

Zur gleichen Zeit, zunehmend insbesondere im 20. Jahrhundert, kam es dann zur Entstehung von Spielvorgängen im Rahmen *tertiärer Medialität*. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sowohl Produzierende als auch Rezipierende über jeweils eine technische Gerätschaft verfügen müssen, um ein Medium nutzen zu können. Zu tertiären Medien gehören beispielsweise das Telefon, das Radio, die Schallplatte, Zeichentrick- und Spielfilm, Tonbandaufzeichnungen oder Video. Tertiäre Medien haben einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Medien primärer und sekundärer Natur respektive sind in der Lage, diese zu inkorporieren und für ein wesentlich größeres Publikum verfolg- und erfahrbar zu machen. Durch Live-Übertragungen im Radio, im Fernsehen oder via Internet werden Spiele primärer und sekundärer Medialität wie Fußball, Wettkampf, Schach oder Darts von lokalen zu nationalen oder gar internationalen Ereignissen, bei denen viele Millionen Menschen ein Spiel passiv miterleben können. Freyermuth fasst die mediale Differenz von Spielen im Hinblick auf die ihnen inhärente Repräsentationslogik zusammen, bei der Spiele primärer Medialität – Freyermuth nennt hier das *Fangspiel* – auf einer realen Simulation des Realen basieren. Spiele sekundärer Medialität wie Brettspiele basieren nicht länger auf einer realen Simulation, sondern auf einer symbolischen Repräsentation des Realen, während

»Spiele tertiärer Medialität wie Radio- und Fernseh-Übertragungen von Sportveranstaltungen oder Quizshows [...] auf der medialen Repräsentation und Zurichtung von Spielen primärer und sekundärer Medialität [basieren], d. h. sie erlauben eine tele-auditive oder tele-audiovisuelle Teilhabe – überwiegend passiv und von Ferne – an montierten Simulationen des Realen sowie montierten symbolischen Repräsentationen des Realen.«<sup>34</sup>

Dem wiederum schließt sich die Frage an, wie Spiele *quartärer Medialität* zu definieren wären. Ihr soll im Folgenden nachgegangen werden.

## 2.2 SPIEL | COMPUTERSPIEL – DER WERKBEGRIFF UND DIE FRAGE NACH QUARTÄRER MEDIALITÄT

Eine ausführliche Aufzählung sämtlicher dem Menschen bekannten Spielkategorien und Spielarten würde an dieser Stelle zu weit ausufern und kann im Rahmen dieser Arbeit auch nicht geleistet werden. Für eine ausführliche kulturhistorische Auseinandersetzung sei daher auf die Schriften u. a. Huizingas, Caillois' oder

---

34 Ebd., S. 51.

Avedon und Sutton-Smiths verwiesen.<sup>35</sup> Während Huizinga das »Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturercheinung«<sup>36</sup> versteht und das Spiel als zentralen Begriff der Menschheitsgeschichte und als sinnvolle Funktion beschreibt, sucht Caillois, dieses Verständnis etwas mehr als 20 Jahre später in Teilen zu revidieren. Er macht sich zur Aufgabe, den Spielbegriff genauer zu umreißen und neu respektive anders zu definieren.<sup>37</sup> In diesem Zuge nimmt er eine Kategorisierung vor.<sup>38</sup> Huizinga sieht spielen grundsätzlich als eine sinnvolle Tätigkeit an.

»Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel »spielt« etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas.«<sup>39</sup>

Caillois argumentiert hingegen:

»Das Spiel ist eine Gelegenheit zu reiner Vergeudung von Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit und oft auch von Geld für den Ankauf von Spielutensilien oder für die eventuelle Bezahlung der Lokalmiete.«<sup>40</sup>

Er begründet diese Behauptung damit, dass das Spiel weder Reichtum noch Werk hervorbringe:

»Dadurch unterscheidet es sich von der Arbeit und von der Kunst. Am Ende der Partie kann und soll alles wieder genau so sein wie zu Beginn, ohne daß irgend etwas<sup>41</sup> Neues entstanden wäre, weder Ernten noch irgendein hergestellter Gegenstand, weder ein Kunstwerk noch vermehrtes Kapital.«<sup>42</sup>

