

## Zur Kulturgeschichte des Spiels und des Spielerischen

Hermann Bausinger

Im Krieg, Anfang der vierziger Jahre, erzählte man sich die Geschichte von zwei Affen (andere sagten: zwei Matrosen — strukturell macht das keinen Unterschied), die auf einem Frachter auf hoher See fuhren und sich langweilten. Der eine schlägt ein Spiel vor. Er werde sich jetzt verstecken, sagt er zum anderen, er müsse bis 100 zählen und könne dann suchen. Der andere ist einverstanden, und er zählt: ... 97, 98, 99, 100. In diesem Moment erfolgt eine Detonation, das Schiff wird von einem Torpedo getroffen, und Sekunden später findet er sich auf einer Schiffsplanke treibend im offenen Meer. Ein paar Meter entfernt, ebenfalls auf einer Planke, sieht er seinen Kameraden, und er ruft ihm vorwurfsvoll zu: *Scheißspiel!* - Der Witz liegt vordergündig darin, daß der eine Spiel und Ernst nicht unterscheiden kann, daß er so unsicher ist über die Spielregeln, daß er noch das extremste Nicht-Spiel in das Spiel zu integrieren sucht. Aber zu einem guten — damals subversiven — Witz wurde die Geschichte dadurch, daß dieser Witz den Ernstfall in die an sich angemessene Perspektive rückt, daß er den Krieg als das bezeichnet, was er ist.

Die Frage also, welche Spiele möglich sind und wieviele wir uns verbieten, indem wir uns auf Normalität, auf den gesunden Menschenverstand einlassen, die Frage, wieviele Spiele jenseits davon angesiedelt sind, ist gewiß eine lohnende Frage. Gibt es eine Elementargrammatik des Spiels, ein einheitliches Spielniveau, das nicht unterschritten werden darf, oder gibt es verschiedene Sprachen des Spiels mit einer je eigenen Grammatik?

Ich stelle diese Frage, weil ich hoffe, daß sie in den folgenden Überlegungen wenigstens teilweise aufgehoben ist, füge aber sofort hinzu, daß ich sie nicht eigentlich behandle. Dazu bedürfte es psychologischer, vielleicht auch psychoanalytischer Instrumentarien, über die ich nicht verfüge.

Aber es gibt die Möglichkeit einer kulturhistorischen Annäherung, und zwar ziele ich auf eine historisch faßbare, durch Quellen einigermaßen erschlossene Vorstufe unserer Kultur. Dabei kann sicherlich nicht mit einer eindeutigen gesellschaftlichen Trennung zwischen Fron und Muße gerechnet werden, wie dies Gert Eichler, ausgehend von der antiken Sklavenhaltergesellschaft, für die vorindustrielle Gesellschaft generell postuliert.<sup>1</sup> Aber tendenziell ist diese Trennung richtig. Auch in unserer mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Kultur

<sup>1</sup> Gert Eichler, *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*, Stuttgart 1979, S. 93. Eichler vermerkt ausdrücklich, daß es sich um eine vereinfachende Perspektive handelt.

gab es eine Trennung in Stände, die freigestellt waren für Tätigkeiten, mit denen der Gedanke des Spielerischen leicht zu verknüpfen ist, und andere, die im wesentlichen der Arbeit verpflichtet waren, die sich aber doch - so die ziemlich verbreitete Annahme - in gesunder Diätetik, im rhythmisch natürlichen Wechsel auch dem Spiel, dem Fest, dem Vergnügen zuwandten. Es geht um das „Volk“, und es gilt näher zu bestimmen, was wir über das Spielverhalten, über die Spielqualitäten dieses Volkes wissen.

#### KRITIK AN HISTORISCHEN PRÄMISSEN

Dabei scheint es mir angebracht, eine Reihe von generalisierenden Annahmen in Frage zu stellen, die vielleicht nicht mehr immer explizit vertreten werden, die aber doch nicht selten als Grundierung die Diskussion bestimmen. Die erste dieser Annahmen ist die vom Volk als dem eigentlichen schöpferischen Substrat des kulturellen Lebens. In älteren Untersuchungen wird dies immer wieder mehr oder weniger deutlich - zur Kenntlichkeit entstellt etwa in der Untersuchung von Albert Hirn über Ursprung und Wesen des Sports aus dem Jahr 1936. Einem dort abgedruckten Genrebild einer Bauernkirchweih Anfang des 16. Jahrhunderts wurde der Text unterlegt: „Im Spiel lebt sich triebhaft und unreflektiert die volle im Ernst des kirchlichen und beruflichen Lebens unterdrückte Individualität der Menschen aus. Die Menschen des Mittelalters spielen nicht, um dadurch gesund leben zu können, sondern weil sie so gesund leben, spielen sie“.<sup>2</sup> Das geschichtliche Bild steht dabei nicht um seiner selbst willen, sondern es ist ein Vorwurf, ein Entwurf für die Gegenwart. „Wenn wir heute“, so heißt es am Ende jener Untersuchung, „nicht mehr nach dem Diktat von konstruktiven Systemen Leibesübungen treiben, sondern frisch und unbekümmert uns tummeln in Spiel und Sport, wenn wir überhaupt jetzt erst wieder tanzen können, so ist das ein Beweis dafür, daß wir dabei sind, uns jene durch die Zivilisation verlorengegangene Vitalität zurückzuerobern und, die Kraft des Naturmenschen mit der Geistigkeit des Kulturmenschen verbindend, zu einer neuen leibseelischen Unmittelbarkeit zu gelangen“.<sup>3</sup> Aus der Entfernung fällt die Konstruktion von Unmittelbarkeit, die präntendierte Spontaneität in die Augen. Das ist ein NS-Beleg, zu dem man leicht auf Distanz gehen kann; aber es erscheint mir sinnvoll, zu fragen, ob wir mit dem Modell wiederzugewinnender Natürlichkeit nicht immer noch — freilich in modifizierter Form — operieren.

