

2 Die Spielhaftigkeit der Welt

*»Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.«
(Huizinga 1991, 15)*

Die Beziehung zwischen Welt und Spiel ist offensichtlich viel komplizierter, als wir gewöhnlich annehmen, wenn wir Spiel nur als einen abgegrenzten Unterbereich der Wirklichkeit verstehen. Das Spiel enthält Qualitäten der Wirklichkeit, die Wirklichkeit enthält Qualitäten des Spiels, und wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob das Spiel die Wirklichkeit spiegelt oder ob die Wirklichkeit das Spiel imitiert. Sollte die Wirklichkeit nur ein Spiel sein, dann wäre es sehr schwierig, dies von innerhalb des Spiels zu erkennen. Vorläufig ist also alles, was wir sicher feststellen können, eine Ähnlichkeit beider Sphären, und das folgende Kapitel spürt dieser Ähnlichkeit nach. Ich beginne mit einer biologistischen Perspektive, um den betrachteten Ausschnitt möglichst groß zu ziehen. Spiele erscheinen in dieser Perspektive nicht als Einzelspiele, sondern als eine lange Reihe von Spielen, die über sehr viele Generationen gespielt werden und sich somit in Biologie und Kultur so einschreiben, dass sie teilweise nicht mehr als Spiele erkennbar sind. Vielmehr sind sie auf eine Weise so verfestigt, dass sie als Wirklichkeit, als Selbstverständlichkeit, als Unhinterfragbares erscheinen.

2.1 Sind wir von Spielen geformt?

Spiele sind kein Privileg des Menschen, sondern haben sich in der Evolution in verschiedenen Spezies herausgebildet. Diese offensichtliche biologische Realität verweist darauf, dass Spiele einen evolutionären Vorteil bilden und damit auf die Wirklichkeit zurückwirken, indem eine Spezies, die spielt, offenbar gut zurechtkommt. Es gibt sogar die Position, und ich bin versucht, mich ihr anzuschließen, Spiele für

regelrechte Evolutionstreiber zu halten. Sie könnten ein Grund dafür sein, warum bestimmte Lebewesen sich immer wieder gut an neue Umgebungen anpassen können und warum die Evolution nicht einfach aufhört, wenn ein Lebewesen sich gut an seine Umwelt angepasst hat. Zumindest höherentwickelte Lebewesen hören offenbar nicht auf, sich weiterzuentwickeln, und ich werde hier Argumente sammeln, die dafürsprechen, dass dies mit der Fähigkeit zum Spielen zusammenhängt. Die Spiele, um die es hier geht, werden in der Regel unter Artgenossen gespielt und über Jahrtausende verfeinert, bis sie Teil der artspezifischen Evolution sind und insbesondere das Gehirn mitformen. Die These, dass sich das menschliche Gehirn vor allem in sozialen Interaktionen entwickelt haben könnte, wird als »Social brain hypothesis« (Dunbar 2009) oder als »Social intelligence hypothesis« (Johnson-Ulrich 2018) bezeichnet. Sie unterstreicht nachdrücklich den Wert von sozialen Spielen als Grundlage für komplexe Gehirnentwicklungen: Einerseits führen soziale Spiele zu entsprechenden Ausdifferenzierungen im Gehirn, andererseits erlauben diese Ausdifferenzierungen, dass die sozialen Spiele immer komplexer werden. Es wären demnach nicht, wie sonst oft angenommen, Fähigkeiten des Problemlösens oder solche der Objektmanipulation (Werkzeugbau), die die Evolution antreiben, sondern die Spiele in sozialen Gemeinschaften, gekrönt vom Spiel der Spiele: der Sprache.

Einen evolutionären Zusammenhang von Spiel, Ritual und Performance thematisiert beispielsweise Spieleforscher Bruce McConachie, der argumentiert, dass Spiel vor dem Hintergrund neuropsychologischer und linguistischer Forschungen als wichtiger intermittierender Faktor zwischen Mensch und Umwelt gesehen werden muss. Das menschliche Gehirn wäre dann nicht zu verstehen als ein Produkt der Interaktion mit der Umwelt, sondern ebenso sehr als Produkt der Spiele, die gespielt werden (McConachie 2011). Der Anthropologe Harvey Whitehouse betrachtet analog dazu insbesondere das Ritual als entscheidenden Evolutionstreiber (Whitehouse 2012). Die entsprechenden kulturellen Praktiken werden so sehr eingeschliffen, dass sie objektive Spuren in der biologischen Wirklichkeit haben, etwa in Form eines menschlichen Sprachzentrums im Gehirn. Im Folgenden stelle ich einige recht spekulative Überlegungen darüber an, welche spezifischen Spiele sich in die Biologie eingegraben haben könnten.

2.1.1 Hide and Seek

Die Biologin Nicola Clayton hat sich ganz der Erforschung von Krähen verschrieben und über viele Jahre deren besonderen kognitiven Fähigkeiten untersucht (De Kort and Clayton 2006). In einer ganzen Reihe von Experimenten hat sie herausgefunden, dass Krähen eine spezifische Intelligenz besitzen, die mit ihrer Angewohnheit zu tun hat, ihr Futter zu verstecken. Zum Beispiel besitzen sie ein immenses Erinnerungsvermögen: Krähen sind nicht nur in der Lage, sich bis zu 30000 verschie-

dene Verstecke zu merken – sie erinnern sich sogar an die genaue Situation, unter der sie die jeweiligen Nahrungsvorräte versteckt haben, beispielsweise ob ihnen ein anderer Vogel dabei zugeschaut hat. Durch diese Fähigkeit zur ›mentalen Zeitreise‹ können sie ganz andere Lernstrategien ableiten, als wenn sie nur irgendwann feststellen würden, dass ihr Vorrat geplündert wurde. Sie können vielmehr überlegen, wer sie bestohlen haben könnte und wie sie dies beim nächsten Mal vermeiden können. Sie haben also vermutlich ein ›szenisches Gedächtnis‹, etwas, das bis vor Kurzem nur Menschen zugeschrieben wurde. In Spielbegriffen ausgedrückt, können sie einen alten Zustand des Spiels innerlich rekonstruieren, um dieses Wissen in die nächsten Spielzüge einfließen zu lassen. Wenn man sich vorstellt, dass die Krähen zu jedem ihrer 30000 Orte die entsprechenden Umstände rekonstruieren können, dann muss man zugeben, dass sie in dieser spezifischen Fähigkeit vermutlich den meisten Menschen überlegen sind. Im Lauf ihres Lebens werden sie immer mehr zu Experten darin, ihre Nahrungsmittel vor anderen Krähen und möglichen Konkurrenten zu verstecken, ihre Spielzüge werden komplexer, sie beziehen mehr situative Faktoren mit ein. So wenden erfahrene Krähen andere Strategien des Versteckens an als unerfahrene. Sie entwickeln zum Beispiel Täuschungsmanöver, wenn sie sich beobachtet wissen, und verstecken die Nahrung statt im angedeuteten Versteck in einer Tasche ihres Gefieders, um sie dann woanders zu verstecken. Sie registrieren genauestens, ob jemand sie beobachtet und adaptieren ihre Strategien. Wenn ein Beobachter anwesend ist, wählen sie dunklere Stellen für ihre Verstecke, als wenn keiner anwesend ist. Das kann man durchaus so verstehen, dass sie die Perspektive eines weiteren Spielers rekonstruieren können und die Ergebnisse dieser Perspektivübernahme in ihre eigenen Spielzüge einfließen lassen.

Dabei machen sie feine Unterschiede, sie können rekonstruieren, was ein potenzieller Dieb wahrnimmt und was er für Schlüsse zieht. Interessanterweise lernen Krähen dies nicht so sehr durch schlechte Erfahrungen, also durch das Erlebnis, dass ihre Vorräte verschwunden sind, sondern durch Einnahme der Gegenrolle: Erst wenn sie selbst das ein oder andere Wenn sie mal die Vorräte eines anderen Tieres geplündert haben, können sie sich so weit in den Beobachter der Szene hineinversetzen, dass sie entsprechende Gegenmaßnahmen ergreifen können. Sie lernen also, die Kognitionen der Mitspielenden zu rekonstruieren, indem sie im Spiel die verschiedenen Rollen einnehmen. Psycholog:innen sprechen in diesem Fall von ›Theory of Mind‹, der Fähigkeit zu rekonstruieren, was ein anderer wahrnimmt und dabei denkt und fühlt. Dass Krähen dazu in der Lage sind, ist eine Sensation, denn es widerspricht unserer intuitiven Vorstellung von einem direkten Zusammenhang von Gehirngewicht und kognitiver Leistung.

