

Oase des Glücks

Gedanken zu einer Ontologie des Spiels

(1957)

| Die Einsicht in die große Bedeutsamkeit des Spiels im Gefüge des menschlichen Daseins ist in unserem vom Lärm der Maschinen durchtosten Jahrhundert bei den führenden Geistern der Kulturkritik, bei den Pionieren der modernen Pädagogik, bei den Wissenschaftlern der anthropologischen Disziplinen im Steigen, durchdringt in einem erstaunlichen Ausmaße das literarisch reflektierte Selbstbewußtsein des heutigen Menschen, dokumentiert sich auch in dem leidenschaftlichen Interesse der Massen an Spiel und Sport. Als ein Lebensimpuls von eigenständigem Wert und eigenem Rang wird das Spiel bejaht, gepflegt, als ein Heilmittel gegen Zivilisationsschäden neuzeitlicher Technokratie verstanden, als verjüngende, lebenserneuernde Kraft gepriesen – gleichsam als ein Zurücktauchen in morgenfrische Ursprünglichkeit und plastisches Schöpfertum. Sicher gab es Zeiten in der Geschichte des Menschen, die mehr als unsere Gegenwart das Signum des Spiels trugen, die heiterer, gelöster, verspielter waren, die mehr noch die Muße kannten und mit den himmlischen Musen vertrauten Umgang hatten – aber kein Zeitalter hatte mehr objektive Spielmöglichkeiten und Spielgelegenheiten, weil keines noch über einen so gigantischen Lebensapparat verfügte. Spielplätze und Sportfelder werden städtebaulich geplant, die Spielsitten aller Länder und Nationen im internationalen Verkehr zusammengebracht, Spielzeuge in industrieller Massenfertigung hergestellt. Aber es ist eine offene Frage, ob unsere Zeit ein tieferdringendes Verständnis vom *Wesen* des Spiels erreicht, ob sie über einen Durchblick durch die mannigfaltigen Spielerscheinungen verfügt, ob sie einen zureichenden Einblick hat in den *Seinssinn* des Spielphänomens, ob sie philosophisch weiß, was Spiel und Spielen *ist*. Damit wird das Problem einer Ontologie des Spiels berührt.

Was im folgenden versucht wird, ist eine *Besinnung* auf den seltsamen und eigentümlichen Seinscharakter des Menschenspiels, eine

begriffliche Formulierung der Strukturmomente und eine vorläufige Anzeige des spekulativen Spielbegriffs. Das mag manchem vielleicht als eine dürre und abstrakte Sache vorkommen. Man würde es vorziehen, unmittelbar einen | Hauch zu verspüren von der schwebenden Leichtigkeit spielenden Lebens, von seiner produktiven Fülle, seinem quellenden Reichtum und unerschöpflichen Reiz. Der geistreiche Essay, der mit dem Hörer oder Leser gewissermaßen spielt, den zauberischen Hintersinn der Worte und Dinge in überraschenden Wortspielen herauslockt, scheint das gemäße Stilelement für einen Traktat über das Spiel zu sein. Denn über das Spiel *ernst* zu reden und gar mit dem finsternen Ernst der Wortklauber und Begriffspalter gilt am Ende alsbarer Widerspruch und arge Spielverderbnis. Zwar hat die Philosophie, etwa bei Platon, auch in großen Gedanken den leichten, beflügelten Gang gewagt und über das Spiel *so* nachgedacht, daß dieses Denken selber zu einem hohen Spiel des Geistes wurde. Aber dazu gehört das attische Salz.

Der Gang unserer einfachen und nüchternen Besinnung gliedert sich in drei Schritte, 1. in die vorläufige Charakteristik des Spielphänomens, 2. In die Strukturanalyse des Spiels, 3. in die Frage nach dem Zusammenhang von Spiel und Sein.

9 | I

Das Spiel ist ein Lebensphänomen, das jedermann von innen kennt. Jeder hat schon einmal gespielt und kann aus eigener Erfahrung darüber aussagen. Es handelt sich also nicht um einen Forschungsgegenstand, der erst entdeckt und freigelegt werden müßte. Spiel ist allbekannt. Jeder von uns kennt das Spielen und eine Vielzahl von Spielformen, und zwar aus dem Zeugnis seines eigenen Erlebens; jeder war schon einmal ein Spieler. Die Bekanntheit mit dem Spiel ist mehr als eine nur individuelle, es ist eine gemeinsam-öffentliche Bekanntheit. Das Spiel ist eine vertraute und geläufige Tatsache der sozialen Welt. Man lebt zuweilen im Spiel, man tut, man vollzieht es, man kennt es als eine Möglichkeit unseres eigenen Tuns. Dabei ist der einzelne nicht in seine Einzelheit eingekapselt und eingesperrt, im Spielen sind wir des gemeinschaftlichen Kontaktes mit den Mitmenschen in einer besonderen Intensität gewiß. Jedes Spiel, auch das ver-

10

10

Vorkommnis vorfinden, weist auf den Menschen als das „Subjekt“ des Spieles. Spielt er allein? Spielt nicht auch das Tier, steigt die Woge des Lebensüberschwangs nicht in das Herz jeder lebendigen Kreatur? Die biologische Forschung gibt verblüffende Schilderungen von tierischem Benehmen, das im Erscheinungstyp und in der motorischen Ausdrucksgestalt dem Menschenspiel gleicht. Aber die kritische Frage erhebt sich, ob das, was im äußeren Bilde gleich aussieht, *seinsmäßig* gleich ist. Es wird hier nicht bestritten, daß mit gutem Rechte ein biologischer Begriff des Spielbenehmens fixiert werden kann, der Mensch und Tier in animalischer Verwandtschaft erscheinen läßt. Doch ist damit noch nicht entschieden, welche Seinsweise das ähnlich aussehende Benehmen jeweils hat. Dieses Problem könnte erst spruchreif werden, wenn zuvor die Seinsverfassung des Menschen und die Seinsart des Tieres ontologisch erhellt und bestimmt sind. Wir sind der Meinung, das menschliche Spiel habe einen eigenen, genuinen Sinn – nur in unerlaubten Metaphern könne man von einem Spiel der Tiere oder auch der antiken Götter sprechen. Schließlich kommt es | eben darauf an, *wie* wir den Terminus „Spiel“ gebrauchen, welche Sinnfülle wir damit meinen, welchen Umriß und welche begriffliche Durchsichtigkeit wir diesem Begriff zu geben vermögen. 11

Wir fragen nach dem Menschenspiel. Und dabei fragen wir zunächst an gerade bei der alltäglichen Bekanntheit dieses Phänomens. Spielen geschieht nicht einfach schlechthin in unserem Leben wie die vegetativen Prozesse, es ist immer ein *sinnhaft* aufgehelltes Geschehen, ein erlebter Vollzug. Wir leben im Genuß der Spielhandlung (was allerdings kein reflexives Selbstbewußtsein voraussetzt). In vielen Fällen intensiver Hingegebenheit an das Spiel sind wir von jeder Reflexion weit entfernt – und doch hält sich jedes Spiel in einem verstehenden Selbstumgang des menschlichen Lebens. Zur Bekanntheit des Spiels gehört auch die alltägliche, gängige Auslegung, eine zur selbstverständlichen Herrschaft gekommene, landläufige „Interpretation“. Ihr zufolge gilt das Spiel als ein *Randphänomen* des Menschenlebens, als eine periphere Erscheinung, als eine nur gelegentlich aufleuchtende Daseinsmöglichkeit. Offenbar auf anderen Dimensionen liegen die großen Akzente unseres irdischen Daseins. Man sieht zwar die Häufig | keit des Spielens, das heftige Interesse der Menschen am Spiel, die Intensität, mit der sie es betreiben – aber man setzt doch üblicherweise das Spiel als „Erholung“, als „Entspannung“, als heiteren Müßiggang der ernsthaften und verantwortlichen Lebenstätigkeit gegenüber. Man sagt, das Leben der Menschen erfülle 12

