

Leander Scholz

## Die Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie

2008

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1617>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Scholz, Leander: Die Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie. In: Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels*. Münster: LIT 2008 (Medien'welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur), S. 249–261. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1617>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

# DIE SPIELE DER MASSEN: JOHAN HUIZINGA UND DAS COLLÈGE DE SOCIOLOGIE

In seinem Buch *Die Seele im technischen Zeitalter* (1957) zitiert Arnold Gehlen das »berühmte Werk über das Spiel« mit dem Befund, dass eine »weitgehende Contamination von Spiel und Ernst« (ebd. 66) stattgefunden habe. Die merkwürdigen Erscheinungen und Auswüchse der industriellen Gesellschaft, deren sozialpsychologische Ursachen sich Gehlen zu analysieren vorgenommen hat, verweisen für den Anthropologen auf eine Verschiebung des Verhältnisses von Spiel und Ernst, die so »weitgehend« ist, dass die Unterscheidung von Spiel und Ernst sowie die Zuordnung dieser Unterscheidung zu bestimmten Handlungsfeldern der Gesellschaft beinahe unmöglich geworden ist und jederzeit auf der Kippe zu einem »Abgleiten in die Farce« steht. Was früher ernst war und trotzdem spielerisch sein konnte, erscheint heute als unernst und nur noch spielerisch. Was früher spielerisch war und trotzdem ernst sein konnte, erscheint heute als übertrieben ernst und gar nicht mehr spielerisch. Was sich verändert hat, ist also weder der Umstand, dass dem Ernst spielerische Züge anhaften können, noch dass dem Spiel ernsthafte Züge beiwohnen. Es ist nicht die Gleichzeitigkeit der Unterscheidung von Spiel und Ernst und deren Wiedereintritt in die Unterscheidung entlang einer Vermischung beider, durch die sich die industrielle Gesellschaft auszeichnet. Was sich verändert hat, ist der Grad der Vermischung, der aus der Perspektive einer Sozialpsychologie deshalb bedrohliche Züge annimmt, weil mit dem Grad auch der gesellschaftliche Ort der Vermischung undeutlich geworden ist:

»Besondere Aufmerksamkeit verdient dabei noch die sonderbare Erscheinung, dass bei diesem Vorgang Spiel und Ernst ihre alten Zuordnungen vertauschen. Der Sport wird ein Asyl nationaler Ressentiments, mit dem hohen Grade seiner Kommerzialisierung dringen Fanatismus, Übelnehmerei, Winkelzüge und Pressestrategie in ihn ein, und immer wieder kommt es zu übellaunigen Exzessen« (ebd.).

Während *früher* dem Sport als Sphäre des Spiels ein diesem Spiel innewohnender Ernst zukam, dringt *heute* »mit dem hohen Grade seiner Kommerziali-

sierung« ein Ernst in dieses Spiel ein, der diesem Spiel nicht zukommt und es daher in »übellaunige Exzesse« ausarten lässt. Dem Spiel, das in der industriellen Gesellschaft mit einem unangemessenen Ernst aufgeladen wird, korrespondiert im Gegenzug ein Ernst, in den ein unangemessenes Spielelement hineindrängt: »Umgekehrt verliert die Politik das Pathos unserer Großväter und Väter, sie bekommt etwas Unterhaltsames, und sehr bald werden die Massen die Wahlen zu einer Art von nationalen ›Endrunden‹ machen« (ebd.). Weil das Spielerische zu ernst wird und das Ernste zu spielerisch, verlieren beide Sphären ihr Maß und damit den Wert, der ihnen vor der industriellen Gesellschaft zukam. Der Grund für diese Maßlosigkeit der Vermischung von Ernst und Spiel kann folglich nirgendwo anders liegen als in der industriellen Gesellschaft selbst, mit der eine Größe auf die Bühne der handelnden Charaktere getreten ist, die das Charakteristische eines Charakters verloren hat. Denn die Größe, die sich *heute* der Handhabung der Unterscheidung von Spiel und Ernst bemächtigt hat und das Maß dieser Unterscheidung in die Maßlosigkeit treibt, sind die namenlosen Massen der industriellen Gesellschaft, so dass die Erscheinungen dieser Gesellschaft jederzeit in eine Farce abzugleiten drohen: »Es sieht so aus, als ob viele Erscheinungen den Charakter als Farce nur deswegen haben, weil man sich in den Dimensionen vergriffen hat: in eine passende Größe hinunterprojiziert und mehrfach verkleinert würden sie nicht in solchem Grade anständig sein« (ebd. 68).