Die Aussage, das Spiel erfordere Zeit, Energie, Erfindungsgabe, Geschicklichkeit sowie unter Umständen Geld für die Beschaffung von Spielmaterialien, ist kaum von der Hand zu weisen. Problematisch ist jedoch die Behauptung, es handele sich dabei um eine reine Vergeudung, da kein Reichtum und kein Werk entstünden. Caillois verkürzt hier, wenn er dem Spiel einen Nutzen abspricht,

---

35 Vgl. vgl. R. Caillois 1960; J. Huizinga 1939; E. M. Avedon/B. Sutton-Smith 1971.

36 J. Huizinga: *Homo ludens*, Kapitel 1.

37 Vgl. R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, Kapitel 1.

38 Vgl. ebd., Kapitel 2.

39 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 2.

40 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 12.

41 Ältere Schreibweisen werden unverändert zitiert.

42 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 12.

indem er Reichtum und Werk nur im materiellen Sinne zu verstehen scheint. Spiel kann jedoch immateriellen Nutzen stiften. Ein gutes Beispiel dafür findet sich im Designprozess digitaler Spiele (über die Caillois zu seiner Lebzeit keine informierte Aussage treffen konnte): Teil dieses Prozesses ist das sogenannte »Playtesting«. Ohne beständiges Spielen während des Entwicklungsprozesses eines Spiels ist ein Überprüfen der eigenen Arbeitsschritte und ihrer erfolgreichen Implementierung ins Spiel nicht gegeben. Spielen ist *Teil der Arbeit* vieler Spieldesignerinnen. Der *Spielmodus* ist dabei sicherlich ein anderer als der jener Mediennutzerinnen, die zum reinen Vergnügen spielen (und die, zugegeben, sicherlich den größten Anteil ausmachen). Dies lässt sich jedoch auch über den Spielmodus von Spieforschenden oder Journalistenschaft sagen, die auch aus anderen Absichten heraus als der reiner Unterhaltung spielen (und sich bei ihrer Arbeit trotzdem gut durch ein Spiel unterhalten fühlen können). Hier steht mehr ein analytischer Fokus bei der Mediennutzung im Vordergrund, der wiederum zu einer intensiven Auseinandersetzung sowohl mit der Konstitution als auch den Inhalten des jeweiligen Spiels führt. Dies birgt wiederum das Potenzial, einen reflektierenden Zugang zum Spielen zu finden, der als Grundvoraussetzung für Veränderung verstanden werden kann. Somit ist die Behauptung, dass kein Reichtum entstehe (Designerinnen *lernen* und *verbessern* ihre Arbeit durch Spielen), und das Spiel innergesellschaftlich nichts verändere (reflektierender Zugang Forschender und Journalismus), als kritisch zu betrachten, wie auch Freyermuth unter Verweis auf den griechischen Historiker Herodot anmerkt. Dieser beschrieb einmal, wie es den kleinasiatischen Lydern durch Brett-, Würfel- und andere Spiele angeblich gelang, »eine langwährende Hungersnot erst über Jahre hinweg zu ertragen und dann mit einem letzten Spiel auch einer Lösung zuzuführen, die dem Überleben des Gemeinwesens diente.«<sup>43</sup>

Auch die Behauptung, es entstehe kein Werk, ist kritisch zu hinterfragen. Der Werkbegriff ist besonders für die Klärung von Urheberrechten von zentraler Bedeutung. Im juristischen Sinne verstehen sich einzelne Spieldateien spätestens seit dem Aufkommen von ROM-Cartridges in den 1970er Jahren als ästhetische Einheiten.<sup>44</sup> Spieldateien und Spielserien stehen, seit sie kommerziell vermarktet werden, unter Copyright und verstehen sich als geistiges Eigentum. Sie ohne Erlaubnis zu vervielfältigen und zu verkaufen, egal nach welchem Geschäftsmodell, ist strafbar. Vor diesem Hintergrund ist der Verkauf der Kopie eines Spieldateien als Verkauf der Kopie des urheberrechtlich geschützten geistigen Eigentums

---

43 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 47 und Fn. 6.

