

Anne C. Weihe

Politisches Spielen

Grundlegungen
für eine Theorie
politischer
Handlungskreativität

VERLAG KARL ALBER



Anne C. Weihe
Politisches Spielen

VERLAG KARL ALBER 

Anne C. Weihe

Politisches Spielen

Grundlegungen für
eine Theorie politischer
Handlungskreativität

Verlag Karl Alber Freiburg/München

Anne C. Weihe

Political Playing

Foundations for a theory of political creativity

All too easily *homo ludens* raises a feeling of distrust, as soon as we imagine him in the role of a politician. The author uses a novel systematic approach to examine how knowledge about elementary resources of political action is limited by a narrowed-down interpretation of the word *play*, which lets our political language focus on characteristics of *games* (e. g. Chess or Poker).

In contrast to this, a generalized term ›political playing‹ could strengthen our insight into the fundamental creativity of playfully unfolded political actions – a topic already discussed by Plato, Schiller, Plessner and Huizinga. Here, playing in politics becomes imaginable as a highly specific phenomenon that is neither compatible with the perception of politics as a mere game, nor with a concept confined to rationality of purpose or the friend-enemy-distinction. Instead, it appears as a mode of action which is opening up the chance for a free-of-purpose space for unforeseeable, respectful relationships even in highly antagonistic and serious situations. For this, the term ›political playing‹ overcomes the anthropology of inseparableness of playing and protected *spaces for play* on the one hand, and the economised and predominant ›play‹-concept, which is called *game theory*, on the other.

The Author:

Anne C. Weihe, born 1976 in Herford, studied political science (Berlin). After that: micropolitical commitment research (Bremen), and PhD at the graduate college „Cultural hermeneutics in relation to difference and trans-difference“ (Erlangen). Currently: freelance phenomenological-anthropological research, qualifying as deacon, and working in psychiatric geriatric care.

Anne C. Weihe

Politisches Spielen

Grundlegungen für eine Theorie
politischer Handlungskreativität

Allzu leicht erweckt der Mensch als *homo ludens* Misstrauen, sobald man ihn in der Rolle des Politikers erahnt. Wie ein Erkunden seiner elementar politischen Handlungspotentiale durch tradierte Verengungen des Worts *Spielen* verhindert wird, die mitunter Rückgriffe der politischen Sprache auf Spiele-Vor-Bilder (z. B. Schach oder Poker) bewirken, dies weist die Autorin durch einen neuartigen Ansatz der systematischen Begriffsanalyse nach.

Demgegenüber könne ein Allgemeinbegriff ›politischen Spielens‹, der das spielanthropologische Spiel-Raum-Primat und den politikwissenschaftlich vorherrschenden ökonomisierten Spielbegriff überwindet, unseren Blick für jene originäre Kreativität spielend entfalteter politischer Handlungen stärken, an die bereits Platon, Schiller, Plessner und Huizinga heranführten. Darin wird das Spielen in der Politik als eine höchst spezifische und voraussetzungs-volle Erscheinung begreifbar, die weder mit der Vorstellung von Politik als *bloßem Spiel* noch mit einem auf Zweckrationalität oder das Freund-Feind-Schema begrenzten Begriff des Politischen vereinbar ist: als ein Handlungsmodus, dessen primärer Sinn darin besteht, selbst in hoch antagonistischen Ernstsituationen die Chance für einen zweckgelösten Freiraum der respektvollen Kommunikation allererst zu eröffnen, und damit die Genese unvorhersehbarer Beziehungen mit zukunftsfähigem Verbindlichkeitspotential zu befördern.

Die Autorin:

Anne C. Weihe, geb. 1976 in Herford. Studium der Politikwissenschaft (Berlin), anschließend mikropolitische Verbindlichkeitsforschung (Bremen) und Doktorandin im Graduiertenkolleg „Kulturhermeneutik im Zeichen von Differenz und Transdifferenz“ (Erlangen). Aktuell: freischaffende phänomenologisch-anthropologische Grundlagenforschung, Ausbildung zur Diakonin und in der psychiatrischen Altenpflege tätig.

Ohne die großzügige Förderung durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft wäre die vorliegende Arbeit nicht möglich gewesen.

Originalausgabe

© VERLAG KARL ALBER
in der Verlag Herder GmbH, Freiburg / München 2018
Alle Rechte vorbehalten
www.verlag-alber.de

Satz und PDF-E-Book: SatzWeise, Bad Wünnenberg
Herstellung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN (Buch) 978-3-495-48952-9I
SBN (PDF-E-Book) 978-3-495-81749-0

*Dieses Buch ist Marc-Andor Lorenz gewidmet,
dessen Geist und Liebe mein Atem,
meine Flügel sind*

„Warum spielen wir? Der Mensch spielt,
um in der Bedrohung, die ihn umgibt,
einen souveränen Raum auszugrenzen
und mit einem Gesetz zu erfüllen,
das sein, des Menschen, Gesetz ist.
Hier schafft er sich eine Zone der Freiheit.
In dieser Zone gilt seine Ordnung.
Ihrem Zwang unterwirft er sich willig,
denn sie ist von ihm selbst gewollt.“
(Jost Trier, *Spiel*, S. 462)

„Denn der Frieden wird nicht ein für allemal
hergestellt, er muß vielmehr immer wieder
neu gestiftet werden.“
(Helmut Schmidt, *Menschen und Mächte*, S. 12)

Danksagung

Für die vorliegende Publikation habe ich das im März 2016 von der Philosophischen Fakultät und dem Fachbereich Theologie der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg als Dissertation angenommene Manuskript leicht überarbeitet. Die wichtigsten Anregungen hierzu verdanke ich meinen beiden Gutachtern Prof. Dr. Clemens Kauffmann und Prof. Dr. Frank Nullmeier, die meinen Forschungsprozess allzeit vertrauensvoll und mit wertvollen Ratschlägen begleitet haben.

Meine Freude darüber, die Früchte intensiver und erfüllender Forschungsjahre nun als Buch veröffentlichen zu dürfen, möchte ich vor allem auch mit all jenen teilen, die die Realisierung dieses Herzensprojekts aus nächster Nähe miterlebt und mir so den Boden für eine der schönsten Zeiten meines Lebens bereitet haben: mit meinem Lebensgefährten Marc-Andor Lorenz, mit meinen Eltern Keum-Jea und Dr. Wolfgang Weihe, mit meiner Oma Renate Weihe und mit meinen Freundinnen und Freunden Brigitte Fuhrmann, Dr. habil. Klaus Preisner, Dr. Philipp Klages, Dr. Philine Weyrauch und Dr. Milena Büchs. Darüber hinaus möchte ich mich bei Gert Habild und seiner Frau Elke Harnisch bedanken, die mich während meiner Promotionszeit für viele Monate in Nürnberg beherbergten, und nicht zuletzt auch bei den Mitgliedern des Erlanger Graduiertenkollegs „Kulturhermeneutik im Zeichen von Differenz und Transdifferenz“ und des Bayrischen Promotionskollegs, die mir die Erfahrung einer Geistesgemeinschaft, in der Eigenes und Anderes ganz natürlich miteinander verbunden sind, geschenkt haben.