#### DREISTUFENMODELL

Ein wenig in diese Richtung scheint mir nicht selten die Orientierung an sogenannten Naturvölkern zu führen, auch wenn sie zunächst in der Forschung in

anderem Zusammenhang steht. In Henning Eichbergs<sup>4</sup> vorbildlich differenzierender Studie etwa ist vom Spiel der Naturvölker im Sinne von Belegen für Kulturrelativität die Rede. Aber in der Diskussion wird das eben doch nicht selten verkürzt zu einem quasi-historischen Dreistufenmodell:

Stufe 1: das kooperative Spiel, das keinen Wettbewerb und keinen Gewinner kennt, sondern nur Zusammenspiel, Gemeinsamkeit. Dafür werden immer wieder ethnologische Beispiele beigebracht. - Stufe 2, die der glücklichen Vorzeit folgt, ist der Sündenfall, der Verrat am Spiel in der industriellen Gesellschaft, die Herausbildung des c-g-s-Sports, die Orientierung an Wettstreit, Leistung, Rekord. - Stufe 3 aber ist die Wiedergewinnung der Freiheit des Spiels und des Spielerischen, die Rückkehr zu einem fröhlichen Miteinander: Spiel-mit-Aktionen, new games, Spiel ohne Grenzen — die postindustrielle Gesellschaft als Gesellschaft mit neuen kooperativen Normen und Formen.

Eine solche Zielsetzung (Stufe 3) scheint mir durchaus sinnvoll. Wer weiß, wieviel Kränkungen noch immer vom Sportunterricht der Schule ausgehen, wie wenig dosiert dort die Frustrationen serviert werden, wie schnell der Heckhausensche Motivationszirkel durch den unvermeidlichen Blick auf Stoppuhren und Meßblatten durchbrochen wird, der wird froh sein über alle Tendenzen zur Relativierung der bei uns vorherrschenden Normen. Aber es handelt sich um eine generelle Relativierung, nicht um ein historisches Stufenmodell. Historisch läßt sich dieses Modell nicht ohne Verbiegungen einholen — und es bringt die Gefahr mit sich, daß es in Einzelbefunde hineingetragen wird, daß es durchschlägt auf die historische Perspektive.

#### SUCHE NACH DER VERLORENEN NATUR

Ein großer Teil der kulturhistorischen Darstellungen über das Spiel ist bestimmt von einer sentimentalischen (soll heißen: verlorene Natur suchenden) Blickrichtung. Diese Untersuchungen überschätzen leicht, was an Spielen und Spielelementen im Volk vorhanden war. Sie übersehen, daß die Idylle nicht erst von den Romantikern erfunden wurde, daß sie vielmehr als Gegenentwurf bei allen strenger konventionalisierten Schichten über die Jahrhunderte hinweg vorhanden war. Die Maler, auch die sogenannten realistischen Maler, unterlagen oft einer Sehweise, die man für die jüngste Vergangenheit als Folklorismus kritisiert hat, die aber eben schon damals auf ein Idealbild vom einfachen Leben gerichtet war. Dazu kommt, daß diese Perspektive auch in einem Teil der Spiele selbst verankert war. Nicht selten waren sie verordnete Lustbarkeiten zum höheren Wohlgefallen der herrschenden Schichten<sup>5</sup>. Volkskundler schwärmen manchmal von

<sup>4</sup> Henning Eichberg, Leistung, Spannung, Geschwindigkeit. Sport und Tanz im gesellschaftlichen Wandel des 18./19. Jahrhunderts, Stuttgart 1978, S. 16-24.

<sup>5</sup> Wilhelm Treue, Kleine Kulturgeschichte des deutschen Alltags, Potsdam 1942, S. 138.

der Üppigkeit und vom Glanz der Bauernhochzeiten in früheren Jahrhunderten - sicher nicht ganz zu Unrecht, denn zweifellos wurden Feste, weil es sie so selten gab und weil das Leben so entbehrensreich war, mit allem Aufwand gefeiert. Aber lange wurde kaum registriert, daß ein Teil dieser Bauernhochzeiten nichts anderes war als ein adliges Vergnügen: Serenissimus gebot, bis weit in die Barockzeit hinein, den Bauernmädchen und -burschen aus der Umgebung des Hofes, in einfacher Tracht zu einem Gelage zu kommen, bei dem von Adligen eine Bauernhochzeit nur gespielt wurde. In vielen Fällen, wo von Volksspielen die Rede ist, scheint mir das Etikett *Volks-* durchaus fragwürdig - und dies nicht nur in bezug auf den Adel, sondern man muß sich auch fragen, ob die Vergnügungen eines dem Adel nahestehenden städtischen Patriziats berechtigterweise unter diese Vokabel gefaßt werden dürfen.

Nun kann man mir freilich vorwerfen, daß ich den wohlfeilen Trick benütze, längst überholte Wissenschaft zu attackieren, um so einen Anschein von Novum zu erwecken. Ich räume ein, daß es in der Tat eine kleine Zahl vorzüglicher historischer Studien gibt. Von den Quellenstudien ist an erster Stelle die von Schaufelberger zu nennen<sup>6</sup>, der die Tücke seines Materials kennt und der quellenkritisch vorgeht. Er betont, daß mündliche Überlieferungen nur „mit aller Vorsicht“ herangezogen werden dürfen, daß die ungeprüfte Annahme von Kontinuitäten fragwürdig ist, daß die Quellennot nicht dazu führen sollte, „den einen Baum für den ganzen Wald zu nehmen“. Aber selbst er sieht die „Leibesübungen“ in der damaligen Zeit „unberührt von irgendwelcher ständischer Zugehörigkeit“, und während er einerseits nüchtern mit der Möglichkeit rechnet, daß hie und da ein geschäftstüchtiger Schweizer Wirt mit dem Blick auf die Touristen eine „Schwinget“ eingeführt haben mag, argumentiert er an anderer Stelle damit, daß den Haslitalern das Schwingen „tief im Blut“ stecke. Auch an dem von ihm entworfenen Bild sind noch einige Korrekturen, sind etliche Streichungen angebracht. Vor allem aber scheint es mir höchst problematisch, die sehr spezifischen Schweizer Verhältnisse (mit den Besonderheiten der Hirtenkultur und einer früh entwickelten bäuerlichen Freiheit) auf andere Kulturräume zu übertragen.

