Helmwart Hierdeis

„Gute" Spiele – „Böse" Spiele
Skizzen

1. Historische Vorbemerkungen

Friedrich Daniel Schleiermacher (1768–1834), Berliner Theologe, Philosoph und Pädagoge, beginnt eine seiner Vorlesungen mit dem Satz: „Was man im allgemeinen unter Erziehung versteht, ist als bekannt vorauszusetzen" (*Schleiermacher, F.D.* 1957, 7). Er hat natürlich recht. Nachdem jedermann von Geburt an den Einflüssen seiner Umgebung ausgesetzt ist und nachdem es für diese Beeinflussungsversuche, zumindest dort, wo sie institutionalisiert betrieben werden, auch die entsprechende Terminologie gibt, weiß jedermann diese einschlägigen Erfahrungen zu benennen und sich mit anderen über sie zu verständigen. Mit „Spiel" und „Spielen" steht es vermutlich ähnlich. Es scheint über alle Kulturen hinweg bestimmte Verhaltensweisen zu geben, die von anderen Verhaltensweisen (wie zum Beispiel religiösen Übungen, Verteidigung, Arbeit, Jagd, Nahrungsaufnahme) unterschieden werden können und für die sich die Kennzeichnung „Spiel" durchgesetzt hat.

Nun war *Schleiermacher* ein typischer Vertreter unserer Kultur insofern, als er die Dinge nicht auf sich beruhen lassen konnte. Die Tatsache, daß er das, was „Erziehung" meint, als bekannt annahm, hinderte ihn nicht daran, das Phänomen „Erziehung" ausführlich hin und her zu wenden, um zu demonstrieren, daß hinter dem allgemein Bekannten einiges Unbekannte verborgen bzw. daß der Alltagsblick mit Unschärfen und blinden Flecken versehen war.

Dem „Spiel" erging es ähnlich. Dabei dauerte es allerdings geraume Zeit, bis es die theoretische Aufmerksamkeit der Pädagogen erregte. Das lag wohl auch daran, daß sie zu lange ausschließlich auf die Ausbildung und die Moralisierung des Nachwuchses bedacht waren und dem Spiel daher nichts Positives abgewinnen konnten. Immerhin: Nachdem bereits *Platon* im siebten Buch der „Gesetze" es als „das beste" am Menschen angesehen hatte, daß er „zu einem Spielzeug Gottes geschaffen" sei, weshalb er nun „die möglichst schönen Spiele spielend ... sein Leben verbringen" müsse (*Platon* 1959, Band 6, 803 c, 173), nachdem die Dichtung des 17. Jahrhunderts die ganze Welt als Bühne und das Leben als Spiel beschrieben hatte (an

dessen Ende darüber entschieden wurde, wie ernst die Spieler ihre Rollen genommen hatten), nachdem die idealistische Philosophie und Dichtung darüber aufgeklärt hatte, daß der Mensch nur dort ganz Mensch ist, wo er spielt, nachdem ferner Altertumsforschung und Völkerkunde des ausgehenden 19. Jahrhunderts das Spiel als überzeitliches und kulturumgreifendes Phänomen entdeckt hatten und die Anthropologie dem „homo socialis et rationalis" und dem „homo faber" den „homo ludens" (vgl. *Huizinga, J.* 1939) hinzufügen konnte, da endlich mochten auch die mit der Entwicklung und den Lebensformen des Menschen befaßten Wissenschaften nicht mehr hintanstehen.