## I.

Das Bemerkenswerte an der Zitation des von Johan Huizinga in seinem Buch *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938) diagnostizierten »Puerilismus« in Arnold Gehlens Buch *Die Seele im technischen Zeitalter* (1957) besteht darin, dass sich diese Diagnose in dem »berühmten Werk über das Spiel« keineswegs, wie Gehlen es nahe zu legen versucht, auf die Nachkriegszeit und damit auf die noch junge Bundesrepublik Deutschland bezieht, die sich aus der Perspektive des Anthropologen zunehmend dem Zugriff eines bürgerlichen Politikverständnisses entzieht und unter den Einfluss der politisch schwer zu kontrollierenden Eigengesetzlichkeit von Massenmedien gerät. Wenn Huizinga dagegen von »puerilen Zügen« spricht, »die sich im heutigen öffentlichen Leben breitmachen«, dann bezieht sich dieses *heute* auf die politischen Massenbewegungen der Vorkriegszeit: »Viele dieser puerilen Züge findet man auch in früheren Kulturperioden in reichlichem Maße, niemals jedoch in der Masierung und nie mit der Brutalität verbunden, mit der sie sich im heutigen

öffentlichen Leben breitmachen« (ders. 1956, 195). Die »Massierung« und die »Brutalität«, mit der sich die Vermischung von Spiel und Ernst im Puerilismus der Vorkriegszeit von jedem vernünftigen Maß entfernt hat, ist für Huizinga der Unerzogenheit der »halbgebildeten Massen« geschuldet, die das bis dahin nicht nur räumlich, sondern auch sozial abgegrenzte Spielfeld betreten haben:

»Es ist hier nicht der Ort für ausführliches Eingehen auf die Ursachen und das Aufkommen dieser Kulturerscheinung. Mitverantwortlich für sie ist jedenfalls der Eintritt der halbgebildeten Massen in den geistigen Verkehr, die Erschlaffung der moralischen Wertmaßstäbe und die allzu große Leichtfertigkeit, die Technik und Organisation der Gesellschaft beschwert haben« (ebd. 222).

Auf diesem entgrenzten Spielfeld bewegt sich der »Mensch von heute« vor allem als »Glied einer oder der anderen organisiert auftretenden Kollektivität« und beträgt sich »nach Maßstäben der Pubertätszeit oder der Knabenhjahre« (ebd. 212). Für den Humanisten kann dieses Betragen nicht anders als in einem tiefen Sinne ungehörig erscheinen:

»Eine dem heranwachsenden Jüngling eigentümliche Geisteshaltung, der Zügelung durch Erziehung, gute Formen und Tradition gefehlt hat, sucht auf jedem Gebiet die Oberhand zu bekommen, und es gelingt ihr nur zu gut. Ganze Bereiche der öffentlichen Meinungsbildung werden durch das Temperament heranwachsender Knaben und die Weisheit von Jungenklubs beherrscht« (ebd. 222).

In der Diagnose des Puerilismus, auf die Huizinga die Massenbewegung sowohl des Faschismus als auch des Kommunismus meint zurückführen zu können, scheint ein Spiel auf, das sich dem bisherigen Phänomenbereich, dem sich der *Homo Ludens* verdankt, nicht richtig eingliedern will. Das Spiel der Massen, das hier auf so ungehörige Weise gespielt wird, bringt die Spieltheorie des Humanisten mit sich selbst in Konflikt, so dass Huizinga sich zuletzt genötigt sieht, diesem Spiel den Spielcharakter abzusprechen und damit seine gesamte Spieltheorie in Frage zu stellen, die von keiner vorab gegebenen Definition des Spiels ausgehen wollte, sondern sich vorgenommen hatte, diese dem Phänomenbereich allererst abzulesen.

Während am Anfang von *Homo Ludens* die These steht, dass »menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt« und dass das Spiel seinen Platz nicht einfach »mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen« einnimmt, sondern als Ursprung der Kultur zu verstehen ist, wie der Untertitel nachdrücklich herausstellt, und daher der Begriff des Spiels in den Begriff der Kultur »eingegliedert« (ebd. 7) werden muss, produziert das Spiel der Massen die Notwendigkeit, zwi-

schen einem echten und einem falschen Spiel zu unterscheiden und damit den Begriff des Spiels wieder aus dem der Kultur auszugliedern. Auf die gestellte Frage, ob der »üppig gedeihende Puerilismus in der heutigen Gesellschaft als eine Spielfunktion zu bezeichnen« ist, antwortet Huizinga mit einer politischen Grenzziehung, die nicht erst im letzten Kapitel wirksam wird, sondern den Phänomenbereich seiner Spieltheorie von Anfang an steuert:

»Auf den ersten Blick scheint die Antwort ›Ja‹ lauten zu müssen, und in diesem Sinne habe ich die Erscheinung auch in meinen früheren Betrachtungen über das Verhältnis von Spiel und Kultur interpretiert. Jetzt glaube ich jedoch die Bestimmung des Spielbegriffs schärfer ziehen und aus diesem Grunde dem Puerilismus die Qualität einer Spielform absprechen zu müssen« (ebd. 223).