Vor einigen Jahren hat Jürgen Kuczynski seine „Geschichte des Alltags des deutschen Volkes“ vorgelegt. Von Spielen ist darin für die vorindustrielle Epoche kaum die Rede. Acht Seiten des dicken ersten Bandes sind den „Freuden des Lebens“ gewidmet. Darin ist kurz von Kirchweih die Rede, von Flurumritten, vom Trinken, vom Karten- und Würfelspiel im Wirtshaus, vom Kegeln und auch vom Tanzen. Aber die Bilanz ist eher negativ: „Zu Hause, in ihren kümmerlichen Wohnungen gibt es nicht viel Freude am Alltag. Die Arbeit dauert lange und ist

schwer. Die Hauptfreuden des häuslichen Alltags spielen sich im Bett ab.“<sup>7</sup> Und:

Die Lebensleiden überwogen bei weitem. Zorn und Tränen überwogen Lächeln und Lachen, schlechte Laune die gute, und viele Tage gingen ohne Regungen solcher Art, nicht monoton und doch so stumpfsinnig dahin. Ich glaube, wir haben recht getan, der Angst und der Gewalt je ein Kapitel zu widmen, der Freude nur einen Exkurs“.<sup>8</sup> Dieses Resümee hat dadurch besonderes Gewicht, daß es von einem DDR-Autor stammt und in einem gewissen Widerspruch zu der These vom Volk als dem schöpferisch-revolutionären Subjekt der Geschichte steht. Kuczynski wurde in diesem Sinne angegriffen, aber er blieb bei seiner Akzentsetzung, bei seiner Einschätzung, daß die kulturelle Möglichkeit und Leistung der unteren Schichten damals eine - im eigentlichen Wortsinn - passive, leidende war und keine aktiv-kreative, die den Begriff des Spiels nahegelegt hätte.<sup>9</sup> Das Spielelement tritt also weitgehend zurück; die Befunde sind dürftiger, als eine überschwengliche — ganz überwiegend an den gehobenen Schichten des Bürgertums und des Adels orientierte - Kulturgeschichtsschreibung vermuten läßt. „Die uralte Lebenslust der Bauern, ihre Spiele und Wettkämpfe, übernommen aus grauer Vorzeit, erhalten sich lebenskräftig und werden mit in die engen Gassen der neuen Städte getragen“ - so steht es in der großen Sportgeschichte von Bogeng<sup>10</sup>; vieles spricht dafür, daß solche Sätze die historische Entwicklung auf den Kopf stellen.

#### STRUKTURZÜGE DER FRÜHEN SPIELE

Versucht man zu charakterisieren, was an spielerisch-sportlichen Aktivitäten vorhanden war (nicht im Detail der Abläufe, sondern in übergreifenden Strukturzügen), so ist an erster Stelle zu nennen, was Eichberg als „frühneuzeitliche *Kraftkultur*“ bezeichnet hat<sup>11</sup> — wenigstens ab und zu will ich auf die offenen Türen hinweisen, die ich einrenne. Die Spiele - von den Glücks- und Kartenspielen abgesehen — waren geprägt von handfester Körperlichkeit: Kraft war das zentrale Vermögen, die Fähigkeit, zu tragen und zu ertragen. Dies ist nicht verwunderlich. Es war die Fähigkeit, die auch bei den weitaus meisten Arbeiten (den bäuerlichen so gut wie den handwerklichen) gefragt war. Erstaunlich für uns und nicht ohne weiteres verstehbar ist die durchgängige Bedeutung und auch Korrelation von *schwer* und *viel*, eine quantifizierende, wenn auch nicht auf exakte

<sup>6</sup> Walter Schaufelberger, *Der Wertkampf in der alten Eidgenossenschaft. Zur Kulturgeschichte des Sports vom 13. bis ins 18. Jahrhundert*, 2 Bde., Bern 1972. Die folgenden Zitate und Anmerkungen finden sich im 1. Band auf den Seiten 28, 38, 64, 155, 28, 27.

<sup>7</sup> Jürgen Kuczynski, *Geschichte des Alltags des deutschen Volkes*, Köln 1981, 1. Bd., S. 275.

<sup>8</sup> Ebd. S. 282.

<sup>9</sup> Vgl. die Kontroverse zwischen Wolfgang Heise und Jürgen Kuczynski, in: *Weimarer Beiträge* 3 (1982), S. 157-173.

<sup>10</sup> Martin Vogt, *Der Sport im Mittelalter*, in: Gustav Adolf Erich Bogeng (Hg.); *Geschichte des Sports aller Völker und Zeiten*, Leipzig 1926, 1. Bd., S. 163, 237; hier S. 213.

<sup>11</sup> Eichberg, wie Anm. 4, S. 24 ff.

