

Fabian Arlt
Hans-Jürgen Arlt

Spielen ist unwahrscheinlich

Eine Theorie der ludischen Aktion



Springer VS

Spielen ist unwahrscheinlich

Fabian Arlt · Hans-Jürgen Arlt

Spielen ist unwahrscheinlich

Eine Theorie der ludischen Aktion

 Springer VS

Fabian Arlt
Berlin, Deutschland

Hans-Jürgen Arlt
Berlin, Deutschland

ISBN 978-3-658-29106-8 ISBN 978-3-658-29107-5 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-29107-5>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Katrin Emmerich

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Vorwort

Ein Spiel ist eine geheimnisvolle Sache und wenn es sich einmal auf den Weg in die Welt gemacht hat, kann alles passieren. (Frei nach Paul Auster, Leviathan)

Dieses Buch entstand für seine Autoren unerwartet. Der eine kommt von der Theorie und Praxis des Spiels, der andere von der politischen Ökonomie der Arbeit. Beide wertschätzen, das ist ihre wissenschaftliche Brücke, den Luhmannschen Kommunikationsbegriff als ein Sesam-öffne-dich der Gesellschaftstheorie, als den besten Zugang zum Verständnis sozialer Phänomene, also auch des Spiels und der Arbeit. Im familiären Gespräch über laufende Projekte verdichtete sich der Eindruck, dass der Spieler und der Arbeiter voneinander lernen könnten. Und irgendwann, vor rund drei Jahren, verwandelten wir diesen Eindruck in den Entschluss, praktisch zu erproben, was daraus wird, wenn wir zusammen denken und Spiel, Kommunikation und Arbeit zusammendenken.

Experten für den Zusammenhang wären wir gerne. Unsere Ambitionen gelten den Beziehungen, dem „in between“. Nicht der einzelne Gegenstand, nicht ein Objekt für sich genommen, nicht das isolierte Thema, es sind die Relationen, denen das Forschungsinteresse gilt, mit dem wir auf das Spiel zugehen – primär systematisch, am Rande auch historisch. Angesichts der Universalität des Themas Spiel schlägt einem dieser Anspruch erst einmal die Sprache, aber ein ganz Großer macht Mut. „Das Schönste, was wir erleben können, ist das Geheimnisvolle. Es ist das Grundgefühl, das an der Wiege von wahrer Kunst und Wissenschaft steht. Wer es nicht kennt und sich nicht mehr wundern, nicht mehr staunen

kann, der ist sozusagen tot und sein Auge erloschen.“¹ Wir haben dem Spiel den Status der Unwahrscheinlichkeit verliehen, um zu begreifen, weshalb es in der Vergangenheit allgegenwärtig war und in der Gegenwart alltäglich ist.

Der Wilmersdorfer Volkspark, in dem viel gespielt wird, war unser spiritus locus. Während gemeinsamer Spaziergänge und Gespräche entstand nicht nur der Titel des Buches. Wir danken Andreas Galling-Stiehler, Olaf Hoffjann, Jürgen Schulz, Jo Wüllner und Rainer Zech für ihre Kritik und ihre Anregungen, sei es zu einzelnen Kapiteln, sei es zu einer Vollversion des Manuskripts. Sie haben uns auf Ungenauigkeiten und Ungereimtheiten hingewiesen, alle verbleibenden gehen auf unser Konto. Sehr weitergeholfen hat uns auch eine Intervention Dirk Baeckers. Als Anwältin der Leserinnen und Leser hat Sieglinde Rübel-Arlt deren Recht verteidigt, nicht erstbeste Sätze, sondern einen möglichst verständlichen und lebendigen Text vorzufinden.

Berlin
im November 2019

Fabian Arlt
Hans-Jürgen Arlt

¹Einstein, A. (1953): Mein Weltbild. Zürich Wien: Europa Verlag [*1931], S. 10. Online <https://gedankenfrei.files.wordpress.com/2009/01/mein-weltbild-albert-einstein.pdf> (Zugriff 07. 11. 2019).

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
	Literatur	6
2	Funktion und Eigensinn des Spiels	9
2.1	Elementare Sozialität: Interaktion, Gesellschaft, Person	11
2.2	Theorie-Exkurs: Das Spiel, die Spielenden und die Sozialform Aktion	19
2.3	Selbstbefreiung: Vorübergehendes unverbindliches Tun als ob	28
2.4	Selbstfesselung: Erlebnisqualitäten im Nichts-ist-Unmöglichen	34
	Literatur	41
3	Der Spiel-Diskurs: Konsens-, Kontakt-, Kontrapunkte	45
3.1	Was heißt „Tun als ob“ und „unverbindlich“? Mit einem Exkurs über das Sprachspiel	47
3.2	Gängige Merkmale des Spiels im theoretischen Licht	58
3.3	Die ludische Aktion als pragmatische Paradoxie	63
3.4	Ohne Spiel keine Normalität oder ohne Normalität kein Spiel?	71
	Literatur	73
4	Funktionswandel und Variationen des Spiels	77
4.1	Ludische Aktionsvielfalt, historisch und systematisch	78
4.2	Spielen in der tribalen, ständischen, modernen, digitalen Gesellschaft	81

