

Über den Spieler*

1. Sinngebung und Sinnerfahrung im Spiel 1
2. Über die Zeitlichkeit des Spiels 3
3. Vom kulturellen Ort und von der kulturellen Bedeutung des Spiels 5
Literatur 7

„Zu bedenken ist, daß das, was wir Zufall nennen, ohne uns nicht vorhanden wäre, daß es nicht da wäre ohne jemanden, auf den es zufällt.“ F. G. Jünger

„Der Mensch ist ein Spieler“, schreibt A. Flitner im Nachwort zum 1987 neu aufgelegten *Homo Ludens* (J. Huizinga¹). Bei Schiller klingt es noch bestimmter, endgültiger: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Mit Spieler kann allerdings auch ein Mensch gemeint sein, der, von der Spielleidenschaft besessen, Haus und Hof aufs Spiel setzt. Davon, daß der Mensch nur im Spiel ganz Mensch ist, kann mit Bezug auf Dostojewskis Roman „Der Spieler“ nicht mehr die Rede sein. Im Gegenteil: Der Spieler setzt alles, was ihm lieb und teuer ist, aufs Spiel. Er verliert sich geradezu im Spiel, auch wenn er vorübergehend gewinnt. Hat also der Spieler, in dem das Menschsein sich verwirklicht, noch etwas mit dem zu tun, der, wie Dostojewski klagt, sein Menschsein im Spiel verloren hat?

1. Sinngebung und Sinnerfahrung im Spiel

Mit dem Einsatz setzt der Spieler sich selbst aufs Spiel und „definiert“ sich gleichsam als Geschöpf des zufallenden Glücks.

Der Spieler ist einer, der sich auf Spiele (games) einläßt. Das Spiel hat seinen Ursprung nicht in der Tätigkeit des Spielens (to play) und auch nicht im Bedürfnis danach, sondern die Tätigkeit des Spielens ist immer schon durch Spiele vermittelt, und das Bedürfnis danach, das sich bis zur Leidenschaft steigern kann, entfaltet sich in und durch überlieferte Spiele. Der besessene Roulettespieler hat in der Regel keinen Sinn für das Spielen eines Musikinstrumentes oder für Ballspiele.

An dem Primat der Spiele, den Gadamer² betont hat, ist festzuhalten. Er besagt, daß das Spiel nicht aus einem wie auch immer angesetzten, philosophischen, wie bei Schiller, oder einem psychologischen Spieltrieb zu erklären ist. In diesem Sinne heißt es bei F. G. Jünger, daß Spiele nicht aus „dem Spiel“ hervorgehen. Was die Ansätze zur Entstehung von Spielen angeht, unterscheidet er drei Arten: „Diese Ansätze sind zugleich die Fundstellen der Spiele,

* Erschienen in: Der blaue Reiter. Journal für Philosophie Nr. 8, 1998, Themenheft „Sinn – Unsinn“. Die Seitenumbrüche des Erstdrucks sind in den fortlaufenden Text eingefügt.

¹ Huizinga, J.: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, rowohlts enzyklopädie, Reinbek 1987, S. 232.

² Gadamer, H.-G.: *Wahrheit und Methode*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. J. C. A. Mohr (Paul Siebeck) Verlag, Tübingen 1960, S. 100.