- sich im harten, ringenden Streben nach Einsicht, im Streben nach Tugend und Tüchtigkeit, nach Ansehen, Würde und Ehre, nach Macht und Wohlstand und dergleichen. Das Spiel dagegen habe den Charakter der gelegentlichen Unterbrechung, der *Pause*, und verhalte sich zum eigentlichen, ernsthaften Lebensvollzug gewissermaßen analog wie der Schlaf zum Wachen. Der Mensch muß zeitweilig das Joch der Fron abschirren, sich einmal loslassen vom Druck der unentwegten Strebungen, von der Last der Geschäfte sich entlasten, von der Enge der eingeteilten Zeit sich lösen in einen lässigeren Umgang mit der Zeit, wo sie verschwendbar, ja sogar so üppig wird, daß wir sie mit einem „Zeitvertreib“ wieder verscheuchen. In der Ökonomie unseres Lebenshaushaltes wechseln wir ab mit „Spannung“ und „Entspannung“, mit Geschäft und Zerstreung, wir praktizieren das bekannte Rezept von den „sauren Wochen“ und den „frohen Festen“. Das Spiel
- 13 | scheint so im Rhythmus menschlicher Lebensführung einen legitimen, wenn auch beschränkten Platz einzunehmen. Es gilt als „Ergänzung“, als Komplementärphänomen, als erholsame Pause, als Freizeitgestaltung, als Ferien von der Pflichtenbürde, als Aufheiterung in der strengen und dunklen Landschaft unseres Lebens. Üblicherweise grenzt man so das Spiel ab – kontrastierend – gegen den Lebensernst, gegen die verbindliche sittliche Haltung, gegen die Arbeit, gegen den nüchternen Wirklichkeitssinn überhaupt. Man faßt es mehr oder weniger als Tändelei und vergnügten Unfug auf, als ein unverbindliches Schweifen im luftigen Reich der Phantasie und der leeren Möglichkeiten, als ein Ausweichen vor dem Widerstand der Dinge ins Traumhaft-Utopische. Aber um eben nicht gänzlich der danaidenhaften Dämonie der modernen Arbeitswelt zu verfallen, um im ethischen Rigorismus nicht das Lachen zu verlernen, um nicht zum Gefangenen bloßer Tatsächlichkeit zu werden, wird dem heutigen Menschen von den Kulturdiagnostikern das Spiel empfohlen – gleichsam als therapeutisches Mittel für seine kranke Seele. Aber „wie“ wird bei einem solchen gutgemeinten Rat die Natur des Spiels verstanden? Gilt es
- 14 | weiterhin als Randphänomen – | zum Ernst, zur Echtheit, zur Arbeit? Leiden wir sozusagen nur an einem Übermaß von Arbeit, an einer titanisch besessenen Arbeitswut, an einem finsternen, unaufgelichteten Ernst? Bedürfen wir ein wenig des göttlichen Leichtsinns und der fröhlichen Leichtigkeit des Spiels, um wieder den „Vögeln des Himmels“ und den „Lilien auf dem Felde“ nahezukommen? Soll das Spiel nur eine seelische Verkrampfung auflockern, in der sich der heutige Mensch mit seinem unübersehbaren Lebensapparat verfangen hat?

Solange man bei solchen Gedankengängen immer noch naiv operiert mit den populären Antithesen von „Arbeit und Spiel“, von „Spiel und Lebensernst“ und so fort, ist das Spiel in seinem Seinsgehalt und seiner Seinstiefe *nicht* verstanden. Es bleibt im Kontrastschatten der angeblichen Gegenphänomene, wird dadurch verdunkelt und entstellt. Es gilt als das Un-Ernste, das Un-Verbindliche und Un-Eigentliche, als Mutwillen und Müßiggang. Gerade in der Art, wie man positiv die Heilwirkung des Spiels empfiehlt, kommt zum Ausdruck, daß man es immer noch als Randerscheinung betrachtet, als ein peripheres Gegengewicht, gleichsam als eine würzende Zutat zu dem schweren Gerichte unseres Seins.

Ob aber in einer solchen Blickbahn auch nur | der Phänomencharakter des Spiels angemessen erfaßt wird, ist mehr als fraglich. 15
Dem Anschein nach zeigt allerdings das Leben der Erwachsenen nicht mehr allzuviel von der beschwingten Anmut spielerischen Daseins; ihre „Spiele“ sind zu oft routinierte Techniken des Zeitvertreibs und verraten ihre Herkunft aus der Langeweile. Selten vermögen die Erwachsenen noch unbefangen zu spielen. Beim Kinde aber scheint das Spiel noch heile Daseinsmitte zu sein. Spiel gilt als Element des kindhaften Lebens. Bald aber führt der Lebensgang aus solcher „Mitte“ heraus, die heile Kindheitswelt zerbricht, und die rauheren Winde des ungeschützten Lebens nehmen überhand: Pflicht, Sorge, Arbeit binden die Lebensenergie des jungen, heranwachsenden Menschen. Je mehr der Ernst des Lebens offenbar wird, desto mehr schwindet auch offensichtlich das Spiel nach Umfang und Bedeutung. Als „kindgemäße“ Erziehung wird gepriesen, wenn diese Metamorphose vom spielenden zum arbeitenden Menschen ohne harte und schroffe Brüche bewirkt, wenn die Arbeit dem Kinde fast als Spiel nahegebracht wird – als eine Art methodischen und disziplinierten Spiels, wenn man langsam erst die schweren und drückenden Gewichte zum Vorschein kommen läßt. Dadurch will | man möglichst viel erhalten von 16
der Spontaneität, von der Phantasie und Initiative des Spielens; man will vom kindlichen Spielen her einen kontinuierlichen Übergang schaffen zu einer Art schöpferischer Arbeitsfreude. Als Hintergrund dieses bekannten pädagogischen Experiments finden wir die gängige Meinung, das Spiel gehöre vor allem im Kindesalter zur psychischen Verfassung des Menschen und trete dann im Gang der Entwicklung immer mehr zurück. Sicher zeigt das kindliche Spiel bestimmte Wesenszüge des Menschenspieles offener – aber es ist auch zugleich harmloser, weniger hintergründig und versteckt als das Spiel der

- Erwachsenen. Das Kind weiß noch wenig um die Verführung der Maske. Es spielt noch unschuldig. Wieviel verborgenes, verstelltes und heimliches Spiel ist auch noch in den sogenannten „ernsten“ Geschäften der Erwachsenenwelt, in ihren Ehren, Würden, in den gesellschaftlichen Konventionen – wieviel „Szene“ in der Begegnung der Geschlechter! Am Ende ist es gar nicht wahr, daß vorwiegend nur das Kind spielt. Vielleicht spielt ebenso sehr auch der Erwachsene, nur anders, nur heimlicher, maskierter. Wenn wir das Leitbild unseres Spielbegriffs dem kindlichen Dasein allein entnehmen, hat das zur
- 17 Folge, daß die | unheimlich-hintergründige, zweideutige Natur des Spiels verkannt wird. In Wahrheit reicht seine Spannweite vom Puppenspiel des kleinen Mädchens bis zur Tragödie. Das Spiel ist keine Randerscheinung in der Lebenslandschaft des Menschen, kein gelegentlich nur auftauchendes, kontingentes Phänomen. Das Spiel gehört wesentlich zur Seinsverfassung des menschlichen Daseins, es ist ein existentielles Grundphänomen. Gewiß nicht das einzige, aber doch ein eigenes und eigenständiges, das von anderen Lebenserscheinungen nicht abgeleitet werden kann. Die bloße Kontrastierung zu anderen Phänomenen ergibt noch keine zureichende begriffliche Durchsicht. Doch kann andererseits nicht geleugnet werden, daß die entscheidenden Grundphänomene der menschlichen Existenz miteinander verflochten und verklammert sind. Sie kommen nicht isoliert nebeneinander vor, sie durchdringen und durchmachen sich. Jedes solche Grundphänomen durchstimmt den Menschen ganz. Die Verflechtung der elementaren Existenzmomente, ihre Spannung, ihren Widerstreit und ihre gegenwärtige Harmonie zu erhellen, bleibt die noch offene Aufgabe einer Anthropologie, welche nicht biologische, seelische und geistige Tatsachen bloß abschildert, die viel-
- 18 mehr ver | stehend in die Paradoxien unseres gelebten Lebens ein-dringt.