44 Siehe hierzu ausführlicher Kapitel 4.2 und vgl. auch Kücklich, Julian: *Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie*, München: VDM Müller Verlag 2008, S. 30.

zu sehen. Auf dem urheberrechtlichen Schutz eines Computerspiels basiert ein großer Teil der Kapitalakkumulation durch die Rechteinhaber. Ein Computerspiel ist – im juristischen wie ökonomischen Sinne – geistiges Eigentum und Produkt. Dies rückt das Computerspiel zumindest schon in die Nähe des Verständnisses eines Werkbegriffes. Im ästhetisch-philosophischen Diskurs wird digitalen Spielen jene Definition jedoch häufig verweigert. Auch hier zeigt sich ein Bruch zwischen Theorie und realweltlicher Praxis.

Einräumen ließe sich, dass der Werkbegriff vor dem Hintergrund einer interaktiven Medienform neu zu diskutieren und zu definieren wäre. Freyermuth spricht von einer »weitere[n] Medialität, die wiederum auf beiden Seiten des Kommunikationsprozesses Technik einsetzt, jedoch prinzipiell über Rückkanäle verfügt.«<sup>45</sup> Der klassische Werkbegriff geht von einem Produkt aus, welches vollständig von einer Person oder einem Kollektiv kreiert und im Anschluss ohne Möglichkeit einer Modifikation oder Manipulation rezipiert und konsumiert werden kann. Dieses Begriffsverständnis kann auch für digitale Medienformen gelten, bei denen die Produzierenden linearer Audiovisionen für gewöhnlich den Traditionen des Kinofilms, des Fernsehens oder des Radios verpflichtet bleiben und jedwede Autorität über das Werk, seine Inhalte und seine Ästhetik für sich selbst beanspruchen. Trotz der Möglichkeit zur Interaktion, die beispielsweise das World Wide Web anbietet, bleiben Formate wie Podcasts, Vlogs oder Internetsendungen oftmals nicht nur linear, sondern darüber hinaus auch non-interaktiv. Digitale Spiele hingegen ermöglichen ihrer Nutzerschaft ein Interagieren mit ihren audiovisuellen Elementen »und offerieren darüber hinaus häufig auch einen Zugang, der tiefergehende Veränderungen des Spiels erlaubt, so genannte *Mods*, also Modifizierungen.«<sup>46</sup> Computer Spiele lassen sich mit einem klassischen Werkbegriff, der ursprünglich im Zusammenhang mit non-interaktiven Medienformen entstanden ist, tatsächlich nur noch zum Teil vereinbaren. Digitale Spiele werden durch vollkommen andere Produktionspraxen bestimmt und anschließend anders rezipiert als seine linearen Vorgängeraudiovisionen. Darstellungen und Dramaturgie sind tendenziell hypertextueller Natur – *ergodisch*, wie Aarseth (s. u.) argumentiert. Analog dazu unterscheidet sich »das Game Design von den traditionierten Verfahren der Filmproduktion durch eher non-lineare und iterative Praktiken.«<sup>47</sup>

---

45 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 56.

46 Ebd., Herv. i. O.

47 Freyermuth, Gundolf S.: »Game Studies und Game Design«, in: Sachs-Hombach/Thon (Hg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem 2015, S. 70-103, hier S. 70.

