



Kontext Kunstpädagogik Band 12

herausgegeben von Johannes Kirschenmann, Maria Peters und Frank Schulz

Rolf Niehoff / Rainer Wenrich (Hg.)

Denken und Lernen mit Bildern

Interdisziplinäre Zugänge zur Ästhetischen Bildung

kopaed (muenchen)
www.kopaed.de

Die Welt – ein Spiel?

Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit

Sybille Krämer

I. Vorspiel: Dichotomisches über das Spiel

Wer sich mit Beschreibungen und Deutungen des Spiels beschäftigt, ist irritiert: Denn Theorien über das Spiel kommen zu Resultaten, die einander widersprechende Akzente setzen. Hier nur eine kleine Auswahl:

- *Autonomie/Bindung*: Einerseits scheint die Freiheit des Spiels von Zwecken, Absichten und Nutzenerwägungen, von sozialen Bindungen wie von moralischen Normen grundlegend. Spiel ist, was wir ebenso gut auch lassen können. Ein Spieler spielt freiwillig und ist eben damit auch Subjekt des Spielgeschehens, an dem teilzunehmen seiner Willkür obliegt und seiner Kontrolle anheim gestellt ist. Das befohlene Spiel bleibt kein Spiel. Doch andererseits ist das Spiel das, was uns fesselt und bindet, ein Vollzug in den wir ganz und gar involviert sind und dessen Ausgang gerade nicht in unserer Hand steht; ein Vorgang, bei dem mehr ›mit uns gespielt wird‹, als dass wir souverän den Spielverlauf bestimmen könn(t)en. Nicht selten zielt das Spielen sogar auf Rausch, Sinnesverwirrung und Schwindel, also auf ein Außer-sich-Sein und ein Aufgeben unserer Ich-Autonomie. Was also ist das Spiel: eine Situation erlebter Ich-Souveränität oder eher erfahrenen Ich-Verlustes?
- *Natur/Kultur*: Dass auch Tiere spielen ist unabweisbar und so scheint es nur folgerichtig, im biologischen Stimulus des Spielens einen feinsinnigen Evolutionsvorteil zu vermuten, welcher Tieren wie auch Kindern durch nachahmendes oder vorahmendes Verhalten, durch experimentierendes Probehandeln und risikofreies Einüben nicht angeborener Verhaltensmustern jeweils zu Nutzen ist. In einer noch weiteren Perspektive kann das Spiel dann zum Prinzip werden, das der gesamten Natur einer Weltformel gleich zugrunde liegt. Doch andererseits gilt das Spiel als ein existenzielles Grundphänomen, vergleichbar nur noch der Arbeit, der Liebe, dem Kampf und dem Tod: Ein ›Urhumanum‹, das den Menschen erst ganz Mensch werden lässt und damit den Nährboden bildet für alle Kultur und zum Basisphänomen unterschiedlicher gesellschaftlichen Funktionsbereiche wie Sprache, Kunst, Recht, Ökonomie und Religion avanciert. Was also ist das Spiel: ist es eine Kristal-

isationsform kosmischer Naturdynamik oder ist es Inkarnation einer nur dem Menschen eigenen kulturellen Überschreitung von Natur?

- *Formalisterbarkeit/ Unberechenbarkeit*: Jedes formale System, also jeder Kalkül, lässt sich als ein Spiel auffassen, in dem Zeichen nach vorgegebenen Regeln manipuliert werden, um damit neue Konfigurationen zu erreichen. Daher konnte die künstliche Intelligenz auf dem Gebiet des Schachspiels ihre nachhaltigsten und frühesten Erfolge verbuchen. Überdies setzt die ökonomische Entscheidungstheorie Spielmodelle ein, um menschliches Handeln und das Verhalten des Marktes mathematisch zu beschreiben und vorauszusagen. Doch zugleich steht es außer Frage, dass ein Spiel sich nur entfaltet, sofern sein Ausgang unberechenbar und ungewiss bleibt, wenn also ein Geschehen sich gerade nicht als die Ausführung von Anweisungen und Schemata entpuppt, wenn der überraschende Ausgang, dasjenige, was allen Erwartungen zuwider läuft, immer auch ein Chance behält. Was also ist das Spiel: ist es ein Vorgang, für den die Kalkulierbarkeit oder gerade das Unberechenbare federführend ist?
- *Partikularität/Universalität*: Das Spielen kann einmal als eine wohl bestimmte Tätigkeit begriffen werden, die von anderen ›ersten‹ Tätigkeiten durch mehr oder weniger klare Kriterien abgegrenzt werden kann; das Spiel vollzieht sich dann in einem bestimmten Rahmen, der durch Metakommunikationen signalisiert wird und identifizierbar ist; überdies entfaltet sich das spielerische Tun erst, wenn die Kräfte in der alltäglichen Not-Wendung sich nicht aufzehren und ein Überschuss bleibt. Das Spiel gilt jedoch auch als ein schlechthin universaler Sachverhalt, als eine Dimension jedweden menschlichen Tätigseins; das Spiel prägt, was ›die Welt‹ ist, und kann zu einem kosmischen Geschehen verallgemeinert werden. Was also ist das Spiel: eine wohldefinierbare Tätigkeit in Differenz zu anderen Tätigkeitsformen oder ein Sachverhalt, der die ›Welt im Innersten‹ zusammenhält?