Das Buch *Homo Ludens*, das gerne als Klassiker einer anthropologisch fundierten Spieltheorie gelesen wird, weil es vorgibt, das Spiel selbst als Spiel ernst zu nehmen, kommt zuletzt nicht ohne Referenz auf den Ernst einer politischen Grenze aus, die es erlaubt festzustellen, was dem Wesen des Spiels nach Spiel ist und was nur die Erscheinungsform desselben annimmt. Während die Ausgangsthese des Buches in der Zurückweisung der Unterscheidung von Spiel und Ernst besteht und den Spielcharakter aller ernstesten Handlungen sowie den ernstesten Charakter aller spielerischen Handlungen betont, tritt mit der Unterscheidung von echten und falschen Spielen ein Ernst auf die Bühne, der zwangsläufig außerhalb des Ursprungs der Kultur im Spiel steht. Der Suche nach einem Phänomenbereich der Identität von Spiel und Kultur muss daher in jedem Moment der Argumentation von Huizinga auch eine Ausgrenzung von solchen Phänomenbereichen korrespondieren, in der diese wechselseitige Identität nicht gegeben ist, so dass sich am Ende des Buches die Wege von Spiel und Kultur aufgrund eines Spiels, das in den Augen des Humanisten keinen Ursprung der Kultur darstellt, auch wieder trennen können. So kann die »Pfadfinderbewegung« eine »bewundernswerte Schöpfung« sein, weil es sich um eine »mit tiefer Einsicht durchgeführte Absicht« handelt, die »Neigungen und Gewohnheiten Unerwachsener einem erzieherischen Zweck in der Form des Spielens dienstbar zu machen«, während es etwas anderes ist, »wenn dieselben Gewohnheiten in Beschäftigungen eindringen, die für strikt ernsthaft gelten wollen und mit den bösen Leidenschaften des sozialen und politischen Kampfes genährt sind« (ebd.). Während das erste Spiel es erlaubt, den Spielbegriff in den Kulturbegriff einzugliedern, weil das Spiel auf einen Begriff der Kultur hingedeutet werden kann, lässt sich dem zweiten Spielverhalten dieser Kulturbegriff nicht mehr ablesen. Die beiden entscheidenden Sätze im letzten Kapitel über *Das Spielelement in der heutigen Kultur*, die der Theorie des Spiels

seitens einer übergeordneten Theorie der Kultur ihre Grenzen setzen, lauten daher: »Die wesentlichen Merkmale des echten Spiels fehlen darin, obschon das puerile Betragen oftmals äußerlich die Form des Spiels annimmt. Um Weihe, Würde und Stil wiederzuerlangen, wird die Kultur andere Wege gehen müssen« (ebd.).

## II.

Dass es Arnold Gehlen so mühelos gelingt, die Diagnose des Humanisten, die sich als Warnung vor den Exzessen der politischen Massenbewegungen versteht, von der Vorkriegszeit auf die Nachkriegszeit zu verschieben, ist nicht nur dem Effekt einer rhetorischen Figur geschuldet, mittels derer Huizinga die Geschichte des Spiels in ein *vorher* und ein *nachher* aufteilen kann. Denn was die »sinnvolle Funktion« (ebd. 9) des Spiels ab einem bestimmten Moment korrumpiert und sie nicht mehr erkennbar werden lässt, tritt nicht allein von außen durch ein historisch mehr oder weniger bestimmbares Datum in der Geschichte des Spiels hervor, ab dem es seine höhere Form an die Spiele der Massen verliert. Was das Spiel entarten lässt, ist nichts anderes als das Spiel selbst. Denn wenn das Spiel den Ursprung darstellt, der noch vor der Gesellschaft und vor der Kultur dieser Gesellschaft liegt, dann kann es keine andere Größe geben, dem das Spiel seine »sinnvolle Funktion« zu verdanken hat. Der programmatische erste Satz, mit dem das Buch *Homo Ludens* beginnt, nämlich dass das Spiel »älter« ist als die Kultur, entzieht dem spielenden Menschen eben die Grundlage, auf die Huizinga seine Anthropologie zu stellen gedenkt. Denn wenn das Spiel »älter« ist als die Kultur, und zwar nicht nur im Sinne einer zeitlichen Ordnung, sondern auch im Sinne einer Grundlagenordnung, dann kann das Spiel niemals in der Kultur aufgehen und umgekehrt die Kultur keine anderen Wege gehen als die, die durch das Spiel vorgezeichnet sind. Die Radikalität, mit der das Spiel des *Homo Ludens* den Ort des Ursprungs einnimmt, öffnet daher einen Abgrund auf das Spiel hin, vor dem Huizinga zuletzt seine eigene Spieltheorie retten muss, wenn er die Spiele der Massen aus dem Kulturbegriff wieder ausgliedert und diesen Spielen den Spielcharakter im Namen der Ernsthaftigkeit einer Zukunft der Kultur abspricht, die am Ort des Ursprungs selbst nicht noch einmal vorkommen kann.