Computerspiele werden nicht passiv rezipiert. Die Möglichkeit Mediennutzer zur Partizipation und zur Interaktion ist einer der definitorischen Ankerpunkte digitaler Spiele. Auch Christine Hanke konstatiert: »Der ›Mehrwert des Computerspiels wird – vor allen Dingen in Medienvergleichen – in seiner spezifischen Form von Interaktivität gesehen.«<sup>48</sup> In der Interaktivität, also einem Zusammenwirken von bereitgestellten Spiel- und Wahrscheinlichkeitsräumen in Form von »databases, Quellcodes, Algorithmen, also den programmierten Logiken des Spiels«<sup>49</sup> und den Spielhandlungen der Spielerchaft findet das Computerspiel sein zentrales Charakteristikum. Erst durch dieses Zusammenspiel von Erschaffenden auf der einen, und Nutzerschaft auf der anderen Seite tritt es in einen Zustand der tatsächlichen, angedachten Existenz. Auf einen Roman lässt sich der Werkbegriff anwenden, auch wenn er nicht gelesen wird. Gleicher gilt für den Film, auch wenn er nicht angeschaut wird, und auch eine Statue lässt sich als Werk bezeichnen, selbst wenn sie niemand betrachtet. Diese Werke sind durch die Künstlerinnen, die sie erschaffen haben, im gleichen Zuge auch *vollständig determiniert* worden. Sie sind als abgeschlossen zu betrachten, und selbst wenn dem Publikum die Möglichkeit zur individuellen Einzelinterpretation und aktiven geistigen Auseinandersetzung mit dem Werk gegeben ist – um ihre vollständig determinierte, ästhetisch existente Form zu erlangen, benötigt es kein Publikum. Leserschaft, Filmfans und Galleriebesuchende haben in der Regel keine Möglichkeit, an ihrer Konstitution etwas zu ändern respektive Einfluss auf ihre Beschaffenheit zu nehmen. Eine Ausnahme ist sicherlich in interaktiven Kunstinstantionen und anderen experimentellen Werkformen zu sehen, die jedoch keineswegs den Großteil der genannten Medienartefakte ausmachen. Ein Computerspiel, und in gewissem Maße auch das Spiel ganz allgemein, sucht einen solchen Abschluss höchstens in einzelnen Konstituenten wie seiner Narration, nicht jedoch als Ganzes. Es ist vielmehr als *ständig unfertiges* Werk zu verstehen, das erst dadurch realisiert werden kann, dass es von einem bewusstseinsfähigen Wesen gespielt wird. Huizinga argumentiert an dieser Stelle: »Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich.«<sup>50</sup>

Computerspiele sind auf eine fortwährende Eingabe durch Spielende angewiesen, um in ihrer erdachten Form überhaupt stattfinden zu können. Kaum irgendwo wird dieser Sachverhalt deutlicher als in der Aufforderung ›Press Play‹, ›Press Start‹, ›Drücke Start‹ oder ›Zum Starten beliebige Taste drücken‹ der Start- und/oder Lademenüs. Wie Huizinga schon treffend formuliert hat, wird

---

48 C. Hanke: *>Next Level. Das Computerspiel als Medium*, S. 10, Herv. i. O.

49 Ebd., Herv. i. O.

50 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 5.

das Spiel erst »durch das Einströmen des Geistes«<sup>51</sup> möglich. Game Designer Chris Crawford fasst zusammen: »With a game, the artist creates not the experience itself but the conditions and rules under which the audience will create its own individualized experience.«<sup>52</sup> Game Designerinnen erschaffen also einen Möglichkeits- und Wahrscheinlichkeitsraum, der dann von der Spielerschaft realisiert wird. Durch dieses Zusammenspiel gelangen digitale Spiele erst in ihre angedachte Form. Espen Aarseth versteht Computerspiele als *ergodische Systeme*. Das Wort *ergodisch* ist eine Zusammensetzung aus den griechischen Wörtern *ergos*, welches sich mit ›Arbeit‹ übersetzen lässt, und *hodos*, welches sich mit ›Pfad‹ oder auch ›Weg‹ übersetzen lässt. Ein ergodisches System ist nach Aarseth ein Phänomen, welches einen aus Zeichen bestehenden Pfad oder Weg durch ein nicht-gleichgültiges Element der Arbeit produziert,

»by some kind of cybernetic system, i. e., a machine (or a human) that operates as an information feedback loop, which will generate a different semiotic sequence each time it is engaged.«<sup>53</sup>

Dieter Mersch erläutert hierzu: »Digitale Spiele verfahren insofern ergodisch, als es gilt, zwischen Alternativen einen Weg im Labyrinth der Möglichkeiten zu finden und dadurch erst die Textur der Geschehnisse hervorzubringen.«<sup>54</sup>

Winifred Phillips verweist auf James Paul Gee, der sogar so weit geht, Computerspiele als *Performance Art* zu titulieren, die von Spielerschaft und Spieleentwicklerinnen koproduziert wird.<sup>55</sup> Während die Diskussion darüber, ob und inwiefern Computerspiele eine Kunstform darstellen, schon einige Jahrzehnte andauert, ist es interessant, dass Gee als Linguist sowie Phillips als Gamekom-

