

Über den Verfasser

Johan Huizinga wurde am 7. Dezember 1872 in Groningen (Niederlande) geboren. Schon während der Schulzeit zeichnete er sich durch eine ungewöhnliche Sprachbegabung aus. Zunächst studierte er orientalische Sprachen, um nach seiner Promotion (1897) sich der Geschichtswissenschaft zuzuwenden. Er war dann Geschichtslehrer in der Schule in Harlem. 1903 habilitierte er sich an der Universität Amsterdam für altindische Kultur- und Religionsgeschichte. 1905 wurde er auf den Lehrstuhl für niederländische Geschichte an der Universität Groningen berufen, den er zehn Jahre später mit dem für allgemeine Geschichte an der Universität Leiden tauschen konnte. Dort lehrte er bis 1940, als die Universität durch die deutsche Besatzung geschlossen wurde. 1942 wurde der siebzigjährige Huizinga, der durch seine kulturhistorischen Schriften dem Nazi-Regime unbequem geworden war, für mehrere Monate in ein Konzentrationslager verschleppt. Auch nach seiner Entlassung durfte er nicht nach Leiden zurückkehren; er starb am 1. Februar 1945 in einem Landhaus in De Steeg, das ihm als Wohnsitz zugewiesen worden war. - Johan Huizinga war Präsident der Abteilung « Letterkunde » der Königlichen Akademie der Wissenschaften (1929-1942) und Ehrendoktor der Universitäten Tübingen und Oxford.

Wichtigste Veröffentlichungen

Herfstij der middeleeuwen, 1919 (dt. Herbst des Mittelalters) ; Erasmus, 1924 (dt. ebs., auch als: Europäischer Humanismus: Erasmus); Holländische Kultur des 17. Jahrhunderts, 1933 (auf dt.) ; Cultuurhistorische verkenningen, 1930 (dt. Wege der Kulturgeschichte); In de schaduwen van morgen, 1935 (dt. Im Schatten von morgen); Homo Ludens, 1930 (dt. ebs.); Geschänden wereld, 1945 (dt. Geschändete Welt, auch als: Wenn die Waffen schweigen); Mijn weg tot de historie, 1947 (dt. Mein Weg zur Geschichte). - Ferner: Im Banne der Geschichte (²1943); Parerga, hg. von W Kaegi (1945); Geschichte und Kultur. Gesammelte Aufsätze, hg. von K. Köster (1954). - Werkausgabe: Verzamelde Werken, 9Bde., 1948-1953:

Johan Huizinga

Homo Ludens Vom Ursprung der Kultur im Spiel

In engster Zusammenarbeit mit

dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod

Mit einem Nachwort von Andreas Flitner

Rowohlt's enzyklopädie

im Rowohlt Taschenbuch Verlag

i. Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturererscheinung

Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten. Ja, man kann ruhig sagen, daß die menschliche Gesittung dem allgemeinen Begriff des Spiels kein wesentliches Kennzeichen hinzugefügt hat. Tiere spielen genauso wie Menschen. Alle Grundzüge des Spiels sind schon im Spiel der Tiere verwirklicht. Man braucht nur junge Hunde beim Spielen zu beobachten, um in ihrem munteren Balgen alle diese Züge zu erkennen. Sie laden einander durch eine Art von zeremoniellen Haltungen und Gebärden ein. Sie beobachten die Regel, daß man seinem Bruder das Ohr nicht durchbeißen soll. Sie stellen sich so, als ob sie fürchterlich böse wären. Und das Wichtigste ist: an alledem haben sie offensichtlich ungeheuer viel Vergnügen und Spaß. Nun ist ein solches Spielen junger, miteinander tollender Hunde nur eine der einfacheren Formen des Tierspiels. Es gibt viel höhere und entwickeltere Stufen: echte Wettkämpfe und schöne Vorführungen vor Zuschauern.

Hier hat man nun sogleich einen sehr bedeutsamen Punkt anzumerken: Schon in seinen einfachsten Formen und schon im Tierleben ist das Spiel mehr als eine rein physiologische Erscheinung oder eine rein physiologisch bestimmte psychische Reaktion. Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein biologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus. Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel «spielt» etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas. Nennen wir das aktive Prinzip, das dem Spiel sein Wesen verleiht, Geist, dann sagen wir zuviel, nennen wir es Instinkt, dann sagen wir nichts. Wie man es auch betrachten mag, in jedem Fall tritt damit, daß das Spiel einen Sinn hat, ein immaterielles Element im Wesen des Spiels selbst an den Tag.