Die Reihe dieser opponierenden Deutungen ließe sich fortsetzen. Doch lassen wir an dieser Stelle einen Theoretiker zu Wort kommen, der wie kein anderer, den Gesamtbereich des Spielens zu kategorisieren suchte und die Spiele in vier Sektoren aufgeteilt hat: Roger Caillois unterscheidet zwischen *Agon* oder Wettkampf, *Alea* oder Glücksspiel, *Mimicry* oder Rollenspiel und *Ilinx* oder Rausch.¹ Und Caillois hat zugleich beobachtet – und darauf kommt es uns hier an – dass die jedem dieser vier Bereiche zuzuordnenden Spiele sich wiederum auf einer Skala zwischen zwei Polen bewegen. Den einen Pol bezeichnet er mit dem Namen ›*paidia*‹: Dies ist das Prinzip

¹ Caillois 1982, 18ff.

anarchischen Vergnügens, freier Improvisation, überschäumender Lebensfreude und unkontrollierter Phantasie. Den anderen Pol nennt er ›ludus‹ und versteht darunter die gebieterische Konventionalität, die strenge Regularität, die trainierbare Vollzugs-kompetenz, die hindernissuchende und -überwindende Meisterschaft im Spiel. Wenn wir Caillois' Polarisierung folgen, so ist es für das Spiel charakteristisch, dass es nicht nur als Begriff in Opposition steht zu dem, was nicht Spiel ist, ob wir das nun ›Ernst‹, ›Arbeit‹ oder ›Alltag‹ nennen, sondern dass dieser Begriff in sich eine polare Spannung und Ambiguität birgt: Was immer unter den Begriff ›Spiel‹ fällt, bewegt sich *zwischen* zwei Extremen, ist selbst von antithetischer Struktur.

Wir wollen nun unsere frühere Beobachtung über die dichotomische Struktur der Spieltheorien verknüpfen mit Caillois' Konstruktion einer Polarität, an der alle Spiele teilhaben. Denn nun erscheint die Gegenläufigkeit vieler spieltheoretischer Positionen nicht länger eine irritierende Verlegenheit; *vielmehr tritt in der Debatte über Spiele nur eine Ambivalenz zutage, die dem Spiel als solchem zukommt*. Allerdings: diese innere Zwiespältigkeit kann sich so deutlich zeigen, weil das deutsche Wort ›Spiel‹ – anders als viel spezifischere Begriffe wie ›play‹ und ›game‹, – von so weitem Umfang ist. Und tatsächlich: in den meisten Sprachen finden sich eingeschränktere Begriffe,² exemplarisch dafür ist das griechische ›paidia‹, welches das Kinderspiel fokussiert und damit gerade olympische Wettkämpfe, aber auch das Theater und Musikspielen nicht als ›Spiel‹ betrachtet.

Wie aber verhält es sich mit den etymologischen Wurzeln des deutschen Wortes? In einem recht wenig beachteten Text hat Moritz Lazarus 1883³ darauf hingewiesen, dass die sprachgeschichtliche Herkunft von ›Spiel‹ auf eine leichte, ziellos schwebende, in sich zurücklaufende Bewegung verweise.⁴ Das westgermanische ›spil‹ hat die Bedeutung »in lebhafter Bewegung« sein; das mittelalterliche ›spelen‹ wird gebraucht im Sinne des blubbernden Kochens einer Flüssigkeit.⁵ Die Wortgeschichte von ›Spiel‹ verweist also auf ein *Bewegungsphänomen*. Es geht um eine Bewegung, die nicht in einem ›Aktionstunnel‹ gefangen ist, zu der vielmehr ein *Spielraum* gehört. Eine Bewegung, welche durch den Fluxus eines Hin und Her, eine irrlich-ternde Ungerichtetheit, ein schwebendes Flackern ausgezeichnet ist: So spielen Lichter auf dem Wasser, so spielt der Wind mit den Blättern oder so spielt ein Lächeln um die Lippen.⁶

2 Eine umfangreiche Analyse der fremdsprachigen Ausdrücke für Spiel bei: Huizinga 1956, 37-50.

3 Lazarus 1883, 18-23.

4 Lazarus 1883, 23.

5 Buytendijk 1933, 19.

6 Gadamer 1977, 29.

Aber ist das nicht merkwürdig? Von der Warte unseres gegenwärtigen von Caillois so ingenios typisierten Wortgebrauches würden wir sagen: Ausdrücke wie ›die Welten spielen‹ oder ›ein Mückenschwarm spielt im Abendlicht‹ sind metaphorische Verwendungen von ›spielen‹, dessen buchstäblichen Sinn wir eher im intransitiven Gebrauch des Wortes ›Spiel‹ ansiedeln würden: Da also, wo Lebewesen ›mit etwas‹ oder eben ›etwas‹ spielen.

Wir sind hier an einer ersten Gelenkstelle unserer Überlegungen: Denn unsere Vermutung ist, dass der transitive Gebrauch von ›spielen‹ und ›Spiel‹, mit dem ein ungerichtetes, pendelndes Bewegungsverhalten, ein ›schwebendes Hin und Her‹ ausgedrückt wird, dass also eine solche ›Bewegung *zwischen* etwas‹ gerade den begrifflichen Kern der Idee des Spiels ausmacht. Wir möchten daher den intransitiven Gebrauch gegenüber dem transitiven Gebrauch als primär ansetzen.⁷ ›Spiel‹ gilt uns zuerst einmal als ein *Phänomen*; es ist etwas, das erscheint und dabei als eine ungerichtete, zwischen zwei Polen oszillierende Bewegung sich zeigt. Diese Annahme, dass das *Spiel ein Bewegungsphänomen* sei, ist die Leitidee unserer Erörterung. Die Frage ist nur: was ist mit einer solchen Idee gewonnen? Darauf werden wir im Hauptstück unserer Überlegungen eine Antwort versuchen.