und drei solcher Fundstellen gibt es: Zufall, Geschicklichkeit und Ahmung.“³ In Berücksichtigung der Fundstellen teilt er die Spiele in drei Gattungen ein: Glücksspiele, die auf den Zufall abgestellt sind, Geschicklichkeitsspiele und vorahmend-nachahmende (Mimesis), auf „Ahmung“ abgestellte Spiele.⁴ Wahrscheinlich sind jedoch die Fundstellen Jüngers nichts anderes als strukturbildende Momente von Spielregeln, so daß die drei Gattungen konstitutiv für alle Spiele sind, in denen sie mehr oder weniger prononciert wiederkehren. Da es „das“ Spiel nicht gibt und das nur in der Vielfalt von Spielen zu fassen ist, kann es auch keine kunstgerechte Definition des Spiels geben. Eine Erklärung des „Spiels“ kann daher auch nur im Versuch bestehen, das in den verschiedenen Spielen typisch Wiederkehrende (Familienähnlichkeit) herauszustellen. Es soll von der Frage ausgegangen werden, woraufhin etwas als Spiel erkannt wird, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, wenn etwas als Spiel angesprochen wird. Als Spiel erscheint etwas nur unter der Voraussetzung einer bestimmten Ordnung von Bewegung. „Ist ein Spiel überhaupt denkbar ohne Zusammenhang mit Bewegungen, die zwar noch nicht Spiel sind, die aber die Voraussetzungen für das Spiel erst schaffen und einräumen? Ist das Spiel nicht eine Vollendung und Umwandlung dieser vor ihm liegenden Bewegungen?“⁵ Was Jünger Vollendung genannt hat, wollen wir als Ordnung einer Bewegung zu begreifen versuchen, als Ordnung, die die Bewegung von den sich bewegenden Dingen ablöst und sie als einen in sich geschlossenen Bewegungsablauf in der Form des sinn- und ziellosen Hin und Her erscheinen läßt. „Betrachten wir den Wortgebrauch von Spiel, indem wir die sogenannten übertragenen Bedeutungen bevorzugen, so ergibt sich: Wir reden vom Spiel des Lichtes, vom Spiel der Wellen ... vom Spiel der Kräfte ..., ja sogar vom Wortspiel. Immer ist da das Hin und Her einer Bewegung gemeint, die an keinem Ziele festgemacht ist, an dem sie endet. Dem entspricht auch die ursprüngliche Bedeutung des Wortes Spiel als Tanz ... Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung. Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spieles offenbar so zentral, daß es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat (Grundlage, Nährboden). Es ist das Spiel, das gespielt wird oder sich abspielt – es ist kein Subjekt dabei festgehalten, das da spielt. Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher. So reden wir etwa von Farbenspiel und meinen in diesem Falle nicht einmal, daß da eine einzelne Farbe ist, die in eine andere spielt, sondern wir meinen den einheitlichen Vorgang oder Anblick, in dem sich eine wechselnde Mannigfaltigkeit von Farbe zeigt.“⁶ Der Spieler ist so gesehen jemand, der in das Spiel hineingezogen wird, der in seinen Bewegungen die Ordnung des Spiels erfüllt, indem er sich gewissermaßen in sie einschwingt. Der Spieler, der sich tätig einschwingt, ist in seiner ganzen Leiblichkeit, seiner Motorik und Wahrnehmung von dieser Ordnung durchdrungen. Man könnte auch sagen: er nimmt diese Ordnung als Rhythmus wahr, in dem er sich, wie im Tanz, bewegt. Die Ordnung des Spiels ist also eine rhythmische, die sich durch den Körper des Spielers hindurch aktualisiert. In diesem Sinne spielt der Musiker sein Stück, indem er es in gewissem Sinne aus sich herausspielt. Mit Bezug auf die rhythmische Ordnung des Spiels haben Gadamer und Jünger vom „Geist des Spieles“ gesprochen, der von der Regel wohl zu unterscheiden ist, die den Geist nur in abstrakter Form außer sich hat. Aufgrund der aktualisierenden Wahrnehmung der – rhythmischen – Ordnung des Spiels sind die Spiele immer auch „Ahmungsspiele“ im Sinne Jüngers. Und da jede Ahmung die Nachahmung eines antizipierten (vor- [19/20] weggenommenen) Bewegungsablaufs ist, beruht sie auf der „Geschicklichkeit“ des Spielers, auf einer gewissen Empfänglichkeit. Ohne eine solche Wachheit für den Verlauf der Spielbewegung wäre die einschwingende Erfüllung des Spielverlaufs nicht möglich. Selbst die Glücks-

³ Jünger, F. G.: Die Spiele. List Verlag, München 1959, S. 14

⁴ A. a. O.

⁵ A. a. O., S. 13.

