein, wobei das tierische Spiel sich vom menschlichen vermutlich nur dadurch unterscheidet, dass es keinen bewussten Regeln folgt.

Huizinga überdehnt in diesem Buch seinen Begriff des Spiels allerdings, insofern er ihn nicht genügend vom **Probehandeln** einerseits und vom **Wettkampf** andererseits abgrenzt. Alles Kulturelle wird für ihn dadurch in irgendeiner Weise zum Spiel. Hier wäre eine genauere soziologische und sozialontologische Abgrenzung zur Funktion des Spiels in der spezifisch menschlichen Sozialität notwendig. (ws)