

»Neue Bedingungen für den Zufall«

Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord

Regine Strätling

In der europäischen Philosophie und Anthropologie des 18. und frühen 19. Jahrhunderts erfuhr der Begriff des Spiels eine neue Ausrichtung. Er wurde gelöst von der Bedeutung eines kurzweiligen, vornehmlich Kindern zugestandenem und dem Erwachsenen allenfalls zur Erholung dienenden Zeitvertreibs und zur Reflexionsfigur geformt, um das Bild eines integralen, erfüllten Menschseins zu entwerfen. Dass die Gründe für diese neue Konjunktur des Spielbegriffs (auch) in sozialen und politischen Veränderungen zu suchen sind, lässt sich an den Texten, die diesen Begriff stark machen, ablesen. Auf's deutlichste zeigt sich dies in Schillers Schrift *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, in der eine hochabstrakte Konzeption von Spiel nicht nur der *terreur* der Französischen Revolution entgegengehalten wird, sondern auch die Entfremdungseffekte beginnender Arbeitsteilung bannen soll. Mit Recht hat man daher die Formierung eines neuen Spielbegriffs um 1800 als eine »verdeckte, unbewusste oder gar verdrängte Bewältigungsstrategie«¹ gedeutet.

Diese Linie der Spielreflexion zieht sich (mindestens) bis ins späte 20. Jahrhundert, und auch die 1957 gegründete Gruppe der Situationist*innen lässt sich in gewisser Weise auf ihr verorten. Die Situationistische Internationale,² eine in ihrer Mitgliederzahl

1 Jörg Neuenfeld, *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005), 12. Vgl. auch Steven Connor, »Playstations. Or Playing in Earnest«, 2005, <https://www.stevenconnor.com/playstations/playstations.pdf>, 1 [letzter Zugriff: 21.03.2023]: »While most cultures occupy themselves with play, the preoccupation with the nature of play seems to be a defining feature of the kind of organised and integrated societies we have come to call modern.« Vgl. ferner Helmuth Plessner, »Der Mensch im Spiel«, *Freiburger Dies Universitatis* 13 (1966) (= *Das Spiel. Wirklichkeit und Methode*): 7–11.

2 Die Bezeichnung »Situationistische Internationale« trägt der grundlegenden Rolle Rechnung, die die sogenannte »konstruierte Situation« für die Aktivitäten der Gruppe hatte. Vgl. den Abschnitt »Auf dem Weg zu einer Situationistischen Internationale« in Guy Debord, »Rapport über die Konstruktion von Situationen und die Organisations- und Aktionsbedingungen der internationalen situationistischen Tendenz«, *Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt (Hamburg: Nautilus, 1995), 28–44, hier 39–43. Eine »konstruierte Si-

stets überschaubare, dabei aber transnational in Europa agierende avantgardistische Gruppierung von – vornehmlich männlichen – Künstler*innen, Autor*innen und Architekt*innen, machte vor allem in ihrer Gründungsphase den Spielbegriff stark, auch in Fortführung der Spielreflexion von Vorgängergruppierungen wie der Lettristischen Internationalen. Wie schon bei Schiller diente auch den Situationist*innen der Begriff des Spiels zum Entwurf eines integralen Menschseins in Reaktion auf als problematisch empfundene gesellschaftliche und politische Entwicklungen. Anders aber als bei Schiller kann die programmatische Verwendung des Spielbegriffs kaum als ›verdrängte Bewältigungsstrategie‹ ausgemacht werden. Dient das Spiel auch hier zweifellos der Bewältigung sozialer Missstände, so ist es doch eine bewusst als politische Praxis ins Feld geführte Strategie.

Bei Schiller blieb diese Bewältigung letztlich eine privatistische Alternative zu einer kollektiven politischen Aktivität und revolutionärer gesellschaftlicher Veränderung.³ Der Spielbegriff war dabei eng gekoppelt an das neue Paradigma der Autonomieästhetik. Angesichts des im Terror versinkenden Freiheitsversprechens der Revolution im Nachbarland Frankreich suchte er nach gewaltfreien Möglichkeiten gesellschaftlicher Veränderung, die er in der Rezeption einer tendenziell normativ bestimmten Kunst lokalisierte: Die ästhetische Rezeption bewirke, so Schiller, eine als ›Spiel‹ gefasste Aufhebung gewaltsamer antagonistischer Zwänge, denen der Mensch als dualistisches, durch ›Stofftrieb‹ und ›Formtrieb‹ bzw. physischer und ›moralischer‹ Nötigung gleichermaßen bestimmtes Doppelwesen anthropologisch unterworfen sei. Von diesem *Zustand* der harmonischen Ausbalancierung einander widerstrebender Kräfte im Individuum versprach sich Schiller die individuelle Vorwegnahme einer Freiheit und Gleichheit realisierenden Gesellschaftsordnung. Demgegenüber ist das Spiel bei den Situationist*innen eine *konkrete Aktivität* in einer konkreten Umgebung und nicht nur, wie bei Schiller, eine abstrakte Reflexionsfigur zur Bezeichnung einer postulierten Aufhebung den Menschen bedrängender gegensätzlicher Triebe. Es ist zentraler Teil des Versuchs einer aktiven Transfor-

tuation« entsteht, wie Debord hier ausführt, folgendermaßen: »Unser Hauptgedanke ist der einer Konstruktion von Situationen – d.h. der konkreten Konstruktion kurzfristiger Lebensumgebungen und ihrer Umgestaltung in eine höhere Qualität der Leidenschaft. Wir müssen eine geordnete Intervention in die komplizierten Faktoren zweier großer, sich ständig gegenseitig beeinflussender Komponenten durchführen: die materielle Ausstattung des Lebens und Verhaltensweisen, die diese Ausstattung hervorbringt und durch die sie erschüttert wird.« (ebd. 39). Franz. Orig.: »Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationiste internationale«, ders. *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), Zitat aus dem Abschnitt »Vers une Internationale Situationiste«: »Notre idée centrale est celle de la construction de situations, c'est-à-dire la construction concrète d'ambiances momentanées de la vie, et leur transformation en une qualité passionnelle supérieure. Nous devons mettre au point une intervention ordonnée sur les facteurs complexes de deux grandes composantes en perpétuelle interaction: le décor matériel de la vie; les comportements qu'il entraîne et qui le bouleversent.« Ebd., 322.

- 3 Das zeigt sich besonders im letzten ›Brief‹, in dem Schiller sein gesellschaftliches Ideal eines »Staat[es] des schönen Scheins« auf »einige[] wenige[] auserlesene[] Zirkel« begrenzt, wo »die eigene schöne Natur das Betragen lenkt«. Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, m.e. Nachwort von Käthe Hamburger (Stuttgart: Reclam, 1965), 128.

mation der Gesellschaft, die nicht weniger als eine Revolution sein sollte: eine Revolution der Verhältnisse des Menschen zu sich selbst, zu anderen und zu seiner Umwelt.

