

Spiel - Form
- Mittel
- Dynamik
- Strategie

Spiele

Zwischen Rausch und Regel



Herausgegeben vom Deutschen Hygiene-Museum
Begleitbuch zur Ausstellung »Spiele. Die Ausstellung«
22. Januar – 31. Oktober 2005

Inhalt

Vorwort

- 6 Spielen. Zwischen Rausch und Regel
Klaus Vogel und Gisela Staupe

Geleitwort

- 8 Von der Aktualität des Spielens
Günter Dibbern

Spielen

- 9 Zur Ausstellung
Margret Kampmeyer-Käding und Sigrid Walther

- 11 Die Welt, ein Spiel?
Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit
Sybille Krämer

Wettkampfspiele

- 20 Spiegel und Gegenwelt
Axel Heimsöth
- 32 Spielen Sie schon oder kämpfen Sie noch?
Die Agonie des Agonalen
Klaus Theweleit mit Daniel Theweleit
- 44 Die Immunität des Fußballs
Ein Kunststück
Horst Bredekamp

Identitätsspiele

- 52 Nachahmen und Hervorbringen
Thorsten Tynior
- 60 Die Kindheit, ein Spiel
100 Jahre Nachdenken über Kreation und Imagination
Jürgen Oelkers

- 73 Feindliche Übernahme
Anmerkungen zu Spiel, Rolle und *performance*
Natascha Adamowsky

Strategiespiele

- 84 Taktische Spielvergnügen mit Verstand und Fantasie
Margret Kampmeyer-Käding

- 94 Induktion statt Deduktion
Neues Denken für neue Spiele
Ulrich Schädler

- 109 »Keine Angst, die spielen nur!«
Argumente pro und contra Gewalt in Computerspielen
Zusammengestellt von Markus Sailer

- 112 Kriegstheater
Im Zeitalter des Computers
Eine Skizze von Philipp von Hilgers

Glücksspiele

- 118 Wer wagt, gewinnt!
Sigrid Walther
- 126 Wenn der Mensch nach dem Glück greift
Über Gewinner und Verlierer
Rainer Buland

- 136 Nichts geht mehr
Erfahrungen eines Croupiers
Walter Hübner

- 139 Das Leben, ein Spiel
Spiel und Wahrheit sind kein Gegensatz
Gerhard Schulze

- 152 Objektverzeichnis
175 Autorenbiografien
176 Dank
178 Leihgeber
180 Bildnachweis

schaftsspiele vereint ein monumentaler umlaufender Fries »Sieg« und Besiegte« mit Fotos von Helden und Gescheiterten aus allen Bereichen des öffentlichen Lebens, die dem radikalen Prinzip des Wettstreits Gesicht verleihen.

Theateratmosphäre bestimmt die Abteilung Identitäts- und Rollenspiel. Spiegelwände und Vitrinen-Schminktische ringsum assoziieren die Vorbereitung des großen Auftritts. Die hier eingelassenen Spielzeuge, Puppen und Teddys berichten von den ersten Spielen der Kindheit, Dokumente und Objekte über die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem kindlichen Rollenspiel. Sie betonen dessen Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung und das spätere erfolgreiche Agieren auf den Bühnen der Öffentlichkeit. Requisiten des Hauptmanns von Köpenick, von Karl May und Gerd Postel, dem Oberarzt aus Zschadraß in Sachsen, sind Beispiele dubioser, wenngleich fantasievoller Spieler. Zentrale Installation aber ist der Bühnenraum im Zentrum, in der Kinder in einer Videoinstallation von ihren Rollen im Spiel und im Leben erzählen.