Unzulänglichkeit der bisherigen Definitionen des Spiels

Psychologie und Physiologie bemühen sich, das Spielen von Tieren, Kindern und erwachsenen Menschen zu beobachten, zu beschreiben und zu erklären. Sie suchen Wesen und Bedeutung des Spiels festzustellen und ihm seinen Platz im Lebensplan anzuweisen. Daß es dort erhebliche Bedeutung hat, daß es eine notwendige, zumindest eine nützliche Aufgabe erfüllt, wird allgemein ohne Widerspruch als Ausgangspunkt für jede wissenschaftliche Untersuchung und Betrachtung angenommen. Die zahlreichen Versuche, diese biologische Funktion des Spiels zu bestimmen, gehen jedoch sehr weit auseinander. Man hat geglaubt, Ursprung und Grundlage des Spiels als Sich-Entlasten von einem Überschuß an Lebenskraft definieren zu können. Nach anderen gehorcht das lebende Wesen beim Spielen einem angeborenen Nachahmungstrieb, befriedigt es ein Bedürfnis nach Entspannung oder übt sich für ernsthafte Tätigkeit, die das Leben von ihm fordern wird, oder aber das Spiel dient ihm als Übung in Selbstbeherrschung. Wieder andere suchen das Prinzip in einem angeborenen Bedürfnis, etwas zu können oder etwas zu verursachen, oder auch in der Sucht, zu herrschen oder mit anderen in Wettbewerb zu treten. Noch andere wieder betrachten das Spiel als eine unschuldige Abregung schädlicher Triebe, als notwendige Ergänzung eines allzu einseitig gerichteten Betätigungsdrangs oder als Befriedigung in Wirklichkeit unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion und damit als Aufrechterhaltung des Persönlichkeitsgefühls.

Allen diesen Erklärungen ist das gemein, daß sie von der Voraussetzung ausgehen, Spiel werde wegen etwas anderem betrieben, es diene irgendeiner biologischen Zweckmäßigkeit. Sie fragen, warum und wozu wird gespielt? Die Antworten, die hierauf erteilt werden, schließen einander keineswegs aus. Man würde alle soeben aufgezählten Erklärungen recht wohl nebeneinander akzeptieren können, ohne damit in lästige Begriffsverwirrung zu geraten. Hieraus fort aber, daß sie nur Teilerklärungen sind. Wäre eine von ihnen entscheidend, dann müßte sie die anderen entweder ausschließen oder in einer höheren Einheit umfassen und aufnehmen. Die meisten Erklärungsversuche beschäftigen sich erst in zweiter Instanz mit der Frage, was und wie

das Spiel an und für sich ist und was es für den Spieler bedeutet. Sie gehen dem Spiel mit den Meßmethoden der Experimentalwissenschaft unmittelbar zuleibe, ohne zunächst einmal der tief im Ästhetischen verankerten Eigenart des Spiels ihre Aufmerksamkeit zuzuwenden. Die primäre Qualität Spiel wird in der Regel eigentlich nicht beschrieben. Gegenüber einer jeden der gegebenen Erklärungen kann die Frage erhoben werden: «Nun gut, was ist nun eigentlich der Witz des Spiels? Warum kräht das Baby vor Vergnügen? Warum verrennt sich der Spieler in seine Leidenschaft, warum bringt der Wettkampf eine tausendköpfige Menge zur Raserei?» Die Intensität des Spiels wird durch keine biologische Analyse erklärt, und gerade in dieser Intensität, in diesem Vermögen, toll zu machen, liegt sein Wesen, steckt das, was ihm ureigen ist. Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch alle die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens und Ausgleich für Nichtverwirklichtes ihren Kindern auch in der Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß.

Dies letzte Element, der «Witz» des Spiels, widerstrebt jeder Analyse, jeder logischen Interpretation. Das holländische Wort für Witz, «*aardigheid*», ist dafür höchst bezeichnend. Es ist von «*aard*» abgeleitet, das «*Art*», aber auch «*Wesen*» bedeutet, und legt damit sozusagen Zeugnis dafür ab, daß die Sache nicht weiter rückführbar ist. Diese Unableitbarkeit ist für unser modernes Sprachgefühl nirgendwo so treffend ausgedrückt wie in dem englischen («*fun*»), das in seiner geläufigen Bedeutung ziemlich jung ist. Das Französische hat für den Begriff merkwürdigerweise kein Äquivalent. Und gerade dieses Element bestimmt doch das Wesen des Spiels. Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient. Wir müssen uns Mühe geben, es in seiner Ganzheit zu betrachten und zu werten.