Im Gegensatz dazu beginnt Huizinga seine Argumentation mit der Zurückweisung von solchen Auffassungen, die dem Spiel eine »Zweckmäßigkeit« unterstellen: »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« (ebd. 11). Das Spiel kann weder als eine zweckhafte Handlung, noch als ein zweckhaftes Herstellen aufgefasst werden; der Zweck des Spiels liegt im Spielen selbst. Als das entscheidende Kennzeichen des Spiels nennt Huizinga deshalb vor allen anderen Kennzeichen dessen Freiheit: »es ist frei, es ist Freiheit« (ebd. 16). Im Unterschied zum »gewöhnlichen Leben« gehorcht das Spiel keiner Notwendigkeit, durch die sich die zweckhaften Bereiche des Lebens so augenscheinlich auszeichnen: »Dieses Etwas, das nicht das ›gewöhnliche Leben‹ ist, steht außerhalb des Prozesses der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden, ja es unterbricht diesen Prozeß« (ebd. 17). Das Spiel steht außerhalb der »unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten«, wie sie in den Lebensbereichen der Wirtschaft, der Verwaltung, des Rechts, der Wissenschaft, der Politik und auch im Krieg vorherrschend sind. Alle diese Bereiche gehorchen dem Ernst einer Notwendigkeit, von der das Spiel zeitlich und räumlich als eine Ausnahmesituation abgegrenzt ist. Auf der einen Seite der Unterscheidung von Ernst und Spiel steht also die Notwendigkeit und auf der anderen Seite die Freiheit. Während man erwarten könnte, dass Huizinga die Geschichte des Spiels nun anhand dieser räumlichen und zeitlichen Abgrenzung des Spiels vom gewöhnlichen Leben erzählt, widmet sich das Buch *Homo Ludens* vorwiegend den Spielelementen, die dieses gewöhnliche Leben in allen seinen Bereichen durchdringen und sogar konstituieren. Denn um zu zeigen, dass das zweckfreie Spiel keine bloße Randerscheinung innerhalb der menschlichen Kultur darstellt, sondern den Ursprung dieser Kultur selbst markiert, bleibt Huizinga nichts anderes übrig, als in einem zweiten Schritt die ausgeschlossene Seite der Unterscheidung von Ernst und Spiel noch einmal in diese Unterscheidung einzuführen:

»Man überdenke einmal einen Augenblick die folgende Stufenfolge. Das Kind spielt in vollkommenem – man kann mit vollem Rechte sagen – heiligem Ernst. Aber es spielt und weiß, daß es spielt. Der Sportsmann spielt mit hingegenem Ernst und mit dem Mut der Begeisterung. Er spielt und weiß, daß er spielt« (ebd. 27).

In dieser Wiedereinführung der Unterscheidung in die Unterscheidung erscheint das Spiel einmal am Ursprung der Kultur als ein Spiel, das dem Ernst des Lebens entgegengesetzt ist, und einmal als ein Spiel, das trotzdem als Ernst erfahrbar wird. Dieser Ernst kommt dem Spiel als Spiel aber nur zu, weil der Spieler weiß, dass er spielt. Und er kann dies nur wissen, weil das Spiel als Spiel zu jeder Zeit dem Ernst eines Lebens außerhalb des Spiels entgegengesetzt ist. Was der Spieler im Spiel erfahren kann, wenn er weiß, dass es sich um ein Spiel handelt, ist also ein Ernst, der nicht mehr oder noch nicht der Notwendigkeit des gewöhnlichen Lebens angehört. Im Spiel wird also nicht nur das