II. Hauptstück: Über die Umkehrbarkeit

Nehmen wir das Ergebnis vorweg: die phänomenale Charakterisierung des Spiels als eine nicht zielgerichtete, vielmehr kreisläufige Bewegung zwischen Polen, findet ihre strukturelle Entsprechung in einer Ambivalenz, einer signifikanten Zwiespältigkeit des Spiels, welches *zugleich* real und nicht real ist und damit einen Wirklichkeitsbereich sui generis bildet.⁸ Das hervorstechende Merkmal dieses Bereiches ist die Umkehrbarkeit, mit dem die Spielwelt als Inversion der Irreversibilität unserer Lebenswelt zu verstehen ist. Wir wollen diese Gedanken in sechs Schritten entfalten.

(1) Dynamik des Spiels

Es fällt auf, dass bei nahezu allem, worauf wir uns intuitiv beziehen, wenn wir von ›spielen‹ reden, der Fluxus einer pendelnden, oft in sich zurückkehrenden und sich

7 Dies ist schon angelegt bei Scheuerl 1954, 127.

8 Anders Gebauer/Wulf 1998, 188 die Spiele als ›zweite Welt‹ kennzeichnen, welche auf eine ›erste Welt‹ Bezug nehme.

wiederholenden Bewegung gegeben ist: Denken wir an Ballspiele, an Schaukel und Wippe, an den Kampf gegen die Schwerkraft beim Ausbalancieren auf schmalem Balken, an die abwechselnden Spielzüge im Schach, Würfelspiel und Kartenspiel. Das Liebespiel, welches für Buytendijk geradezu die Urszene des Spielens bildet,⁹ lebt von Antworten, die der Körper gibt auf die Impulse, die er durch einen anderen Körper empfängt. Selbst da, wo ein darstellende Spiel sich entfaltet, wird das Mit- und Gegeneinander verschiedener Rollen wesentlich, vor allem aber – sinnfällig am Kaspertheater – ein Auseinandertreten zwischen Darsteller und Zuschauer, die im Spielgeschehen doch aufeinander reagieren.

Die Dynamik des Spiels verdankt sich einem Bewegungsimpuls, der zurückgeworfen wird und als Effekt zum Spieler zurückkehrt. Daher ist das Hin und Her, das Auf und Ab die für die Dynamik des Spiels grundlegende Bewegungsgestalt.¹⁰ Der Spielraum ist immer ein *Zwischenraum*: Spielen ist mit den Worten Helmuth Plessners »ein Sich-halten im Zwischen«. ¹¹ Diese durch das »Zwischen« charakterisierbare Spielbewegung hat zwei grundlegende Voraussetzungen. Ihnen wollen wir uns im nächsten Schritt zuwenden.

(2) Ungerichtetheit und Begrenzung als Voraussetzungen der Spielbewegung

Im Hin und Her der Spielbewegung zeigt sich (i) eine grundlegende *Instabilität, Ungerichtetheit und Unberechenbarkeit*. Nur weil der Spielgegenstand sich immer eigensinnig, also nicht durchweg vorhersagbar verhält, hat ein Spiel überhaupt seinen Reiz. Diese »Eigensinnigkeit« bedarf nicht immer einer mitspielenden Person, sondern kann sich auch im spielerischen Umgang mit Dingen oder gar den Fallkräften des eigenen oder fremden Körpers im Geschicklichkeitsspiel zeigen. Vom Ball geht gerade deshalb ein Bewegungsimpuls aus, weil seine Kugelform – verglichen etwa mit einer Pyramide – so einfach aus dem Gleichgewicht zu bringen ist. Nur mit einem Bein, also in denkbar labiler Lage, »Himmel-und-Hölle« zu durchhüpfen, stachelt die kindliche Spiellust an. Wenn eine Fußball-Mannschaft für ihre Niederlage vorab bezahlt wurde und so die Ungewissheit des Ausgangs annulliert ist, dann korrumpiert die Bestechung nicht einfach Personen, sondern sie zerstört den Spielcharakter des Geschehens selbst. Aber auch eine signifikante Ungleichwertigkeit

⁹ Buytendijk 1933, 121f.

¹⁰ Dies hat Buytendijk 1933, 114-146 nachdrücklich herausgearbeitet.

¹¹ Plessner 1950, 104 zit. Scheuerl 1954, 92.

der Spielpartner, welche dem Ergebnis ihrer Interaktion jede Unvorhersehbarkeit nimmt, lässt den Spielcharakter schwinden. Daher sind Wettkampf- und Glücksspiele auf eine Gleichwertigkeit der Startposition der Spieler so sorgfältig bedacht. Ohne ungewissen Ausgang, auch kein Spiel. So sind Spielregeln zumeist Regeln, die nicht festlegen, was getan werden muss, sondern was *nicht* getan werden darf. Ein Vollzug bedarf eines Spielraumes von Alternativen, um überhaupt zum Spiel werden zu können. »Spielraum« ist hier doppelsinnig gemeint: Es bedeutet einmal die Ungerichtetheit, die Ungewissheit möglicher Ausgänge eines Vollzugs; es bedeutet zum andern die räumliche und zeitliche Abgrenzung, die dem Spiel gegenüber »dem Rest unseres Tuns« eigen ist.

(ii) *Grenzen*: Spiele haben ihren eigenen Ort und ihre eigene Zeit. Auch hier treffen wir auf eine Bedingung, unter der sich das Bewegungsmusters eines Hin und Her überhaupt nur ausbilden kann: Es bedarf der »Begrenzung«, an der eine Bewegung zurückprallen kann: Ein Ball der nicht mehr zurückkommt, ermöglicht kein Spiel. Es gibt kein Spiel ohne Grenzen und Beschränkungen des Spiels. Diese Grenzen können viele Gestalten annehmen: als reales Spielfeld, als fixierter Zeitraum, als Widerpart gegnerischer Aktivität oder als einschränkendes Regelwerk. Kraft dieser Grenzen ist das Spiel immer in Distanz und in Differenz zu dem, was und wie wir etwas »gewöhnlicher Weise« tun. Es bedarf der Demarkationslinie zwischen Spiel und Nicht-Spiel, damit etwas als Spiel zur Erscheinung kommen kann. Spiel ist, was sich in der Gegenwärtigkeit seines Vollzuges dem Fluss des »gewöhnlichen« Lebens entzieht.