Die Abteilung der strategischen Spiele erstrahlt im hellen Licht der Vernunft, gibt sich gerastert wie das Planquadrat der Brettspiele. Letztere, die zu den frühesten erhaltenen Spielen überhaupt gehören, zeigen schon früh ein breites Spektrum an strategischen Spielweisen, die bis heute überliefert sind. Heute führt das strategische Computerspiel die Avantgarde der Spielindustrie an. Als Kommandozentrale bietet sich dem Besucher ein Experimentierfeld Computerspiel an, mit Spielen, Filmen und einem bildreichen Infoterminal, um Theorien, Erfinder und Geschichten des Computerspiels und seine Anwendung in Wirtschaft, Wissenschaft und anderswo darzustellen. Die Argumente für und wider gewalttätige Computerspiele sind für den Besucher bewusst irritierend in eben solch ein Spiel integriert.

Der Schritt vom regelgeleiteten Spiel in das goldene und rot glänzende Glücksspielreich von Zufall und Chance ist radikal. Ein überdimensionierter Casinotisch, der Objekte und Spiele der Casinowelt samt einer Dokumentation von Tricks und Betrügereien selbst enthält, erzählt von großen Zeiten, während eine Lottowand mit Fernseh-Lottoziehungen aus aller Welt die ungebrochene Attraktivität der Lotterie bezeugt. Gerade in seiner Unwägbarkeit ist das Glücksspiel verführerisch. Die Kehrseite Spielsucht tritt in einer Medienstation mit den Stimmen von ehemaligen Spielern, von Ärzten und Wissenschaftlern in die Öffentlichkeit dieser schillernden Umgebung. Das Glück des Glücksspiels ist zwar irdisch mit klingender Münze aufzuwiegen, aber bisher auch mit Wahrscheinlichkeitsrechnungen nicht zu bezwingen. Der letzte Raum der Ausstellung animiert den Besucher zu durchaus möglichen glänzenden Zukunftsträumen und anderen Spielereien der Fantasie.

Margret Kampmeyer-Käding
Sigrid Walther

Die Welt, ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit

Sybille Krämer

Vorspiel: Was bedeutet »Spiel«?

Roger Caillois klassifiziert Spiele und unterscheidet zwischen *agon* oder Wettkampf, *alea* oder Glücksspiel, *mimicry* oder Rollenspiel und *ilinx* oder Rausch. Er beobachtet zugleich, dass die jedem dieser Bereiche zuzuordnenden Spiele sich auf einer Skala zwischen zwei Polen bewegen: zwischen *paidia* und *ludus*. *Paidia* ist das Prinzip anarchischen Vergnügens, freier Improvisation, überschäumender Lebensfreude und unkontrollierter Fantasie. Unter *ludus* versteht er die gebieterische Konventionalität, die strenge Regularität, die trainierbare Vollzugskompetenz, die hindernissuchende und -überwindende Meisterschaft im Spiel. Wenn wir Caillois' Polarisierung folgen, so ist es für das Spiel charakteristisch, dass es eine Spannung und Ambiguität birgt: Was immer unter den Begriff »Spiel« fällt, bewegt sich zwischen zwei Extremen.

Dieser Gedanke, dass das Spielen durch die Ambiguität eines »Dazwischen« zu kennzeichnen sei, wird durch einen etymologischen Sachverhalt gestärkt. Moritz Lazarus hat 1883 darauf hingewiesen, dass die sprachgeschichtliche Herkunft von »Spiel« auf eine leichte, ziellos schwebende, in sich zurücklaufende Bewegung verweise: Das westgermanische *spil* hat die Bedeutung »in lebhafter Bewegung sein«. Die Wortgeschichte von »Spiel« verweist also auf ein Bewegungsphänomen. Es geht um eine Bewegung, die nicht in einem »Aktions-tunnel« gefangen ist, zu der vielmehr ein Spielraum gehört, die durch den Fluxus eines Hin und Her, eine irrlichternde Ungerichtetheit, ein schwebendes Flackern ausgezeichnet ist: So spielen Lichter auf dem Wasser, so spielt der Wind mit den Blättern, oder so spielt ein Lächeln um die Lippen.

