

## Einübung ins Ungewisse

### Abstracts

Der Essay befragt das mögliche Verhältnis von Spiel und Arbeit in naher Zukunft. Vor dem Hintergrund sich radikal verändernder Wertschöpfungsdynamiken wird die Rolle spielförmiger Emergenzprozesse daraufhin befragt, inwieweit diese als Motor zukünftiger Arbeitswelten gelten könnten. Dabei zeigt sich, dass das Spiel als Medium ganz besonders dazu in der Lage ist mit Ungewissheit und Kontingenzen umzugehen, wobei diese Eigenschaft vor dem Hintergrund der Geistesgeschichte des 20. Jahrhunderts kritisch beleuchtet wird.

The essay deals with the relation of play and work in the possible future. The question is, if game and play can be considered constitutive, as currently observable, for radically changing economies. The essay argues that game and play as a medium are exceptionally well suited for dealing with uncertainty and contingency. Therefore, game and play are to be critically analyzed as a tool both for control and obedience towards the demands of global capitalism.

Eines der nach wie vor weitgehend unhinterfragten Axiome der postindustriellen Zivilgesellschaft ist ihre Bewertung der Erwerbsarbeit im Sinne einer unhintergehbaren Bedingung der Möglichkeit für erfülltes Leben und funktionierende Gesellschaft. Trotz der Tatsache, dass wir große Teile der Arbeitswelt inzwischen aufwendig künstlich erhalten müssen, obwohl sie gemäß des technisch Machbaren längst überflüssig sind, hat ein Umdenken bezüglich der Rolle der Arbeit für den Einzelnen und für die Gesellschaft noch nicht ernsthaft stattgefunden. Bekanntlich liegt hier auch ein zentrales, zumindest psychologisches Hindernis für das Modell des bedingungslosen Grundeinkommens: Der schiere *horror vacui* angesichts der Vision einer Gesellschaft, in der herkömmliche Erwerbsarbeit nicht mehr die zentrale Rolle spielt wie noch im neunzehnten und zwanzigsten Jahrhundert, lässt keinen Platz für Überlegungen darüber, was *nach* der Arbeit kommen könnte. Denn die Arbeit ist Sinnstifterin. Sie scheint heute die letzte Zuflucht des – transzental und auch anderweitig – obdachlosen Subjekts, dass den Taktungen einer entfesselten Marktwirtschaft folgend alles einstmals Sinnstiftende aufgegeben hat und nun nur noch Erfüllungsgehilfe der (je nach Gehaltsstufe) eigenen Selbsterhaltung oder Selbsterfüllung ist.

Tragischerweise trifft die Diagnose selbst dann noch zu, wenn es sich bei der Arbeit nicht um die allseits begehrte anspruchsvolle, prestigeträchtige, auskömmliche und damit >erfüllende< Art der Arbeit handelt. Nur allzu oft ist gerade bei schlecht verdienenden Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern zu hören, dass sie eher noch

einen dritten, schlecht bezahlten Job annehmen würden, als ›Stütze‹ zu beziehen: Selbstwert wird heute immer noch und vor allem durch die Erwerbstätigkeit gespeist, egal auf welchem Niveau, wobei in der Diskussion gerne vergessen wird, dass es sich bei diesem Wert des (Erwerbs-)Arbeitens um eine historisch eher junge Entwicklung handelt. Nicht immer war Arbeit Sinn und Ziel des Lebens, im Gegenteil. Bereits das Alte Testament stellt Arbeit deutlich als Strafe dar, als Preis für die Vertreibung aus dem Paradies, in dem der Mensch nicht »im Schweiße seines Angesichts« für seinen Lebensunterhalt aufkommen musste und auch in nachfolgenden Jahrhunderten und Jahrtausenden war Arbeit etwas, dass tunlichst zu vermeiden war, wenn man ein erfülltes Leben führen wollte.