Inhalt

Einleitung	17
----------------------	----

ERSTER TEIL

Semantische Studien für eine handlungszentrierte Öffnung und allgemeinbegriffliche Weitung des Spielbegriffs	31
--	----

1. Kristallisation einer verdeckten handlungstheoretischen Problemstellung	39
1.1. Das Exklusionsparadigma einer politischen Spiel- Deutung des Handelns	42
1.1.1. <i>Spielraum-zentrierte Allgemeinbegriffe des Spiels am Beispiel von Fink, Caillois und Popitz</i>	45
1.1.2. <i>Spiel-Raum – Spiel-Handlung – Spiel-Welt</i>	63
1.2. Das Universalisierungsparadigma einer politischen Spiel-Deutung des Handelns	68
1.2.1. <i>Ankerstellen des „spieltheoretischen“ Spielbegriffs</i>	76
1.2.2. <i>Negation eines Begriffs der Spiel-Handlung im politisierten Handlungsbegriff Spiel</i>	88
1.3. Befund einer Sekundärstellung der Spiel-Handlung im Begriff Spiel	90
1.3.1. <i>Ein phänomenologischer Erklärungsansatz</i>	92
1.3.2. <i>Zwei einander ausschließende Lösungswege und Untersuchungsfortgang</i>	96

2.	Spiel nur als Handlung ‚hören‘	101
2.1.	Vom engen zum allgemeinbegrifflichen Spiel- Verständnis	102
2.1.1.	<i>Gefahr einer verabsolutierenden Bedeutungs- engführung in der Rede vom Spiel im Allgemeinen</i>	104
2.1.2.	<i>Bedeutungsweite</i>	111
2.1.3.	<i>Von spilan zum zäunenden Handeln</i>	114
2.2.	Vom Spiel zum ›Spielen‹	120
2.2.1.	<i>Interdependenz in der Differenz von Substantiv und Verb</i>	121
2.2.2.	<i>Spielen im intransitiven oder transitiven Wort- gebrauch</i>	125
2.2.3.	<i>Lorenz' Unterscheidung einer typisierenden von einer modalen Grundauffassung des Spielens</i>	127
3.	›Spielen‹ als einen universalen Modus des Handelns verstehen	133
3.1.	Fragen nach dem Zweck oder nach dem Sinn	134
3.2.	Spielen im Lichte von Buytendijks Verhaltens- phänomenologie	140
3.2.1.	<i>Von der jugendlichen Verhaltensdynamik zum Spiel</i>	142
3.2.2.	<i>Spielend zur Spielsphäre</i>	145
3.2.3.	<i>Zur pathisch-sozialen Kreativität des Spielens ohne Spiel-Raum</i>	156
3.3.	Plessners soziologisch erweiterte Philosophische Anthropologie des Spielens	158
3.3.1.	<i>Rollenspielen als spielendes Instrumentalisieren</i>	161
3.3.2.	<i>Facetten des Spielens als bezugsuniversale Umgangsweise</i>	167
3.3.3.	<i>Zur verhalten-sozialen Kreativität des Spielens ohne Spiel-Raum</i>	173
3.4.	Das Eigentümliche des ›Spielens‹ in seinem Heraustreten aus dem Schatten des Spiels	176
4.	›Spielen‹ in modaler philosophisch-anthropologischer Auslegung als ein Ansatz zur Reflexion von politischen Handlungsmöglichkeiten	179

ZWEITER TEIL

Politisches Handeln *sub specie ludi* deuten

– Ideengeschichtliche Grundlegungen –	183
1. Zur Einführung in den Themenkreis: Der grenzüberschreitend spielende Mensch in Platons Dialogen	186
2. Drei politisch integrative Konzeptionen des Spielens	201
2.1. Schiller über das Spielen als Modus eines konflikt- lösenden politischen Handelns	201
2.1.1. <i>Begrenztheit der Vernunft als Quelle politischen Handelns</i>	202
2.1.2. <i>Der Spieltrieb als Partner politischer Vernunft</i> . . .	208
2.1.3. <i>Spielen als Modus politisch-ästhetischen Handelns – Zwei Ausprägungen, ein Ziel</i>	218
2.1.4. <i>Mit der Schönheit nur spielen als ein Prinzip politischer Inklusion oder: Spielend entfalteter politischer Handlungssinn 1</i>	225
2.1.5. <i>Ein integrativer Denkweg – doch in Konflikt- Umgehung</i>	229
2.2. Plessner über das Spielen als Modus eines regelbildenden politischen Handelns	231
2.2.1. <i>Politischer Spielgeist wider den sozialen Radikalismus</i>	232
2.2.2. <i>Vom Spieltrieb des Lebens zum Spiel der Gesellschaft</i>	240
2.2.3. <i>Politisch handeln für ein diplomatisches Spiel</i>	249
2.2.4. <i>Gegenseitigkeit als ein Prinzip politischer Inklusion oder: Spielend entfalteter politischer Handlungssinn 2</i>	265
2.2.5. <i>Ein integrativer Denkweg – doch in Negation der Verständigungsdimension politischen Handelns</i> . . .	269
2.3. Huizinga über das Spielen als Modus eines wett- kämpferisch-fortschrittlichen politischen Handelns	270
2.3.1. <i>Spielen als eine Urform sozialen Handelns</i>	273
2.3.2. <i>Spiel und Kultur als Zwei-Einheit</i>	281
2.3.3. <i>Der Agon als Realisationsprinzip politischen Handelns</i>	289

2.3.4. <i>Das agonalisierte soziale Spiel als ein Prinzip politischer Inklusion oder: Spielend entfalteter politischer Handlungssinn 3</i>	299
2.3.5. <i>Ein integrativer Denkweg – doch in Ausgrenzung des anderen</i>	302
2.4. <i>Zwei-einheitlich gewobene Denkfiguren mit gemeinsamer Kernstruktur</i>	303

DRITTER TEIL

Wegmarken für ein integratives und ausbalanciertes Handlungsverständnis	313
--	-----

1. Von der typisierenden zur allgemeinbegrifflichen semantischen Verbindung	317
1.1. Drei Kriterien der Vermittelbarkeit von Spielanthropologie und politischem Handlungsbegriff	319
1.2. Facetten des politischen Anfangens von Neuem mit Arendt aufnehmen	321
1.3. ›Politisches Spielen‹ – Eine Perspektivierung	330
2. Spurensuche	333
2.1. Ein ungewöhnlicher Abend im Mai 1973	335
2.2. Jemandem die andere Seite des Krieges vor Augen führen 340	
2.2.1. <i>Politisch vereinnahmender Schein?</i>	342
2.2.2. <i>Aufbruch des Scheins eines konfliktentlasteten Handlungsraums?</i>	344
2.2.3. <i>Beantwortung des Widerstands durch politisch spielendes Eröffnen eines zwanglosen Darstellungsraums?</i>	346
2.2.4. <i>Die neue Respektbeziehung als Breschnews Beitrag?</i>	349
2.3. Der Entstehungsprozess politischer Respektbeziehungen als ein in Frage kommender Ort ›politischen Spielens‹	351

3. »Politisches Spielen« als ein Erkenntnisgegenstand der politikwissenschaftlichen Kreativitätsforschung	355
3.1. Der staatliche Amtsträger <i>in statu ludendi</i>	358
3.2. Das Mehr des Weniger	359
3.3. Nicht das Neue, sondern der andere	360
Schluss:	
Für eine Erforschung des menschlichen »Spielen«-Könnens aus politischer Sicht	363
Siglen	366
Literaturverzeichnis	367