Ich finde aber einen anderen Aspekt noch erstaunlicher: Eine Spezies entdeckt ein Spiel mit zwei komplementären Rollen und spielt es über Jahrtausende immer und immer wieder. Natürlich ist es ein biologisch sinnvolles Spiel, das dem Überleben dient, aber es wird noch zu mehr als das. Im Lauf der Zeit führt das Spiel zu

ausgeklügelten Spielstrategien, zur Ausbildung einer Theory of Mind, zu spezifischen kognitiven Fähigkeiten – und sogar nachweisbar zu einer Vergrößerung der Hirnmasse um ein Drittel, wie Clayton nachweisen kann. Das ist nun tatsächlich eine Konsequenz des Spiels, die über die Evolution über das direkte Problemlösen hinausweist. Es dient, evolutionär betrachtet, nicht mehr nur dazu, die Nahrungsvorräte zu verstecken, es hat sich vielmehr verselbstständigt.

Dass ein Spiel mit so simplen Zielen wie ›Hide and Seek‹ sich in einer geeigneten Umgebung zu einer ganzen Evolution von Spielstrategien aufschaukeln kann, zeigt beispielsweise auch die Computersimulation von Bowen Baker und seiner Forschungsgruppe (Baker et al. 2019). Hierbei ging es nicht um Krähen oder irgendwelche realen Tiere, sondern um digitale Wesen. Die Forschenden schufen eine virtuelle Umgebung, in welcher multiple virtuelle Agenten ›Hide and Seek‹ spielen konnten und dabei aus Erfolg und Misserfolg lernten. Es fanden Millionen von Spieldurchläufen statt, in denen immer zwei Gruppen von Agenten gegeneinander spielten. Die eine Gruppe hatte das Ziel, sich vor den Blicken der zweiten Gruppe zu verstecken, die andere Gruppe hatte das komplementäre Ziel, die Mitglieder der ersten Gruppe zu finden (das heißt, eine direkte, ununterbrochene Linie zu ihnen herzustellen, die einem Blick entsprechen könnte). Die Ergebnisse wurden auch in einem Video veröffentlicht: <https://www.youtube.com/watch?v=kopoLzvhsjY>

Nach tausenden Wiederholungen, in denen die beiden Gruppen immer komplexere Strategien erfanden, sich zu verstecken und sich zu suchen, entdeckten sie schließlich sogar Möglichkeiten, die von den menschlichen Entwickler:innen eigentlich gar nicht vorgesehen waren, wie das ›Surfen‹ auf Spielsteinen. Das bedeutet: Sie erweiterten den Möglichkeitsraum des Spiels über die durch die Spielentwickler:innen vorgesehenen Grenzen hinaus.

Schnitzeljagd oder das Pfadfinderspiel

Während ›Hide and Seek‹ offensichtlich mit der Jagd und dem Gejagtwerden zu tun hat, bezieht sich das Spiel ›Schnitzeljagd‹ auf eine Zeit vor der Sesshaftwerdung, als Menschen noch Wanderer und Nomaden waren. Es besteht darin, in einer Landschaft Markierungen zu hinterlassen, die es Nachfolgenden ermöglichen, diese zu lesen und einen Weg durch diese Landschaft zu finden. Die Markierungen können dabei sehr einfach sein, wie die Steinchen bei Hänsel und Gretel, oder sie können hohe Komplexität erreichen, wie etwa eine Schatzkarte oder, noch komplexer, ein digitaler Verschlüsselungscode. Entscheidend ist, dass wieder zwei Rollen entstehen, nämlich die der Markierenden/Verschlüsselnden und die der Lesenden/Entschlüsselnden. Auch dieses Spiel erlaubt Steigerungen der Komplexität, die mit der eigentlichen Funktion, einen Weg zu markieren, nichts mehr zu tun haben. Jede Seite befindet sich stattdessen in einer Steigerung der Verschlüsselungstechnik, die nur noch durch das Spiel selbst angetrieben wird, nicht mehr durch die Evolution

als biologischem Prozess. Wenn man so will, sind Rätselspiele und Krimis eine Folge dieser Spiele.

2.1.2 Territorialspiele

Bei den meisten Tieren und auch bei Menschen gibt es Spiele um Territorien. In vielen Fällen muss das Territorium nicht nur erobert, sondern auch ständig markiert und verteidigt werden, oft gegen Artgenossen, denn diese sind logischerweise die direkteste Konkurrenz um dieselben Güter. Dieses Verhalten ist natürlich bitterernst, denn es geht um Räume für Futter, Paarung oder Brutpflege, und sie werden entsprechend hart ausgefochten. Ist es angemessen, solche Verhaltensweisen, die direkt dem Überleben dienen, als ›Spiele‹ zu bezeichnen? Ich versuche es mal. Aus dieser Sicht entsteht ein Spiel mit zwei Rollen, nämlich Angreifer und Verteidiger, und einem begehrenswerten Ort, nämlich dem Territorium. Das Eindringen in fremdes Territorium und das Verteidigen des eigenen Territoriums bilden ein Muster für zwei Rollen, die je nach Spezies unendlich ausdifferenziert werden können. Diese Rollen bringen, wenn sie über Jahrtausende gespielt werden, überraschende Strategien hervor: Kuckucke legen ihre Eier in fremde Nester, Tiere finden raffinierte Strategien des Markierens, des Eroberns, des Verteidigens, des Tarnens usw., und jede dieser Strategien ist verknüpft mit einem Signalverhalten, das die Bereitschaft zur Verteidigung oder zum Eindringen signalisiert, in der Regel mit einer Drohgebärde. Diese Gebärden sind ausgesprochen performativ, viele Tiere plustern sich auf, machen sich größer, fahren Extremitäten aus. Manche schreien lautstark, manche machen Liegestütze, manche tanzen usw. Drohgebärden zeigen nicht nur körperliche Überlegenheit, sondern auch Willensstärke, Verteidigungsbereitschaft. Sie sind keineswegs das Vorspiel für einen Kampf, sondern sollen diesen in vielen Fällen ersetzen, indem einer der beiden Rivalen schon vor Beginn des Kampfes aufgibt. Drohgebärden, Überlegenheitsgesten und Unterwerfungsgesten werden zu einem performativen Spiel, dessen perfekte Beherrschung wichtiger wird als der Kampf selbst, denn dieser findet im Idealfall gar nicht statt. Territorialspiele werden damit zu Hochstaplerspielen, bei denen eine Stärke demonstriert werden kann, die vielleicht gar nicht existiert.

Territorialspiele haben einen direkten Bezug zum Körper und führen zu kurzfristigen oder dauerhaften Veränderungen, in der Regel durch eine Vergrößerung desselben. Der Verlust eines Territoriums führt umgekehrt unmittelbar zur Verkleinerung des Körpers. Territorialspiele führen zu ausdifferenzierten Strategien, sich größer erscheinen zu lassen, als man ist. Diese Tendenz ist auch sehr tief in uns Menschen eingegraben, möglicherweise in Männern mehr als in Frauen, in jedem Fall ist es erstaunlich, wie sehr Menschen ihre Oberfläche ausdehnen können, wenn sie in Territorialkämpfe verstrickt sind. Wie tief territoriales Empfinden in unseren menschlichen Körpern eingeschrieben ist, zeigt sich beispielsweise im unverhält-

nismäßigen Unmut und dem Abscheu gegenüber Menschen, die ›unser‹ Zugabteil betreten, ›unseren‹ Platz am Strand belagern oder in ›unser‹ Land migrieren. Der Körper bereitet sich darauf vor, sie aus dem Territorium zu drängen und, ohne es zu merken, plustern wir unseren Körper und unser Ich auf.

2.1.3 Statusspiele

Tiere, die in Horden leben, verbringen sehr viel Zeit mit Statusspielen, etwa Primaten und Menschen. Dabei geht es darum, den eigenen Status zu behaupten und nicht in der Hierarchie abzusinken. Wenn sich die Gelegenheit bietet, wird zudem der Status des höherrangigen Individuums ausgetestet, um selbst in der Rangreihenfolge aufzusteigen. Statusspiele werden mit vollem Körpereinsatz gespielt und umfassen ein riesiges Repertoire an Statusverhalten, das entsprechende Signale aussenden kann. Es gibt Strategien, den eigenen Status zu manipulieren, um bestimmte erwünschte Reaktionen zu erhalten. Es gibt Gebärden der Überlegenheit und Gebärden der Unterlegenheit. Der Kampf um einen bestimmten Rang ist in der Regel unblutig und wird durch Unterlegenheitsgesten beendet (Hassenstein 139).