---

51 Ebd.

52 Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*, Vancouver, WA: Washington State University 1997, S. 3. Crawfords 1984 im Original erschienene Schrift ist 1997 in einer elektronischen Fassung von Sue Peabody an der Washington State University als PDF wiederveröffentlicht worden. Die Angaben zu Seitenzahlen ergeben sich aus dieser Fassung. Online verfügbar unter [https://www.stonetronix.com/gamedesign/art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](https://www.stonetronix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf)

53 Aarseth, Espen J.: »Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art«, in: Ryan (Hg.), *Cyberspace textuality. Computer technology and literary theory*, Bloomington: Indiana University Press 1999, S. 31-41, hier S. 32f.

54 Distelmeyer, Jan/Hanke, Christine/Mersch, Dieter (Hg.): *Game over!?: Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript 2008, S. 33f.

55 Vgl. Gee 2006, n. W. Phillips: *A composer's guide*, S. 11.

ponistin beide den Grundgedanken Aarseths aufgreifen. Das Medium Computerspiel funktioniert als interaktives Unterhaltungsmedium, das seine Bedeutung wie Bestimmung und vollendete Form durch die Kommunikation einer Maschine – bestehend aus Hard- und Software, Computersystem und Programm – mit dem organischen Wesen *Homo sapiens* erlangt. Das Computerspiel ist, anders als non-interaktive Unterhaltungsmedien, auf die externe Eingabe der Spielerschaft *angewiesen*. Es bietet Interaktivität als Unterhaltungserfahrung nicht nur an, sondern macht sie zu einer *notwendigen Voraussetzung*. Freyermuth sieht hier den Schritt zu quartärer Medialität vollzogen, bei der »es zu einer Verschmelzung gestalterischer Souveränität« kommt.<sup>56</sup> Während die Produzierenden linearer Audiovisionen im Sinne tertiärer Medialität, selbst wenn sie sich digitaler Produktions- und Distributionswerkzeuge bedienen, prinzipiell keine interaktive Ebene mit Mediennutzenden vorsehen und »ihrem Publikum eine *Final-Cut*-Version als geschlossenes Werk« präsentieren,<sup>57</sup> ermöglichen Game Designerinnen die Interaktion mit Audiovisionen und medialen Inhalten, indem sie die Rückkanäle nutzen, die durch den Einsatz digitaler Technik möglich werden. So existieren heute in unserer Kultur Spiele primärer, sekundärer, tertiärer und quartärer Medialität. Anders als Spiele primärer, sekundärer und tertiärer Medialität, die auf realen respektive symbolischen Repräsentationen und tele-audiovisueller Teilhabe an diesen basieren,

»so ermöglichen digitale Spiele erstmals eine interaktive Teilhabe nicht nur an virtuell-echtzeitigen Simulationen symbolischer Repräsentationen des Realen, sondern vor allem auch an virtuell-echtzeitigen und hyperrealistischen Simulationen des Imaginären.«<sup>58</sup>

Eine gesamtheitliche Aufarbeitung des klassischen Werkbegriffes sowie seine Neudefinition übersteigt den Rahmen dieser Arbeit und kann in dieser Kürze nicht geleistet werden. Es sei an dieser Stelle aber angemerkt, dass die Verweigerung der Anerkennung als Werk und Caillois' Aussage, das Spiel sei von der Arbeit und der Kunst zu unterscheiden, bringe weder Reichtum noch Werk und führe zu keiner innergesellschaftlichen Veränderung als kritisch zu betrachten ist.<sup>59</sup> Denn auch zu seiner Wirkzeit existierten schon analoge Vorgänger wie Brettspiele, die auf jenen kollaborativen Werkbegriff durch das interaktive Zusammenspiel von Wahrscheinlichkeitsräumen auf dem jeweiligen analogen Spielfeld und den Spielenden referierten. Sogar Caillois selbst sollte die spätere

---

56 G. S. Freyermuth: *Games | Game Design | Game Studies*, S. 57.

57 Ebd., S. 56, Herv. i. O.

58 Ebd., S. 59.

59 Vgl. R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 12.

Grundidee Aarseths schon im Zusammenhang mit dem analogen Spiel anreißen und einräumen, dass ein im Voraus bekannter Ablauf ohne Möglichkeit einer unerwarteten Wendung nicht mit dem Wesen des Spiels vereinbar sei:

»Es bedarf einer beständigen, nicht voraussehbaren Erneuerung der Situation [...]. Das Spiel besteht in der Notwendigkeit, unmittelbar *innerhalb der Grenzen und Regeln eine freie Antwort* zu finden und zu erfinden.«<sup>60</sup>

Caillois geht nur noch nicht den Schritt, in jenen rahmenden Grenzen und Regeln, die es vermögen, Wahrscheinlichkeitsräume aufzuspannen, eine (neue) Form des Werks oder einen immateriellen Nutzen zu erkennen.

Die Tätigkeit des Spielens und das Spiel selbst von vorneherein als eine Vergeudung in jeglicher Hinsicht zu deklarieren, ist also problematisch. Denn sowohl zu Caillois' Zeit als auch heute gibt es Subjekte, die ihren Lebensunterhalt mit Spielen und spielen bestreiten. Caillois spricht in diesem Zusammenhang von

»Professionellen [...] Radfahrer[n], Boxer[n], Jockeis oder Schauspieler[n] [...], die auf der Rennbahn, im Ring, im Hippodrom oder auf den Brettern ihren Lebensunterhalt verdienen und die an den Preis, den Lohn oder die Gage denken müssen.«<sup>61</sup>

In seinen Augen sind sie »selbstverständlich keine Spieler im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr Berufstätige. Wenn sie spielen, spielen sie bestimmt ein anderes Spiel.«<sup>62</sup> Im Zusammenhang mit Computerspielen ließe sich die Liste Caillois' ›Professioneller‹ zum einen durch E-Sportlerinnen, zum anderen durch Let's Playerinnen ergänzen. Beide Gruppen verdienen durch und mit der Tätigkeit des Computerspielens ihr Geld. Die E-Sportlerinnen durch Verträge mit Sponsoren oder Verbänden und zum Teil klassische Gehälter sowie Preisgelder, die Let's Playerinnen durch Werbeeinnahmen auf ihren Streaming-Kanälen oder ebenfalls durch Sponsorenverträge. Sicherlich könnte man auch diese Gruppen als Berufstätige bezeichnen, die nicht aus reinem Vergnügen spielen, sondern ihr Handeln und ihre Spieltätigkeit professionalisiert haben. Darin sieht Caillois die Trennlinie zum Spiel, das seiner Vorstellung nach, eine freiwillige Tätigkeit und eine Quelle der Freude und des Vergnügens zu sein hat. Dort, wo eine Verpflichtung oder ein Zwang hinzutritt, endet für ihn die Definition. Spiel kann es laut Caillois nur geben, »wenn die Spieler Lust haben zu spielen und sei es auch das

---

60 Ebd., S. 14, Herv. i. O.

61 Ebd., S. 12, Herv. i. O.

62 Ebd.

anstrengendste und erschöpfendste Spiel, in der Absicht, sich zu zerstreuen und ihren Sorgen, das heißt dem gewöhnlichen Leben zu entgehen.«<sup>63</sup>