Der Mensch ist in der Gänze seines Daseins, und eben nicht bloß in einem Bezirk, bestimmt und gezeichnet durch den hereinstehenden und bevorstehenden Tod, dem er entgegenght, wohin immer er auch geht. Als leib-sinnliches Wesen ist er ebenso im Ganzen bestimmt durch den Bezug zum Widerstand und zum schenkenden Segen der Erde. Und gleiches gilt für die Dimensionen der Macht und der Liebe im Mitsein mit Mitmenschen. Der Mensch ist wesentlich Sterblicher, wesentlich Arbeiter, wesentlich Kämpfer, wesentlich Liebender und – wesentlich Spieler. Tod, Arbeit, Herrschaft, Liebe und Spiel bilden das elementare Spannungsgefüge und den Grundriß der rätselhaften und

vieldeutigen menschlichen Existenz. Und wenn Schiller sagt: „... der Mensch ist nur da ganz, wo er spielt ...“, so gilt auch, daß er nur da ganz ist, wo er arbeitet, kämpft, wo er sich dem Tod entgegenhält, wo er liebt. Es ist hier nicht Ort und Gelegenheit, den grundsätzlichen Stil einer auf die Grundphänomene zurückfragenden Daseinsinterpretation darzulegen. Als Andeutung aber kann bemerkt werden, daß alle wesenhaften Grundphänomene der menschlichen Existenz schil-
 | lern und in zweideutiger Weise ängstlich scheinen. Das hat seinen tieferen Grund darin, daß der Mensch zugleich ausgesetzt und geborgen ist. Er ist nicht mehr wie das Tier gehalten im Naturgrund und noch nicht frei wie der körperlose Engel – er ist eine in die Natur eingesenkte Freiheit, er bleibt gebunden an einen dunklen Drang, der ihn einnimmt und durchmachtet. Er *ist* nicht einfach und einfältig, er bezieht sich verstehend auf sein eigenes Dasein – aber er kann andererseits sich nicht völlig bestimmen durch die Aktionen seiner Freiheit. Menschliches Existieren ist durch diese Verschränkung von Aussetzung und Bergung immer ein gespanntes Sich-zu-sichselbst-Verhalten. Wir leben in unaufhörlicher Selbstbekümmernng. Nur ein Lebewesen, dem „es in seinem Sein um sein Sein geht“ (Heidegger), kann sterben, arbeiten, kämpfen, lieben und spielen. Nur ein solches Wesen verhält sich zum umgebenden Seienden als solchem und zum allumfassenden Ganzen: zur Welt. Das dreifaltige Moment des Selbstverhältnisses, des Seinsverstehens und der Weltoffenheit ist vielleicht am Spiel weniger leicht zu erkennen als bei den übrigen Grundphänomenen des menschlichen Daseins.

19

Der Vollzugscharakter des Spiels ist spon | tane Handlung, aktives Tun, lebendiger Impuls; Spiel ist gleichsam in sich bewegtes Dasein. Aber die Spielbewegtheit fällt mit aller anderen Lebensbewegtheit des Menschen nicht zusammen. Das sonstige Tun hat in allem, was jeweils getan wird, ob es einfache Praxis, die ihr Ziel in sich selber hat, oder ob es Herstellung (Poiesis) ist, die ihr Ziel in einem Werkgebilde hat, grundsätzlich eine Vorweisung auf das „Endziel“ des Menschen, auf die Glückseligkeit, auf die Eudaimonia. Wir handeln, um im rechten Lebensgang dem glückenden Dasein zuzustreben. Wir nehmen das Leben als eine „Aufgabe“. Wir haben sozusagen in keinem Moment einen ruhigen Aufenthalt. Wir wissen uns „unterwegs“. Immer werden wir aus jeder Gegenwart weg- und vorwärtsgerissen von der Gewalt unseres Lebensentwurfes auf das rechte und glückende Dasein hin. Alle streben wir nach Eudaimonie – aber wir sind uns keineswegs einig in dem, was sie sei. Wir haben nicht nur die

20

Unruhe der fortreisenden Strebung, auch die Unruhe der „Interpretation“ des wahren Glücks. Es gehört zu den tiefsinnigen Paradoxien menschlicher Existenz, daß wir in der unablässigen Jagd nach der Eudaimonie sie nicht erreichen und im vollen Sinne niemand vor dem

21 Tode glücklich zu prei | sen ist. Solange wir atmen, sind wir in einem sturzartigen Lebensgefälle befangen, sind wir hingerissen von dem Drang nach Vollendung und Erfüllung unseres

fragmentarischen Seins, leben wir im Vorblick auf die Zukunft, empfinden wir die Gegenwart als Vorbereitung, als Station, als Durchgangsphase. Dieser merkwürdige „Futurismus“ des Menschenlebens hängt aufs engste zusammen mit dem fundamentalen Grundzug, daß wir nicht nur einfachhin und schlicht sind wie Pflanze und Tier, daß wir vielmehr uns um einen „Sinn“ unseres Daseins bemühen, daß wir verstehen wollen, wozu wir auf Erden sind. Es ist eine unheimliche Leidenschaft, welche den Menschen zur Interpretation seines irdischen Lebens antreibt, die Leidenschaft des Geistes. In ihr haben wir die Quelle unserer Größe und unseres Elends. Keinem Lebewesen ist das Bestehen dadurch verstört, daß es nach dem dunklen Sinn seines Hierseins fragt. Das Tier kann nicht, und der Gott braucht nicht nach sich selbst zu fragen. Jede menschliche Antwort auf die Frage nach dem Lebenssinn bedeutet die Setzung eines „Endzweckes“. Bei den meisten Menschen geschieht dies zwar nicht ausdrücklich; aber immer regiert all ihr Tun und Lassen eine Grundvorstellung von dem,

22 was ihnen das „höchste | Gut“ ist. Alle alltäglichen Zwecke sind architektonisch verspannt in der Zielung auf den Endzweck – alle Sonderzwecke der Berufe einigen sich im geglaubten letzten Zweck des Menschen überhaupt.

In diesem Gefüge der Zwecke bewegt sich die ganze menschliche Arbeit, bewegt sich der Lebensernst, bewegt und bewährt sich die Echtheit. Die *fatale* Situation des Menschen aber zeigt sich daran, daß er von sich aus des Endzwecks nicht absolut gewiß werden kann, daß er in der wichtigsten Frage seiner Existenz, wenn ihm keine übermenschliche Macht hilft, im Dunkeln taumelt. Deswegen finden wir unter den Menschen eine heillose Sprachverwirrung, sobald es darum geht, zu sagen, was der Endzweck, was die Bestimmung, was das wahre Glück des menschlichen Wesens sei. Deswegen finden wir auch die Unruhe, die Hast, die quälende Ungewißheit als kennzeichnende Züge des projektiven menschlichen Lebensstils.