Dieser Überblick ist allerdings ungenau. Er läßt die Anregungen zum spielerischen Lernen bei *J.A. Comenius* (1592–1670) aus (vgl. *Comenius, J.A.* 1902). Er übergeht, daß *Friedrich Fröbel* (1782–1852) schon vor 170 Jahren das Spiel als wichtigsten Entwicklungsfaktor des Kindes gesehen und alltägliche Gegenstände aus der Welt des Kindes als „Spielgaben" didaktisiert hat (vgl. *Blochmann, E.; Klostermann, H.; Hoffmann, E.* 1963ff.). Er berücksichtigt auch nicht, daß um die Jahrhundertwende die ersten entwicklungspsychologischen Theorien des Kinderspiels entstanden sind, die den „Lebenswert" des Spiels in seinem Vorübungscharakter für spätere Entwicklungsstufen sehen (vgl. *Groos, K.* 1899; 1913). Schließlich lieferte die Pädagogische Reformbewegung in den ersten dreißig Jahren dieses Jahrhunderts nicht nur zahlreiche Rechtfertigungen „vom Kinde aus" für das Spiel, sondern zeigte auch phantasievoll und variantenreich, wie sich das Spiel zur Förderung der Kreativität und zur Anbahnung kognitiver Leistungen mit dem schulischen Lernen verbinden ließ. Und dann darf auch nicht übersehen werden, daß das ungebundene öffentliche Nachdenken über das Spiel zumindest in Deutschland 1933 für zwölf Jahre unterbrochen werden mußte. So ist es nicht verwunderlich, daß die in den 30er Jahren entstandenen Arbeiten von *Buytendijk (Buytendijk, F.J.J. 1934)* und *Huizinga (Huizinga, J. 1939)* über das Spiel als „Erscheinungsform der Lebenstriebe" bzw. über den „Ursprung der Kultur im Spiel" erst nach 1945 von Psychologie und Pädagogik diskutiert und weitergedacht werden konnten. Die ersten gründlichen phänomenologischen und empirischen Studien sind noch keine vierzig Jahre alt.

2. Evolutive Funktion des Spiels

„Spiel" ist ein Wort der Alltagssprache. „Spiel" und „Spielen" haben unseren Wortschatz in einer derartigen Vielfalt durchsetzt und finden fortwährend neue Anwendungsbereiche, so daß allein der Versuch, ein einigermaßen vollständiges Wortfeld zu bilden, in Atemnot versetzt. Alle bisherigen Unternehmungen, das „Spiel" auf den Begriff zu bringen, sind unbefriedigend verlaufen. So bleibt es meist bei einer Addition von Merkmalen, die durch Zweckfreiheit, Dynamik, das Zusammenwirken von Spannung und Lösung, Funktionslust, Unsicherheit des Ausgangs, Regelhaftigkeit, Quasirealität, Symbolisierung, Wiederholungen und Überraschungseffekte gekennzeichnet ist (vgl. z.B. *Heckhausen, H.* 1974, 133ff.; *Einsiedler, W.* 1990; *Fritz, J.* 1991, 13ff.). Die vom Deutschen Idealismus genährte Kulturphilosophie entzieht sich dem Dilemma der Begriffsbestimmung bis heute dadurch, daß sie das Spiel als ein nicht weiter ableitbares „Urphänomen" bezeichnet, das zum Wesen des Menschen gehöre. Es widersetze sich so jeder Analyse und jeder logischen Interpretation und sei möglich, denkbar und begreiflich nur, weil der Geist die absolute Determination des Menschen aufhebe (vgl. *Huizinga, J.* 1939, 10). Kein Wunder, daß in dieser Philosophie die Freiheit zum vorrangigen Merkmal des Spiels wird. Das Spiel unterliegt keinem inneren Zwang. Wir müssen nicht spielen. Wir könnten es genauso gut auch lassen. Es dient keinem vorgegebenen Zweck. Es sichert keine Existenz, ja es kann nur dort stattfinden, wo die wichtigsten Lebensbedürfnisse befriedigt sind. In dieser Freiheit bringt es Kultur hervor.

Wenn wir aber die Kulturphilosophie danach fragen, wie ein solches freies Handeln überhaupt möglich ist, dann bleibt sie uns die Antwort schuldig oder wir werden an die Natur zurückverwiesen: „Die Intensität des Spiels wird durch keine biologische Analyse erklärt, und gerade in dieser Intensität, in diesem Vermögen, toll zu machen, liegt sein Wesen ... Die Natur ... gab uns ... das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß" (vgl. *Huizinga, J.* 1939, 10). Und: „Die Realität Spiel erstreckt sich ... über Tierwelt und Menschenwelt zugleich. Sie kann mithin auf keinem rationalen Zusammenhang beruhen, da ein Gegründetsein in der Vernunft sie doch nur auf die Menschenwelt beschränken würde" (vgl. *Huizinga, J.* 1939, 10f.).