Messung bedachte Perspektive, die es meines Erachtens erschwert, Kraft gewissermaßen als Spezialfall von *skill* zu sehen und so der universalen Dreiheit der Spiele zuzuordnen, die Brian Sutton-Smith auf der Basis immensen Materials herausgearbeitet hat.<sup>12</sup>

Mein Vater erzählte gelegentlich die Geschichte von dem Bauernknecht, der eine Wette einging, daß er fähig sei, vier Brotlaibe auf einmal zu verzehren. Als es soweit war, begann er munter zu essen, aber beim dritten Brotlaib wurde er merklich langsamer, und beim vierten gab er auf. Die anderen lachten und triumphierten, er aber schüttelte nur traurig den Kopf und sagte, er verstehe das nicht, vor drei Stunden habe es noch prima geklappt. Kulturgeschichtlich betrachtet ist das nicht nur eine witzige Anekdote; es ist wahrscheinlich, daß sie der Geschichte der tatsächlichen Denk- und Verhaltensweisen ziemlich nahekommt. Menge — auch und gerade die Menge des Verzehrten — und Kraft wurden als direkte Entsprechung, als ungestörter Kausalzusammenhang gesehen.

Auch wo nicht unmittelbar Kraftleistungen präsentiert wurden wie beim Steinstoßen, beim Ringen oder Gewichtheben (um die modernen Begriffe zu adaptieren), trat in vielen Fällen die direkte sinnliche Körperlichkeit in den Vordergrund. Der Schmerz galt als sicheres Zeichen solcher Körperlichkeit — erfahrener und beobachteter Schmerz. Nur so werden uns — wenigstens annäherungsweise — die Grausamkeiten der Zeit verständlich: das Sauspiel etwa, bei dem man Blinde mit Kolben ausstattete und innerhalb eines eingefriedeten Raumes gegen halb wilde Schweine losließ (Hans Sachs, der humane Stadtbürger, hat diesem Spiel ein langes Gedicht gewidmet, in dem auch nicht ein Wort des Mitleids enthalten ist)<sup>13</sup>, oder das rituelle Verprügeln der Gaukler und Narren, die sich mit kaum vorstellbaren Schmerzen ihren Lebensunterhalt verdienten<sup>14</sup>.

An diesen Beispielen wird man nur mit erheblichen Schwierigkeiten einen im Spiel vorhandenen „Formwillen“ (im Sinne von Scheuerls Spieltheorie)<sup>15</sup> ausmachen können. Freilich könnten gerade diese elementaren Formen einen Hinweis darauf geben, daß sich der Formwille nicht im Spiel und im Spielraum selber erschöpft, daß er vielmehr ausgreift auf das weitere soziale Spiel: Kraft sicherte einen Platz in der gesellschaftlichen Hierarchie, verschaffte Geltung, fügte ein in eine Ordnung des Ansehens und wohl auch des Einflusses.

Vgl. z. B. Brian Sutton-Smith, Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978.

Martin Walser bezieht sich mit seinem Dramentitel „Sauspiel“ kritisch auf diesen Brauch.

Vgl. Georg Grupp, Kulturgeschichte des Mittelalters, Potsdam 1923, S. 310.

Dazu Hans Scheuerl, Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim 1954. Neuauflage des unveränderten Textes der Dissertation von 1952. Weinheim, Basel 1979.

Vgl. auch die knappe Darstellung von Scheuerl: Spiel und Bildung, in: Andreas Flitner (Hg.): Das Kinderspiel. München 1976, S. 18-29; vor allem S. 20f.

Ein zweites, eng damit zusammenhängendes Strukturmerkmal ist die Neigung zum *Exzessiven*, die Nähe zum Exzeß. Spiele wurden nicht kontinuierlich gespielt, sondern an bestimmten Terminen, bei wenigen herausgehobenen Gelegenheiten<sup>16</sup>. Bedenkt man den Normierungsdruck, aber auch die ganz allgemeine Belastung des Alltags, so ist es nicht verwunderlich, daß der körperliche Ausdrucksdrang bei den seltenen Gelegenheiten alle Grenzen zu sprengen drohte. Spiel — das war nicht in erster Linie etwas Transparentes, etwas klar Abgegrenztes, das der Komplexität der sonstigen Welt entgegenstand (diese Charakteristik gilt erst für neuzeitliche Spiele)<sup>17</sup>; Spiel war vielmehr in erster Linie ein Aufkündigen von Beengungen und Begrenzungen. Dies macht verständlich, daß die innere Strukturiertheit der Spiele weder sehr konsequent noch sehr durchsichtig war.

Dies schloß nicht aus (und dies ist ein dritter Zug), daß die meisten Spiele im eigentlichen Wortsinn einfältig waren, daß die Variationsmöglichkeiten begrenzt waren, daß Gleichartigkeiten, Wiederholungen die Spiele bestimmten. Die Spiele waren vielfach *Rituale*. Für uns besteht hier ein Widerspruch: was sich in der Wiederholung erschöpft, scheint der Freiheit des Spielerischen zu widersprechen; und wenn Volkskundler gelegentlich alte Brauchspiele entdecken, so betonen sie im allgemeinen nicht das Spiel, sondern das mehr oder weniger sinnlose Ritual, dessen Sinn im bloßen Vollzug zu stecken scheint. Es liegt nahe, hier mit kritischer Attitüde von Bornierung zu sprechen; indessen haben uns die empirischen Alltagsforschungen (die Krisenexperimente Harold Garfinkels etwa) deutlich gemacht, wie wichtig Ritual und Wiederholung für unser soziales Leben sind<sup>18</sup>.