Aber von der Warte des von Caillois so ingenüos typisierten Wortgebrauches würden wir sagen: Ausdrücke wie »die Wellen spielen« oder »ein Mückenschwarm spielt im Abendlicht« sind metaphorische Verwendungen von »spielen«, dessen buchstäblichen Sinn wir eher im transitiven Gebrauch des Wortes »Spiel« ansiedeln würden: da also, wo Lebewesen mit etwas oder eben etwas spielen.

Unsere Vermutung nun ist, dass der intransitive Gebrauch von »spielen« und »Spiel«, mit dem ein ungerichtetes, pendelndes Bewegungsverhalten, ein schwebendes Hin und Her

ausgedrückt wird, gerade den begrifflichen Kern der Idee des Spiels ausmacht. Wir möchten daher den intransitiven Gebrauch gegenüber dem transitiven Gebrauch als primär ansetzen. Spiel gilt uns allererst als ein *Bewegungsphänomen*; es ist etwas, das erscheint und dabei eine ungerichtete, zwischen zwei Polen oszillierende Bewegung vollzieht. Das ist die Leitidee unserer Erörterung.

Hauptstück: Über die Umkehrbarkeit

Dynamik des Spiels

Bei nahezu allem, worauf wir uns intuitiv beziehen, wenn wir von Spielen reden, ist der Fluxus einer pendelnden, oft in sich zurückkehrenden und sich wiederholenden Bewegung gegeben: Denken wir an Ballspiele, an die abwechselnden Spielzüge im Schach, Würfelspiel und Kartenspiel. Das Liebesspiel, welches für Jacobus Johannes Buytendijk in seiner Studie *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsformen der Lebenstrieb* von 1933 geradezu die Urszene des Spielens bildet, lebt von Antworten, die der Körper auf die Impulse gibt, die er durch einen anderen Körper empfängt.

Die Dynamik des Spiels verdankt sich einem Bewegungsimpuls, der zurückgeworfen wird und als Effekt zum Spieler zurückkehrt. Die Dynamik des Spiels ist ein Hin und Her. Spielen ist mit den Worten Helmuth Plessners aus dem Jahr 1941 (*Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*) »ein Sich-Halten im Zwischen«. Diese durch das »Zwischen« charakterisierbare Spielbewegung hat zwei grundlegende Voraussetzungen.

Im Hin und Her der Spielbewegung zeigt sich einmal eine grundlegende Ungerichtetheit und Unberechenbarkeit. Nur weil der Spielgegenstand sich immer eigensinnig gibt, hat ein Spiel überhaupt seinen Reiz. Diese Eigensinnigkeit bedarf nicht immer einer mitspielenden Person, sondern kann sich auch im spielerischen Umgang mit Dingen oder gar den Fallkräften des eigenen oder fremden Körpers im Geschicklichkeitsspiel zeigen. Vom Ball geht gerade deshalb ein Bewegungsimpuls aus, weil seine Kugelform so einfach aus dem Gleichgewicht zu bringen ist. Kein Spiel ohne ungewissen Ausgang. Ein Vollzug bedarf eines Spielraumes von Alternativen, um überhaupt zum Spiel werden zu können. »Spielraum« ist hier doppelsinnig gemeint: Es bedeutet einmal die Ungerichtetheit, die Ungewissheit möglicher Ausgänge eines Vollzugs; es bedeutet zum anderen die räumliche und zeitliche Abgrenzung, die dem Spiel gegenüber dem Rest unseres Tuns eigen ist.

