

I. EINLEITUNG

Wirt man gegenwärtig einen Blick auf den wissenschaftlichen Sprachgebrauch, so fällt einem die geradezu inflationäre Nennung des Spielbegriffs auf. Dabei ist das Verhältnis von Kultur und Spiel immer schon als etwas Heikles begriffen worden. Doch vor allem in der Neuzeit wird es zunehmend als zwar notwendiges, aber stets auch verdächtiges Grundprinzip gesellschaftlicher Entwicklung und persönlicher Orientierung verstanden. Dies ist nicht zuletzt Ausdruck wachsender Kontingenzerfahrungen, denen sich moderne Gesellschaften ausgesetzt sehen und die sie gleichzeitig selbst inszenieren müssen, um ihren Zukunftshorizont offen zu halten.¹ Im Zuge dieser Entwicklung versuchen die Geistes- und Naturwissenschaften vermittels einer unausgesetzten Rede vom Spiel, adäquate Beschreibungs-, Berechnungs- und Steuerungsmodelle für eine sich rasant verändernde und zunehmend von Zersplitterung bedrohte Lebenswelt zu entwerfen. So erzielt das Spiel in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gerade auch im Zusammenhang mit der Erfindung des Computers einen Bedeutungszuwachs, der sich vor allem an einer steten Universalisierung seines Begriffs ablesen lässt, die sich nicht zuletzt in der indifferenten Formel ausdrückt: „Alles ist Spiel.“

Der Begriff Spiel (griech. *paidon*, lat. *ludus*) ist im Deutschen von sprachgeschichtlich unbestimmter Herkunft und gewinnt im Laufe seiner Geschichte ein zunehmend breites Bedeutungsspektrum.² Bereits das althochdeutsche *spil* bezeichnet so unterschiedliche Tätigkeiten wie Schauspiel, Tanz, Musik, Scherz. Vergleichbare Schwierigkeiten einer einheitlichen Begriffsbestimmung bestehen auch in anderen europäischen Sprachen, beispielsweise im Englischen, das aber immerhin die Unterscheidung von *play* und *game* kennt.

Diese begriffliche Unschärfe verstärkt sich durch die inflationäre Verwendung des Spielbegriffs. Offensichtlich weiß jeder so genau, was im jeweiligen Kontext mit Spiel gemeint ist, dass es keiner weiteren Erläuterung bedarf. Doch auf paradoxe Weise verhindert gerade die vielfältige – und oft unbedachte – Verwendung des Spielbegriffs bis heute eine theoretische Verständigung über seinen Sinn. Damit ist zugleich die grundsätzliche Problematik benannt, die sich bei jeder theoretischen Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff zwangsläufig ein-

¹ Niklas Luhmann: Beobachtungen der Moderne, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1992, S. 126.

² „Je vielfältiger der Gebrauch, desto schwereriger, eine Grundbedeutung auszumachen. Eindrucksvoll wird dies im Grimmschen Wörterbuch vorgeführt. Für das Substantiv ‚Spiel‘ verzeichnet es unter 23 Bedeutungsvarianten insgesamt 132, für das Verb ‚spielen‘ unter 22 Varianten insgesamt 215 verschiedene Verwendungsmöglichkeiten. Ergebnis bleibt der Versuch, aus den jeweils gut zwanzig Definitionen etwas Konstantes zu abstrahieren. Als treibe der Wortgebrauch selbst mit dem Lexikographen sein Spiel, zwingt er ihn, die anfangs gewählte Definition (nicht zweckgerichtete, lebhaftige Tätigkeit/Bewegung) immer wieder zu widerrufen und neu anzusetzen.“ Stefan Mauschek: Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel, Heidelberg: Winter, 1998, S. 3 f.

stellt: Die vielfältige Begriffsverwendung des Spiels in den unterschiedlichsten Diskursen führt zu einer semantischen Ausdifferenzierung, die zugleich seine Konturen und Trennschärfen verwischt. Dies erhöht zweifellos die Faszination der Spielkategorie, ohne sie allerdings auch nur ansatzweise erklären zu können. Daher hat bis heute das Diktum Hans Scheuerls über die Forschung zum Spiel Bestand: „Wenn man von der ‚Theorie des Spiels‘ spricht, so ist mit dem Singular *eben eine Hoffnung als eine schon vorzufindende Wirklichkeit benannt.*“³