Die Realität Spiel erstreckt sich, für jedermann wahrnehmbar, über Tierwelt und Menschenwelt zugleich. Sie kann mithin auf keinem rationalen Zusammenhang beruhen, da ein Gegründetsein in der Vernunft sie doch auf die Menschenwelt beschränken würde. Das Vorhandensein des Spiels ist an keine Kulturstufe, an keine Form von Weltanschauung gebunden. Ein jedes denkende Wesen kann sich die Realität Spiel, Spielen, sogleich als ein selbständiges, eigenes Etwas vor Augen führen, sogar wenn seine Sprache kein allgemeines Begriffswort dafür besitzen sollte. Das Spiel läßt sich nicht verneinen. Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen: Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.

Mit dem Spiel aber erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. Denn das Spiel ist nicht Stoff, worin auch immer sein Wesen bestehen mag. Schon in der Tierwelt durchbricht es die Schranken des physisch Existenten. Von einer determiniert gedachten Welt reiner Kraftwirkungen her betrachtet, ist es im vollsten Sinne des Wortes ein *Superabundans*, etwas Überflüssiges. Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Die Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.

Spiel als Kulturfaktor

Wer den Blick auf die Funktion des Spiels richtet - nicht wie sie im Tierleben und im Leben des Kindes, sondern in der Kultur sich äußert-, der hat das Recht, den Spielbegriff dort anzupacken, wo die Biologie und die Psychologie mit ihm fertig sind. Er findet das Spiel in der Kultur als eine gegebene Größe vor, die vor der Kultur selbst da ist und sie von Anbeginn an bis zu der Phase, die er selbst erlebt, begleitet und durchzieht. Überall tritt ihm das Spiel als eine bestimmte Qualität des Handelns entgegen, die sich vom «gewöhnlichen» Leben unterscheidet. Er kann es

dahingestellt sein lassen, inwieweit es der wissenschaftlichen Analyse glückt, diese Qualität auf quantitative Faktoren zurückzuführen. Ihm kommt es gerade auf jene Qualität an, wie er sie als der Lebensform eigentümlich vorfindet, die er Spiel nennt. Sein Gegenstand ist das Spiel als eine Form von Aktivität, als sinnvolle Form und als soziale Funktion. Er sucht nicht mehr nach natürlichen Antrieben, die das Spielen im allgemeinen bestimmen, sondern betrachtet das Spiel in seinen mannigfaltigen konkreten Formen selbst als soziale Struktur. Er bemüht sich, das Spiel in seiner primären Bedeutung zu verstehen, wie der Spieler es selber nimmt. Wenn er findet, daß es auf einem Hantieren mit bestimmten Gebilden, auf einer gewissen Verbildlichung der Wirklichkeit durch Umsetzung in Formen des lebendig bewegten Lebens beruht, dann sucht er zunächst einmal den Wert und die Bedeutung jener Gebilde und jener Verbildlichung selbst zu verstehen. Er will ihr Wirken im Spiel selbst beobachten und damit das Spiel als Faktor des Kulturlebens zu begreifen versuchen.

Die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens sind alle bereits von Spiel durchwoben. Man nehme die Sprache, dieses erste und höchste Werkzeug, das der Mensch sich formt, um mitteilen, lehren, gebieten zu können, die Sprache, mit der er unterscheidet, bestimmt, feststellt, kurzum nennt, d. h. die Dinge in das Gebiet des Geistes emporhebt. Spielend springt der sprachschöpfende Geist immer wieder vom Stofflichen zum Gedachten hinüber. Hinter einem jeden Ausdruck für etwas Abstraktes steht eine Metapher, und in jeder Metapher steckt ein Wortspiel. So schafft sich die Menschheit immer wieder ihren Ausdruck für das Dasein, eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur. Oder man nehme den Mythos, der ebenfalls eine Verbildlichung des Daseins ist, nur weiter verarbeitet als das einzelne Wort: Durch den Mythos sucht der frühe Mensch das Irdische zu erklären, und durch ihn gründet er die Dinge im Göttlichen. In jeder dieser launenhaften Phantasien, mit denen der Mythos das Vorhandene bekleidet, spielt ein erfindungsreicher Geist am Rande von Scherz und Ernst. Und schließlich betrachte man den Kult: Die frühe Gemeinschaft vollzieht ihre heiligen Handlungen, die ihr dazu dienen, das Heil der Welt zu verbürgen, ihre Weihen, ihre Opfer und ihre Mysterien, in reinem Spielen im wahrsten Sinne des Wortes.

