

Zusammenfassung unseres Treffens vom 16.04.2023

Stichwort: „Spiel“

Anwesende: Martin Wein, Aliko Bürger, Renate Teucher, Wolfgang Sohst, Josua Faller, Alexander v. Falkenhausen, Hans-Joachim Kiderlen, Patrick Plehn

Ort: Wohnung von Wolfgang Sohst

Das Wort ‚Spiel‘ hat, wie viele Begriffe, sehr unterschiedliche Bedeutungen. Diese spannen einen weiten Bereich ihrer praktischen Anwendung auf. Es ist deshalb sinnvoll zu fragen, wie die unterschiedlichen Bedeutungen zusammenhängen können. Hierzu gibt es ideengeschichtlich drei Modelle:

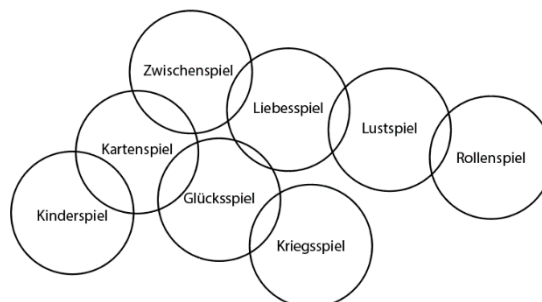
1. Das platonische Begriffsmodell

Platon ging in seiner Ideelehre davon aus, dass jedem Begriff, unabhängig von seinen verschiedenen sprachlichen Bedeutungen und Anwendungen, eine gemeinsame, transzendente Idee zugrundeliegt, was heute allerdings als empirisch falsch gilt:



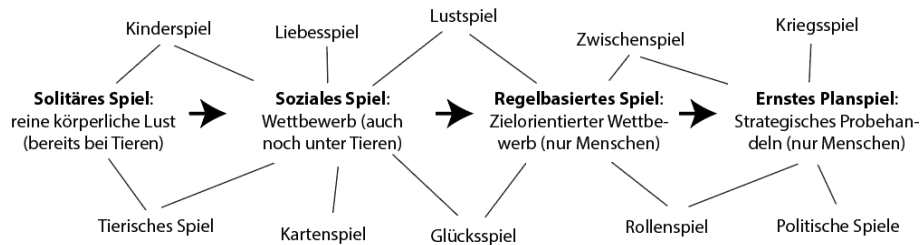
2. Das Wittgenstein'sche Begriffsmodell

Wittgenstein wählte den Begriff ‚Spiel‘ zur Erläuterung der von ihm so genannten ‚Familienähnlichkeit‘ unterschiedlicher Bedeutungen eines Begriffs. In seinem Modell überlappen sich zwar alle Bedeutungen an der einen oder anderen Stelle, haben aber keinen gemeinsamen Bedeutungskern:



3. Das evolutionistische Begriffsmodell

In diesem Modell durchlaufen Begriffe eine kulturelle Entwicklung. Dadurch wird es möglich, ihre entwicklungslogische Gemeinsamkeit trotz aller Unterschiede zu sehen. (Diese Entwicklungsschritte können auch anders oder feiner als nachstehend dargestellt werden.)



Die jüngere philosophische Befassung mit dem Spiel beginnt mit **Friedrich Schillers** 27 Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* von 1792. Der Mensch, so Schiller, komme erst durch den Ausdruck der Schönheit zum wahren Menschsein, und dieser Ausdruck des Schönen vollziehe sich im Spiel. Das Spiel ist demzufolge eine Form von Handeln und nicht nur Verhalten im vegetativen oder unbewussten Sinne. Schiller meinte, dass wir aus dem fremdbestimmten Naturzustand nur herauskommen, wenn wir die Naturnotwendigkeit durch das Spiel durchbrechen. In seinem Sinne ist das Spiel dadurch auch politisch relevant, ist also in seiner entwickeltsten Form ein **politisches Handeln**.

im Jahr 1938 veröffentlichte der niederländischen Kulturhistoriker **Johan Huizinga** das in viele Sprachen übersetzte 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 Primatenforschung an. In Er definiert ‚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 ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (ebd., S. 37). Diese Definition des Spiels, so passend sie zunächst klingt, trägt allerdings nichts zur Klärung der Zusammenhänge unterschiedlicher Spielbegriffe bei, wie sie in den vorstehenden drei Modellen versucht wurde.