Einleitung

Ausgangsfragen und Erkenntnisgegenstand

Menschen können spielen (lat. *homo ludens*, der spielende Mensch) – und sie können politisch handeln (lat. *homo politicus*, der politisch handelnde Mensch). Zwei jeweils eigentümliche Potentiale, Vollzugsformen und Sinnhorizonte einer gestalterischen Weltzuwendung scheinen zunächst durch den Umstand angesprochen zu werden, dass wir uns mitunter als Wesen begreifen, die sowohl zum Spiel¹ als auch zur Politik fähig sind. Liegt es jedoch auch in unseren Möglichkeiten, *auf eine spielende Weise politisch zu handeln*, ohne dass unser Tun dadurch zu einem ärgerlichen Beiwerk oder gar zur Pathologie einer demokratischen Grundwerten und Regeln verpflichteten Politik herabsinkt? Und ist das menschliche Spielvermögen darüber hinaus sogar – um hier ein Wort aufzugreifen, das seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts zu einem politikwissenschaftlichen Leitbegriff erhoben worden ist – als eine Quelle der *Kreativität* politischen Handelns bedeutsam?² Der Kreativitätsbegriff bildet im vorliegenden Untersuchungsrahmen einen hintergründigen thematischen Leitfaden, weil er ein in der politischen Theorie weitgehend verloren gegangenes Bewusstsein für die „nichtdeterminierte Sphäre menschlicher Selbstgestaltung“ wieder zu stärken vermag: ein Bewusstsein für eine „Wahlfreiheit von Ziel und Mittel“, für eine „Dimension von Freiheit und Geist“,³ und damit für ein durch die

¹ Solange nicht anders ausgewiesen, folge ich der im Zuge der vorliegenden Untersuchung noch eigens zu behandelnden Haupttendenz des deutschen Sprachgebrauchs, neben dem Verb *spielen* und seiner substantivierten Fassung *Spielen* auch das Substantiv *Spiel* unter dem Schwerpunkt einer *Tätigkeitsbezeichnung* auszulegen.

² Bluhm/Gebhardt (Hg.), 2001.

³ Bluhm/Gebhardt, 2001, S. 9.

Existenz individueller Personen als Handlungsträger verbürgtes Ermöglichungspotential politischen Wandels.⁴

Vieldeutig und umstritten sind die Begriffe des Spiels⁵ und des politischen Handelns.⁶ Trotzdem herrschen sogar über das Verhältnis beider Handlungsarten kaum in Frage gestellte und umso widerständiger fortlebende soziokulturell tradierte Deutungsmuster und Beurteilungen vor. Politiker, die *spielen*. Schenkte man den geläufigen politischen Gebräuchen des Spielbegriffs Glauben, wie sie insbesondere in der massenmedialen politischen Berichterstattung täglich erneut bekräftigt werden, so könnte kaum eine Erscheinung in der Politik offenkundiger, selbstverständlicher und kritikwürdiger sein. Doch schon ein Ernstnehmen der Paradoxien, in die sich die politische Sprache im Zuge ihres vielfältigen Verknüpfens von politischen Praktiken mit dem Spiel zugeschriebenen Attributen verwickelt, ihr allzu oft unentschiedenes Schwanken zwischen eigentlicher und metaphorischer Rede, und vor allem: ihr bereitwilliges Übernehmen von Ressentiments im Übergehen der Frage: *Was ist überhaupt Spiel? Was bedeutet Spielen?*, müssen solches ‚Kennen‘ grundlegend in Zweifel ziehen.⁷

„Spielen ist Verwandeln, obzwar im Sicherem, das wiederkehrt“, so heißt es in Ernst Blochs *Das Prinzip Hoffnung* unter der Überschrift *Täglich ins Blaue hinein*.⁸ Schon die in eine Grundvorstellung des allseits hegenden Raums gebettete Charakterisierung der Handlung *spielen*, wie sie auch in der soeben zitierten Bestimmung Blochs nachdrücklich zum Tragen gebracht wird, müsste unseren Glauben an die Realisationsmöglichkeit des Spielens als *politisches* Handeln ins Wanken geraten lassen. Solches Wanken wiederum würde seinerseits unser Verfügen über hinreichende Erkenntnismittel, um faktische Berührungspunkte von Spielvermögen und politischem Handeln nachzuweisen und in ihrer Bedeutung zu erhellen, fragwürdig machen.

Heuristische Zugangsvoraussetzungen zum Bedeutungsschnittpunkt von Spielvermögen und politischem Handeln werden im Rahmen des hier vorgelegten Forschungsprojekts erstmals zum

⁴ Eine genauere Betrachtung des Kreativitätsbegriffs im Kontext der zeitgenössischen Politikwissenschaft erfolgt gegen Ende dieser Untersuchung.

⁵ Scheuerl, 1991, S. 9–12.

⁶ Patzelt, 2013, S. 20–21 sowie Alemann, 1995, S. 140–148.

⁷ Nähere Ausführungen zu den o. g. Aspekten erfolgen im Untersuchungsverlauf.

⁸ Bloch, 1970, S. 21–22.

zentralen Gegenstand einer politologischen Begriffsarbeit erhoben. Bei der Wahl dieses Forschungsanliegens ging es mir nicht etwa darum, Ludwig Wittgensteins Argumentation gegen eine über „Familienähnlichkeiten“ und „Sprachspiele“ hinausführende anthropologische Spiel-Erkenntnis⁹ in Bezug auf das Gebiet der politischen Handlungstheorie zu erhärten. Ganz im Gegenteil dokumentieren die folgenden Seiten den Versuch, die Sensibilität des politikwissenschaftlichen Begriffsinstrumentariums für Hinweise auf *konstruktive Relationen zwischen menschlichem Spielvermögen und politischem Handeln* zu erhöhen.

Problemstellung, Untersuchungsgegenstand und Hypothese

Die Grundannahme eines antagonistischen Verhältnisses von Spiel und Ernst, die unter anderem eine Unvereinbarkeitsbehauptung von Spiel und Arbeit einschließt, ist auch im politischen Denken tief verankert.¹⁰ Der *Ernst politischen Handelns*: darunter will ich fortan im Zusammenschluss von drei gängigen Definitionszugängen all jene Anstrengungen verstehen, die erforderlich sind,

um im Umgang mit Konflikten,
die aus der „Gegnerschaft politischer Akteure“,
deren „Auseinandersetzung um begehrte Güter oder Werte“ erwachsen,¹¹
„die Herstellung allgemeiner Verbindlichkeit, v. a. von allgemein
verbindlichen Regelungen und Entscheidungen in und zwischen

⁹ Wittgenstein, 1977, S. 28–30, 56–60. Hierzu auch Abschnitt 1.3. des *Ersten Teils* der vorliegenden Untersuchung.