⁶ Gadamer, a. a. O., S. 99.

spieler schreiben sich eine solche Empfänglichkeit für den vorweggenommenen Verlauf zu, in der sie das Fallen der Würfel und das Rollen der Kugel vorausahnen. E. Jünger redet in diesem Zusammenhang von einer Elementarform der Intelligenz.⁷ Bei Musikern und Schauspielern ist diese Form der Intelligenz unerläßliche Voraussetzung. Wer nur Note um Note spielt, bleibt hinter dem Stück zurück. Der Bewegungsablauf eines Spiels ist nicht linear; er ist ein Ganzes von Zügen und Sequenzen, die durch Feldmomente bestimmt sind: durch Orte, Richtungsänderungen, Tempi. So ändert sich mit jedem Zug der Zustand des gesamten Feldes, in das die Bewegung sich einschreibt. Der intelligente Spieler bringt sich ins Spiel ein, indem er auf vorgeahnte Möglichkeiten des Spielverlaufes setzt. Setzend bindet er sich und legt sich auf das Eintreten von Wendungen fest. Mit solchen Festlegungen erst setzt er sich dem Zufall aus.

Der Zufall ist so gesehen keine kosmologische Kategorie; er ist es vielmehr nur unter der Voraussetzung, daß die Weltläufe und die Abläufe in der Natur im Modell des Spiels gedacht werden.⁸ Nach unserem Verständnis gibt es Zufälle nur für den, der sich dem Spiel des Zufalls überläßt. Ausdruck dieses Sichüberlassens ist der Spieleinsatz, mit dem der Spieler sich an die Ordnung des Spiels bindet. „Zu bedenken ist, daß das, was wir Zufall nennen, ohne uns nicht vorhanden wäre, daß es nicht da wäre ohne jemanden, auf den es zufällt.“⁹ Mit dem Spieleinsatz gibt der Spieler sich selber dran, das heißt, er gibt sich als gestaltendes Subjekt auf, als Selbst, das sein Leben in den Griff zu bekommen versucht, als Charakter, wie Dostojewski sagt. Anders formuliert: mit dem Einsatz setzt der Spieler sich selbst aufs Spiel und „definiert“ sich gleichsam als Geschöpf des zufallenden Glücks. Der Spieler wird vom Glück begünstigt oder vom Pech verfolgt; er gibt sich als Zurechnungssubjekt auf. Er entblößt sich im strengen Sinn des Wortes. Hauptner zitiert in diesem Zusammenhang Casanova: „Ich ließ mich gedankenlos gehen, wie ein unbewegter Körper, der von der Strömung fortgetrieben wird.“¹⁰ Eine höchst reizbare Passivität kennzeichne den Spieler, ein gewisser Drang zur Haut. Das Glück reißt ihn empor über alle Erdschwere hinaus und das Pech drückt ihn tief unter das Gewöhnliche hinab.

2. Über die Zeitlichkeit des Spiels

In der Wahrnehmung von Möglichkeiten unterscheidet sich
der gute vom schlechten Spieler.

Spiele (Schach, Fußball) „gibt“ es nur in einer unendlichen Zahl von Partien. Es gibt nicht „das“ Fußballspiel, an dem die Partien gemessen werden könnten; vielmehr hat jede Partie ihre eigene Ordnung, ihren Verlauf und ihren Ausgang. Daher gibt es auch keine schlechten Partien, sondern nur schlechte Spieler, die, wie Musiker und Schauspieler, den Anforderungen des Spieles nicht genügen, seiner Ordnung nicht gerecht werden. Der Spielverlauf wird, um es noch einmal zu betonen, nicht von äußeren Einwirkungen gelenkt: die stören und verderben das Spiel. Die immanente Bestimmtheit des Verlaufs aktualisiert sich im Zuspiel von Möglichkeiten, die es aber nicht im Sinne einer platten Vorhandenheit gibt, deren Wahrnehmung vielmehr von der Empfänglichkeit, der intelligenten Sensibilität der Spieler abhängt. In der Wahrnehmung von Möglichkeiten unterscheidet sich der gute vom schlechten Spieler. Die den Verlauf bestimmenden Möglichkeiten, die im und durch den Verlauf selber zugespielt

⁷ Jünger, E.: Auswahl aus dem Werk in fünf Bänden. Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1994, Bd. 4, S. 66; vgl. dazu: Hauptner, G.: Giacomo Casanova. Versuch über die abenteuerliche Existenz. Anton Hain Verlag, Meisenheim/Glan 1956, S. 24.