Allerdings — und das ist eine vierte Beobachtung — bedeutet die Ritualisierung der Spielmöglichkeiten noch nicht Monotonie des Ablaufs. Während in unseren heutigen Spielen die Variation durch die Ausdifferenzierung des Regelwerks, der Techniken und der Strategien zustande kommt, haben wir es bei den alten Spielformen mit *außenbestimmter Variation* zu tun. Am Beispiel des Kegeln (wahrscheinlich das verbreitetste Spiel früherer Jahrhunderte) ist dies mehrfach beiläufig erörtert worden. Gespielt wurde im Freien, auf unebenen Feldern, mit kugelähnlichen, aber keineswegs kugelförmigen Gebilden — dies führte dazu, daß jedes Spiel wieder anders war. Das Kegeln ist übrigens auch ein Beispiel dafür, wie dicht diese Merkmale noch an unsere Gegenwart heranreichen — die Bowlingglätte und -exaktheit ist ja doch eine ganz junge Errungenschaft —, und Ähnliches ließe sich auch an anderen Disziplinen zeigen. Robert Musil schwärmt in einem Aufsatz von 1931 von den hügeligen kontinentalen Grasten-

<sup>16</sup> Vgl. z. B. Georg P. Blaschke, in: Bogeng, wie Anm. 10, 1. Bd., S. 334-354; hier S. 340.

Vgl. Christian von Krockow, Selbst-Bewußtsein, Entfremdung, Leistungssport, in: Sportwissenschaft 4 (1974), S. 9-20; hier S. 15.

<sup>18</sup>

Vgl. Harold Garfinkel, Studies in Ethnomethodology, Englewood Cliffs 1967.

nisplätzen: „... man konnte auf solchen Grasplätzen bei Turnieren unerwartete Erfolge erzielen, wenn der Ball zufällig auf einen Maulwurfshügel fiel oder der Gegner über ein Grasbüschel. Leider“, so fährt Musil fort, „hat man diese romantischen Tenniswiesen bald aufgegeben und den modernen Hartplatz geschaffen, wodurch ein ernster Zug in den Sport kam“<sup>19</sup>. Jeder von uns erinnert sich an ähnliche Pionierphasen, in denen das Unfertige, das Nicht-Geglättete einen Teil des Spiels ausmachte: Daß in meiner Jugend jahrelang Tischtennis auf ausgezogenen Wohnzimmertischen gespielt wurde (Breite 90 cm), nehmen einem heutige Jugendliche kaum mehr ab — und es bedarf schon der Unterstützung durch Jacques Scretins Tischtennis-Zirkus, wenn man deutlich machen will, daß in dieser *Unregel-mäßigkeit* sogar ein zusätzlicher Reiz liegen konnte.

Das fünfte Merkmal der alten Spielwelt: Es war eigentlich gar keine Spielwelt, es war — dies wird selbst aus den üppigen Daten und Auflistungen Schaufelbergers deutlich — keine Sphäre für sich, die als etwas Besonderes aus dem Umkreis des sonstigen sozialen Lebens ausgegrenzt war. Das Spiel — soweit es sich um Körperspiele handelte — war ähnlich wie ein großer Teil des theatralischen Spiels angehängt an und vielfach eingebunden in Bräuche, in regelmäßig wiederkehrende, aber nicht allzu häufige Abläufe. „Nach dem heutigen Sprachgebrauch“, so Schaufelberger<sup>20</sup>, wären „die Kirchweihstage als 'Sporttage' anzusprechen“. Er nimmt dies nachher implizit zurück, indem er den Abstand des damaligen Spielwesens zum Sport betont und indem er auf die Randstellung der Spiele im Umkreis solcher Feste verweist<sup>21</sup>. Aber richtig ist, daß viele Spiele eng und zwingend mit Bräuchen verbunden waren — die oft zitierten Fußballspiele, an denen ganze Dörfer beteiligt waren, waren beispielsweise Bestandteil des Fastnachtsbrauchs und waren insofern wohl nicht nur Spiel, sondern auch ritueller, verpflichtender Vollzug<sup>22</sup>.

Aus dieser Betrachtung kann man zwei entgegengesetzte Folgerungen ziehen. Man kann in Frage stellen, ob es überhaupt berechtigt ist, von Spiel zu reden — Spiel wird ja doch wieder definiert durch Zwecklosigkeit, dadurch, daß es, quasi selig in sich selbst, sich einer heiteren Autonomie verdankt.

Man kann aber auch folgern, daß die Perspektive zu erweitern ist; man kann fragen, ob die Suche nach Erscheinungsformen des Spiels nicht viel zu sehr durch restriktive Wesensdefinitionen eingeschränkt wird.

In einem kurzen Exkurs werde ich begründen, warum vieles für diese zweite Auffassung und Folgerung spricht.

<sup>19</sup> Als Papa Tennis lernte, in: Robert Musil: Tagebücher, Aphorismen, Essays und Reden, Hamburg 1955, S. 815-820; hier S. 815.

<sup>20</sup> Schaufelberger, wie Anm. 6., S. 22.

<sup>21</sup> Ebd. S. 90.

<sup>22</sup> Eric Dunning, The Structural-Functional Properties of Folk-Games and Modern Sport: A Sociological Analysis, in: Sportwissenschaft 3 (1973), S. 215-232; hier S. 221.

#### EXKURS: INFLATION DER SPIELBEGRIFFE

Es fällt auf, wie häufig und in wieviel verschiedenen Zusammenhängen nicht nur das Wort Spiel, sondern ein fest umschriebener Spielbegriff heute verwendet wird. Das Reden über Sprachspiele gehört zu den häufigsten Sprachspielen der Linguisten. Es gibt mathematische und ökonomisch-mathematische Spieltheorien. Die Psychoanalytiker suchen, „den Patienten aus einem Zustand, in dem er nicht spielen kann, in einen Zustand zu bringen, in dem er zu spielen imstande ist“<sup>23</sup>; sie betrachten aber auch ihre Kommunikation mit den Patienten als Spiel. Und auch psychologische Erklärungsschemata — etwa die Pay-off-Matrix — weisen Ähnlichkeit mit Spieltheorien auf.