¹⁰ Zum Konsens einer antagonistischen Verhältnisbestimmung von *Spiel und Arbeit* in der soziologischen Theorie: Arendt, 1998a, S. 151. Zur Unvereinbarkeit der Spiel-Handlung mit Mühe, Pflicht und Disziplin generell: Münch, 2007a, S. 340–342 (hierzu auch Unterabschnitt 2.1.1. der vorliegenden Untersuchung). Zur Unvereinbarkeit von Spiel und politischem Handeln im Besonderen heißt es in Wilhelm Hennis' Schrift über *Politik und praktische Philosophie* im Aufnehmen eines Satzes von Philipp Melanchthon – und darin auch der von Aristoteles beförderten Muße-Theorie des Spiels (Matuschek, 1998, S. 28–31) –, „[d]ie Kunst der inventio“ sei „nicht dazu ausgedacht, daß man spielerisch müßigen und nicht ernst zu nehmenden Dingen nachspürt, sondern daß man ernste, große und verworrene Dinge klärt, die vom Gemeinwesen (respublica) an uns herangetragen werden“ (Hennis, 2000, S. 86).

¹¹ Schmidt, 2010, S. 416–417.

Gruppen von Menschen“ zu befördern,¹² getragen von „Verantwortungsgefühl“, „Augenmaß“ und „leidenschaftliche[r] Hingabe an eine ‚Sache‘“.¹³

Mit diesen drei Merkmalszügen politischen Handelns werden „Spielemente“ in der praktischen Politik¹⁴ gewöhnlich nicht in Verbindung gebracht. Stattdessen wird der politische Diskurs maßgeblich geprägt durch politische Spiel-Auffassungen, die im Zeichen von Karrierismus und Machtstreben¹⁵ – auch „Machtspiele“ genannt¹⁶ – stehen, die ihrerseits zum Typus des Demagogen führen können, den Max Weber gezielt mit dem *schauspielerischen* Politikerhandeln verband.¹⁷ Eine im Bedeutungskreis von Schauspiel und Theater politisierte Spiel-Auffassung des Handelns steht aktuell auch im Zentrum des Gebiets zur Erforschung von sogenannter *symbolischer* bzw. *inszenierter Politik*, worin es um ein Identifizieren solcher politischer Handlungserscheinungen geht, die ein „verschwiegene[s] Als-ob“ im Sinne eines manipulativen Machtpotentials enthalten.¹⁸ Wie bereits betont wurde, richtet sich das Hauptaugenmerk der vorliegenden Untersuchung jedoch gerade nicht auf das Zustandekommen und die Berechtigung derartiger Negativzuschreibungen, sondern auf Realisationsformen spiel-eigentümlicher Handlungskreativität in den Bahnen eines politisch konstruktiven Handelns.

Sieht man einmal von der tradierten Grundbedeutung von *Spiel* im Sinne einer Tätigkeit zu vergnüglichem Zeitvertreib ab,¹⁹ so muss auch Erstaunen hervorrufen, wie leicht sich die Vorzeichen

¹² Patzelt, 2013, S. 22. Die von Werner Patzelt vorgenommenen Kursivierungen wurden in der oben zitierten Passage aufgehoben. In der Regel entsprechen im Rahmen der vorliegenden Untersuchung alle Begriffshervorhebungen in Zitaten durch *Kursivschrift* dem Originaltext. Aufhebungen werden ausdrücklich benannt, eigene Hervorhebungen durch [m. Hv.] angezeigt. Von mir vorgenommene Änderungen (z. B. Wortauslassungen) in Zitaten werden stets durch eckige Klammern markiert. Hat ein zitierter Autor eckige Klammern verwendet, so wurden jene durch runde ersetzt.

¹³ Weber, 1993, S. 62.

¹⁴ Rohe, 1994, S. 77.

¹⁵ Rohe, 1994, S. 77.

¹⁶ Hennis, 2004.

¹⁷ Weber, 1993, S. 64.

¹⁸ Meyer, 1998, S. 9–10; vgl. a. ders., 1992 sowie Diehl/Koch (Hg.), 2007.

¹⁹ *DWB*, Bd. 16, Sp. 2275. Nähere Ausführungen hierzu in Unterabschnitt 2.1.1. des *Ersten Teils* der vorliegenden Untersuchung.

des spielenden Handelns umzukehren neigen, je mehr die von unzähligen Zwängen und Nöten belastete ‚Bühne‘ der Realpolitik in den Wirkkreis jenes Menschen rückt, der im Kontext von Spielwelten gerade als ein Inbegriff friedfertiger Freiheitsliebe und Schöpferkraft gilt. In der Besinnung auf die eigentümlichen Potentiale des *homo ludens* hat *Spiel* in der abendländischen politischen Ideengeschichte jedoch auch positive Bedeutungszuschreibungen erfahren: Flöte spielend schreitet der als fürsorglicher Hirte veranschaulichte Staatsmann in Platons *Politikos* seinen Untergebenen auf dem Weg zum guten und gerechten Leben voran.²⁰ Ob nicht in allem Handeln in stellvertretender Funktion – nicht nur auf der Theaterbühne, sondern auch überall sonst im Leben – notwendigerweise das Schauspielen-Können des Menschen zum Tragen gelange, so fragte Thomas Hobbes in *Leviathan*,²¹ lange bevor Friedrich von Schiller den ganzen „Bau einer wahren politischen Freiheit“ im Spielvermögen begründen sollte.²² Bis heute sind Spuren einer lediglich noch nicht vorherrschend gewordenen Tradition spielanthropologisch integrativen politischen Denkens erkennbar, die auf die Gebiete der politischen Friedens-, Kultur- und Demokratieforschung führen.²³ So mag es in einer von Kriegen und Kriegsdrohungen tiefgreifend erschütterten Weltlage wie der gegenwärtigen nicht befremden, sondern vielmehr als naheliegend erscheinen, das menschliche Spielvermögen zum Gegenstand der politischen Handlungsforschung zu erheben.

Integrative Denkansätze, die die Spielthematik nicht in politische Planspiele, Simulationen²⁴ oder „Planungszellen“²⁵ verlegen, sondern in der Mitte politischer Ernstsituationen aufsuchen, haben bislang nicht zur Entfaltung einer politischen Spielforschung auf

²⁰ Platon, 2005, *Politikos*, 267b–c und 268b–c. Michael Kolb zufolge ist in der Schrift *Politeia* die erste philosophische Reflexion der Spielthematik überhaupt dokumentiert (Kolb, 1990, S. 2).

²¹ Hobbes, 1998, S. 123.

²² Schiller, 2004, S. 572.

²³ *Fundierend* noch im Rahmen dieser Einleitung eigens anzusprechende Arbeiten von Schiller, Plessner und Huizinga, des Weiteren: Buchstein, 2009; Combs, 2000; Krockow, 1983; Erikson, 1978; Marcuse, 1967, S. 171–194; Bally, 1966; Pieper, 1987. *Rezipierend*: Richter, 2005; Neuenfeld, 2005; Arnauld (Hg.), 2003; Nullmeier, 2000, S. 147–289, insb. S. 165–170; Neuberger, 1998; ders., 1992 sowie Ortman, 1992.

²⁴ Herz/Blätter (Hg.), 2002.

²⁵ Dienel, 1978.

grundlagentheoretischem Niveau geführt.²⁶ Eine solche hätte spätestens aus der großen Blütezeit der spieltheoretischen Handlungstheoriebildung in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erwachsen können, die – beginnend mit John Deweys Überlegungen zu *Play and Work in the Curriculum* aus dem Jahre 1916²⁷ – zahlreiche Bemühungen darum beförderte, spieleigentümliche Handlungsfreiheit und Strukturen des Zwangs in ihren Relationen zu beleuchten. Wie nachfolgend begründet wird, geht die vorliegende Untersuchung davon aus, dass das bis heute währende Schattendasein der Spielforschung in der politischen Theorie eng zusammenhängt mit den vielfältigen Verdunkelungspotentialen, die dem *Begriff Spiel* eigen sind.