Wir haben in der jüngeren Vergangenheit gelernt, die beiden hier noch getrennten Welten als eine evolutive Einheit zu sehen und Rationalität nicht nur für unsere „Menschenwelt" zu reklamieren. Wir nehmen heute zudem Verhaltensweisen und Handlungsformen nicht einfach als Gegebenheiten der „Natur" hin, sondern fragen nach ihren Funktionen im Gesamt-

zusammenhang unserer Gattungsgeschichte. Von einer solchen Warte aus ist festzustellen, daß sich spielerisches Verhalten niemals in einer solchen Breite und Intensität erhalten und entfaltet hätte, wenn es für die spielenden Organismen nicht von Vorteil gewesen wäre – etwa in der Weise, daß das Spielvermögen sich günstig bei der Werbung, bei der Erhaltung der Brut, bei der Revierverteidigung oder bei der Entwicklung von Werkzeugen ausgewirkt hätte. Es steht außer Zweifel, daß der menschliche Organismus aufgrund der Ausdifferenzierung des Zentralen Nervensystems nicht nur ein unerschöpflich variantenreiches Spielverhalten hervorgebracht hat, sondern daß er auch wie kein anderer Organismus in der Lage war, die Erfolge, die er damit erzielte, in eine Bekräftigung seines weiteren Verhaltens umzusetzen. Spiel und Spielerfolg mußten darüberhinaus positiv bewertet werden, d.h. positive Gefühle auslösen, um die entsprechenden Wiederholungen zu veranlassen (vgl. z.B. *Eibl-Eibesfeldt, I.* 1980, 336ff.; *König, O.* 1975, 172).

Der „Witz des Spiels" widersetzt sich also keineswegs der Analyse, sondern er zeigt sich als lebenssichernde, Lebensmöglichkeiten erweiternde, erfolgversprechende Funktion, die ihre entscheidende Ausprägung in der Kultur erfährt. Was wir „Kultur" nennen, ist somit die Schöpfung jener Gattung, die am besten spielen konnte, gleichgültig, ob uns die Spielfelder als Religion, Kunst, Dichtung, Wissenschaft, Technik oder Politik entgegentreten. Die Kultur wird ihr Instrument, mit dem sie sich von der übrigen Welt distanziert und mit dem sie die Welt beherrscht. Nur: Unsere Gattung zerfällt ihrerseits in besser und schlechter, d.h. in erfolgreicher und erfolgloser Spielende, und in der Kultur schreiben die einen ihre Überlegenheit über die anderen fest. Zugleich bietet die Kultur den Nährboden für die Entwicklung zahlloser weiterer Spiele – bis hin zu solchen, die sich von der lebenserhaltenden und -fördernden Spielintention der Gattung weit entfernt haben und gegen sie selbst eingesetzt werden können oder die sich dysfunktional verselbständigen. Die Spiellust, ursprünglich die Schwester der Lebenslust, schlägt um in die Lust, den Untergang, auch den eigenen, zu inszenieren oder ihn voyeuristisch zu genießen.

3. Spiel und Freiheit

Unter den Merkmalen des Spiels wurde und wird immer wieder die Freiheit an erster Stelle genannt. Über 200 Jahre hinweg jubelt es von der Zweckfreiheit des Spiels (*Kant*), von seiner Unabhängigkeit von triebhafter Begierde und moralischer Nötigung (*Schiller*), vom Spiel als Kontrast zu

Ernst, Abhängigkeit und Not (*Hegel*), vom Spiel als einer Tätigkeit, bei der wir nichts Förderliches für das Leben tun müssen (*Spencer*), von der Verantwortungsfreiheit des Spielers (*W. Stern*), von der Freiheit, sich nicht wehren zu müssen (Belege bei *Scheuerl, H.* 1962, 69ff.).

Nun wird niemand leugnen, daß alle diese „Freiheiten von" in mancher Hinsicht zutreffen mögen. Niemand wird aber auch ihre Begrenzungen und inneren Widersprüche übersehen, am wenigstens ihr eigentliches Manko. Es besteht darin, daß sie die Freiheit von der Notwendigkeit zu spielen nicht einschließt. Denn mir steht es ganz und gar nicht frei, auf das Spielen überhaupt zu verzichten. Nur über das Spielen eigne ich mir die Welt an; nur über das Spielen erwerbe ich Regelbewußtsein und Lebensroutine; nur über das Spielen lerne ich mit anderen zu leben; nur über das Spielen komme ich überhaupt so weit, daß ich mich in ein Verhältnis zum Spiel setzen kann. Es gibt also, besonders in jungen Jahren, einen unaufhebbaren Zwang zum Spiel (vgl. *Scheuerl H.* 1962, 73). Meine Spielfreiheit ist nicht essentiell, sondern akzidentiell: Ich bin beim Spiel nicht an bestimmte Gegenstände gebunden. Niemand schreibt mir die Szenen vor, in denen ich meine Überforderungen abarbeite. Ich darf neue Spiele erfinden. Ich kann zu bestimmten Spielen Ja oder Nein sagen. Gelegentlich darf ich die Regeln mitbestimmen. Ich darf sie sogar hin und wieder zu meinen oder zu anderer Gunsten auslegen. Ich kann mir Zeit und Ort mancher Spiele aussuchen, manchmal die Mitspieler. Und gelegentlich bin ich so frei, aus dem Spiel auszusteigen, das Spiel zu verderben. Im Spiel genieße ich also manche Freiheiten, die ich außerhalb des Spiels nicht in Anspruch nehmen kann. Und dann gibt es zweifellos Spiele, die die Spielräume des Denkens, Fühlens und Handelns erweitern, die Ängste auflösen und die das, was sich im Augenblick nicht bewältigen läßt, wenigstens vorübergehend vergessen machen (vgl. *Hartmann, K.* 1974, 76ff.; *Waelder, R.* 1974, 50ff.).