In Mythos und Kult aber haben die großen Triebkräfte des Kulturlebens ihren Ursprung: Recht und Ordnung, Erwerb, Handwerk und Kunst, Dichtung, Gelehrsamkeit und Wissenschaft. Auch diese wurzeln somit sämtlich im Boden des spielerischen Handelns.

Das Ziel dieser Untersuchung ist, darzutun, daß es wesentlich mehr als ein rhetorischer Vergleich ist, wenn man meint, die Kultur *sub specie ludi* betrachten zu können. Der Gedanke ist durchaus nicht neu. Er ist schon einmal allgemein verbreitet und beliebt gewesen: im siebzehnten Jahrhundert, damals, als die große weltliche Bühne aufgekommen war. In der glänzenden Reihe von Shakespeare über Calderon bis Racine beherrschte das Drama die Dichtkunst des Zeitalters. Ein Dichter nach dem anderen verglich die Welt mit einer Schaubühne, auf der ein jeder seine Rolle spielt. Darin scheint der spielhafte Charakter des Kulturlebens unumwunden anerkannt. Besieht man aber den üblichen Vergleich des Lebens mit einem Theaterstück genauer, dann stellt sich heraus, daß er, auf platonischen Grundlagen konzipiert, seine Tendenz fast ausschließlich im Moralischen hat. Er war eine Variation des alten Vanitas-Themas, ein Stoßseufzer über die Eitelkeit alles Irdischen, und nicht mehr. Daß Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind, war in diesem Vergleich nicht anerkannt oder nicht ausgedrückt. Jetzt dagegen handelt es sich darum, das echte, reine Spiel selbst als eine Grundlage und einen Faktor der Kultur zu erweisen.

Spiel als selbstständige Kategorie

Spiel steht in unserem Bewußtsein dem Ernst gegenüber. Der Gegensatz bleibt vorläufig so unableitbar wie der Begriff Spiel selbst. Wenn wir aber näher zusehen, erscheint uns der Gegensatz Spiel – Ernst weder eindeutig noch fest. Wir können sagen: Spiel ist Nichternst. Abgesehen davon aber, daß dieser Satz nichts über die positiven Eigenschaften des Spiels aussagt, ist er außerordentlich leicht umzustoßen. Sobald wir an Stelle von «Spiel ist Nichternst»

sagen: «Spiel ist nicht ernsthaft», läßt uns der Gegensatz schon im Stich; denn Spiel kann sehr wohl ernsthaft sein. Überdies treffen wir sogleich auf verschiedene fundamentale Lebenskategorien, die ebenfalls unter den Begriff Nichternst fallen und dennoch nicht dem Spielbegriff entsprechen. Lachen steht in einem gewissen Gegensatz zu Ernst, ist aber keineswegs unbedingt an Spiel gebunden. Kinder, Fußballspieler und Schachspieler spielen in allertiefstem Ernst und haben nicht die geringste Neigung, dabei zu lachen. Es ist bemerkenswert, daß gerade die rein physiologische Verrichtung des Lachens ausschließlich dem Menschen eigentümlich ist, während er die sinnvolle Funktion des Spielens mit den Tieren gemein hat. Das aristotelische *animal ridens* bezeichnet den Menschen im Gegensatz zum Tier fast noch reiner als das *homo sapiens*.

Was vom Lachen gilt, gilt auch vom Komischen. Das Komische fällt unter den Begriff des Nichternsten und ist in einer gewissen Weise mit dem Lachen verbunden: es reizt zum Lachen. Aber sein Zusammenhang mit dem Spiel ist nebensächlicher Natur. An sich ist Spiel nicht komisch, weder für den Spieler noch für den Zuschauer. Junge Tiere und eine Kinder sind zuweilen komisch bei ihrem Spiel, aber schon erwachsene Hunde, die einander nachsetzen, sind es nicht oder doch kaum noch. Wenn wir eine Posse und ein Lustspiel komisch finden, geschieht es nicht wegen der Spielhandlung selbst, sondern wegen des Gedankeninhalts. Die komische und zum Lachen reizende Mimik eines Clowns kann man nur in einem weiteren Sinne Spiel nennen.

Das Komische steht in engem Zusammenhang mit Torheit. Das Spiel ist aber nicht töricht. Es liegt außerhalb des Gegensatzes Weisheit - Torheit. Dennoch hat auch der Begriff Torheit dazu dienen müssen, um den großen Unterschied der Lebensstimmungen auszudrücken. Im spätmittelalterlichen Sprachgebrauch deckte das Wortpaar *folie et sens* unsere Unterscheidung Spiel - Ernst ziemlich gut.