In diesen Stil fügt sich nun das Spiel nicht ein wie sonst jede andere Handlung. Auffällig hebt es sich von dem ganzen futuristi-

schen Lebenszug ab. Es läßt sich auch nicht ohne weiteres eingliedern in die komplexe Architektur der Zwecke, es geschieht nicht um des „Endzweckes“ willen, wird nicht beunruhigt und | gestört wie unser Handeln sonst durch die tiefe Unsicherheit in unserer Auslegung des Glückes. Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner unruhigen Dynamik, dunklen Fragwürdigkeit und forthetzenden Zukunftsweisung den Charakter beruhigter „Gegenwart“ und selbstgenügsamen Sinnes – es gleicht einer „Oase“ angekommenen Glückes in der Wüstenei unseres sonstigen Glückstrebens und tantalischen Suchens. Das Spiel *entführt* uns. Spielend sind wir für eine Weile entlassen aus dem Lebensgetriebe – wie versetzt auf einen anderen Stern, wo das Leben leichter, schwebender, glückender scheint. Man sagt oft, Spielen sei ein „zweckloses“, „zweckfreies“ Tun und Handeln. Das trifft nicht zu. Es ist als Gesamthandlung zweckhaft bestimmt und hat auch in den einzelnen Schritten des Spielverlaufs jeweils Sonderzwecke, die sich zusammenfügen. Aber der *immanente* Spielzweck ist nicht, wie die Zwecke der übrigen menschlichen Handlungen, auf den höchsten Endzweck hin entworfen. Die Spielhandlung hat nur interne, keine sie überschreitenden Zwecke. Und wo wir etwa spielen „zum Zwecke“ der Leibesertüchtigung, der kriegerischen Ausbildung oder um der Gesundheit willen, ist das Spiel bereits verfälscht, zu einer | Übung für etwas anderes geworden. In solchen Praktiken wird das Spiel von fremden Zielstellungen geführt, geschieht dann nicht klar um seiner selbst willen. Gerade das reine Selbstgenügen, der runde, in sich geschlossene Sinn der Spielhandlung läßt im Spiel eine Möglichkeit des menschlichen Aufenthalts in der Zeit aufscheinen, wo sie nicht das Reißende und Forttreibende hat, vielmehr Verweilen gewährt, gleichsam ein Lichtblick der Ewigkeit ist. Weil das Kind vorwiegend spielt, ist ihm am meisten noch dieser Zeitbezug eigentümlich, den der Dichter ansagt: „O Stunden der Kindheit, / da hinter den Figuren mehr als nur / Vergangnes war und vor uns nicht die Zukunft. / Wir wuchsen freilich und wir drängten manchmal, / bald groß zu werden, denen halb zulieb, / die andres nicht mehr hatten, als das Großsein. / Und waren doch, in unserem Alleingehn, / mit Dauerndem vergnügt und standen da / im Zwischenraume zwischen Welt und Spielzeug / an einer Stelle, die seit Anbeginn / gegründet war für einen reinen Vorgang.“ (Rilke, 4. Duineser Elegie).

Für den Erwachsenen aber ist das Spiel seltsame Oase, verträumter Ruhepunkt auf ruheloser Wanderung und ständiger Flucht. Das Spiel schenkt Gegenwart. Nicht jene Gegen | wart zwar, wo wir, in

der Tiefe unseres Wesens still geworden, den ewigen Atem der Welt vernehmen, die reinen Bilder schauen im Strome der Vergänglichkeit. Spiel ist Aktivität und Schöpfertum – und doch steht es in einer Nähe zu den ewigen und stillen Dingen. Das Spiel „unterbricht“ die Kontinuität, den endzweckbestimmten Zusammenhang unseres Lebensganges; es tritt aus der sonstigen Weise der Lebensführung eigentümlich heraus, es ist in Distanz. Aber indem es sich dem einheitlichen Lebensfluß zu *entziehen* scheint, *bezieht* es sich gerade sinnhaft auf ihn: nämlich in der Weise der Darstellung. Wenn man das Spiel, wie es üblich ist, nur abgrenzt gegen Arbeit, Wirklichkeit, Ernst und Echtheit, wird es fälschlich nur *neben* andere Lebensphänomene gestellt. Spiel ist ein Grundphänomen des Daseins, ebenso ursprünglich und eigenständig wie der Tod, wie die Liebe, wie Arbeit und Herrschaft, aber es ist *nicht* mit den anderen Grundphänomenen verfügt durch eine gemeinsame Strebung auf den Endzweck. Es steht ihnen gleichsam *gegenüber* – um sie darstellend in sich aufzunehmen. Wir spielen den Ernst, spielen die Echtheit, spielen Wirklichkeit, wir spielen Arbeit und Kampf, spielen Liebe und Tod. Und wir spielen sogar noch das Spiel.

27 | II

Das Spiel des Menschen, das wir alle von innen her als eine oft schon verwirklichte Möglichkeit unseres Daseins kennen, ist ein Existenzphänomen von ganz rätselhafter Art. Vor der Zudringlichkeit des rationalen Begriffs entflieht es selber in die Vieldeutigkeit seiner Masken. Unser Versuch einer begrifflichen Strukturanalyse des Spiels muß mit solchen Verlarvungen rechnen. Es wird sich uns wohl kaum als ein glasklares Strukturgefüge darbieten. Jedes Spiel ist lustvoll gestimmt, in sich freudig bewegt – beschwingt. Wenn diese befeuernde Spielfreude erlischt, versiegt alsbald die Spielhandlung. Diese Spiellust ist eine seltsame, schwer begreifliche Lust, weder nur sinnlich noch nur intellektuell; sie ist eine schöpferische Gestaltungswonne eigener Art und in sich vieldeutig, vieldimensional. Sie kann die tiefe Trauer und das abgründige Leid in sich aufnehmen, sie kann das Entsetzliche noch lustvoll umklammern.

28 | Die Lust, welche die Spielhandlung der Tragödie durchwaltet, schöpft ihre Entzückung und ihre schauernd-beseligende Erschütterung des Menschenherzens aus solchem Umgriff des Furchtbaren. Im

Spiel wird auch das Antlitz der Gorgo verklärt. Was ist das für eine verwunderliche Lust, die in sich so weiträumig ist und die Gegensätze so mischt, Grauen und das bittere Herzeleid umspannen kann und dabei doch der Freude ein Übergewicht gibt, so daß wir unter Tränen ergriffen lächeln über die spielhaft vergegenwärtigte Komödie und Tragödie unseres Daseins? Enthält die Spiellust Trauer und Schmerz nur so, wie eine jetzige Erinnerung, froh gestimmt, sich auf vergangenes Leid bezieht? Ist es nur die Ferne der Zeit, welche die abgelebten Bitternisse, die einstmals wirklichen Schmerzen leichter macht? Keineswegs. Im Spiel erleiden wir ja überhaupt keine „wirklichen Schmerzen“ – und doch durchschwingt die Spiellust auf eine seltsame Weise ein Leid, das gegenwärtig und doch nicht wirklich ist – uns aber ergreift, packt, rührt, erschüttert. Die Trauer ist nur „gespielt“ und ist doch im Modus des Spielerischen eine Macht, die uns bewegt.

Diese Spiellust ist Entzückung über eine „Sphäre“, Entzückung über eine imaginäre | Dimension, ist nicht bloß Lust *im* Spiel, sondern Lust *am* Spiel. 29

Als weiteres Moment der Spielstruktur ist herauszuheben der Spielsinn. Zu jedem Spiel als solchem gehört das Element des Sinnhaften. Eine bloß leibliche Bewegung, etwa gliederlösender Art, die wir rhythmisch wiederholen, ist strenggenommen kein Spiel. In unklarer Ausdrucksweise nennt man allzu oft solches entspannendes Benehmen von Tieren oder Kleinkindern bereits ein Spielen. Dergleichen Bewegungen haben keinen „Sinn“ für den Bewegenden. Von Spiel können wir erst dort reden, wo ein eigens produzierter Sinn den leiblichen Bewegungen zukommt. Und dabei müssen wir noch unterscheiden den internen Spielsinn eines bestimmten Spieles, das heißt den Sinnzusammenhang der gespielten Dinge, Taten und Verhältnisse – und den externen Sinn, das heißt die Bedeutung, welche das Spiel für diejenigen hat, die sich erst zu ihm entschließen, die es vorhaben – oder auch den Sinn, den es eventuell für Zuschauer hat, die sich daran nicht beteiligen. Natürlich gibt es viele Spiele, bei denen die Zuschauer selber als solche mit in die gesamte Spielsituation hineingehören (etwa bei den zirkensischen oder kul | tischen Spielen) – und andererseits gibt es Spiele, denen Zuschauer außerwesentlich sind. 30