Ähnlich wie bei Territorialspielen dienen Drohgesten dazu, sich groß zu machen, Aggressionsbereitschaft zu demonstrieren und den eigenen Status zu behaupten. In gewisser Weise kann man vielleicht sagen, dass Statusspiele leicht veränderte Territorialspiele sind. Sehr oft vergrößert das Individuum dabei seinen Umriss durch Aufstellen der Haare, Abspreizen von Federn oder Flossen, Aufblasen von Körperanhängen, Sichaufrichten und Ähnliches. Dass diese Vergrößerung der Erscheinung beim Menschen auch durch Kleidung, Waffen und Schmuck geschehen kann, liegt auf der Hand. So vergrößern ranghohe Menschen ihr Äußeres durch Kronen, Mäntel, große Autos, dicke Ringe etc. Drohgesten können einen Kampf initiieren, oft kommt es aber gar nicht zu einem solchen, weil die Drohgebärde schon durch eine Demutshaltung des unterlegenen Individuums beantwortet wird. Die Demutsgebärde ist im Prinzip das Gegenteil der Drohgebärde: Der körperliche Umriss wird verkleinert, der Körper sucht die Nähe zum Boden, empfindliche Stellen wie die Kehle werden entblößt.

Das Sich-größer-Machen-als-man-ist könnte man vielleicht als die ursprünglichste Form von Rollenspiel betrachten, denn es wird hier eine Als-ob-Realität erzeugt, die möglichst überzeugend performt werden muss. Dasselbe gilt natürlich auch für das Sich-kleiner-Machen-als-man-ist. Keith Johnstone hat seinen Theateransatz weitgehend um das Konstrukt der Statusspiele herum entwickelt und diesen dadurch mit einem elementaren biologischen Repertoire verbunden.

Jeder von uns ist mit erstaunlicher Präzision in der Lage, Statusverhalten zu lesen, Statusgefälle in Interaktionen zu erkennen und Statusspiele auf der Bühne zu verfolgen. Den meisten Menschen ist diese Fähigkeit gar nicht bewusst, denn es

handelt sich um ›verkörpertes Wissen‹ (embodied knowledge), das in Handlungen abgerufen wird, jedoch von den Handelnden selbst gar nicht benannt und erklärt werden kann. Statusspiele sind praktisch in jeder Interaktion zu erkennen, wenn man sich einmal dafür sensibilisiert hat. Nach gewöhnlicher Lesart geht es dabei darum, einen möglichst hohen Status zu demonstrieren, aber Johnstone hat herausgearbeitet, dass es neben dem Spiel ›Hochstatus‹ auch das Spiel ›Tiefstatus‹ gibt, bei welchem es darum geht, den eigenen Status ständig unter dem des Gegenübers zu halten, um sich vor Anforderungen und Verantwortung zu schützen. Wenn man diese beiden Spielziele berücksichtigt, entstehen bereits vier Kombinationen:

- A spielt auf Hochstatus. B spielt auf Hochstatus
- A spielt auf Hochstatus. B spielt auf Tiefstatus
- A spielt auf Tiefstatus. B spielt auf Hochstatus
- A spielt auf Tiefstatus. B spielt auf Tiefstatus

Wenn man jetzt noch statt der binären Kategorisierung hoch/tief eine Skala von 10 bis 20 Stufen unterscheidet (dazu sind Menschen ohne Weiteres in der Lage!), entstehen Tausende von Möglichkeiten für Statusspiele. Als Praktiker des Improvisationstheaters bin ich über diese kognitive Leistung des menschlichen Gehirns immer wieder erstaunt, und es gleicht für mich der Fähigkeit von Krähen, Zehntausende von Verstecken zu erinnern. Irgendwo im Gehirn müsste meiner Meinung nach ein bisher nicht identifiziertes Areal sein, das uns diese unglaubliche Differenzierung ermöglicht. Es ist kaum vorstellbar, dass ein solches soziales Spiel keine Spuren in unserer neuronalen Ausstattung hinterlassen hat.

Exkurs Imitationsspiele: Menschen spielen Raubtier/Götter

Statusspiele führen zu einer Hierarchisierung innerhalb von Gruppen derselben Spezies. Menschen haben aber noch eine zweite Hierarchisierung vorgenommen, nämlich die Hierarchisierung von Spezies untereinander, sodass es hochrangige Spezies und niedrigrangige Spezies gibt, oft auch als ›hoch entwickelt‹ versus ›wenig entwickelt‹ bezeichnet. Warum Menschen von solchen Hierarchien so besessen sind, ist Gegenstand von Spekulationen, und eine meiner Meinung nach interessante Spekulation möchte ich hier aufführen. Sie stammt von dem Kulturwissenschaftler Roberto Calasso in seinem Buch »Der himmlische Jäger« (Calasso 2020). Ausgangspunkt ist die Vorstellung vom frühen Menschen als einem Mängelwesen. Menschen waren demnach ursprünglich keine besonders guten Jäger, sondern wurden darin von den großen Raubtieren übertroffen. Um Fleisch zu essen, war es für sie vermutlich viel naheliegender, sich als Aasfresser zu betätigen und den Raubtieren zu folgen. Dies steht natürlich im Widerspruch zur heroischen menschlichen Selbsterzählung vom überlegenen Jäger, es wirft aber ein Licht auf sonst schwer verständliche Schattenseiten des Menschen. Nach Calasso hat der

Mensch sich selbst als Jäger entworfen, weil er in Wirklichkeit immer besessen war von dem Wunsch, so zu sein wie die großen Raubtiere; er hat sich ein Narrativ geschaffen, das seine wenig schmeichelhafte Rolle als Aasfresser wegerklärt, sozusagen den Aasgeruch von ihm nimmt.

Die Urszene des Menschen wäre demnach nicht die grandiose Jagd auf das Mammut, sondern das Herumlungern, bis man in der Hierarchie der Aasfresser an der Reihe ist. Aasfresser müssen vor allem eines können: warten und die Hierarchie einhalten. Erst wenn die großen Raubtiere sich sattgefressen haben, kommen die Aasfresser zum Zug, jede Spezies zu ihrer Zeit. Das Warten nahe der Beutestelle mit knurrendem Magen wird von Calasso als zentraler Ausgangspunkt menschlicher Kosmologie verstanden. In dieser Urszene müssen dem Menschen die großen Raubtiere als unendlich mächtig und bewundernswert erschienen sein. Bewundernd liegt er auf der Lauer und sieht dem Löwen zu, seine kriecherische Idealisierung der Raubtiernatur ist unendlich. Er glorifiziert das Raubtier und wäre heimlich gern wie es. Er kleidet sich mit seinem Fell, seinen Zähnen, seinen Klauen. Er imitiert seinen Gang, seine Haltung, seine Bewegungen. In seinen Träumen ist er der Löwe. Der Löwe wird zum Sinnbild für den Herrscher, und die Raubtiere werden Prototypen für die ersten Götter, denen man dann logischerweise Fleisch opfern muss.

Aus dieser Bewunderung entstanden laut Calasso Identifikation und Nachahmung. Der Mensch übernahm die Verhaltensweise der Raubtiere und optimierte seine kümmerliche Jagdausstattung mit ›Prothesen‹ – spitzen Steinen, scharfen Pfeilen –, die wiederum den Tieren, ihren Krallen oder Zähnen, nachempfunden waren. Ganz allmählich hieften sich die Hominiden auf diese Weise an die Spitze der Nahrungskette, aber der Aufstieg war nur um einen hohen Preis zu haben: Seine Einzigartigkeit erreichte der Mensch dadurch, dass er sich seinen ärgsten Feinden anglich. In dem Maße, in dem er sich von den anderen Tieren trennte und seine Vormachtstellung erlangte, trennte er sich auch von sich selbst und spielte den Räuber.

Die zahlreichen Mythen über die menschlichen Versuche, Gottgleichheit zu erreichen, seien Ausdruck dieser tief sitzenden Fantasie, einen höheren Platz in der Hierarchie einzunehmen. In diesem Spiel gelingen uns Erfindungen, die uns tatsächlich zum gefährlichsten Raubtier der Erde machen – nur dass etwas in uns sich weigert, dies wirklich zu glauben, denn auf einer sehr tiefen Ebene wissen wir, dass es nur ein Spiel und Hochstapelei war.

Man wird einwenden, dass dieses Spiel eher westlich geprägt ist, und das halte ich für möglich. Demnach wären andere Kulturen mit ihrem Minderwertigkeitsgefühl aus der Aasfresserzeit anders umgegangen. Oder die ganze These ist Unsinn.