Spiel als Spiel, sondern ebenso ein Ernst als Ernst gewusst, der außerhalb des Spiels herrscht. Mit der Wiedereinführung der Unterscheidung in die Unterscheidung wird nicht nur das Spiel als Ernst beobachtet, sondern umgekehrt auch der Ernst als Spiel. Was das Spiel für Huizinga so attraktiv macht, ist dementsprechend nicht allein dessen Freiheit, sondern darüber hinaus das Erlebnis seiner Notwendigkeit:

»Innerhalb des Spielraums 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« (ebd. 19).

Ebenso emphatisch, wie Huizinga das Spiel zunächst als absolut frei bestimmt hatte: »es ist frei, es ist Freiheit«, erscheint das Spiel nun als absolut notwendig: »es schafft Ordnung, ja es ist Ordnung«. Im Spiel kann der Spieler eine Notwendigkeit erfahren, die nicht der Notwendigkeit des gewöhnlichen Lebens geschuldet ist und dem Spieler trotzdem ebenso notwendig erscheint wie der Ernst des gewöhnlichen Lebens. Im Spiel offenbart sich dem Spieler das Geheimnis der Ordnung. Wo im gewöhnlichen Leben diese Ordnung einfach nur herrscht, erscheint der Spieler als ein Eingeweihter, der sich im Einklang mit der gegebenen Ordnung erlebt. Aus diesem Grund kann Huizinga mit dem Spiel sowohl die Erfahrung von Freiheit als auch die Erfahrung von Ordnung verbinden. Für den Spieler ist das Spiel nicht deshalb sinnvoll, weil es einem übergeordneten Zweck gehorcht, sondern weil er sich in Übereinstimmung mit der Ordnung befindet. Um diese Erfahrung von Sinn geht es Huizinga, wenn er seine Ausgangsthese anhand der Spielelemente zu belegen versucht, die sich in jedem zweckhaften Bereich des Lebens finden lassen. Die Ordnungen der Wirtschaft, der Verwaltung, des Rechts, der Wissenschaft, der Politik und auch die des Krieges verdanken sich demnach keineswegs ihrer unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten, sondern einem Ordnungserlebnis, in dem sich der Spieler als ein Eingeweihter in die Regeln des Spiels weiß. Allein diese Erfahrung macht aus der Kontingenz der Ordnungen allererst sinnvolle Ordnungen, die es erlauben, den Ursprung der Kultur nicht dem gewöhnlichen Leben, sondern dessen Unterbrechung im »heiligen Ernst« des Spiels zuzurechnen. Entlang dieser Unterbrechung, die den Alltag vom Festtag, das Profane vom Sakralen, das Niedrige vom Hohen trennt, bietet Huizinga das gesamte Wissen der Kulturgeschichte auf, um zu zeigen, dass selbst noch dem »an beschränkende Regeln gebundenen Kampf« eine »Kulturfunktion« abzugewinnen ist, obwohl die Beschränkung »dessen, was im Spiel erlaubt ist, nicht beim Blutvergießen, ja nicht einmal beim Totschlag« (ebd. 101) gezogen werden kann. Für den

Eingeweihten lässt sich auch der Krieg »unter dem Aspekt einer Kulturfunktion« betrachten, zumindest »bis in die jüngste Zeit« (ebd. 102) hinein. Was das Spiel von einem bestimmten Moment an zerstört, ist für Huizinga nicht die Gewalt selbst, sondern der fehlende Sinn, der dieser Gewalt nicht mehr abgelesen werden kann. Auf die Kapitelüberschriften *Das Spielelement der mittelalterlichen Kultur*, *Spielelemente der Renaissancekultur*, *Spielgehalt des Barock*, *Spielelemente des Rokoko*, *Die Spielqualität der Romantik* folgt fast unvermittelt das Kapitel *Im neunzehnten Jahrhundert dominiert der Ernst*. Was das Spiel zerstört, ist ein Ernst, der nicht mehr als Spiel und im Spiel beobachtbar wird, weil er sich vom Ernst des gewöhnlichen Lebens nicht mehr unterscheiden lässt. An die Stelle der Kultur und ihrer Spiele tritt daher der Ernst der Gesellschaft: »Die Gesellschaft war sich ihrer Interessen und ihres Strebens überbewußt geworden« (ebd. 210). Während die Geschichte des Spiels bis dahin mit der Geschichte der instituierten Mächte zusammenfällt, verschwindet das Spiel genau in dem Moment, in dem sich diejenigen, die bislang davon ausgeschlossen waren, sich eben dieses Spiel anzueignen versuchen: »Die Ideale von Arbeit, Erziehung und Demokratie ließen kaum Raum für das ewige Prinzip des Spiels« (ebd.).