(3) Machen und Widerfahren

Nachdem wir die Unbestimmtheit wie die Begrenztheit als Voraussetzungen der Spielbewegung eingeführt haben, wollen wir uns nun einem Aspekt zuwenden, der uns ins Zentrum der dem Spielgeschehen eigenen Ambivalenz führt. Es geht um das Wechselverhältnis von Hervorbringen und Geschehenlassen, von Machen und Widerfahren. Ohne Freiwilligkeit und absichtsvolle Teilnahme kein Spiel; wer zum Spiel gezwungen wird, spielt nicht (mehr). Wie in keinem anderen Bereich, erfahren wir uns im Spielen als Ursache eines Geschehens, als dessen souveränes Subjekt. Und doch ist diese Souveränitätserfahrung nur die »halbe Wahrheit«: denn zugleich sind wir spielend in einen Vorgang involviert, der uns mehr ergreift, als dass wir ihn ergreifen: Soweit wir spielen, wird immer auch »mit uns gespielt«. Mit den Worten Buytendijks: »Spielen ist also nicht nur, daß einer mit etwas spielt, sondern auch, daß etwas mit dem Spieler spielt.«¹² So wird das Spiel zum »Ort« einer

Zwiespältigkeit, in der wir uns zugleich als selbstbestimmt und fremdbestimmt erfahren. In der Spielbewegung durchdringen sich das Bewegende und das Bewegtwerden: Wir erleben uns im Hervorbringen und Geschehenlassen, im Binden und Gebundensein, in unserer Macht und Ohnmacht. Das Spiel bestärkt und überschreitet die Souveränität des Ich. Es wird zur elementaren Erfahrung des Verwobenseins von Autonomie und Heteronomie. Daher auch kann – ins Extrem gewendet – das Spiel die Verzauberung durch agonale Meisterschaft ebenso bereithalten wie das Verfallen an die Dämonie der Maske und an die Leidenschaft des Rausches. Wer spielt, bewegt sich also in einer Region, die – mit den Worten Eugen Finks¹³ – begrenzt ist vom hellen apollinischen Moment der freien Selbstheit wie dem dunklen dionysischen Moment panischer Selbstaufgabe.

In dieser dem Spielen eigenen Ambivalenz vermutet Buytendijk eine grundlegende dramatische Struktur.¹⁴ Dieser theatralischen Dimension wollen wir uns jetzt zuwenden.

(4) So tun als ob: Über den Bildcharakter des Spielzeugs

Das Schauspiel gehört der Domäne des Theaterspielens, des symbolischen Handelns, des so Tun-als-ob an. Und tatsächlich stellen nahezu alle Spieltheorien fest, dass das Spiel der Sphäre des Scheins angehört: die miteinander spielenden Hunde beißen sich nicht, sondern tun nur so, als ob sie sich beißen. Das Pferd, das der Junge reitet, ist kein Pferd, sondern ist ein Besen. Herbert Spencer spricht von »simulated actions in place of real actions«¹⁵, für Claparède ist das Spiel das »paradis du comme si«¹⁶. Wenn aber das Spiel die Domäne des Scheins, der »illusio«, des Fiktiven und bloß Symbolischen eröffnet, verhalten sich dann Wirklichkeit und Spiel zueinander wie eine Landschaft und ihre Karte, wie ein wirkliches Duell und ein Duell auf der Bühne, wie ein Ereignis und seine Beschreibung? Haben wir mit der Modalität des Symbolischen und Fiktiven – im Unterschied zum Realen – die Gegebenheitsweise einer Spielsphäre tatsächlich erfasst? Schauen wir genauer hin!

12 Buytendijk 1933, 117; vgl. auch: »Wir sind in Einem frei und nicht frei, wir binden und sind gebunden. Zwischen uns und dem Objekt (dem Ding, dem Kameraden) herrscht eine ambivalente Beziehung, der wir Herr und doch nicht Herr sind, weil sie uns ebenso gefangen nimmt, als wir sie in der Hand haben. Eine derartige Beziehung stiftet sich mit unserem Willen und gegen unseren Willen im Spiel.« Plessner 1950, 102 zit. Scheuerl 1954, 91.

13 Fink 1957, 39.

14 Buytendijk 1933, 124.

15 Spencer 1897, II, 630.

16 Claparède 1909, 449, zit. Scheuerl 1954, 82.

Einerseits fällt auf, dass es uns im Spiel um das, was wir tun, ganz und gar ernst ist: Für Hegel ist der Leichtsinn des Spiels zugleich der erhabenste und einzig wahre Ernst.¹⁷ Huizinga spricht vom »heiligen Ernst des Spiels«.¹⁸ Was sich im Spiel ereignet, ergreift uns wirklich, geht uns an und geht uns nah. Der Spielverderber ist nicht der Falschspieler, sondern derjenige, der nicht müde wird, über die Unsinnigkeit der spielerischen Vergeudung von Zeit und Energie zu rasonieren. Zu spielen heißt, sich ohne distanzierendes Ressentiment dem Spielgeschehen hinzugeben.

Auf Erwin Strauss geht die Unterscheidung zwischen einer »pathischen« und einer »gnostischen« Einstellung zurück und Buytendijk hat diese »pathische Einstellung« als die für Spielende typische Haltung gedeutet.¹⁹ Während das Gnostische ein »Greifen« meint, ein Begreifen, das den intellektuellen Abstand wahrt zu seinem Objekt, bezeichnet das Pathische ein »Ergriffenwerden«, eine abstandlose Einbindung, die uns affektiv berührt und umschlingt.²⁰ Wenn es aber so ist, dass wir zu dem, womit wir spielen, in einem pathischen Verhältnis stehen, dann artikuliert sich darin eine Dimension des Spielens, die den Schlüssel abgeben kann zu demjenigen, was im Spielgeschehen seine Symbolhaftigkeit gerade *überschreitet*. Wie aber ist dieses »Überschreitende« zu verstehen?