Ziel des vorliegenden Beitrags ist es, die politische Dimension der situationistischen Praktiken im Zeichen des Spiels genauer zu bestimmen. Der Fokus liegt dabei auf den Schriften von Guy Debord, Cheftheoretiker zumindest der französischen Situationist*innen. Die im Folgenden diskutierten Texte wurden zumeist im Sprachrohr der Gruppe, der Zeitschrift *internationale situationiste*, teils aber schon vor ihrer Gründung in der lettristischen Zeitschrift *Potlatch* publiziert. Dabei sind zunächst die mit der Verwendung des Spiel-Begriffs verbundenen Konnotationen herauszuarbeiten, auch in Bezug auf die klassischen kulturwissenschaftlichen Spieltheoretiker Johan Huizinga und Roger Caillois bzw. in Abgrenzung von ihnen. Insbesondere soll untersucht werden, wie hier die üblicherweise postulierte Opposition des Spiels zu Arbeit, Ernst und Alltag unterlaufen wird. Gerade aus der Verschleifung dieser Opposition soll sich, so meine Annahme, die politische Dimension ihrer ludischen Praktiken ergeben, setzt doch die situationistische Forderung nach einer Modifikation der Gesellschaft nicht bei Institutionen an, sondern adressiert mit ihren Aktionen die Räume und Praktiken des Alltags. Um die politische Dimension der situationistischen Spiele zu bestimmen, bietet sich daher ein Anschluss an den Politikbegriff von Jacques Rancière an, der Politik nicht an Institutionen oder Funktionen gebunden versteht, sondern als eine »Intervention in das Sichtbare und Sagbare«. ⁴ Unter diesen Interventionen versteht Rancière spezifische Handlungsweisen, die eine Verschiebung der in einer bestimmten Gesellschaft etablierten und durch deren Institutionen aufrecht erhaltenen Einteilungen in Raum und Zeit bewirken und so die gesellschaftliche Ordnung herausfordern und verändern. Sie wirken politisch, weil durch solche Einteilungen der Nutzung von Raum und Zeit vorgegeben ist, was und wer in einer Gesellschaft sichtbar ist und wer gehört wird, d.h. eine öffentlich wahrgenommene Stimme hat. ⁵ In der situationistischen Fokussierung auf den Alltag zeigt sich, wie schließlich dargelegt werden soll, nicht zuletzt auch der historische Index dieser Spiel-Politik, die parallel zur marxistischen Philosophie der 1950er und 1960er Jahre und allgemeiner zur aufkommenden Kritik der Konsumgesellschaft den Alltag für sich als Thema entdeckt, einen Alltag, der als entfremdet qualifiziert wird – entfremdet über die Arbeitsbedingungen hinaus bis in die Freizeit hinein. Spiel ist das situationistische Antidot gegen diese Entfremdung.

Wenn dieser Artikel eine eingehende Auseinandersetzung mit dem Zusammenhang von politischer und spielerischer Praxis bei einer historischen Avantgarde-Gruppierung – die Gruppe löste sich 1972 selbst auf, nachdem sie während der beginnenden Studentenproteste in Frankreich von 1966 an und insbesondere während deren Hochphase 1968

4 Vgl. Jacques Rancière, *Zehn Thesen zur Politik* (Wien: Passagen, 2018), 34. Franz. Orig.: »La politique est d'abord une intervention sur le visible et l'énonçable.« Jacques Rancière, *Aux bords du politique* (Paris: Osiris, 1990), 241.

5 Ein von Rancière angeführtes Beispiel dafür, dass Veränderungen der gängigen Weisen, wie Raum und Zeit auf- und zugeteilt werden, gesellschaftsverändernd und damit in seinem Sinne politisch wirken, ist die Weigerung der afroamerikanischen Bürgerrechtlerin Rosa Parks 1955, sich an die gesetzlich geregelte Einteilung der Sitzplätze gemäß der Hautfarbe der Passagiere in US-amerikanischen Bussen zu halten.

eine größere Sichtbarkeit gewonnen hatte – vorschlägt, so darum, weil nicht nur die gesellschaftlichen Anliegen der Situationist*innen in vielerlei Hinsicht ungebrochen aktuell sind, sondern weil auch viele gegenwärtige aktivistische Formate wie etwa der globale *Park(ing) Day*, der auf eine Wiedergewinnung öffentlichen Raums für alternative Möglichkeiten der Nutzung durch die Bürger*innen zielt, letztlich auf situationistischen Spuren wandeln.

Spielbegriff und Spieltheorie bei den Situationisten

Die Situationist*innen betrieben eine bewusste Begriffsarbeit und publizierten im ersten Heft ihrer Zeitschrift *internationale situationiste* im Juni 1958 unter dem Titel »Définitions« ein von Guy Debord verfasstes Glossar situationistischer Begriffe samt Erläuterung. Es finden sich hier Einträge wie der für die Gruppe namensgebende Begriff der »konstruierten Situation« und die Nennung für sie wichtiger Praktiken wie der des »Umherschweifens« (*dérive*) und der »Zweckentfremdung« (*détournement*), auf die im Folgenden noch eingegangen werden wird. Der Begriff des Spiels ist hier nicht aufgeführt. Bereits eine kursorische Durchsicht dieses Heftes erweist jedoch, dass nicht nur eine ganze Reihe von Beiträgen von ihm Gebrauch machen und der Begriff letztlich auch für die Definition der »konstruierten Situation« herangezogen wird. Mehr noch: Das erste Heft widmet der situationistischen Definition des Spiels einen eigenen Beitrag, sodass der Spielbegriff zwar nicht im Glossar situationistischer Begriffe firmiert, aber in weit umfangreicher, vertiefter Weise Gegenstand der Reflexion und des Versuchs einer Bestimmung wird. Dieser ohne Verfasserangabe publizierte Artikel »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«⁶ eignet sich als Ausgangspunkt für eine Klärung der Rolle von Spielpraxis und Spielreflexion für die politischen Bestrebungen der Situationisten, weil er wesentliche Aspekte des situationistischen Spielbegriffs zusammenführt. Dabei äußert er sich nicht nur zu präferierten bzw. verworfenen Formen bestimmter Spieltypen, sondern nimmt grundlegende Bestimmungen des Spiels vor. Zentral ist mit Blick auf Ersteres zunächst die Loslösung des Spiels von jeglicher Form des Wettkampfs:

Die neue Behauptungsphase des Spiels könnte wohl durch den Wegfall jedes Konkurrenzgedankens gekennzeichnet sein. Die Frage des Gewinnens bzw. Verlierens, die vom spielerischen Handeln bisher kaum zu trennen war, erweist sich als mit allen anderen Spannungen zwischen den Individuen bei der Aneignung von Vermögen verbunden. Das Gefühl, daß es wichtig ist, im Spiel zu gewinnen [...], ist das schlechte Produkt einer schlechten Gesellschaft. Es wird natürlich von allen konservativen Kräften genutzt, die sich dessen bedienen, um die von ihnen erzwungene Eintönigkeit und Abscheulichkeit der Lebensbedingungen zu verschleiern. Es genügt, sich an all die Forderungen zu erinnern, die vom Wettkampfsport zweckentfremdet worden sind, der

6 Zahlreiche Publikationen schreiben den Artikel Guy Debord zu, er wurde allerdings nicht in die Werkeausgabe der Schriften von Debord aufgenommen.

sich in seiner modernen Form in England genau gleichzeitig mit der Industrialisierung durchsetzte.⁷