Spiele brauchen Grenzen: Sie haben ihren eigenen Ort und ihre eigene Zeit. Auch hier treffen wir auf eine Bedingung, unter der sich das Bewegungsmuster eines Hin und Her überhaupt nur ausbilden kann. Es bedarf der Begrenzung, an der eine Bewegung zurückprallen

kann: Ein Ball, der nicht mehr zurückkommt, ermöglicht kein Spiel. Diese Grenzen können viele Gestalten annehmen: als reales Spielfeld, als fixierter Zeitraum, als Widerpart gegnerischer Aktivität oder als einschränkendes Regelwerk. Kraft dieser Grenzen ist das Spiel immer in Distanz und in Differenz zu dem, was und wie wir etwas »gewöhnlicherweise« tun. Es bedarf der Demarkationslinie zwischen Spiel und Nichtspiel, damit etwas als Spiel zur Erscheinung kommen kann. Spiel ist, was sich in der Gegenwärtigkeit seines Vollzuges dem Fluss des »gewöhnlichen« Lebens entzieht.

Machen und Widerfahren

Ein anderer Aspekt führt uns ins Zentrum der Ambivalenz, die dem Spielgeschehen eigen ist: das Wechselverhältnis von Hervorbringen und Geschehenlassen, von Machen und Widerfahren. Ohne Freiwilligkeit kein Spiel; wer zum Spiel gezwungen wird, spielt nicht (mehr). Wie in keinem anderen Bereich erfahren wir uns im Spielen als Ursache eines Geschehens, als dessen souveränes Subjekt. Und doch ist diese Souveränitätserfahrung nur die halbe Wahrheit: denn zugleich sind wir spielend in einen Vorgang involviert, der uns mehr ergreift, als dass wir ihn ergreifen. So wird das Spiel zum Ort einer Zwiespältigkeit, in der wir uns zugleich als selbstbestimmt und fremdbestimmt erfahren. In der Spielbewegung durchdringen sich das Bewegen und das Bewegtwerden: Wir erleben uns im Hervorbringen und Geschehenlassen, im Binden und Gebundensein, in unserer Macht und Ohnmacht. Das Spiel bestärkt und überschreitet die Souveränität des Ich. Es wird zur elementaren Erfahrung des Verwobenseins von Autonomie und Heteronomie. Daher auch kann – ins Extrem gewendet – das Spiel die Verzauberung durch agonale Meisterschaft ebenso bereithalten wie das Verfallen an die Dämonie der Maske und an die Leidenschaft des Rausches. Wer spielt, bewegt sich also in einer Region, die begrenzt ist vom hellen apollinischen Moment der freien Selbstheit wie vom dunklen dionysischen Moment panischer Selbstaufgabe. In dieser dem Spielen eigenen Ambivalenz vermutet Buytendijk eine grundlegende dramatische Struktur.

So tun als ob: Über den Bildcharakter des Spielzeugs

Das Schauspiel gehört der Domäne des Theaterspielens, des symbolischen Handelns, des So-Tun-als-ob an. Nahezu alle Spieltheorien stellen fest, dass das Spiel der Sphäre des Scheins angehört: Die miteinander spielenden Hunde beißen einander nicht, sondern tun nur so, als ob sie sich bissen. Das Pferd, das der Junge reitet, ist kein Pferd, sondern ein Besen. Wenn aber das Spiel die Domäne des Scheins, der *illusio*, des Fiktiven und bloß Symbolischen eröffnet, verhalten sich dann Wirklichkeit und Spiel zueinander wie eine Landschaft und

ihre Karte, wie ein wirkliches Duell und ein Duell auf der Bühne, wie ein Ereignis und seine Beschreibung? Haben wir mit dieser Modalität des Symbolischen und Fiktiven – im Unterschied zum Realen – die Gegebenheitsweise einer Spielsphäre tatsächlich erfasst?

Im Spiel ist es uns um das, was wir tun, ganz und gar ernst. Was sich im Spiel ereignet, geht uns an und geht uns nah. Der Spielverderber ist nicht der Falschspieler, sondern derjenige, der nicht müde wird, über die Unsinnigkeit der spielerischen Vergeudung von Zeit und Energie zu rasonieren. Zu spielen heißt, sich ohne distanzierendes Ressentiment dem Spielgeschehen hinzugeben. Buytendijk hat diese für Spielende typische Haltung als »pathische Einstellung« gedeutet, als ein Ergriffenwerden, eine abstandslose Einbindung, die uns affektiv berührt. Darin artikuliert sich eine Dimension des Spielens, die den Schlüssel abgeben kann zu demjenigen, was im Spielgeschehen seine Symbolhaftigkeit gerade überschreitet.