Gewiß ist dies nicht alles auf einen Nenner zu bringen; im einen Fall steht die freie Entfaltung, im anderen die Strenge der Abschließung eines Spielfeldes im Vordergrund. Aber daß der Spielbegriff überhaupt in so verschiedene Zusammenhänge gestellt werden kann, verweist letztlich darauf, daß alles soziale Handeln mit verschiedenen Mitspielern, verschiedenen Regeln, verschiedenen Determinanten und Umständen dem Spiel vergleichbar ist, und daß es in dem Augenblick als Spiel definierbar ist, in dem bestimmte Bereiche des Handelns ausgegrenzt werden aus der fließenden Wirklichkeit<sup>24</sup>.

Thomas Luckmann hat einmal gesagt<sup>25</sup>, „... daß in der Gesellschaft jeder einzelne Spieler zur selben Zeit spielt“. Dies ist nicht nur ein Hinweis auf die komplexe Vielfalt unserer Gesellschaft, es heißt auch, daß in all dieser Komplexität doch Strukturierungen möglich sind, subjektive Aus- und Abgrenzungen, eine Aufteilung des Lebens in Einzelspiele, die freilich nie so strikt begrenzt sind wie ein Tennisfeld.

Wenn dies so ist, dann spricht vieles dafür, auch den 'eigentlichen' Spielbegriff nicht so eng zu fassen. Das Moment der *Zwecklosigkeit*, das immer wieder herangezogen wird, um Spiel zu definieren, ist meines Erachtens nur eine scheinbare Eingrenzungsmöglichkeit; man kann bekanntlich auch in den freien Raum laufen ohne die Chance, einen Ball zu bekommen. An vielen Spieltheorien könnte gezeigt werden, wie die Verfasser mit diesem Charakteristikum in eine Sackgasse laufen, aus der sie nur herauskommen, indem sie gewissen löblichen Zwecken den Status der Zwecklosigkeit honoris causa zuerkennen<sup>26</sup>. Zwecklosigkeit scheint mir nur die negative Formulierung von Spielbetrieb zu sein, der

<sup>23</sup> Vgl. Donald Woods Winnicott, Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1979, S. 49. Den Hinweis verdanke ich Jutta Gutwinski-Jeggle.

<sup>24</sup> Auf die Regelhaftigkeit des Handelns wie des Spiels wird u. a. nachdrücklich hingewiesen von Manfred Muckenaupt, Spiele lehren und lernen, Tübingen 1976; Helmut Digel, Sport verstehen und gestalten, Reinbek 1982.

Vgl. Ommo Grupe, Bewegung, Spiel und Leistung im Sport, Schorndorf 1982, S. 113f.

Thomas Luckmann, Philosophie, Sozialwissenschaft und Alltagsleben, in: Soziale Welt 24 (1973), S. 137-168; hier S. 161.

Besonders deutlich ist dies bei Friedrich Georgjünger, Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeu-

Versuch, das Spiel aus jenem dynamischen und komplizierten Motivationsgitter herauszulösen, das in Wirklichkeit alles menschliche Handeln, auch das spielerische, bestimmt — und Motive haben im allgemeinen immer auch eine finale Dimension. Richtig ist, daß das Spiel mit einem Übermaß an Zwecksetzungen, äußeren Zwecksetzungen zumal, seine Unschuld zu verlieren droht: Kleists Beobachtungen zum Marionettentheater sind hier übertragbar<sup>27</sup>. Vielleicht gibt es auch tatsächlich ein besonders reines Spiel, ein Nur-Spiel, ein — so könnte man metaphorisch mit einem Zentralbegriff der Sportmedizin sagen — gewissermaßen aerobes Spiel. Aber zum Teil ist dies eine Frage der subjektiven Einstellung und nicht der objektiven Vorgaben. Wenn jemand etwas für sich ausgrenzt und so dabei ist, daß er ein Spiel spielt, sollte man ihm dann den Spielbegriff verweigern und nicht vielmehr gerade Spiel und Ernst auf diese Weise wieder aneinander rücken?

#### INTEGRIERTE SPIELFORMEN

Eine solche Überlegung hat Konsequenzen für unsere historische Orientierung über Spiel und Spiele. Sie erlaubt es nicht nur, sie verlangt es geradezu, daß Spiel nicht nur in eindeutigen Ausgrenzungen, sondern auch in symbiotischen Existenzformen, in integrierten Phänomenen gesucht wird. Lassen Sie mich dies abschließend an drei Bereichen andeuten:

Erster Bereich: Ich wiederhole und variere lediglich, was ich über den Zusammenhang von Spiel und *Brauch* gesagt habe. Brauch, das ist ritueller Vollzug; aber Brauch enthält immer auch Spielelemente. Man kann das konkretisieren an speziellen Brauchformen — ich versuche es an der kultischen Brauchform der Wallfahrt. Wallfahrt taucht als Stichwort bei Schaufelberger auf, sogar als Überschrift. Er beschreibt, wie im vorigen Jahrhundert die Jungen der verschiedenen Dörfer des Bündner Oberlandes an Wallfahrtstagen in massenhaften Ringkämpfen ihre Kräfte maßen. „Während die Väter und Mütter der Predigt lauschten, erhob sich im Ring ein wildes Kampfgetümmel“<sup>28</sup>. Das Spiel bleibt also hier von der kultischen Form sauberlich getrennt, diese bietet nur den Anlaß und den Zeitpunkt.

tung, Frankfurt 1953, S. 14. Vgl. aber auch Frederikjakobus Johannes Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*, Berlin 1933, S. 114 passim; Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Amsterdam 1938, Reinbek 1956, S. 193; Hans Scheuerl, *Theorien des Spiels. Erweiterte und ergänzte Neuausgabe der „Beiträge zur Theorie des Spiels“*, Weinheim 1955, Weinheim, Basel 1975<sup>29</sup>, S. 69f.

Kritische Stellungnahmen zum Theorem der Zwecklosigkeit bei Eichler, wie Anm. 1, und Grupe, wie Anm. 24.