Alle Ausdrücke aus der nur vage zusammenhängenden Begriffsgruppe, zu der Spiel, Lachen, Kurzweil, Scherz, das Komische und die Torheit gehören, haben die Unableitbarkeit ihres Begriffs miteinander gemein, die wir dem Spiele zuschreiben mußten. Ihre *ratio* liegt in einer besonders tiefen Schicht unseres geistigen Wesens.

Je mehr wir uns bemühen die Form Spiel gegen andere, scheinbar verwandte Formen des Lebens abzugrenzen, umso mehr tritt ihre weitgehende Selbständigkeit zutage. Und wir können mit diesem Aussondern des Spiels aus der Sphäre der großen kategorischen Gegensätze noch weiter gehen. Das Spiel liegt außerhalb der Disjunktion Weisheit - Torheit, es liegt aber auch ebensogut außerhalb der von Wahrheit und Unwahrheit und der von Gut und Böse. Obwohl Spielen eine geistige Betätigung ist, ist in ihm an sich noch keine moralische Funktion, weder Tugend noch Sünde, gegeben.

Wenn das Spiel also nicht ohne weiteres mit dem Wahren und auch nicht mit dem Guten zusammenzubringen ist, liegt es dann etwa auf ästhetischem Gebiet? Hier wird unser Urteil schwankend. Die Eigenschaft, schön zu sein, haftet nicht am Spiel als solchem, es hat jedoch die Neigung, sich allerlei Elemente der Schönheit beizugesellen. An die primitiveren Formen des Spiels heften sich von Anfang an Fröhlichkeit und Anmut. Die Schönheit des bewegten menschlichen Körpers findet ihren höchsten Ausdruck im Spiel. In seinen höher entwickelten Formen ist das Spiel durchwoben von Rhythmus und Harmonie, jenen edelsten Gaben des ästhetischen Wahrnehmungsvermögens, die dem Menschen beschert sind. Vielfältige und enge Bande verbinden Spiel mit Schönheit.

Formale Kennzeichen des Spiels

Es bleibt also dabei, daß wir es im Spiel mit einer Funktion des lebendigen Wesens zu tun haben, die sich weder biologisch noch logisch vollkommen determinieren läßt. *Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen*, in denen wir die Struktur des Geisteslebens und des Gemeinschaftslebens ausdrücken können. So müssen wir uns vorläufig darauf beschränken, die Hauptkennzeichen des Spiels zu beschreiben.

Hier kommt uns zugute, daß unser Thema, der Zusammenhang von Spiel und Kultur, uns erlaubt, nicht alle vorhandenen Formen des Spiels in die Behandlung einzubeziehen. Wir können uns in der Hauptsache auf die Spiele sozialer Art beschränken. Man kann sie, wenn man will, die höheren Formen des Spiels nennen. Sie sind leichter zu beschreiben als die Spiele von Säuglingen und jungen Tieren, weil sie ihrer Gestalt nach entwickelter und gegliederter sind und weil sie vielfältigere und sichtbarere Kennzeichen an sich tragen, während man bei der Definition des primitiven Spiels fast unmittelbar auf die unableitbare Qualität des Spielhaften stößt, die unserer Meinung nach einer Analyse unzugänglich ist. Wir werden von Wettkampf und Wettlauf, von Schaustellungen und Aufführungen, von Tänzern und Musik, von Maskerade und Turnier zu reden haben. Unter den Kennzeichen, die wir dabei aufzählen werden, haben einige Beziehungen zum Spiel im allgemeinen, andere gelten besonders für das soziale Spiel.

Alles Spiel ist zunächst und vor allem *ein freies Handeln*. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wiedergeben eines Spiels sein. Schon durch diesen Charakter der Freiheit sondert sich das Spiel aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus. Es fügt sich ihm an und legt sich wie ein schönes Kleid über ihn hin. Freiheit muß hier natürlich in dem weiteren Sinne verstanden werden, in dem das Problem vom Determinismus unberührt bleibt. Man würde ja sagen können: Diese Freiheit besteht nicht für das junge Tier und das Kind; sie müssen spielen, weil ihr Instinkt es ihnen befiehlt und weil das Spiel zur Entfaltung ihrer körperlichen und selektiven Vermögen dient. Mit der Einführung des Begriffs Instinkt versteckt man sich jedoch hinter ein X, und wenn man von vornherein die vorausgesetzte Nützlichkeit des Spiels unterstellte, würde man eine *petitio principii* begehen. Das Kind und das Tier spielen, weil sie Vergnügen daran haben, und darin eben liegt ihre Freiheit.