4.3	Mit sich selbst und mit Anderen spielen	89
4.4	Mit Themen, Zeichen und Medien aller Art spielen	96
	Literatur.	103
5	Spiele im digitalen Sandkasten	109
5.1	Computer als Werkzeug und Verbreitungsmedium	113
5.2	Interaktion zwischen Adressen	122
5.3	Ein dreifaches Ich-Erlebnis als Spieler, Beobachter und Gespielter	128
5.4	Unverbindlich killen: Faszination der Gewalt und die digitale Leichtigkeit des Todes.	134
	Literatur.	141
6	Übergänge I: Expansionen und Korruptionen des Spiels	145
6.1	Gutes Spiel, böses Spiel: Deutungsmuster im Dissens	149
6.2	Spielsucht: Eine Verführung des Spiels oder dessen Missbrauch?	152
6.3	Träume von Reinheit und Realitäten des Erfolgs: Erziehung und Wirtschaft dominieren	154
6.4	Gamification – Bullshit oder Tor in eine bessere Welt.	160
	Literatur.	163
7	Übergänge II: Moderne Spielräume und das ludische Grundgefühl digitaler Kultur	167
7.1	Zeitweise freiwillige Teilnahme: Vereine und Arbeitsorganisationen	170
7.2	Unverbindlich: Sinnpluralität, positives Recht, Erlebensorientierung des Konsums	172
7.3	Unerwartet: Ein versichertes Leben im Als ob	175
7.4	Always on: Achtsamkeit und Anschlussfähigkeit	179
7.5	Die andauernde Anrufung des Spiels: Gute Gründe, zweifelhafte Zwecke	185
	Literatur.	187

Zusammenfassung

Es geht um *eine* Theorie des Spiels. Die Arbeit am Begriff des Spiels, die eine großartige Tradition hat, wird fortgesetzt, statt es dabei bewenden zu lassen, dass im Grunde alles auch Spiel sein kann. Vorgelegt wird eine Offerte, die angesichts der phänomenalen Mannigfaltigkeit des Spiels nicht die Theorie-Segel streicht, sondern diese Vielfalt zu erklären versucht. Dabei wird weder dem Pfad der Game Studies gefolgt, deren Studien typisch eine Randnotiz zum Spielbegriff voranstellen, um sich dann ganz der digitalen Welt hinzugeben. Noch soll es um eine Definition des Ludischen gehen. Wie die eine Definition ein zu einfacher Wunsch, so ist *die* Theorie ein zu dogmatischer Anspruch. Der Argumentationsgang verläuft als Schleife: Der Text begründet eine Idee, wie Spielen verstanden werden kann, hält sie fest und kehrt ihr dann den Rücken zu, um das Spiel in seinen Umwelten zu beobachten und zu beschreiben.

Computer, mobile und immobile, sind die wichtigsten Werkzeuge der Gesellschaft des frühen 21. Jahrhunderts und zugleich deren liebster Spielzeug. Mit der Digitalisierung expandiert, um nicht zu sagen explodiert, das Spielen. Als Tätigkeit, als Thema und als Metapher gewinnt das Spiel herausragende gesellschaftliche Präsenz: „Spielen hat Konjunktur und nicht nur dort, wo es sie ankurbelt.“ (Konietzky 2012, S. 303). Dem Spiel kommt große öffentliche und wachsende wissenschaftliche Aufmerksamkeit zu und, trotz aller Warnungen vor schädlichen Wirkungen, mehr generelle Wertschätzung als je zuvor: „Computerspiele sind die lebendigste Kunstform des 21. Jahrhunderts.“ (Lischka 2002, S. 134) Über Computerspiele wird, auch aus guten Gründen, gerne in Superlativen geschrieben und gesprochen. „Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als

Wirtschaftsfaktor von allergrößter Bedeutung“, sagte die deutsche Bundeskanzlerin 2017 bei der Eröffnung der Computerspielemesse „gamescom“ und zitierte den „Vater des Kindergartens“, den Pädagogen Friedrich Fröbel (1782–1852), mit den Worten „die Quelle alles Guten liegt im Spiel“ (Merkel 2017).