Trotz oder gerade wegen seiner definitorischen Unschärfe wird dem Spielbegriff in den einzelnen Wissenschaftsdisziplinen allerdings nichts Geringeres zugemutet, als den jeweiligen Untersuchungsgegenstand der Wissenschaftsrichtung adäquat zu beschreiben. So interpretieren die Naturwissenschaftler Manfred Eigen und Ruthild Winkler in ihrer zum Standardwerk avancierten Publikation *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*⁴ das Spiel als universales Naturphänomen, das im Ineinanderverwirken von Gesetz und Zufall sowohl die leblose Materie als auch das soziale Verhalten des Menschen lenken und ordnen soll. John von Neumann und Oscar Morgenstern haben für diesen Zusammenhang mit der Begründung der mathematisch-ökonomischen Spieltheorie in ihrem richtungweisenden Werk *The Theory of Games and Economic Behavior*⁵ den entscheidenden Beitrag zu einer Universalisierung des Spiels als formalisierbares Gesellschaftsmodell geliefert. Mit Hilfe spieltheoretischer Ansätze sollen Lösungen für strategische Entscheidungssituationen ermittelt werden, die unter Berücksichtigung des Zufalls den beteiligten Akteuren aufgrund einer sich ausdifferenzierenden Lebenswirklichkeit immer schwerer fallen oder sie überfordern. Jede intersubjektive Situation lässt sich von hier aus als strategisches Spiel verstehen, in dem auch mit der Natur als handelndem Akteur kalkuliert wird. In strategischen Spielen kooperieren bzw. konkurrieren daher nicht nur Personen, sondern das Aufeinandertreffen ganzer Populationen wird heutzutage spieltheoretisch modelliert, wie der Erfolg der von Maynard Smith eingeführten „*evolutionär stabilen Strategie*“ (ESS) in der Biologie zeigt.⁶

Mit dieser geradezu exzessiven Anwendung der mathematisch-ökonomischen Spieltheorie in den Natur- und Sozialwissenschaften findet die Universalisierung des Spielbegriffs ihren vorläufigen Höhepunkt: Der Interpretation der Welt als eine durchgehend spielerische korreliert eine wissenschaftliche Methode, die in ihrer Modellierung dynamische Prozesse ausschließlich als Spielisolationen begreift. Spielerische Weltdeutung erfährt hier ihre Bestätigung durch

³ Hans Scheuerl (Hrsg.): Theorien des Spiels. Erweiterte und ergänzte Neuauflage der Beiträge zur Theorie des Spiels, 10. Auflage, Weinheim, Basel: Beltz, 1975, S. 12.

⁴ Vgl. Manfred Eigen, Ruthild Winkler: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall, 9. Auflage, München, Zürich: Piper, 1990, S. 11 ff.

⁵ Vgl. John von Neumann, Oscar Morgenstern: Theory of Games and Economic Behavior, Princeton University Press, 1944.

⁶ Vgl. John Maynard Smith: Evolution and the Theory of Games, Cambridge: Cambridge University Press, 1982.

ein exponiertes spieltheoretisches Instrumentarium, mittels dessen versucht wird, jede Variable einer Handlungssituation zu berücksichtigen und den Zufall einzuberechnen. Der unauffälligen Rede vom Spiel ist es mit dieser Selbstbezüglichkeit allem Anschein nach zur Jahrtausendwende noch einmal gelungen, die Welt in ihrer Gesamtheit zu beschreiben und scheinbar zwanglos in den Griff zu bekommen.

Aufgrund dieses ungeheuren Anspruchs ist es umso erstaunlicher, dass eine derartige Universalisierung des Spielbegriffs von den Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften fraglos hingenommen oder gar vorangetrieben wird. Denn unter Inanspruchnahme des Spielbegriffs und seiner Integrationskraft wird in der Theorie ebenfalls der Versuch unternommen, neben der Lebenswirklichkeit auch die Geistes- und Naturwissenschaften im Sinne einer dritten Kultur und im Namen des Spiels miteinander zu verschmelzen.⁷ Damit begibt man sich jedoch in die Gefahr, anstelle differenztheoretischer Fragestellungen und Erkenntnisse auch wissenschaftlich nurmehr Indifferenz zu erzeugen.

Daher legt die Attraktion der Spielkategorie den Verdacht nahe, dass ihre besondere Leistung in einer verdeckten, unbewussten oder gar verdängten Bewältigungsstrategie liegt, die immer schon am Werk ist, wenn vom Spiel die Rede ist. Offensichtlich sind mit dem Spielbegriff ungenannte Hoffnungen einer Selbst- und Weltbemächtigung verbunden, die angesichts einer ausdifferenzieren, bisweilen chaotisch anmutenden Lebenswirklichkeit zunehmend ernste Schwierigkeiten bereiten. Diese spezifische Leistung des Spielbegriffs offen zu legen, kann sicherlich nicht durch „eine“ allgemeine Theorie des Spiels gelingen, die die unzähligen Spielarten des Spiels umfasst, deren Ausdifferenzierung eine um Vollständigkeit bemühte Auseinandersetzung bisher von vornherein abgewehrt hat.