Das Symbolische assoziieren wir gewöhnlich damit, dass etwas an die Stelle von etwas anderem gesetzt werden kann. Das jedenfalls macht den Kern der dem Zeichen eigenen Repräsentationalität aus. Kommen wir an dieser Stelle noch einmal auf Buytendijks Rekurs auf das »Pathische« zurück. Er charakterisiert dieses Pathische zugleich auch als *Bildhaftigkeit*. »Ein Gegenstand ist nur insofern Spielobjekt als er Bildhaftigkeit besitzt. Die Sphäre des Spiels ist die Sphäre des Bildes.«²¹ und weiter: »Was wir also »Bild« nennen, ist die Erscheinungsart der Dinge und Vorgänge in ihrem pathischen Charakter«,²² und: »Der Spielgegenstand des Tieres und des Kindes hat nie den Charakter eines intellektuell bestimmten Objektes, es ist nicht ein Etwas, sondern ein Wie, das sich aber erst im Kreisprozeß der Lockung und Lockungsbeantwortung, des Bewegens und Bewegtwerdens bildet.«²³ Wenn der

17 Dazu: Fink 1957, 40.

18 Huizinga 1956, 27.

19 Buytendijk 1933, 29ff.

20 So können wir etwa – gnostisch – durch den Raum gehen: doch wir können auch – pathisch – in dem Raum tanzen (B 31), der uns dann nicht mehr gegenübersteht, sondern mit dem wir verbunden sind.

21 Buytendijk 1933, 129.

22 Ibid. 131.

23 Ibid. 132.

Junge den Stock als Schwert benutzt, ist das entscheidende daran nicht, dass dieser Stock ein Schwert *repräsentiert*, also eine Schwert*darstellung* ist, sondern dass er ein Ding ist, mit dem die Schwert*bewegung* ausführbar ist, so wie an der Figur des Turms im Schach nicht das entscheidende ist, dass er einen Turm darstellt, sondern dass mit dieser Figur die Turmbewegung auf dem Schachbrett auszuführen ist. Die Ingeniosität des Bildbegriffes, den Buytendijk in die Spielreflexion eingeführt hat, erschließt sich allerdings nur, wenn wir das Bild als etwas verstehen, mit dem wir interagieren, auf das wir uns handelnd und verändernd beziehen können, das also gerade nicht als bewegungsloses Abbild und auch nicht als bloß Semiotisches aufzufassen ist. Ein Bild ist mehr und ist anderes als eine Repräsentation: Die Performanz des Bildes – jedenfalls in dieser mit dem ›Pathischen‹ verknüpften Perspektive – beruht darauf, ein reales Wechselverhältnis mit dem Fiktiven zu eröffnen.

So liegt im Bild eine eigentümliche Ambivalenz von real und unreal, von Sein und Nichtsein, von Gegenwärtigkeit und Abwesenheit, die das Bild eine Erscheinung sein lässt, die mehr ist als eine zeichenhafte Darstellung. Hinsichtlich des Bildcharakters dessen, womit wir spielen, können wir dieses ›mehr‹ jetzt präzisieren. Im Geschehen des Spiels wird das, worauf wir uns spielend beziehen, – sei das nun Mensch, Tier oder Ding – zur Verkörperung nicht einfach eines Darstellungspotenzials, vielmehr eines *Bewegungspotenzials*. Oder genauer: die Darstellungskomponente – dass dieser Besen nun ein Pferd ist – ist nur das Medium einer sich damit eröffnenden Interaktionsdimension. *Die Unwirklichkeit des dem Spiel impliziten Scheins veranlasst und vermittelt gerade die Wirklichkeit der Spielbewegung*. Daher finden wir im Spiel diese merkwürdige Verschlingung des Symbolischen und des Reellen; eine Verbindung von Sein und Schein, die für Eugen Fink einzig dem Spiel und sonst keinem Bereich unserer Welt zukommt. Diese nur dem Spiel eigene Vermischung von Sein und Schein bezeichnet er als »ontischen Schein«. ²⁴ Verbirgt sich in diesem Begriff ein Sachverhalt, den wir mit dem Begriff des Virtuellen erfassen können? Und nimmt nicht diese bildhafte Dimension des Spiels vorweg, was in den computererzeugten virtuellen Realitäten dann uns wieder begegnet? ²⁵ Die Möglichkeit, Bilder nicht nur anzuschauen, sondern mit ihnen zu interagieren, mit Hilfe von Immersionstechniken mit ihnen in ein Wechselverhältnis zu treten? ²⁶

24 Fink 1957, 46.

25 Erste Gedanken zum Zusammenhang von Spiel und virtuellen Realitäten in: Krämer 1995a und Krämer 1995b.

26 Zur Auseinandersetzung mit der Spielkategorie im Horizont neuer Medien: Adamowsky 2000

(5) Umkehrbarkeit

Die Voraussetzungen sind jetzt geschaffen, um einen Gedanken einzuführen, auf den unsere Überlegungen zulaufen; ein Gedanke, der für uns den Kern dessen ausmacht, worauf eine philosophische Reflexion des Spiels stoßen und was sie offen zu legen vermag. Es geht um Phänomen und Idee der *Umkehrbarkeit*. Das Ineinander von Unwirklichem und Wirklichem, von distanzierender Symbolizität des Als-ob und pathisch ergreifender physischer Realität eines im Hin und Her fundierten Bewegungsgeschehens, schafft eine Sphäre, die durch ein einzigartiges Merkmal ausgezeichnet ist: Es ist die Domäne des Umgangs mit dem Reversiblen, die sich im Spiel zu einer Aktionsform verdichtet.