„*Denk nicht, sondern schau*“

Wann, wo und wie immer Menschen zusammenleben, neben allem, was sie sonst so machen, spielen sie. Spielen wird oft beschrieben, immer bewertet und höchst unterschiedlich erklärt. In der „Enzyklopädie Philosophie“ wird es so vorgestellt: „„Spiel‘ (lat *ludus*) ist ein alltagssprachlicher Ausdruck mit weiten Bedeutungs-rändern. Anstelle einer kohärenten philosophiehistorischen Entwicklung findet man, über die Geschichte verteilt, unterschiedliche Positionen einzelner Denker, die – jeder auf seine Weise – eine Möglichkeit begründet haben, ‚Spiel‘ als philosophischen Begriff zu verwenden. Auf der Ebene der *begrifflichen Kennzeichnung* werden typische Merkmale, Strukturen oder Funktionsweisen des Spiels ausgezeichnet und gegen alles abgegrenzt, was selbst *nicht* Spiel ist, z. B. gegen den Ernst, die Arbeitswelt, den Alltag etc. Insofern ein Spiel eine spezifische eigene Welt erzeugen kann, wird der Spielbegriff oft auch *als Metapher* gebraucht, die den kreativen Charakter der ludischen Weltkonstruktion, die Spannung zwischen Freiheit und Bindung durch Regeln oder die Versunkenheit des Menschen im Spiel hervorhebt.“¹ (Gebauer und Stern 2010)

Den Definitionen und Konzeptionen einen weiteren Erklärungsansatz hinzuzufügen, ist schon deshalb gewagt, weil damit scheinbar auch Ludwig Wittgensteins Rat in den Wind geschlagen wird: „Sag nicht: ‚Es muss ihnen etwas gemeinsam sein, sonst heißen sie nicht Spiele‘ – sondern *schau*, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was *allen* gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau!“ (Wittgenstein 1984, S. 277). So gelesen, dass alle Theorie grau sei im Vergleich zur phänomenalen Mannigfaltigkeit der Praxis, kann man nur zustimmen und ist trotzdem frei, sich um einen theoretischen Zugang zu bemühen.² Statt

¹Im Original ist Spiel mit S. abgekürzt.

²Zumal Wittgensteins eigene wissenschaftliche Praxis sich daran orientiert hat, denn sein Konzept der Familienähnlichkeit hat er auch auf sein Verständnis der Sprache und der Zahl angewandt. „Statt etwas anzugeben, was allem, was wir Sprache nennen, gemeinsam ist, sage ich, es ist diesen Erscheinungen garnicht Eines gemeinsam, weswegen wir für alle das gleiche Wort verwenden, – sondern sie sind miteinander in vielen verschiedenen Weisen *verwandt*. Und dieser Verwandtschaft, oder dieser Verwandtschaften wegen nennen wir sie

festzustellen, dass im Grunde alles auch Spiel sein kann, den Begriff in Grenzenlosigkeit aufzulösen und theoretische Ambitionen sein zu lassen, statt angesichts seiner großartigen Vielfalt das Spiel als theoretisch unfassbar auszuflaggen, soll ein Vorschlag erarbeitet werden, diese Vielfalt theoretisch zu erklären.

Unausgesetzte Rede vom Spiel

Während Bezeichnungen wie Wirtschafts- oder Wissenschaftstheorie Erkenntnisse über die Wirtschaft beziehungsweise die Wissenschaft versprechen, bedeutet das Wort „Spieltheorie“ in seiner gewohnten Gebrauchsweise gerade nicht, dass hier systematisches Wissen über das Spielen gewonnen wird. Vielmehr „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“ (Neuenfeld 2005, S. 10). Gemeint ist insbesondere, dass Entscheidungsprozesse in Wirtschaft und Politik (vgl. Neumann und Morgenstern 1967), dass die Einflüsse von Gesetz und Zufall (vgl. Eigen und Winkler 2010) besser zu verstehen seien, wenn sie so beobachtet werden, als wären sie ein Spiel. Wissen darüber, wie Spielen funktioniert, wird unter dem Label Spieltheorie nicht erarbeitet, sondern vorausgesetzt. „Das ist die Verlockung des Spiels, des Wortes Spiel. Es verleitet auch die exaktesten Autoren zum suggestiven Parcours der Analogien“ (Matuschek 1998, S. 3).

Unser Vorhaben, die Arbeit am Spielbegriff voranzutreiben, folgt nicht dem Pfad der Game Studies³, die typisch eine Randnotiz zum Spielbegriff voranstellen, um sich dann ganz der digitalen Welt hinzugeben. In ihren Studien treffen „die Auslagerungen der alten erprobten Philologien, der Kunst- und geschichtswissenschaftlichen Disziplinen, mit Nachrichtentechnik und Ökonomie, mit kommunikationswissenschaftlichen und wissenshistorischen Fragen in einem unbestimmten Mischungsverhältnis“ (Pias 2002, S. 8) aufeinander. Damit werden die Game Studies – schon ihr Name sagt aus, dass sie sich mit dem Play weniger beschäftigen – ihrem Forschungsinteresse gerecht, hier in diesem Buch steht ein

alle ‚Sprachen‘.“ (Wittgenstein 1984, S. 277) „Und ich werde sagen: die ‚Spiele‘ bilden eine Familie. Und ebenso bilden z. B. die Zahlenarten eine Familie.“ (ebda, S. 278)

³„2001 can be seen as the Year One of *Computer Game Studies* as an emerging, viable, international, academic field.“ (Aarseth 2001; im Editorial für die erste Ausgabe von „*Game Studies*, the international Journal of computer game research“)

anderes im Vordergrund, nämlich das Spiel gesellschaftstheoretisch zu verorten, seine soziale Funktion zu erfassen.