2.1.4 Brunft und Balzspiele

Verwandt mit den Territorialkämpfen sind Brunftkämpfe, denn auch hier geht es um vitale Bedürfnisse, jedoch müssen sie nicht gegen einen Rivalen im Kampf durchgesetzt werden, sondern durch das Überzeugen einer potenziellen Partnerin oder eines potenziellen Partners. Verhaltensbiolog:innen haben herausgefunden, dass Balzverhalten in vielen Fällen vom Verhalten für Nachwuchsfürsorge abgeleitet ist, beispielsweise bietet das Männchen der Seeschwalbe dem Weibchen einen gefangenen Fisch an und signalisiert so, dass es zur Fürsorge in der Lage ist (Hassenstein, 134). Ohne Zweifel ist das Balzverhalten vieler Tierarten aber äußerst kreativ und hat sich von dieser biologisch sinnvollen Funktion gelöst. Die Balzgesänge verschiedenster Vogelarten erreichen einen Grad der Differenzierung, der erstaunlich ist und Menschen seit je an Kunstproduktionen erinnert. Es gibt unendlich viele artenspezifische Balzarten, hier nur ein paar Beispiele:

- Der männliche Seidenlaubenvogel errichtet und schmückt einen Brutplatz, um damit das Weibchen zu überzeugen. Es errichtet eine ›Laube‹ und dekoriert einen Vorplatz mit möglichst vielen wertvoll wirkenden Gegenständen, wobei es die Farbe Blau bevorzugt (die Farbe des eigenen Gefieders).
- Das Skorpionmännchen verschränkt seine Scheren mit denen des Weibchens und, wenn das Weibchen zustimmt, vollführen die beiden eine Art Tanz, der manchmal stundenlang gehen kann.
- Mützenrobben demonstrieren ihre Männlichkeit, indem sie Atemmembrane nach außen stülpen und den entstehenden roten Ballon hin- und herschwenken.
- Flamingomännchen führen einen kollektiven Tanz auf, indem sie sich hoch aufrichten und umhermarschieren, ihre Flügel spreizen und Ähnliches. Der beste Tänzer hat die besten Chancen bei den Weibchen.
- Mit einem Tanz und dem Wedeln ihres bunten Körpers überzeugt auch die australische Pfauenspinne ihre Weibchen.
- Der Gelbhosenpipra, ein tropischer Vogel aus Mittelamerika, vollführt eine Art Moonwalk auf einem Ast.
- Wild-romantisch ist die Balz des Weißkopfseeadlers: In einer spektakulären Darbietung steigt das Paar hoch auf, dann greifen die Klauen der beiden Vögel ineinander und sie stürzen in einer Todesspirale abwärts. Bevor sie den Boden erreichen, lassen sie wieder los – für gewöhnlich. Es gab schon Fälle, bei denen sich die Adler nicht rechtzeitig voneinander lösten und zu Tode stürzten.

Man kann mit diesen Beispielen Bücher füllen. Im vorliegenden Kontext interessiert aber vor allem, dass jede Spezies ein spezifisches Balzspiel zu erfinden scheint und dann daran immer weiter feilt, neue Strategien und Steigerungen einführt und bei durchaus abwegigen, bizarren Verhaltensweisen landet. Der ursprüngliche Bezug

zu einer biologischen Funktion, nämlich die Zurschaustellung von für die Partnerwahl relevanten Eigenschaften, ist zwar noch erkennbar, jedoch erscheint es in gewisser Weise willkürlich, auf welchen Aspekt sich eine Art konzentriert. Die Partnerwahl scheint dabei nicht ausschließlich determiniert von deren Eignung in der Auseinandersetzung mit der Umwelt, sondern auch von der Qualität des Spielens der artspezifischen Balzspiele. Diese Einengung auf genau ein einziges Spiel erscheint zunächst biologisch sinnlos. Die Skurrilität von Balzverhalten ist meiner Meinung nach ein weiterer Hinweis darauf, dass wir es als Spiel beschreiben können und sollten. Es ist ein Spiel mit zwei Rollen, erstens der Rolle des Balzenden und zweitens der Rolle der Beurteilenden. Dieses Prinzip nennen Biolog:innen »female choice« (Eberhard 1996): In der Regel machen die Männchen Angebote, während die Weibchen entscheiden, ob sie diese Angebote für die Wahl des Männchens als Sexualpartner als ausreichend ansehen. Die Natur, so könnte man sagen, hat mit der zweigeschlechtlichen Fortpflanzung ein Spiel erfunden, bei denen die eine Seite Strategien entwickeln muss, nach denen »gute« Angebote gemacht werden (männlich) und die andere Seite Strategien, nach denen unter Angeboten das jeweils »beste« Angebot ausgewählt wird (weiblich).

Auch wenn man die biologische Festschreibung von Geschlechtern problematisieren kann, scheint der Mechanismus dahinter sehr effektiv zu sein. Ein entsprechender Hinweis kommt ausgerechnet aus der Computerwissenschaft, wo künstliche Intelligenzen einen Leistungssprung dadurch vollziehen, dass sie sich aufspalten in einen »Generator«, der Optionen generiert, und einen »Discriminator«, der diese Optionen gegeneinander abwägt und eine Entscheidung trifft. Diese Aufspaltung in zwei Rollen, die gegeneinander und miteinander spielen, ist die Grundlage für den qualitativen Sprung in der künstlichen Intelligenz in Form von Generative Adversarial Networks (GANs). Auf das Phänomen einer solchen Aufspaltung werde ich weiter unten unter dem Begriff »Zweiköpfigkeit« zurückkommen.

2.1.5 Den-Richtigen-/Die-Richtige-finden-Spiele

Die besondere Bedeutung von Auswahlspielen ist schon durch Balzspiele im Tierreich evident, sie beziehen sich aber auch auf spezifische Rollen in der Gemeinschaft, etwa Führerschaft, Pflege, Spiritualität, Kunst etc. Entsprechende Spiele sind überall zu finden: Bei der Teamzusammenstellung, beim Bewerbungsgespräch, beim Headhunting, bei Castingshows – immer haben diese Spiele potenziell eine gewaltige Konsequenz für die Spielenden, ja, sie können lebensentscheidend sein. Sowohl Huizinga als auch Caillois weisen auf die Bedeutung von Aufgabenspielen hin (Huizinga 2014; Caillois 2014), die dazu dienen, den Richtigen für eine spezielle Aufgabe zu finden. Sie sind auf der Ebene der Fiktion mit dem riesigen Feld der Heldenmythen verbunden und haben einen besonderen Bezug zu Märchen und Mythen, in denen das Motiv der Aufgabenstellung auftaucht.

Diese Art von Wettkämpfen sind nicht einfach nur Leistungsvergleiche, sondern haben die soziale Funktion, den Richtigen für eine bestimmte Aufgabe zu finden. Archetypisch kann man solche Aufgabenspiele als Schwellenhüter sehen (Lösel 2008): Sie sind einerseits abschreckend und stellen scheinbar unerfüllbare Anforderungen an die Held:innen. Die Schwelle wird hochgelegt, und die Eignung für den Eintritt ins Heilige wird kritisch geprüft. Andererseits beschützen sie auch die Held:innen, indem sie diese davon abhalten, sich in ein Wagnis zu stürzen, dem sie nicht gewachsen sind. Neben Geschicklichkeit und Intelligenz wird auch der Wille, die Leidenschaft und die Stärke der Liebe getestet – und nicht selten sind die Aufgaben seltsam und grausam. Sie gleichen dann eher einem Gottesurteil als einem Assessment. Besondere Bedeutung haben hierbei Rätsel, die gelöst werden müssen. Caillois unterstreicht, dass rätselhafte Herausforderungen in allen Kulturen gefunden werden können und oft im Zentrum literarischer und dramatischer Produktionen stehen (Caillois 2014). Oft sind die Rätsel selbst rätselhaft, das heißt, die Zuhörer:innen oder Leser:innen können keineswegs eine einfache Lösung antizipieren, sondern werden selbst Teil des Lösungsprozesses, müssen eigene Überlegungen anstellen und überraschende Wendungen mitverfolgen. Rätselspiele sind damit auf eine andere Art performativ als einfache Sportwettkämpfe oder andere, klar definierbare Leistungswettbewerbe. Solche Aufgabenwettkämpfe, bei denen die Kriterien nicht klar definiert werden, sind nah an der Kunst, auch zutiefst Teil der Kunst, und bleiben rätselhaft. Das gilt beispielsweise für Ausschreibungen, die mithilfe einer Jury den richtigen Künstler bzw. die richtige Künstlerin für ein Stipendium oder einen Preis auswählen sollen. Es gibt keinen geraden Weg, die Aufgabe zu erfüllen, und oft ist der Versuch, einen solchen zu finden, die sichere Bedingung für ein Scheitern. Die Aufgabe kommt also als Rätsel daher, als Koan.

