## *[(v)er]SPIEL[en]. Felder – Figuren – Regeln*

Internationales Colloquium des Sonderforschungsbereichs „Kulturen des Performativen" vom 7.-9. Dezember 2000

Freie Universität Berlin, Institut für Theaterwissenschaft, Grunewaldstr. 35, 12165 Berlin, Hörsaal

„Spiel" entzieht sich wie das „Performative" dem definitorischen Zugriff. Beide sind nie endgültig auf eine feste Form oder eine starre Bedeutung festlegbar. Das Performative und das Spiel sind nicht komplementäre Begriffe, sondern haben ein veränderliches Verhältnis zueinander: Sie überschneiden sich teilweise, spiegeln sich ineinander, bringen einander zur Erscheinung, ergeben erst zusammen ihren (immer nur gegenwärtigen) Sinn.

Wittgenstein hat bekanntlich den Begriff des Spiels zum Anlaß genommen, um ein neues Denken über Begriffe zu entwickeln, das nicht mehr auf der Abstraktion eines oder mehrerer gemeinsamer Wesensmerkmale, sondern auf „Familienähnlichkeiten" basiert. Ein solches Verständnis von „Spiel", das nicht klassifikatorisch zwischen „Spielen" und „Nicht-Spielen" unterscheidet, sondern nach den Ähnlichkeiten fragt, die diachron und synchron das Spielen unterschiedlicher Spiele und die Sprachspiele über diese Spiele verbindet, könnte einen begrifflichen Rahmen abgeben, der den Gegenstand des Kolloquiums weder auf eine starre Bedeutung festlegt noch in der Beliebigkeit des Nichtbestimmbaren auflöst.

In neurobiologischer Sicht ist „Spiel" die Bedingung der Möglichkeit von Menschwerdung überhaupt, und die Mathematik greift auf die Spieltheorie zurück, um komplexe Situationen des Wählens und Interagierens theoretisieren zu können. „Spiel" kann als Essenz von Kultur gelten; schon vom deutschen Idealismus wurde es ins Zentrum seiner Kunsttheorie und ästhetischen Anthropologie gerückt. Wie Schiller im 15. seiner Briefe *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* schreibt: „der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." Diese zentrale Positionierung geht weit über das hinaus, was Johan Huizinga meinte, als er 1938 Kultur als Spiel beschrieb und dieses als ein Außerhalb, einen Bereich freien Handelns, abgeschlossen und begrenzt entwarf, der in einer chaotischen Welt Ordnung und Harmonie bietet. Heute erscheint die wesensbestimmende und klassifizierende Annäherung an das Spiel überholt und für den Forschungsprozeß hinderlich. Wichtig werden die Hinweise von Roger Caillois, der das Spiel als in einem ständigen Austausch mit dem Alltäglichen stehend beschreibt, der nach den Prinzipien von agon, alea, mimicry, ilinx organisiert

wird. Unter dem Einfluß des „performative turn" in den Kulturwissenschaften bildet sich ein Konzept von Spiel aus, das gerade das Oszillierende und Unscharfe betont, in dem das „Dazwischen", das Rahmenwerk, einerseits zum Spiel und andererseits zur Alltagswelt gehörend (Gregory Bateson), zum wesentlichen Kennzeichen wird. Spiel ist kein Entweder-Oder, sondern ein Sowohl-Als-Auch in stets wechselnden Konstellationen; es impliziert die Freiheit und die Spielregeln, den Zufall und die Notwendigkeit. Spiel ist nicht das Gegenteil von Ernst, sondern es ist selber oft Ernst; es kann Ordnung in die Unordnung der Welt bringen, aber immer nur als ein prekäres Zusammenspiel von Ordnung und Zufall. Im Spiel zählt der Vollzug im Hier und Jetzt statt des Abstrahierens, Distanzierens und Festschreibens; Spiel realisiert sich als unablässige Re-Inszenierung in Spielen.

Zwar muß immer zunächst, wie von klassischen Spieltheorien beschrieben, der Rahmen „dies ist ein Spiel" gesetzt werden, aber in der unmittelbaren Kommunikation des Spiels selber wird die metakommunikative Grenzziehung aktiv vergessen, damit das Spiel funktionieren kann. Das Rahmen-Modell darf nicht statisch aufgefaßt werden; Spiel ist gekennzeichnet durch ein ständiges In-Between; es nimmt immer wieder Bezug auf die Alltagswirklichkeit, um diese immer wieder sogleich zu verleugnen. Ausgehend von der neurobiologischen Erkenntnis, daß Kontextualität wesentlich für die Entstehung von Bedeutungen innerhalb komplexer Systeme ist (Hindekrk Emrich), kann Spiel beschrieben werden als die Schaffung von physischen und psychischen Kontexten, als ein Experimentierfeld, das sich um die Differenz Sein-Schein nicht kümmert; ein Spiel mit Rahmungen, ohne selbst eine zu sein (Natascha Adamowsky). Spiel ist mithin kein Außerhalb: Leben als Spiel bedeutet, „alles, uns selbst eingeschlossen, als Experiment mit offenem Ausgang und bar jeder vernünftigen Begründung zu sehen [...] Als Spieler befindet man sich nicht außerhalb der Welt, kann man nicht die Rolle des Beobachters einnehmen, man ist Teil der Welt, die man lediglich aus seiner Perspektive übersieht und in die man stets mit seinen Zügen eingreift." (Florian Rötzer).

Folgende Vorträge standen auf dem Programm:

Monika Schmitz-Emans, Bochum: Labyrinthische Romane als Spielanleitungen

Clark N. Quinn, Berkeley: Playing at the Interface of Cognition and Culture

Gerd Hallenberger, Siegen: „Das ganze Leben ist ein Quiz". Anmerkungen zum Beitrag von Quizsendungen und Game Shows zur bundesdeutschen Gegenwartskultur

Natascha Adamowsy, Berlin: Spielen und Träumen – Skizzen einer Begegnung

Werner Röcke, Berlin/Hans Jürgen Bachorski, Potsdam: Verspielte Eh(r)e. Rügebräuche und „rites de passage" in Tanz- und Fastnachtsspielen des Mittelalters

Gunther Gebauer/Thomas Alkemeyer/Bernhard Boschert, Berlin: Intermediäre Strukturen. Vermittlungen zwischen Spielen und Alltagswelt

Jutta Eming, Berlin: Das Spiel mit der Angst. Zum phantastischen Erzählen in mittelalterlicher Literatur

Stefan Hartung, Berlin: Kontingenz des Spiels und des Geschichtsurteils bei Girolamo Cardano: *Liber de ludo aleae* (1526) und *Encomium Neronis* (1562)

Gabriel Josipovici, Sussex: I dream of Toys

Leslie V. Kurke, Berkeley: Greek Games and Ideologies in the Archaic and Classical Periods (6th-5th c. BCE)

Emil Hrvatin, Ljubljana: Lecture Performance on Playing Camillo

*Gertrud Lehnert (Berlin)*