Offensichtlich bemüht sich der Artikel zunächst um eine Reinigung des Spielbegriffs, indem ein bestimmtes Spielprinzip verworfen wird, welches wir mit der – im selben Jahr publizierten – Studie von Roger Caillois *Les Jeux et les hommes. Le Masque et le vertige* als Agon bezeichnen können. Wettkampfs Spiele teilen, so der Artikel, ihr Prinzip mit der Gesellschaftsform des Kapitalismus; es geht in beiden um Gewinn, um Aneignung eines wie auch immer gearteten Vermögens. Das scheint agonistische Spiele zugleich besonders geeignet dafür zu machen, in einer solchen Gesellschaft missbraucht zu werden. Der Missbrauch bestünde darin, dass das Ziel der Spiele nicht länger in ihnen selbst liegt, in der Lust, der Spannung, der Freude, die sie generieren, sondern dass sie nurmehr für eine Ablenkung sorgen, derer es bedarf, um die Armseligkeit der durch den Kapitalismus geschaffenen Lebensbedingungen zu übertünchen. Aus der Annahme eines Zusammenhangs zwischen Spielform und Gesellschaftsorganisation ergibt sich nun auch implizit die Möglichkeit, durch neue, andere Spiele eine andere Gesellschaftsform vorzubereiten. Nun stehen die Situationist*innen mit der These, es gäbe einen intrinsischen Zusammenhang zwischen bestimmten Gesellschaftsformen und der Präferenz bestimmter Spielformen nicht allein. Sie vollziehen damit eben jenen Schritt, den zeitgleich auch Caillois' Studie *Les Jeux et les hommes*, welche zum Standardwerk kultureller Spielforschung avancieren würde, vollzieht. In dem zumeist ignorierten zweiten Teil dieser Studie koppelt Caillois seine im ersten Teil zunächst wertneutral vorgenommene Unterscheidung bestimmter Spielprinzipien an unterschiedlich bewertete Gesellschaftsformen. Konträr zur Spieltheorie der Situationist*innen nimmt Caillois hier eine deutliche Aufwertung des Prinzips Agon vor, das er als Leistungsprinzip und Motor einer Fortschrittsgeschichte begreift, »in de[r]en Verlauf die Welt der Maske und der Ekstase durch die der Leistung und des Glückes ersetzt wurde«.⁸

7 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, *Situationistische Internationale* 1, zitiert nach: *Beginn einer Epoche*, 47. Im franz. Original: »La nouvelle phase d'affirmation du jeu semble devoir être caractérisée par la disparition de tout élément de compétition. La question de gagner ou de perdre, jusqu'à présent presque inséparable de l'activité ludique, apparaît liée à toutes les autres manifestations de la tension entre individus pour l'appropriation des biens. Le sentiment de l'importance du gain dans le jeu [...] est le mauvais produit d'une mauvaise société. Ce sentiment est naturellement exploité par toutes les forces conservatrices qui s'en servent pour masquer la monotonie et l'atrocité des conditions de vie qu'elles imposent. Il suffit de penser à toutes les revendications détournées par le sport de compétition, qui s'impose sous sa forme moderne précisément en Grande-Bretagne avec l'essor des manufactures.« In : »Contribution à une définition situationiste du jeu«, in : *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 9–10.

8 Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter Geble (Berlin: Matthes & Seitz, 2017), 102–103. Das Zitat im franz. Original: »la substitution capitale qui remplace le monde du masque et de l'extase par celui du mérite et de la chance«. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958]. Erweiterte und durchgesehene Ausgabe (Paris: Gallimard, 1967), 154. Letztlich findet sich schon bei Huizinga die Bevorzugung von Wettkampfspielen, gleichwohl ohne die Bindung an kulturelle Hierarchien, die Caillois entwickelt.

Wenn die Situationist*innen das Prinzip Agon verwerfen, welches sind dann die von ihnen valorisierten, einer anderen Logik gehorchenden Spielformen? Welches wäre das positive Gegenbild des agonistischen Spiels, Emblem einer agonistischen Gesellschaft? Der Beitrag in der *internationale situationiste* fährt folgendermaßen fort:

Das Wettkampfelement muß einem wirklich kollektiveren Verständnis des Spiels – der gemeinsamen Schaffung des gewählten spielerischen Moments – weichen. Der Hauptunterschied, den es zu überwinden gilt, ist der zwischen Spiel und gewöhnlichem Leben, wobei das Spiel für eine isolierte und vorübergehende Ausnahme gehalten wird. ›Es verwirklicht‹, so Huizinga, ›eine zeitweilige und begrenzte Vollkommenheit in der Unvollkommenheit der Welt und der Verwirrung des Lebens.‹ Das gewöhnliche Leben, das bisher vom Versorgungsproblem bestimmt wurde, kann rationell beherrscht werden – diese Möglichkeit steht im Mittelpunkt aller Konflikte unserer Zeit –, und das Spiel muß in das gesamte Leben eindringen, es muss mit seiner räumlichen und zeitlichen Borniertheit radikal brechen.⁹

Greift die Forderung nach einem »wirklich kollektiveren Verständnis des Spiels« das Verdikt über agonistische Spiele auf, nimmt der zitierte Passus im weiteren Verlauf eine entscheidende argumentative Verschiebung vor: Es geht nicht mehr um bestimmte Spielformen, sondern um die Frage danach, was Spiel überhaupt ist. Denn es wird eine grundlegende Setzung kulturwissenschaftlicher Spieltheorie widerrufen, die maßgeblich mit Huizingas klassisch gewordener Definition des Spiels verbunden ist und an der auch Caillois nicht rüttelt: das Postulat, Spiel sei zwar in das gewöhnliche Leben eingebettet, aber nur unter der Bedingung einer strikten Grenzziehung zwischen dem zeitlich und räumlich geschlossenen Bereich des Spiels und dem gewöhnlichen Leben. Ungeachtet des Anschlusses an Huizinga in der zitierten Passage wird also dessen Spielverständnis in entscheidenden Punkten modifiziert. Rufen wir uns Huizingas Definition des Spiels noch einmal ins Gedächtnis. Spiel ist mit Huizinga

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.¹⁰

9 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, 47. Im franz. Original: »L'élément de compétition devra disparaître au profit d'une conception plus réellement collective du jeu : la création commune des ambiances ludiques choisies. La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire. ›Il réalise, écrit Johan Huizinga, dans l'imperfection du monde et la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée‹. La vie courante, conditionnée jusqu'ici par le problème des subsistances, peut être dominée rationnellement — cette possibilité est au cœur de tous les conflits de notre temps — et le jeu, rompant radicalement avec un temps et un espace ludiques bornés, doit envahir la vie entière.« »Contribution à une définition situationiste du jeu«, 10.

10 Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938] (Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1987), 45–46. Die Position der Situationisten zu Huizinga ist ambivalent. Sie treten aber zweifellos darin in seine Fußstapfen, dass sich auch Huizinga 1938 dem Spiel vor dem Hintergrund

Weicht in der zitierten Passage aus dem Beitrag für die Zeitschrift *internationale situationiste* die Argumentation von Huizinga ab, schließt der Artikel doch mit einem Schulterchluss an diesen, wenn es um die Aufhebung einer weiteren Trennung geht, derjenigen zwischen Spiel und Ernst. So hat Huizinga das letzte Wort in diesem Beitrag zu einer Definition des situationistischen Spiels mit seiner These, dass »der Begriff des ›Nur-Spielens‹ keinesfalls die Möglichkeit ausschließt, dieses ›Nur-Spielen‹ mit äußerstem Ernst durchzuführen...«.¹¹

Wenn die Situationisten nicht nur die Trennung von Spiel und Ernst, sondern auch die für Huizinga grundlegende, durch zeitliche und räumliche Begrenzungen bewirkte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel aufgeben, dann um eben die von Huizinga angeführten Qualitäten des Spiels auf den Alltag auszuweiten: Es gilt, dem gewöhnlichen Leben seine Banalität und Langeweile auszutreiben und die mit dem Spiel verbundenen Affekte »der Spannung und Freude« über die Grenzen des Spiels in das gewöhnliche Leben hineinzutragen. Nur so können Spiele mehr als eine Kompensation sinnentleerten Alltags sein, mehr als zeitlich begrenzte Fluchten aus der Eintönigkeit der Routinen, mehr als eine »verdeckte Bewältigungsstrategie«. Die Grenzen des »Anderssein« des Spiels aufzuheben hieße, den Alltag selbst anders zu machen. Alltag – hier formuliert als »das gewöhnliche Leben«, später bei Debord zumeist als »das alltägliche Leben« (*la vie quotidienne*) bezeichnet – ist das primäre Feld, dem sich die Situationist*innen zuwenden, es ist der Bereich, dem ihre Kritik gilt und auf den ihr Streben nach einer Revolution zielt. Die politische Dimension ihrer Tätigkeit umgreift weder Staatsformen noch Institutionen, sondern das, was uns tagtäglich umgibt, was wir tagtäglich erleben, was wir tagtäglich fühlen. Und das ist unter den gegebenen Bedingungen – so der Befund der Situationist*innen – Brachland.

