

den Spieloptionen mit Wahrscheinlichkeiten für Risiken und Gewinn versehen, sodass ein für Menschen optimales Spannungsgefüge entsteht. Über diesem Kern aus Mathematik gibt es aber eine fiktionale und sinnliche Oberfläche, die Shell, die ebenfalls ihre eigene Dynamik und Attraktion erzeugt. Beide Dimensionen, Core und Shell, werden ständig weiterentwickelt – es scheint aber so zu sein, dass die Entwicklung sich immer mehr auf interessante Spielwelten verlagert, also auf die Shell, während das Spektrum von Spieldynamiken begrenzter erscheint. Ohne Imagination, ohne Konstruktion, ohne Fiktion erreicht Spiel nicht die volle entgrenzte Dimension des Menschlichen.

1.7 Der Modus des Spielens

Am Ende dieses Kapitels kann man sagen, dass Spiele sich einer starren Definition seltsam widersetzen. Ein alternativer Zugang über Spielfamilien ist dagegen fruchtbar, fördert ein relationales Denken und führt immerhin zu einer Art Gefühl dessen, was Spiel ist. Die Art, wie Spiele sortiert werden, sagt dabei oft mehr über die Sortierenden und deren Weltbilder aus als über die Spiele selbst. Während die Spielforscher:innen im Umfeld der Aufklärung den moralischen und bildenden Effekt von Spielen betonten, wurden nach der Einführung der Evolutionstheorie die biologische Funktion des Spielens und die Gemeinsamkeiten von tierischem und menschlichem Spiel relevant. Zum Ende des 19. und durch das ganze 20. Jahrhundert hindurch war Spiel dann vor allem ein Topos der Sozialwissenschaften, beginnend mit der Psychologie und der Soziologie, dann in der Anthropologie und in den Kommunikationswissenschaften. In der Mitte des 20. Jahrhunderts mischten sich auch die Mathematiker:innen und Wirtschaftswissenschaftler:innen mit Modellen zur Spieltheorie ein, die man zumindest teilweise als Vorläufer für den Boom der Computerspiele ab den 90er-Jahren betrachten kann. Diese wiederum haben eine eigene Disziplin, die Game Studies, hervorgebracht, die sich mit den Bedingungen und Wirkungen von digitalen Spielen beschäftigt. Die Kulturwissenschaften, und damit auch meine eigene Disziplin der Theaterwissenschaft, haben immer einen parallelen Diskurs gepflegt, in welchem die Ergebnisse der anderen Disziplinen aufgenommen und weiterentwickelt wurden. Seit Friedrich Schiller gibt es hier aber auch einen eigenen umfassenden Ansatz, der die Verschränkung von Spiel und Ästhetik untersucht und der einen starken Bezug zur Philosophie hat. So bleibt das Spiel ein interdisziplinäres Thema. Was wir wahrnehmen können, sind die Gesten, mit denen nach Wind ghascht wird: Wie altertümliche Schmetterlingsforscher:innen wedeln wir mit unseren Netzen und erhaschen mal hier ein Element, mal da einen Aspekt des Spielens.

Bei aller Vielfalt von Spielen bleiben einige Gemeinsamkeiten im Netz hängen, etwa die Erzeugung von Spannung, die Verhandelbarkeit von Konsequenzen und

die Funktionalität von Spielen, die sich aus der Entwicklungspsychologie und aus der Verbreitung des Spielens unter höheren Lebewesen herleitet. Man kann sicher feststellen, dass die Bedeutung der Imagination und des Sozialen in der Spieltheorie zunehmend mehr gesehen wurde. Spiele stellen Mensch-Umwelt-Relationen her, die sich von nichtspielerischen Mensch-Umwelt-Relationen auf spezifische Weise unterscheiden. Anstatt Spiele als eine distinkte Kategorie zu verstehen, ist es vermutlich zielführender, Spielen als eine Art Modus zu sehen. Eine Handlung kann dann im Modus des Spielens oder im Modus des Nichtspielens durchgeführt werden. Damit können auch Spielhandlungen erfasst werden, die auf den ersten Blick weit außerhalb des Spiels liegen. Hier zwei Beispiele, in der Hoffnung, hieran den schmalen Grat zwischen Ernst und Spiel begreifbar zu machen:

Beispiel 1: Einen Stab senkrecht zu halten, ist eine Handlung. Einen Stab dagegen senkrecht in der Hand zu balancieren, ist ein Spiel. Warum? Weil der Stab potenziell kippen und ab einem bestimmten Punkt nicht mehr kontrolliert werden kann. Es entsteht dadurch ein Moment der Spannung und der potenziellen Eskalation. Spiele sind Interaktionen mit der Umwelt, die eskalieren können.

Beispiel 2: Ein Fahrradfahrer fährt auf einer Landstraße. Er fährt schwitzend immer geradeaus. Das ist offenbar kein Spiel, sondern Ernst, Mühsal, Arbeit. Derselbe Fahrradfahrer am Feierabend: Er schwingt und kurvt rhythmisch hin und her. Jetzt sieht dieselbe Handlung, nämlich Fahrradfahren, nach Spiel und Spaß aus. Wodurch? Durch die sichtbare Verschwendung von Kraft und Zeit, die Steigerung des Risikos und eine gewisse grundlegende Lebensfreude.

Die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit stellt sich dabei immerzu, und diesem Verhältnis soll im nächsten Kapitel nachgegangen werden.