### III.

Sowohl Roger Caillois als auch Georges Bataille haben versucht, die Spieltheorie von Huizinga für ihre im *Collège de Sociologie* (1937-1939) grundlegende Gesellschaftsanalyse fruchtbar zu machen, indem sie die Beobachtung des gewöhnlichen Lebens aus der Perspektive einer Spieltheorie genau dort fortgesetzt haben, wo sie für den Humanisten Huizinga unmöglich wurde. So schließt sich Caillois zwar Huizingas Auffassung des Spiels als einer »fundamentalen Kategorie« an, aufgrund der das Spiel von jedem zweckhaften Lebensbereich zugleich getrennt und doch verbunden ist, kommt aber sofort auf die Problematik des Ursprungs zu sprechen, die Huizinga zwingt, seine eigene Spieltheorie vor den Spielen der Massen zu retten:

»Der Theoretiker von *Homo Ludens* versteht es [das Spiel] indessen als das rein Überflüssige. Er konzipiert es als primäre Aktivität, als vorauszusetzende fundamentale Kategorie, die nur durch ihr Gegenteil (das ernsthafte, gewöhnliche tägliche Leben) zu definieren ist und infolgedessen besser erklären als erklärt werden kann« (Caillois 1988, 204).

Wenn das Spiel »besser erklären als erklärt« werden kann, dann darf das Spiel nicht nur jenen Phänomenen abgelesen werden, die sich in einen vorab gefassten Kulturbegriff eingliedern lassen: »*Homo Ludens* schließt mit einem bit-

teren Kapitel über den Verfall des Spielerischen in der heutigen Zeit. Vielleicht ist das nur die optische Täuschung eines *laudator temporis acti*. Man muß sich da in acht nehmen« (ebd. 215). Trotz dieser Skepsis folgt jedoch auch Caillois den Bahnen von Huizingas Kulturkritik, wenn er meint, eine »alarmierende Regression« in den »modernen Gesellschaften« hinsichtlich des Spiels diagnostizieren zu können:

»Eine unheilige Welt ohne Feste, ohne Spiele, folglich ohne feste Anhaltspunkte, ohne Prinzipien der Hingebung und ohne schöpferische Unbändigkeit, eine Welt, in der das unmittelbare Interesse, der Zynismus und jegliche Form der Negation nicht nur existieren, sondern absolute Setzungen geworden sind anstelle von Regeln, die unabdingbar sind für jedes Spiel, jede vornehme Geste und jeden ehrenhaften Wettbewerb: Man darf sich nicht wundern, wenn in einer solchen Welt fast alles auf den Krieg zufführt« (ebd.).

Auch für Caillois ist die von Huizinga aufgestellte Gleichung von Spiel und Kultur maßgebend, bei der das Spiel zugleich am Ursprung der Kultur auftaucht und von dieser Kultur her seine Bewertung erfährt, so dass der Spielverderber stets auch als Kulturverderber erscheinen muss: »Nichts ist zerstörerischer für die Kultur als die »aguafiestas« – die Paradeskeptiker und -zweifler« (ebd. 216). Die Zerstörung der Spielregeln und damit einer als sinnvoll erlebten Ordnung kann nur von außerhalb, von einem Spielverderber herrühren, der sich nicht im Erlebnis der Ordnung als Spieler wiederfindet: »[...] – es sei denn, sie [die Spielverderber] sind lediglich Bilderstürmer und Frevler in der Absicht, ihrerseits die Regeln eines neuen, vergnüglicheren oder ernsteren Spieles festzulegen« (ebd.). Neben der Zerstörung des Spiels durch den Ernst der industriellen Gesellschaft, der seinen Ort im gewöhnlichen Leben hat, droht dem Spiel folglich auch eine Zerstörung, die dem Bereich des Spiels selbst zugerechnet werden muss und daher keineswegs außerhalb des Ursprungs der Kultur im Spiel liegt.