Kritik des Alltags

Die Hinwendung der Situationist*innen zu Bedingungen und Möglichkeiten des Alltags ist durchaus zeitbedingt, geknüpft an bestimmte historische Entwicklungen, und sie stehen damit nicht allein. Ihre Kritik trifft sich insbesondere mit den Arbeiten des Soziologen Henri Lefebvre, der, wie es Michael Gardiner formuliert, als »the quintessential critical theorist of everyday life« gilt.¹² Just in dem Jahr, in dem sich die Situationist*innen formieren, legt Lefebvre sein Buch *Critique de la vie quotidienne* von 1947 wieder auf,

der Erfahrung einer ungeheuren politisch-gesellschaftlichen Krise zugewandt hatte. Er schrieb den *Homo Ludens* im vollen Bewusstsein der Bedrohung, die vom nationalsozialistischen Deutschland ausging. Ganz auf der Linie der bei Schiller konstatierten »verdeckten Bewältigungsstrategie« kann das Spiel bei ihm nicht nur als ein von dieser Krise weitestmöglich entfernter Bereich gelten, sondern durchaus als Antidot zu ihr.

11 »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels«, 48. Im franz. Original lautet das Huizinga-Zitat bei Debord: »cette notion de ›seulement jouer‹ n'exclut nullement la possibilité de réaliser ce ›seulement jouer‹ avec une gravité extrême...«, Debord, »Contribution à une définition situationiste du jeu«, 10. In der deutschen Übersetzung von Huizingas *Homo ludens* findet sich dieses Zitat in leicht abgewandelter Form auf S. 17.

12 Michael E. Gardiner, *Critiques of Everyday Life* (London/New York: Routledge, 2000), 71.

ergänzt um ein umfangreiches, gut hundert Seiten umfassendes neues Vorwort, das seine ›Kritik des Alltagslebens‹ an den aktuellen Reflexionsstand, aber auch die Veränderungen des Alltagslebens im Frankreich der 1950er Jahre selbst anpassen sollte. Mit den Situationist*innen teilt Lefebvre die Feststellung, dass das Alltagsleben der modernen Welt nicht auf der Höhe seiner Möglichkeiten ist und dass die notwendige gesellschaftliche Veränderung bei einer von der linken Politik – inklusive der französischen kommunistischen Partei – sträflich vernachlässigten Veränderung des Alltagslebens ansetzen müsse. Der primäre Theoriepool für die Beschäftigung mit dem Alltagsleben ist für Lefebvre wie für die Situationist*innen um Debord ein, wenn auch zu unterschiedlichen Graden, theoretisch durchdrungener Marxismus.¹³ Dementsprechend ist ein Schlüsselbegriff für ihre Kritik am Zustand des Alltagslebens ein marxistisch geprägter sozialphilosophischer Begriff der Entfremdung.

Dass überhaupt der Alltag eine solch herausgehobene Stellung in den Schriften und Praktiken der Situationist*innen ebenso wie im Werk Lefebvres einnimmt, liegt zweifellos am tiefgreifenden Wandel alltäglicher Praktiken im Leben weiter Bevölkerungsgruppen im Frankreich der 1950er Jahre, bedingt durch verschiedene Faktoren. Zu diesen gehört das verstärkte Eindringen von Elektrotechnik in Haushaltstätigkeiten, der Umbau des urbanen Raums zur ›autogerechten Stadt‹ im Zuge einer zunehmenden Motorisierung des Verkehrs, die Ausweitung der Freizeitindustrie, markiert etwa durch die Gründung des Tourismusunternehmens Club Méditerranée S.A. in den 1950er Jahren, sowie Veränderungen in der Medienlandschaft mit dem Aufkommen der Massenmedien ›Frauenzeitschrift‹ und Fernsehen. Insbesondere die massive Umgestaltung des urbanen Raums wird in einer Vielzahl der Artikel der Situationist*innen thematisiert. Sie reagierten darauf mit einem eigenen urbanistischen Konzept unter dem Label *urbanisme unitaire*, das für die Gestaltung urbaner Milieus die Verhaltensweisen und Affekte der Bewohner in Rechnung stellt. Ihr *unitärer Urbanismus* umfasst zum einen Experimente, die Stadtwahrnehmung zuallererst bewusst machen und experimentell erkunden sollen – und die von ihnen gewählte Form bzw. das Medium des Experiments ist eben das Spiel, wie im Folgenden näher erläutert wird. Zum anderen versuchten sie, urbanistische Modelle zu entwickeln, die nicht wie der in den 1950er und 1960er Jahren vorangetriebene funktionalistisch ausgerichtete Um- und Neubau ganzer Viertel in Paris in architektonisch monotonen *grands ensembles* resultieren, sondern die Erlebnisqualität der Stadt, ihre Offenheit für Kreativität steigern. Die Situationist*innen sind schon in den späten 1950er Jahren hochsensibel für die sich binnen weniger Jahre dann auch zeitigenden fatalen Folgen der funktionalistischen Stadtgestaltung – und hier darf nicht vergessen werden, dass die Situationist*innen anders als die surrealistischen Großstadttromantiker der Zwischenkriegszeit auch Architekten in ihren Reihen zählten.¹⁴

13 Siehe dazu Tom Bunyard, »The Situationists, Hegel and Hegelian Marxism in France«, in *The Situationist International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias (London: Pluto, 2000), 51–70 sowie Anselm Jappe, »Debord's Reading of Marx, Lucács and Wittfogel: A Look at the Archives« im selben Band, 19–26.

14 Exemplarisch zeigt sich das in dem Artikel des niederländischen Künstlers Constant Nieuwenhuys im 3. Heft der *internationale situationiste* vom Dezember 1959, 37–40 »Une autre ville pour une autre vie«, dt. »Eine andere Stadt für ein anderes Leben«, *Beginn einer Epoche*, 80–82 und Guy De-

Ein weiterer, in einer Vielzahl situationistischer Artikel adressierter Aspekt ist die sich entwickelnde Freizeitindustrie. Diese führte dazu, dass ein Bereich des Lebens, der außerhalb der kapitalistischen Produktionslogik zu liegen und ein entfremdenden Arbeitsbedingungen entzogenes Refugium zu sein schien, zunehmend in die Konsumlogik der kapitalistischen Gesellschaft hineingezogen wird. Diese Entwicklung schlägt sich auch in Lefebvres Alltagssoziologie in dem methodischen Problem nieder, dass eine Bestimmung dessen, was Alltag ist, kaum möglich ist, weil die Trennung zwischen Alltag und Nicht-Alltag verschwimmt. Und schon gar nicht kann zwischen einem entfremdeten Arbeitsalltag und einer nicht-entfremdeten Freizeit unterschieden werden. Freizeit bedeutet keine Unterbrechung des Alltags, sondern Arbeitsleben, Privatleben, Familienleben und Freizeit unterliegen denselben Entfremdungsmechanismen. Der vor allem auf das Arbeitsleben in einer auf dem Prinzip des Privateigentums beruhenden Ökonomie bezogene Entfremdungsbegriff der Marx'schen Frühschriften¹⁵ wird darum durch Lefebvre enorm ausgeweitet und auf alle menschlichen Tätigkeiten und Produkte bezogen, die die banale ›Realität‹ des Alltags verschleiern, überformen, deren Wahrnehmung verfälschen oder von ihr ablenken. Schrieb Lefebvre in dem ersten Band der Kritik des Alltagslebens von 1947 dies insbesondere der hier ›konspirativ‹ agierenden Trias Kunst, Philosophie und Religion zu,¹⁶ rücken in den späten 1950er Jahren zunehmend Mechanismen der Konsumgesellschaft in seinen Fokus.

