

Jo Reichertz · Arne Niederbacher · Gerd Möll
Miriam Gothe · Ronald Hitzler

Jackpot

Erlebniswelten

Band 16

Herausgegeben von

Winfried Gebhardt

Ronald Hitzler

Franz Liebl

Zur programmatischen Idee der Reihe

In allen Gesellschaften (zu allen Zeit und allerorten) werden irgendwelche kulturellen Rahmenbedingungen des Erlebens vorproduziert und vororganisiert, die den Menschen außergewöhnliche Erlebnisse bzw. außeralltägliche Erlebnisqualitäten in Aussicht stellen: ritualisierte Erlebnisprogramme in bedeutungsträchtigen Erlebnisräumen zu sinngeladenen Erlebniszeiten für symbolische Erlebnisgemeinschaften. Der Eintritt in dergestalt zugleich „besondere“ und sozial approbierte Erlebniswelten soll die Relevanzstrukturen der alltäglichen Wirklichkeit – zumindest partiell und in der Regel vorübergehend – aufheben, zur mentalen (Neu-)Orientierung und sozialen (Selbst-)Verortung veranlassen und dergestalt typischerweise mittelbar dazu beitragen, gesellschaftliche Vollzugs- und Verkehrsformen zu erproben oder zu bestätigen.

Erlebniswelten können also sowohl der „Zerstreuung“ dienen als auch „Fluchtmöglichkeiten“ bereitstellen. Sie können aber auch „Visionen“ eröffnen. Und sie können ebenso „(Um-)Erziehung“ bezwecken. Ihre empirischen Erscheinungsweisen und Ausdrucksformen sind dementsprechend vielfältig: Sie reichen von „unterhaltsamen“ Medienformaten über Shopping Malls und Erlebnisparks bis zu Extremsport- und Abenteuerreise-Angeboten, von alternativen und exklusiven Lebensformen wie Kloster- und Geheimgesellschaften über Science Centers, Schützenclubs, Gesangsvereine, Jugendszenen und Hoch-, Avantgarde- und Trivialekultur-Ereignisse bis hin zu „Zwangserlebniswelten“ wie Gefängnisse, Pflegeheime und psychiatrische Anstalten.

Die Reihe „Erlebniswelten“ versammelt – sowohl gegenwartsbezogene als auch historische – materiale Studien, die sich der Beschreibung und Analyse solcher „herausgehobener“ sozialer Konstruktionen widmen.

Winfried Gebhardt (gebhardt@uni-koblenz.de)

Ronald Hitzler (ronald@hitzler-soziologie.de)

Franz Liebl (FranzL@udk-berlin.de)

Jo Reichertz
Arne Niederbacher
Gerd Möll · Miriam Gothe
Ronald Hitzler

Jackpot

Erkundungen zur Kultur
der Spielhallen

2. Auflage



VS VERLAG

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

2. Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010

Lektorat: Frank Engelhardt

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist eine Marke von Springer Fachmedien.

Springer Fachmedien ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.

www.vs-verlag.de



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in Germany

ISBN 978-3-531-17606-2

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
1 Einleitung	11
2 Glück, Spiel und Orte, an denen gespielt wird	15
2.1 Sozialgeschichte des Glücks	15
2.1.1 Glück als Willkürakt der Götter	16
2.1.2 Erzwingung des Glücks	19
2.2 Spiel	21
2.2.1 Glücksspiel	27
2.2.2 Sozialgeschichte des Glücksspiels	29
2.3 Orte, an denen gespielt wird	31
2.3.1 Hallen	31
2.3.2 Entstehung und Entwicklung von Spielhallen	33
2.4 Theoretische Rahmung des (Glücks-)Spiels	34
2.5 Empirische Studien zum Thema Glücks- und Unterhaltungsspiel	38
3 Wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen des Glücks- und Unterhaltungsspiels	41
3.1 Wirtschaftliche Rahmenbedingungen	41
3.2 Rechtliche Rahmenbedingungen	44
4 Anlage und Methode der Studie	47
4.1 Prämissen der hermeneutischen Wissenssoziologie	47
4.2 Methodisches Vorgehen	49
4.3 Anlage der Studie und erhobene Daten	51
4.4 Teilnehmende Beobachtung und beobachtende Teilnahme	53
4.5 Die Praxis der Typisierung	54
4.6 Die Logik der Darstellung der Ergebnisse	56
5 Erlebniswelt ‚Spielhalle‘	59
5.1 Die gesellschaftliche Deutung und die vorgefundene Ordnung der Spielhallen in Deutschland zu Beginn des 21. Jahrhunderts	62
5.1.1 Gesellschaftliche Deutung: ‚Spielhölle‘ oder ‚Spielstätte mit Casino-Flair‘	62

5.1.2	Lage – Architektur – Atmosphäre	63
5.1.3	Ordnung – Recht – Hausordnung	71
5.1.4	Zeit – Raum – Orte – Wege	78
5.1.5	Die Spielgeräte: Fun-Geldspielgeräte und Multigamer	92
5.1.6	Veränderungen des akustischen und des optischen Raums	102
5.2	Das Schaffen von Ordnung	105
5.2.1	Kontrolle – Selbstkontrolle – Geld	105
Exkurs:	Spielen und Rauchen	118
5.2.2	Akteure – Handeln – Interessen	118
5.2.3	Interaktion – Kommunikation – Kultur	129
5.3	Die geschaffene Ordnung und deren Deutung durch die Akteure im Feld	141
5.3.1	Deutungen des Personals	141
5.3.2	Deutungen der Spieler	149
5.4	Veränderungen in der Spielhalle	169
5.4.1	Neue Spielgeräte, neue Erlebnisse, neue Spielmöglichkeiten	169
5.4.2	Neue und alte Konkurrenten	171
5.4.3	Neue und größere Orte	173
5.4.4	Neue Möbel, neue Ruhebereiche, neue Ausstattung	173
5.4.5	Neuer Service und neue Servicekommunikation	176
5.4.6	Qualitätssicherungsprogramme und Ausbildungsberufe	177
5.4.7	Digitalisierung der Spielgeräte und neue Formen der Kontrolle	178
5.4.8	Was ist das Gemeinsame all dieser Veränderungen?	179
5.4.9	Entwicklung des Marktes: Spielhalle oder Spielhalle mit ‚Casino-Flair‘?	180
6	Die Kultur der Spielhallen und die Kulturen in den Spielhallen	183
6.1	Das Spielen in Spielhallen als multiple zentrierte Interaktion	183
6.1.1	Die unschlagbare Logik des Spielens in einer animistischen Welt	186
6.1.2	Das serielle Spiel um das kleine Glück	189
6.2	Was passiert eigentlich in Spielhallen?	191
6.2.1	Der Spieler und das Gerät	191
6.2.2	Das Verhältnis des Spielers zum Raum	195
6.2.3	Das Verhältnis des Spielers zu anderen Spielern	198
6.2.4	Das Verhältnis des Spielers zum Geld	199
6.2.5	Das Verhältnis der Spieler zum Servicepersonal	202

6.3	Typische Motive für das Spielen an Geldspielgeräten	203
6.3.1	Spielertypen aus Sicht der Betreiber und des Servicepersonals von Spielhallen	205
6.3.2	Spielertypen aus Sicht der Spieler	208
6.3.3	Spielertypen aus sozialwissenschaftlicher Sicht	210
7	Der Gesang der Sirenen	215
	Literatur	229
	Gesetzestexte	237

Vorwort

Wissenschaftliche Forschung ist im Großen und Ganzen ein rationales Unternehmen. Dennoch – oder vielleicht sogar gerade deswegen – spielt der Zufall ebenso wie persönliche Bekanntschafts- und Freundschaftsnetze eine große Rolle, wenn es darum geht, wie Forschungsideen entstehen und ob eine Idee eine Idee bleibt oder ob sie in konkrete Forschung umgesetzt wird, umgesetzt werden kann. All dies kann man an unserem Projekt ‚Erkundungen zur Kultur der Spielhallen‘ sehr schön sehen und gut erläutern.