Wie dem auch sei, für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er ebensogut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt. jederzeit kann das Spiel ausgesetzt werden oder ganz unterbleiben. Es wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist keine Aufgabe. Es wird in der «Freizeit» gespielt. Erst sekundär, dadurch, daß es Kulturfunktion wird, treten die Begriffe Müssen, Aufgabe und Pflicht mit ihm in Verbindung.

Damit hat man also ein erstes Hauptkennzeichen des Spiels: es ist frei, es ist Freiheit. Unmittelbar damit hängt ein zweites Kennzeichen zusammen.

Spiel ist nicht das «gewöhnliche» oder das «eigentliche» Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz. Schon das kleine Kind weiß genau, daß es «bloß so tut», daß alles «bloß zum Spaß» ist. Wie tief dies Bewußtsein in der Kinderseele haftet, wird m. E. besonders schlagend durch den Fall illustriert, den mir seinerzeit der Vater eines Kindes mitgeteilt hat: Er trifft sein vierjähriges Söhnchen an, wie es auf dem vordersten einer Reihe von Stühlen sitzt und «Eisenbahn» spielt. Er hätschelt das Kind, dies aber sagt: «Vater, du darfst die Lokomotive nicht küssen, sonst denken die Wagen, es wäre nicht echt.» In diesem «Bloß» des Spiels ist ein Minderwertigkeitsbewußtsein, ein Gefühl von «Spaß» gegenüber dem «Ernstgemeinten», das primär zu sein scheint. Wir haben schon darauf aufmerksam gemacht, daß das Bewußtsein, bloß zu spielen, gar nicht ausschließt, daß dies «bloße Spielen» mit dem größten Ernst vor sich gehen kann, ja mit einer Hingabe, die in Begeisterung übergeht und die Bezeichnung «bloß» zeitweilig vollkommen aufhebt. Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel - Ernst bleibt stets schwebend. Die Minderwertigkeit des Spiels hat ihre Grenze im Mehrwert des Ernsts. Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es kann sich auf Höhen der Schönheit und Heiligkeit erheben, wo es den Ernst weit unter sich läßt. Diese schwierigen Fragen werden an die Reihe kommen, sobald wir das Verhältnis des Spiels zur heiligen Handlung näher ins Auge zu fassen haben.

Vorläufig handelt es sich um eine Definition der formalen Kennzeichen, die der Aktivität eigen sind, welche wir Spiel nennen. Alle Forscher legen den Nachdruck auf den uninteressierten Charakter des Spiels. Dieses Etwas, das nicht das «gewöhnliche Leben» ist, *steht außerhalb des*

Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozeß. Es schiebt sich zwischen ihn als eine zeitweilige Handlung ein. Diese läuft in sich selbst ab und wird um der Befriedigung willen verrichtet, die in der Verrichtung selbst liegt. So wenigstens stellt sich uns das Spiel an sich und in erster Instanz betrachtet dar: als ein Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung in der Erholungszeit und zur Erholung. Aber bereits in seiner Eigenschaft als eine regelmäßig wiederkehrende Abwechslung wird es Begleitung, Ergänzung, ja Teil des Lebens im allgemeinen. Es schmückt das Leben, es ergänzt es und ist insofern unentbehrlich, unentbehrlich für die Einzelperson als biologische Funktion und unentbehrlich für die Gemeinschaft wegen des Sinnes, der in ihm enthalten ist, wegen seiner Bedeutung, wegen seines Ausdruckswertes und wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft: kurzum als Kulturfunktion. Es befriedigt Ideale des Ausdrucks und des Zusammenlebens. Es hat seinen Platz in einer Sphäre, die über der des rein biologischen Prozesses des Sichnährens, Sichpaarens und Sichschützens liegt. Mit dieser Aussage gerät man scheinbar in Widerspruch zu der Tatsache, daß im Tierleben die Spiele in der Paarungszeit eine so große Rolle spielen. Wäre es aber ungereimt, dem Singen, Balzen und Sichbrüsten der Vögel ebenso wie dem menschlichen Spiel einen Platz außerhalb des rein Biologischen einzuräumen?

Das menschliche Spiel gehört doch jedenfalls in allen seinen höheren Formen, in denen es etwas bedeutet oder etwas feiert, der Sphäre des Festes und des Kults - der heiligen Sphäre - an. Verliert nun das Spiel damit, daß es unentbehrlich ist und der Kultur dienstbar wird, ja besser noch, daß es selbst Kultur wird, sein Kennzeichen des Uninteressiertseins? Nein, denn *die Ziele, denen es dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten.* Als geweihte Handlung kann das Spiel dem Wohl der Gruppe dienen, dann aber auf andere Weise und mit anderen Mitteln als mit den unmittelbar auf das Erwerben des Lebensbedarfs gerichteten.