Begriffe können unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit weiten und schärfen, aber auch verengen und verzerren.²⁸ Jede Erkenntnisbemühung müsse daher mit dem Versuch verbunden sein, hinter die „Macht der Gewohnheit“ zu dringen, sich distanzieren können von vertraut gewordenen Bildern, die unsere Wörter umranken, so heißt es in Helmuth Plessners *Mit anderen Augen*.²⁹ Dass der Umgang mit dem Spielbegriff durch besonders zahlreiche, vielleicht sogar unauflösbare Fallstricke erschwert wird, darauf wird stets erneut hingewiesen.³⁰ So mag hierin ein Erklärungsansatz dafür liegen, dass auch der *Bedeutungsschnittpunkt von Spiel- und politischem Handlungsbegriff* oftmals verwirrt erscheint. Geht es etwa beim Spielen eines Strategiespiels wie Schach nicht ebenso wie beim politischen Handeln vor allem darum, den Sieg über den Gegner zu erringen

²⁶ Auf die Vernachlässigung des menschlichen Spiels als Erkenntnisgegenstand der Sozialwissenschaften insgesamt haben bereits Friedrich Pohlmann (Pohlmann, 2006, S. 45) und Gunter Runkel (Runkel, 2003, S. 3) kritisch verwiesen.

²⁷ Dewey, 2005, S. 228–242. Nähere Ausführungen hierzu in Unterabschnitt 2.1.1. des *Ersten Teils* der vorliegenden Untersuchung.

²⁸ Wittgenstein bezeichnete Begriffe als „Muster“ für „ein *so* und *anders* Sehen“ (Wittgenstein, 1977, S. 62). Zur Grundannahme, dass wir das, was wir in unseren Begriffen nicht haben, auch schwerlich aufzufinden vermöchten in der Welt: Arendt, 1998b, S. 44. Zum innigen Zusammenhang von „Sache und Sprache“ am Beispiel des Spielbegriffs: Scheuerl, 1959, S. 31–34 (hierzu auch Unterabschnitt 1.3.1. des *Ersten Teils* der vorliegenden Untersuchung).

²⁹ Plessner, 1953a, S. 92.

³⁰ Matuschek, 1998, S. 1–23; Scheuerl, 1991; ders., 1990, S. 12–16; ders., 1959, S. 29–34; Eichler, 1979, S. 35–37 sowie Fritz, 2004, S. 5. Zur „semiotischen Relevanz von Spiel“: Wenz, 2001, S. 276–280. Zum immerwährenden Spezifikationsbedarf des jeweiligen Interesses am *Spiel*: Neuenfeld, 2005, S. 10–12.

oder den größtmöglichen Gewinn zu erzielen? Nicht nur im politikwissenschaftlichen Sprachgebrauch, auch in der politischen Öffentlichkeit scheinen die Grenzen von Spiel und Nicht-Spiel oftmals nicht nur zu verschwimmen, sondern aufgelöst. Bemerkenswerterweise scheint dies vor allem dort zu geschehen, wo im Rekurs auf *Spiel* ein ökonomisiertes politisches Handlungsverständnis ungeachtet der Tatsache bestärkt wird, dass gerade das Spiel als „ein Gegenpol alles ökonomisch rationalen Handelns“ gilt.³¹

Systematische Bemühungen um eine heuristisch fruchtbare Überwindung der mit dem Spielbegriff verbundenen Rezeptionsprobleme wurden aus politologischer Sicht bislang nur vereinzelt und cursorisch unternommen.³² So wäre in diesem Zusammenhang zuallererst vordringlich, die Unmöglichkeitsbehauptung einer Verwirklichung originär politischer Handlungen *als ein Spielen*, wie sie die vorherrschende Position in der spieltheoretischen Grundlagenforschung nahelegt³³ – und damit nicht zuletzt eine Zurückweisung *aller* nichtmetaphorischen Rede vom Spiel in der Politik und vom politischen Spiel untermauert –, im Hinblick auf ihre Ausgangsvoraussetzungen zu prüfen. „Das Spiel“, so fasste Roger Caillois in *Les jeux et les hommes (Le masque et le vertige)* den Kerngehalt jener Grundposition zusammen, sei „in der Tat eine abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung“,³⁴ die keine Realisationsvoraussetzungen jenseits eines *Spielraums*, etwa einem „Mühle-, Schach- oder Damebrett“, einem „Stadion“ oder „Ring“, einer „Rennbahn“, „Bühne“ oder „Arena“ finde.³⁵ Wie der soeben angesprochene Bruch zwischen Spiel- und alltäglicher Handlungswirklichkeit im besonderen Bezug auf politisches Handeln sich äußern könnte, davon vermittelt der SPD-Politiker Peer Steinbrück in einem Interview mit der *Süddeutschen Zeitung* eine Vorstellung. Zum Verhältnis seiner Leidenschaft für das

³¹ Einen „Gegenpol alles ökonomisch rationalen Handelns“ nannte Max Weber das menschliche Spiel in *Wirtschaft und Gesellschaft* (Weber, 1980, S. 650–651). Gegenläufig zur hier getroffenen Grundannahme diagnostizierte Frank Schirrmacher eine auf Nutzenmaximierung zielende Ego-Zentrierung politischer Spielpraktiken (Schirrmacher, 2013) und bediente sich dabei einer fragwürdigen – aber im Journalismus ganz geläufigen – Politisierungsform des Spielbegriffs (Kaube, 2014).

³² Richter, 2005, S. 200–210.

³³ Scheuerl, 1990, S. 67, 69. Hierzu auch Abschnitt 1.1. des *Ersten Teils* der vorliegenden Untersuchung.

³⁴ Caillois, 1960, S. 13.

³⁵ Caillois, 1960, S. 13.

Schachspiel und seiner parteipolitischen Arbeit befragt, antwortete Steinbrück:

„Für mich ist Schach entspannend, weil es eine völlig andere Konzentration erfordert als meine Arbeit. Ich kann dabei alles andere vergessen.“³⁶

Des Weiteren gälte es, politische Spiel-Deutungen des Handelns, die trotz der Eigenweltlichkeitsbehauptung von Spiel begründet wurden, nicht nur in ihrem Vermittlungsgelingen stärker zu würdigen, sondern auch in ihrer Heterogenität ernster zu nehmen. Bereits ohne politische Kontextualisierungen verweist der Spielbegriff auf heterogene Handlungsausprägungen, wie bereits im Vergleich von aleatorischen Spielen (z.B. Poker oder Roulette) mit musischen Spiel-Formen (z.B. dem Spiel von Geige oder Klavier) anschaulich zu werden vermag. Mit Blick auf politisch erweiterte Spiel-Interpretationen werden etwa mit Spiel-Formen der Diplomatie und des wettkämpferischen Handelns differente Dynamiken des Handelns angesprochen, wodurch sie nicht zuletzt auch Anlass geben, eine substantielle Einheit der hier in Rede stehenden Handlungsform *Spiel* prinzipiell in Zweifel zu ziehen bzw. durch einen inhaltsübergreifenden Spiel-Begriffs-Zugang eigens zu begründen.