Spielen ist eine in vieler Hinsicht sozial wirksame Tätigkeit, aber nur schwierig von anderen Handlungsformen abzugrenzen. Beispielsweise kann ausdrücklich oder nur indirekt gespielt werden. Ein **indirektes Spiel** liegt vor, wenn sich jemand an einer sozialen Intervention nicht mit ernsthaftem Engagement, sondern nur ausprobierend beteiligt, ohne dies zu kommunizieren.

Am besten ist die soziale Funktion des Spiels entwicklungspsychologisch erforscht. Maria Montessori hat bereits darauf hingewiesen, dass Spielen eine notwendige Voraussetzung zum Lernen ist. Dies rekurriert wesentlich auf den Begriff des **Probehandelns**. Der heutige, moderne Schulbetrieb ist stark in diesem Sinne ausgerichtet. Idealerweise sollten Kinder in der Schule gar nicht scheitern dürfen. Viele Kinder tun es dennoch. Darin zeigt sich ein tiefer Widerspruch im spielerischen Handeln: Das öffentlich organisierte Spiel des schulischen Lernens ist in Wirklichkeit massiv verzweckt. Die Kinder sollen ‚lebenstauglich‘ ausgebildet werden, deshalb bekommen sie beispielsweise Noten für ihre schulischen Leistungen. Das spielerische Lernen ist nur ein **Mittel der Ausbildung**, aber kein Selbstzweck. Dennoch spielt der Begriff des Probehandelns in der Didaktik eine große Rolle. Es ist aber immer eine Vorbereitung auf ‚das ernste Leben‘. Hier (und in jedem organisierten Spiel) haben wiederum **Regeln** eine wichtige Rolle. Solche Regeln eines Kinder- oder Erwachsenenspiels gehören zwar zum Spiel, bestimmen aber nur dessen Grenze und innere Struktur, d.h. den Spielbeginn, das Spielende und die Unterscheidung erlaubter von unerlaubten Spielzügen. Die eigentliche, affektive

Spielerfahrung ist aber nicht die Erfahrung der Regelmäßigkeit des Spiels, sondern der trotz dieser Regeln bestehenden **Verlaufsfreiheiten**.

Im allgemeinen Sprachgebrauch ist der **Gegensatz von Spiel** die Wirklichkeit. Diese Dichotomie (zu weiteren siehe weiter unten) ist allerdings merkwürdig ungenau. Denn erstens sind Spielverläufe häufig selbst eine Form von sogar sehr starker und materieller oder psychologischer Wirklichkeit, insbesondere wenn man den Bereich der öffentlichen Turniere und Meisterschaften betrachtet, wo es teilweise auch um sehr viel Geld geht. Auch lässt sich eine solche Spielwirklichkeit in keiner nicht-spielerischen Wirklichkeit reproduzieren. Die Fußball-Weltmeisterschaft und viele ähnliche Events haben mit dem Spiel der Katze mit einem Wollknäuel oder eines Kindes mit seiner Puppe praktisch nichts mehr gemein.

Aber auch aus der Innenperspektive eines spielenden Kindes ist beispielsweise die Puppe eine reale Person und nur für die übrigen Erwachsenen lediglich ein Spielzeug. Aus der **Innenperspektive der Spielenden** ist also in sehr vielen Spielsituationen keine Unterscheidung zum Ernst möglich. Das gilt nicht nur für das kindliche Puppenspiel und professionelle FußballspielerInnen, sondern auch für Roulette spielende Personen im Casino oder politische WettbewerberInnen, wenn Letztere spielerisch verschiedene politische Positionen ausprobieren, um den jeweiligen Publikumserfolg einschätzen zu können.