Das Spiel sondert sich vom gewöhnlichen Leben durch seinen Platz und seine Dauer. *Seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit bilden sein drittes Kennzeichen.* Es «spielt» sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum «ab». Es hat seinen Verlauf und seinen Sinn in sich selbst.

Dies ist also wieder ein neues, positives Kennzeichen des Spiels. Das Spiel beginnt, und in einem bestimmten Augenblick ist es «aus». Es «spielt sich ab». Solange es im Gange ist, herrscht Bewegung, ein Auf und Nieder, ein Abwechseln, eine bestimmte Reihenfolge, Verknüpfung und Lösung. Unmittelbar mit der zeitlichen Begrenztheit hängt nun aber ein weiteres bemerkenswertes Kennzeichen zusammen. Das Spiel nimmt sogleich feste Gestalt als Kulturform an. Wenn es einmal gespielt worden ist, bleibt es als geistige Schöpfung oder als geistiger Schatz in der Erinnerung haften, es wird überliefert und kann jederzeit wiederholt werden, sei es nun unmittelbar nach Beendigung, wie ein Kinderspiel, eine Partie Trick-Track, ein Wettlauf, oder nach langer Zwischenpause. *Diese Wiederholbarkeit ist eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels.* Sie gilt nicht allein vom Spiel als ganzem, sondern auch von seinem inneren Aufbau. In beinahe allen höher entwickelten Spielformen bilden die Elemente der Wiederholung, des Refrains, der Abwechslung in der Reihenfolge so etwas wie Kette und Einschlag.

Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d. h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d. h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.

Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. Hier sieht man also noch einen neuen, noch positiveren Zug des Spiels. Es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung. In die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm seinen Charakter und macht es wertlos. Diese innige Verknüpfung mit dem Begriff der Ordnung ist vielleicht der Grund, daß das Spiel, wie wir schon im Vorübergehen anmerkten, zu solch großem Teil innerhalb des ästhetischen Gebiets zu liegen scheint. Das Spiel, so sagten wir, hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in allen seinen Gestalten belebt. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen können, gehören zum größten Teil in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch Wirkungen der Schönheit zu bezeichnen suchen: Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. *Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert.* Es ist voll von den beiden edelsten Eigenschaften, die der Mensch an den Dingen wahrzunehmen und auszudrücken vermag: es ist erfüllt von Rhythmus und Harmonie.

Unter den Bezeichnungen, die auf das Spiel angewendet werden können, nannten wir auch die Spannung. *Dieses Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle in ihm.* Spannung besagt: Ungewißheit: Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muß etwas «glücken». Dieses Element ist bereits da, wenn ein Säugling mit seinen Händchen zugreift, wenn ein Kätzchen mit einer Zwirnrolle spielt, wenn ein kleines Mädchen den Ball wirft und fängt. Es beherrscht die Gewandtheits- und Auflösungs-spiele des einzelnen, wie Zusammensetzspiele, Mosaiklegen, Patience und Scheibenschießen, und nimmt in dem Maße an Bedeutung zu, wie das Spiel mehr oder weniger wetteifernden Charakter bekommt. Im Würfelspiel und im sportlichen Wettkampf ist es auf das Höchste gestiegen. Dieses Spannungselement eben teilt der Spielbetätigung, die an sich jenseits von Gut und Böse ist, doch einen gewissen ethischen Gehalt mit. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt: seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Findigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermögen und zugleich auch seine geistigen Kräfte, insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muß, die das Spiel vorschreibt.

Die Spielregeln

Die dem Spiel eigenen Qualitäten der Ordnung und Spannung führen uns zur Betrachtung der Spielregel. Jedes Spiel hat seine eigenen Regeln. Sie bestimmen, was innerhalb der zeitweiligen Welt, die es herausgetrennt hat, gelten soll. Die Regeln eines Spiels sind unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel. Paul Valery hat es einmal beiläufig gesagt, und es ist ein Gedanke von ungemeiner Tragweite: Gegenüber den Regeln eines Spiels ist kein Skeptizismus möglich. Ist doch die Grundlage, die sie bestimmt, unerschütterlich gegeben. Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel. Die Pfeife des Schiedsrichters hebt den Bann auf und setzt die «gewöhnliche Welt» für einen Augenblick wieder in Gang.