Dieses Argument findet sich ähnlich schon bei Huizinga. Auch dieser will Spiel vor allen Dingen als eine freie und auch freiwillige Handlung verstanden wissen. Für sich betrachtet sei es zunächst überflüssig und »[e]rst sekundär, dadurch dass es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung.«<sup>64</sup> Dabei lassen Huizinga wie Caillois jedoch außer Acht, dass die sich professionalisierten Spielerinnen, obwohl sie ihre Tätigkeit ohne Frage oftmals obligatorisch ausführen und ihre Tätigkeit in Huizingas Sinne einer »Kulturfunktion« gleicht, nicht trotzdem Vergnügen an ihrer Spieltätigkeit empfinden können. Es wäre problematisch, Profifußballerinnen, -schachspielerinnen oder -schauspielerinnen die Freude an ihrer Tätigkeit abzusprechen, nur weil sie damit ihren Lebensunterhalt bestreiten. Selbiges gilt auch für die E-Sportlerinnen und Let's Playerinnen. Die Spielpraxen, -handlungen, -strategien und -fähigkeiten werden zwar professionalisiert, effektiver und vielleicht auch qualitativ hochwertiger, sie verlieren dabei jedoch nicht ihren konstitutiven Kern. Profifußballerinnen spielen immer noch mit einem Fußball auf Kunstrasen, Profischachspielerinnen mit den gleichen Figuren auf dem gleichen Schachbrett nach den gleichen Regeln wie Freizeitschachspielerinnen. Genauso spielen E-Sportlerinnen und Let's Playerinnen in und mit dem gleichen Spielprogramm und Quellcode wie jene, die dies in ihrer Freizeit zum reinen Vergnügen tun. Oftmals rekrutieren sich die Profis aus dem Bereich der Freizeithandelnden, die sich irgendwann für die Professionalisierung ihres Handelns entscheiden. Dabei verändern sich vielleicht ihre Herangehens- und Spielweisen, ihre Spielpraxen und ihre Fertigkeiten. Das Spiel selbst, seine Konstituenten, Ästhetiken, Narrationen, Handlungsaufforderungen, Wahrscheinlichkeitsräume und seine Regeln ändern sich dabei jedoch nicht. Das Spiel bleibt das gleiche Spiel. Caillois' und Huizingas Trennlinien sind daher als kritisch zu betrachten.

Zuzustimmen ist Caillois sicherlich in seiner Verortung der Schrift Huizingas als dessen »bleibendes Verdienst, die verschiedenen charakteristischen Grundlagen des Spiels meisterhaft analysiert und die Bedeutung seiner Rolle für die Entwicklung der Zivilisation dargelegt«<sup>65</sup> und neue Denkanstöße gegeben zu haben, »das Spiel auch dort zu entdecken, wo man zuvor nichts von dessen Anwesenheit und Einfluß zu erkennen vermocht hatte.«<sup>66</sup> Dabei kritisiert er jedoch, Huizingas Werk sei »keine Untersuchung der Spiele, sondern eine Untersuchung

---

63 Ebd.

64 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 12f.

65 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 9.

66 Ebd.

der fruchtbaren Auswirkungen, die der Spielgeist auf dem Gebiet der Kultur ausübt.<sup>67</sup> So hebt Huizinga den heteronomen Charakter des Spiels hervor, sprich, was das Spiel für den Menschen, für die Gesellschaft und die Kultur bedeutet und welche Funktionen es innehat. Dabei räumt er eine, mit der Wahl seines Themas in Kauf genommene, Unvollständigkeit bezüglich der Untersuchung sämtlicher Spielarten ein:

»Hier kommt uns zugute, dass unser Thema, der Zusammenhang von Spiel und Kultur, uns erlaubt, nicht alle vorhandenen Formen des Spiels in die Behandlung einzubeziehen. Wir können uns in der Hauptsache auf die Spiele sozialer Art beschränken.«<sup>68</sup>

Caillois hingegen will sich in seiner Arbeit einer mehr autonomieästhetischen Auseinandersetzung mit dem Spiel und seiner genaueren Kategorisierung widmen. Er konstatiert: »Das Spiel hat seinen Sinn nur in sich selbst.«<sup>69</sup> Inwiefern das Spiel also im regen Austausch mit Kultur und Gesellschaft steht (Huizinga) oder aber seinen Sinn nur in sich selbst hat und somit allein für sich betrachtet werden sollte (Caillois), bleibt bis heute streitbar. Die antagonistischen Positionen aus Fremdbezug und Eigenästhetik sorgen bis heute, lange nach den Überlegungen Huizinga und Caillois, für Diskussionen. Die Digitalisierung des Spiels sowie das kulturelle, ästhetische und technologische Fortschreiten der Gesellschaft sollte die Debatte(n) über die Jahrzehnte sogar noch weiter verkomplizieren.

## 2.3 DEFINITIONSVERSUCHE

Fest steht, dass die Tätigkeit des Spielens als anthropologische Konstante verstanden werden kann, d. h. bereits vor der Entstehung der Spezies *Homo sapiens* existierte und die Menschheit somit seit Anbeginn ihrer Entwicklung begleitet:

»Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf den Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten.«<sup>70</sup>

---

67 Ebd.

68 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 11.

69 R. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 13.

70 J. Huizinga: *Homo ludens*, S. 1.