Ronald Hitzler und Jo Reichertz sprachen seit Jahren immer wieder darüber, dass man über das Leben in Spielhallen viel zu wenig wisse und dass man unbedingt einmal eine Studie dazu machen müsse – am besten eine auf der Basis teilnehmender Beobachtung. Bei Jo Reichertz reichte das Interesse zurück bis in die 1980er Jahre, in denen er zusammen mit Hans-Georg Soeffner und Thomas Lau wiederholt mit der Idee einer Felduntersuchung deutscher Spielhallen kokettierte hatte.

Anfang 2007 trafen sich der Leiter der Marktforschungsabteilung der Merkur Spielothek (Gauselmann Gruppe) und Jo Reichertz zu einem allgemeinen Gedankenaustausch. Die beiden kannten sich seit einigen Jahren aus einem ganz anderen Feld – nämlich dem Feld polizeilicher Arbeit: Der Marktforscher hatte, bevor er zur Firma Gauselmann wechselte, lange Zeit als Profiler gearbeitet, und Jo Reichertz hatte über die Arbeit des Profiling geforscht. Bei diesem Treffen in Essen kamen sie eher beiläufig auf die besonderen Leistungen der teilnehmenden Beobachtung und deren Potentiale auch in Bezug auf eine mögliche Untersuchung der Spielhallenkultur zu sprechen. Ein Wort gab das andere und schlussendlich schlug der Marktforscher vor, sich um das für eine Feldforschung erforderliche ‚Spielgeld‘ zu bemühen. Und dann müsse sich erweisen, was eine solche Forschung über das Bekannte hinaus zu Tage fördern könne. Man ging mit guten Absichten und weitreichenden Ideen auseinander.

Es verging einige Zeit, und als sich dann Jo Reichertz und Ronald Hitzler trafen, um unter anderem auch über die ‚Kultur der Spielhallen‘ zu sprechen, verwandelten sich die weitreichenden Ideen in konkrete Projektpläne. Als dann auch noch der Leiter der Marktforschung die Möglichkeiten des Feldzugangs geschaffen und für ausreichend ‚Spielgeld‘ gesorgt hatte, machte ein achtköpfiges Forscherteam (bestehend aus Kommunikationswissenschaftlern und Sozio-

logen der Universität Duisburg-Essen und der Technischen Universität Dortmund¹) fortan die Spielhallen (nicht nur) im Ruhrgebiet unsicher. Man ging alleine oder zu zweit, manchmal auch zu dritt los, um zu spielen und zu beobachten. Einige spielten eher, andere beobachteten eher. Dann tauschte man die Rollen. An diesem abwechslungsreichen, das Ruhrgebiet überspannenden und das Ruhrgebiet verbindenden Projekt waren Miriam Gothe, Oliver Herbertz, Ronald Hitzler, Matthias Lange (er schied im Juni 2008 aus), Gerd Möll, Arne Niederbacher, Mohammed Ourraoui und Jo Reichertz beteiligt.

Als man in der *Automatenwirtschaft* von dem Projekt erfuhr und Informationen darüber einholte, wuchs dort die Idee und die Bereitschaft, unsere Forschungsarbeit zu unterstützen – auch um die ‚kritische Diskussion‘ über das Geschehen in Spielhallen zu fördern. Also überwies man der Universität Duisburg-Essen und der Technischen Universität Dortmund eine Spende. An diese Spende war weder eine Frage noch gar ein Auftrag geknüpft.

Das Forscherteam spielte weiter an den Geldspielgeräten und beobachtete das Geschehen in den Spielhallen. Wir sprachen dort mit Spielern, mit Betreibern und mit Servicepersonal. Insgesamt sind wir von Anfang März 2008 bis Ende Dezember 2008 im ‚Feld‘ gewesen. Parallel dazu wurden (erste) Daten ausgewertet, Fragen und Konzepte (weiter)entwickelt sowie verdichtet, gezielt Daten nach erhoben und das Vorgehen beständig in der Projektgruppe diskutiert. Der gesamte Forschungsprozess dauerte etwa ein Jahr.

Herausgekommen ist auf diese Weise eine Studie, die ohne die geschilderten Umstände wohl immer nur eine Idee geblieben wäre, die wir nun aber vorlegen können. Unser besonderer Dank gilt in diesem Zusammenhang auch den ‚Machern‘ des Internetforums ‚www.goldserie.de‘, die unser Projekt in vielfältiger Weise unterstützt haben. Sie haben uns nicht nur zahlreiche Informationen über das Untersuchungsfeld geliefert, sondern auch wertvolle Kontakte zu Spielern und Spielhallenbetreibern vermittelt. Wir danken darüber hinaus allen Interviewpartnern, die sich die Zeit genommen und uns Einblicke in die Erlebniswelt (der Akteure in der sozialen Arena) ‚Spielhalle‘ ermöglicht haben.

¹ Ein ganz besonderer Dank geht an Ellen Hilf von der ‚Sozialforschungsstelle Dortmund‘, welche als ‚Zentrale wissenschaftliche Einrichtung‘ mittlerweile der Technischen Universität Dortmund angegliedert ist. Ihrem entschiedenen Einsatz ist es zu verdanken, dass die Hürden der Universitätsbürokratie, welche bei Projektverbänden wie diesem mitunter auftauchen können, überwunden werden konnten.

1 Einleitung

Niemand von uns erfindet die Welt neu. Alle Menschen finden bestimmte Welten vor, die sich historisch entwickelt haben, und alle Menschen richten sich in Welten ein, die sie vorfinden – manche gern, manche ungern. Aber alle Menschen erfinden die Welt auch ein kleines Stück neu, verändern sie also und hinterlassen der nächsten Generation eine andere Welt – manche mehr, manche weniger. Weil das so ist, knüpfen wir bei all unseren Tätigkeiten an die Erfahrungen und Deutungen der Generationen an, die vor uns gelebt und Welten konstruiert haben. Jede gesellschaftliche Handlung ist eingebettet in einen spezifischen Bedeutungsraum und einen spezifischen Bedeutungshorizont, innerhalb dessen wir unsere jeweilige Handlung deuten und dergestalt für uns bedeutsam machen. Manchmal reicht die Sozialgeschichte dieser sozialen Handlungen weit zurück, manchmal weniger weit. Gleichwohl reicht die Vergangenheit einer jeden sozialen Handlung immer in die Gegenwart hinein, oft auch, ohne dass die Beteiligten das wissen oder auch nur ahnen. Das kollektive Gedächtnis bewahrt die Erfahrungen mit der jeweiligen sozialen Handlung, und dieses kollektive Gedächtnis hat sich in alle Formen dieser Handlung eingeschrieben und wird nicht nur auf diese Weise bewahrt, sondern es wirkt auch heute noch über diese ‚Inschriften‘. Wer also eine soziale Handlung verstehen will, muss sich diesen Inschriften zuwenden und versuchen, sie wieder deutlich sichtbar zu machen. Im Folgenden soll dies für das (Glücks-)Spiel und die damit zusammenhängenden Aspekte geleistet werden.