Vielmehr erfordert die Unschärfe des Spielbegriffs eine genaue Festlegung des Untersuchungsgegenstands und der je eingenommenen Perspektive. So bestimmt sich der Blickwinkel dieser Arbeit von der philosophischen Grundlegung des Spielbegriffs her, der seinen systematischen Rang innerhalb der Philosophiegeschichte in Verbindung mit den Identitätsritungsproblemen des Subjekts in der Moderne gewinnt. Dieses Zusammendenken von Spielkategorie und Ich-Konstitution, die in wechselseitiger Bestimmung auf ein ausgezeichnetes Weltverhältnis zielen, findet erstmals im Deutschen Idealismus statt, und zwar in den Schriften von Kant und Schiller, die die eigentümliche Qualität des Spiels gerade in seiner Absetzung von den Bedingungen und Zwängen der Arbeitswelt erkannt und produktiv gemacht haben. Interessanterweise erignet sich genau dann eine Konjunktur des Spielerischen, wenn die gesellschaftlichen Lebensbedingungen in Verbindung mit dem aufklärerischen Weltbild hinsichtlich der menschlichen Natur fragwürdig und problematisch erscheinen. Insbesondere Schiller markiert

mit seinen *Ästhetischen Briefen* einen entscheidenden sozialhistorischen Moment, von dem an sich der Mensch in den selbst produzierten Lebensverhältnissen nicht mehr wiederfindet, sondern diese lediglich als depravierenden Zwang empfindet, der den Menschen in seiner natürlichen Anlage nicht nur verfehlt, sondern nachhaltig beschädigt. In dieser sich abzeichnenden Entfremdungserfahrung der Moderne liegt fortan die Chance des Spiels, einen Geltungszuwachs zu erzielen, da seine spezifische Eigenart zunächst darin gesehen wird, als ein streng nach außen hin abgegrenzter Raum aus dem realen Entfremdungszusammenhang herauszufallen und eine punktuelle Freiheitserfahrung zu garantieren. Von dieser Seite gewinnt das Spiel mit dem Aufkommen der Identitätsphilosophie im ausgehenden 18. Jahrhundert unvermeidlich an Interesse, da die Suche nach den Möglichkeiten einer gelingenden Ich-Konstitution gewissermaßen zwangsläufig auf gesonderte Bereiche wie das Spiel oder die Kunst hinführt, in denen sich die menschliche Natur scheinbar unverstellt und frei äußern kann. Seither inhäriert dem Spiel ein utopisches Potential, in dem sich die Hoffnung auf ein unentfremdetes Leben ausspricht.

Damit ist zugleich die leitende Problemkonstellation der vorliegenden Arbeit benannt, die eine historische Herleitung des Spielbegriffs unternimmt. Sie versucht zu klären, wann die Konjunktur der Spielkategorie einsetzt, welche Anschauungen sich in ihr verdichteten und wogegen sie sich letztlich wendet. Denn die Selbst- und Weltbeschreibungen der Postmoderne, die sich exzessiv des Spielbegriffs bedienen, sind nicht der Anfang, sondern das Ende einer begrifflichen Erfolgsgeschichte, die bereits im ausgehenden 18. Jahrhundert mit den Schriften Kants einsetzt. Daher soll das Gegen- und zuweilen auch Miteinander von Entfremdung und Spiel in Verbindung mit der Frage nach dem subjektiven Selbst- und Weltverhältnis aus historischer Perspektive in den Schriften von Kant, Schiller, Novalis, Witzgenstein, Lyotard und Derrida untersucht werden. In der Auseinandersetzung mit diesen Texten wird der Bedeutungsverschiebung nachgegangen, die der Spielbegriff von seinen philosophischen Anfängen im Deutschen Idealismus über die Frühromantik bis hin zur Postmoderne erfährt, ohne dabei jedoch, so die These dieser Untersuchung, seine utopische Kraft einzubüßen, die dem Spiel seit seiner philosophischen Begründung innewohnt.