»Sozial ist, was Arbeit schafft« – ein Satz, den alle politischen Parteien gleichermaßen vertreten – ist daher ein Slogan der zwar sympathisch sein mag und Wähler mit Zukunftsängsten für Maßnahmen, die Arbeitsplätze schaffen, günstig stimmt. Er bleibt aber hoffnungslos im neunzehnten Jahrhundert verwurzelt und weist keine Antworten auf die Gegebenheiten der gegenwärtigen, geschweige denn, zukünftigen Bedeutung von Arbeit auf. Es ist die These des Folgenden, dass *Spiel* hier einige bedeutende Denkanstöße liefern kann, allerdings muss das Spiel für eine solche ›Umwertung der Werte‹ erst begrifflich und konzeptuell ins rechte Licht gerückt werden, was angesichts der skizzierten Widerstände und Insistenz auf Arbeit als zentralem Movens der postindustriellen Gesellschaft keine leichte Aufgabe ist. Vor allem aber gilt es zu vermeiden, unkritisch ins Gegenteil eines Lobs der Arbeit zu verfallen und einer unumschränkten Ludokratie das Wort zu reden, denn deren dunkle Seite ist weltpolitisch bereits deutlich zu spüren.

Klar ist: Die Bedeutung des Spiels und insbesondere sogenannter Computerspiele, besser: durch Digitaltechnik ermöglichter Formen des *Gaming* für die zukünftige Gesellschaft kann nicht in einer Art Houellebecq'schen Horrorversion eines Freizeitparks für diejenigen bestehen, welche die dann noch wichtige Arbeit nicht leisten können oder wollen und deswegen abseits der Arbeitswelt im Zustand einer *Matrix*-artigen Realitätsflucht dahinvegetieren. Dieser Art von Spiel entspräche auf der anderen Seite eine Art Arbeits-Disneyland, in dem die Wertschöpfungsprozesse des neunzehnten und frühen zwanzigsten Jahrhunderts simuliert werden, um die Bevölkerung ruhig zu stellen; ein Modell, das im Grunde frappierend an die späte DDR erinnert. Kann jedoch die Antwort wirklich darin bestehen, längst nicht mehr konkurrenzfähige Kohleminen und Fabriken wiederzueröffnen? Hier wird nur der unangenehmen narzisstischen Kränkung aus dem Weg gegangen, dass z.B. der Verfall der US-amerikanischen Schwerindustrie nicht so sehr dem Preiskampf aus dem Ausland geschuldet, sondern eher darin begründet ist, dass die technisch und gestalterisch veralteten Produkte des heimischen Marktes selbst zuhause niemand mehr haben wollte. Wenn *General Motors* unbeirrt unansehnliche und unökonomische Stahlkolosse baut, als befände man sich immer noch in den siebziger und achtziger

Jahren des letzten Jahrhunderts, werden auch Strafzölle die Nachfrage nicht beleben können, schon gar nicht auf dem Weltmarkt. Eine museale Konservierung historisch vergangener (und auch überwundener) Arbeitsformen dürfte daher kaum nachhaltige Antworten bieten.

Die epochemachende Bedeutung des Spiels ist demgegenüber auch keine kompensatorische. Sie liegt hingegen in einer sehr viel komplexeren Transformation dessen, was heute noch unterschiedslos ›Arbeit‹ genannt wird, zu Erkenntnis-, Innovations- und Wertschöpfungsprozessen, die auf eine noch viel zu wenig beachtete und analysierte Weise *spielförmig* sind. Das heißt eben nicht, dass Arbeit in Zukunft größtenteils durch »World of Warcraft« plus Grundeinkommen ersetzt werden wird, sondern, dass wir uns bereits mitten in einer ›Zukunft‹ befinden, in der spielförmige Prozesse längst unabdingbare Bedingung der Möglichkeit nicht nur der Wirtschaft und Finanzmärkte, sondern auch z.B. der Wissenschaft und der Lebensgestaltung geworden sind. Zu lang bereits hat Spiel als Zentralbegriff der Ästhetik seit Kant ein schöngeistiges Schattendasein geführt.<sup>1</sup> Tatsächlich ist die Kunst eines derjenigen Felder, in denen eine hinreichend komplexe Theorie des Spiels zuerst entwickelt worden ist. Das liegt vor allem daran, dass Ungewissheit – ein zentrales Ingrediens des Spiels – in der Kunst des ausgehenden neunzehnten und zwanzigsten Jahrhunderts eine so große Rolle gespielt hat. Vor allem die historischen Avantgarden haben Unbestimmtheit und Ungewissheit, etwa in Gestalt forciertes Polysemie, Aleatorik, Multiperspektivität und ontologischer sowie epistemischer Verunsicherung, in einer Weise in den Mittelpunkt ihres Tuns gestellt, dass an dieser Stelle bereits im Sinne einer Schule der Wahrnehmung – welche das Denken und die Wahrnehmung für die aufgeführten Modi des Ungefährten, Vagen und Unbestimmten sozusagen trainiert, wie der Film bei Walter Benjamin für die Erfordernisse urbaner Akzelerationserfahrungen – von einer *Einübung ins Ungewisse* gesprochen werden kann. Und genau hier hat das Spiel seinen angestammten Platz.