Wenngleich Debord, um 1960 mit Lefebvre eng befreundet, weit weniger als dieser Entfremdungsdynamiken zum Gegenstand theoretischer Reflexion macht, konstatiert auch er, dass das Alltagsleben durchwirkt sei von den Mechanismen, die auch die Ökonomie steuerten. Das zeigt sich etwa in seinem Artikel »Positions situationistes sur la circulation« (»Situationistische Positionen zum Verkehr«) im dritten Heft der *internationale situationiste* vom Dezember 1959, wo es über den Individualverkehr, den Besitz eines Autos, gleich eingangs heißt:

Es [das Auto] ist im Wesentlichen die wichtigste Materialisierung einer Vorstellung von Glück, die der entwickelte Kapitalismus in der gesamten Gesellschaft zu verbreiten sucht. Das Auto als höchstes Gut eines entfremdeten Lebens und untrennbar damit verbunden als wesentliches Produkt des kapitalistischen Marktes steht im Mittelpunkt derselben globalen Propaganda [...].¹⁷

bords Artikel im selben Heft »Positions situationistes sur la circulation« (dt. »Situationistische Positionen zum Verkehr«).

- 15 Vgl. das Kapitel »Die entfremdete Arbeit« zu den Effekten massiver Arbeitsteilung im Zuge der Industrialisierung in Karl Marx, *Ökonomisch-philosophisch Manuskripte*, hg. v. Barbara Zehnppennig (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2009), 54–70.
- 16 Vgl. insb. Henri Lefebvre, *Critique de la vie quotidienne I. Introduction* (Paris: L'Arche, 1958), 143, 180 und 196f.; dt. *Kritik des Alltagslebens*. Bd. 1, mit einem Vorwort zur deutschen Ausgabe hg. v. Dieter Prokop, übers. v. Karl Held (München: Hanser, 1974), 137, 171 und 186.
- 17 Übers. v. Verf., franz. Original: »C'est essentiellement la principale matérialisation d'une conception de bonheur que le capitalisme développé tend à répandre dans l'ensemble de la société. L'automobile comme souverain bien d'une vie aliénée, et inséparablement comme produit essentiel du marché capitaliste, est au centre de la même propaganda globale [...].« Guy Debord, »Positions situationistes sur la circulation«, 36.

Deutlicher noch heißt es in einem Vortrag, den er 1961 vor einer von Lefebvre ins Leben gerufenen Forscher*innengruppe zur Erforschung des Alltagslebens hält und den er in Heft 6 der *internationale situationiste* vom August 1961 publiziert:

Diese Gesellschaft hat durch ihre Industrieproduktion die Gesten der Arbeit jeden Sinnes entleert. Und kein Modell des menschlichen Verhaltens hat eine echte Aktualität im Alltäglichen behalten.

Diese Gesellschaft zielt darauf ab, die Leute zu isolierten Konsumenten zu atomisieren und die Kommunikation zu verbieten. So ist das alltägliche Leben Privatleben [im Franz. »vie privée« im Doppelsinn von privatem und geraubtem Leben], das Gebiet der Trennung und des Spektakels.¹⁸

Entfremdung der Kommunikation, Selbst- und Gemeinschaftsverlust im Konsum laufen bei Debord zusammen im Begriff des Spektakels (*spectacle*), ein Begriff, dessen Dimensionen sich wohl am besten mit Adorno als umfassender Verblendungszusammenhang verstehen lassen.

Wenn die Situationist*innen als Antidot gegen eine alle Lebensbereiche durchdringende Entfremdung die Aufhebung der Grenze zwischen Spiel und Alltag fordern, dann reagieren sie im Grunde auf einen Befund, der zumindest laut Lefebvre ohnehin gegeben ist: Die Trennung zwischen den Sphären der Arbeit und den Sphären der Freizeit, zwischen Alltag und Nicht-Alltag ist korrodiert, weil die Mechanismen der kapitalistischen Ökonomie alle Bereiche des Lebens durchdringen. Diese Durchlässigkeit der Lebensbereiche kehren die Situationist*innen um, wenn sie fordern, dass im Gegenzug das Spiel auf alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens ausgeweitet wird. Damit diese »Ausweitung der Spielzone« aber auch gesellschaftsverändernd im Sinne der Situationist*innen wirkt, braucht es die richtigen Spiele, neue Spiele: Spiele, die »neue Bedingungen für den Zufall« schaffen.¹⁹

18 Guy Debord, »Perspektiven einer bewussten Änderung des alltäglichen Lebens«, *Der Beginn einer Epoche*, 98–105, hier 101. Franz. Original: »Cette société, à travers sa production industrielle, a vidé de tout sens les gestes du travail. Et aucun modèle de conduite humaine n'a gardé une véritable actualité dans le quotidien./ Cette société tend à atomiser les gens en consommateurs isolés, à interdire la communication. La vie quotidienne est ainsi vie privée, domaine de la séparation et du spectacle.« Guy Debord, »Perspectives de modifications conscientes dans la vie quotidiennes«, *internationale situationiste* 6 (August 1961) : 20–27, hier 23

19 Übers. v. Verf., franz. Original: »de nouvelles conditions du hasard«. Unpublizierte Notiz Guy Debords vom 23. Mai 1957, in : Guy Debord, »Sur le hasard«, ders., *Œuvres*, 296.

Politik des Spiels

»Ludische Lösungen«²⁰ sind, so die in einer Vielzahl von Publikationen immer wieder theoretisch formulierte Überzeugung der Situationist*innen, in der Lage, Defizite in der Organisation des sozialen Lebens zu beheben. Grundsätzlich lassen sich auch, wenn nicht alle, so doch die meisten Praktiken der Situationist*innen als Formen des Spiels verstehen, und zwar durchaus in Absehung der von den Akteur*innen der Gruppe erhobenen Behauptung einer Spielqualität. Es sind freilich keine traditionellen Spiele, sondern neu geschaffene Spiele zur Schaffung einer neuen Gesellschaft. Das basale Prinzip, das ihren Spielen unterliegt, ist das der Verfremdung. Sie besteht darin, Alltagssituationen durch die Inkraftsetzung bestimmter willkürlich festgelegter Regeln, denen sich die Beteiligten freiwillig unterwerfen, in eine *situation construite*, eine »konstruierte Situation« zu verwandeln, um neue, spannende und intensivere Erfahrungen in und mit Alltagsräumen zu ermöglichen. Verfremdung ist das Mittel der Wahl, um die *Entfremdung* alltäglicher Räume und Tätigkeiten aufzuheben.