⁸ Eigen M./Winkler R.: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall. Piper Verlag, München/Zürich 1975.

⁹ F. G. Jünger, a. a. O., S. 15.

¹⁰ Vgl. G. Hauptner, a. a. O., S. 51.

werden, sind nicht kontingent (zufällig). Im Spiel ist, eben aufgrund seiner Ordnung, nicht alles möglich. Die Möglichkeiten des Spiels unterscheiden sich von der bloßen Zufälligkeit durch ihre zeitliche Bestimmtheit. Darin ist der weitere Verlauf des Spiels aufgrund des bisherigen vorgezeichnet.

In solchen Vorwegnahmen, in denen der bisherige Verlauf aktualisiert ist, baut das Spiel sich als eine in sich geschlossene, aus sich selbst bestimmte Ganzheit auf. Das Spiel hat unter diesem Blickwinkel gesehen den zeitlichen Charakter des Lesens von Texten oder des Hörens von Musik. Im und durch die Abfolge der Töne oder der Spielzüge hindurch konstituiert sich eine in sich selbst bestimmte, aus dem Strom der reißenden Zeit herauslösbare Zeitgestalt. Die Möglichkeiten, aus denen sich der weitere Verlauf des Spiels ergibt, sind indes nicht nur in dem Sinne zukünftig, daß sie auf den nächsten Spielzug einstellen, einen Erwartungshorizont ausbreiten. Theoretisch ausgedrückt: sie sind nicht nur zukünftig im Sinne des Futurum. Es handelt sich hier ja doch um Möglichkeiten, in denen das Spiel auf den Spieler zukommt: so sind die Möglichkeiten zukünftig auch im Sinne des Adventus (lat.: Ankunft, Eintreffen); des Adventus auch in der Bedeutung, daß eine Wende des Spiels darin vorgezeichnet sein kann. In der Wendung, die eine ergriffene oder versäumte Möglichkeit dem Spiel im ganzen gibt, liegt wiederum deren Bedeutung begründet; „Bedeutung“ hier als Funktion eines Spielzuges im Aufbau des Ganzen genommen. Bedeutung ist der Beitrag eines Spielzuges zur Gliederung und Strukturierung, in der der Verlauf als eine in sich bestimmte Ganzheit erscheint. Die Bedeutung eines Zuges bemißt sich an seinem Wert für den – durch den Spielverlauf bestimmten – Ausgang, in dem das Spiel zu seiner inneren Vollendung kommt. In und vermittelt durch Bedeutungen werden Spiele rekonstruierbar, vornehmlich in der Form der Erzählung, welche die zeitliche Struktur hervorhebt. In den bedeutungsvollen Momenten des Spiels bildet sich das heraus, was Gadamer die „Idea- [20/21] lität“ des Spiels genannt hat. Gemeint ist damit die Selbstgegebenheit des Spiels, die den Zuschauer nicht nur in das Spiel mit einschließt, sondern ihm auch die Rolle des Kritikers zuweist. Aufgrund dieser Selbstgegebenheit des Spiels ist der Zuschauer klüger als der Spieler.