Es ist dabei nun wichtig zu betonen, dass Spiel, trotz seiner grammatischen Form, begrifflich nicht im Sinne eines Substantivs oder einer Substanz, sondern als rationale Modalität gefasst werden muss: Spiel ist kein vorkommendes Ding, sondern ein Seinsmodus, ein Geschehen. Zwar werden einzelne Verkörperungen des Spiels auch stets Spiele genannt – etwa Fußball, Schach oder »World of Warcraft« – jedoch ist das Spiel als solches keine schlicht vorhandene Sache, sondern eine Dynamik, in deren Zentrum die Aushandlung von Ungewissheit steht. Es gibt kein Spiel, dessen Ausgang nicht ungewiss ist. Dies gibt einen wichtigen Hinweis zur Bestimmung des Spiels, welches in der Geschichte seiner Theoretisierung, von Kant bis Huizinga, auch immer wieder *ex negativo* mittels seines Gegenteils konturiert wurde. Dabei ist allerdings stets bemerkt worden, dass sich das Spiel vorschnellen Dichotomisie-

---

1 Vgl. Immanuel Kant: *Kritik der Urteilskraft*, Frankfurt am Main 1974.

rungen entzieht. So ist etwa der Gegensatz zwischen Spiel und Ernst, der doch zumindest dem Alltagsverständnis des Phänomens noch recht nahesteht, bereits bei Schiller,<sup>2</sup> aber insbesondere bei Huizinga nicht zu halten gewesen. Im Gegenteil: Im »heiligen Ernst« (Huizinga) ist geradezu ein weiteres Definitionsmerkmal des Spiels gefunden worden.<sup>3</sup> Huizinga, der das Spiel kulturgeschichtlich vor allem aus religiösen Praktiken und Vorstellungen herleitet, hat sich in seinem *Homo Ludens* vor allem deswegen so lange auf die Widerlegung des Gegensatzes von Spiel und Ernst konzentriert, weil ihm Spiel als sinnstiftendes Moment erschien, das sich zwar menschheitsgeschichtlich im Bannkreis des Kultes und der Religion zuerst zeigte, aber der transzendenten Dimension nicht bedarf, oder besser: diese offen lässt. Huizingas Pointe liegt darin, in einer Welt ohne Gott die Kultur, den Ritus und heilige Handlungen durch das Spiel auf eine Weise erklären zu können, die ihnen ihren Zauber belässt, ohne diesen auf Zweckrationalität und Betrug zurückzuführen (»Opium des Volkes«, der »listige Priester«). Gleichzeitig muss in einer gottesfernen Welt (*Homo Ludens* erschien am Vorabend des zweiten Weltkrieges) der transzendenten Bezug religiöser Handlungen nicht wieder eingeführt werden. Die Entdeckung Huizingas ist nicht etwa, dass Spiel eine Art Vorform von Kultur oder ein besonderes Element von Kultur ist, sondern dass Kultur als solche spielförmig ist. Spiel erzeugt keinen Sinn, Spiel ist Sinn, bzw. Spiel ist sinnförmig ebenso wie Sinn spielförmig ist. Huizinga selbst hat sich allerdings auf die Dynamik des Spiels als relationaler Modalität nicht eingelassen, ja hat die ›unableitbare Qualität des Spielhaften‹ für analytisch unzugänglich gehalten.