Das gilt auch für die oben bereits erwähnten Praktiken der *dérive* (»Umherschweifen«), und des *détournement* (Zweckentfremdung), die auch in Debords Artikel »Définitions« im ersten Heft der *internationale situationiste* erläutert werden. Die *dérive* ist vor allem eine Raumpraxis, bei der gegebene (Stadt-)Räume gewissermaßen in ein Spielfeld transformiert werden, in dem sich die Beteiligten in kleinen Gruppen treiben lassen. So löst die *dérive* das Erleben dieses öffentlichen Raums innerhalb eines festgelegten zeitlichen Rahmens aus den alltäglichen Zweck-Mittel-Bindungen und produziert nicht nur Abweichungen von den üblichen Routen und Routinen, sondern führt auch zu einer intensiveren Wahrnehmung dieser Räume und der durch sie generierten Stimmung. Wie die Bewegung durch den Raum erfolgt, ist dabei durch die selbstgesetzten Regeln in gewissem Maße vorgegeben, dabei aber nicht strikt festgelegt, so dass das aus den Routinen gelöste Raumverhalten der Beteiligten Aufschluss darüber geben kann, welche Bewegungen nicht durch die Ziele und Zwecke des Alltags, sondern durch die städtische Umgebung selbst induziert werden. Insofern ist die *dérive* zugleich Spiel, weil sie Lebensintensität generiert und die banalen Räume des Alltags spannend macht, wie auch

20 Übers. v. Verf., franz. Original: »solutions ludiques«, in: Constant Nieuwenhuys, »Le grand jeu à venir«, *Potlatch* 30 (15 July 1959): 3–5, hier 3. Constant schreibt: »Le manque total de solutions ludiques dans l'organisation de la vie sociale empêche l'urbanisme de s'élever au niveau de la création, et l'aspect morne et stérile de la plupart des quartiers nouveaux y en témoigne atrocement.« dt.: »Der völlige Mangel an spielerischen Lösungen für die Organisation des gesellschaftlichen Lebens verhindert, dass die Stadtplanung das Leben auf die Ebene der Kreativität hebt, und das triste und sterile Aussehen der meisten Neubauviertel ist ein schreckliches Zeugnis dafür.«

ein urbanistisches Experiment, ein Verfahren der sogenannten ›Psychogeographie‹, um den Zusammenhang von Raum und Raumerfahrung zu erfassen.²¹

Als Modus der Verwandlung der Räume des Alltags und der Abweichung von eingeschliffenen Verhaltensweisen ist die *dérive* letztlich eine Variante einer weiteren situationistischen Praxis, derjenigen des *détournement* (Zweckentfremdung). Das Verfahren des *détournement* wird in Debords »Definitionen« als »Zweckentfremdung vorgefertigter ästhetischer Elemente«²² definiert und damit im Wesentlichen als eine paraästhetische Praxis. In dem zwei Jahre zuvor, 1956, noch vor der Gründung der *internationale situationiste* gemeinsam mit Gil J. Wolman in der belgischen Zeitschrift *Les Lèvres nues* publizierten Artikel »Mode d'emploi du détournement« (»Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung«) wird allerdings abschließend, nach Verweisen u.a. auf die Inszenierungspraxis Brechts, noch der Modus eines »ultra-détournement« (»Ultra-Zweckentfremdung«) entworfen, worunter die »Tendenzen der Zweckentfremdung, die zu einer Anwendung im sozialen und alltäglichen Leben drängen« fallen.²³ Genau dieses Verfahren einer Ent-Fremdung im Alltag wird in Debords und Wolmans Artikel sodann mit der auch für die späteren Situationisten zentralen Praxis der ›Konstruktion von Situationen‹ zusammengeschlossen, wenn es heißt:

Wenn man schließlich soweit gekommen ist, Situationen zu konstruieren, was das Endziel unserer ganzen Tätigkeit ist, wird es jedem frei stehen, gesamte Situationen zweckzuentfremden, indem er mit voller Absicht diese oder jene ihrer determinierenden Bedingungen ändert.²⁴

Eine legendäre – womöglich aber letztlich nicht realisierte – Umsetzung dieses Programms bestand in der Durchquerung des Harzes mithilfe eines Stadtplans von London, von der Debord in einem Artikel für *Les Lèvres nues* berichtet.²⁵ Auch der Aufruf unter dem

-
- 21 Auch der im Umfeld der Situationist*innen geprägte und mit der Praxis der *dérive* eng verbundene Begriff ›Psychogeographie‹ wird in Debords Beitrag »Définitions« im ersten Heft der *internationale situationiste* erläutert als »Erforschung der genauen unmittelbaren Wirkungen, seien sie bewußt gestaltet oder nicht, der geografischen Umwelt auf das Gefühlsleben der Individuen.« Guy Debord, »Definitionen«, *Der Beginn einer Epoche*, 51. Franz. Orig.: »Étude des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, sur les comportements affectifs des individus.« Debord, »Définitions«, 12.
 - 22 Guy Debord, »Definitionen«, *Der Beginn einer Epoche*, 51. Franz. Orig.: »détournement d'éléments esthétiques préfabriqués«. Debord, »Définitions«, 12.
 - 23 Guy Debord und Gil J. Wolman, »Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung [1956]«, *Der Beginn einer Epoche*, 26. Im franz. Orig. »tendances du détournement à s'appliquer dans la vie sociale quotidienne«. Guy Debord und Gil Wolman, »Mode d'emploi du détournement [1956]«, Debord, *Œuvres*, 221–229, hier 229.
 - 24 Debord und Wolman, »Gebrauchsanweisung«, 26. Im franz. Orig.: »Enfin, quand on arrivera à construire des situations, but final de toute notre activité, il sera loisible à tout un chacun de détourner des situations entières en en changeant délibérément telle ou telle condition déterminante.« Debord und Wolman, »Mode d'emploi«, 229.
 - 25 Guy Debord, »Introduction à une critique de la géographie urbaine«, *Les Lèvres nues* 6 (September 1955), zit.n. Debord, *Œuvres*, 204–209, hier 208.

Titel »Jeu psychogéographique de la semaine« in der ersten Nummer der Zeitschrift *Potlatch*, von Debord im selben Artikel erwähnt, in dem er auch von der Harzdurchquerung berichtet, illustriert diese Praxis: Hier werden die Leser*innen angeregt, eine mehr oder weniger belebte Straße in ein »Haus« zu verwandeln, das – auch unter Einbeziehung von in der Umgebung vorhandenen Gegenständen – »möbliert« wird: Sodann wird dieses »Haus« spontan mit Gästen, Musik und Getränken belebt – die Redaktion der Zeitschrift freut sich über Berichte über die Ergebnisse dieser Umwandlung.

Wie oben ausgeführt sind diesen Praktiken des Umherschweifens und der Zweckentfremdung Charakteristika des Spiels schon darum zu eigen, weil sie mittels eines von den üblichen Regeln abweichenden, selbstgesetzten Regelwerks, dem sich die Teilnehmenden freiwillig unterwerfen, Freude und Spannung hervorrufen. In den Beschreibungen der Lettrist*innen und Situationist*innen werden diese Praktiken, insbesondere die der *dérive*, auch vorwiegend in Termini des Spiels gefasst. Die Betonung des Spielcharakters erfolgt nicht zuletzt im Zuge einer Distanzierung von einem werkorientierten Kunstbegriff. Wenn Kunst traditionell auf das Schaffen von Werken zielt – und damit letztlich auch wieder der Logik des Anhäufens von Kapital, sei es auch symbolisch, verhaftet bleibt –, sind Spiele wesentlich ephemere und unproduktiv: Sie schaffen nichts als affektive Zustände. Anders auch als werkorientierte Kunst, die eine Trennung zwischen schöpferischen Künstler*innen und tendenziell passiven Rezipient*innen impliziert, sind Spiele wesentlich partizipativ. Zumindest die Spiele, die die Situationist*innen konzipieren, stehen allen offen; niemand soll hier bloße*r Zuschauer*in bleiben.²⁶ Dabei wird in den Schriften der Situationist*innen immer wieder und zunehmend hervorgehoben, dass diese grundsätzlich kollektiven Spiele nicht nur auf Spaß zielen, sondern ihnen zugleich epistemologische, urbanistische, ethische und politische Dimensionen zukommen. Als Experiment erforschen die situationistischen Praktiken den Zusammenhang von Raumgestaltung und psychisch-affektiven Zuständen und damit die unbewusst konditionierende Wirkung von Räumen und Praktiken auf Individuen. Als urbanistisches Projekt dienen sie der Rückgewinnung von Räumen für eine intensivierte soziale Interaktion, auf Partizipation und Selbstermächtigung der in diesen Räumen Lebenden. Als ethisches Projekt zielen sie auf neue und vertiefte Selbst- und Weltverhältnisse. Und als politisches Projekt schließlich sollen sie eine Gesellschaft ermöglichen, deren Angehörige ihr Leben erfüllend und selbstbestimmt realisieren.