Hier kann schon ein drittes Moment der Spielverfassung genannt werden: die Spielgemeinde. Spielen ist eine Grundmöglichkeit sozialer Existenz. Spielen ist Zusammenspiel, ist Miteinanderspielen, eine innige Form der menschlichen Gemeinschaft. Das Spielen ist strukturell keine individuelle, isolierte Handlung – es ist offen für Mit-

menschen als Mitspieler. Es bedeutet keinen Einwand, wenn man darauf hinweist, daß vielfach doch Spielende „ganz allein“, abseits von anderen Mitmenschen, ihre eigenen Spiele treiben. Denn erstens ist die Offenheit für mögliche Mitspieler im Sinn des Spiels schon eingeschlossen, und zweitens spielt ein solcher Einsamer oft mit imaginären Partnern. Die Spielgemeinschaft braucht nicht aus einer Anzahl realer Personen zu bestehen. Aber zum mindesten muß es *einen* real-wirklichen Spieler geben, wenn es sich um ein wirkliches, nicht nur gedachtes Spiel handeln soll. Weiterhin ist wesentlich das Moment der Spielregel. Das Spielen ist durch eine Bindung gehalten und verfaßt, es ist eingeschränkt in der willkürlichen Abwandlung beliebiger Handlungen, es ist nicht schrankenlos frei. Wenn keine Bindung
31 angesetzt und angenommen wird, | kann man überhaupt nicht spielen. Doch ist die Spielregel kein Gesetz. Die Bindung hat nicht den Charakter des Unabänderlichen. Sogar mitten im Gang der Spielhandlung können wir die Regel ändern mit dem Einverständnis der Mitspieler; aber dann gilt eben die geänderte Regel und bindet den Fluß der wechselseitigen Handlungen. Wir kennen alle den Unterschied zwischen traditionellen Spielen, deren Satzungen man übernimmt, die öffentlich-bekannte und vertraute Möglichkeiten spielenden Verhaltens sind, und den improvisierten Spielen, die man sozusagen „erfindet“ – wo man in der Spielgemeinde sich auf die Regel erst einigt. Man möchte vielleicht meinen, die improvisierten Spiele hätten einen größeren Reiz, weil hier der freien Phantasie mehr Raum gegeben ist, weil man ausschweifen könne in das luftige Reich der bloßen Möglichkeiten, weil hier die Selbstbindung gewählt wird, weil hier die Invention, der ungehemmte Einfallsreichtum, sich betätigen könne. Das ist aber nicht unbedingt der Fall. Vielfach wird gerade die Gebundenheit an eine schon geltende Spielregel lustvoll und positiv erlebt. Das ist verwunderlich, erklärt sich aber daraus, daß es sich in den überlieferten Spielen zumeist um Produkte der kollektiven Phantasie, | um Selbstbindungen archetypischer Seelengründe handelt.
32 Manche einfältig scheinenden Kinderspiele sind Rudimente ältester Zauberpraktiken.

Zu jedem Spiel gehört auch das Spielzeug. Spielzeuge kennt jeder von uns. Aber es bleibt schwierig zu sagen, was ein Spielzeug ist. Es kommt nicht darauf an, irgendwelche Typen von Spielzeugen aufzuzählen, sondern darauf, die Natur des Spielzeuges zu bestimmen oder doch als ein echtes Problem zu erfahren. Die Spielzeuge umgrenzen nicht einen in sich abgeschlossenen Bezirk von Dingen – wie etwa die

künstlich gefertigten Dinge. In der Natur (in dem weiten Sinne des von sich selbst her Seienden) kommen keine Kunst Dinge vor – unabhängig vom herstellenden Menschen. Der Mensch fertigt in seiner Arbeit erst die künstlichen Dinge, er ist der Technik einer humanen Umwelt, er bebaut den Acker, zähmt Wildtiere, gestaltet Naturstoff zu Werkzeugen, formt die Tonerde zum Krug, hämmert das Eisen zur Waffe. Ein Werkzeug ist ein Kunst Ding, in der menschlichen Arbeit zu seiner Form gebracht. Kunst Dinge und Natur Dinge lassen sich unterscheiden, aber alle beide sind Dinge in einer gemeinsamen und umfangenden Gesamtwirklichkeit.

| Das Spielzeug aber kann ein künstlich hergestelltes Ding sein, muß es aber nicht. Auch ein einfaches Stück Holz, ein abgebrochener Ast, kann als „Puppe“ fungieren. Der Hammer, der ein einem Holz- und Eisenstück aufgeprägter Menschensinn ist, gehört wie das Holz, das Eisen und der Mensch selber in eine und dieselbe Dimension des Wirklichen. Anders das Spielzeug. Sozusagen von außen gesehen, das heißt mit den Augen eines Nichtspielenden betrachtet, ist es selbstverständlich ein Teilstück, ein Ding der schlicht wirklichen Welt. Es ist ein Ding, das zum Beispiel den Zweck hat, Kinder zu beschäftigen; die Puppe gilt als Erzeugnis der Spielwarenindustrie, ist ein Balg aus Stoff und Draht oder Kunstmasse und ist zu einem bestimmten Preise käuflich zu erwerben, ist eine Ware. Mit den Augen des spielenden Mädchens aber gesehen, ist die Puppe ein *Kind*, und das Mädchen ist seine *Mutter*. Dabei ist es keineswegs so, daß das kleine Mädchen wirklich meinen würde, die Puppe sei ein lebendiges Kind, es täuscht sich nicht darüber, es verwechselt nicht eine Sache auf Grund eines trügerischen Aussehens. Es weiß vielmehr gleichzeitig um die Puppenfigur und um deren Bedeutung im Spiel. Das spielende Kind lebt in zwei Dimensionen. Das Spielzeug | haften am Spielzeug, sein Wesen, liegt in seinem *magischen* Charakter: es ist ein Ding in der schlichten Wirklichkeit und hat zugleich eine andere, geheimnisvolle „Realität“. Es ist also unendlich mehr als nur ein Instrument der Beschäftigung, mehr als ein zufälliges fremdes Ding, mit dem wir manipulieren. Das Menschenspiel braucht Spielzeuge. Der Mensch kann gerade in seinen wesenhaften Grundhandlungen nicht frei von den Dingen bleiben, er ist auf sie angewiesen: in der Arbeit auf den Hammer, in der Herrschaft auf das Schwert, in der Liebe auf das Lager, in der Dichtung auf die Leier, in der Religion auf den Opferstein – und im Spiel auf das Spielzeug.