4. Spiel und Entwicklung

Wenn eben behauptet wurde, daß es ohne Spiel keine Menschwerdung gäbe, so gilt das in mehrfacher Weise, so z.B.:

- für die Erprobung und das Training unserer Körperfunktionen vom ersten Lebenstag an;
- für den experimentellen handelnden Umgang mit den Dingen unserer Umgebung, über den wir ihre sinnlichen Qualitäten erfassen und ihre physikalischen Eigenschaften begreifen;
- für die Bearbeitung unserer Erlebnisse und Erfahrungen, die wir als Kin-

der mit anderen, vor allem mit den Erwachsenen machen;
- für die Zuschreibung wechselnder Bedeutungen in den Fiktionsspielen, in denen wir nicht nur unterschiedliche Sichtweisen, sondern auch die Konstruktion der Wirklichkeit erlernen;
- für die unermeßliche Vielfalt von Rollenspielen, in denen eigene Vorstellungen, Wünsche und Gedanken erprobt werden (vgl. *Baacke, D.* 1984, 249ff.; *Hassenstein, B.* 1987, 75ff., 86ff., 330ff., 384ff.).

Dabei ist das Kind zunächst eins mit seinen Phantasien und Vorstellungswelten, d.h. die „Quasirealität" des Spiels erschließt sich ihm erst nach und nach. Ein Beispiel: Die dreijährige Tochter unserer Freunde hatte mit ihrem „Peterle" einen unsichtbaren Begleiter und Spielkameraden, den sie immer mitnahm, so einmal auch zu einem sonntäglichen Familienspaziergang. Der Weg führte nach einiger Zeit zu einer Bank im Wald, auf der neben Mutter, Vater und Tochter auch das „Peterle" Platz nahm und von der mitgebrachten Brotzeit reichlich abbekam. Danach ging die Wanderung weiter, etwa eine halbe Stunde lang – bis plötzlich das Kind laut aufschrie und zu weinen begann: Das „Peterle" war auf der Bank sitzengeblieben. Alle Tröstungen und alle Versprechungen der Eltern, das „Peterle" werde nachkommen oder zu Hause warten, halfen nichts. Das Mädchen ging keinen Schritt weiter und steigerte sich so sehr in seine Verzweiflung hinein, daß die Eltern schließlich umkehrten. Bei der Bank angelangt, fand die Tochter ihr „Peterle" wieder vor, nahm es mit Freuden in Empfang, und der Sonntag war gerettet – zumindest für das Kind. Als Kontrast hierzu können wir die Geschichte eines Vaters ansehen, der erzählt, er habe seinen vierjährigen Sohn, der sich eben als Lokomotive vor eine Reihe von Hockern gespannt hatte, geküßt. Darauf der Sohn: „Du darfst die Lokomotive nicht küssen, sonst meinen die Wagen, der Zug wäre nicht echt". Hier scheint die Einheit von Phantasiewelt und realer Welt bereits aufgelöst zu sein.