Es war dann Georges Bataille, der auch in direkter Reaktion auf Huizingas epochenmachendes Buch zur Kulturtheorie des Spiels den eigentlichen Gegensatz zum Spiel nicht im Ernst, sondern in der Arbeit gesucht hat. Bataille begründet diesen Schritt zunächst in einer Kritik an der monokausalen Ausrichtung der Huizinga'schen Ansatzes, der allein das Spiel in den Mittelpunkt des Interesses rückt. Bataille – wie die meisten seiner Zeitgenossen in Frankreich unter dem Bann der Kojève'schen Hegelkultüre, die auf die Herr und Knecht-Dialektik fixiert ist<sup>4</sup> – fehlt das dialektische Gegenüber zum Spiel, das durch seine Widerständigkeit den Denkweg erst in Gang setzt. Dieses Gegenstück ist für Bataille die Arbeit und die diesbezügliche Analyse ist so radikal wie aufschlussreich: Für den Denker der *Fülle* und *produktiven Verschwendungen* ist der zuerst durch Marcel Mauss theoretisch einflussreich interpretierte *Potlatsch* eine der edelsten Form des Spiels – und zwar deswegen, weil hier die Verausgabung im Wettbewerb des Schenkens die Niederungen der Fron und des auf Arbeit basierenden Kapitalismus durch die Souveränität der Verschwendungen über-

2 Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Stuttgart 2008.

3 Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg 2013.

4 Vgl. Alexandre Kojève: *Hegel. Eine Vergegenwärtigung seines Denkens*, Frankfurt am Main 1975. Georg W. F. Hegel: *Phänomenologie des Geistes*, Frankfurt am Main 1986.

bietet.<sup>5</sup> Ein Wettkampf der Verschwendung ringt das agonale Prinzip, das sich noch in der Form des Wettkampfes verbirgt, nieder, indem es Konkurrenz, zumindest in ihrem kleinsinnigen merkantilen Sinne, durch Fülle überwältigt und damit auslöscht. Ist für Schiller noch der Mensch nur ganz Mensch, wo er spielt, ist der Mensch für Bataille erst dort auf der Höhe des Spiels, wo er sich selbst aufs Spiel setzt. Die Autonomie des Spiels, welche den Menschen nicht braucht, sondern sich nur auf bestimmte Weisen in seinen Handlungen ausdrückt, tilgt den Anthropozentrismus, den das Spiel noch bei Kant, Schiller und Huizinga hatte, und rückt es damit noch ein Stück näher an die Kunst. Auf dieser Prämisse basiert dann auch Gadamers ludische Ästhetik in *Wahrheit und Methode*: »Das Subjekt des Spiels sind nicht die Spieler, sondern das Spiel kommt durch die Spielenden lediglich zur Darstellung.«<sup>6</sup> Spiel als solches ist auch bei Gadamer nicht mehr anthropozentrisch, ja eigentlich nicht mal mehr als Kulturphänomen, sondern als Naturgewalt gedacht.

In einer Art dämonischen Überbietung der Analyse von Max Weber und ganz im Fahrwasser Nietzsches ist für Bataille Arbeit nichts weiter als Produkt der Angst vor dem Ungewissen. Der Mensch, der sich vor den Unbilden der Natur, Tod und Krankheit schützen will, tauscht seine Arbeitskraft und damit seine Freiheit gegen die Illusion von Sicherheit, die ihm Kapital und Staat als Gegenleistung feilbieten. Bereits bei Max Weber war die Ungewissheit des Gnadenstandes Motor des kapitalistischen Geistes. Für den Calvinisten im Sinne Webers ist die Vereinsamung des Individuums charakteristisch, für das Gott in weite Ferne gerückt ist. Einzig die weltliche Berufsarbeit erlaubt noch die Abfuhr religiöser Angstaffekte, denn der Erfolg im Beruf, durch harte Arbeit errungen, kann noch als Zeichen der Erwählung gedeutet werden, wenn auch nur *als* Zeichen, das somit auch falsch interpretiert worden sein kann. Gewissheit über den eigenen Gnadenstand ist unerreichbar. In diesem Sinne ersetzt Arbeit die ›magischen Heilmittel‹ des Katholizismus (Beichte etc.) um den Preis der gnadenlosen Selbstunterwerfung unter das Joch einer ungewissen Gnadenwahl.