Das Symbolische assoziieren wir gewöhnlich damit, dass etwas an die Stelle von etwas anderem gesetzt werden kann. Das jedenfalls macht den Kern der dem Zeichen eigenen Möglichkeit der Repräsentation aus. Buytendijk charakterisiert dieses Pathische zugleich auch als Bildhaftigkeit: »Ein Gegenstand ist nur insofern Spielobjekt, als er Bildhaftigkeit besitzt. Die Sphäre des Spiels ist die Sphäre des Bildes.« Wenn der Junge den Stock als Schwert benutzt, ist das Entscheidende daran nicht, dass dieser Stock ein Schwert repräsentiert, also eine Schwertdarstellung ist, sondern dass er ein Ding ist, mit dem die Schwertbewegung ausführbar ist. Die Ingeniosität des Bildbegriffs, den Buytendijk in die Spielreflexion eingeführt hat, erschließt sich allerdings nur, wenn wir das Bild als etwas verstehen, mit dem wir interagieren: denn die Performanz des Bildes – jedenfalls in dieser mit dem Pathischen verknüpften Perspektive – beruht darauf, ein reales Wechselverhältnis mit dem Fiktiven zu eröffnen. So liegt im Bild eine eigentümliche Ambivalenz, die das Bild eine Erscheinung sein lässt, die mehr ist als eine zeichenhafte Darstellung. Dieses »mehr« ist jetzt präzisierbar. Im Geschehen des Spiels wird das, worauf wir uns spielend beziehen – sei das nun Mensch, Tier oder Ding –, zur Verkörperung nicht einfach eines Darstellungspotenzials, vielmehr eines Bewegungspotenzials. Oder genauer: die Darstellungskomponente – dass dieser Besen nun ein Pferd ist – ist nur das Medium einer sich damit eröffnenden Interaktionsdimension. Die Unwirklichkeit des dem Spiel impliziten Scheins veranlasst und vermittelt gerade die Wirklichkeit der Spielbewegung. Daher finden wir im Spiel diese merkwürdige Verschlingung des Symbolischen und des Realen, eine Verbindung von Sein und Schein, die für Eugen Fink einzig dem Spiel und sonst keinem Bereich unserer Welt zukommt. Er bezeichnet sie in seiner Schrift *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* aus dem Jahr 1957 als »ontischen Schein«. Verbirgt sich in diesem Begriff ein Sachverhalt, den wir mit dem Begriff des Virtuellen erfassen können? Und nimmt nicht diese bildhafte Dimension des Spiels vorweg, was in den computererzeugten virtuellen Realitäten uns dann wieder begegnet: die Möglichkeit, Bilder nicht nur anzuschauen, sondern mit ihnen zu interagieren, mit Hilfe von Immersionstechniken mit ihnen in ein Wechselverhältnis zu treten?

Worauf kann eine philosophische Reflexion des Spiels stoßen und was vermag sie offen zu legen? Es geht um Phänomen und Idee der Umkehrbarkeit. Das Ineinander von Unwirklichem und Wirklichem, von distanzierender Symbolizität des Als-ob und pathisch ergreifender physischer Realität eines im Hin und Her fundierten Bewegungsgeschehens schafft eine Sphäre, die durch ein einzigartiges Merkmal ausgezeichnet ist: Es ist die Domäne des Umgangs mit dem Reversiblen, die sich im Spiel zu einer Aktionsform verdichtet.