Im Hinblick auf seine Selbstgegebenheit (Idealität) hat Gadamer das Spiel als die „Seinsweise“ des Kunstwerks untersucht und interpretiert.¹¹ In Anlehnung an Gadamer könnte man behaupten: Das Kunstwerk ist die reinste Form der Inszenierung des Spiels, insofern nämlich, als das Spiel des Kunstwerks nicht durch überlieferte Spiele (games) vermittelt ist. Im Kunstwerk macht das Spiel sich gewissermaßen unabhängig von der vorhandenen Spielkultur und ihrer Tradition. Es „beginnt“ zwar im Medium der Sprache, der Töne oder Farben, und bewegt sich darin, jedoch so, daß es die Sprache aus dem alltäglichen Verkehr herausbricht. Das Kunstwerk beginnt mit sich selber. Es ist nicht auf die Absicht seines Autors zurückzuführen oder auf seine poetische (herstellende) Fähigkeit. Der Autor ist wie ein Spieler von Anfang an in das Spiel einbezogen, freilich mit einer besonders ausgeprägten Empfänglichkeit. In diesem Sinne beschreibt B. Schultze den Vorgang des Malens: „Entstehende Zufälle – und sie beabsichtigt man ja gerade – müssen als solche erkannt, gesteuert oder getilgt werden, um neuen Zufällen Platz zu machen, bis man einhalten muß, bis es stimmt. Der einzelne Zufall löst eine Kettenreaktion weiterer Handlungen aus, die auf ganz unvorhergesehene Weise neue Zufälle schafft.“¹² Natürlich unterliegt auch das Spiel des Kunstwerks gewissen Regeln, handwerklichen Standards zum Beispiel, aber im Unterschied zu den Spielregeln sind diese Regeln keine Gewähr für das „Funktionieren“, für die Entfaltung des Spiel in allen seinen Möglichkeiten.

Gerade am Kunstwerk wird deutlich, daß das Spiel kontingente Möglichkeiten wie das unvor-

¹¹ H.-G. Gadamer, a. a. O., S. 97 ff.

¹² Zit. nach Gehlen, A.: Zeit-Bilder. Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei. Athenäum Verlag, Frankfurt/Bonn 1960, S. 191.

hersehbare Fallen des Würfels, der Karten und so weiter in die Produktivität von Zufällen überführt. Das Spiel ist so gesehen ein Medium der produktiven Verarbeitung von Kontingenzen. Wenn man in der „Reduktion“ von Kontingenzen, der Verminderung des Zufälligen, das sehen möchte, was man auch „Sinn“ nennt, ist das Spiel eine eminente Form der Sinngebung und der Sinnerfahrung. Es ermöglicht aufgrund seiner Selbstgegebenheit eine Verstehbarkeit, die nicht auf externen Bedingungen aufruht oder durch Reduktionen herbeigeführt wird. Nach diesem Verständnis hat „Sinn“, was aus ihm selbst verständlich ist, was die Möglichkeit der Rekonstruktion in sich selber trägt.

Sinn hat, was keinen Zweck nach außen hat, auf den hin etwas entworfen wurde. So wurde der Begriff des Sinnes auch auf das menschliche Dasein im ganzen angewandt. Allerdings: Das Leben selbst wird dabei im Modell des Kunstwerks in den Blick genommen, das „In-der-Welt-sein“ als ein in sich stimmiger Text (so in Heideggers Bestimmung des „Ganzseinkönnens des Daseins“). In jüngerer Zeit wird das Selbst des Menschen als Erzählung in Anschlag gebracht.¹³

Das Spiel ist eine Form der Überführung von zufälligen Möglichkeiten in produktive Zufälle, die der Spieler als Belohnung seiner Empfänglichkeit wahrnimmt, aufgrund deren er sich in einem tiefen Einvernehmen mit der Welt findet. In diesem Sinne noch einmal E. Jünger: „Dies und nichts anderes begründet auch den eigentlichen Reiz aller Glücksspiele. Die rote Serie gibt dem Spieler mehr als Geld; sie schenkt ihm jenen Glauben, dessen wir im Innersten bedürfen – nämlich: mit der Welt verschworen, mit ihr im Einverständnis zu sein. Wenn die Kugel für uns rollt, das Blatt sich für uns wendet, kosten wir einen erlesenen Genuß – den Genuß einer geheimsten, materiellen Intelligenz. In der Tat ist das Glück nichts anderes als die Elementarform der Intelligenz – im Glück denken die Dinge, denkt die Welt für uns.“¹⁴