<sup>27</sup> „Wir sehen, das in dem Maße, als in der organischen Welt die Reflexion dunkler und schwächer wird, die Grazie darin immer strahlender und herrschender hervortritt.“ Heinrich von Kleist, *Über das Marionettentheater* (1810), in: Gesamtausgabe Bd. 5, München 1974, S. 71-78; hier S. 71.

<sup>28</sup> Schaufelberger, wie Anm. 6, S. 23.

Aber wäre es nicht sinnvoll, nach dem spielerischen, ja dem sportlichen Gehalt der Wallfahrt selbst zu fragen? Vor zwanzig Jahren fuhr ich an einem Karfreitag durch apulische Dörfer und erlebte dort die großen und kleinen Prozessionen — Büsser schleppten riesige Holzkreuze zur Kirche, junge Männer trugen monumentale Marienstatuen durch die Straße. Das Überraschendste und Faszinierendste für mich war, daß es teilweise zugeht wie bei der Tour de France. Die Leute am Straßenrand bekreuzigten sich nicht nur, sie applaudierten auch und sie munterten mit Zurufen die Träger auf, durchzuhalten. Bei uns wäre diese weltliche Umsetzung von Frömmigkeit nicht ohne weiteres denkbar. Aber zweifelsohne gibt es auch hier einen sportlichen Gehalt bei weiten und schwierigen Wallfahrten — ich denke etwa an den kärntnerischen Vier-Berge-Lauf<sup>30</sup>, eine Wallfahrt mit Marathonerstreckung —, und ich sehe keinen Grund, der Wallfahrt das 'Spielerische' zu bestreiten, weil die religiöse Zwecksetzung gegeben ist. In der Wirklichkeit äußern sich Motive und Zwecke immer in Gemengelage, und eine Wallfahrt war (und ist) eben nicht nur eine religiöse Handlung.

In Huizingas „Herbst des Mittelalters“<sup>30</sup> steht der lapidare Satz: „Wallfahrten waren sehr beliebt für Liebesabenteuer.“ Dies führt hinüber zu einem zweiten Bereich integrierter Spieläußerung: *der Liebe*. Johan Huizinga ist hier allerdings als Geleitschutz nicht unbedingt zu empfehlen. Zwar hat er, auf den Spuren seines Landsmanns Buytendijk ein Kapitelchen über das „Spiel in erotischer Bedeutung“ geschrieben; aber er ist in mennonitischem Ernst bemüht, den Terminus Spiel für die Tanzschritte und das Sich-Brüsten der Vögel zu reservieren. „Liebosungen an sich“, so schreibt er, „haben gerade zur Not noch etwas von diesem Charakter, und es würde auf einen Irrweg führen, wollte man den Beischlaf selbst als Minnespiel in die Kategorie des Spiels aufnehmen“<sup>31</sup>. Diese gutbürgerliche Trennung zwischen „Liebosungen an sich“ und „Beischlaf mag einem matten pädagogischen Eros entgegenkommen, der Wirklichkeit — und gerade auch der historischen Wirklichkeit — wird sie sicher nicht gerecht .

Die Liebe, die körperliche Liebe, war für die unteren Schichten einer der wenigen Spielräume, und es gibt Indizien, daß dieser Spielraum genutzt wurde. Aus spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Schwanksammlungen ließe sich bequem ein historischer Kinsey-Report zusammenstellen, wobei sich möglicherweise Unterschiede ergeben, die denen zwischen Spiel und Sport vergleichbar sind. Ich insistiere jedenfalls darauf, daß die Varietäten der Liebe, Formen

29

Helge Gerndt, *Vierbergelauf. Gegenwart und Geschichte eines Kärntner Brauches*, Klagenfurt 1973.

<sup>30</sup> Johan Huizinga, *Herbst des Mittelalters*, Stuttgart 1961, S. 172.

<sup>31</sup> Buytendijk, wie Anm. 26, S. 49.

Auch Schaufelbergers (wie Anm. 6, S. 90) necktisch-beiläufige Bemerkung über die Mädchenwettläufe, deren „Motive und Wirkungen viel eher im Bereich der Liebesübungen als demjenigen der Leibesübungen zu vermuten“ seien, betrifft nicht den hier gemeinten Zusammenhang von Spiel und Liebe.

des Kampfspiels und der Kooperation, zum Spielbestand zu zählen sind, und daß auch auf solche verdeckten Entfaltungsweisen des Spiels zu achten ist, wenn der Umfang und die Art des Spiels in einer Epoche bestimmt werden sollen. Schließlich ist — da noch wichtiger und umfassender — an die intensive Dialektik von *Arbeit* und Spiel zu erinnern. Édit Fél und Tamás Hofer haben in mehreren gründlichen Studien die Welt eines ungarischen Bauerndorfes, Átány, beschrieben. In einem ihrer Werke haben sie ein großes Kapitel über 'Spielgeräte', und darin heißt es: „Das erste Spielzeug des Jungen ist zumeist die Peitsche, mit der er seine 'Knochenfohlen' oder sein 'Ochsengespann' aus ausgerebelten Maiskolben antreibt. Die Knochenfohlen hatten ihr Geschirr, und zwar von Jahr zu Jahr ein vollkommeneres, je mehr die Jungen mit dem echten Pferdegeschirr und der Kunst des Anspannens bekannt wurden. Der Wagen, den das Gespann zu ziehen hatte, wurde zuerst durch ein Stück Holz oder einen schlechten Blechtopfsymbolisiert, später machten sich die Jungen schon aus Bretterstückchen richtige Wagen. Diese Wagen wurden auch beladen, mit Erde oder Gras, und so fuhrwerkten die Kinder. Manchmal spannten sie die Knochenfohlen vor ein altes Stachelhalsband (für Hunde) und damit eggten sie den Staub. Kinder folgten in ihren Spielen der Arbeitsfolge des Jahres; wenn die Erntezeit kam, gingen sie mit Schilfschneidern und auch mit kleinen Sensen aus Sonnenblumenstengeln 'zum Schnitt'“<sup>33</sup>.