Das solchermäßen aufgeladene Spiel wird immer wieder als höhere Form des Spiels apostrophiert und den depravierten Spielformen der kapitalistischen Gesellschaft bzw. – in der Terminologie Debords – denjenigen des »Spektakels« entgegengesetzt: dem oben erwähnten Wettkampfspiel, aber auch jeglicher Freizeitbeschäftigung, die nur individuell konsumierend und nicht kollektiv aktiv gestaltend ist, die nur vom Alltag ablenkt, anstelle ihn zu verändern, die an Dingen hängt und Erfahrung verdinglicht. In die Reihe solchermaßen verworfener Spiele wird darum auch das individuelle Auto gerechnet. So heißt es in dem Beitrag zum ersten Heft der *internationale situationiste* »Vorbereitende Probleme bei der Konstruktion einer Situation« (»Problèmes préliminaires à la construc-

26 Siehe u.a. Guy Debord, »Thèses sur la révolution culturelle«, *internationale situationiste* 1 (1958): 20–21.

tion d'une situation«) im Zusammenhang mit Überlegungen zum zeitgenössischen *industrial design* und dessen ›verspielte‹ Gestaltung von Kühlschränken:

Die einzige fortschrittliche Lösung besteht darin, die Tendenz zum Spiel anderswo und weitergehend zu befreien. Bis dahin stört die naive Entrüstung der reinen Theorie des industrial design nicht die wesentliche Tatsache, daß das individuelle Auto hauptsächlich ein idiotisches Spiel und nur nebensächlich ein Transportmittel ist. Gegen alle rückläufigen Formen des Spiels, die die Rückkehr zu einer infantilen, immer mit einer reaktionären Politik verbundenen Entwicklungsstufe darstellen, müssen wir die experimentellen Formen eines revolutionären Spiels behaupten.²⁷

Der Gewinn, den ›höhere‹, ›revolutionäre‹, bei allem Spaß auch ernste Spiele versprechen, liegt darin, dass sie die Menschen aus ihrer passiven, vereinzelter Existenz und den ihnen von anderen auferlegten und in Zweckbeziehungen eingespannten Routinen, die nicht der Realisierung eines freudvollen Lebens, sondern ihrer Konditionierung als Konsumenten dienen, befreien. Die Spiele der Situationist*innen sind stets kollektiv, und stets fordern sie einen Umgang mit dem Vorgegebenen, der in das Gegebene etwas Neues einführt. Damit dieses Neue entstehen kann, sind die ›konstruierten Situationen‹ so angelegt, dass sie nicht nur offen für Zufälle sind, sondern zufällige Ereignisse – das Ereignis Zufall – regelrecht provozieren. Sie halten also – mit Caillois – dem Spielprinzip Agon die Prinzipien Alea und – denkt man an die *dérive* – auch Ilinx entgegen.²⁸ Vielleicht zeigt sich in der Behandlung des Zufalls am stärksten auch der Unterschied der situationistischen Verfahren zu den in vielerlei Hinsicht ähnlichen Praktiken der Surrealisten. Während der ›hasard objectif‹ von den Surrealist*innen auf ihren Spaziergängen durch Paris erhofft und gesucht wurde, wird der situationistische Zufall nicht nur aktiv ermöglicht; die Konstruktion von Situationen soll auch befördern, dass sich die sich ereignenden Zufälle qualitativ von dem unterscheiden, was auch ohne unser Zutun ab und an unsere Routinen unterbricht. In dem Sinne besteht die *Arbeit* der Situationist*innen in der Gestaltung und Realisierung von Spielen, die »neue Bedingungen für den Zufall« schaffen.

Zumindest implizit ist die herausgehobene Rolle, die dem Zufall zukommt, auch in Debords Definition des zentralen Verfahrens der Situationist*innen, desjenigen der ›konstruierten Situation‹ angedeutet. Debord erläutert die ›konstruierte Situation‹ folgendermaßen: »Durch die kollektive Organisation einer einheitlichen Umgebung und des Spiels von Ereignissen konkret und mit voller Absicht konstruiertes Moment des

27 »Vorbereitende Probleme bei der Konstruktion einer Situation«, o.A., *Beginn einer Epoche*, 48–51, hier 51. Franz. Orig.: »La seule issue progressive est de libérer ailleurs, et plus largement, la tendance au jeu. Auparavant les indignations naïves de la théorie pure de l'industrial design n'empêcheront pas le fait profond, par exemple, que l'automobile individuelle est principalement un jeu idiot, et accessoirement un moyen de transport. Contre toutes les formes régressives du jeu, qui sont ses retours à des stade[s] infantiles – toujours liés aux politiques de réaction – il faut soutenir les formes expérimentales d'un jeu révolutionnaire.« »Problèmes préliminaires à la construction d'une situation«, *international situationiste* 1 (Juni 1958):11–13, hier 12–13.

28 Caillois schlägt in *Les Jeux et les hommes* vier grundlegende Kategorien zur Klassifikation von Spielen vor. Diese Kategorien repräsentieren Grundtendenzen des Spiels: Neben Agon, dem Prinzip des Wettkampfs, unterscheidet er Alea (Zufall), Mimikry (Nachahmung) und Ilinx (Taumel).

Lebens.«²⁹ Der Begriff ›Spiel‹ bezieht sich hier weder auf die gemeinsame Festlegung von Regeln noch auf die Aktivität der Beteiligten, sondern auf die unvorhersehbare und offene Entwicklung der Ereignisse. Diese Offenheit für das Ungeplante erst führt in alle Praktiken der Situationist*innen das zumindest laut Huizinga für Spiele unabdingbare Element der Freude und Spannung ein. Erst dieses vermag die Entfremdung der gegenwärtigen Lebensbedingungen aufzuheben. Darum muss aus Sicht der Situationist*innen jede politische Strategie einer Veränderung der Gesellschaft, die auf eine Verbesserung der konkreten Lebensbedingungen der Bürger*innen zielt, ohne dieses Element zu generieren und in den Alltag zu übertragen, scheitern.

Zur Aktualität der situationistischen ›Politik des Spiels‹

Schon die kleine, im vorliegenden Beitrag zusammengetragene Auswahl an Schriften der Situationist*innen gibt einen Einblick darin, wie aktuell und ungelöst die von ihnen bezeichneten gesellschaftlichen Defizite auch heute sind. Dass auch ihre Praktiken bis heute Nachahmer*innen finden, zeigt etwa das oben bereits erwähnte Beispiel des *Park(ing) Day*, bei dem Autoparkplätze ›möbliert‹ werden, um zu Räumen der Begegnung und des Festes zu werden.³⁰

Vielleicht lässt sich aber auch über die Fortführung und Weiterentwicklung der Verfahren der Zweckentfremdung und des Umherschweifens hinaus an die Spielpolitik der Situationist*innen anknüpfen. Dies bedeutete weniger ein Anknüpfen an die Spielpraxis, denn an die Spieltheorie der Situationist*innen, genauer an ihre Anerkennung des Gesellschaftsbezugs, der spielerischen Praktiken unaufhebbar eingeschrieben ist, welche sie, wie oben ausgeführt, mit Caillois teilen, wenn auch ohne dessen hierarchisierende Wertungen. Dies bewog sie dazu, den Weg zu einer anderen Gesellschaft über eine Veränderung der gespielten Spiele zu nehmen: Den Wettkampfspiele des Kapitalismus wurden Spiele, die Alea und Ilinx Raum geben, entgegengesetzt. Diese Annahme einer reziproken Beziehung zwischen praktizierten Spieltypen und Gesellschaftsform gewinnt vor dem Hintergrund der aktuellen Debatte über die gegenwärtige Überblendung spielerischer und alltäglicher Praktiken, die als *Gamification* bezeichnet wird, neue Relevanz, zumal die Phänomene, für die dieser Begriff geprägt wurde, d.h. die Anwendung spieltypischer Elemente in spielfremden Kontexten, vor allem auf typische Elemente agonistischer Spiele zurückgreifen. Caillois vertrat in seiner Studie von 1958 die

29 Debord, »Definitionen.« Franz. Original : »Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements.« Debord, »Définitions«, 12.