Anschlüsse an unterschiedliche Sichtweisen

Es soll auch nicht um eine Definition des Ludischen gehen, begleitet von der stets erhobenen Klage, leider existiere keine einheitliche. Als hätte eine freie Wissenschaft nichts Besseres zu tun, als ihre Forschungsprozesse in Sinngefängnisse allgemeinverbindlicher Definitionen zu stecken. Wie die eine Definition ein zu einfacher Wunsch, so ist *die* Theorie ein zu dogmatischer Anspruch. Es geht um *eine* Theorie des Spiels. Nicht eine ontologische Fassung des Wesens des Spiels wird angeboten, sondern eine Sichtweise, die das Spiel auf ihre bestimmte Art unterscheidbar macht.

Ob nebensächlich erwähnt oder ausführlich behandelt, am Thema Spiel kommt kaum eine Gesellschaftsanalyse vorbei. Es wird mit unterschiedlichsten Herangehensweisen seit Jahrhunderten von einer individuell nicht mehr überschaubaren, erst recht nicht rezipierbaren – kein Nochmehr kommt in die Nähe von genug – Menge wissenschaftlicher Arbeiten aufgegriffen. Unsere Darstellung versucht eng am laufenden wissenschaftlichen Diskurs zu bleiben und ihre Befunde immer wieder einzuordnen. Das Ziel ist eine Theorie der ludischen Aktion, die ihre Anschlüsse an die unterschiedlichen Sichtweisen auf das Spiel transparent macht, Bezüge benennt, Differenzen anspricht und Übereinstimmungen hervorhebt.

Die folgenden sechs Kapitel

In den Spiel-Diskurs intervenieren die folgenden sechs Kapitel von unterschiedlichen Zugängen aus. Theoretische und methodische Implikationen der Herangehensweise werden vereinzelt an Ort und Stelle, kompakt im Abschn. 2.2 angesprochen. Dieses zweite Kapitel verankert das Spiel in der Gesellschaft und wählt dafür keine geringeren Anschlussstellen als den Ursprung von Sozialität, die Erwartungserwartung, und deren primäre Form, die Interaktion.

In den Kapiteln drei, vier und fünf wird das Spiel-Verständnis, wie es Kapitel zwei grundgelegt hat, kontrolliert und entfaltet. Zunächst wird im dritten Kapitel überprüft, ob und inwieweit sich, von dem theoretisch gewonnenen Spielbegriff ausgehend, als klassisch anerkannte Merkmale des Spiels rekonstruieren lassen, wo und inwiefern unsere Erklärung des Spiels in Widerspruch gerät zu anderen Theorieangeboten. Das vierte Kapitel dient dazu, zeitlich und sachlich auszuarbeiten, was als Grundfunktion der ludischen Aktion bestimmt wurde, also Funktionswandel und Ausdifferenzierungen des Spiels zu beschreiben. Dabei widmen wir den Computerspielen ein eigenes, das fünfte Kapitel, um dem

„epochalen Sog“ (Kucklick 2016, S. 216) auf die Spur zu kommen, den sie ausgelöst haben. Wie kaum eine andere Tätigkeit unterliegt Spielen permanenter Bewertung und vielfältiger Instrumentalisierung, beide Aspekte greift das sechste Kapitel auf. Sein Thema sind *Übergänge*, für die heute die Bezeichnung Gamification kursiert.

Das abschließende siebte Kapitel kehrt die Eingangsperspektive um, die von der Gesellschaft aus das Spiel analysiert hat, und blickt vom Spiel aus auf die Gesellschaft: Auf der Basis des entwickelten Spielbegriffs wird vor dem Hintergrund der inflationären Verwendung der Spiel-Metapher und einer generellen „Lizenz für vage Verwendungen“ (Anz und Kaulen 2009, S. 6) der Bezeichnung Spiel die Frage gestellt, welche ludischen Komponenten sich auch außerhalb des unmittelbaren Spielgeschehens in der modernen und der digitalen Gesellschaft wiederfinden. Welche Bedeutung hat es, was wird damit behauptet und was wird dabei unterschlagen, wenn soziale Beziehungen zunehmend als Spiele ausgeflaggt werden?