Über das Spiel werden wir gesellschaftsfähig – nicht nur in dem Sinne, daß wir soziale Rollen simulieren und Vorbilder nachahmen, sondern indem wir die implizite Moral von Spielregeln erlernen. *Jean Piaget* und seine Mitarbeiter haben in Genf jahrelang Kindern verschiedener Altersgruppen beim Murmelspielen zugesehen und dabei beobachtet,

- wie die Jüngsten (Drei- bis Vierjährige) zunächst eigene Regelmäßigkeiten entwickeln (mit den Murmeln Häufchen bilden, sie nach Aussehen und Größe ordnen, sie fallenlassen);
- wie sie später (als Vier- bis Sechsjährige) zusehen, was die älteren Kinder mit den Murmeln machen und wie sie dann deren Regeln nachahmen

(zum Beispiel die Murmeln in ein Viereck oder in einen Kreis legen und sie mit anderen Murmeln zu treffen versuchen), dies aber zunächst noch für sich allein;

- wie danach (bei den Sieben- bis Zehnjährigen) das gemeinsame Spiel entsteht, die Angleichung der Regeln, die Verständigung über Ausnahmen, auch wenn jedes Kind über die Spielregeln noch seine ganz persönlichen Ansichten hat;
- und wie schließlich in den Jahren danach das Interesse an den Regeln als solchen erwacht und die Fähigkeit zunimmt, alle möglichen Fälle vorauszusehen und zu kodifizieren (*Piaget, J.* 1954, 48ff.; 346f.).

Was der Genfer Entwicklungspsychologe beim Murmelspiel der Kinder entdeckt hat, findet grundsätzlich bei allen Spielen statt, die Kinder spielen. Immer führt der Weg von individuellen zu übernommenen Regeln und dann zu allgemeinen Spielprinzipien. Ihm fiel auf, daß die Kleineren Regelverletzungen durch Mogeln als unmoralisch ansehen. Wer sich auf diese Weise Vorteile zu verschaffen sucht, ist „gemein", ist „böse". Je älter die Kinder werden, desto eher achten sie darauf, daß durch persönliche Regelauslegungen, durch die Einführung von Regeln, die nicht mit anderen abgesprochen worden sind, durch das Ausnützen der Unachtsamkeit der anderen das Spiel selbst nicht zerstört wird. Regelausweitungen und -verletzungen zum eigenen Vorteil werden also praktiziert, bei anderen vermutet, ja sogar hingenommen, solange dadurch der soziale Zusammenhang und damit die Chance zum Weiterspielen erhalten bleibt (*Piaget, J.* 1954, 347). „Denn falschspielen, wieder falschspielen – unmöglich!" lautet das Resumee des Falschspielers bei *Sacha Guitry:* „Nicht aus Angst, erwischt zu werden. Auch keineswegs aus Ehrlichkeit. Nein: aus Liebe zum Spiel ... – man kann nicht den Zufall ersetzen" (*Guitry, S.* 1988, 150).

Die Regeln, die Kinder beim Spielen erwerben, entwickeln und verinnerlichen, sind teils Vorwegnahmen künftiger Regeln der Erwachsenenwelt, teils bilden sie ein Gegengewicht zu ihnen. Manchmal zeigen sie der Erwachsenenwelt, daß das, was sie als Anarchie überwunden zu haben glaubt, in der jungen Generation stets präsent ist. Darum müssen Erwachsene Spiele verbieten, durch die sie sich und ihre Regeln bedroht fühlen, die zu lustbetont, zu körperlich, zu laut, zu konfliktträchtig sind. Darum sollen keine nichtsnutzigen Spiele gespielt werden. Darum sollen Kinder mit Spielkameraden, von denen man „nichts Rechtes lernt", nicht spielen. Dann kommen Aufforderungen wie: „Spielt doch was Gescheites!" „Das ist doch ein schönes Spiel!" „Schöne Spiele" sind solche, die in die Spielregeln der Erwachsenen einüben. Glücklicherweise lassen sich die Spiele der Generationen nicht

restlos zur Deckung bringen, weil die junge Generation zu phantasievoll und zu hartnäckig ist und die Erwachsenen manchmal nicht mehr wissen, wie sie die Einhaltung ihrer Gebote und Verbote kontrollieren und ihre Wünsche durchsetzen sollen. Es gehört zu den Eigenheiten des Generationenverhältnisses, daß die ältere Generation dem Vibrationsdruck der Jungen immer ein wenig nachgeben muß. Die junge Generation macht also durchaus auch positive Erfahrungen bei der Durchsetzung ihrer Spielmodi. Sie fühlt sich zu Gegendefinitionen ermutigt und trägt damit dazu bei, die Erstarrung der gesellschaftlichen Moral zu verhindern.