Jedes Spielzeug ist Stellvertretung aller Dinge überhaupt; das Spielen ist immer eine Auseinandersetzung mit dem Seienden. Im Spielzeug konzentriert sich das Ganze in einem einzelnen Ding. Jedes Spiel ist ein Lebensversuch, ein vitales Experiment, das am Spielzeug den Inbegriff des widerständigen Seienden überhaupt erfährt. Aber nicht nur geschieht das menschliche Spielen als der eben angezeigte magische Umgang mit dem Spielzeug. Es gilt, den Begriff des Spielenden schärfer und strenger zu fassen. Denn hier liegt eine ganz
35 eigentümliche, wenn auch keineswegs krankhafte | „Schizophrenie“ vor, eine Spaltung des Menschen. Der Spielende, der sich auf ein Spiel einläßt, vollführt in der wirklichen Welt eine bestimmte, in ihrer Typik bekannte Handlung. Im internen Sinnzusammenhang des Spieles aber übernimmt er eine *Rolle*. Und nun ist eben zu unterscheiden zwischen dem reellen Menschen, der „spielt“, und dem Rollen-Menschen innerhalb des Spieles. Der Spieler „verdeckt“ sich selbst durch seine „Rolle“, er geht gewissermaßen in ihr unter. Mit einer Intensität eigener Art lebt er *in* der Rolle – und doch wieder nicht so wie der Wahnsinnige, der nicht mehr zwischen „Wirklichkeit“ und „Schein“ zu unterscheiden vermag. Der Spieler kann sich aus der Rolle zurückrufen; im Spielvollzug bleibt ein wenngleich manchmal stark reduziertes Wissen um seine Doppelsexistenz. Es ist in zwei Sphären – aber nicht wie aus Vergeßlichkeit oder aus Mangel an Konzentration; zum Wesen des Spielens gehört diese Doppelung. Alle bisher berührten Strukturmomente schließen sich zusammen in dem fundamentalen Begriff der *Spielwelt*. Jedes Spielen ist magische Produktion einer Spielwelt. In ihr liegen die Rolle des Spielenden, die Wechselrollen der Spielgemeinschaft, die Verbindlichkeit der Spielregel, die Bedeutung
36 des | Spielzeugs. Die Spielwelt ist eine imaginäre Dimension, deren Seins- sinn ein dunkles und schweres Problem darstellt. In der sogenannten wirklichen Welt spielen wir, aber wir erspielen dabei einen Bereich, ein rätselhaftes Feld, das nicht nichts und doch nichts Wirkliches ist. In der Spielwelt bewegen wir uns selber gemäß unserer Rolle; aber in der Spielwelt gibt es die imaginären Figuren, gibt es das „Kind“, welches zwar dort leibt und lebt – aber in der simplen Wirklichkeit nur eine Puppe oder gar ein Holzstück ist. Im Entwurf einer Spielwelt verdeckt sich der Spielende selbst als den Schöpfer dieser „Welt“, er verliert sich in seinem Gebilde, spielt eine Rolle und hat innerhalb der Spielwelt spielweltliche Umgebungsdinge und spielweltliche Mitmenschen. Das Beirrende dabei ist, daß wir diese Spielweltlinge selber als „wirkliche Dinge“ imaginativ auffassen, ja daß

sogar der Unterschied von Wirklichkeit und Schein sich darin mehrfach wiederholen kann.

Doch ist es dabei nicht so, daß uns die eigentlich und wahrhaft wirklichen Dinge unserer alltäglichen Umwelt durch die spielweltlichen Charaktere so verdeckt würden, daß sie zugedeckt, also nicht mehr erkennbar wären. Das ist nicht der Fall. Die Spielwelt legt sich nicht | wie eine Wand oder ein Vorhang vor das uns umgebende Seiende, verdunkelt und verschleiert es nicht; die Spielwelt hat, strenggenommen, gar keinen Ort und keine Weile im Wirklichkeitszusammenhang von Raum und Zeit – aber sie hat ihren eigenen inneren Raum und ihre eigene innere Zeit. Und doch verbrauchen wir spielend wirkliche Zeit und benötigen wirklichen Raum. Aber nie geht der Spielweltraum kontinuierlich in den Raum über, den wir sonst bewohnen. Aber analog ist es mit der Zeit. Das merkwürdige Ineinander der Dimension der Wirklichkeit und der Spielwelt läßt sich an keinem sonst bekannten Modell räumlicher und zeitlicher Nachbarschaft verdeutlichen. Die Spielwelt schwebt nicht in einem bloßen Gedankenreich, sie hat immer einen reellen Schauplatz, aber ist doch nie ein reelles Ding unter den reellen Dingen. Doch braucht sie notwendig reelle Dinge, um daran einen Anhalt zu haben. Das besagt, daß der imaginäre Charakter der Spielwelt nicht aufgeklärt werden kann als ein Phänomen eines bloß subjektiven Scheins, nicht bestimmt werden kann als ein Wahn, der nur in der Innerlichkeit einer Seele besteht, aber unter und zwischen den Dingen überhaupt in keiner Weise vorkommt. Je mehr man sich auf das Spiel zu besinnen | versucht, desto rätselhafter und fragwürdiger scheint es zu werden. 37 38

Wir haben einige Grundzüge fixiert und einige Unterscheidungen gewonnen. Das menschliche Spiel ist lustvoll gestimmte Produktion einer imaginären Spielwelt, ist eine wundersame Freude am „Schein“. Das Spiel ist immer auch durch das Moment der Darstellung charakterisiert, durch das Moment der Sinnhaftigkeit; und es ist jeweils verwandelnd: es bewirkt des „Lebens Leichtwerden“, bewirkt eine zeitweilige, nur irdische Lösung, ja fast Erlösung von den Gewichten der Daseinslast. Es entführt uns aus einer faktischen Lage, aus der Gefangenschaft in einer bedrängenden und bedrückenden Situation, gewährt ein Phantasieglück im Durchflug durch Möglichkeiten, die ohne die Qual wirklicher Wahl bleiben. Im Spielvollzug gelangt der Mensch an zwei Extreme, zu sein. Einmal kann das Spiel erlebt werden als ein Gipfel humaner Souveränität; der Mensch genießt dann ein fast unbeschränktes Schöpfungertum, er bildet produk-

39 tiv und ungehemmt, weil er nicht im Raume der reellen Wirklichkeit produziert. Der Spieler fühlt sich als der „Herr“ seiner imaginären Produkte – Spielen wird zu einer ausgezeichneten, weil wenig eingeschränkten Möglichkeit der menschlichen | Freiheit. Und in der Tat waltet in einem hohen Maße im Spiel das Element der Freiheit. Aber es bleibt eine schwere Frage, ob die Natur des Spiels grundsätzlich und ausschließlich von der Existenzmacht der Freiheit her begriffen werden muß – oder ob auch ganz andere Daseinsgründe im Spiel sich offenbaren und auswirken. Und in der Tat finden wir auch das gegen- teilige Extrem zur Freiheit im Spiel, nämlich zuweilen eine Enthebung aus der reellen Weltwirklichkeit, die bis zur Entrückung, bis zur Ver- zauberung gehen kann, bis zum Verfallen an die Dämonie der Maske. Das Spiel kann das helle apollinische Moment der freien Selbstheit, aber auch das dunkle dionysische Moment panischer Selbstaufgabe in sich bergen.

Das Verhältnis des Menschen zu dem rätselhaften Schein der Spielwelt, zur Dimension des Imaginären, ist *zweideutig*. Das Spiel ist ein Phänomen, für welches nicht leicht die angemessenen Kategorien eindeutig bereitliegen. Seine schillernde, innere Vieldeutigkeit läßt sich vielleicht am ehesten mit den Denkmitteln einer die Paradoxe nicht nivellierenden Dialektik angehen. Die eminente Wesentlichkeit des Spiels, die der gemeine Verstand nicht anerkennt, weil Spiel ihm
40 nur Unernst, Unechtheit, Unwirklichkeit und Müßiggang be | deutet, hat die große Philosophie immer erkannt. So sagt zum Beispiel Hegel, daß das Spiel in seiner Indifferenz und seinem größten Leichtsinne der erhabenste und einzig wahre Ernst sei. Und Nietzsche formuliert im *Ecce homo*: „Ich kenne keine andere Art, mit großen Aufgaben zu verkehren, als das Spiel.“

Kann das Spiel erhellt werden, müssen wir jetzt fragen, wenn es einzig und allein nur genommen wird als ein anthropologisches Phä- nomen? Müssen wir nicht über den Menschen hinausdenken? Damit ist nicht gemeint, ein Spielverhalten auch bei anderen Lebewesen aufzusuchen. Aber es ist problematisch, ob das Spiel in seiner Seins- verfassung verstanden werden kann, ohne daß die merkwürdige Dimension des Imaginären näher bestimmt wird. Gesetzt den Fall, das Spiel sei etwas, was nur der Mensch allein vermag, so bleibt wei- terhin die Frage, ob der Mensch als Spieler im Menschenland verbleibt oder ob er sich dabei notwendig auch zu einem *Übermenschlichen* verhält.