Der Spieler, der sich den Regeln widersetzt oder sich ihnen entzieht, ist Spielverderber. Der Spielverderber ist ganz etwas anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst. Dadurch, daß er sich dem Spiel entzieht, enthüllt er die Relativität und die Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion, die *inlusio*, buchstäblich: die Einspielung - ein bedeutungsschweres Wort! Darum muß er vernichtet werden, denn er bedroht die Spielgemeinschaft in ihrem Bestand. Die Gestalt des Spielverderbers wird am deutlichsten, wenn Jungen spielen. Die kleine Gemeinschaft fragt

nicht, ob der Spielverderber deshalb abtrünnig wurde, weil er nicht mitzuspielen wagte oder weil er es nicht durfte, sie kennt vielmehr kein Nichtdürfen und nennt es Nichtwagen. Das Problem der Gehorsamkeit und des Gewissens reicht für sie in der Regel nicht weiter als die Furcht vor der Strafe. Der Spielverderber zerbricht die Zauberwelt, darum ist er ein Feigling und wird ausgestoßen. Auch in der Welt des hohen Ernstes haben es die Falschspieler, die Heuchler und Betrüger immer leichter gehabt als die Spielverderber: die Apostaten, die Ketzer und Neuerer und die in ihrem Gewissen Gefangenen.

Es kann aber sein, daß diese Spielverderber ihrerseits nun sogleich wieder eine neue Gemeinschaft mit einer neuen Spielregel bilden. Gerade der Geächtete, der Revolutionär, der Mann des geheimen Klubs, der Ketzer ist außerordentlich stark im Gruppenbilden und hat dabei nahezu immer in hohem Grade spielhaften Charakter.

Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist. Nicht jedes Murnelspiel oder jede Bridgepartie führt zur Bildung eines Klubs. Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus. Der Klub gehört zum Spiel wie der Hut zum Kopf. Es wäre zu billig, wollte man nun gleich alles, was in der Völkerkunde Phratrie, Altersklasse oder Männerbund heißt, für eine Spielgemeinschaft erklären, man wird aber immer wieder feststellen müssen, wie schwer es fällt, die dauerhaften gesellschaftlichen Verbände, vor allem die der archaischen Kulturen mit ihrer höchst gewichtigen, feierlichen und sogar heiligen Zielsetzung, säuberlich von der Spielsphäre geschieden zu halten.

Die besondere Welt des Spiels

Die Ausnahme- und Sonderstellung des Spiels wird in bezeichnender Weise darin offenbar, daß es sich so gern mit einem Geheimnis umgibt. Schon kleine Kinder erhöhen den Reiz ihres Spiels dadurch, daß sie eine kleine Heimlichkeit daraus machen. Das ist etwas für uns, nicht für die anderen. Was die anderen da draußen tun, geht uns eine Zeitlang nichts an. *In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung.* Wir «sind» und wir «mac en» es «an ers». Diese zeitweilige Aufhebung der «gewöhnlichen Welt» ist bereits im Kinderleben völlig ausgebildet, ebenso deutlich sieht man sie aber bei den großen, im Kult verankerten Spielen der Naturvölker. Während des großen Einweihungsfestes, bei dem die Jünglinge in die Männergemeinschaft aufgenommen werden, sind nicht nur sie selber von dem gewöhnlichen Gesetz und den gewöhnlichen Regeln entbunden; im ganzen Stamm ruhen die Fehden. Alle Vergeltungstaten sind vorläufig ausgesetzt. Die zeitweilige Aufhebung des gewohnten Gesellschaftslebens einer großen heiligen Spielzeit zuliebe läßt sich auch in fortgeschrittenen Kulturen noch in zahlreichen Spuren finden. Hierzu gehört alles, was mit Saturnalien und Karnevalsitten verwandt ist. Auch bei uns kannte eine Vergangenheit mit rauheren privaten Sitten, ausgeprägteren Standesprivilegien und gemütlicherer Polizei noch die saturnalische Freiheit der jungen Leute des Stammes unter dem Namen «Studentenstreiche». An englischen Universitäten lebt sie formalisiert weiter im «*Ragging*», das im Lexikon als «*an extensive display of noisy disorderly conduct, carried out in defiance of authority and discipline*» beschrieben wird.

Das Anderssein und das Geheime des Spiels findet sichtbarsten Ausdruck in der Vermummung. In dieser wird «das Außergewöhnliche» des Spiels vollkommen. Der Verkleidete oder Maskierte «spielt» ein anderes Wesen. Er «ist» ein anderes Wesen. Kinderschreck, ausgelassene Lustigkeit, heiliger Ritus und mystische Phantasie gehen in allem, was Maske und Verkleidung heißt, unauflösbar durcheinander.

Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als «nicht so gemeint» und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb

einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.