5. „Spiele der Erwachsenen"

Daß nicht nur Kinder und Jugendliche spielen, ist eine banale Feststellung. Die bei den Spielen der Erwaschsenen beobachtbaren Funktionen unterscheiden sich von den Funktionen der früheren Spiele nicht sonderlich – nur daß sich in der Regel ihre Bedeutung für die individuelle Entwicklung reduziert. Ansonsten leben auch die Erwachsenenspiele von dem, was sie an Spannung, Entspannung, Unterhaltung, Rekreation, Training von geistigen und körperlichen Einzelfunktionen und Vergnügen gewähren oder was über sie an weiteren erwünschten persönlichen und kollektiven Erfahrungen möglich wird.

Der Spielbegriff kann aber auch auf eine Dimension des menschlichen Sozialverhaltens ausgedehnt werden, hinter der das Spielerische erst auf den zweiten Blick erkennbar wird. „Spiele der Erwachsenen"- unter diesem Titel erschien 1967 in Deutschland ein Buch, in dem sein Autor, der amerikanische Psychotherapeut *Eric Berne*, unter stillschweigendem Rückgriff auf die soziologische Theorie vom „Rollenspiel" eine „Psychologie der menschlichen Beziehungen" entwarf (*Berne, E.* 1968). Er klassifiziert dabei die zwischen Menschen unablässig stattfindenden sozialen Verbindungen und Aktivitäten – von der einfachen Anerkennung der Gegenwart eines anderen bis hin zu den komplexesten „Transaktionen" – als „Spiele", sofern sie „von verdeckten Motiven beherrscht werden" und auf „Nutzen" ausgerichtet sind (1968, 61). Der Nutzen kann für den einzelnen in vielerlei bestehen: in sozialer Anerkennung, in der Anpassung an unterschiedliche Anforderungen, in Verhaltenssicherheit, in der Beherrschung diverser Gegenüber, in der Entlastung vom Zwang, Beziehungen zu anderen mit einem hohem Aufwand an Aufmerksamkeit und Strategie zu leben. Diesen Spielen fehlt jedoch die „Unschuld". Sie werden immer gespielt – „von ahnungslosen Menschen, die in Duplex-Transaktionen verwickelt sind,

ohne sich dessen voll bewußt zu werden" (*Berne, E.* 1968, 63) – mit dem Ziel, sich in eine bessere und die Mitmenschen nach Möglichkeit in eine schlechtere Position zu bringen bzw. für sich selbst aus einer Situation des Maximum an Gratifikationen (z.B. Altruismus der anderen, eigene Überlegenheitsgefühle, materieller Gewinn) herausholen. *Berne* sieht diese Fähigkeit als Folge von Lernprozessen von Kindheit an – durch miteinander und mit anderen spielende Eltern animiert oder modellhaft vorgebildet (1968, 75ff.).

Das Gelingen solcher Spiele ist an die Bedingung geknüpft, daß die Beziehungen, die sie als soziale Basis benötigen, nicht abbrechen. Die Person, der „mitgespielt" wird, darf also von diesem Spiel nichts merken, oder: Verlust und Schaden müssen für sie erträglich sein, oder: sie muß einen Ausgleich erhalten, oder: sie wittert die Chance zu einem noch effektvolleren Gegenzug. Der besondere Reiz dieser Spiele und damit die stete Versuchung, sie immer aufs neue zu spielen, besteht in einem Balanceakt zwischen erhofftem Nutzen und befürchtetem Verlust – wie bei allen Gewinnspielen, nur daß hier der Verlust auch in der Beendigung von Beziehungen bestehen kann. Als Variationen vorgeschriebener Verhaltens- und Beziehungsmuster nutzen und schaffen sie Freiräume im gesellschaftlichen Normensystem, in denen die Spielregeln noch ausgehandelt werden können – auch wenn das Spiel, seine Regeln und die Prozesse des Aushandelns dem Bewußtsein weitgehend entzogen sind. Ihre Schemata, Aktionsmuster und Funktionen in Zweierbeziehungen wie in Gruppen zu erkennen, macht sich die Transaktionsanalyse zur Aufgabe (vgl. *Berne, E.* 1968, 36ff.).