Das massenhafte Aufkommen von Castingshows, der Dauermarathon von Bewerbungen, das permanente Ausschreiben von Förderungen, die Popularität von Dating-Apps – all dies sind Belege dafür, dass die Den-Richtigen-finden-Spiele oder Die-Richtige-finden-Spiele für die Dynamik der liberalisierten Gesellschaft wichtiger sind als je zuvor. Sie verbinden die Ebenen von Fiktion, Spiel und Wirklichkeit und sind auf all diesen Ebenen allgegenwärtig (vermutlich bis zum Punkt, wo wir vor unseren Schöpfer treten und uns als würdig für das Paradies erweisen müssen).

2.1.6 Hobbyspiele

Eine meiner Meinung nach unterschätzte Kategorie von Spielen besteht im Kern darin, sinnlose oder sinnlos scheinende Fähigkeiten zur Perfektion zu bringen. Es ist für das Überleben der Menschheit vermutlich nicht wichtig, ob junge Menschen mit einem Skateboard kunstvoll über eine Eisenstange rutschen können oder ob ältere Menschen einen kleinen Ball mit wenigen Schlägen in ein weit entferntes Loch

befördern können. Dennoch widmen nicht wenige Menschen solchen Tätigkeiten beachtlich viel Zeit, Geld und Herzblut. Sie treten in eine hoch spezialisierte Welt ein, fachsimpeln mit ihresgleichen in einer Fachsprache, die andere kaum verstehen, diskutieren Probleme, die andere nicht sehen können, und steigen in geheimnisvollen Hierarchien auf und ab, kurz, sie betreten eine Spielwelt und spielen ein Spiel. Diese besondere Form von Spiel scheint dem Menschen vorbehalten zu sein, weil sie keinen offensichtlichen evolutionären Sinn hat. Sie treibt seltsamste Blüten und bildet soziale Blasen. Unsere Welt ist voll davon, unsere Gesellschaft ist ein Schaum aus kleinen und großen Blasen, deren Oberflächenspannung durch Spielen entsteht.

Viele Seltsamkeiten der menschlichen Gesellschaften lassen sich nur durch solche von der Realität abgekoppelten Spiele erklären, die sich nicht nur eine eigene Binnenrealität schaffen, sondern auch einen kleinen Vorrat aus Sinn erzeugen können, von dem die darin Lebenden durchaus eine Weile existieren können, obwohl dies von außen keinen Sinn ergibt. Ich bin überzeugt davon, dass die Überlebensfähigkeit des Menschen, entgegen dem ersten Anschein, genau auf dieser Fähigkeit beruht, sich selbst kleine Spieluniversen zu schaffen.

Der entscheidende Punkt ist, dass Hobbyspiele völlig losgelöst von biologischen Notwendigkeiten existieren und damit einen Mechanismus aufzeigen, durch welchen sich Spiele von ihrer evolutionären Basis lösen. Zwar spielen Statusverhalten, Balzverhalten und andere biologische Dynamiken noch eine Rolle, aber Imagination, Sprache, Interesse und Kognitionen überschreiben sie in einer Weise, die nahezu jede beliebige Verhaltensweise zum Spiel werden lassen kann. Hobbyspiele sind damit ein Beleg für die ungeheure soziale Plastizität von Spielen.

2.1.7 Klatsch und das Auswechseln von Wahrnehmungsrahmen

Was für die Krähe ›Hide and Seek‹ ist, das könnte für den Menschen das Spiel ›Klatsch‹ sein. Untersuchungen über das Entstehen von Kultur und Sprache über Tratsch und Klatsch sind ziemlich gut belegt (Dunbar 1996). Dies mag verwundern, es ist aber unter Anthropolog:innen eine anerkannte These aufgrund der universellen Bedeutung von Klatsch und Tratsch in allen Gesellschaften. Mitglieder aller Kulturen verbringen einen erstaunlich großen Teil ihrer Zeit damit, über die anderen Mitglieder zu reden. Klatsch und Tratsch sind der soziale Kit, durch den die Gemeinschaft sich immer wieder selbst vergewissert, indem sie ihre Normen wieder und wieder verhandelt und an Beispielen durchspielt. Durch das ständige Tratschen und Klatschen wird also vermittelt, was man tut und was man nicht tut, was als normal gilt und was als anormal. Der Aufbau und die Ausdifferenzierung von gesellschaftlichen Normen sind ohne Klatsch und Tratsch kaum denkbar.

Der Primatenforscher und Psychologe Robin Dunbar geht aber noch einen Schritt weiter und räumt dem Tratsch und Klatsch sogar eine zentrale Bedeutung

in der Entwicklung der menschlichen Sprache ein (Dunbar 1998). Wenn man sich klarmacht, wie bedeutsam die Sprache auch für die Gehirnentwicklung ist, wird der Vergleich mit ›Hide and Seek‹ bei Krähen naheliegender.

Klatsch ist dabei im Unterschied zum Tratsch eine ziemlich komplizierte soziale Handlung. Während Tratsch ein eher zielloses Schwätzen über Dies und Das bedeutet, ist Klatsch das absichtsvolle Sprechen über Abwesende, in welchem Unbelegbares und absichtsvoll Falsches kunstvoll miteinander vermischt werden. Klatsch kann dabei verheerende soziale Folgen für Einzelne haben, aber auch die ganze Gemeinschaft schwer beschädigen, weshalb er in vielen Kulturen verurteilt oder verboten ist. Klatsch hat eine Tendenz, sich zu verselbstständigen und zu eskalieren. Der Verursacher oder die Verursacherin des Klatsches kann sehr leicht die Kontrolle über die Halbwahrheiten verlieren, die in der Gemeinschaft zirkulieren. Hans Christian Andersen hat dies in seiner Geschichte »Es ist wirklich wahr!« parodierend auf die Spitze getrieben. Darin geben Hühner eine Geschichte weiter und machen aus einer ausgerupften Feder den Selbstmord von fünf Hühnern, einfach aus dem Bedürfnis nach Skandalisierung und Dramatisierung heraus. Im Zeitalter der sozialen Medien fällt es nicht schwer, in Shitstorms eine Entsprechung zu sehen. Der entscheidende Punkt ist der Kontrollverlust: Wenn der Geist aus der Flasche ist, lässt er sich nicht mehr einfangen. Tausende von Geschichten erzählen von der Gefahr, die im Klatsch liegt. Und genau dieser Punkt der Unkontrollierbarkeit ist meiner Meinung nach der Grund dafür, dass wir im Klatsch ein Spiel sehen sollten, vielleicht sogar das elementarste soziale Spiel.

Was sind dann also die genauen Bedingungen dieses Spiels? Eine erste Voraussetzung ist, dass überhaupt eine Gemeinschaft besteht, denn über Außenstehende zu klatschen, macht laut dem Soziologen Jörg Bergmann keinen Sinn.

»Geklatscht wird nicht über Fremde; Klatsch in der Alltagskommunikation zeichnet sich vielmehr dadurch aus, dass die drei Beteiligten miteinander befreundet, zumindest aber sich wechselseitig bekannt sind. Die Klatschtriade reflektiert daher in einer konkreten sozialen Situation die Intimitätsmuster im Netz der persönlichen Beziehungen der Beteiligten. Indem Freunde über andere gemeinsame Freunde klatschen, demonstrieren sie sich wechselseitig, dass sie alle zu einem Kreis, einem Zirkel gehören und damit die Pflicht haben, Interesse für die Tugenden wie die Unarten der anderen Mitglieder zu zeigen.« (Bergmann 2001, 80)

Natürlich kann man auch über Außenstehende Unwahrheiten verbreiten, diese sind dann aber kein Klatsch, weil sie zu wenig informiert und zu wenig nuanciert sind. Es fehlt dann auch die Absicht, die Stellung des Klatschobjektes zu manipulieren, um selbst eine bessere Stellung zu erhalten. Klatsch lebt von der Spannung zwischen den öffentlichen Handlungen und Behauptungen einer Person und den privaten Handlungen und Behauptungen, die diese Person vor Entdeckung abschirmen

will (Bergmann 1987). Die Klatschenden benötigen also als zweite Voraussetzung ein Konzept von öffentlichem versus privatem Selbst. Als dritte Voraussetzung kann man die temporäre Abwesenheit von mindestens einem Mitglied der Gemeinschaft benennen. Der Klatsch der ›Waschweiber‹ erfüllt diese Voraussetzungen ideal: Sie besitzen Zugang zu privaten Informationen über ihre Dienstherrn, können also privates und öffentliches Selbst gegeneinander ausspielen, und sie haben mit den Waschstellen eine Gelegenheit zum Austausch unter Abwesenheit der Herrschaften.