Die Probleme einer politischen Spiel-Verbindung und einer umsichtigen politischen Spiel-Deutung in handlungstheoretischer Sicht fordern zu einem genaueren Verständnis der Begriffsbildungsarchitekturen von Handlungskonzeptionen des Spiels und des politischen Spiels heraus. Doch gerade auch dies scheint zu den zahlreichen Besonderheiten unseres Umgangs mit dem Spielbegriff zu gehören: dass zwar einerseits die Neigung besteht, seinen positiven Gehalt auf rigorose Antagonismen zu stützen (*Spiel ist nicht Ernst!*), andererseits aber zugleich auch die Neigung, eine Missachtung dieser Antagonismen – z.B. in der geläufigen Rede vom (gewiss nicht allen Ernst entbehrenden) „Machtpoker“³⁷ – als ebenso selbstverständlich zu empfinden. So findet sich nicht nur in politischen Spieltheorien, sondern auch im herkömmlichen politischen Sprachgebrauch ein weitgehend ungestörtes Nebeneinander gegenläufiger und dennoch mit dem einen Namen des *Spiels* bezeichneter Handlungsdynamiken auf.³⁸

³⁶ Steinbrück, 2008.

³⁷ Stöver, 2013, S. 17.

³⁸ In Stefan Matuscheks Analyse der „Verlockung [...] des Wortes Spiel“ wird der

Die soeben angesprochenen Beobachtungen haben mich zu der Grundannahme geführt, dass in den Schwierigkeiten des *Spiel-Begriffs-Zugangs* die Kernproblematik einer Erhellung des konstruktiven Bedeutungsschnittpunkts von Spiel- und politischem Handlungsbegriff entspringt. *Kriterien der Vermittelbarkeit von Spielanthropologie und politischem Handlungsbegriff* auf systematischem Wege zu erkunden, wurde so zu meinem zentralen Forschungsanliegen. Zur Bezeichnung dieses Untersuchungsgegenstands habe ich den Begriff der *Vermittelbarkeit* bewusst gewählt. Nachdrücklicher als die Frage nach Optionen der begrifflichen *Vermittlung* von Spiel- und politischem Handlungsbegriff rückt jene nach deren *Vermittelbarkeit* gerade das *Fragwürdige* einer konstruktiven Verbundenheit von Spielvermögen und politischem Handeln in den Reflexionsvordergrund. Durch ein Ernstnehmen so aufgerufener spieltheoretischer Positionen, die gegen eine tatsächliche Verbundenheit von Spielvermögen und politischem Handeln sprechen, so meine methodische Leitannahme, können spielanthropologische Perspektiven auf konstruktive Berührungspunkte mit politischem Handeln in einer terminologisch geschärften Form begriffbar werden.

Der Mangel an konzeptioneller Transparenz im Grenzbereich von Spiel- und politischer Handlungstheorie vermag das bestehende Schattendasein der Spielforschung in der politischen Theorie zu befestigen. Um den heuristischen Verlust dieses Umstands zu prüfen, habe ich mich von der Hypothese leiten lassen, dass im Hintergrund geläufiger Spiel-Vorbilder, wie sie mitunter die mannigfaltige Welt der geselligen und sportiven *Spiele* bietet,³⁹ ein bislang unermessbares Feld politisch elementarer Bedeutungen des Spielvermögens noch im Verborgenen liegt. Ein intensiviertes Bemühen darum, die Relevanz von Annahmen über das menschliche Spielvermögen für eine Erforschung politischen Handelns zu hinterfragen, wird bereits durch einen besonderen Grundzug spielend vollführter Handlungen herausgefordert, der in der Spielliteratur oft beschrieben worden ist, aber in der auch unter Politologen gängigen Forde-

o.g. Aspekt, der auf das Erfordernis einer Unterscheidung von Spiel und Nicht-Spiel drängt, nicht besprochen (Matuschek, 1998, S. 1–23).

³⁹ Eine besonders große Fülle von Spielarten – sei es etwa das „Skatspiel“, „Doppelkopf, Mensch-ärgere-dich(-nicht?)“ oder Fußball“ – zog Ulrich Beck heran, um politische Ordnungen bzw. „Spielräume der Politik“ zu charakterisieren (Beck, 1993, S. 205–207); vgl. a. Schäfer, 2008.

rung von größeren „Spielräumen für politisches Handeln“⁴⁰ notorisch überlagert wird. Dieser Grundzug offenbart sich in Begründungen der Möglichkeit, spielend nicht nur schon gesicherte Freiräume des Handelns auszuschöpfen, sondern solche – sei es in oder jenseits eines gespielten Spiels – auch *allererst zu eröffnen*.⁴¹ So wird mit der Handlung *Spielen* mitunter die angeborene Fähigkeit des Menschen verbunden,

sein Handeln „aus dem gewöhnlichen Leben“ *herauszuheben*,⁴² in „*Grenzen und Regeln eine freie Antwort zu finden und zu erfinden*“,⁴³ ein „[F]reierwerden“ im Wahren einer „*Ordnung*“ zu realisieren,⁴⁴ fiktiv über gegebene „*Widerstände*“ *hinauszugreifen*,⁴⁵ „*Stücke der Lebensrealität außer Kraft*“ zu setzen⁴⁶ und „eine Beziehung zu stiften mit dem ‚Unbekannten‘“. ⁴⁷

Es liegt auf der Hand, dass durch ein näheres Verständnis solcher Merkmalszüge menschlichen Tätigseins nicht nur Facetten einer originären Spielkreativität des Handelns zum Gegenstand der Forschung werden, sondern darüber hinaus auch solche Handlungsmöglichkeiten, die – zumindest potentiell – von elementarer politischer Bedeutung sind.

Untersuchungsziel und Untersuchungsansatz

Das Ziel der vorliegenden Untersuchung besteht in dem Versuch, das Begriffsspektrum an der Schnittstelle von Spiel- und politischem Handlungsbegriff durch das systematische Eröffnen eines *Reflexionsfeldes* ein Stück weit aufzulichten. In der spieltheoreti-

⁴⁰ Bluhm/Gebhardt, 2001, S. 19.

⁴¹ Auch heutige Politiker sprechen eher von einem „da sein“ statt von einem *Schaffen* von „Spielraum“. Vgl. hierzu z. B. den Wortgebrauch der amtierenden Bundeskanzlerin Angela Merkel im 2008 Peter Limbourg gegebenen Sommerinterview, online abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=pDPAQ-Q75Oc> (Sequenz 0:01–0:21; zuletzt aufgerufen am 28. 11. 2017).

⁴² Huizinga, 2004, S. 29.

⁴³ Caillois, 1960, S. 14.

⁴⁴ Bally, 1966, S. 7.

⁴⁵ Plessner, 1967a, S. 313.

⁴⁶ Popitz, 2000, S. 76.