Grundgelegt, entfaltet und erprobt wird ein Begriff, der das Spiel versteht als freiwilligen, zeitlich, oft auch räumlich markierten, immer wieder neuen Umgang mit Unerwartetem im Modus eines unverbindlichen Tuns als ob. Dafür wird ein Argumentationsweg gegangen, der so zu charakterisieren wäre: Der Text begründet eine Idee, wie Spielen verstanden werden kann, hält sie fest und kehrt ihr dann den Rücken zu, um das Spiel in seinen Umwelten zu beobachten und zu beschreiben. In Stichworten, s. Abb. 1.1:

- Entwicklung eines sozial-funktionalen Spielbegriffs
- Einordnung des Spielbegriffs in den ludischen Diskurs
- Historische und systematische Ausdifferenzierungen des Spiels
- Games in digitalen Zeiten
- Das Spiel zwischen Perfektion und Korruption
- Ludische Strukturähnlichkeiten der modernen und digitalen Gesellschaft

Zwei Arten von Theorie

Der Titel des Buches ist eine Dauerleihgabe von Niklas Luhmann, der 1991 – zunächst englisch unter der Überschrift „The Improbability of Communication“ – den Aufsatz „Die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation“ in erster Auflage veröffentlichte. Darin erörtert er die „Unterscheidung von zwei verschiedenen theoretischen Intentionen, von denen sich der Aufbau einer wissenschaftlichen Theorie leiten lassen kann. Die eine Art von Theorie fragt nach den Möglichkeiten der Verbesserung der Verhältnisse. Sie lässt sich leiten durch Vorstellungen

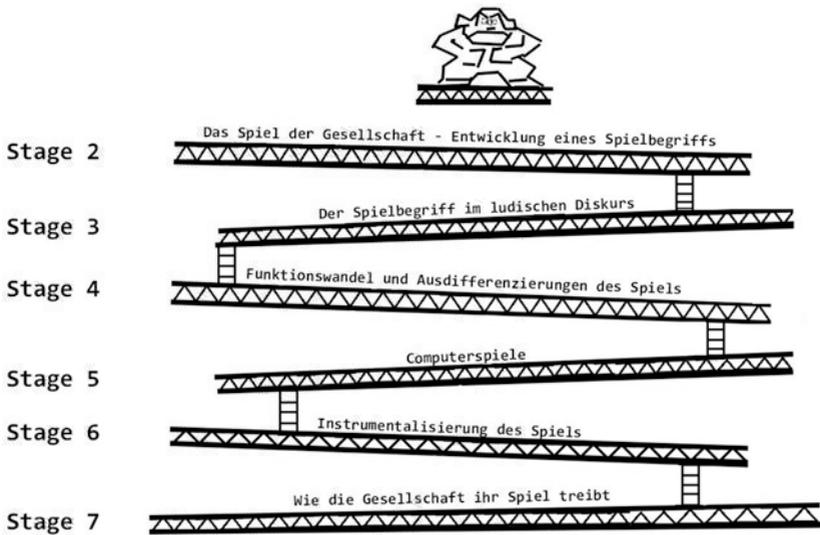


Abb. 1.1 Die Struktur des Buches im Donkey Kong Look. (Quelle: eigene Darstellung)

der Perfektion, der Gesundheit oder im weitesten Sinne bestmöglicher Zustände.“ (Luhmann 1991, S. 25) Die andere Art von Theorie stelle hingegen die Vorfrage aller Verbesserungen, sie „beginnt mit einer These der Unwahrscheinlichkeit. Ebenso distanziert wie die erste von bloßer Perpetuierung der Zustände, wie sie sind, löst sie die Routineerwartungen und die Sicherheiten des täglichen Lebens auf und nimmt sich vor zu erklären, wie Zusammenhänge, die an sich unwahrscheinlich sind, dennoch möglich, ja hochgradig sicher erwartbar werden.“ (ebda.) Deshalb stellt er an den Anfang die Behauptung: „Kommunikation ist unwahrscheinlich. Sie ist unwahrscheinlich, obwohl wir sie jeden Tag erleben, praktizieren und ohne sie nicht leben würden.“ (Luhmann 1991, S. 25 f.)

Literatur

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. In *Game Studies*, Bd. 1, No. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Zugegriffen: 15. Aug. 2019.
- Anz, T., & Kaulen, H. (2009). Einleitung. Vom Nutzen und Nachteil des Spiel-Begriffs für die Wissenschaften. In dies. (Hrsg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte* (S. 1–8). Berlin: De Gruyter.

- Eigen, M., & Winckler, R. (2010). *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*. Eschborn: Rieck.
- Gebauer, G., & Stern, M. (2010). Spiel. In J. Sandkühler (Hrsg.), *Enzyklopädie Philosophie (CD-Rom, 2546bu-2550)*. Hamburg: Meiner.
- Konietzky, H. (2012). Wir wollen doch nur spielen. Über die unaufhaltsame Ausweitung der Spielzonen. In J. V. Brincken & H. Konietzky (Hrsg.), *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspiels* (S. 303–307). München: Epodium.
- Kucklick, C. (2016). *Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst*. Berlin: Ullstein.
- Lischka, K. (2002). *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Hannover: Heise.
- Luhmann, N. (1991). Die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation. In Ders., *Soziologische Aufklärung 3. Soziales System, Gesellschaft, Organisation* (S. 25–34). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Matuschek, S. (1998). *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.
- Merkel, A. (2017). Rede von Bundeskanzlerin Merkel zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017. <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Rede/2017/08/2017-08-22-rede-merkel-gamescom.html;jsessionid=9A3EA87D7ED618808FB4289DCD8A6A14.s7t1>. Zugegriffen: 13. Apr. 2018.
- Neumann von, J., & Morgenstern, O. (1967). *Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten*. Würzburg: Physica (Erstveröffentlichung 1944).
- Neuenfeld, J. (2005). *Alles ist Spiel. Zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Pias, C. (2002). *Computer Spiel Welten*. München: Sequenzia.
- Wittgenstein, L. (1984). Philosophische Untersuchungen. In Ders., *Tractatus logico-philosophicus. Tagebücher 1914–1916. Philosophische Untersuchungen*. Werkausgabe Bd. 1 (S. 225–580). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Funktion und Eigensinn des Spiels