Die Verheißungen und Aporien des Spiels gilt es herauszuarbeiten, um zu zeigen, dass alte, aber ungelöste und immer wieder neu gestellte Problemlagen im und mit dem Spiel verhandelt werden. Das Nachdenken über die Spielkategorie lässt sich kulturgeschichtlich offensichtlich auch darum nicht ruhig stellen, weil die mit ihr verknüpften Versprechen bis heute auf eine wirksame Verwirklichung warten. Daher ist die Geschichte des Spielbegriffs bei aller Faszination sicher auch eine Geschichte des Scheiterns hinsichtlich erhoffter Realitätsveränderungen. Aber gerade die stets aufs Neue in Angriff genommene Aktualisierung des utopischen Potentials macht aus dem Spielbegriff eine wichtige ideengeschichtliche Klammer, die wesentliche Konzeptionen des späten 18. Jahrhunderts noch mit Theorien der Postmoderne verbindet. Dabei resultiert die Be-

⁷ Wilhelm Künsting: Spiel und Wissenschaft. Versuch einer Synthese naturwissenschaftlicher und geisteswissenschaftlicher Anschauungen zur Funktion des Spiels, Sankt Augustin: Academia Verlag Richarz, 1990.

deutsamkeit des Spielbegriffs aus der zentralen Rolle, die er in den hier vorgestellten Selb- und Weltentwürfen der Moderne von Kant bis Derrida einnimmt. Ein adäquates Verständnis des Spielbegriffs lässt sich ohne deren Berücksichtigung erst gar nicht gewinnen. Daher besitzt die vorliegende Arbeit bewusst einen einführenden Charakter in ästhetische und sprachtheoretische Vorstellungen der Moderne, deren Grundbegriffe und Ideen nicht einfach vorausgesetzt, sondern geklärt werden sollen.

Der philosophischen Begriffsentwicklung folgend werden zunächst die Spielkonzeptionen von Kant und Schiller diskutiert, die mit ihren ästhetischen Abhandlungen die Konjunktur des Spiels einleiten, indem sie dieser Kategorie eine zentrale Funktion im Zusammenhang mit einer gelingenden Identitätsstiftung des Subjekts einräumen. Diese enge Ausrichtung des Spielbegriffs auf die innersubjektiven Vermögen dehnt Novalis alsdann auf das Ganze der Welt aus, die er als universales Spiel versteht, deren einzelne Bestandteile in freier Relation zueinander harmonisch zusammenstimmen. Dass eine derartige Universalisierung der Spielkategorie mit einer entscheidenden Veränderung des subjektiven Selbst- und Weltverhältnisses einhergeht, soll hierbei aufgezeigt werden.

Die anschließende Beschäftigung mit Wittgenstein bildet den Mittelpunkt der geschichtlichen Auseinandersetzung mit dem Spielbegriff in der Moderne, da die Entwicklung seines sprachphilosophischen Denkens anfänglich Parallelen zur Frühromantik erkennen lässt, um schließlich mit der Entfaltung der Sprachspiel-Konzeption wegbereitend für postmoderne Theorien zu sein.⁸ So unterstellt Wittgenstein im *Tractatus logico-philosophicus* ähnlich wie Novalis eine Isomorphie zwischen Sprache und Wirklichkeit, die die Erkenntnisfunktion der Sprache und damit deren Verlässlichkeit sichern soll. Diese Vorstellung wird von Wittgenstein allerdings mit dem Einsatz des pragmatisch gewendeten Spielbegriffs in den *Philosophischen Untersuchungen* aufgegeben, ohne jedoch darauf zu verzichten, diesem Universalität zuzusprechen. Wittgenstein begreift das Sprechen fortan als ein Spielen mit der Sprache, so dass der Spielbegriff als soziale Handlungspraxis endlich Boden unter den Füßen gewinnt. Dies ist jedoch nur dadurch möglich, dass die Spielkategorie als Sprachspiel nicht mehr als das ganz andere, wenn auch mitunter wahre Sein der Wirklichkeit begriffen wird, das sich paradoxerweise nur in Wirklichkeitsgereinigten, d.h. von der Alltagswelt abge-

grenzten Lebensbereichen vollziehen kann. Indem der gesamte Sozialzusammenhang von Wittgenstein als Sprachspiel wahrgenommen wird, werden Entfremdungserfahrungen in das Spiel integriert, dessen utopisches Emanzipationspotential von Wittgenstein jedoch aus Angst vor sprachlicher und damit sozialer Zusammenhangsschwäche in Fesseln gelegt wird.