Bataille nun, für den sich Hegels-Herr-und-Knecht-Dialektik im Zeichen der Spieltheorie in eine Spiel-und-Arbeit-Dialektik verwandelt hat, sieht im Spiel eine Kraft, die solchen Zumutungen mittels radikaler Affirmation des Ungewissen ins Gesicht lacht: »Der Herr ist nach Hegel derjenige, der das Risiko des Todes auf sich nimmt; der Knecht derjenige, der um jeden Preis überleben will, indem er unter Zwang für einen anderen arbeitet. Aus dem Gegensatz zwischen der Haltung des Spiels (oder des Todesrisikos) und der Haltung der Angst vor dem Tode (oder der

5 Vgl. Marcel Mauss: *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*, Frankfurt am Main 1990.

6 Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen 1990, S. 108.

erzwungenen Arbeit) gewinnt Hegel das dialektische Konzept des Menschen.<sup>7</sup> Für Bataille manifestiert sich im Spiel vor allem eine *Haltung*; auch sie eine Weise des In-der-Welt-Seins. Diese Haltung allerdings fußt abermals auf jenem Grund-Ingredienz, das schon mehrfach begegnet ist: der Ungewissheit. Abermals haben wir in der todesverachtenden Bejahung, in den existenziellen Spielen ›auf Leben und Tod‹ eine Eintübung ins Ungewisse vor uns, welche sich immer mehr als entscheidendes Merkmal des Spiels entpuppt. Allerdings stehen sich Spiel und Arbeit in einer radikalen Theorie wie der Batailles nur unversöhnlich gegenüber. Batailles Hegel ist nicht einer der dialektischen Aufhebung, sondern der agonalen Konfrontation, welche als solche arretiert ist. Wie eine Synthese aussehen könnte, davon ist hier nichts zu erfahren, der Fetisch des Streits und des Kampfes ist hier zu stark im Vordergrund.

Auch Heidegger setzt an dieser Stelle an: Widerspruch und Widerstreit sind für ihn nicht etwas aus der Realität zu tilgendes, sondern Wirklichkeit selbst: »Der Widerspruch ist vielmehr das innere Leben der Wirklichkeit des Wirklichen. Diese Deutung von Wesen und Wirken des Widerspruchs ist das Kernstück der Metaphysik Hegels.<sup>8</sup> Medium dieses Widerstreits nun ist auch bei ihm das Spiel, wobei die bedeutende Rolle des Spielbegriffs bei Heidegger nicht leicht zu sehen ist und umfänglicher Querverweise bedarf.<sup>9</sup> Zusammenfassend lässt sich sagen, dass insbesondere in Heideggers Schrift *Der Satz vom Grund* Wesentliches zu diesem Thema anzutreffen ist. Ohne ins Detail zu gehen sei angedeutet, dass Heidegger hier in Gestalt der Frage nach Grund und Begründung, das Spiel als jenes Element des Widerstreits konturiert, das es ermöglicht den ›Satz‹ im Sinne des *Sprungs* in ein konstitutiv Grundloses, oder besser Ungründiges zu tun. Spiel wird hier nicht nur existentialistisch aufgeladen; entscheidend ist, dass die begrifflichen ›Gegenspieler‹ des Spiels, sozusagen seine dialektischen *Counterparts*, nicht mehr Ernst oder Arbeit, sondern – gemäß der Bedeutung, die im Spiel die Einübung ins Ungewisse hat – *Ursache*, *Zweck*, *Kausalität* sind. Der ›Satz‹ vom Grund ist ein Sprung ins Ungewisse, eine Geworfenheit auch und gerade im Sinne des Würfelwurfs. Dasein ist immer schon eingelassen in eine Welt, grundlos durch sich selbst *da*.<sup>10</sup>

7 Georges Bataille: »Spiel und Ernst«, in: Knut Ebeling (Hg.): *Johan Huizinga. Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von Georges Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin*, Berlin 2014, S. 75–112, hier S. 93.