Niemand erfindet das Spielen neu, sondern wer spielt, knüpft an das an, was unsere Kultur über das Spielen weiß, was sie mit Spielen verbindet und welche Folgen sie dem Spielen zuschreibt; kurz: Wer spielt knüpft an das an, was unserer *Kultur des Spielens* eingeschrieben ist. Das gilt nun nicht nur für das Spielen im Allgemeinen, sondern auch für das Glückspiel² im Besonderen – das gilt im Übrigen auch für alle anderen Bestandteile der Kultur des Glücksspiels, also für das Glück selber und für die Motive, sich zum Glücksspiel zu begeben, und es gilt für die sozialen Räume, in denen wir spielen. Weil also die historisch erarbeitete Kultur des Spielens, die Kultur der damit verbundenen, jeweils variieren-

² In der deutschen Gesetzgebung wird unterschieden zwischen Glücksspiel (um große ‚Summen‘) und gewerblichem Spiel (um kleine ‚Summen‘) (siehe dazu Kapitel 3.2).

den Glücksvorstellungen und die Kultur der spezifischen sozialen Räume auch in die heutige Kultur des Glücksspiels hineinragen und bedeutsam sind, skizzieren wir nun zunächst kurz die Sozialgeschichte des Glücks, des (Glücks-)Spiels und der sozialen Räume des Glücksspiels. Nur so, also aus einer historischen Perspektive, ist es möglich, das (Glücks-)Spiel und damit auch das Unterhaltungsspiel an Automaten mit Gewinnmöglichkeit, welches im Zentrum unseres Erkenntnisinteresses steht, jenseits aktueller Gefechte im langen ‚War over the Games‘ der wie auch immer daran teilhabenden Interessengruppierungen zu verstehen.

Weil das nach unserer Auffassung so ist, sind wir nicht ‚dumm‘ ins Feld gegangen, sondern wir haben systematisch das recherchiert, was es national wie international zum Forschungsthema gibt. Das war aber nicht allzu viel. Auch haben wir versucht, uns zu Beginn der Studie einen Begriff davon zu machen, was im Zusammenhang mit dem Spielen an Geldspielgeräten im Weiteren thematisiert wird und daher für unser Forschungsvorhaben relevant sein könnte. Das sind insbesondere Überlegungen zu den Aspekten Glück, Spiel im Allgemeinen, Orte des Spiels und dessen wirtschaftliche Bedeutung sowie rechtliche Rahmenbedingungen gewesen. Die (teils auch historische) Auseinandersetzung mit den genannten Aspekten war für die späteren Analysen ausgesprochen hilfreich – einfach, weil sie unser Vorstellungsvermögen systematisch erweitert hat. Es hat sich aber auch gezeigt, dass manches so nicht in vollem Umfang notwendig war und in der Untersuchung selber dann auch nicht mehr auftauchte. Die Kenntnisnahme (und die Interpretation) der wirtschaftlichen Bedeutung wie der rechtlichen Rahmenbedingungen des Spielens an Geldspielgeräten³ hingegen waren unabdingbar. Ohne deren Kenntnis wäre die Gefahr, viel ‚ins Blaue‘ hinein zu interpretieren, allzu hoch gewesen.

Mit dieser Vorgehensweise verstoßen wir möglicherweise aus Sicht des einen oder anderen Kollegen gegen das in der interpretativen Sozialforschung so zentrale *Offenheitsgebot*. Dieses muss aus unserer Sicht jedoch dringend präzisiert werden. Offenheit bedeutet in dieser Präzisierung, dass man *nicht* vorweg das untersuchte Feld mit fixen Hypothesen überzieht. Es bedeutet stattdessen, dass man offen für das möglicherweise Neue ist und bleibt. Offenheit in der interpretativen Sozialforschung kann jedoch *nicht* heißen, dass Forscherinnen

³ Eines unserer ersten Probleme bestand darin, ein ‚gutes‘ Wort für diese Geräte zu finden, die anfangs ‚Münzschleudergeräte mit Fangtaschen‘ hießen, später auch gerne ‚Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit‘, ‚Geldspielgeräte‘ oder ‚Geldgewinnspielgeräte‘ genannt wurden. Unter Spielern werden sie als ‚Obstkisten‘, ‚Multis‘ oder schlicht als ‚Automaten‘ bezeichnet. Häufig wird auch der je spezifische Gerätenamen benutzt. Wir haben uns bewusst gegen die einheitliche Verwendung ‚offizieller‘ Bezeichnungen wie ‚Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit‘ oder ‚Geldgewinnspielgeräte‘ entschieden und verwenden im Weiteren viele der oben genannten Wörter synonym.

und Forscher im Hinblick auf den untersuchten Gegenstand, die Methodologie und die Methode absichtsvoll unter- oder gar uninformiert bleiben, sich vorab also nicht informieren. Man darf nur (muss vielleicht sogar) *künstlich* dumm sein, nicht tatsächlich unwissend (vgl. Hitzler 1991). Der ‚künstlich Dumme‘ weiß viel, weil er sich vorher umfassend informiert hat, was er wie untersuchen will. Er klammert die Gültigkeit dieses Wissens aber (immer wieder) aus und bleibt so offen für Altes und Neues (siehe dazu auch Reichertz 2003). Künstliche Dummheit kennt selbstverständlich auch den state of the art zum Gegenstand, zur Methodologie und zur Methode. Mit dieser systematischen Vergrößerung seines Wissens vergrößert die und der Forschende zugleich den ihr und ihm verfügbaren Raum der guten Gründe, etwas zu tun. Das ist ausgesprochen hilfreich bei der Interpretation und auch bei der späteren Theoriebildung. Wer sich vor der Arbeit in diesem ‚technischen‘ Verstande nicht schlau macht, der wird außer Bestätigungen seiner Vor-Urteile nicht viel finden.

2 Glück, Spiel und Orte, an denen gespielt wird

Jede soziale Handlung hat ihre Geschichte, und im Falle des Spielens hat diese Handlung eine sehr lange Geschichte – geht das Spielen doch mit den Anfängen menschlicher Gesellschaften einher. Das Spiel gab es sozusagen immer. Und es gab bereits sehr früh auch spezifische Orte, an denen gespielt wurde bzw. an denen gespielt werden durfte. Gleiches gilt für die Vorstellung, dass man Glück haben kann oder auch nicht.

2.1 Sozialgeschichte des Glücks

Was Glück im einzelnen Fall und für den einzelnen Menschen ausmacht, variiert (und das keinesfalls zufällig, sondern gesellschaftlich gedeutet) mit Alter, Geschlecht, Herkunft, Bildung, Gesundheitszustand, Wohnort, Zeit, Religion und vielem anderen mehr (siehe hierzu ausführlicher Reichertz 2007a, Bellebaum und Barheier 1997). Glück ist das Begehrtere. Glück ist das, was ‚normalerweise‘ (also in der Mehrzahl der Fälle) in einer bestimmten Situation nicht erwartbar war, nicht erwartbar sein konnte. Ein Unglück ist dann passiert, wenn das Erwartbare deutlich *negativ* unterschritten wird. Man kann großes und kleines Glück haben, glücklich und sehr glücklich sein. Man kann Glück gehabt haben, ohne glücklich zu sein, aber auch glücklich sein, ohne Glück gehabt zu haben. Glück und das Glücklichsein kennen also Grade und unterschiedliche Mischungsverhältnisse – ebenso wie Unglück und Unglücklichsein. Verbleibt man im Bereich des Erwartbaren, dann ist man zufrieden. Glück überschreitet das Erwartbare. Glück ist also relativ zu dem im jeweiligen Kontext Erwartbaren.