Dennoch dient Wittgensteins Sprachspiel-Konzept Lyotard als Ausgangspunkt für seinen Sprung in das *Postmoderne Wissen*. Lyotard hält an Wittgensteins sozialpragmatischer Dimension des Sprachspiels fest, gibt dabei aber dem sprachlichen Handeln einen betont kompetitiven Charakter, der dem praxisorientierten Spielbegriff Wittgensteins sein utopisches Potential rückerstatet.

Abschließend kommt mit Derrida ein maßgeblicher Vertreter des Poststrukturalismus zu Wort, der in seinen frühen sprachphilosophischen Schriften die Spielkategorie – radikaler als Lyotard – in der Generativität der Sprache strukturell verankert. Überraschenderweise dient Derrida der Spielbegriff nun selbst zur Beschreibung einer durch die Sprache herbeigeführten Entfremdungsdisposition, gegen die das Spiel zu Beginn stets ausgespielt wurde. Für Derrida ist das Subjekt durch das Hineingeborensein in das differentielle Spiel der Zeichen jedoch von jeher im Zustand der Entfremdung beschlossenen, da der bedeutungsschließende Weg über die Sprache die Möglichkeit einer unmittelbaren Selbst- und Weltentfremdung von vornherein ausschließt. Gerade diese postmoderne Versöhnung von Spiel und Entfremdung offenbart eine grundlegende Differenz zwischen frühromantischen und poststrukturalistischen Vorstellungen, deren Nähe insbesondere im Hinblick auf die Sprachtheorie oftmals allzu schnell behauptet wird.⁹ Dennoch aktualisiert auch Derrida durch all seine kunstvollen begrifflichen Verschiebungen hindurch das utopische Potential des Spielbegriffs. Letztlich kann und will Derrida den Spielbegriff nicht gänzlich von dem befreien, was ihn von Anbeginn auszeichnet und durch alle Schriften hindurch begleitet, die hier untersucht werden: Utopie zu sein, und zwar im doppelten Sinne dieses Wortes, ein Versprechen und Sich-Versprechen zugleich, eine Hoffnung, die sich nicht erfüllt, und ein Ort, der nirgends aufzufinden ist.

⁸ Damit schlägt diese Untersuchung einen Weg ein, der in der bisherigen Forschung kaum beschritten wurde, da diese hinsichtlich der Bedeutung des Spielbegriffs vorzugsweise auf Nietzsche als historischen Dreh- und Angelpunkt hingewiesen hat. Unterschlagen wird hierbei jedoch Wittgensteins Sprachspiel-Modell, das immerhin für die postmoderne Grundungsschrift *Das postmoderne Wissen* von Lyotard wesentlich geworden ist. Dieses Defizit auszugleichen, ist daher ein Anliegen dieser Untersuchung. Im Hinblick auf das Phänomen des Spiels sowie die spielerischen Elemente im Denken Nietzsches sei auf die jüngste Forschungsarbeit von Alexander Aichele hingewiesen, in der sich auch ein Überblick über die wichtigste Forschungsliteratur zum Spielbegriff Nietzsches findet. Alexander Aichele: *Philosophie als Spiel*. Platon – Kant – Nietzsche, Berlin: Akademie-Verlag, 2000, insbesondere S. 109-170; vgl. hierzu auch Gilles Deleuze: *Nietzsche und die Philosophie*, übers. v. Bernd Schwibs, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt, 1991.

⁹ Stellvertretend seien hier genannt Ernst Behler: *Friedrich Schlegels Theorie des Versteuens: Hermeneutik oder Dekonstruktion?*, in: ders., Jochen Hönsch (Hrsg.): *Die Aktualität der Frühromantik*, Paderborn [u.a.]: Schöningh, 1987, S. 141-160; Alice Kuzniar: *Delayed Endings. Nonclosure in Novalis and Hölderlin*, Athens: Georgia University Press, 1987; Winfried Menninghaus: *Unendliche Verdopplung. Die frühromantische Grundlegung der Kunsttheorie im Begriff absoluter Selbstreflexion*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987; John Neubauer: *Novalis und der Postmodernismus*, in: Klaus-Detlef Müller [u.a.]: *Geschichtlichkeit und Aktualität. Studien zur deutschen Literatur seit der Romantik*. Festschrift für Hans-Joachim Mähl zum 65. Geburtstag, Tübingen: Niemeyer, 1988, S. 207-220; Jens Schreiber: *Das Symptom des Schreibens. Roman und absolutes Buch in der Frühromantik* (Novalis/Schlegel), Frankfurt am Main, Berr, New York: Lang, 1983.