Nur wenn die Differenzen und Bindungen, die unser individuelles In-der-Welt-Sein ausmachen, außer Kraft gesetzt sind, kann das Spiel beginnen. Im Spiel lösen wir uns von familiären, freundschaftlichen, beruflichen Beziehungen, Verpflichtungen und Hierarchien. Und diese Herauslösung gilt auch für den Spielverlauf selbst: Lassen wir den Spielpartner aus Zuneigung gewinnen, so korrumpieren wir das Spiel. Daher beruhen so viele Spiele darauf, dass alle nacheinander an die Reihe kommen. Ein anderes Phänomen: Spiele hinterlassen keine Spuren und haben also kein Gedächtnis. Jedes Spiel bildet einen Neuanfang. *Neueckung*
Es ist das symbolische Handeln, insbesondere der Gebrauch sprachlicher Zeichen, der mit der Unterscheidung zwischen einem Ding und seiner Bezeichnung, vor allem aber mit der einzig in der Sprache möglichen Verneinung, eine Welt der Umkehrbarkeit eröffnet. Nahezu alle Kulturen kennen Praktiken der Travestie, des Karnevals, der Clownerie, machen im Sprechen Gebrauch von Parodie, Satire, Ironie und Metapher. Umkehrriten – darauf hat die Ethnographie verwiesen – eröffnen die Möglichkeit eines Oszillierens zwischen dem Ich und Nicht-Ich, mit dem das Andere der eigenen Person (lat. *persona*, »Maske«) erkundet und die eigene Identität erst gefunden werden kann. Bedarf – wie Erik H. Erikson in *Play and Actuality* von 1972 annimmt – unsere Ausbildung zur Person nicht der Spiegelungen in der umkehrbaren Welt des Spiels, das sich damit als mikrokosmisches Labor zur Entwicklung von Persönlichkeit entpuppt? Ist die für das Spiel einmütig konstatierte Freiheit von den moralischen Normen der Lebenswelt und das im Spiel sich vollziehende Auf-den-Kopf-Stellen der Verhältnisse nicht gerade der Ort, an dem die Einsicht in und die Verantwortung für die faktische Irreversibilität der Welt, in der wir leben, sich überhaupt erst entfalten kann? Können wir uns eine Welt vorstellen, die radikaler als die Spielzeugwelt dem Prinzip der Umkehrbarkeit unterliegt? Und schließlich: Warum ist der symbolische Tod eines der in Ritualen und Spielen meist verarbeiteten Motive?

Wir führen unsere Existenz im Zeichen ihrer Unumkehrbarkeit. Gibt es nun Zusammenhänge zwischen der kulturellen Bedeutung reversibler Spielwelten und der existenziellen Bedeutung der Irreversibilität unseres Todes? Ist die in seinem Wiederholungscharakter wurzelnde Umkehrbarkeit von Leben und Sterben im Spiel auch eine Antwort auf die faktische Nichtumkehrbarkeit unserer gewöhnlichen Lebensvollzüge? Bildet also die spielerische Umkehrbarkeit die kulturelle Gegenwart zu unserer existenziellen Unumkehrbarkeit?

Vor aller Selbstentfaltung macht schon unser Eigenname aus uns eine individuelle Person mit einem definierten Platz im Gefüge einer Gesellschaft. Als Person mit einem Namen sind wir die Schwelle einer Gegenwart, in der unsere Vergangenheit unmittelbar übergeht in unsere Zukunft. Eine Vergangenheit, die so über uns zurückweist wie unsere Zukunft über uns hinausweist. Eingebunden und meist auch verstrickt in das Netz unserer Absichten, Ziele und Zwecke, unserer Traditionen, Gewohnheiten und Bedürfnisse, ist der Fluss des Lebens ein beständiges Um-zu und gerichtetes Hin-auf. »Wir nehmen das Leben als eine ›Aufgabe‹. Wir haben sozusagen in keinem Moment einen ruhigen Aufenthalt. Wir wissen uns unterwegs.« Eugen Fink nimmt diese Daseinserfahrung zum Ausgang, um im Spiel eine »Oase des Glücks« zu vermuten, in der wir uns aus dem Getriebe der Zwecke, des Nutzens und auch des Sinns entlassen, um einen »Aufenthalt in der Zeit« zu nehmen, der nur den »zwecklosen« Spielsinn kennt und sich so vom Forttreibenden und Fortreisenden unserer Strebungen gelöst hat. So eröffnet das Spiel eine Gegenwart, die nicht mehr als Durchgangstation von der Vergangenheit in die Zukunft fungiert, sondern in der kreisförmigen Bewegung ihres Hin und Her eine Art reiner Gegenwärtigkeit etabliert.