Oft, aber nicht notwendigerweise wird das Glück von einem leichten und manchmal sogar von einem überschießenden inneren Wohlempfinden (Glücksgefühl, Kick, Flow) begleitet. Biologen sagen, dass dieses Wohlempfinden durch die mehr oder weniger starke Ausschüttung von körpereigenen Drogen, den so genannten Glückshormonen ausgelöst wird – z. B. durch Noradrenalin, Dopamin oder Serotonin. Einige Menschen haben Glück, ohne dass dieses Glück von dem innerem Glücksgefühl begleitet ist, andere erleben intensivste Glücksgefühle (z. B. durch Ecstasy-Pillen oder beim Bungee-Sprung), ohne Glück gehabt zu haben. ‚Glück haben‘ und ‚sich glücklich fühlen‘, scheinen (zumindest in unserer

westlichen, nachmodernen Kultur) unterschiedliche Sachverhalte zu bezeichnen. Das Erste bezeichnet eher jenes, was von den anderen, den Mitmenschen *wahrgenommen* werden kann, das Zweite eher jenes, was der einzelne im Inneren (für sich) erlebt und was deshalb den anderen *angezeigt* werden kann, aber nicht angezeigt werden muss.

Wie sehr auch die biologisch fundierten, glücksgefühlsbringenden Hormonausschüttungen im Gehirn auf die sozialen Gebote der Gruppe reagieren, belegen die Arbeiten des Glücksforschers mit dem unaussprechlichen Namen Mihaly Csikszentmihaly. Das von ihm entdeckte ‚flow-Erlebnis‘ (vgl. Csikszentmihaly 1999), mittlerweile unverzichtbares Glücksversprechen in jedem Motivationsseminar für Bedienstete jeder Gehaltsklasse, das sich erst dann einstellt, wenn wir durch (Arbeits-)Leistung unseren Horizont und somit unsere Leistungskraft erweitern, steht schon seit langer Zeit (zu Recht) im Verdacht, eine neurobiologische Neufassung der protestantischen Leistungsethik zu sein.

2.1.1 Glück als Willkürakt der Götter

Jeder weiß bzw. glaubt zu wissen, was Glück ist. Oder anders und genauer ausgedrückt: Gesellschaftlich erarbeitetes und sanktioniertes und entsprechend auratisiertes Wissen sagt uns, was ‚Glück‘ ist. Wesentliche Ursprünge dieses Glückswissens, dessen (wenn auch leicht verwehte) Spuren auch heute noch in diversen Spruchweisheiten nachweisbar sind und das sich großer Beliebtheit erfreut, finden sich in der griechischen Mythologie.

Geht man nicht zu sehr ins Detail, dann lässt sich das Deutungsmuster ‚Glück‘ des alten Hellas, das dann später auch die antike Tragödie wesentlich strukturierte, in etwa so beschreiben: Tyche war eine der vielen Töchter des Zeus. Dieser gab ihr die Macht, über das Schicksal der Menschen nach eigenem Gutdünken zu entscheiden. Manchen gab sie viel Glück und das immer wieder, anderen nahm sie nicht nur das Glück, sondern auch das Notwendigste. Tyches Tun war völlig unberechenbar: weder mit Gebet, noch mit Versprechen, noch mit Opfergaben konnte man sie ‚zwingen‘, einem selbst oder anderen Glück zuzuweisen. Kurz: Tyche war besonders launig und eigensinnig. Fortuna, die römische Nachfahrin von Tyche (an Füllhorn, Ball sowie Kugel in den medialen Fixierungen erkennbar), galt ihren Zeitgenossen sogar als trügerische und dämonische Gestalt und wurde oft in Opposition zur göttlichen Gerechtigkeit gestellt.

Wesentlich bei dieser Deutung von Glück ist nun, dass der Mensch *nicht* aktiv an seinem Glück arbeiten konnte, sondern einem ‚blinden‘, Verdienste und Opfer ignorierenden ‚Schicksal‘ unterworfen war, das schnell und viel geben, aber ebenso schnell viel nehmen konnte: Wie gewonnen, so zerronnen. Aber ganz

bedeutungslos war der Mensch in der Welt des alten Hellas denn doch nicht bei der Gestaltung seiner Glückskarriere: Er konnte nämlich zumindest in Maßen versuchen, den *Entzug* des Glücks zu beeinflussen. Denn Menschen, die Tyche mit den unterschiedlichen Gaben aus ihrem Füllhorn überschüttet hatte, taten gut daran, einen Teil der Gaben den Göttern als Opfer wiederzugeben und auch die ärmeren Mitbürger an ihrem Wohlstand teilhaben zu lassen – natürlich in Maßen. Und was der glückliche Mensch auf gar keinen Fall tun durfte, das war, das Glück öffentlich zur Schau zu stellen oder gar zu behaupten, sein Glück verdanke sich eigener Leistung. Ein solcher Übermut (Hybris) löste fast zwangsläufig erst den Neid der Menschen und dann die Rache der Götter aus. Und Nemesis, die Tochter des Okeanos, sorgte dann dafür, dass der Übermütige massiv und sichtbar erniedrigt wurde – was bei manchen auf diese Weise unglücklich Gemachten eine Katharsis bewirkte, die schließlich in weise Bescheidenheit mündete.

Die Lehre aus diesem Deutungsmuster ist leicht zu erkennen: Wenn dir Glück gegeben wird, posaune es nicht laut hinaus, und behaupte nie, dass das Glück allein der eigenen Leistung zu verdanken sei. Spürbar ist diese Deutung noch heute in dem ohne Zweifel magischen *Aussprechverbot*, sich öffentlich als ‚glücklich‘ zu bezeichnen; aber auch in dem lange Zeit gepflegten *Darstellungsverbot* von Glück, und natürlich auch in der noch viel radikaleren Auffassung, wenn man bewusst *fühle*, dass man glücklich sei, sei man es in Wahrheit schon nicht mehr. Glück gilt manchen Menschen nämlich als der Moment *vor* der Bewusstwerdung, also als der Zustand *vor* seiner reflexiven Erfassung. Das Fassen wollen, das Fixieren des Glücks – auf welche Weise auch immer – scheint dem Glück abträglich zu sein. Glück ist wie dünnes, funkelndes Glas – verlockend, aber sehr zerbrechlich. Glück scheint sich in dieser Deutungstradition gerade durch den menschlichen Zugriff ins Gegenteil, ins Unglück zu verwandeln.

Im antiken Griechenland war der Glücksbegriff von Anfang an mit dem Glückspiel verknüpft: In der griechischen Mythologie gelten die Götter, oder genauer: gilt Hermes als Erfinder des Würfelspiels. Das Werfen kleiner Kieselsteine in eine Urne war in diesem Zusammenhang eine Möglichkeit, das Schicksal zu befragen, das die Götter einem zugemessen haben. Hermes, von den Römern später Mercurius (kurz: Merkur) genannt, war der Himmelsbote, der den Menschen die Botschaften der Götter überbrachte. Er hat, glaubt man der Mythologie, die Kunst des Würfelspiels und die damit verbundene Kunst des Weissagens von drei Bergnymphen, den Thrien, gelernt. Später wurde im antiken Griechenland die Kunst der Orakelbefragung mit Hilfe von gewürfelten Steinen vor allem in Göttern geweihten Heiligtümern ausgeübt. Der Wurf eines Würfels oder das Ziehen eines Loses waren Versuche, den göttlichen Willen oder Unwillen zu bestimmen (*fatum*).