Schon hier wird deutlich, daß sich das Spiel an den Vorgängen und Gerätschaften der bäuerlichen Arbeit orientiert. Dann aber kommt eine Beobachtung, die Spiel und Arbeit direkt aufeinander bezieht, ja bruchlos verbindet. Während die Kinder der Tagelöhner noch weiterspielten, weiterspielen mußten, hörten die Bauernsöhne, die „im Eigenen arbeiten konnten“, von ihrem siebten oder achten Jahr an allmählich „mit dem Spielen auf, und nun halfen sie ihrem Vater nicht nur im Stall, sondern auch bei anderen Arbeiten wie Bäume stutzen, Tenne bereiten usw. Ein Zehnjähriger hackte schon im Garten der Eltern und versuchte sich auch beim Graben mit dem Spaten. Geschicktere fingen an zu schnitzen und zu bohren noch bevor sie das Trittbrett an der Schnitzbank mit dem Fuß erreichen konnten. Die Bekanntschaft mit einem neuen Werkzeug ist die reine Freude für das Kind, das kaum erwarten kann, eines nach dem anderen in die Hand zu bekommen“<sup>34</sup>. Man kann diesen Sachverhalt so interpretieren, daß das bei den Besitzenden deutlicher als bei den Abhängigen ausgeprägte Arbeitsethos deren Kinder früher vom Spiel entfernt habe. Wahrscheinlich ist dies nicht falsch; aber es ist einseitig — es ist die Interpretation einer Zeit, in der, wie Nietzsche einmal bemerkte, die Arbeit immer mehr „alles gute Gewissen auf ihre Seite“

bekommt“<sup>35</sup>. Tatsächlich wurde das Spiel gar nicht wirklich aufgegeben, sondern in der Arbeit aufgehoben, in die Arbeit gerettet.

„Spiel und Arbeit“: So hat Gert Eichler<sup>36</sup> seine Studie zur Theorie der Freizeit überschrieben. Es handelt sich um einen wichtigen Versuch, die prinzipielle Verbindung zwischen den beiden Bereichen aufzudecken. Dabei hängt natürlich vieles von der Art der Arbeit ab, und hier wären historische Konkretionen durchzuspielen.

Man denke an den Schiffer, der mit seinem Boot durch das Meer kreuzt, der Wind und Wellen abschätzt, der kalkuliert, was er wagen kann und wie er zu reagieren hat. Soll dies wirklich etwas grundsätzlich anderes sein als das Verhalten eines Seglers auf der Kieler Förde, nur weil diesem das Prädikat des Zwecklosen verliehen wird? Und man braucht dies beileibe nicht nur an Berufen durchzuexerzieren, die im Sport eine unmittelbare Parallele haben. Man denke etwa an den Holzfäller, der seine Kräfte einteilen muß, der aber auch mit den Möglichkeiten spielt, die Axt anzusetzen, den Baum in die richtige Richtung zu bringen, der Risiken abschätzt und eingeht — und Ähnliches ließe sich an vielen der vorindustriellen Berufe zeigen.

#### REINTEGRATION DES SPIELS

Spielerischer Brauch, Liebesspiel, Arbeits-Spiel — dies sind exemplarische Hinweise auf einen Bereich, der einzubeziehen ist, wenn vom Spiel die Rede ist. Für die historische Dimension scheint dies von besonderer Wichtigkeit: die Ausgrenzung von Spiel, die Verselbständigung des 'Zwecklosen' setzt offenbar einen sozialen und ökonomischen Spielraum voraus, der zunächst nur wenigen vorbehalten war und der sich erst später erweitert hat. Diese Ausgrenzung des Spiels ist zweifellos ein Fortschritt, aber ein ambivalenter. Daß zumal der Arbeit das spielerische Element abhanden kam, kann, wie sich zeigt, durch das autonome oder vorsichtiger: losgelöste Spiel nur unzulänglich kompensiert werden, und zudem: die entludisierten Prinzipien der Arbeit haben auch das Spiel durchdrungen — c-g-s-Sport ist ebenso sehr sportliche Arbeit wie sportliches Spiel (allerdings sollte auch hier die Dialektik nicht vorschnell stillgestellt werden!). Die jüngste Entwicklung (die Inflation der Spielbegriffe mag ein Zeichen dafür sein) ist charakterisiert durch die Rehabilitation des Spiels, durch Versuche zur Wiedergewinnung der Spielwelt. Das gilt für das „eigentliche“ Spiel und den Sport, es gilt aber auch für weite Bereiche des Alltags und sogar der Arbeit.

Édit Fél, Tamás Hofer, Geräte der Átányer Bauern, Kopenhagen 1974 S. 299  
Ebd. S. 299f.

Friedrich Nietzsche, Die fröhliche Wissenschaft, in: Werke in drei Bänden, hrsg. von Karl Schechta, München o. J., 2. Bd., S. 17-274; hier S. 191.  
Eichler, wie Anm. 1.

Dies ist kein eingleisiger Prozeß - die „Folterkammer“ der Fitness-Studios sind ein deutliches Symptom der Mechanisierung von Spiel- und Sportbereichen. Aber alles in allem scheint doch die Lust am Spielerischen gewachsen, und während lange Zeit der Ruf nach Pflicht, System und Ordnung alles andere über-tönte, werden heute viele Piatos Motto akzeptieren, daß „jedermann, ein Mann so gut wie eine Frau,... die schönsten Spiele spielend das Leben leben“ sollte<sup>37</sup>.

<sup>37</sup> Piaton, Leges VII 803 C D. Vgl. Huizinga, wie Anm. 26, S. 26 und 202.