3. Vom kulturellen Ort und von der kulturellen Bedeutung des Spiels

Es ist vielfach beobachtet worden, daß das Spielen immer dann und überall dort eine besondere Rolle spielt, wo Gesellschaften oder Gruppen die feste Orientierung und mit ihr den festen Halt und sicheren Boden verloren haben. Wo die Wirklichkeit nur noch als zufällig erfahren wird, wird das Spiel zum wichtigen Medium der Vermittlung. In der sonst wohlgeordneten Welt des Mittelalters waren es die noch nicht integrierten, ihre Jugend bewußt auslebenden Studiosi, die sich zu den Fahrenden gesellten. Nach dem poetischen Zeugnis des Archipoeta („Vagantenbeichte“, Carmen Buranum Nr. 191: „Estuans intrinsecus...“) findet sich der Fahrende dem Leben als einem großen, von Fortuna regierten Glücksspiel ausgesetzt. Wie Casanova wird er zum passiven Körper, der, aus leichter Materie gemacht (lat: *factus de materia levis elementi*), dem Blatt gleicht, mit dem der Wind spielt. Die Weltordnung ist ein Spiel, in das man, auch gegen seinen Willen, hineinversetzt ist und in dem es allein darauf ankommt, durch Geschicklichkeit, die von keiner Moral regiert wird, in einer unangestregten Wachheit jede Chance, die sich dem zum passiven Körper Gewordenen bietet, wahrzunehmen: „*voluptatis avidus magis [21/22] quam salutis, mortuus in anima gero curam cutis.*“ (Lat.: den Lüsten mehr hingegen als dem Heil, trägt er nur noch Sorge für seine Haut).¹⁵

Auch in der bürgerlichen Welt ist das Modell des Spiels von keiner geringen, obzwar weniger offenkundigen Bedeutung. Gemeint ist hier die „Welt- und Lebensauffassung“, die sich im

¹³ Vgl. dazu Thomä, D.: Erzähle dich selbst. Lebensgeschichte als philosophisches Problem. C. H. Beck Verlag, München 1998.

¹⁴ E. Jünger, a. a. O., Bd. 4, S. 66.

¹⁵ Vgl. dazu K. (Hrsg.): Vagantendichtung. Fischer Bücherei, Frankfurt 1963.