2

Zusammenfassung

Entwickelt wird ein Spielbegriff, der Spielen als eine Aktionsform begreift, die sich den Drohungen und Lockungen des Unerwarteten hingibt. Dabei befreit sich das Spiel auf seine besondere Weise aus Normalitäten, nämlich im Modus eines vorübergehenden unverbindlichen Tuns als ob. Nachzuvollziehen gilt es die Erlebnisqualitäten des Spiels, die seine Teilnehmer fesseln, sowie den Auf führungscharakter ludischer Aktionen, der Publika anspricht. Als theoretischer Ausgangspunkt der Arbeit am Begriff des Spiels dient die Interaktion, verstanden als eine Begegnung, bei der Personen füreinander wahrnehmbar sind und miteinander kommunizieren. Interaktionen gelten als die Primärform von Sozialität. Als elementares Ereignis entsteht menschliche Sozialität – soweit sie sich darüber den Kopf zerbricht, ist die Soziologie hier weitgehend einig – aus doppelt kontingenten Erwartungserwartungen.

„Wie würden wir denn jemandem erklären, was ein Spiel ist? Ich glaube, wir werden ihm Spiele beschreiben, und wir könnten der Beschreibung hinzufügen: ‚das, und Ähnliches nennt man Spiele‘. Und wissen wir denn selbst mehr? Können wir etwa nur dem Andern nicht genau sagen, was ein Spiel ist? – Aber das ist nicht Unwissenheit. Wir kennen die Grenzen nicht, weil keine gezogen sind.“ (Wittgenstein 1984, S. 279).

Wissenschaftlich fühlen sich viele Fachrichtungen berufen, Erhellendes über das Spiel zu sagen: Pädagogik, Psychologie und Philosophie, Politik-, Medien-, Kunst- Literatur- und Sportwissenschaft. Eine eigene Spielewissenschaft bildet

sich unter dem Namen Game Studies¹ erst im Übergang zum 21. Jahrhundert im Kontext der Computerspiele aus. Der späte Zeitpunkt ist auffällig, aber nicht ungewöhnlich. Auch bevor sich die Wirtschaftswissenschaft etabliert hat, wurden im 18. und 19. Jahrhundert bereits große, bis heute relevante Untersuchungen über die Wirtschaft geschrieben, beispielsweise von dem Moralphilosophen Adam Smith, von einem Mathematiker, Naturwissenschaftler und Börsenmakler (David Ricardo), von einem Jurastudenten, der zu Philosophie und Geschichte wechselte und journalistisch tätig war (Karl Marx).

Wurde das Spiel vor der Entwicklung der Game Studies als grundlegendes, eigenständiges Phänomen gesehen und behandelt, geschah dies meist in pädagogischer Absicht; bisweilen auch mit einer politischen Zwecksetzung, verdichtet in der Formel „Brot und Spiele“. Die große philosophische Perspektive war eine anthropologische: Das Spiel als erster und wichtigster Beitrag zur Menschwerdung, wie es Schiller (2000) in seinen Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ zum Evergreen gemacht hat.

In der Philosophie des Spiels „lassen sich grob zwei unterschiedliche Perspektiven auf das Spiel unterscheiden: Während die eine eher der Pädagogik und der Entwicklungspsychologie verpflichtet ist und nach der funktionalen Rolle des Spiels in der ontogenetischen Entwicklung fragt, ist die andere eher kulturphilosophisch orientiert und fragt nach der Funktion des Spiels in der menschlichen Kultur oder dem menschlichen Geistesleben insgesamt.“ (Deines 2012, S. 31)

Nicht nur der fundamentalistische Zugang macht die Annäherung an das Spiel schwierig, sondern auch der einfache Umstand, dass unklar ist, welcher Klasse von Phänomenen das Spiel am besten zuzuordnen ist. Handelt es sich um ein *Medium*, wie inzwischen viele sagen, eine *Tätigkeitsform*, wie Wikipedia schreibt, ein *Bewegungspheänomen*, wie Hans Georg Gadamer (2012, S. 27) und im Anschluss an ihn nicht wenige andere argumentieren, eine *soziale Praxis*, wie Dirk Baecker (1993, S. 152) formuliert, eine *Perspektive*, „in der wir nahezu alles Tun betrachten können“ (Krämer 2005b, S. 11), oder vielleicht doch um eine *Kommunikation*, wie Udo Thiedecke (2010, S. 18) es darstellt. Ohne Zweifel trägt jeder dieser Zugänge Relevantes zum Verständnis des Spiels bei.