In der griechischen Mythologie ist diese Form des vorherbestimmten Schicksals personifiziert durch die drei Moiren (Klotho, Lachesis und Atropos), die Töchter des Zeus und der Themis. Klotho spinnt den Lebensfaden, Lachesis misst die Länge und Atropos schneidet ihn letztlich ab. In der römischen Mythologie entsprechen den Moiren die drei Parzen Nona, Decima und Morta, wobei die erste den Schicksalsfaden spinnt, die zweite ihn auftrennt und die dritte ihn abschneidet.

Wenn ein Mensch im antiken Hellas oder im alten Rom wissen wollte, ob ihm die Götter günstig gesonnen sind, so konnte er entweder einen Seher bitten, die Götter für ihn zu befragen, oder selber einen Würfel werfen oder ein Los ziehen. Das Spiel diente als Mittel zur Befragung der Götter, als Mittel, um das Schicksal zu erkunden. Menschen scheinen sich deshalb (bislang) so erfolgreich auf dem Globus verbreitet zu haben, weil sie anscheinend Schwierigkeiten damit haben, Willkür und Zufälligkeit zu akzeptieren. Immer wieder entwickeln sie (konfrontiert mit Willkür und Zufall), mehr oder weniger erfolgreich, neue Deutungen und Techniken, die das Willkürliche in Herbeigezwungenes und das Zufällige in Festgeregeltes transformieren sollen. Auch die Glückserzählung des alten Hellas erfuhr im Laufe der Jahrhunderte in diesem Sinne eine erhebliche und immer schärfere Überarbeitung. Die Tendenz dieser Neuerzählung: Vom zufälligen Glück zum begrenzten Glückszwang.

Mitverantwortlich hierfür (wenn auch nicht allein) war *auch* das Aufblühen der christlichen Religion – gilt in dieser doch das ‚wahre‘ Glück eines Menschen als nicht korrelierend mit Qualität und Quantität *irdischer* Gaben (Wohlstand, Familie, Gesundheit, Ansehen etc.). Gerade der Verzicht auf die sichtbaren Gaben des Glücks schuf – dieser Deutung nach – für Christen gute Voraussetzungen für das ewige Glück des Menschen im Jenseits. Kamele mögen zwar gelegentlich auch durch ein Nadelöhr kommen, aber gewiss nicht ohne weiteres. Gebete, Buße und gute Taten galten (und gelten) als ausgesprochen hilfreich dafür, Gott in Maßen dazu zu bewegen, Menschen im Jenseits das ewige Glück zukommen zu lassen. Aber Weltabkehr, Buße usw., also die Gottesbeschwichtigung und -beschwörung – die sehr viel später in Form von Ablässen zum ‚Gotteshandel‘ wurde und welche die Protestanten dazu veranlasste, in ihrer Deutung vehement jede Form von Gottesbeschwichtigung und -beschwörung zugunsten einer Haltung des Erflehens zu negieren – war nur eine Seite des christlichen Deutungsmusters von Glück.

2.1.2 Erzwingung des Glücks

Die andere Seite des christlichen Deutungsmusters von Glück korrespondiert einigermaßen mit dieser protestantischen Grundhaltung: Glück wird von den Glaubensvirtuosen dabei gedeutet als positiv erlebter *innerer* Zustand, der vornehmlich dann eintritt, wenn man anderen Gutes tut, sich von den lauten und bunten Verlockungen der Welt löst, zufrieden ist und in sich ruht. Und ganz besonders großes Glück erlebt dementsprechend der, dem es gelingt, mittels bestimmter Formen der Askese und des Denkens Gott nahe zu kommen, seinen Atem und seinen Geist zu spüren. Das Besondere dieses Weges zum Glück war und ist, dass er ganz wesentlich vom Tun und Wollen des *Menschen* abhängt. Der Mensch erlangt damit eine Vorstellung (zumindest) von einem gangbaren Weg zum Glück. Jeder kann diesen dornigen Weg gehen – wenn er denn will. Der ‚Trick‘ bei dieser Glücksdeutung liegt nun darin, dass man alle Dinge, die sich der Kontrolle des Einzelnen entziehen können, als ‚Nicht-zum-Glück-gehörig‘ etikettieren, und dem gegenüber alles das, was der Kontrolle des Menschen in gewissen Maßen verfügbar ist, zum ‚wahren‘ Glück erklären kann. Glück erscheint als machbar – wenn man den Geboten Gottes folgt.

Etwas ‚gottloser‘ – und deshalb auch weniger jenseitsorientiert – wurde die Glückssuche von den Philosophen der Stoa angegangen. Das Verlangen nach Luxus galt ihnen als Beginn des Niedergangs. Vom gelassenen Blick in das eigene Innere versprach man sich Glück. Stellvertretend für viele der Deutungsvorschläge von Epiktet (1984: 45):

„Es verrät gewöhnlichen Sinn, bei den Bedürfnissen des Körpers zu lange zu verweilen und zum Beispiel zu viel Zeit auf Leibesübungen, auf Essen und Trinken, auf die Befriedigung der niedrigsten und sinnlichsten Triebe zu verwenden. Das alles sind doch nur gleichgültige Dinge, und unsere Aufmerksamkeit gebührt der geistigen Seite unsres Wesens.“

Doch wie zur seligmachenden Hinwendung zum eigenen Inneren gelangen und zwar aus eigener Kraft und für jeden machbar? ‚Gleichmut und Gelassenheit‘, war die Antwort der Stoiker. Ignatius von Loyola (vgl. 1993), der spanische Gründer der Societas Jesu, schrieb mit seinen Exerzitien die wohl erste systematische und selbstgesteuerte Annäherung an Gottes Inspiration. Wenn man so will, waren die Exerzitien die erste Glücksfibel, also der erste Ratgeber, wie es durch harte Arbeit an sich selbst möglich wird, sich Gott zu nähern. Das Mittel der Wahl: Selbstgesuchte Abgeschiedenheit und Askese – „Je mehr unsere Seele sich allein und abseits abgeschieden findet, um so geeigneter macht sie sich, ihrem Schöpfer zu nahen und an Ihn zu rühren, und je mehr sie sich so an Ihn bindet, um so mehr stellt sie sich bereit, Gnaden und Gaben zu empfangen von

Seiner Göttlichen und Höchsten Güte“ (Loyola 1993: 15). Anders ausgedrückt: Gottes Nähe bzw. die Nähe zu Gott ist herstellbar und zwar systematisch – wenn auch schweigsam.

Aber Menschen, die das Glück mit eigener Kraft herbei zwingen wollten, gab und gibt es nicht nur unter den Philosophen und religiösen Menschen. Letztere zielen mit ihren Übungen auf das innere, stille, wenn auch ‚wahre‘ Glück. Die anderen streben mit teils handfesten und gewaltvollen Praktiken die Erreichung eines ‚äußeren‘ Glücks an. Glücksritter und Glückssucher, die ihre Heimat verlassen, um andernorts das zu finden, was ihnen zu Hause unmöglich erscheint, gab es wohl zu allen Zeiten: Nicht nur mancher Hellene wollte an fremden Staden Ruhm und Reichtum gewinnen, auch viele Kreuzfahrer trieb der Wunsch nach irdischem Glück ins Morgenland.