30 Eine Vielzahl neuerer Formen des Aktivismus, bei denen Gesellschaftskritik im Modus des Spiels praktisch umgesetzt wird und neue Verhaltensweisen erkundet werden sollen, nennt Mary Flanagan in *Critical Play: Radical Game Design* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013). Flanagan untersucht hier »games designed for artistic, political, and social critique or intervention, in order to propose ways of understanding larger cultural issues as well as the games themselves.« (Flanagan, *Critical Play* 2) Gerade auch die von Flanagan als ›locative games‹ rubrizierten Spiele, die den öffentlichen Raum in ein Spielfeld transformieren, knüpfen vielfach an die Praktiken der Situationisten. Siehe ebd. 190.

These, dass nicht so sehr das Aufkommen und Dominantwerden bestimmter Spieltypen gefährlich für Gesellschaften sei, sondern das Übergreifen von Spielprinzipien auf den Alltag. Er widmete darum der Frage, »was aus den Spielen wird, wenn die scharfe Linie, die ihre idealen Regeln von den diffusen und verfänglichen Gesetzen des Alltags trennt, an Deutlichkeit verliert«, ³¹ ein eigenes Kapitel mit dem Titel »Entartung der Spiele« (»Corruption des jeux«). Demgegenüber würden die Situationist*innen, die 1958 davon ausgehen, dass die Gesellschaft bzw. der Alltag in ihr ohnehin »entartet« ist, dafür optieren, dieser »Entartung« der Gesellschaft durch die Einführung neuer Spiele entgegenzutreten, Spielen, die auf anderen Prinzipien basieren als die kritisierte Gesellschaft. ³² Mit Blick auf aktuelle Gamification-Phänomene würden sie uns für unseren nächsten Supermarktbesuch raten, nicht so sehr Punkte als Zufälle zu sammeln.

Medienverzeichnis

- Bunyard, Bunyard, »The Situationists, Hegel and Hegelian Marxism in France«, in *The Situationists International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias. London: Pluto, 2000, 51–70.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* [1958]. Erweiterte und durchgesehene Ausgabe. Paris: Gallimard, 1967. Dt.: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe. Aus dem Französischen und mit einem Nachwort von Peter Geble. Berlin: Matthes & Seitz, 2017.
- Connor, Steven. »Playstations. Or Playing in Earnest«, 2005, <https://www.stevenconnor.com/playstations/playstations.pdf> [letzter Zugriff: 21.03.2023].
- Debord, Guy und Gil Wolman. »Mode d'emploi du détournement [1956]«, Guy Debord. *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 221–229. Dt.: Guy Debord, Gil J. Wolman: »Gebrauchsanweisung für die Zweckentfremdung [1956]«, *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 20–26,
- Debord, Guy. »Définitions«, *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 12–13. Dt.: Guy Debord: »Definitionen«, in: *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 51.
- Debord, Guy. »Introduction à une critique de la géographie urbaine«, *Les lèvres nues* 6 (September 1955), zit.n. dems., *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 204–209.

31 Caillois, *Spiele*, 67. Im franz. Original: »Dès lors, il peut être intéressant de se demander ce que deviennent les jeux, quand la cloison rigoureuse qui sépare leurs règles idéales des lois diffuses et insidieuses de l'existence quotidienne, perd sa netteté nécessaire.« Caillois, *Jeux*, 101–102.

32 Patrick Marcolini sieht darum in der Spiel-Politik der Situationisten eine »antizipierte Kritik« der Gamification. Vgl. Marcolini, »The Most Dangerous Game«. Esthétique et politique du jeu chez les situationistes.« HAL Open Science, Nov. 2016. <https://hal.science/hal-01649347/document> [letzter Zugriff 02.04.2023].

- Debord, Guy. »Perspectives de modifications conscientes de la vie quotidienne« *internationale situationiste* 6 (August 1961): 20–27. Dt.: »Perspektiven einer bewussten Änderung des alltäglichen Lebens«, *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 98–105.
- Debord, Guy. »Positions situationistes sur la circulation«, *internationale situationiste* 3 (Dezember 1959): 36–37.
- Debord, Guy. »Sur le hasard«, ders., *Œuvres*, hg. v. Jean-Louis Rançon i. Zusammenarbeit m. Alice Debord u. e. Vorwort v. Vincent Kaufmann (Paris: Gallimard, 2006), 296.
- Debord, Guy. »Thèses sur la révolution Culturelle«, *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 20–21.
- Flanagan, Mary, *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013.
- Gardiner, Michael E. *Critiques of Everyday Life*. London/New York: Routledge, 2000.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt, 1987.
- Jappe, Anselm. »Debord's Reading of Marx, Lucács and Wittfogel: A Look at the Archives«, in *The Situationists International. A Critical Handbook*, hg. v. Alastair Hemmens und Gabriel Zacarias. London: Pluto, 2000), 19–26.
- Lefebvre, Henri. *Critique de la vie quotidienne I. Introduction* (Paris: L'Arche, 1958, 143, 180, 196f.; dt: *Kritik des Alltagslebens*. Bd. 1, mit einem Vorwort zur deutschen Ausgabe hg. v. Dieter Prokop, übers. v. Karl Held. München: Hanser, 1974.
- Marcolini, Patrick. »The Most Dangerous Game«. *Esthétique et politique du jeu chez les situationistes*. HAL Open Science, Nov. 2016. <https://hal.science/hal-01649347/document> [letzter Zugriff 02.04.2023].
- Marx, Karl. *Ökonomisch-philosophisch Manuskripte*, hg. v. Barbara Zehnpfennig. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2009.
- Neuenfeld, Jörg. *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005.
- Nieuwenhuys, Constant. »Le grand jeu à venir«, *Potlatch* 30 (15 July 1959): unpag.
- o.A. »Contribution à une définition situationiste du jeu«, in: *internationale situationiste* 1 (Juni 1958): 9–10. Dt.: »Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiel«, *Situationistische Internationale* 1, zitiert nach: *Der Beginn einer Epoche*, hg. u. übersetzt von Pierre Gallissaires, Hanna Mittelstädt und Roberto Ohrt. Hamburg: Nautilus, 1995, 47–48.
- Plessner, Plessner. »Der Mensch im Spiel«, *Freiburger Dies Universitatis* 13 (1966): 7–11.
- Rancière, Jacques. *Aux bords du politique*, Paris: Osiris, 1990. Dt.: *Zehn Thesen zur Politik*, übers. v. Richard Steurer-Boulard. Berlin: Diaphanes, 2008.
- Schiller, Friedrich. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, m. e. Nachwort von Käthe Hamburger. Stuttgart: Reclam, 1965.