Sind diese Voraussetzungen gegeben, dann ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, dass das Spiel des Klatschens in Gang kommt. Bergmann beschreibt es in einer Weise, die durchaus als Spielbeschreibung gelesen werden kann. Es umfasst drei Rollen:

»Ein formales Merkmal der Klatschkommunikation in Gesprächen ist die dreigliedrige Beteiligungsstruktur. Im Klatsch sind immer drei Handlungsfiguren involviert: ein Klatschproduzent, ein Klatschrezipient und ein Klatschobjekt, also eine Person, über die geklatscht wird. Dabei ist für Klatschkommunikation grundlegend, dass die Person, über die geredet wird, abwesend oder außer Hörweite ist. Die Klatschakteure verbergen damit vor dem Klatschobjekt nicht nur, dass sie in dessen Privatsphäre eindringen, sondern auch, dass sie in der Regel auf eine moralisierende und herabsetzende Weise über ihn sprechen.« (Bergmann 2001, 80)

Das Motiv der Herabsetzung ist verbunden mit den oben beschriebenen angedeuteten Statusspielen. Denn indem der Status eines ranghöheren Individuums herabgesetzt wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass man selbst aufsteigt, und diese Aussicht ist erfreulich. Damit Klatsch diese Wirkung entfaltet, sind bestimmte Erzähltechniken notwendig, die auch die Fantasie des Zuhörers einbeziehen:

»Hierbei steht im Mittelpunkt der Austausch von Informationen und Geschichten über das Klatschopfer, wobei generell die Tendenz vorherrscht, das Pikante, das Befremdliche, das Unschickliche, das Absonderliche in dessen Verhalten zu thematisieren. Oft sind einzelne Beobachtungen oder Informationen aus zweiter Hand Grundlage des Gesprächs, mit der Folge, dass Spekulieren und das Ausfüllen von Leerstellen, vor allem aber die Begeisterung für ›pikante Details‹ zu einem wesentlichen Bestandteil der Klatschkommunikation werden.« (Bergmann 2001, 80)

Gleichzeitig darf Klatsch nicht zu offensichtlich gelogen sein, und die eigene Absicht muss verschleiert werden. Dies ist eine komplexe sozialkognitive Leistung und erfordert äußerste Sensibilität in der Darstellung:

»Der hier nahe liegenden Gefahr, deshalb als unglaublich oder gar verleumderisch zu gelten, begegnen die Klatschakteure durch den Einsatz von Darstellungstechniken, die den Wahrheitsanspruch untermauern sollen, und von kommunikativen Praktiken, die sie als interesselose, unschuldige Beobachter und wahrheitsgetreue Berichterstatter erscheinen lassen.« (Bergmann 2001, 80)

Die Spielzüge des Klatschspiels sind sicher ähnlich kompliziert wie beim Schach. Dabei müssen die Wirkungen auf zwei Parteien, nämlich auf den Klatschrezipienten und das Klatschopfer, bedacht werden, sowie die möglichen Rückwirkungen auf den Klatschproduzenten selbst. Weiterhin muss die Klatschmitteilung so gestaltet werden, dass die Wahrscheinlichkeit einer Weitergabe möglichst hoch ist, sie muss also mitteilungswürdig sensationell, skandalös sein, damit sie ›viral‹ wird. Typisch für Klatschmitteilungen ist auch, dass sie normalerweise mit der Botschaft versehen werden, dass sie selbstverständlich nicht als Klatsch betrachtet werden sollen und dass der Empfänger oder die Empfängerin sie bitte nicht weitergeben solle. Die Analogie zu einem Infektionsgeschehen liegt auf der Hand: Klatsch soll sich von den Klatschproduzent:innen lösen und sich selbst fortpflanzen. Darin liegt sein Eskalationspotenzial.

Exkurs: Auftritte und Abtritte

Aus Sicht eines Theatermakers ist es bemerkenswert, dass durch die Heimlichkeit des Klatschens Auftrittsmöglichkeiten etabliert werden. Zunächst muss ein Individuum abwesend sein, also einen Abgang machen, damit die Verbleibenden einen Moment des Austausches haben. Klatsch kann dabei zwar an sich schon befriedigend sein, der wirkliche Payoff entsteht aber erst bei Rückkehr des Klatschobjektes. Dieser Moment hat etwas durch und durch Theatrales, indem ihr erneutes Erscheinen eine völlig neue Wahrnehmung der Person erlaubt – in der Regel natürlich eine negative (sozial ängstliche Personen wissen dies und versuchen daher, den Raum gar nicht erst zu verlassen, um den anderen keine Möglichkeit des Klatsches zu lassen). Ein solches Reframing von Figuren ist eine wichtige Grundlage in der Komödie und im Türenknalltheater. Wenn das Klatschobjekt wieder eintritt, haben die Anwesenden eine Information ausgetauscht, die den Hintergrund des Wiedereintretenden verändert. Das ist der Grund für das ewige Rein und Raus dieser Theaterformen. Nicht die Figuren ändern sich, sondern das, was wir über sie erfahren haben. Wenn keine Auf- und Abgänge stattfinden, kommt eine Komödie nur mühsam vom Fleck. Tragödien dagegen ziehen ihre Ewigkeit und Bleischwere gern aus der ständigen Präsenz derselben Personen auf der Bühne.

Der erste Mensch, der entdeckte, dass das Reden über Abwesende die Art, wie diese danach wahrgenommen werden, fulminant verändern kann, muss überwältigt von dieser Erkenntnis gewesen sein: Man kann Sprache verwenden, um den Wahrnehmungsrahmen einer anderen Person zu verschieben und diese in einem

völlig neuen Licht erscheinen zu lassen, einfach indem man etwas über diese Person erzählt. Diese Entdeckung, die jeder Mensch in seiner Kindheit neu macht, bedeutet den Eintritt in ein grundlegendes soziales Spiel, das nie wieder aufhört und das uns bis in die kleinste Zelle formt. Es ist ein Spiel, das wir Menschen initiieren, aber niemals ganz unter Kontrolle bringen können.

Es überrascht nicht, dass Kinder, wenn sie die Möglichkeit des Klatsches entdecken, oft über das Ziel hinausschießen und einfach etwas über eine andere Person sagen, um diese Wirkung auszutesten. Die Macht, die dadurch entsteht, muss erst nach und nach an Verantwortung gekoppelt werden. Ein Verbot von Klatsch hat noch niemals funktioniert und wird auch niemals funktionieren, weil Klatsch ein Motor unserer Evolution ist. Ihn zu verbieten, würde bedeuten, die Evolution zu verbieten.

2.1.8 Sprachspiele

Das Spiel der Spiele ist natürlich nicht Schach, sondern die Sprache, jedenfalls dann, wenn wir sie als Spiel verstehen können, wofür meiner Meinung nach einiges spricht. Der Philosoph Ludwig Wittgenstein rückte sogenannte ›Sprachspiele‹ in den Mittelpunkt seines Ansatzes. Sie waren für ihn einerseits Mittel, um philosophische Sachverhalte darstellen zu können, andererseits entwickelte er das Konzept zu einer umfassenden Handlungstheorie: »Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das ›Sprachspiel‹ nennen.« (Wittgenstein 1998, § 7) In diesem allgemeineren Verständnis sind Sprachspiele niemals ganz losgelöst von nicht-sprachlichen Praktiken, auf denen sie aufbauen. Wittgenstein nimmt hier die Sprechakttheorie bereits vorweg, was man auch an seiner Liste von Beispielen gut sehen kann:

»Befehlen, und nach Befehlen handeln – Beschreiben eines Gegenstands nach dem Ansehen, oder nach Messungen – Herstellen eines Gegenstands nach einer Beschreibung (Zeichnung) – Berichten eines Hergangs – Über den Hergang Vermutungen anstellen – Eine Hypothese aufstellen und prüfen – Darstellen der Ergebnisse eines Experiments durch Tabellen und Diagramme – Eine Geschichte erfinden; und lesen – Theater spielen – Reigen singen – Rätsel raten – Einen Witz machen; erzählen – [...] Bitten, Danken, Fluchen, Grüßen, Beten« (Wittgenstein 1998, § 23).