All dies bestätigt nur, dass das Spiel nicht nur der Anfang des Lernens ist, sondern als relativ risikoarmes Probehandeln ständig unverzichtbar für den **sozialen Erfolg** ist. Manche Spiele können auch verboten sein: In der nordischen Prosa-Edda erschießt Baldur Hödur mit einem unsichtbaren Pfeil. Das war spielerisch gemeint, tatsächlich aber blutiger Ernst. Auch Sexspiele von Erwachsenen mit Kindern oder Minderjährigen sind nicht nur formal verboten, sondern auch moralisch höchst verwerflich. Computer spielen inzwischen zwar unschlagbar gut Schach und Go, kennen aber die Unterscheidung von Spiel und Ernst nicht. Sie sind deshalb im sozialen Sinne des Wortes nicht spielfähig.

Man kann, was die Zweckhaftigkeit von Spielen angeht, formal ‚reine‘ von ‚unreinen‘ Spielen unterscheiden. **‚Unreine‘ Spiele** sind in diesem Sinne solche, die nur Training und Vorbereitung für nicht-spielerischen Handeln sind. ‚Reine‘ Spiel sind dagegen alle jene, die keinem außerspielerischen Zweck dienen. Die besondere schöpferische Potenz des Spiels entfaltet sich, wie man an Kindern sieht, erst dort, wo alle **Zweckbezogenheit** des Spielens in den Hintergrund rückt. Erst dann erschließt sich anschließend der ganze Möglichkeitshorizont einer weiteren, nicht-spielerischen Verwendung der Spielerfahrung. Dies wiederum ist nicht nur eine allgemeine Voraussetzung psychosozialer Entwicklung, sondern auch der Grund, warum zweckfreies Spiel wesentlichen Anteil am Begriff der Freiheit hat.

Fasst man das Spiel nun als eine Tätigkeitsform auf, die eine Entwicklung durchlaufen kann, so ist der Beginn dieser spielerischen Entwicklung durch vollkommene Unfreiheit eines noch ausschließlich biologisch determinierten Spielverhaltens gekennzeichnet, wie wir es von Tieren und sehr kleinen Kindern kennen. Es durchläuft dann verschiedene **sinnhafte Phasen**, die allerdings sämtlich ‚unrein‘ im obigen Sinne des Wortes sind, weil sie bereits außerspielerischen Zwecken verhaftet sind. Erst im anderen Extrem, d.h. am Ende der Entwicklung im Stadium einer spielerischen Befreiung von aller Moral, kommt es bei der Verfolgung *absoluter* menschlicher Freiheit erneut zu einer Irrelevanz des Spiels. Denn eine solche Freiheit ist nicht mehr sozial rückgebunden und unter Umständen sogar gefährlich. Das ‚unreine‘, mit erlaubten Zwecken verbundene Spiel ist somit letztlich das sozial relevante Spiel.

Ein solches ‚unreines‘ Spiel könnte aber dann sozialer Kritik verfallen, wenn alle infrage kommenden Zweck nur dann akzeptiert werden, sofern sie einen **ökonomischen Tauschwert** haben. Das hat bereits Marx an den modernen Zwecken menschlichen Handelns kritisiert. Eine davon befreite und folglich gesteigerte Freiheit des Spiels umfasst dagegen nicht nur seinen Ablauf und Zweck, sondern auch die Bestimmung seiner Regeln. Ein vollkommen ‚reines‘, also freies Spiel ist also nicht absolut

zweckfrei. Die daran beteiligten SpielerInnen können vielmehr ständig neu bestimmen, welchen Regeln das Spiel folgt, und damit auch, ob und welchen Zwecken es dient. Das erfordert eine hohe Improvisationsfähigkeit und ein entsprechend intensives Üben.