18. Jahrhundert gegen die religiöse Deutung des Lebens durchzusetzen begann.¹⁶ Diese Welt- und Lebensauffassung ist, extrem allgemein gesprochen, gekennzeichnet durch den Verlust des Glaubens an eine umfassende religiös begründete Kosmologie und ineins damit durch die Erschütterung des Glaubens an die göttliche Lenkung der menschlichen Geschicke. Der Mensch muß sich ganz neu – auf sich selber gestellt – zurechtfinden in einer Wirklichkeit, die unübersichtlich und undurchdringlich ist. Das Leben wird in jeder Hinsicht riskanter, und der Mensch beginnt sich als das „verwaiste Kind der Natur“ (Herder) zu begreifen. Dies ist jetzt der Nährboden, auf dem Gestalten wie Casanova ihr Glück machen und der Marquis de Sade in groß angelegten Spielen die Lüste inszenieren konnte. Diese Abenteurer, Scharlatane und Spieler sind jedoch in einem gewissen Sinne nur der Zerrspiegel des sich als Bürger verstehenden Menschen. Das Grundproblem des Bürgers, der sich seine eigene, von ihm selbst zu verantwortende Welt baut und sich im Hinblick auf seine Produktivität zum Ebenbild des Schöpfers erklärt, das Grundproblem dieses Bürgers liegt darin, wie ein Einverständnis mit der nicht geoffenbarten Natur möglich ist, aus der allein die Kräfte des Schaffens zu gewinnen sind. Der sich auf sich selbst gründende Bürger, der sich als Subjekt seiner Wirklichkeit und als Zurechnungssubjekt seiner Taten und Leiden zu verstehen sucht, vermag ohne ein tiefes Einvernehmen mit der nicht geoffenbarten Natur gar nichts. Und so sind es im wesentlichen zwei Bereiche des menschlichen Lebens, in denen der Bürger auf dem Grunde seiner Subjektivität ein Spieler ist: der Bereich der Forschung und der der Lebenspraxis (der Lebensführung, der Ethik). Auf dem Gebiet des Wissens beginnt sich die Forschung als alleingültige Form der Erkenntnisgewinnung durchzusetzen. Forschung aber, die experimentierende Forschung zumal, kann, wie Hansjürgen Staudinger überzeugend herausgearbeitet hat, nur im Modell des Spiels angemessen beschrieben werden. Am Beispiel der Entdeckung der Doppelhelix (besondere Anordnung großer Moleküle) verdeutlicht er, „daß Forschung und die Umsetzung von Forschung in Wissenschaft die Natur des Spiels hat.“¹⁷ Als Spiel kann das Experiment daraufhin angesprochen werden, daß mit ihm ein Operationsfeld aus der Alltagserfahrung, die im wesentlichen auf dem pragmatischen Umgang mit den Dingen beruht, ausgegrenzt wird, als ein Spielfeld gewissermaßen. In diesem Feld werden Erscheinungen sowohl von der Alltagserfahrung und -bedeutung abgelöst als auch von einer philosophisch unterstellten Substantialität (Wesenheit). Es geht allein um das Auftreten von Erscheinungen, an dem der Forscher immer schon mitbeteiligt ist. Dabei verfährt er nicht wesentlich anders als es B. Schultze (siehe oben) mit Bezug auf die Malerei dargestellt hat. Die Beteiligung des Forschers am Auftreten von Erscheinungen besteht aus Eingriffen, die ihm im Experiment zugespielt werden. In diesem Sinne hatte C. F. von Weizsäcker das Experiment als „Wechselspiel von Handeln und Wahrnehmen“¹⁸ in einem durch das Experiment definierten Zusammenhang beschrieben. Häufig werden selbst noch die Fragestellungen im und durch das Experiment erzeugt. „Es (das Experimentalsystem) ist eine Vorrichtung zur Materialisierung von Fragen. Es ko-generiert, wenn man so will, die Erscheinungen oder materiellen Abgrenzungen und die Begriffe, die sie verkörpern. Hingegen ist das Einzelexperiment als scharfes Testverfahren einer scharfen Vorstellung keineswegs das elementar Einfache der Experimentalwissenschaft, sondern die Degeneration einer elementar komplexen Situation.“¹⁹ Zugleich ist das Experiment das Medium, in dem sich die Sensibilität und wissenschaftliche Empfänglichkeit des Forschers bilden und entfalten kann. Mit dem Verlust des Glaubens an die göttliche

¹⁶ Vgl. dazu Groethuysen, B.: Die Entstehung der bürgerlichen Welt- und Lebensanschauung in Frankreich. Niemeyer Verlag, Halle/Saale 1927,

¹⁷ Staudinger, H.-J.: Forschung - ein Spiel? In: Ströker, E. (Hrsg.): Ethik der Wissenschaften? Philosophische Fragen. Fink/ Schönningh, München/Paderborn 1984

¹⁸ von Weizsäcker, C. F.: Zum Weltbild der Physik. 4. erweiterte Auflage. Stuttgart 1949, S. 173.

¹⁹ Rheinberger, H. J.: Experiment. Differenz. Schrift. Zur Geschichte epistemischer Dinge. Marburg/Lahn 1992, S. 25.

Vorsehung im Rahmen der Heilsgeschichte, in der dem Menschen ein unverrückbarer Ort zugewiesen war, ist im achtzehnten Jahrhundert auch die Lebensführung (Lebenspraxis) in hohem Maße problematisch geworden. Die Lebensführung ist jetzt nicht mehr auf das Gericht hin orientiert, vor dessen Tribunal der Mensch in seiner die Zeit überdauernden Identität gefordert ist. Mit der religiösen Verankerung verlieren auch die überlieferten Lebensordnungen ihre Verbindlichkeit. So steht der Bürger in der Unübersichtlichkeit seiner Lebensumstände vor der Frage, wie eine Lebensführung in Übereinstimmung mit sich selber, eine erfüllte, sich erfüllende Lebensführung möglich ist. Was damit in den Blick kommt, ist die Welt als Aufenthalt (gr.: Äthos) in dem die Umstände dem Menschen günstig sind. Die Ethik wird jetzt nicht mehr zu einer Sache der Nachfolge Christi oder der Einhaltung von Geboten; sie wird jetzt vielmehr auf das Glück ausgerichtet, in dem der Mensch allein imstande ist zu erfahren, ob er mit der Welt im Bunde steht, in der sich sein Schicksal erfüllt. So wird die Lebenspraxis von Elementen und Zügen des Spiels bestimmt, eines Spiels, in dem es um die Gewinnung des diesseitigen, welthaften Wesens des Menschen geht.