All diese Beispiele sind performativ, das heißt, sie formulieren etwas auf sprachlicher Ebene, vollziehen aber gleichzeitig eine Handlung. Man fragt sich unweigerlich, warum Wittgenstein den Begriff des Spiels bemühte, um ein so allgemeines Verhältnis zu beschreiben. Könnte er nicht einfach ›Handlung‹ oder ›soziale Praxis‹ sagen? Warum verwendet er ›Spiel‹? Die anschaulichste Begriffsklärung findet

sich wohl in Wittgensteins »Blauem Buch«, das 1934–35 entstand. Hier verweist er darauf, dass Sprache von Kleinkindern immer in einem spielerischen Kontext erworben wird und dass diese Qualität in der komplexeren Sprache der Erwachsenen noch enthalten sei:

»Ich werde in Zukunft immer wieder deine Aufmerksamkeit auf das lenken, was ich Sprachspiele nennen werde. Das sind einfachere Verfahren zum Gebrauch von Zeichen als jene, nach denen wir Zeichen in unserer äußerst komplizierten Alltagssprache gebrauchen. Sprachspiele sind die Sprachformen, mit denen ein Kind anfängt, Gebrauch von Wörtern zu machen. Das Studium von Sprachspielen ist das Studium primitiver Sprachformen oder primitiver Sprachen [...]. Wenn wir solche einfachen Sprachformen untersuchen, dann verschwindet der geistige Nebel, der unsern gewöhnlichen Sprachgebrauch einzuhüllen scheint. [...] Wir sehen, daß wir die komplizierten Formen aus den primitiven zusammensetzen können, indem wir nach und nach neue Formen hinzufügen.« (Wittgenstein 1998, 36–37)

Durch Sprachspiele wird eine Verbindung zwischen Worten und der konkreten Welt, zwischen sprachlichen und nichtsprachlichen Handlungen hergestellt, die sehr viel körperlicher, intentionaler, sinnlicher und operativer ist als ein lexikalisches Wissen. Die Bedeutung der Worte etabliert sich erst durch ihre spielerische Anwendung, durch die Operationen, die mit ihnen vollzogen werden können. Eine Bedeutung außerhalb dieses Spiels ist eigentlich unmöglich und die Quelle vielfältiger Missverständnisse.

Mit dem Konzept der Sprachspiele wird die Sprache selbst zu einem Spiel, das die Menschen erfunden haben und das unendliche Variationen zulässt. Es ist ein Spiel mit Zeichen, die nach bestimmten Regeln kombiniert werden können und dabei innen und außen in operativen Feedbackschleifen verknüpfen. Da die Sprache, so Wittgenstein, innerhalb von Spielen erlernt wird, bleibt sie zu einem gewissen Grad auch ein Spiel, ganz egal, wie ernst das ist, was wir zu sagen versuchen. Dieses Spielerische ist der Sprache nicht auszutreiben, weshalb die Sprache auch ihr Außerhalb nicht benennen kann. Worüber man nicht sprechen kann, darüber muss man also schweigen. Sprechen können wir nur über das, was innerhalb des Sprachspiels gespielt werden kann.

Wie die oben aufgeführten Spiele können auch die Sprachspiele den Bezug zur Wirklichkeit verlieren und nur noch für sich selbst gespielt werden. In seinem »Braunen Buch«, das den »Philosophischen Untersuchungen« vorausgeht, bezeichnet Wittgenstein die Sprachspiele noch als in sich geschlossene Systeme der Verständigung (Wittgenstein 2016, 120). In den »Philosophischen Untersuchungen« taucht diese Idee jedoch nicht mehr auf. Hier versteht er Sprachspiele als grundsätzlich offen, denn sie lassen sich beliebig erweitern oder verändern. Viele Begriffe

(viele Sprachspiele) seien gerade dadurch praktikabel, dass man keine genauen Grenzen für ihren Gebrauch ziehen kann.

Tatsächlich ist die Frage nach der Offenheit/Geschlossenheit von Sprachspielen nicht leicht zu beantworten und führt wahrscheinlich zu einem Sowohl-als-auch: Sprachspiele können sich, ausgehend von einer grundlegenden Offenheit, die durch ihre Genese im kindlichen Spracherwerb gegeben ist, hin zu einer zunehmenden Geschlossenheit entwickeln und dann zu vollständig selbstreferenziellen Spielen werden, die nur noch im Austausch erlaubter Zeichen bestehen, ohne die eigentliche Funktion der Spiele, nämlich die Verknüpfung von sprachlicher Tätigkeit mit nichtsprachlicher Tätigkeit noch zu bedienen. Sie können den Kontakt zur Erfahrung verlieren und unendliche Selbstverweise an ihre Stelle setzen. Infinite Regresse, Zitationszirkel, eine durchregulierte Sprache – all diese Dinge hätte Wittgenstein vermutlich gehasst und in ihrer hermetischen Geschlossenheit und Verschlossenheit gegenüber der Erfahrung kritisiert. Sobald Sprachspiele geschlossen sind, werden sie ›leicht‹. Es gibt kein Ringen um Worte mehr, weil alle Bedeutungen festgelegt sind. Die Jetons werden leichthändig über das Brett geworfen. Es gibt keine zwingenden Argumentationen mehr, sondern nur noch Stürme im Wasserglas, in denen derselbe Bodensatz immer wieder hochgespült wird. Auf der anderen Seite bleibt Sprache vermutlich immer ein offenes Spiel, in welchem neue Begriffe durch neue Handlungen, neue Individuum-Umwelt-Relationen entstehen.

Wenn man einmal nüchtern auf die Sprache schaut, dann ist eigentlich kaum verständlich, wieso wir davon ausgehen, sie sei ein Instrument der Vernunft. Sie ist eigentlich gar nicht gut geeignet, um Argumente auszutauschen und Zusammenhänge logisch darzustellen. Sogar für die inhaltliche Kommunikation ist sie nicht optimiert. Dagegen ist sie das perfekte Spiel, das ultimative Spiel des Menschen mit sich selbst. Sie ermöglicht unendliche Spielzüge, Strategien, Entscheidungen, Andeutungen, Untertöne, Täuschungsmanöver, Metakommunikationen. Sie eignet sich zu Aussagen über das eigene Selbst, den anderen, die Beziehung. Der Transport von Informationen ist eher eine schwergängige Zusatzfunktion, die wir permanent überstrapazieren. Es ist, als würden wir einen jungen Hund dazu zwingen, schwere Lasten von A nach B zu tragen.

2.1.9 Die Durchquerung des ludischen Feldes

Neben den einzelnen Spielen und Spielfamilien gibt es noch eine grundlegende, ebenfalls biologisch sinnvolle Dimension des Spielens: Die Aneignung von Fähigkeiten geschieht in einem großen Maß spielerisch, und erst in einem weiteren Schritt werden diese dann in anwendbare Fähigkeiten übersetzt. Spielen ist also ein wichtiges Element des Lernens, vielleicht sogar das Wichtigste, oder, anders ausgedrückt: Die Aneignung der Welt geschieht zu großen Teilen spielerisch. Wir lernen die Welt

also vielfach durch das Spiel kennen, und unsere Interaktion mit der Welt behält, so kann man mutmaßen, etwas von dieser Qualität, auch wenn uns das später nicht mehr bewusst ist. Ich nenne diesen Prozess ›das ludische Feld durchqueren‹. Taucht also beispielsweise ein neues Werkzeug in der Lebenswelt eines Individuums auf, dann ist die erste Interaktion damit das Herumspielen, um die Operationen zu erforschen, die dieses Werkzeug zulässt und die Affordances zu erkunden, die es impliziert. Was kann ich also damit machen? Und wozu lädt es mich ein?

Danach wird die Person das Werkzeug – und das ist verblüffend – erst einmal weglegen und scheinbar vergessen. Biolog:innen haben ein analoges Verhalten bei Kraken beobachtet: Wirft man ihnen ein unbekanntes Objekt ins Revier, beispielsweise Legosteine, dann untersuchen sie dieses Material zunächst möglichst detailliert. Danach lassen sie es eine Weile links liegen und scheinen es zu ignorieren. Wieder später widmen sie sich dem Material erneut, diesmal aber unter neuem Vorzeichen, nämlich experimentierend und spielend. Diese Dreiphasigkeit von Untersuchen-Ignorieren-Spielen ist auch bei Kindern zu beobachten. Wie man dieses Muster interpretieren soll, ist schwer zu sagen, aber auf jeden Fall wird erstens nicht gleich losgespielt, sondern die Eigenschaften des Materials werden zuerst untersucht. Dies scheint Priorität zu haben und eine in sich abgeschlossene Tätigkeit zu sein. Sobald sie beendet ist, geschieht zweitens etwas Seltsames, nämlich die Abwendung vom Gegenstand, das Ignorieren. Vielleicht muss man es als Pause verstehen, in welcher der Gegenstand abgespeichert und in seinen Eigenschaften verstanden wird. Möglicherweise bilden sich in dieser geheimnisvollen Phase auch die sogenannten ›Affordances‹, also Handlungsoptionen, zu denen der Gegenstand einlädt. Affordances sind verwandt mit dem ›Erwartungsrahmen‹ oder dem ›Möglichkeitsrahmen‹, auf den ich in Kapitel 3 eingehen werde. Die Affordances verbinden sich mit dem Gegenstand als vielfältige Feedbackschleifen mit bestimmten Wahrscheinlichkeiten und bilden eine Art von latentem Handlungsraum. In der dritten Phase werden die Möglichkeiten dann erprobt, die Funktionsschleifen werden getestet und variiert, sodass ein spielerisches Herumprobieren geschieht.