Während Caillois in seiner in dem Buch *Les jeux et les hommes* (1958) entworfenen Spieltheorie dem Umstand dieser inhärenten Zerstörung der Spielregeln mit einer Verdoppelung seines Spielbegriffs Rechnung zu tragen versucht, indem er dem lateinischen *ludus* das griechische *paida* beiseite stellt, das im Gegensatz zum »institutionellen Charakter« des geregelten Spiels dessen »ungeregeltes Wesen« als den eigentlichen »Grund des Spiels« (1960, 37) erfassen soll, geht Bataille in seiner Rezeption von Huizingas Spieltheorie noch einen Schritt weiter. In seiner ausführlichen Rezension *Homo ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu* (1951) löst er den Spielbegriff zugleich mit und gegen Huizingas Feststellung, dass das Spiel »älter« sei als die menschliche Kultur, aus seiner anthropologischen Rahmung:

»Aber nicht nur die Tiere spielen, die Natur im ganzen kann als Spiel betrachtet werden ... Diese außerordentlichen Ausbrüche mit ihrem unendlichen Wiederaufleben und dieses Gewimmel unnützer, prächtiger oder monströser Formen, das sind nicht nur Spiele für den verwunderten Geist: es sind *objektive* Spiele, insoweit sie keinen Zweck haben, keinen *vernünftigen Grund*« (Bataille 2001, 303).

Auch wenn Batailles Besprechung eine ausdrückliche Würdigung darstellt, führt sie in Huizingas Geschichte des Spiels ein Thema ein, das zwar das gesamte Werk zu durchziehen scheint, aber nirgendwo explizit angesprochen wird: »Ich glaube, daß Huizinga in diesem Punkt ein genaues Zeugnis abgelegt hat: es ist die Kategorie des Spiels, die die Macht hat, die kapriziöse Freiheit und den Zauber spürbar zu machen, die die Regungen eines souveränen, der Notwendigkeit nicht unterworfenen Denkens inspirieren« (ebd. 309). Was bei Huizinga unerwähnt bleibt und für Bataille den entscheidenden Punkt darstellt, ist das Verhältnis von Macht und Spiel. Die Abgrenzung vom gewöhnlichen Leben, in der sich für Huizinga das Spiel zugleich entfalten und als Ordnungserlebnis für das gewöhnliche Leben seine »sinnvolle Funktion« ausüben kann, ist für Bataille der Ort der souveränen Macht. Die Ordnung des Spiels und die Ordnung des gewöhnlichen Lebens sind nach Bataille so aufeinander verwiesen, dass sich die Macht in der Ordnung des Spiels einzig auf sich selbst verweisend darstellen können muss, um in der Ordnung des gewöhnlichen Lebens zu herrschen. Der Wiedereintritt der Unterscheidung von Ernst und Spiel in diese Unterscheidung liefert demnach einen als sinnvoll erlebbaren Ernst, der den Ernst des gewöhnlichen Lebens allererst anschaulich machen kann. Würde sich die Macht allein dem Ernst des gewöhnlichen Lebens verdanken, dann wäre sie zu jeder Zeit eine zweckgebundene Macht, die sich mit der Erfüllung ihres Zwecks erschöpfen würde. Souverän wird sie erst dadurch, dass sie sich im Spiel als Selbstzweck ausstellen kann: »Doch etwas Spielimpulsen überlassen heißt, das, was einen Zweck hat, dem gleichzusetzen, was keinen Zweck hat, was keinerlei Sinn hat, heißt mit einem Wort sich souverän verhalten« (ebd. 311).

Mit dieser Konsequenz, die Bataille aus der bei Huizinga implizit vorliegenden Gesellschaftstheorie zieht, wendet er sich vor allem gegen eine soziologische Tradition, die die gesellschaftliche Ordnung aus ihren Zwecken heraus zu verstehen versucht, und zwar auch und gerade dann, wenn sich diese Gesellschaft ausschließlich über ihre »Interessen« und ihr »Streben« zu definieren glaubt und wenn, wie Huizinga meint, die gesellschaftlichen »Ideale von Arbeit, Erziehung und Demokratie« keinen Raum mehr lassen für das »ewige Prinzip des Spiels«. Aus diesem Grund heraus kann das wechselseitige Verhältnis von Spielordnung und Gesellschaftsordnung für Bataille auch dann nicht verschwunden