⁴⁷ Buytendijk, 1933, S. 36.

schen Literatur bereits begründete oder darin nahegelegte Einsichten in positive Berührungspunkte von Spielvermögen und politischem Handeln sollen deutlicher als bisher hervortreten können und dadurch auch Ansatzpunkte verstärken, um solche zu mehren. Für die Erfüllung dieses Hauptanliegens konzentriert sich mein Untersuchungsinteresse, wie bereits erläutert wurde, auf die Gewinnung von *Kriterien der Vermittelbarkeit von Spielanthropologie und politischem Handlungsbegriff*. In den Grenzen eines in Kürze vorzustellenden Materialbestands sollen solche Kriterien auf dem Wege eines systematischen Destillationsverfahrens gewonnen werden. Dieses geht bewusst von der Suche nach einer adäquaten *Spielsemantik* – und nicht etwa von politischen Handlungsbegriffen – aus, denn zum einen kann nur auf diese Weise ein von Politisierungen verengtes Spielverständnis erkannt bzw. vermieden werden; zum anderen soll es gerade darum gehen, sich dem Feld des Politischen einmal ganz konsequent aus einer spielanthropologischen Sicht zu nähern – und diese dadurch in vollem Umfange ernst zu nehmen.

Die vorliegende Forschungsarbeit unternimmt – neben semiotischen und etymologischen Betrachtungen des Spielbegriffs – Streifzüge durch das Gebiet der philosophisch-anthropologischen Spieltheorien im weit verstandenen Sinne. Dabei nimmt sie jedoch lediglich einen stark begrenzten Materialfundus genauer in den Blick. Schon ein einziger spieltheoretischer Ansatz vermag eine schwer handhabbare Aspektfülle aufzurufen. Überdies konfrontieren Spieltheorien generell mit vielfältigen, auch „Paradoxien“ einschließenden Handlungsinterpretationen.⁴⁸ Je mehr Spiel-Deutungen nebeneinander stehen, desto mehr zwingen sie daher in Erläuterungsbahnen, in denen die o. g. Kernproblemstellungen meiner Untersuchung überlagert zu werden drohen: jene der *handlungstheoretischen Spiel-Begriffs-Rezeption* und jene des *interkontextuellen bzw. politischen Spiel-Begriffs-Transfers*. Nicht auf eine möglichst umfassende Berücksichtigung von Spiel-Deutungen zielen daher die für diesen Analyserahmen gewählten Forschungsquellen. Stattdessen habe ich meinem Forschungsgang, wie nun gleich deutlicher werden wird, eine *kaleidoskopische* Grundstruktur verliehen: Eine überschaubare Zahl von miteinander in Beziehung stehenden und deshalb schrittweise einzuführenden Themenkreisen soll dem

⁴⁸ Scheuerl, 1991, S. 9–11.

analytischen Blick auf das unüberschaubare Feld aus Assoziationen, die sich um das menschliche Spielen-Können und das Spielen als politischem Handeln ranken, einen systematisch gefestigten Standpunkt verschaffen.

Um eine Destillation von Kriterien der Vermittelbarkeit von Spielanthropologie und politischem Handlungsbegriff durchzuführen, habe ich mich an *drei Leitfragen* orientiert, die auch die dreiteilige Gliederung meiner Arbeit vorgeben:

Als unhintergehbare Ausgangsfrage einer politischen Spiel-Begriffs-Rezeption drängt sich das schon angeklungene Problem auf, wie es möglich ist, den Begriff Spiel überhaupt gelöst von Spielräumen und zugleich handlungszentriert zu verstehen. Die damit aufgeworfene Frage nach *spielesemantischen Differenzierungsoptionen* bildet den Gegenstand des *Ersten Teils*. Ihr wird – aus erst im Verlauf des Untersuchungsgangs ersichtlich werdenden Gründen – insbesondere anhand der philosophisch-anthropologischen Spielbegriffe von Eugen Fink, Roger Caillois, Heinrich Popitz, Hans Scheuerl, Kuno Lorenz, Frederik J. J. Buytendijk und Helmuth Plessner nachgegangen.⁴⁹ Darüber hinaus aber werden auch Betrachtungen zur in mathematisch-ökonomischen Annahmen verankerten „Spieltheorie“ (*game theory*) erfolgen, die eine Subdisziplin des Rational-Choice-Ansatzes bildet (fortan stets durch Anführungszeichen markiert). So hat sich gezeigt, dass der „spieltheoretische“ Spiel-Begriffs-Zugang aufgrund seiner eigentümlichen Begriffskomposition, die zur Einbindung des politischen Ernstfalls das Menschenbild des *homo ludens* durch die Konstruktion des *homo oeconomicus* ersetzt, zur Schärfung der semantischen Ausgangsproblematisierung des hier verfolgten Untersuchungsgegenstands beizutragen vermag.

Der analytischen Ausgangsfrage nach Voraussetzungen einer politischen Öffnung des Spielbegriffs wird eine zweite für eine Spieltheorie politischen Handelns grundlegende Leitfrage zur Seite gestellt: Wie ist es trotz bestehender Grundvorbehalte dennoch bereits gelungen, Annahmen über das Spielvermögen in den Horizont politischen Handelns ‚hineinzudenken‘ bzw. integrative Denkwege

⁴⁹ Mit Ausnahme der Ansätze von Lorenz und Plessner sind die o. g. Spielbegriffe dem Gebiet der *phänomenologisch-anthropologischen Spielforschung* zuzuordnen (vgl. Kolb, 1990, der die vorliegende Untersuchung auch im Bezug auf ihr hermeneutisches Verfahren eng verbunden ist).

zu bahnen, um Anzeichen für eine konstruktive Teilhabe des *homo ludens* an der Realisierbarkeit politischer Handlungsmöglichkeiten zu ent-decken? Zur Verfolgung dieser Frage besteht das Hauptanliegen des *Zweiten Teils* in einer theoriehistorischen Rückbesinnung auf entsprechende Denkfiguren in Friedrich von Schillers Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* aus dem Jahre 1795, in Helmuth Plessners *Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus* von 1924 sowie in Johan Huizingas *Homo Ludens* von 1938, deren Spuren bis zu Platons Dialogen zurückführen.⁵⁰

Beide zuvor skizzierten Hauptfragestränge möchte ich zunächst weitgehend gesondert entfalten und erst in einem *Dritten Teil* auf schlussfolgernde Weise gezielt verknüpfen. Schlussfolgernd zu denken bedeutet Charles Sanders Peirce zufolge, im Angesicht dessen, was wir schon kennen, zu etwas zu gelangen, das wir noch nicht kennen.⁵¹ So möchte ich am Ende fragen: Lassen sich aus den im vorliegenden Untersuchungsrahmen betrachteten spielsemantischen Differenzierungen und integrativen Denkwegen Kriterien der Vermittelbarkeit von Spiel- und politischem Handlungsbegriff gewinnen und damit auch potentielle Ansatzpunkte für einen in *allgemeingültigen Kennzeichen des Spielens gründenden Begriff des politischen Handelns*? Im Anschluss an meinen Beantwortungsversuch dieser Frage werden die Untersuchungsergebnisse an einem Fallbeispiel erprobt und schließlich im Hinblick auf politiktheoretische Verankerungsoptionen im hierfür schon nahegelegten Problemkreis der Kreativität politischen Handelns als einem „Grundproblem der politischen Theorie“⁵² befragt.

Zur Stärkung eines Brückenschlags zwischen den noch weitgehend unverbundenen Gebieten der Spielanthropologie und der politischen Handlungstheorie möchte ich in den skizzierten Bahnen einer spielsemantisch reflektierten theoriehistorischen Rückbesinnung beitragen. Dass mit diesem Vorhaben unweigerlich auch die Frage thematisch wird, ob *von vorbestimmten Zwecksetzungen ab-*

⁵⁰ Die doppelte Bezugnahme auf Plessner trägt der gerade aus politologischer Sicht unglücklichen Spaltung seines spieltheoretischen Schaffens Rechnung: Plessners Verankerung politischen Handelns im Spiel erfolgte im Vorfeld seiner grundlagentheoretischen Spielbegriffs-Bestimmung, die ihrerseits nicht mehr in den Themenkreisen der politischen Theorie zurückgeführt wurde.