Menschliche Handlungsfreiheit setzt deshalb ein **Menschenbild** voraus, das den Menschen nicht auf einen algorithmisch fixierten Automaten zur Verfolgung vorbestimmter Zwecke reduziert. Eine solche Freiheit kann sich nur verwirklichen, wenn der Mensch die Chance hat zu entdecken, was zweckfreies Handeln überhaupt ist. Das heißt, dass ihm nicht nur dort das Spielen erlaubt sein darf, wo der ‚eigentliche‘ Zweck dahinter bereits feststeht. Das Wertvolle des freien Spiels ist es, dass das ursprüngliche Bedürfnis nach einem zweckfreien Tun zu etwas tatsächlich Neuem führen kann. Erst daraus kann **persönliche Entwicklung** folgen. Zweckbezogenes Spielen ist dagegen nur praxisbezogenes Training zu einem schon vorab bestimmten Einsatz und Nutzen. Hier offenbart sich also ein Widerspruch des Freiheitsbedürnisses gegenüber der oft geforderten praktischen Relevanz des Spiels.

Freies Spiel in diesem Sinne kann dennoch einen Nutzen haben. Der muss aber immer wieder in Frage gestellt werden können. Das Besondere des ‚reinen‘ Spiels ist die **Offenheit der Zielbestimmung**. Ein solches Spiel hat auch eine existenzielle Komponente. Die kann unter Umständen sehr radikal sein, sofern nämlich auch die Bewertung zwischen gut und böse zunächst keine Rolle spielt: Das vollkommen freie Spiel ist auch vollkommen **unmoralisch**. Dies sprach bereits Nietzsche im *Zarathustra* in den drei Verwandlungen an: „Drei Verwandlungen nenne ich euch des Geistes; wie der Geist zum Kamele wird, und zum Loewen das *Kamel*, und zum Kinde zuletzt der *Loewe*“. Den Löwen drängt es bereits zur Freiheit gegenüber dem lastentragenden Kamel. Die Radikalität der Freiheit ist der Austritt aus jeder Zweckhaftigkeit, und die verwirklicht sich erst im Kind, das einfach Ja sagt – im Spiel. Die Offenheit des Spiels zeigt sich auch darin, dass sein Beginn und Ende frei bestimmbar ist. Es wird konstituiert durch diese Möglichkeit, und auch durch das ‚nein‘ zur außerspielerischen Wirklichkeit für die Dauer des Spiels.

Bereits in der Antike wurde ‚Spiel‘ sowohl im Sinne von ‚Muße‘ als auch im Sinne von ‚sportlicher Wettbewerb‘ gebraucht, nicht dagegen für den politischen Wettbewerb. Auch der sportliche Wettbewerb war allerdings schon dort in vieler Hinsicht höchster Ernst, insofern es um die öffentliche Anerkennung nicht nur der Wettkämpfer, sondern auch ihrer ganzen Verwandtschaft ging. Im Bereich der Muße war das Spiel dagegen zweckfreier **Zeitvertreib** im Gegensatz zu allen anderen Tätigkeiten, die als *negotium* („Nicht-Muße“) bezeichnet wurden. Zum **öffentlich inszenierten Wettbewerb** dagegen gehören dagegen das Publikum und das Stadium. Da solche Spiele für die Wettbewerber mitunter auch tödlich ausgehen konnten, fragt sich, wo bei solchen Veranstaltungen noch der spielerische Charakter bleibt. Er realisiert sich offensichtlich nur im Verhältnis der Wettkämpfer zum Publikum. Es nimmt als Spiel, was für die Wettkämpfer teilweise blutiger Ernst ist.