Wir werden dafür argumentieren, dass über den Begriff der Aktion und die Dimensionen des Erlebens und Handelns, die sich mit ihm erschließen, das Spiel

¹„Der Name Game Studies steht für eine akademische Disziplin, deren analytischer Schwerpunkt auf Spieldesign, Spieltheorie, Spielphilosophie, der Spielerschaft und der Rolle von digitalen Spielen in Gesellschaft und Kultur liegt.“ (Wimmer 2016, S. 543)

umfassender und facettenreicher verstanden werden kann. Deshalb sprechen wir vom Spiel als einer ludischen Aktion und verwenden dabei ludisch als das Adjektiv, das dem Substantiv Spiel entspricht (wie zornig für Zorn und abstrakt für Abstraktion steht). Das ist allerdings eine Abweichung vom üblichen Sprachgebrauch im Spiel-Diskurs, der die Bezeichnung ludisch gewöhnlich enger fasst und vom Narrativen sowie vom Regelgeleiteten unterscheidet. Wenn man in diesem Sinn verfährt und beispielsweise „zwischen einer Ebene der räumlichen, der ludischen, der narrativen und der sozialen Struktur“ (Thon 2007, S. 172) unterscheidet, hat man kein Eigenschaftswort mehr, um das Spiel als ganzes zu bezeichnen, denn „spielerisch“ drückt etwas anderes, nämlich nur eine Anmutung an das Spiel aus. Deshalb möchten wir ludisch als das Adjektiv gelesen wissen, mit dem Spiel und Spielen bezeichnet werden.

In diesem zweiten Kapitel legen wir das Fundament, auf dem ein Spielbegriff begründet werden soll. Unter Abschn. 2.2 finden sich allgemeine Hinweise auf den theoretischen Rahmen, innerhalb dessen sich der Argumentationsgang bewegt. Die Funktion des Spiels wird aus der Interaktion als Primärform von Sozialität entwickelt (Abschn. 2.3). Wir überprüfen, ob die gängigen Merkmale des Spiels mit dem so gewonnenen Verständnis abgedeckt werden und verorten unseren Spielbegriff innerhalb des allgemeinen spieltheoretischen Rahmens. Das Kapitel schließt mit der Fragestellung, wie die unwahrscheinliche Selbstbefreiung durch Spielen sich in eine willkommene Selbstfesselung im Spiel verwandelt (Abschn. 2.4).

2.1 Elementare Sozialität: Interaktion, Gesellschaft, Person

Die Suche nach einem theoretischen Zugang zum Spiel kann nicht ignorieren, dass die anerkannten, im wissenschaftlichen Diskurs beachteten Herangehensweisen elementar ansetzen. Spiel wird „als die soziale Praxis schlechthin“ (Baecker 1993, S. 154) bezeichnet und „eine anthropologische Grundgegebenheit aller Lebensstufen, Zeitalter und Völker“ (Scheuerl 1990, S. 9) genannt. Liebe und Spiel werden als „die vergessenen Grundlagen des Menschseins“ (Maturana und Verden-Zöllner 1994) vorgestellt. „Wir können dieses oder jenes spielen, aber wir können nicht *nicht* spielen“ (Schulze 2005, S. 150), wird behauptet. „Dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet“ (Huizinga 1956, S. 7), Spielen somit als „Basis für das Entstehen von Kultur und ihren Ausdifferenzierungen“ (Krotz 2009, S. 37) zu verstehen sei, wird festgestellt und gerne wiederholt.

Soweit sie sich darüber den Kopf zerbricht, ist sich die Soziologie weitgehend einig: Als elementares Ereignis entsteht menschliche Sozialität aus doppelt kontingenten Erwartungserwartungen. An der Schnittstelle zwischen System- und Interaktionstheorie(n)² ist diese Sichtweise gut etabliert. Wir folgen ihr und wählen sie als Ausgangspunkt der zu entwickelnden Theorie des Spiels.³ Die drei Begrifflichkeiten Erwartungserwartung, doppelte Kontingenz und Interaktion bedürfen einer Erläuterung.

In der Situation der direkten Begegnung mit anderen deren Erwartungen erwarten zu können, gilt als Bedingung der Möglichkeit einer sozialen Beziehung, also des Gelingens von Sozialität, nicht im Sinn von Harmonie, sondern von Anschlussfähigkeit. „Wir sind im Bilde, wenn wir wahrnehmen, dass sich andere ein Bild davon machen, wie wir uns ein Bild (von ihnen) machen.“ (Hörisch 2013, S. 15) Man weiß irgendetwas miteinander anzufangen, zu welchem guten oder bösen Ende auch immer, sobald sich die gegenseitigen Erwartungen ein Stück weit ergänzen, und sei es nur, dass man die gleiche Sprache spricht; es braucht ja nicht gleich Liebe zu sein, also die beiderseitige Erwartung, eigene unausgesprochene Erwartungen vom anderen immer schon erfüllt zu bekommen. Es geht noch nicht einmal um faktischen Konsens, sondern nur um die Bereitschaft anzuerkennen, dass andere andere Erwartungen haben können.