Gehen wir von Beobachtungen aus: Spiele – ob als Wettkämpfe oder Glücksspiele – bedürfen einer gleichmacherischen Ausgangskonstellation. Nur wenn die Differenzen und vor allem: wenn die Bindungen, die unser individuelles In-der-Welt-Sein ausmachen, außer Kraft gesetzt sind, kann das Spiel beginnen. Im Spiel lösen wir uns von familiären, freundschaftlichen, beruflichen Beziehungen, Verpflichtungen und Hierarchien. Und diese Herauslösung gilt auch für den Spielverlauf selbst: Lassen wir den Spielpartner aus Zuneigung gewinnen, so korrumpieren wir – bei aller Liebe – das Spiel. Daher beruhen so viele Spiele darauf, ²⁷ dass alle nacheinander an die Reihe kommen: Im ›wirklichen‹ Leben geht es so gerade nicht zu.

Noch ein anderes Phänomen ist auffällig: Spiele hinterlassen keine Spuren und ›haben‹ also kein Gedächtnis. Wenn der Gewinner im vorhergehenden Monopoly-Spiel im neuen Spiel ein höheres Startkapital bekäme; wenn die letztjährige Siegerin im Dressurreiten, im diesjährigen Wettbewerb vorab höhere Noten erhielte: So wären dies Praktiken, die dem Spiel, um das es geht, die Grundlagen entziehen würden. *Jedes Spiel ist also ein Neuanfang*.

In der Literatur wird das Phänomen der ›Umkehrbarkeit‹ in verschiedenen Hinsichten thematisch: Barbara Babcock hat darauf aufmerksam gemacht, dass Spiele ein Beispiel für ›behavioral reversibility‹ seien, für die Umkehrung vorgegebener Ordnungen. ²⁸ Es ist das symbolische Handeln, insbesondere der Gebrauch sprachlicher Zeichen, der mit der Unterscheidung zwischen einem Ding und seiner Bezeichnung, vor allem aber mit der einzig in der Sprache möglichen Verneinung, eine Welt der Umkehrbarkeit eröffnet. Nahezu alle Kulturen kennen Praktiken der Travestie, des Karnevals, der Clownerie, machen im Sprechen Gebrauch von Parodie, Satire,

27 Auf die sich das englische ›game‹ bezieht.

28 Babcock 1978, 13ff.

Ironie und Metapher und die meisten Witze zehren von einer Umstülpung normaler Verhältnisse.²⁹ Tatsächlich ist dem Lachen – es ist alleine der Mensch, der lacht! – eine subversive Dimension eigen, in der die Möglichkeit der Umkehrung einer etablierten Ordnung sich so eruptiv wie utopisch Bahn bricht.

Karl Menninger hat darauf hingewiesen, dass auch das kindliche Spiel nicht einfach als nachahmende und vorahmende Einübung in überkommene und gewohnte Strukturen zu deuten sei:³⁰ Das mit Puppen spielende Mädchen lebt einen Gutteil Aggressionen aus, indem es den Platz der Mutter einnimmt. Oder denken wir an die unausrottbaren Kriegsspiele der Jungen: Sutton-Smith³¹ berichtet, dass in einem Kindergarten ohne Spielzeugpistolen und mit dem Verbot, die Finger als Pistole zu benutzen, die Jungen Lego Flugzeuge bastelten, die sich, kaum waren die Erzieherinnen verschwunden, flugs in Pistolen wandelten! Zweifelsohne: Das – mehr oder weniger – zivilisierte Verhalten der Erwachsenen wird in der *fingierten* Brutalität des Kinderspiels außer Kraft gesetzt. Aber ist das tatsächlich eine latente Einübung in ein perspektivisches Gewaltverhalten? Oder ist das nicht eher die provozierende Lust an einer Umkehrung, in der die lebensweltliche Erfahrung kindlicher Ohnmacht durch das spielerische Erlebnis von Macht und Allmacht »gewendet« und verarbeitet wird?

Michail Bachtin³² hat uns daran erinnert, dass die dem Karneval eigene Umstülpung von Ordnung und Hierarchie integrales Element der Volkskultur ist, die sich immer auch als Gegenkultur artikuliert; gleichwohl destabilisieren Praktiken temporärer Außerkraftsetzung die etablierten Rollen und Hierarchien im Großen und Ganzen einer Kultur mitnichten.

Umkehrritten – darauf hat die Ethnographie verweisen³³ – eröffnen die Möglichkeit eines Oszillierens zwischen dem Ich und Nicht-Ich, mit denen das andere der eigenen Person (»persona«: lat. Maske) erkundet und die eigene Identität darin auch erst gefunden werden kann. Bedarf – wie Erikson annimmt³⁴ – unsere Ausbildung zur Person nicht der Spiegelungen in der umkehrbaren Welt des Spiels, das sich damit als mikrokosmisches Labor der Entwicklung von Personalität entpuppt? Ist die für das Spiel einmütig konstatierte Freiheit von den moralischen Normen der Lebenswelt und das im Spiel sich vollziehende Auf-den-Kopf-stellen der Verhältnisse

29 Auf den Zusammenhang von Umkehrung und Witz bzw. Humor hat Norbeck 1974 verweisen.

30 Menninger 1942 zit. Sutton-Smith 1989, 57.

31 Sutton-Smith 1989, 58.

32 Bachtin 1995.

33 Turner 1967.

34 Erikson 1972.

nicht gerade der Ort, an dem die Einsicht in und die Verantwortung für die faktische Irreversibilität der Welt, in der wir leben, sich überhaupt erst entfalten kann?