Die Welthaftigkeit der Lebensführung ist durch ihre Zeitlichkeit bestimmt, in der, im Sinne des Adventus, des Eintreffens, dem Menschen Handlungschancen zufallen. Die Praxis beginnt sich auf der Bühne der Geschichte abzuspielen, und die Geschichte wird jetzt auch zum Tribunal, das über sie befindet: über die Gewinnung des welthaften Wesens des Menschen.

Nun haben Casanova, die würfelnden Vaganten und der Spieler Dostojewskis ganz gewiß nicht auf der Bühne der Geschichte agiert. Und waren doch „Kin- [22/23] der des Glücks“, allerdings in Spielen besonderer Art. Gerade in der bürgerlichen Welt war es gelungen, Bezirke der Lebenspraxis, wissenschaftsgestützt, in kontrollierbare, effiziente Technik zu verwandeln (die Produktion von Gütern zum Beispiel, die den Charakter der Ware angenommen hatten). Die Technik lag dem sich als Subjekt seiner Wirklichkeit verstehenden Bürger ohnedies näher. Die so etablierten Handlungsräume mußten zufallsfrei gehalten werden. So wurde das spielerische Element auf dem Grunde der Subjektivität in Bereiche ausgegrenzt, in denen es der geordneten Welt nichts mehr anhaben konnte. Dies hatte nicht zuletzt zu Entartungserscheinungen des Spiels geführt. Der „Berufsspieler“ ist zum bloßen Zuschauer der Mechanik geworden, in die auch die Intelligenz des Spielers ausgewandert ist. Und die Kinderspiele sind in der Gefahr, didaktisch, als „Lernspiele“, ausgebeutet zu werden.

Literatur:

Buytendijk, F. J. J.: Der Spieler. In: Buytendijk, F. J. J.: Das Menschliche. Wege zu seinem Verständnis. K. F. Kohler Verlag, Stuttgart 1958

Dostojewski, F. M.: Der Spieler. 15. Auflage, Piper Verlag, München 1996

Eigen M./Winkler R.: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall. Piper Verlag, München/Zürich 1975

Gadamer, H.-G.: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. J. C. A. Mohr (Paul Siebeck) Verlag, Tübingen 1960

Gehlen, A.: Zeit-Bilder. Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei. Athenäum Verlag, Frankfurt/Bonn 1960

Groethuysen, B.: Die Entstehung der bürgerlichen Welt- und Lebensanschauung in Frankreich. Niemeyer Verlag, Halle/Saale 1927

Hauptner, G.: Giacomo Casanova. Versuch über die abenteuerliche Existenz. Anton Hain Verlag, Meisenheim/Glan 1956

Huizinga, J.: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, rowohlt's enzyklopädie, Reinbek 1987

- Jünger, E.: Auswahl aus dem Werk in fünf Bänden. Klett-Cotta Verlag, Stuttgart 1994
- Jünger, F. G.: Die Spiele. List Verlag, München 1959
- Langosch, K. (Hrsg.): Vagantendichtung. Fischer Bücherei, Frankfurt 1963
- Rheinberger, H. J.: Experiment. Differenz. Schrift. Zur Geschichte epistemischer Dinge. Marburg/Lahn 1992
- Staudinger, H.-J.: Forschung - ein Spiel? In: Ströker, E. (Hrsg.): Ethik der Wissenschaften? Philosophische Fragen. Fink/ Schöningh, München/Paderborn 1984
- Thomä, D.: Erzähle dich selbst. Lebensgeschichte als philosophisches Problem. C. H. Beck Verlag, München 1998
- von Weizsäcker, C. F.: Zum Weltbild der Physik. 4. erweiterte Auflage. Stuttgart 1949