In meiner eigenen Praxis als Theatermacher habe ich diesen Prozess immer wieder erlebt: Ein neues technisches Werkzeug taucht auf, ein neues Lichtsystem, ein neues Soundsystem, ein neues Videosystem usw., und immer mussten wir durch einen spielerischen Prozess der Aneignung gehen: Wahrnehmen, Abwenden, Spielen. Die letzte Phase endete dann in der Regel von selbst, wir hatten das Spielen satt und wollten die neue Technik nun nutzen, um uns auszudrücken. Es blieb aber immer eine Reminiszenz, eine Aura des Spielerischen an der neuen Praxis hängen, und wir konnten darauf zurückgreifen, wenn es wieder zu ernst wurde.

Man muss sich eine gewisse Zeit im ludischen Feld aufhalten, bis die verschiedenen Aspekte, Seitenstränge, überraschenden Nebeneffekte, Wahrscheinlichkeiten und Möglichkeiten voll erlebbar werden. Es reicht nicht, das ludische Feld zwei- oder dreimal zu durchqueren, man muss vielmehr so lange darin verweilen, bis es

langweilig wird. Ich halte es für entscheidend, das ludische Feld nicht zu früh wieder zu verlassen, auch wenn die Begeisterung für bestimmte Effekte einen oft genau dazu verführt. Weiterspielen! Es ist nicht möglich, eine Zeitangabe zu machen, wann das ludische Feld verlassen werden sollte. Das Spiel selbst wird irgendwann langweilig, und die Lernerfahrung ist gesättigt.

Der entscheidende Punkt hierbei ist, dass nach dem Durchqueren des ludischen Feldes eine Spur der Spielhaftigkeit erhalten bleibt, die eine flexiblere, freiere Anwendung ermöglicht und die nun in die jeweilige Praxis eingeschrieben ist und weiter wirkt. Auf diese Weise entsteht ein Faden zwischen Spiel und Wirklichkeit, der das Thema, die Praxis, die Idee an das ludische Feld zurückbindet und eine gewisse Spielhaftigkeit in ihr erhält.

Man kann mit Huizinga vermuten, dass viele kulturelle Praktiken das ludische Feld durchqueren mussten, bevor sie ritualisiert oder institutionalisiert wurden. Sie enthalten damit einen Rest von Spielhaftigkeit. Für eine Gesellschaft kann dies zum Problem werden, denn ihre Mitglieder sollen die entsprechende Praktik ernst nehmen. Damit Praktiken stabilisiert werden können, müssen sie ihre Spielhaftigkeit abschütteln oder verleugnen. Ein Gerichtsprozess beispielsweise darf von den Teilnehmenden auf keinen Fall als Spiel zelebriert werden – auch wenn einige der Anwesenden (beispielsweise die Rechtsanwälte) ihre Spielhaftigkeit durchaus spüren, wenn der Richter mit einem Hämmerchen auf den Tisch schlägt oder gar eine Perücke trägt. Es entstehen daher starke Tabus, die Spielhaftigkeit zu benennen. Den Teilnehmenden wird ein Schweigegebot auferlegt, das nur Kinder durchbrechen dürfen: Von nun an wird über die Spielhaftigkeit der Welt geschwiegen. Was die Kulturen hier kollektiv vollziehen, ist keine Verdrängung im eigentlichen Sinn, denn das Wissen um die Spielhaftigkeit der Welt wird nicht ins Unbewusste verschoben, sondern bleibt bestehen. Lediglich die Kommunikation darüber wird tabuisiert.

In Arbeitskulturen entstehen beispielsweise viele kleine Widersprüche zwischen ihrer ziemlich offensichtlichen Spielhaftigkeit (ein umfangreiches Thema von Serien wie »The Office«, in der die Mitarbeitenden eigentlich nie wirklich ernsthaft arbeiten, sondern nur mit Angestelltenspielchen beschäftigt sind). In den Unternehmen selbst muss die Spielhaftigkeit dagegen weitgehend tabuisiert werden, nur am Feierabend oder auf Firmenfesten wird sie plötzlich wieder offenbar, um danach wieder unter einer Schicht von Fleiß und Ernst verborgen zu werden. Die Spielhaftigkeit muss unter allen Umständen unausgesprochen bleiben, damit sie als unsichtbare Ebene unter der Schicht der Arbeit weiterwirken kann.

2.1.10 Spiele als Evolutionstreiber

Die hier behandelte evolutionäre Perspektive enthält viele spekulative Elemente. Trotzdem wirft sie die interessante Möglichkeit auf, dass Spiele an der Höherent-

wicklung einer Art beteiligt sein könnten, indem sie eine Entwicklung jenseits der biologischen Notwendigkeit anstoßen. Die jeweilige Art reagiert damit nicht nur auf einen Aspekt der Umwelt, sondern schafft mit dem Spiel eine davon losgelöste Lernumgebung, die sich viel weiter steigern und ausdifferenzieren lässt als die vorgefundene natürliche Situation. Das Spiel verwandelt also passive Anpassung in aktives Lernen in einer simulierten Umwelt. Gerade die Möglichkeit von ›sinnlosen‹ Spielen deutet auf diesen Aspekt der Loslösung des Spiels von der jeweiligen biologischen Basis.

Bei Menschen ist eine Besonderheit, dass zu den Spielen, die auch im Tierreich vorherrschen, noch weitere komplexe Spiele hinzukommen: die Sprachspiele und die Fantasienspiele. Mit Letzteren kann sich ein Mensch fantasierend Wünsche erfüllen – eine bemerkenswerte Variante des Spiels mit vielen Schattenseiten.

Damit Spiele als Evolutionstreiber funktionieren können, müssen sie selbst evolutionsfähig sein, das heißt, sie müssen sich immer weiter verfeinern, bessere Strategien zulassen. Das geht am besten, wenn sie mindestens zwei Rollen zur Verfügung stellen, Spielende und Gegenspielende. Die komplementären Rollen arbeiten dabei zusammen, indem jede neu erfundene Strategie einen neuen Level des Spiels eröffnet und damit die Evolution antreibt. Bei den oben beschriebenen Krähen wären das zwei Rollen: Krähe A, die versucht, ihr Futter möglichst sicher zu verstecken, und Krähe B, die versucht, die Täuschungsmanöver von A zu durchschauen. Diese beiden Rollen führen zu immer komplexeren Verteidigungs- und Angriffsstrategien. Das Spiel kann sich damit beliebig steigern und durchaus auch zu absurden Übertreibungen kommen. Zu Beginn geht es vielleicht noch um das Futter, aber später geht es um eine Finesse, die im natürlichen Umfeld gar keine Entsprechung hat, sondern nur noch Teil der Spielumgebung ist. Auf diese Weise koppelt sich das Spiel von seinem Ursprung und seiner biologischen Funktion ab und wird zum Spiel um des Spiels willen.

Ich bezeichne diese Verfügbarmachung von Rollen im Folgenden als ›Aufspaltung‹ oder als ›Zweiköpfigkeit‹, wenn es um die spezifische Aufspaltung in Generator und Discriminator geht. Betrachtet man Spiele also aus der Vogelperspektive der Evolution, dann sind sie Systeme, die sich aufspalten, um gegen sich selbst zu spielen und dabei immer neue Fähigkeiten zu entwickeln. Wenn die Subsysteme eine ähnliche Spielstärke haben – sie nutzen ja dieselben Ressourcen – gewinnt immer mal die eine Seite, danach die andere Seite, und beide Subsysteme lernen ständig dazu. So entsteht ein Trainingseffekt, der in der natürlichen Situation nicht möglich wäre: Das Spiel hat sich von der Realität entkoppelt. Gleichzeitig hat es eine Dynamik entwickelt, die keine wirkliche Grenze besitzt, es sei denn, die Ressourcen des Systems sind nicht mehr zu steigern. So bekommen Spiele ihre uferlose, eskalierende Ungestalt. Diese Qualität der Selbststeigerung ist meiner Meinung nach das, was Spiele in ihrem Innersten ausmacht und gleichzeitig die Annahme ihrer Harmlosigkeit sehr fragwürdig macht.