8 Martin Heidegger: *Der Satz vom Grund*, Stuttgart 2006, S. 38.

9 Siehe hierzu Ingeborg Heidemann: *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, Berlin 1968, vor allem Kapitel 3: »Die Problematik des Spielbegriffs bei Heidegger« sowie Martina Roesner: *Metaphysica ludens: Das Spiel als phänomenologische Grundfigur im Denken Martin Heideggers*, Dordrecht 2003; zuletzt zusammenfassend: Annette Sell: »Spiel in der Philosophie Heideggers«, in: Michael H. Kowalewicz (Hg.): *Spiel. Facetten seiner Ideengeschichte*, Münster 2013, S. 29–39.

10 »Die Geschichte des Spielbegriffs, nicht anders die Erörterung des Spiels bei Heidegger weisen immer wieder zurück auf die Bedeutung von ›Spiel‹ als Gegenbegriff zu Ursache und Zweck einerseits und andererseits auf die innere Bewegung und Sinnerfüllung eines von sich aus Ereignenden, aus sich selbst Beginnenden und Vollendenden, sich selbst Erhaltenden, Er-

Hiermit ist schließlich ein Blick auf jenes ›freie Spiel‹ gewonnen, das Kant angesichts des Geschmacksurteils als »freies Spiel der Erkenntniskräfte«<sup>11</sup> bezeichnet. Dies ist nicht nur für das Geschmacksurteil relevant, sondern hat sich in Form spielförmiger Erkenntnis und Emergenzprozesse gemäß den Erkenntnissen der historischen Epistemologie auch für die Wissenschaft als konstitutiv erwiesen. Hans-Jörg Rheinbergers Theorie des Experimentalsystems etwa kann als Versuch gelesen werden, das Prinzip spielförmiger Erkenntnis als Konstitutivem naturwissenschaftlicher Forschung zu erweisen. Rheinbergers Theorie des Experimentalsystems wendet sich gegen die Ansicht, Experimente wären schlicht Überprüfungsverfahren zuvor aufgestellter Hypothesen. Vielmehr müsse ein Experimentalsystem so eingerichtet sein, dass es in die Lage versetzt, noch unbekannte Antworten auf Fragen geben zu können, die auch der Experimentator noch gar nicht zu stellen in der Lage sei, so eine der präzisen Formulierungen Rheinbergers in *Experimentalsysteme und epistemische Dinge*.<sup>12</sup> Das meint Einübung ins Ungewisse *par excellence*. In einem mit Rheinberger beschriebenen Forschungssetting wechseln Begründung und Ergebnis, Ursache und Wirkung ständig die Rollen. Der Forschungsgegenstand, auf den sich ein Experiment bezieht und das technisch-diskursive Setting, mit dem es beobachtet wird, stehen in einem reversiblen Begründungsverhältnis. Rheinbergers berühmte Unterscheidung von epistemischem Ding und technischer Be-dingung, also Forschungsgegenstand und Beobachtungssetting, ist daher rein rekursiv funktional und nicht entlang linearer Kausalität vorzustellen. Gängige technische Werkzeuge können im Forschungsgang in Zusammenhänge geraten, die über ihre ursprüngliche Zwecksetzung hinausgehen und somit unversehens zu epistemischen Dingen werden. Umgekehrt können epistemische Dinge zu technischen Be-dingungen für die Beobachtung und Konstitution anderer Forschungsgegenstände dienen. Dies alles ist keine Relativierung naturwissenschaftlicher Forschung im Sinne eines konstruktivistischen ›anything goes‹ (der ewig gleiche und ewig verfehlte Vorwurf an die Vernunftkritik des zwanzigsten Jahrhunderts), im Gegenteil: Vielmehr handelt es sich um die Begründung der experimentellen Forschung in der vollen Komplexität ihrer eigenen spielförmigen Dynamik. Auch hier wird die Aufhebung von linearen Kausalitätsketten zugunsten rekursiver, autopoietischer Emergenzformen der Erkenntnis wirksam, deren ungründige Basis das Spiel darstellt.

Dies ist jedoch nur die eine Seite des Spiels, dessen Autonomie einen weiteren Aspekt impliziert, der als solcher wenig auch nur zur Kenntnis genommen wird. Entge-

---

neuernden und Abwandelnden im Gegensatz zur äußeren Kausalität, mit der sich Anfang, Verlaufsweise und Ende eines Geschehens herleiten aus einem Vorgehenden, und im Gegensatz zu einem Zweck, der aus einem zeitlichen oder unzeitlichen Akt der Person gesetzt ist.« Heidemann: *Der Begriff des Spiels*, S. 355.

