

auch niemals als Regelsysteme umfassend beschrieben werden. Man könnte sonst zwei Computer gegeneinander ›spielen‹ lassen. Es ist aber ziemlich klar, dass dabei etwas Entscheidendes fehlen würde.

1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär?

Im Grunde verfolgt das klassische Modell eine Sicht aufs Spiel, die ich hier als ›westlich-konservativ‹ bezeichnen möchte. Sie sieht das Spiel eingebettet in eine Welt des Ernstes, wo es eine Ausnahmesituation darstellt. Spiel wird dann als Gestalt sichtbar vor einem Hintergrund des Nichtspiels. Was aber, wenn diese Grundannahme nicht stimmt? Zwei konträre Sichtweisen sind möglich.

Das westliche Alltagsverständnis von Spiel sieht dieses gern als einen abgegrenzten Unterbereich des Lebens, und dies entspräche auch Huizingas oben angeführter Definition. Man kann sich dieses Konzept von Spiel vorstellen als eine in Raum und Zeit abgegrenzte Gestalt vor einem Hintergrund von Nichtspiel:

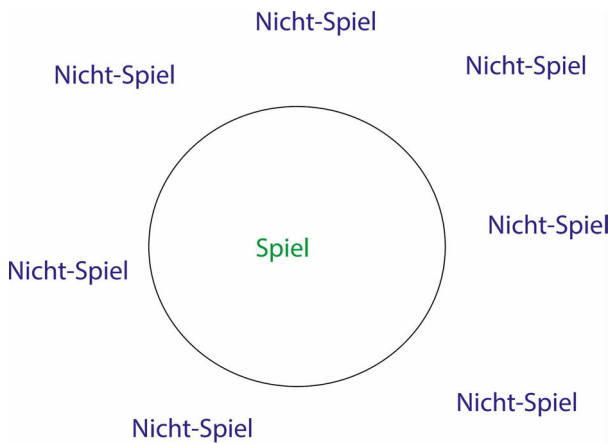


Abb. 2: Westliche Vorstellung von Spiel und Nicht-Spiel

Wenn dies so ist, liegt der Fokus auf der Frage, wie die Grenzen hergestellt werden, wodurch wir also etwas als ›Dies ist Spiel‹ markieren. Der kommunikationswissenschaftliche Ansatz von Gregory Bateson untersucht genau diese Grenze. Auch die Spielforschung nimmt mit dem Konzept des Magic Circle ein Inneres und ein Äu-

ßeres von Spielen an und fokussiert auf diejenigen Prozesse, die diesen Zirkel herstellen und die einen Übergang von außen nach innen und umgekehrt ermöglichen.

Etwas weniger gewohnt (für Bewohner:innen des westlichen Kulturkreises) ist die Betrachtung des Spiels als Normalität, vor welchem der Bereich des Nichtspiels erst noch erzeugt werden muss. Eine solche Auffassung findet sich beispielsweise im Konzept des kosmischen Spiels Lila im indischen Weltverständnis. Demnach ist die Welt primär ein Spiel der Götter, der Mensch kann diese Wahrheit aber nur schwer verstehen und noch schwerer akzeptieren. Man kann sich diesem Ansatz vielleicht besser annähern, wenn man sich klarmacht, dass wir als Kinder die Welt zuerst als Spiel erfahren, während wir die Notwendigkeit von Konzepten wie ›Ernst‹ und ›Arbeit‹ erst mühsam lernen müssen. Im Leben des Einzelnen gehen viele Jahre des Spielens dem Eintritt in den ›Ernst des Lebens‹ voraus. Dieser muss mühsam erlernt, oft genug auch gewaltsam in die Kinder hineingeprügelt werden. Spricht dies nicht dafür, Spiel als primäre Kategorie anzunehmen, die vor allem anderen steht und den Ernst oder die Wirklichkeit nicht als Vorbedingung benötigt?¹

Die Umkehrung sieht Spiel daher als Hintergrund, vor dem das Nichtspiel als Illusion oder soziales Konstrukt erzeugt wird:

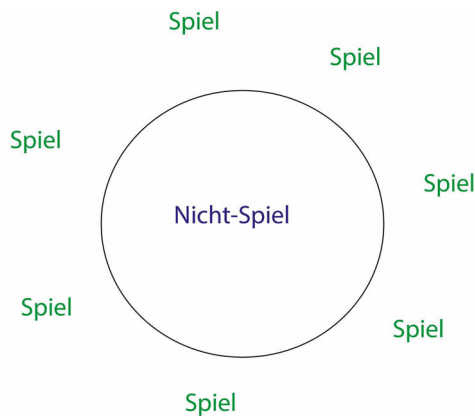


Abb. 3: Umkehrung von Spiel und Nicht-Spiel

1 Eine ähnliche Argumentation verwendet übrigens auch Huizinga, indem er konstatiert: »Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.« (Huizinga 1991, 11) Spiel ist demnach eine konkrete und primäre Erfahrung, während Ernst und Normalität abstrakt und sekundär sind. Huizingas These vom Ursprung der Kultur im Spiel führt denn auch zu einem universellen Anspruch von Spiel: Es kann keine Unterkategorie von Kultur sein, wenn es gleichzeitig der Ursprung der Kultur ist.

Folgt man diesem Modell, dann geht es nicht mehr darum, wie wir den Bereich Spiel erzeugen und markieren, sondern ganz im Gegenteil, wie wir den Bereich Nichtspiel erzeugen und markieren, also die Konzepte von Ernst und Arbeit usw. Offensichtlich werden diese Bereiche durch Prozesse der Disziplinierung hergestellt, sind also gesellschaftliche Konstrukte und entsprechen der menschlichen Natur nur wenig. Der Respekt vor Regeln wird uns anerzogen. Hinzu kommt, dass noch durch jeden Ernst das Spielhafte hindurchschimmert und droht, ihn lächerlich zu machen, weshalb das Durchbrechen des Spiels immerzu aktiv unterdrückt werden muss. Im Entstehen von Kulturen ist das Nichtspiel also möglicherweise nicht der Ausgangspunkt, sondern ein mühsam erzeugtes und durch Disziplinierung aufrechterhaltenes Konstrukt.

Es wäre schön, wenigstens in der elementaren Frage, was Hintergrund und was Vordergrund ist, eine klare Aussage treffen zu können, aber selbst dies ist meiner Meinung nach nicht möglich. Spiel und Nichtspiel sind oft im selben Phänomen gleichzeitig vorhanden. Man kann sie lediglich künstlich trennen, und damit meine ich: durch die Kunst.

1.3 Kapitulation vor der Definition

Der Versuch, Spiel allgemeingültig zu definieren, gleicht dem Versuch, sich mit einer zu kleinen Decke zuzudecken: Irgendein Teil ragt immer heraus. Wenn jede Definition von Spiel sofort ein »Ja, aber« hervorbringt, macht es daher vielleicht Sinn, die Koexistenz von Gegensätzen im Spiel radikal zu bejahen und sogar zum Prinzip zu machen. Einen solchen Weg schlagen die Philosophen Stefan Berg und Hartmut von Sass vor und nehmen dies zum Anlass, Spiel dann lieber gleich über die darin liegenden Spannungsverhältnisse zu definieren (Sass and Berg 2014, 14–30). Sie identifizieren fünf für das Spiel konstituierende Spannungsfelder:

1. *Freiwilligkeit und Verpflichtung*: Bis auf wenige Ausnahmen (Profifußballer!) ist der Eintritt ins Spiel freiwillig, aber gleichzeitig verbunden mit einer Unterwerfung unter die Regeln des Spiels. Es ist also ein freiwilliger Verzicht auf Autonomie und Handlungsfreiheit. Die Spielenden können zwar die Regeln brechen, gelten dann aber als Spielverderber, ein sozial unerwünschtes Etikett.
2. *Regelmäßigkeit und Offenheit*: Das Spiel wird charakterisiert durch das ihm zugrunde liegende Regelsystem, das alle möglichen Operationen sowie Anfang und Ende des Spiels festlegt. Darüber hinaus gibt es aber eine prinzipielle Offenheit des Spiels, indem jede Partie anders ablaufen kann. Dies geschieht über Entscheidungsräume der Spielenden und durch den Einsatz von Zufall.
3. *Reproduktion und Variation*: Jeder Spielverlauf ist eine Reproduktion des Spieles, aufgrund seiner prinzipiellen Offenheit aber niemals eine Kopie, denn jeder Ver-