Ursprünglich ist das Spiel eine darstellende Symbol-Handlung der sich darin selbstdeutenden menschlichen Existenz. Die anfänglichsten Spiele sind die magischen Riten, die großen Gebärden kulti- 41
 scher Prägung, in wel | chen der archaische Mensch sein Innestehen im Weltzusammenhang deutet, wo er sein Schicksal „darstellt“, die Ereignisse von Geburt und Tod, von Hochzeit, Krieg, Jagd und Arbeit sich vergegenwärtigt. Die symbolische Repräsentanz der magischen Spiele schöpft Elemente aus dem Umkreis der schlichten Wirklichkeit, aber schöpft auch aus dem Nebelreich des Imaginären. In den Urzeiten ist das Spiel nicht so sehr verstanden als lusttiefer Lebensvollzug abgesonderter einzelner oder Gruppen, die aus dem Sozialzusammenhang zeitweise sich loslösen und ihr kleines Eiland ephemeren Glücks bewohnen. Das Spiel ist uranfänglich die stärkste *bindende* Macht, ist gemeinschaftsstiftend – anders zwar als die Gemeinschaft zwischen den Abgeschiedenen und Lebenden, anders als die Herrschaftsordnung und auch anders als die elementarische Familie. Die frühmenschliche Spielgemeinschaft *umgreift* alle diese genannten Formen und Gestalten des Miteinanderseins und bewirkt eine Gesamtvergegenwärtigung des ganzen Daseins; sie schließt den Kreis der Lebensphänomene zusammen als die Spielgemeinde des *Festes*. Das archaische Fest ist mehr als Volksbelustigung, es ist die erhöhte, in die magische Dimension erhöhte Wirklichkeit des Menschenlebens 42
 in allen sei | nen Bezügen, ist kultisches Schauspiel, wo der Mensch die Nähe der Götter, der Heroen und der Toten verspürt und sich in die Gegenwart aller segnenden und furchtbaren Mächte des Weltalls gestellt weiß. So hat das urtümliche Spiel auch einen tiefen Zusammenhang mit der Religion. Die Festgemeinde umfängt die Schauenden, die Mysten und Epopen eines kultischen Spiels, wo die Taten und Leiden der Götter und Menschen über die Schaubühne gehen, deren Bretter in der Tat die *Welt* bedeuten.

| III

43

Unser bisheriger Versuch, die Struktur des Spiels in einigen Formbegriffen zu fassen, wie Spielstimmung, Spielgemeinde, Spielregel, Spielzeug und Spielwelt, gebrauchte immer wieder den Ausdruck „das Imaginäre“. Man kann das Wort mit „Schein“ übersetzen. Aber darin ballt sich eine eminente geistige Verlegenheit zusammen. So im Ungefähren verstehen wir den Terminus „Schein“, besonders in

25

bestimmten konkreten Situationen. Aber es bleibt mühsam und schwierig, herauszusagen, was wir eigentlich damit meinen. Die größten Fragen und Probleme der Philosophie stecken in den alltäglichsten Worten und Dingen. Der Begriff des Scheins ist so dunkel und unausgelotet wie der Begriff des Seins – und beide Begriffe gehören auf eine undurchsichtige, verwirrende, geradezu labyrinthische Art zusammen, durchdringen und durchspielen einander. Der Gang des Denkens, der sich auf sie einläßt, führt immer tiefer ins Unausdenkliche.

44 | Mit der Frage nach dem Schein, sofern er zum menschlichen Spielen gehört, ist ein philosophisches Problem angerührt. Das Spiel ist schöpferische Hervorbringung, ist eine Produktion. Das Produkt ist die Spielwelt, eine Sphäre von Schein, ein Feld, mit dessen Wirklichkeit es offenbar nicht gut bestellt ist. Und doch ist der Spielweltschein nicht einfach nichts. Wir bewegen uns darin, während wir spielen; wir leben darin – gewiß manchmal leicht und schwebend wie in einem Traumreich, manchmal aber auch voll inbrünstiger Hingebung und Versunkenheit. Solcher „Schein“ hat mitunter eine stärkere erlebnishafte Realität und Eindruckskraft als die massiven Alltagsdinge in ihrer abgenutzten Gewöhnlichkeit. Was ist nun das Imaginäre? Wo ist der Ort dieses seltsamen Scheins, welches ist sein Rang? Von der Orts- und Rangbestimmung hängt nicht zuletzt der Einblick in die ontologische Natur des Spiels ab.

45 | Üblicherweise reden wir in mehrfachem Sinne von Schein. Wir meinen zum Beispiel den äußeren Anschein der Dinge, das oberflächliche Aussehen, den bloßen Vordergrund und dergleichen. Dieser Schein gehört zu den Sachen selber – wie die Schale zum Kern, wie die Erscheinung zum Wesen. Ein andermal | sprechen wir von Schein im Hinblick auf eine trügende subjektive Erfassung, eine irrtümliche Meinung, eine unklare Vorstellung. Dann liegt der Schein in uns, den falsch Auffassenden – liegt im „Subjekt“. Daneben gibt es aber auch einen subjektiven Schein, der nicht aus dem Wahrheits- bzw. aus dem Irrtumsverhältnis des Vorstellenden zu den Sachen selbst gedacht ist – einen Schein, der legitim in unserer Seele beheimatet ist, eben als Gebilde der Einbildungskraft, der Phantasie. Diese abstrakten Unterscheidungen brauchen wir, um unsere Frage zu formulieren. Was für ein Schein ist die Spielwelt? Ein Vordergrund der Sachen? Eine trügende Vorstellung? Ein Phantasma in unserer Seele? Niemand wird bestreiten wollen, daß in jedem Spiele die Phantasie sich besonders auswirkt und auslebt. Aber sind Spielwelten *nur* Phantasiegebilde? Es wäre eine zu billige Erklärung, wollte man sagen, das imaginäre Reich

der Spielwelt bestünde ausschließlich in der menschlichen Einbildung, sei eine Übereinkunft privater Wahnvorstellungen oder privater Phantasieakte zu einem Kollektivwahn, zu einer intersubjektiven Phantasie. Spielen ist immer ein Umgang mit Spielzeugen. Schon vom Spielzeug her kann man sehen, daß das Spielen nicht in einer seelischen Innerlichkeit allein und ohne Anhalt in der objektiven Außenwelt geschieht. Die Spielwelt enthält subjektive Phantasieelemente und objektive, ontische Elemente. Phantasie kennen wir als Seelenvermögen, wir kennen den Traum, die inneren Anschauungen, die bunten Phantasiegehalte. Was aber soll ein objektiver, ein ontischer Schein besagen? Nun, es gibt in der Wirklichkeit ganz merkwürdige Dinge, die unleugbar selber etwas Wirkliches sind und doch in sich ein Moment von „Unwirklichkeit“ enthalten. Das klingt merkwürdig und verwunderlich. Aber jeder kennt dergleichen, nur bezeichnen wir diese Dinge gewöhnlich nicht so umständlich und abstrakt. Es sind einfach objektiv vorhandene *Bilder*. Etwa eine Pappel am Seeufer wirft ihr Spiegelbild auf die schimmernde Wasserfläche. Nun gehören Spiegelungen selber mit zu den Umständen, wie wirkliche Dinge in einer lichterfüllten Umgebung sind. Dinge im Licht werfen Schatten, Uferbäume spiegeln sich im See, auf glattem, blankem Metall finden die Umgebungsdinge einen Widerschein. Was ist das Spiegelbild? Als Bild ist es wirklich, ist ein wirkliches Abbild des wirklichen, originalen Baumes. Aber „im“ Bild ist ein Baum dargestellt, er erscheint auf der Wasseroberfläche, doch so, daß er dort nur im Medium des Spiegelscheins, nicht in Wirklichkeit vorkommt. Schein solcher Art ist eine *eigenständige* Sorte von Seiendem und enthält als konstitutives Moment seiner Wirklichkeit ein spezifisch „Unwirkliches“ in sich – und ruht überdies damit einem anderen, schlicht wirklichen Seienden auf. Das Pappelbild verdeckt nicht das Stück Wasserfläche, auf der es spiegelhaft aufscheint. Die Spiegelung der Pappel ist *als* Spiegelung, das heißt als ein bestimmtes Lichtphänomen, eine wirkliche Sache und befaßt die „unwirkliche“ Spiegelweltpappel in sich. Das mag vielleicht zu geschraubt klingen – und doch ist es keine entlegene, sondern eine allbekannte Sache, die uns tagtäglich vor Augen liegt. Die ganze Platonische Seinslehre, welche die abendländische Philosophie in weitem Ausmaße maßgeblich bestimmt hat, operiert immer wieder mit den Modellen von Abbild als Schatten und Spiegelung und deutet damit den Bau der Welt.