sein, wenn das »Arbeitsprinzip« den »Sieg über die Majestät der Könige« davongetragen und selbst zum »souveränen Prinzip« (ebd. 326) geworden ist. Denn genauso wenig wie sich die Machtspiele der »Majestät der Könige« aus dem Ernst der zweckmäßigen Lebensbereiche ableiten, kann sich das »Arbeitsprinzip« als ein »souveränes Prinzip« allein den Erfordernissen des gewöhnlichen Lebens verdanken, sondern muss, um als sinnvoll erlebt werden zu können, sich selbst als zweckfreies Spiel darstellen. Auch die Welt der Arbeit ist auf ihre Verdoppelung als Spielordnung angewiesen, um ihre Spieler in das Geheimnis der Ordnung einzuweißen und der Arbeit eben jenen Sinn verleihen zu können, den sie aus ihrer scheinbar unmittelbaren Nützlichkeit heraus allein nicht beziehen kann. Die Selbstverständlichkeit der Nützlichkeit, die in der Welt der Arbeit herrscht, wird demnach durch ihre Ausstellung als Spiel allererst als selbstverständlich instituiert. Auch die ökonomischen Prozesse müssen als zweckfreies Spiel erfahrbar sein, um im gewöhnlichen Leben als notwendig erscheinen zu können. Man kann Batailles in mehreren theoretischen Anläufen unternommenen Versuch der Ausformulierung einer allgemeinen Ökonomie, in deren Zentrum nicht allein die Produktionssteigerung steht, sondern ebenso Prozesse der Verschwendung und der Zerstörung des angehäuften Reichtums, als eine Folge seiner von Huizinga inspirierten Bemühung verstehen, der Welt der Arbeit genau jene Spielelemente abzulesen, die Huizinga nicht darin finden konnte:

»Aber das Unternehmen, das die Welt des Spiels und der Souveränität zerstörte, zerstörte sie nicht ohne Schaden. Indem das Bürgertum den Reichtum dem Spiel entzog, um ihn ganz und gar der Arbeit zu widmen (der Akkumulation der Arbeits- und Produktionsmittel), mußte es moralisch alles ruinieren, was als Spiel, als Adel und als Souveränität auftrat. Doch es gelangte schließlich nur dahin, den Umfang der Ressourcen, *die für das Spiel zur Verfügung stünden*, maßlos zu vergrößern ... « (ebd. 333).

Wenn das Spiel einen Zugang zur Ordnung des gewöhnlichen Lebens ermöglicht, in dem diese Ordnung als in sich sinnvoll erscheinen kann, weil sie nicht von einem übergeordneten Zweck abhängt, dann könnte man sagen, dass das Spiel nicht am Ursprung der Kultur steht, sondern geradezu umgekehrt die Möglichkeit einer Interpretation dieser Kultur eröffnet, die ohne die Figur des Ursprungs auskommt, indem sie dem, was gespielt wird, den Ernst des Lebens abliest. Im Anschluss an Bataille hat Jacques Derrida daher das Denken des Spiels von einem Denken unterschieden, das den fehlenden Ursprung stets in einem Supplement aufsuchen muss, von dem die Ordnung ihren Sinn als *arche* oder *telos* erhält:

»Es gibt somit zwei Interpretationen der Interpretation, der Struktur, des Zeichens und des Spiels. Die eine träumt davon, eine Wahrheit und einen Ursprung zu entziffern, die dem Spiel und der Ordnung des Zeichens entzogen sind, und erlebt die Notwendigkeit der Interpretation gleich einem Exil. Die andere, die dem Ursprung nicht länger zugewandt bleibt, bejaht das Spiel und will über den Menschen und den Humanismus hinausgelangen, weil Mensch der Name des Wesens ist, das die Geschichte der Metaphysik und der Onto-theologie hindurch, das heißt im Ganzen seiner Geschichte, die volle Präsenz, den versichernden Grund, den Ursprung und das Ende des Spiels geträumt hat« (Derrida 1989, 441).

## Bibliografie

**Bataille, Georges** (2001) Spiel und Ernst. In: ders.: Die Aufhebung der Ökonomie. Übers. v. Traugott König, Heinz Abosch u. Gerd Bergfleth. Hrsg. v. Gerd Bergfleth. Erweiterte Ausgabe. Matthes & Seitz: München, S. 303-338.

**Caillois, Roger** (1960) Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Übers. v. Sigrid v. Massenbach. Schwab: Stuttgart.

**Caillois, Roger** (1988) Das Heilige und das Spiel. In: ders.: Der Mensch und das Heilige. Übers. v. Brigitte Weidmann. Erweiterte Ausgabe. Hanser: München/Wien, S. 202-216.

**Derrida, Jacques** (1989) Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen. In: ders.: Schrift und Differenz. Übers. v. Rodolphe Gasché. Suhrkamp: Frankfurt/M. S. 422-442.

**Gehlen, Arnold** (1957) Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in der industriellen Gesellschaft. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

**Huizinga, Johan** (1956) Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.