„Man kann sich nicht nicht verhalten“

Die primäre Form, in der Sozialität praktisch wird, ist die Interaktion, verstanden als eine Begegnung, bei der Personen, die sich „in Hörweite und ihre Körper in Griffnähe“ befinden, „füreinander wahrnehmbar werden und daraufhin zu kommunizieren beginnen“ (Kieserling 1999, S. 15).⁴ Wechselseitige Wahrnehmung hat den Effekt, dass Verhalten beobachtet wird, und dazu, sich zu verhalten, gibt

²Ausführlich und grundlegend dazu Kieserling (1999, S. 86 ff.).

³Anfänge sind nicht selbsterklärend und können es nicht sein: Entweder man kommt gut, das heißt, mit einleuchtenden Argumenten weiter, dann wird der gewählte Anfang zum anerkannten Grund – oder nicht.

⁴An diesem sehr frühen Punkt bereits machen wir darauf aufmerksam, dass Interaktionen gleichermaßen dafür prädestiniert sind, Gewalt entstehen zu lassen wie Gewalt zu beenden; unter Abschn. 5.4 behandeln wir das Thema Gewalt ausführlich. Sofern Empfänger gewalttätiger Mitteilungen noch handlungs- und reaktionsfähig sind, stellen sich spannende Anschlussfragen; natürlich auch, wenn sich „Rächer“ finden.

es keine Alternative: „Verhalten hat kein Gegenteil, oder um dieselbe Tatsache noch simpler auszudrücken: Man kann sich nicht *nicht* verhalten.“ (Watzlawick et al. 2003, S. 51) Wenn das so ist, dann greift, sobald Verhalten beobachtet und als Mitteilung verstanden wird, auch die andere, die bekanntere Feststellung, nämlich dass man in der Interaktion, „wie immer man es versuchen mag, nicht *nicht* kommunizieren kann. Handeln oder Nichthandeln, Worte oder Schweigen haben alle Mitteilungscharakter“ (ebda). Zudem ist die Wahrnehmung in der Interaktion potenziell ganzheitlich, vom Scheitel bis zur Sohle, Bewegung, Ausdruck, Körpersprache, Gemütsverfassung, alles liegt auf dem Präsentierteller, ob es nun authentisches oder inszeniertes Verhalten ist. Es macht die besondere soziale Qualität der Interaktion aus, dass sie dichte Wahrnehmung und direkte Kommunikation gleichermaßen erlaubt. Sie fließt als Informationsquelle doppelt, weil die beteiligten Körper sowohl nonverbale als auch verbale Mitteilungen machen. „Es ergibt sich insofern in diesem Zusammenhang eine Paradoxie, als der Leib, je gehorsamer er dem Willen seines ‚Herrn‘ bzw. seiner ‚Herrin‘ wird, desto weniger tauglich als Auskunftsource wird, die etwas ‚ausplaudert‘, was dieser bzw. diese lieber geheimhielte.“ (Hahn und Jacob 1994, S. 153)

Interaktionen als temporäre Begegnungen enden nur dann nicht desaströs, wenn die Beteiligten nicht nur ihre je eigene Erwartung an ein solches Zusammentreffen gelten lassen, sondern auch eine Erwartung ausbilden, welche Erwartungen die Anderen damit verbinden.⁵ Sich nicht dafür zu interessieren oder keine Ahnung zu haben, ob man positive oder negative Reaktionen hervorruft, ob man auf Annahme, Ablehnung oder gänzlich desinteressiert stößt, sind sichere Wege, um eine Interaktion zu einem frustrierenden Erlebnis zu machen. „Zur Steuerung eines Zusammenhangs sozialer Interaktion ist nicht nur erforderlich, dass jeder *erfährt*, sondern auch dass jeder *erwarten* kann, was der andere von ihm *erwartet*.“ (Luhmann 1987, S. 33)⁶ Wenn ich das Verhalten Anderer erfahre,

⁵Die Theorie sozialer Systeme versteht unter einer Erwartung ausgewählten Sinn. „Sinn ist die Ordnungsform menschlichen Erlebens.“ (Luhmann 1971, S. 61). In dieser Form treten im Vordergrund der aktuell gemeinte Sinn und sonst noch mögliche Bedeutungen im Hintergrund gemeinsam auf.

⁶„Man sieht an dieser Überlegung im übrigen ganz gut, wie verfehlt es wäre, die soziale Ordnung als Einschränkung einer angeblich natürlichen Freiheit des Individuums zu sehen. Beides, Freiheit und Einschränkung der Freiheit, entsteht überhaupt erst dort, wo soziale Kontakte zu ordnen sind und das Problem der doppelten Kontingenz gelöst werden muss.“ (Kieserling 1999, S. 95) Aus nichtsystemischer Perspektive dazu Klein (2010).