Der ontische Schein (Spiegelung und dergleichen) ist mehr als nur ein Analogon zur Spielwelt, er kommt zumeist als ein struktu-

relles Moment selber in der Spielwelt vor. Spielen ist ein wirkliches Verhalten, das gleichsam in sich eine „Spiegelung“: das spielweltliche
48 Verhalten gemäß den Rollen, befaßt. | Überhaupt die Möglichkeit, seitens des Menschen einen spielweltlichen Schein produktiv zu erzeugen, hängt in hohem Grade ab von dem Faktum, daß es schon in der Natur an sich einen wirklichen Schein gibt. Der Mensch kann nicht Kunst Dinge überhaupt nur machen, er kann auch künstliche Dinge verfertigen, zu denen ein Moment von *seiendem Schein* mitgehört. Er entwirft imaginäre Spielwelten. Das kleine Mädchen ernennt kraft einer imaginär durchwirkten Produktion den Stoffball eines Puppendinges zu seinem „lebendigen Kinde“, und sich selbst versetzt es in die Rolle der „Mutter“. Immer gehören zur Spielwelt wirkliche Dinge – aber teils haben sie den Charakter ontischen Scheins, teils sind sie umkleidet mit einem aus der menschlichen Seele herstammenden subjektiven Schein.

Spielen ist endliches Schöpfertum in der magischen Dimension des Scheins.

Es ist ein Problem von größtem Tiefgang und härtester Denkschwierigkeit, genau zu entfalten, wie sich im Menschenspiel Wirklichkeit und Unwirklichkeit durchdringen. Die seinsbegriffliche Bestimmung des Spiels führt in die Kardinalfragen der Philosophie zurück, in die Spekulation über Sein und Nichts und Schein und Werden.
49 Doch das können wir an | dieser Stelle nicht entwickeln. Aber man sieht jedenfalls, daß die übliche Rede von der Unwirklichkeit des Spiels kurzschlüssig bleibt, wenn nicht die rätselhafte Dimension des Imaginären befragt wird. Welchen humanen und welchen kosmischen Sinn hat dieses Imaginäre? Bildet es einen abgezirkelten Bezirk inmitten der übrigen Dinge? Ist das seltsame Land des Unwirklichen die erhöhte Stätte der beschwörenden Vergegenwärtigung der *Wesenheiten* aller Dinge überhaupt? In der magischen spielweltlichen Spiegelung wird das zufällig herausgegriffene Einzelding (etwa das Spielzeug) zum *Symbol*. Es repräsentiert. Das Menschenspiel ist (auch wenn wir es längst nicht mehr wissen) die symbolische Handlung einer Sinnvergegenwärtigung von Welt und Leben.

Die ontologischen Probleme, die das Spiel uns aufgibt, erschöpfen sich nicht in den angezeigten Fragen nach der *Seinsart* der Spielwelt und nach dem Symbolwert des Spielzeuges bzw. der Spielhandlung. In der Geschichte des Denkens wird nicht nur versucht, das *Sein* des Spieles zu fassen – es wird auch die ungeheure Umkehrung gewagt, *vom Spiel aus den Sinn des Seins* zu bestimmen. Dies nennen

wir den spekulativen Spielbegriff. In Abkürzung gesagt: Spekulation ist Kennzeichen | nung des Wesens des Seins *im Gleichnis eines Seienden*, ist eine begriffliche *Weltformel*, die von einem *innerweltlichen* Modell abspringt. Die Philosophen haben schon viele solche Modelle verbraucht: Thales das Wasser, Platon das Licht, Hegel den Geist und so fort. Aber die Leuchtkraft eines solchen Modells hängt nicht ab von der wählenden Willkür des jeweiligen Denkers – es kommt entscheidend darauf an, ob in der Tat das Ganze des Seins sich von ihm selber her in einem einzelnen Seienden wiederholend spiegelt. Wo immer der Kosmos seine Verfassung, seinen Bau und Grundriß in einem innerweltlichen Ding gleichnishaft wiederholt, ist damit ein philosophisches Schlüsselphänomen bezeichnet, von dem aus sich eine spekulative Weltformel entwickeln läßt.

Das Phänomen des Spiels ist nun eine Erscheinung, die als solche schon durch den Grundzug symbolischer Repräsentanz ausgezeichnet ist. Wird vielleicht das Spiel zum gleichnishaften Schauspiel des Ganzen, zur erhellenden, spekulativen Weltmetapher? Dieser verwegene, kühne Gedanke ist wirklich gedacht worden. In der Morgenfrühe des europäischen Denkens stellt Heraklit den Spruch auf: „Der Weltlauf ist ein spielendes Kind, Brettsteine setzend – eine Königsherrschaft | des Kindes.“ (Fragment 52) Und nach 25 Jahrhunderten der Denkgeschichte heißt es bei Nietzsche: „Ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld, hat *in* dieser Welt allein das Spiel des Künstlers und des Kindes“ – „die Welt *ist* das Spiel des Zeus ...“ (*Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen*)

Die Tiefe einer solchen Konzeption, aber auch ihre Gefahr und Verführungsgewalt, die zu einer ästhetischen Weltdeutung hindrängt, kann an diesem Orte nicht entfaltet werden. Aber die befremdliche Weltformel, welche das Seiende im Ganzen als ein Spiel walten läßt, mag vielleicht die Ahnung erwecken, daß das Spiel keine harmlose, periphere oder gar „kindische“ Sache ist – daß wir endlichen Menschen gerade in der schöpferischen Kraft und Herrlichkeit unserer magischen Produktion in einem abgründigen Sinne „aufs Spiel gesetzt“ sind. Wird das Wesen der Welt als Spiel gedacht, so folgt für den Menschen, daß er das einzige Seiende ist im weiten Universum, welches dem waltenden Ganzen zu *entsprechen* vermag. Erst in der Entsprechung zum Übermenschlichen vermöchte dann der Mensch in sein einheimisches Wesen zu gelangen.

52 | Die spielhafte Offenheit des menschlichen Daseins zum spielenden Seinsgrund alles Seienden hin sagt der Dichter also aus:

„Solang du Selbstgeworfnes fängst, ist alles /
Geschicklichkeit und läßlicher Gewinn –; /
erst wenn du plötzlich Fänger wirst des Balles, /
den eine ewige Mit-Spielerin /
dir zuwarf, deiner Mitte, in genau /
gekonntem Schwung, in einem jener Bögen /
aus Gottes großem Brücken-Bau: /
erst dann ist Fangen-Können ein Vermögen, – /
nicht deines, einer Welt. Und wenn du gar /
zurückzuwerfen Kraft und Mut besäße, /
nein, wunderbarer: Mut und Kraft vergäße, /
und schon geworfen *hättest*, ... (wie das Jahr /
die Vögel wirft, die Wandervogelschwärme, /
die eine ältere einer jungen Wärme /
herüberschleudert über Meere –) erst /
in diesem Wagnis spielst du göltig mit. /
Erleichterst dir den Wurf nicht mehr; erschwerst /
dir ihn nicht mehr. Aus deinen Händen tritt /
das Meteor und rast in seine Räume ...“
(Rilke, Späte Gedichte).

Wenn die Denker und Dichter so menschlich tief auf die gewaltige Bedeutung des Spieles hinweisen, sollten wir auch noch eingedenk sein jenes Wortes: daß wir nicht in das Himmelreich eingehen können, wenn wir nicht werden wie die Kinder.