

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-

lauf kann und soll unterschiedlich sein. Das Spiel behält daher ein Moment der Ungewissheit.

4. *Separierung und Beziehung*: Ein Spiel setzt sich vom Nichtspiel ab bzw. wird als Spiel markiert, es existiert damit eine Grenze, ein Innen und Außen des Spiels, wobei innen die Regeln gelten. Gleichzeitig ist das Spiel nicht hermetisch geschlossen, wie von Huizinga angenommen, sondern steht in einer Austauschbeziehung zum Nichtspiel. Berg und Sass führen als Beispiel an, dass die Spielenden durchaus eigene Interessen in das Spiel einbringen und umgekehrt spielerische Erfahrungen und Konsequenzen in die äußere Welt tragen.
5. *Müßiggang und Ernst*: Spiel kann durchaus mit einer gewissen Verbissenheit betrieben werden, sogar mit mehr Verbissenheit als das echte Leben. Spiel kann für die Spielenden sehr ernst sein, und es nötigt ihnen durch die Regeln eine gewisse Disziplin ab, insbesondere natürlich Konkurrenzspiele, bei denen es um Sieg oder Niederlage geht. Trotzdem existiert im Spiel ein Moment des Müßiggangs, des Überschusses an Zeit und Energie, ein Moment des Luxus und des Überflüssigen, sogar bei Berufsspieler:innen, wie Berg und Sass mutmaßen.

Diese dialektische Art der Definition kann das Widersprüchliche des Spiels zwar erfassen, aber sie ist gerade deshalb im Grunde genommen eine Kapitulation vor dem Versuch einer Definition. Diesen Punkt erreichte schon vor 60 Jahren der Philosoph Ludwig Wittgenstein, der nach langer Auseinandersetzung schließlich vor der Vieltätigkeit des Spiels kapitulierte und eine andere Herangehensweise vorschlug, der ich im nächsten Kapitel folge, nämlich die Suche nach Spielefamilien.

1.4 Familien von Spielen

Es gibt also gute Gründe anzunehmen, dass es keine Definition von Spiel geben kann. Wittgenstein schlug daher vor, auf eine Definition von Spielen zu verzichten und stattdessen die Ähnlichkeiten von Spielen herauszuarbeiten. Er sei hier ausführlich zitiert, denn der Gedanke scheint mir fundamental:

»Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir ›Spiele‹ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiele, Kampfspiele usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ›Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht ›Spiele‹ – sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn wenn du sie anschaut, wirst du zwar nicht etwas sehen, was allen gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! – Schau z.B. die Brettspiele an, mit ihren mannigfachen Verwandtschaften. Nun geh zu den Kartenspielen über: hier findest du viele Entsprechungen mit jener ersten Klasse, aber viele gemeinsame Züge ver-