Ist es ein Zufall, dass Bauklötze (die Lego-Steine eingeschlossen) das am meisten verbreitete Kinderspielzeug sind? Können wir uns eine Welt vorstellen, die radikaler als die Bauklötze-Welt dem Prinzip der Umkehrbarkeit unterliegt? An dieser Stelle nun drängt sich noch eine Frage auf, mit der wir den letzten Schritt im »Hauptstück« unserer Überlegungen einleiten: Warum ist der »symbolische Tod« eines der in Ritualen und Spielen meist verarbeiteten Motive?³⁵

6. *Jenseits der Irreversibilität von Leben und Tod?*

Wir leben mit dem Bewusstsein, sterben zu müssen. Keine Empfindung konfrontiert uns radikaler mit der Unumkehrbarkeit unseres Daseins. Zu existieren heißt, dass jeder Schritt des Lebens – auch – ein Schritt ist hin zu seinem Ende. Unser eigener Tod (nicht allerdings unser Sterben) entzieht sich unserer Erfahrung. Gibt es nun Zusammenhänge zwischen der kulturellen Bedeutung reversibler Spielwelten und der existenziellen Bedeutung der Irreversibilität unseres Todes? Ist die in seinem Wiederholungscharakter wurzelnde Umkehrbarkeit von Leben und Sterben im Spiel auch eine Antwort auf die faktische Nichtumkehrbarkeit unserer »gewöhnlichen« Lebensvollzüge? Einer Nichtumkehrbarkeit, zu welcher die »große Irreversibilität« unseres Todes ebenso zählt wie die »kleinen Irreversibilitäten« unserer alltäglichen Lebensführung. Bildet also die spielerische Umkehrbarkeit die kulturelle Gegenwart zu unserer existentielle Unumkehrbarkeit?

Vor aller Selbstentfaltung macht schon unser Eigenname aus uns eine individuelle Person mit einem definierten Platz im Gefüge einer Gesellschaft. Und mit unserem Namen erben wir eine (nicht nur: familiäre) Vergangenheit. Als Person sind wir die Schwelle einer Gegenwart, in der unsere Vergangenheit unmittelbar übergeht in unsere Zukunft. Eine Vergangenheit, die so über uns zurückweist, wie unsere Zukunft über uns hinausweist. Eingebunden und meist auch verstrickt in das Netz unserer Absichten, Ziele und Zwecke, unserer Traditionen, Gewohnheiten und Bedürfnisse, ist der Fluss des Lebens ein beständiges Um-zu und gerichtetes Hin-auf. »Wir nehmen das Leben als eine »Aufgabe«. Wir haben sozusagen in keinem Moment einen ruhigen Aufenthalt. Wir wissen uns unterwegs.«³⁶ Eugen Fink nimmt diese Daseins-

35 Für Keller 1985 gibt es eine unmittelbare Verbindung von Spiel und Tod: Spielen ist für ihn der Umgang mit dem »symbolischen Tod«, wir müssen den Tod spielen.

36 Fink 1957, 20.

erfahrung zum Ausgang, um im Spiel eine »Oase des Glücks« zu vermuten, in der wir uns aus dem Getriebe der Zwecke, des Nutzens und auch des Sinns entlassen, um einen »Aufenthalt in der Zeit«³⁷ zu nehmen, der nur den »zwecklosen« Spielsinn kennt und sich so vom Forttreibenden und Forttreibenden unserer Strebungen gelöst hat. So eröffnet das Spiel eine Gegenwart, die nicht mehr als Durchgangsstation von der Vergangenheit in die Zukunft fungiert, sondern in der kreisförmigen Bewegung ihres Hin und Her eine Art »reiner Gegenwärtigkeit« etabliert.

Wenn wir also die Reversibilität der Spielwelt in ein Verhältnis setzen zur Irreversibilität unseres wirklichen Lebens, so sehen wir, dass Leben und Spiel zwei Gegenwärtigkeiten verkörpern: Im Leben erfahren wir eine ins Lineare eingelassene Gegenwart, die nichts ist als das Aneinanderstoßen und Ineinanderübergehen von Vergangenheit und Zukunft und der Irreversibilität der Zeit unterliegt; eine Gegenwart übrigens, die gerade deshalb gar nicht erfahrbar ist. Im Spiel ereignet sich eine kreisförmige Gegenwärtigkeit, die *keine* Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft bildet und sich darin der Irreversibilität der Zeit ein Stück weit entzieht.³⁸ Diese besondere Form von Gegenwärtigkeit ist der Grund dafür, dass das Spiel nichts hervorbringt, dass es ganz und gar Ereignis ist, aber auch auf Wiederholung drängt und assoziiert ist mit »ewiger Wiederkehr«,³⁹ dass es völlig aufgeht im Prozess und nicht im werkförmigen Produkt – ein Unterschied zur Kunst übrigens, der in der Identifizierung von Spiel und Kunst oft genug übersehen wurde. Spiele haben eine Geschichte und sie vollziehen sich in der Zeit. Doch indem wir spielen, verhalten wir uns wie Wesen, die sich für den *Spielraum einer Zeit*, außerhalb der Zeit stellen (können).

Im Hin und Her der Spielbewegung verkörpert sich eine »stehende Bewegung«. Das aber ist eine allein dem Spiel eigene ambivalente Bewegungsfigur.

III. Nachspiel: Die Welt – ein Spiel?

Indem wir die Spielbewegung »als stehende Bewegung« von der gerichteten Bewegung des absichtsvollen Verhaltens wie auch von dem Existenzial eines unumkehrbaren Daseins unterschieden haben, betonen wir die Differenz, die das Spiel vom Nicht-Spiel scheidet. Dies impliziert eine Distanzierung zu der Auffassung, das Spiel

37 Fink 1957, 24.

38 Scheuerl 1954, 98 hat darauf verwiesen, dass das Spiel keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft bildet.