6. Spiel und Gewalt

Der Blick auf den Zusammenhang von Spiel und Kultur, auf die Bedeutung des Spiels für die Onto- und Phylogenese des Menschen und auf die entspannenden Funktionen des Spiels könnte leicht dazu führen, nur das Konstruktive, Förderliche, Entspannende, im guten Sinne Menschliche am Spiel zu sehen.
Zur Vergegenwärtigung des Gegenteils einige willkürlich ausgewählte Beispiele:

- Vor etwa 2 000 Jahren wird ein Mensch gekreuzigt. Während er stirbt, wird „über sein Gewand das Los geworfen". Zuvor hat man ihn während der Folter als König verkleidet, ihm die Augen verbunden, ihn geohrfeigt und raten lassen, wer ihm die Schläge verabreicht hat (*Neues Testament Mt.* 27, 27–30; 27, 35).

- Bei den „Spielen" im sog. alten Rom hing die öffentliche Tötung der Unterlegenen von einem Fingerzeig des Kaisers ab.
- Kriege bringen Spiele der Sieger mit den Besiegten mit sich: So erzählt ein deutscher Fremdenlegionär im Fernsehen, er habe seinerzeit den Auftrag erhalten, mit 40 Vietkong-Gefangenen den Bombentrichter in einer Straße aufzufüllen. Er habe den Auftrag absichtlich so verstanden, daß er ihn mit ihren Leichen füllen solle und die 40 erschossen. Wir kennen außerdem die Geschichten von zivilen Kriegsopfern, in deren Körper Muster gebrannt, geschnitten oder geschossen, die mit ihren eigenen Fäkalien erstickt werden, von Männern, denen ihr Glied als „Zigarre" in den Mund gesteckt wird.
- „Schaukel" heißt eine Foltermethode, bei der dem Opfer die Hände an die Fersen gefesselt werden. Danach wird es mit dem Bauch nach unten auf eine Stange gehängt.
- „Es war doch nur ein Spiel", sagten fünf junge Burschen, die in einem Innsbrucker Jugendzentrum einem Mädchen, das sich heftig wehrte, den Slip ausgezogen hatten.
- „Neger aufklatschen" nennen Skinheads ihre Strategie, sich einen schwarzen Passanten zu greifen, seinen Kopf auf die Bordkante zu drücken und mit den Stiefeln darauf herumzuspringen.

Gemeinsam ist diesen Szenen, daß hier die Spieler ihre Macht auskosten, indem sie ihrem jeweiligen Gegenüber demonstrieren, daß die Normierung der Situation allein in ihrer Hand liegt. Gemeinsam ist ihnen ferner die Irreversibilität der Rollen und die völlig fehlende soziale Affektkontrolle (vgl. *Sutton-Smith, B.* 1987, 42, 161). Gemeinsam ist ihnen schließlich das offenbar lustbereitende Spiel mit jener Grenze, die Tod oder Quasi-Tod (verstanden als Ohnmacht, Unterwerfung, Ausgeliefertsein, Verlust der Selbstverfügung) heißt. Spiele dieser Art als spannend und lustvoll erleben zu können, setzt eine emotionale Distanzierung vom Opfer voraus (durch seine Definition als nicht ebenbürtig, als Feind, als Nicht-Mensch), für die es bei den höheren Organismen, v.a. was das innerartliche Verhalten angeht, keine Parallele gibt und deren anthropogene und soziokulturelle Determinanten nur mühselig und bruchstückhaft aufzufinden sind. Das gilt im übrigen auch für die Lust an virtuellen Macht- und Tötungsspielen (vgl. *Rathmayr, B.* 1994; *Merten, K.* u.a. 1994; *Hartwig, H.* 1986), gleichgültig ob sie bei Jugendlichen oder Erwachsenen beobachtet werden. Nur der direkte, monokausale Transfer von persönlichen Vorbildern oder modellhaft scheinenden Situationen auf das eigene Verhalten ist nicht belegbar (vgl. *Vogelgesang, W.* 1991). Was jene Spiele angeht, bei denen der Spielreiz in der Annäherung an den eigenen Tod besteht, in denen also das eigene

Leben „verspielt" werden kann, so scheint auch hier eine spezifische menschliche Erfindung vorzuliegen. Ob ihr Ursprung im Mangel an reizvollen Aufgaben bei der Existenzsicherung, an erworbener Bindungsunfähigkeit oder in frühen Erfahrungen des Nicht-Gesichertseins zu suchen ist, wäre zu eruieren.