Allerdings wurde mit den Jahrhunderten aus den Aventiuren der wenigen Edlen eine organisierte, medial angeheizte und begleitete Massenbewegung für jeden ‚Neckermann‘. Aber auch der Handel mit Glücksversprechen blühte schon früh: Landkarten, die den Weg zum goldverheißenden El Dorado zeigen sollten, fanden ebenso reißenden Absatz wie Salben, die ewige Schönheit schaffen, oder Wasser, das männliches Haupthaar neu sprießen lässt. Je aufgeklärter die Zeiten, desto mehr festigte sich der Glaube an die Machbarkeit, ja an die *Erzwingbarkeit* des Glücks.

Und seitdem im Jahr 1776 ein neuer Staat jenseits des Atlantiks das Recht in seine Unabhängigkeitserklärung schrieb, dass ausnahmslos jeder (bis auf die ganz wenigen coloured, die nicht ganz so gleich waren) das staatlich garantierte Recht hat, nach *seinem persönlichen* Glück zu streben, ist dieses Land fast weltweit nicht nur zu einer Stätte der Hoffnung für Menschen auf der Suche nach Glück geworden, sondern dieses Land hat einen geradezu gigantischen und beispiellosen Wirtschaftskomplex zur Erlangung und Darstellung aller Formen des Glücks ausgebildet – des großen wie des kleinen, des inneren wie des äußeren, des von Zelluloid abgespielten wie des drogeninduzierten Glücks. So gedeiht und blüht dort in der Wüste die immergrüne Glücksoase Las Vegas mit einarmigen Banditen und Roulettischen ohne Einsatzbeschränkungen; junge und arme IT-Pioniere bauen erst in Garagen, dann (reich geworden) in großen Werkshallen PC's zusammen, und mancher Schuhverkäufer freut sich, zum ‚Besten der Woche‘ gekürt worden zu sein; Kokain beglückt die Reichen, Crack die Armen und Hollywood und Heimkino alle jene, die für begrenzte Zeit und wenig Geld den Hauch des Wohlbefindens spüren wollen; Beauty-Farms und Gyms verhelfen all denen zum Glück, die auf die Attraktivität wohlgeformter wie spiegelnder Oberflächen setzen, und der Buddhismus bedient all jene, die Glück in der eigenen ‚Tiefe‘ vermuten.

2.2 Spiel

Wie das Thema ‚Glück‘, so durchzieht auch das Thema ‚Spiel‘ die Geschichte der menschlichen Kultur: Die ältesten von Archäologen zutage geförderten ‚Spielgegenstände‘ – in Form würfelförmiger Knochen – zeugen hiervon ebenso wie die Thematisierung des Spiels in der Mythologie (vgl. Dirx 1981: 22ff.). Im Verlauf der Geschichte veränderten sich nicht nur die Spielgegenstände, sondern auch die Rahmungen des Spiels. Entwicklungen infolge von Technisierungs- und Medialisierungsprozessen fanden Anwendung bei der Konzeption von Spielen und bei der Auswahl von Spielmaterialien: So kennen wir durchaus noch Würfelspiele, nutzen hierzu allerdings industriell gefertigte, üblicherweise aus Plastik hergestellte Würfel. Wie in der Antike verfolgen wir Wagenrennen, die in der Regel allerdings nicht mehr mit Gespannen, sondern mit Autos ausgetragen werden. Anders als damals haben wir oft die Wahl, dem Geschehen als Zuschauer vor Ort beizuwohnen oder es zu Hause im Rahmen einer Fernsehreportage zu verfolgen. Immer ausgereifere ‚Spielzeuge‘ jedweder Art – sei dies nun in Form eines Computers oder eines Karaoke-Video-Systems – stehen uns zur Verfügung. Und schließlich ermöglichen Kommunikationstechnologien wie das Internet die Überbrückung räumlicher Distanzen zwischen Spielern, um ‚gemeinsam‘ ein Spiel spielen zu können (exemplarisch: online-poker). Im Alltag ist uns das Spiel in vielfältigen Kontexten gegenwärtig: Wir sprechen bei Erwachsenen, die darum bemüht sind, einen Ball ins gegnerische Tor zu schießen, ebenso wie bei Kindern, die sich verstecken, darüber, dass sie spielen. Und in der Regel weiß jeder, was darunter zu verstehen bzw. was damit gemeint ist, wenn von Spielen wie ‚Fußball‘ oder ‚Verstecken‘ die Rede ist. Problematisch wird es erst dann, wenn Einigkeit über die Fragen erzielt werden soll, was ein Spiel ist, was ein Spiel von einem Nicht-Spiel unterscheidet, warum Menschen spielen oder was Menschen tun, wenn sie spielen.

Je nach ihrer Einbettung in spezifische „Forschungstraditionen und Problemkontexte erscheinen Spiel, Spiele und Spielen in höchst unterschiedlicher Weise als erklärungsbedürftige Phänomene“ (Swoboda 1990: 23). Nachweisbar sind die damit verbundenen Fragen über den Charakter oder das Wesen des Spiels seit den ersten das Spiel thematisierenden Schriften, die unter anderem auf Platon (vgl. 1974) zurückgehen. Von einem im strengeren Sinne theoretischen Interesse am Spiel lässt sich hingegen erst seit Mitte des 18. Jahrhunderts sprechen (vgl. dazu die Sammlung klassischer Texte in Scheuerl 1997).

Im Rom des 4. Jahrhunderts ließen 175 Ruhetage dem Volk viel Zeit für (öffentliche) Spiele, während das Spiel im 17. und 18. Jahrhundert eher moralisch be- bzw. verurteilt wurde (vgl. Zollinger 1995, 1997). Es waren insbesondere die Pietisten, welche im Spiel bzw. durch das Spiel Sitte und Moral der

Menschen – d. h. vor allem der ‚gemeinen Leute‘ – gefährdet sahen und das Spiel als sündhafte Eingebung des Teufels brandmarkten (vgl. Schirrmeyer 2002: 119). Dementsprechend wurden auch immer wieder Gesetze erlassen, die manche Spiele verboten, andere zumindest hinsichtlich ihres räumlichen und zeitlichen Ausmaßes beschränkten. Sofern Spiele toleriert wurden, standen sie in der Regel unter dem moralischen Verdikt, nutzlose Zeitverschwendung zu sein (vgl. Parmentier 2004: 932).

Als im 18. Jahrhundert aufgrund der politischen, wirtschaftlichen und sozialen Verhältnisse Arbeit und Freizeit immer stärker auseinander traten (vgl. Scheuerl 1988: 34) und Kindheit als eigenständige Lebensphase ‚entdeckt‘ wurde (vgl. Ariès 1994: 92ff.), begannen Pädagogen zu fragen, ob und gegebenenfalls inwiefern „das scheinbar Nutzlose spielerischer Betätigung vor dem strengen Zeitgeist der ‚Aufklärung‘ für sinnvoll und pädagogisch förderungswürdig“ (Scheuerl 1988: 34) betrachtet werden könne. Aus diesen Überlegungen hervorgegangen sind theoretische Rahmungen des Spiels in Bezug auf den Nutzen und v. a. die Nutzbarmachung für die kindliche Entwicklung. Dergestalt empfiehlt Ernst Christian Trapp (vgl. 1787 in Scheuerl 1997: 24ff.), Kinder in Form von Spielen zu unterweisen, denn der erste förmliche Unterricht sollte „noch nicht unter diesem Namen, sondern als ein neues Spiel von einer ganz andern Art als die bisherigen erscheinen“ (ebd.: 25). Wenig später wurde dieser ‚lerntheoretischen‘ Sicht bereits die Idee des Spiels als Selbstzweck gegenübergestellt, die im Weiteren dann in den Großteil der theoretischen Bestimmungen des Spiels Eingang gefunden hat. Friedrich Schiller (vgl. 1793/94 in Scheuerl 1997: 34ff.) formuliert diesen ‚revolutionären‘ Gedanken besonders radikal: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (ebd.: 37). Die Diskussion über die damit ‚markierten‘ Grundauffassungen der Funktion des Spiels – seiner instrumentellen einerseits und seiner selbstzweckhaften andererseits – hält (nicht nur) in der Pädagogik bis heute an (vgl. Miller-Kipp 2005).