39 Zu diesem Wiederholungsaspekt: Scheuerl 1954, 73ff., Huizinga 1991, 18..

zum »Urphänomen« aller Kultur zu hypostasieren – wie es bei Huizinga zu finden ist. Aber »erledigen« sich damit auch schon Positionen, wie diejenige Heraklits, der die »Weltzeit als Brettspielendes Kind« apostrophiert oder Friedrich Nietzsche, der das »Welt-Rad« als »Welt-Spiel« charakterisiert, das nicht nur Schein und Sein, sondern uns gleich mit hinein mischt?⁴⁰

Wir haben das »Spielen« als eine Sonderform von Bewegung und Tätigkeit gedeutet. Aber es ist auch möglich, die als Spiel ausgezeichnete Bewegung als eine *Perspektive* zu verstehen, in deren Blickwinkel wir nahezu alles betrachten können. 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 nicht genau dies: etwas, das kein Spiel ist, zu betrachten so *als ob es ein Spiel sei*, nicht der überzeugendste Selbst-Ausdruck unseres spielerischen Vermögens?

Literatur

- Adamowsky, Natascha (2000): *Spielfiguren in virtuellen Welten*, Frankfurt/New York: Campus
- Baatz, Ursula (Hg.) (1993): *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*. Berlin: Reimer.
- Babcock, Barbara (1978): Introduction, in: dies. Hg.: *The Reversible World. Symbolic Inversion in Art and Society*, Ithaca/London: Cornell UP, 13-38
- Bachtin, Michail (1995): *Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur*, hg. v. Renate Lachmann, Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Bateson, Gregory. (1971): »The Message »This is Play««, in: Herron, R. F./Sutton-Smith, B. (Hg.): *Child's Play*. New York.
- Buytendiik, F. J. J. (1976): *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*. Berlin: Wolff 1933.
- Callois, R. (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M. u.a.: Ullstein.
- Claparède, Edouard: *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, 2. Aufl. Genf
- Eigen, Manfred/Winkler, Ruthild (1975): *Das Spiel*. München: Piper Verlag.

40 Dazu: Picht 1978

- Erikson, Erik.h. (1972): *Play and Actuality*, in: *Play and Development*, hg. v. Maria W. Piers, New York: Norton
- Fink, Eugen (1957): *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg: Alber.
- Gadamer, Hans Georg (1977): *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart: Reclam
- Gebauer, Gunter/Wulf, Christoph (1998): *Spiel, Ritual, Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Groos, Karl (1973): *Die Spiele der Tiere*. Jena: G. Fischer 1896; 3. Aufl. 1930; Nachdruck Hildesheim: Olms.
- Heidemann, Ingeborg: *Der Begriff des Spieles und das Ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, Berlin: De Gruyter, 1968.
- Huizinga, Johan (1991): *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*.
- Jünger, Friedrich Georg (1959): *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung*. München: List.
- Kellner, Wolfgang (1985): *Zu einer Logik des Umwegs. Versuch über das Spiel als anthropologische Grundfigur*, Wien: Verband der Wissenschaftlichen Gesellschaften Österreichs.
- Krämer, Sybille (1995a): Spielerische Interaktion. Überlegungen zu unserem Umgang mit Instrumenten, in: *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*, hg. v. Florian Rötzer, München:: Klaus Boer, 225-236
- Krämer, Sybille (1995b): Vom Trugbild zum Topos. Über Fiktive Realitäten, in: *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*, hg. v. Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger, Ostfildern: Cantz, 130-138
- Krämer, Sybille (2003): Was tut Austin, indem er über das Performative spricht? Ein anderer Blick auf die Anfänge der Sprechakttheorie, in: *Performativität und Praxis*, hg. v. Jens Kertscher u. Dieter Mersch, München: Fink, 19-34
- Lazarus, Moritz (1883): *Über die Reize des Spiels*, Berlin: Ferdinand Dümmler
- Menninger, Karl (1942): *Love against hate*, New York: Harcourt
- Neumann, John v./Morgenstern, Oskar (1963): *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton: University of Princeton Press.
- Nickel, Hans-Wolfgang (Hg.) (1998): *Symposion Spieltheorie* (Referate und Materialien zum Symposion Spieltheorie, veranstaltet von der BAG vom 4. bis 7. Oktober 1995 in der Akademie der Künste, Berlin). Berlin: Akad. der Künste.

- Norbeck, Edward (1974): *The Anthropological Structure of Human Play*, in: ders. Hg.: *The Anthropological Study of Human Play*, Houston/Texas: William Marsh Rice University, Vol. 60, No. 3, 1-8.
- Picht, Georg (1978): *Das Weltspiel und seine Deutung durch Nietzsche*, in: *Spiele und Vorspiele. Spielelemente in Literatur, Wissenschaft und Philosophie*, hg. v. Hansgerd Schulte, Frankfurt. a. M.: Suhrkamp, 91-98.
- Plessner, Helmut (1950): *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*, Bern
- Scheuerl, H. (Hg.): *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim; Basel: Beltz Verlag, 1975.
- Scheuerl, H. (1954): *Theorien Des Spieles*. Weinheim Und Berlin: Beltz Verlag.
- Schuhmacher, Eckhard (2002): *Performativität und Performance*, in: *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften* hg. v. Uwe Wirth, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 383-402.
- Spencer, Herbert (1897): *Principles of Psychology*, 2. Aufl. New York.
- Sutton-Smith, Brian (1978): *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf: Hofmann.
- Sutton-Smith, Brian u. May Ann Magee (1989): *Reversible Childhood, Play & Culture*, 2, 52-63
- Turner, Victor (1967): *Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage*, in: der. *The Forest of Symbols*, Itahca/New York: Cornell U.P.