11 Immanuel Kant: *Kritik der Urteilskraft*, Hamburg 2001, § 9, S. 67.

12 Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge*, Frankfurt am Main 2006, S. 25.

gen Schillers Annahme, dass das Spiel dem Menschen nur zu ethisch-ästhetischen Höhenflügen gereichen könne, ist der Umstand ernst zu nehmen, dass Spiel gegenüber ethischen Fragen genauso indifferent ist, wie gegenüber einem Konzept wie Wahrheit. Spiel kann, etwa im ›freien Spiel der Marktkräfte‹, sehr schnell auch destruktiv-anarchisches Potential entfalten. Spiel lässt sich eben nicht, wie es die mathematische Spieltheorie allenthalben suggeriert, effektiv probabilistisch domestizieren, die Finanzkrisen der Vergangenheit haben den kontingenten (weil: spielerisch induzierten) Charakter globaler Marktentwicklungen eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Mathematische Spieltheorie, wie etwa das berühmte Equilibrium-Theorem von John Nash, bzw. deren Fähigkeit zur Voraussage funktioniert nur, wenn die Grundprämissen des *rationalen Verhaltens* der beteiligten Akteure eingehalten wird und genau diese Grundprämissen ist unter kontingenzgeprägten Realbedingungen nicht gegeben.

Ebenfalls unübersehbar ist, dass die Kunst, im oben skizzierten Sinne einer Einübung ins Ungewisse, heute nicht etwa nur subversiv und kritisch den Gewalten des globalen Kapitalismus gegenübersteht, sondern mit eben dieser Einübung ins Ungewisse den Erfordernissen des neo-liberalen Kapitalismus ebenfalls gerade zu->spielt. Beide Ebenen – diejenige geldförmig und diejenige ästhetisch profitabler Einsätze – haben ein Interesse an einem möglichst flexiblen, fluide agierenden Subjekt, stets fähig zur Anpassung an neue Gegebenheiten und risikobereit. Angesichts des Spiels lässt sich die vielleicht unangenehme Beobachtung machen, dass sich Kunst (zumindest seit den historischen Avantgarden) und neoliberaler Kapitalismus durchaus näher sind als man es vielleicht gerne hätte und das auf sehr grundsätzlicher Ebene. Beide gehören zum selben historischen Kontinuum.

Mit Blick auf die Arbeit sind die Folgen klar: Während spielförmige Erkenntnisprozesse zunehmend unsere Arbeitswelt prägen und sich zum Beispiel in flexiblen Arbeitszeiten, flachen Hierarchien und Arbeitsumgebungen manifestieren, die dazu angetan sind, der Kreativität und Experimentierfreude der Arbeitnehmer Entfaltungsmöglichkeiten zu geben, ist von hier der Schritt zu *gamification* oder *nudging* nicht weit. Aber das Spiel lässt sich nicht betrügen. Anreizmechanismen zur Effizienzsteigerung mögen kurzfristige Erfolge erzielen, jedoch ist das Spiel im Bataille'schen Sinn aus solchen Manipulationsmaßnahmen längst entschwunden. Begeisterung und Leidenschaft gehen in der heutigen Arbeitswelt zunehmend Hand in Hand mit Selbstausbeutung und Wurzellosigkeit. Spiel selbst ist nicht einfach *the next big thing*, das es nur möglichst clever zu nutzen gilt, sondern ein ebenso fragiles wie machtvolles Medium, dessen destruktives wie poetisches Potential (im griechischen Sinne von *ποίησις*, Erschaffung) gleichermaßen gewaltig ist. Daraus mag sich die entscheidende Gratwanderung ergeben, die es zu meistern gilt. Heutige und mehr noch zukünftige Arbeitswelten werden vom Spiel ebenso angetrieben werden wie die Turbinen des neunzehnten Jahrhunderts durch den Wasserdampf. Und es ist dabei (wieder einmal) allein an uns, ob das utopische Potential in Aktualität tritt oder eine *gamifizierte* Tyrannei der Ludokratie überwiegen wird.