Das Spiel entlastet also nur diejenigen von der Realität, die daran tatsächlich in einer spielerischen Rolle beteiligt sind. In Wettbewerbssituationen teilen sich Spielende häufig in Handelnde und Beobachter. Den Beobachtern fällt dabei meist die Rolle der eigentlich Spielenden zu (auch wenn die Alltagssprache genau umgekehrt meist die konkurrierenden Person als Spieler bezeichnet). Die zugrundeliegende Rollendifferenzierung ist bereits eine hohe kulturelle Leistung. Spiel ist damit ebenfalls eine **Sphäre der Wirklichkeit**. Diese Art der Aufteilung von Wirklichkeit ist dialektisch konstituiert. Es stehen sich darin dichotomisch gegenüber: Vernunft ./ Zweckfreiheit, Wirklichkeit ./ Unwirklichkeit, Risiko ./ Entspannung, Wettkampf ./ Kooperation. In diesen Beziehungen geht es nicht um die Ausschließlichkeit der einen Seite zu Lasten der anderen, sondern um die Balance des Verhältnisses beider Seiten.

Eine vollkommen andere Frage tut sich auf, wenn wir das **musikalische Spiel** betrachten, und zwar sowohl im Spielen eines Instruments im Unterschied zur Bedienung anderer Werkzeuge als auch die Frage danach, was gespielt wird: Ist das Nachspielen einer Komposition überhaupt noch ein Spiel?

Hier zeigt sich offenbar eine ähnliche Rollenaufteilung wie im sportlichen Wettbewerb. Für den vortragenden Instrumentalisten ist seine Anstrengung, eine gute musikalische Darbietung zu produzieren, vermutlich kein Spiel im nur vergnüglichen Sinne des Wortes, sondern eher eine künstlerische Erwerbstätigkeit. Ein Spiel ist die Musik vor allem für das Publikum. Das gilt unabhängig davon, ob eine bestehende Komposition oder eine Improvisation dargeboten wird.

Wieder anders verhalten sich die Dinge im **Liebesspiel**. Die Bemühung um Lustgewinn mag der offenkundige Zweck des Liebesspiels sein. Wie in anderen ‚unreinen‘ Spielformen ist es aber auch dem Liebesspiel abträglich, wenn dieser Zweck zu sehr im Vordergrund steht und die Verlaufs-freiheit damit zu stark eingeengt wird. Dies kann auch eintreten, wenn sich das Lustinteresse zur fordernden Leidenschaft steigert und damit für die übrigen Beteiligten zur Tyrannei ausartet.

Wenn man Spiel wesentlich als Probehandeln betrachtet, so fragt sich, was dort eigentlich ausprobiert wird. In den ‚unreinen‘ Spielformen ist die die Tauglichkeit zur Erfüllung der außerspielerischen Zwecke. In den reinen Spielen dagegen wird der Zweck intrinsisch definiert und kann sich auch entsprechend häufig ändern. In vielen alten Mythen ist das **Werden der Welt** das Ergebnis eines kosmischen Spiels übernatürlicher Kräfte. Die Endlichkeit der Zeit ist in diesen Mythen ihr wesentliche Merkmal: Das Spiel blendet den Gedanken an die Endlichkeit der gegenwärtigen Zustände aus.

Ein wichtiger Aspekt von spielerischem Handeln ist auch die Rolle der regulären, d.h. **zulässigen Gewalt** darin, z.B. in Boxkämpfen und ähnlichen Kampfspielen. Es ist deshalb falsch, dem Spiel kategorisch Gewaltfreiheit zuzuschreiben. Eine solche Forderung des Spiels, die unter bestimmten Umständen ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zum nicht-spielerischen Handeln sein könnte, lässt sich aber sogar in gewalttätigen Spielen erfüllen. Auch dort ist das Spiel immer noch insofern gewaltfrei, als keine **äußere Gewalt** auf den Spielverlauf einwirken darf. Sehen die Spielregeln dagegen körperliche oder andere Zwangsgewalt als erlaubte Spielzüge vor, ist die Entkoppelung des Spiels von äußerem Zwang folglich immer noch erfüllt.

Sicher ist hinsichtlich der Unterscheidung von Spiel und Nicht-Spiel am Ende nur: Jedes Spiel wird als solches entwertet, wenn es von den Beteiligten nicht mehr als Spiel wahrgenommen wird, und jedes Spiel ist sozial bedenklich, wenn es nur zur dauerhaften Flucht aus der Wirklichkeit verfolgt wird. (ws)