

Friedrich Pohlmann

Spielen

Zur Faszination einer außeralltäglichen Handlungsform

Wer sich dem Phänomen des Spielens über eine Auseinandersetzung mit den *Theorien* über das Spielen zu nähern versucht, sieht sich sehr bald nicht nur einer verwirrenden Vielfalt von Deutungen konfrontiert, sondern ebenso einer grundlegenden Ambivalenz hinsichtlich der *Bewertung* dieser Tätigkeit. Da ist zum einen der große Chor jener Stimmen, die sich in vielfältigen Variationen ausschließlich dem *Lobe* des Spielens widmen, oft in der Emphase jener hohen Töne, die erstmals in Friedrich Schillers „Ästhetischer Erziehung des Menschengeschlechts“ zu hören waren, einem Schlüsseltext des deutschen Idealismus. Schillers berühmtes Diktum, dass „der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt“, ist nicht nur eine anthropologische Behauptung, sondern zugleich ein normatives Kürzel für ein ästhetisches Programm zur „Heilung“ des Menschen von den entfremdenden Auswirkungen funktionaler Ausdifferenzierung der Gesellschaft – *gegen* modernes Fachmenschentum und die eindimensionale Eigenlogik ökonomischer Rationalität –, und genau diese doppelte Bedeutung wurde dann zum mehr oder weniger offenen Credo in einer langen Tradition des Nachdenkens über das Spiel. Man findet es in Johan Huizingas berühmten Klassiker *Homo ludens* von 1938 mit seiner Ableitung des „Ursprungs der Kultur aus dem Spiel“; in den Spieltheorien namhafter Repräsentanten einer philosophischen Anthropologie, so bei Helmut Plessner, Arnold Gehlen, Johannes Buytendijk oder dem Freiburger Philosophen Eugen Fink, der das Spiel als „existentiales Grundphänomen“ und „Weltsymbol“ deutete; und schließlich in vielen Auffassungen der modernen psychologischen und pädagogischen Fachwissenschaft, auch wenn diese das Spielen oftmals nicht um seiner selbst willen preisen, sondern nur als Mittel zum Erwerb irgendwelcher angeblich gesellschaftlich nützlicher „Kompetenzen“. Der langen Geschichte des Lobs des Spieles freilich steht eine noch längere seiner *Ver-*

dammung gegenüber, einer Verdammung, die sich in der Gegenwart an erster Stelle in den nicht selten schrillen Warnungen vor den verderblichen Folgen adoleszenter Spielsucht vor und mit dem Computer äußert und sich im Geiste unserer Zeit mit Vorliebe auf neurowissenschaftliches Expertenwissen stützt, das für spielbedingte Degenerationen des Gehirns unumstößliche optische Beweise zu erbringen vorgibt. Kulturgeschichtlich war die Verurteilung des Spielens keineswegs nur eine der vielen unerfreulichen Besonderheiten christlich-puritanischer Prägungen mit ihren Ressentiments gegen alle Formen von Sinneslust und nicht-utilitarisch genutzter Zeit, sondern findet sich in diverser Ausprägung sowohl in der Antike, dem Mittelalter und der frühen Neuzeit; und sie war immer die *erste* Stimme, die erst mit dem Aufkommen des bürgerlichen Humanismus für eine Weile ihre privilegierte Stellung verlor. Im ausgehenden Mittelalter beispielsweise wurde das Spielen – wie in unserer Gegenwart das exzessive Computerspielen Heranwachsender seitens besorgter Pädagogen – vornehmlich als ein Suchtphänomen bewertet und der Spieler nicht selten als ein vom Teufel besessener Narr karikiert – „die spyleer sint des tufels kynd“ heißt es in Sebastian Brants *Narrenschiff* von 1494; – eine Auffassung, deren Angemessenheit prägnant eine Episode aus dem Jahre 1379 über einen vom Spielteufel verführten Prager Priester illustriert, der nachts nackt auf der Straße aufgegriffen wurde, nachdem er, den Spielregeln der Zeit gemäß, seine gesamte Kleidung als letztes Pfand seiner Spielschulden ausgesetzt hatte. Den Gipfel der Verworfenheit freilich verkörperten im Mittelalter jene auch von Albrecht Dürer dem Volke warnend vors Auge geführten Kriegsknechte, die sich unter dem Kreuze durch Würfelspiel und Losen in den Besitz der letzten Reste des Gewandes des sterbenden Jesus zu bringen trachteten. Nun liegt natürlich der Einwand nahe, dass der schlechte Ruf des Spielens sich in diesen Beispielen nur auf eine bestimmte Art des Spieles bezieht, auf das Glücksspiel nämlich und insbesondere das Glücksspiel *um Geld*. Aus mehreren Gründen allerdings verfängt dieser Einwand nicht. Denn gerade *diese* Spiele galten kulturgeschichtlich vor der bürgerlichen Ära gewöhnlich als der *Inbegriff* des Spielens überhaupt, wovon sogar noch die berühmte, von Diderot und d’Alembert Mitte des 18. Jahrhunderts herausgegebene *Encyclopédie* zeugt. Vor allem sie gerieten in den Fokus der Reflexion, wenn man über das Spielen nachdachte, während das große Spektrum jener Tätigkeiten, das uns sogleich einfällt, wenn wir das Spielen ansprechen – von einfa-