„Böse" Spiele? – Jedenfalls ist das Spiel ein ambivalentes Phänomen (vgl. *Berne, E.* 1968, 61ff.; *Sutton-Smith* 1983). Dem entspannenden, entwicklungsfördernden, Funktionen perfektionierenden, konstruktiven, die kulturelle Evolution mit Impulsen versehenden, Sozialität vermittelnden, zumindest die Zeit angenehm vertreibenden Spiel steht das gefährliche und gefährdende, das Zusammenleben störende, Entwicklungen vernichtende, destruktive Spiel. Wer das eine „gut" und das andere „böse" nennt, hat zwar die Kriterien unserer Moral hinter sich, verzichtet aber auf scharfe und unstrittige Kennzeichnungen. Aber vielleicht genügt die Dichotomie vorläufig als Auslöser für die Bildung von Hypothesen.

Literatur

BAACKE, Dieter (1984): Die 6- bis 12 jährigen. Einführung in Probleme des Kindesalters. Weinheim, Basel.

BERNE, Eric (1967): Spiele der Erwachsenen. Psychologie der menschlichen Beziehungen. Hamburg (6. Aufl.).

BLOCHMANN, Elisabeth/KLOSTERMANN, Helga/HOFFMANN, Erika (1963ff.): Fröbels Theorie des Spiels. 3 Bde. Weinheim.

BUYTENDIYK, Frederik Jakobus Johannes (1933): Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe. Berlin.

COMENIUS, Johannes Amos (1961): Didactica Magna. Große Didaktik. Berlin.

EIBL-EIBESFELDT, Irenäus (1980): Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung. Ethologie. München, Zürich (6. überarb. und erw. Aufl.).

EINSIEDLER, Wolfgang (1991): Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. Bad Heilbrunn.

FLITNER, Andreas (Hg.) (1974): Das Kinderspiel. München (2. Aufl.).

GROOS, Karl (1913): Das Seelenleben des Kindes. Berlin (4. Aufl.).

GROOS, Karl (1898): Die Spiele der Menschen. Jena.

HARTMANN, Klaus (1974): Über psychoanalytische „Funktionstheorien" des Spiels. In: FLITNER, A. (Hg.), S.76ff.

HARTWIG, Helmut (1986): Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien. Weinheim, Berlin.

HASSENSTEIN, Bernhard (1987): Verhaltensbiologie des Kindes. München, Zürich (4. überarb. und erw. Aufl.).

HECKENHAUSEN, Heinz (1974): Entwurf einer Psychologie des Spielens. In: FLITNER, A. (Hg.), S.133ff.
HUIZINGA, Johan (1939): Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Amsterdam.
KÖNIG, Otto (1975): Urmotiv Auge. Neuentdeckte Grundzüge menschlichen Verhaltens. München, Zürich.
MERTEN, Klaus u.a. (Hg.) (1994): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen.
PIAGET, Jean (1954): Das moralische Urteil beim Kinde. Zürich.
PLATON (1959): Nomoi. Die Gesetze. Sämtliche Werke Bd.6; hrsgg. von GRASSI, Ernesto. Hamburg.
RATHMAYR, Bernhard (1994): Medien und Gewalt. Über die Faszination des Schreckens im Zeitalter der Vernunft. Hagen (Fernuniversität).
SCHEUERL, Hans (1962): Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim (3. Aufl.).
SCHLEIERMACHER, Friedrich Daniel (1957): Die Vorlesungen aus dem Jahr 1826 (Nachschriften); hrsgg.v. E. WENIGER unter Mitwirkung von Th. SCHULZE. Düsseldorf, München.
SPRUNG, Ernst (1968): Roulette-Spiel und Betrug. Falschspiel in Praxis und Theorie, korrigiertes Glück. Wien.
SUTTON-SMITH, Brian (1978): Die Dialektik des Spiels. Schorndorf.
SUTTON-SMITH, Brian (1983): Die Idealisierung des Spiels. In: GRUPE, O. u.a. (Hg.): Spiel – Spiele – Spielen. Schorndorf.
VOGELGESANG, Waldemar (1991): Jugendliche Videocliquen. Action und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Opladen.
WAELDER, Robert (1974): Die psychoanalytische Theorie des Spiels. in: FLITNER, A. (Hg.), S.50ff.

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: Matreier Gespräche - Schriftenreihe der Forschungsgemeinschaft Wilheminenberg

Jahr/Year: 1966

Band/Volume: 1996

Autor(en)/Author(s): Hierdeis Helmwart

Artikel/Article: "Gute" Spiele - "Böse" Spiele. Skizzen 21-32