Eine vornehmlich auf das Spiel der Kinder fokussierende Perspektive war im ausgehenden 19. Jahrhundert kennzeichnend für wissenschaftliche Arbeiten, die sich mit dem Spiel befassten. Ein zentraler Aspekt, der bei der Analyse des kindlichen Spiels im Vordergrund stand, war die Frage nach der (spielerischen) Einübung von geistigen und körperlichen Fähigkeiten für das Erwachsenenalter (vgl. Groos 1930, 1973). Auch wenn die Erziehungswissenschaft und die Psychologie noch heute als Disziplinen mit der umfangreichsten und kontinuierlichsten Spielforschung ausgemacht werden können, kam es aufgrund der Ausdifferenzierung der Wissenschaften im 20. Jahrhundert zu einer Erweiterung der Fragestellungen an und der Perspektiven auf das Spiel. Während sich in der Erziehungswissenschaft die Spielpädagogik als eigenständiger Forschungszweig

etablierte, wurde das kindliche Spiel auch zum Gegenstand psychoanalytischer (vgl. Freud 1920), entwicklungspsychologischer (vgl. Piaget 1975) und sozialpsychologischer (vgl. Mead 1973) Arbeiten. Darüber hinaus gewann die (theoretische) Beschäftigung mit dem Spiel – über die Auseinandersetzung mit dem Spiel der Kinder hinaus – zunehmend an Bedeutung: Motivationspsychologische Ansätze, die den Zweck des Spielens in der absichtsvollen Erzeugung von Spannungsmomenten verorten (vgl. Heckhausen 1974), ebenso wie Arbeiten zu abweichendem Spielverhalten (vgl. Meyer 1988) fokussieren dezidiert auch auf Jugendliche und Erwachsene. Die Kulturgebundenheit des Spiels (vgl. Sutton-Smith 1978, Runkel 1986) wurde im Weiteren ebenso untersucht wie die Erscheinungsformen, Merkmale und Funktionen des Spiels (vgl. Buytendijk 1933, Scheuerl 1990). Zudem wurde das Spiel auch als kulturübergreifendes anthropologisches Phänomen (vgl. Caillois 1958, Fink 1960) gedeutet.

Einen wesentlichen Einschnitt in der Diskussion um das Spiel, ums Spielen und dessen naturgeschichtliche und kulturelle Bedeutung stellt das erstmals 1938 erschienene Buch ‚Homo Ludens‘ des niederländischen Kulturphilosophen Johan Huizinga dar. Dieser behauptet, dass der Mensch vor allem und ‚seinem Wesen nach‘ ein spielerisches Wesen sei, ein Wesen, das spielen könne und spielen wolle. Zudem differenziert er die zunächst weit verbreitete Ansicht über die Gegensätzlichkeit von Spiel und Ernst: Zwar würde der Ernst das Spiel ausschließen, das Spiel könne jedoch den Ernst einschließen (vgl. Huizinga 1956: 49f.). In der Folge wurde der Blick auf die soziale Funktion des Spiels gelenkt und das Extrem einer ahistorischen Zugangsweise verworfen. Da Huizinga aber das Spiel in allen Kulturformen – von der Sprache bis zum Krieg – verankert sieht, gerät er in ein Definitionsdilemma. Wenn alles zum Spiel wird, muss auf eine inhaltliche Präzisierung verzichtet werden bzw. droht der Begriff Spiel dann „zu einer Worthülse zu werden, die sich nur noch formal (z. B. durch Angabe von Kriterien wie ‚Freiheit‘, ‚Abgeschlossenheit‘ oder ‚Spannung‘) bestimmen, aber relativ beliebig füllen läßt“ (Swoboda 1990: 28).

Huizinga (1956: 34) definiert Spiel als „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderssein‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ Im wissenschaftlichen Diskurs gilt Huizingas Definitionsvorschlag als wichtige Grundlage, da einige zentrale Merkmale des Spiels benannt werden. Für Caillois (vgl. 1958: 36ff.) etwa ist das Spiel eine freie, abgetrennte, ungewisse, unproduktive, geregelte und fiktive Betätigung. Trotz Gegensätzlichkeit der beiden Autoren, insbesondere in Bezug auf das Glücksspiel (vgl. Kapitel 2.2.1), sind Gemeinsamkeiten in den Beschreibungen des Spiels zu erkennen. Parallelen

ergeben sich vor allem hinsichtlich der Aspekte Freiheit oder Freiwilligkeit, der Begrenzung und der Regelung sowie dem Anderssein als das gewöhnliche Leben und der Fiktivität. Derartige Bestimmungen des Spiels finden sich bei den meisten Autoren und werden in der Regel durch den Aspekt der Wiederholung ergänzt, welcher bei Huizinga in der Formel des ‚Ziel in sich selber habens‘ angedeutet wird (vgl. Schmid 1994: 13f.).

Die Bestimmungsschwierigkeiten betreffen aber nicht nur das genus proximum: Ist Spielen eine Handlung, ein Verhalten, eine Haltung, ein Geschehen? Muss zwischen Spiel als „Gattungsbegriff differenter Verhaltensmuster“ und Spielen als „spezifischer Bezeichnung eines Handlungsaspektes“ (Eichler 1979: 138) unterschieden werden? Von einigen Versuchen abgesehen, die angloamerikanischen Begriffe (vgl. Mead 1973: 194ff.) play („so-tun-als-ob“-Spielen) und game (Spiele nach Regeln mit anderen spielen) in die Diskussion einzuführen (vgl. Scheuerl 1997: 189ff.), konzentrierten sich die Bestimmungsversuche im Weiteren v. a. auf die Einteilung von Spielen nach Spielmerkmalen und Kriterien zur Spielbeurteilung. Eine grobe Zweiteilung nimmt z. B. Oerter (vgl. 1993: 312ff.) vor, der zwischen institutionalisierten und privaten Spielen unterscheidet. Lazarus (vgl. 1883: 110ff.) differenziert zwischen Zufallsspielen und Verstandesspielen, wohingegen Caillois (vgl. 1958: 18ff.) Spiele in vier Klassen unterteilt: Wettbewerbsspiele („agon“), Glücksspiele („alea“), Simulationsspiele („mimicry“) und Spiele, die besondere Stimmungen hervorrufen („ilinx“).