Wenn wir also die Reversibilität der Spielwelt in ein Verhältnis setzen zur Irreversibilität unseres wirklichen Lebens, so sehen wir, dass Leben und Spiel zwei Gegenwärtigkeiten verkörpern: Im Leben erfahren wir eine ins Lineare eingelassene Gegenwart, die nichts ist als das Aneinanderstoßen und Ineinanderübergehen von Vergangenheit und Zukunft und die der Irreversibilität der Zeit unterliegt. Im Spiel ereignet sich eine kreisförmige Gegenwärtigkeit, die, so Hans Scheuerl in seinen *Theorien des Spiels* von 1954, keine Brücke zwischen Vergangenheit und Zukunft bildet und sich darin der Irreversibilität der Zeit ein Stück weit entzieht. Diese besondere Form von Gegenwärtigkeit ist der Grund dafür, dass das Spiel nichts hervorbringt, dass es ganz und gar Ereignis ist, aber auch auf Wiederholung drängt und assoziiert ist mit »ewiger Wiederkehr«, dass es völlig aufgeht im Prozess und nicht im werkförmigen Produkt – ein Unterschied zur Kunst, der in der Identifizierung von Spiel und Kunst oft übersehen wurde. Spiele haben eine Geschichte und sie vollziehen sich in der Zeit. Doch indem wir spielen, verhalten wir uns wie Wesen, die sich für den Spielraum einer Zeit außerhalb der Zeit stellen (können). Im Hin und Her der Spielbewegung verkörpert sich also eine »stehende Bewegung« – eine allein dem Spiel eigene ambivalente Bewegungsfigur.

Indem wir die »stehende Bewegung« des Spiels von der gerichteten Bewegung des absichtsvollen Verhaltens wie auch von dem Existenzial eines unumkehrbaren Daseins unterschieden haben, betonen wir die Differenz, die das Spiel vom Nichtspiel scheidet. Dies impliziert eine Distanzierung von der Auffassung, das Spiel zum »Urphänomen« aller Kultur zu erklären – wie es bei Johan Huizinga (*Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*) zu finden ist. Aber erledigen sich damit auch schon Positionen, wie diejenige Heraklits, der die »Weltzeit als brettspielendes Kind« apostrophiert, oder Friedrich Nietzsches, der das »Welt-Rad« als »Welt-Spiel« charakterisiert, das nicht nur Schein und Sein, sondern uns selbst gleich mit hineinmischt?

Wir haben das Spielen als eine Sonderform von Bewegung und Tätigkeit gedeutet. Aber es ist auch möglich, die als Spiel ausgezeichnete Bewegung als eine *Perspektive* zu verstehen, in deren Blickwinkel wir nahezu alles betrachten können. Könnte die Besonderheit des Spiels für die *conditio humana* also gerade darin liegen, dass wir eben nicht nur spielen, sondern dass wir das Spiel zugleich in ein Modell transformieren, um damit unser Welt- und Selbstverhältnis zu kommentieren? Und ist nicht genau dies: etwas, das kein Spiel ist, so zu betrachten, als ob es ein Spiel sei, nicht der überzeugendste Selbst-Ausdruck unseres spielerischen Vermögens?