Die hier exemplarisch vorgestellten normativen Deutungen und Klassifizierungen von Spielphänomenen kommen in der Regel ohne eine ‚Objektivierung‘ durch empirische Daten aus, und es besteht nach wie vor Uneinigkeit über die grundlegenden Charakteristika des Spiels, weswegen die meisten Spieltheoretiker mittlerweile davon absehen, Spiel als Gesamtphänomen zu beschreiben und zu definieren. Man beschränkt sich stattdessen auf die Hervorhebung bereits bekannter Spielmerkmale und auf die Analyse einzelner Spiele (vgl. Swoboda 1990: 43f., Fritz 2004: 13ff.). Für die soziologische Beschäftigung mit dem Phänomen Spiel bzw. für eine ‚Soziologie des Spiels‘ hingegen ist eine Gegenstandsbestimmung erforderlich, welche die vorgenommenen Unterscheidungen bzw. die Klassifizierung von Spielen zunächst wieder aufhebt. Das heißt, es gilt einen ‚Idealtyp‘ des Spiels zu entwerfen, der die zum Teil bereits genannten Aspekte auf sich ‚vereint‘ (und welche dann in einem zweiten Schritt, je nach Spieltyp, ergänzt, differenziert und spezifiziert werden können) (vgl. Kapitel 2.2.1). Im Folgenden werden, in Anlehnung an einen Vorschlag Heine von Alemanns (vgl. 1981: 291ff.), sechs Elemente des Spiels charakterisiert, um zu klären, aufgrund welcher Merkmale für (die) Spieler ein Spiel ein Spiel ist.

- Regeln und Regel-Finder: Wie bereits deutlich wurde, bilden Regeln das wichtigste Element des Spiels. Ohne Regeln kein Spiel. Von soziologischem Interesse ist, wie sich Regeln im Spiel von sozialen Normen unterscheiden, die in anderen Bereichen das Verhalten beeinflussen und steuern. Die Regeln im Spiel sind prinzipiell explizite Normen, d. h. ihnen fehlt die Ambivalenz, welche sozialen Normen in anderen Lebensbereichen eigen ist. Hinzu kommt, dass Spielregeln nicht auf akzeptierte Werte zurückgeführt werden müssen: Sie gelten Kraft Akzeptanz durch die Teilnehmer am Spiel. Die Regeln eines jeden Spiels sind metakommunikativ. Sie stehen selber nicht zur spielerischen Disposition, sie sind selber nicht Teil des Spiels, sondern gleichsam der ‚Rahmen‘, in dem gespielt wird. Solange die Regeln des Spiels gelten, also während des Spielverlaufs, können andere soziale Normen außer Kraft treten. Auch wenn Regeln explizite Normen sind, bedeutet dies nicht, dass alle Mitspieler immer auch alle Regeln kennen müssen. Die Mitspieler müssen lediglich anerkennen, dass sie sich in einem explizierbaren Spiel befinden, und damit die Autorität derjenigen akzeptieren, die die Regeln kennen oder zu kennen vorgeben. Regeln können auch weiterentwickelt werden, vornehmlich jedoch nur außerhalb der Spielsituation. Der Regel-Finder wie auch der Regel-Weiterentwickler besitzt damit immer nur eine indirekte ‚Macht‘ – die ‚Macht‘ nämlich, ein Spiel samt seiner Regeln zu erfinden oder die Regeln eines Spiels zu modifizieren (nach denen dann ‚bis auf weiteres‘ gespielt wird).
- Spieler und Zuschauer: Zum Spiel gehört ein Spieler bzw. gehören mehrere Spieler. An einem Spiel nimmt man aufgrund eines Selbstselektionsprozesses teil, der für die Spontaneität des Spiels sorgt. Der Selbstselektionsprozess erleichtert die Selbstverpflichtung auf die Spielregeln, d. h. die Teilnahme am Spiel schließt eine grundsätzliche Bereitschaft zur Regelakzeptanz ein. Erzwungene oder angeordnete Spiele scheinen ausgesprochen selten zu sein. Eine Reihe von Spielen findet zugleich vor den Augen von Zuschauern statt. Wie der zuvor erwähnte Regel-Finder bzw. Regel-Weiterentwickler, so bleiben auch Zuschauer dem Spiel grundsätzlich äußerlich. Sie sind für den Ablauf des Spiels im Sinne der Spielregeln irrelevant, können jedoch den Verlauf des Spiels und/oder den Spieler ‚stören‘ oder ‚beflügeln‘.
- Verhaltensweisen und Strategien: Spielregeln definieren für jeden Spieler die erlaubten Verhaltensweisen im Spiel. Spiele sind weiterhin dadurch gekennzeichnet, dass gewisse (auch ‚mögliche‘) Spielhandlungen verboten sind. Spielregeln sind also Handlungsanweisungen für den Spieler bzw. die Spieler über die erlaubten und verbotenen Verhaltensweisen während des Spiels. Auf der Basis der Spielregeln und in Kenntnis der erlaubten und

verbotenen Verhaltensweisen kann jeder Spieler bzw. können Spieler (gemeinsam) Strategien entwickeln, die einen ganzen Plan von Spielhandlungen ‚festlegen‘.

- **Einsatz und Risiko:** Jedes Spiel erfordert vom Spieler Einsatz. Dieser Einsatz wird in Form (bzw. in Kombination) von Geld, körperlicher wie intellektueller Leistung oder Zeit erbracht. Die Ungewissheit des Spielers darüber, ob er im Spielverlauf ein Äquivalent für den erbrachten Einsatz zurückerhält, bestimmt die Höhe des Risikos, das im Spiel eingegangen wird. Ein Spiel ist außerdem dadurch gekennzeichnet, dass der Einsatz erbracht werden muss, bevor eine Gegenleistung erfolgt. Dergestalt kommt jedes Spiel einem Wagnis gleich, d. h. es beinhaltet stets alternative Möglichkeiten des Ausgangs.
- **Anfang und Ende/Gewinn und Verlust:** Spiele unterscheiden sich von anderen Handlungszusammenhängen dadurch, dass sie immer einen Anfang und ein Ende haben. Der Beginn des Spiels wird durch die Einigung auf die Regeln und/oder die Akzeptanz der Regeln sowie den Einsatz markiert. Das Ende des Spiels wird dadurch festgelegt, dass Gewinne und Verluste (oder Sieg und Niederlage) festgestellt werden. Zwar wird im Regelwerk zum Teil auch ein Unentschieden definiert, doch Spiele dieser Art sind (zumeist) in Spielsysteme eingebettet, so dass Gewinne und Verluste bzw. der Gesamtsieger und die Verlierer/Platzierten erst nach einer Abfolge von Spielen festgestellt werden können.
- **Regelauslegung und Spielauflösung:** Spieler sind im Verlauf des Spiels nicht immer gewillt, nach den zuvor vereinbarten und akzeptierten Regeln zu spielen. Insbesondere dann, wenn der Einsatz in Gefahr ist und Verlust droht, sind Spieler darum bemüht, Regeln zu ihren Gunsten zu verändern. In vielen Spielen sind daher besondere Rollen definiert: Spielleiter, Spielbeobachter oder Schiedsrichter besitzen einen vom Regelwerk legitimierten Sonderstatus, d. h. sie sind die „Wächter der Spielwirklichkeit“ (Schirrmeyer 2002: 129) und achten auf die Einhaltung der Regeln seitens der Spieler. Ist kein Spielbeobachter definiert, so bleibt es den Selbstregulierungstendenzen der Spieler überlassen, zur neuerlichen Übereinkunft über die Regeln des Spiels zu gelangen. Ist keine Übereinkunft möglich, dann zerbricht das Regelgefüge, das Spiel wird beendet bzw. aufgelöst, und es kommt nicht mehr zu einer Feststellung von Gewinn(en) und Verlust(en) bzw. von Sieger und Verlierer(n)/Platzierten.

Das *Spiel* als Medium, in dem gespielt wird, setzt voraus, dass markiert werden kann, ‚Dies ist ein Spiel‘. Das Spiel, an dem mehrere Individuen beteiligt sind, setzt voraus, dass sich die Individuen darüber verständigen können, ‚Dies ist ein