⁵¹ Peirce, 2009, S. 64.

⁵² Bluhm/Gebhardt, 2001.

sehende politische Handlungen möglich sind bzw. bereits in der politischen Handlungswirklichkeit existieren, die trotzdem – oder gerade deshalb – *politisch sinnvoll* sind, diese Entwicklungsrichtung der Analyse ist durch das in der Spielforschung vorherrschende Zweckfreiheitsgebot von Spiel-Handlungen bereits vorgezeichnet.⁵³ Durch diese Besonderheit verspricht der hier behandelte Untersuchungsgegenstand jedoch auch, eine eigenwillige, der Tradition nichtteleologischer Handlungstheorien⁵⁴ zuzuordnende Blickrichtung in die aktuellen Bemühungen um ein Vertiefen unserer Einsichten in die Kreativität politischen Handelns einzubringen. Im Rahmen des nun anhebenden Forschungsgangs möchte ich begründen, dass eine Möglichkeit, dies zu versuchen, in der Wortverbindung ›politisches Spielen‹ entspringen kann.

⁵³ Für einen mit John Lockes *Some Thoughts Concerning Education* von 1693 beginnenden, disziplinübergreifenden und anhand von Auszügen aus Originalschriften entfalteten Überblick über die Entwicklung spieltheoretischen Denkens, in dem auch das *Zweckfreiheitspostulat* als vorherrschender Leitfaden spieltheoretischen Denkens vor Augen geführt wird: Scheuerl (Hg.), 1991.

⁵⁴ Zur Tradition nichtteleologischer Handlungsinterpretationen im Lichte ihres Spannungsverhältnisses zu in Zweck-Mittel-Relationen verfahrenen handlungstheoretischen Ansätzen: Joas, 1996, S. 218–244.

ERSTER TEIL

Semantische Studien für eine
handlungszentrierte Öffnung
und allgemeinbegriffliche Weitung
des Spielbegriffs

Was wir unter einer Handlung, die *politisches Spiel* sei, verstehen, muss auch gründen in einer Auffassung von *Spiel* (griech. παιδιά; lat. *ludus*; engl. *play, game*; frz. *jeu*, ital. *gioco*). Wie aber können wir *Spiel* als eine Handlung begreifen, die gegenüber hegenden Spielräumen unabhängig ist? Im Folgenden gehe ich dieser Frage anhand einer Reflexion von spielesemantischen Differenzierungsoptionen nach, die sich zur systematischen Auflichtung von solchen Spiel-Konzeptionen heranziehen lassen, die dem Zweckfreiheitsgebot verpflichtet bleiben. Aus nun zu erläuternden Gründen erfolgt dies am Leitfaden des Substantivs *Spiel*, wie es in der *deutschen Sprachgeschichte* ausgebildet worden ist.

Wie Johan Huizinga im Rahmen eines umfangreichen Sprachenvergleichs gezeigt hat, wird mit dem Substantiv *Spiel* gemeinhin zu allererst die Vorstellung einer *Tätigkeit* – nicht etwa die eines bestimmten Regelsystems, eines Schutzraums oder die eines subjektlosen, Kontingenzmomente bergenden Geschehens – verbunden.¹ Moritz Lazarus zufolge ist der Tätigkeitsschwerpunkt des Spielbegriffs im Deutschen jedoch besonders stark ausgeprägt.² Das Substantiv *Spiel* und das Verb *spielen* (bzw. *Spielen*) teilen demnach in der deutschen Sprache besonders ungehindert die Funktion einer *Handlungsbezeichnung* und sind entsprechend leicht austauschbar. So können wir mitunter im selben handlungszentrierten Sinne vom „Spiel des Politikers“ wie vom „Politiker, der spielt“ (bzw. vom „Spielen des Politikers“), sprechen.

Dass der soeben angesprochene Konnex in heuristischer Hinsicht – und daher auch für die Verfolgung meines Untersuchungsinteresses – bedeutsam ist, dies kündigt sich bereits in dem Umstand an, dass dem Tätigkeitsschwerpunkt des Substantivs *Spiel* im Deutschen eine gegenläufige semantische Besonderheit unmittelbar zur Seite steht. Gerade der deutsche Spielbegriff gilt in einem herausragenden Maße als mehrdimensional und bedeutungsvariabel. In *Homo Ludens* stellte Huizinga das „üppige Wachstum aus der Wurzel *Spiel* in den Sprachen der deutschen Gruppe“ eigens heraus,³

¹ Huizinga, 2004, S. 37–51.

² Lazarus, 1883, zit. n. Scheuerl (Hg.), 1991, S. 65. Für allgemeine Belege des Tätigkeitsschwerpunkts des deutschen Spielbegriffs siehe: *DWB*, Bd. 16, Sp. 2275; *Brockhaus-Enzyklopädie*, 2006, S. 752; Lorenz, 2004, S. 35; Herlth, 1995, S. 111; Corbinau-Hoffmann, 1995, Sp. 1387; Pfeifer, 1993, S. 1324 sowie Plessner, 1956a, S. 704.

³ Huizinga, 2004, S. 48.

während Lazarus sogar die Überzeugung vertrat, die deutsche Sprache verfüge über „den weitesten und umfassendsten und dennoch zugleich tiefsten Begriff des Spiels“ überhaupt.⁴

Dass das Bedeutungsspektrum der deutschen Semantik von Spiel besonders weitläufig ist, wurde mitunter daran festgemacht, dass wir den Spielbegriff mühelos auch auf Unbelebtes anwenden können – etwa auf locker sitzende Maschinenteile oder wirbelnde Blätter.⁵ Aber auch handlungsbezogene „Assoziationsfelder“, die der Gedanke an *Spiel* aufzurufen vermag, erstrecken sich im Deutschen weiter als üblich. Exemplarisch vergegenwärtigt dies folgende vom Pädagogen und Phänomenologen Hans Scheuerl zusammengestellte Aufzählung von Verwendungsmöglichkeiten des Spielbegriffs, deren Spanne von schlichtesten Formen des instinktiven Spiels bis hin zu Formen des kunstvollen Spiels reicht:

„Man denkt an Kinder, die sich traumhaft versunken ihren Imaginationen hingeben; aber man denkt auch an Roulett – oder Glücksautomaten; man denkt an variable Gestaltungs- und Ausdrucksprozesse beim Bauen und Basteln, beim Schmücken oder Darstellen; oder an die interaktiven Strategien und Taktiken des Zusammenspiels von Mannschaften, des Wettkampfs von Gegnern, wo bis zuletzt für Überraschungen alles offen ist; man denkt auch an die streng sich wiederholenden Abläufe geregelter Rituale. Hochdifferenziertes artistisches Können auf ästhetischem oder sportlichem Feld kann Spiel sein, aber auch Domino oder Mummenschanz oder das linkische Springen und Tapsen und Torkeln junger Katzen, denen man bewegliche Dinge vor Augen hält.“⁶

Bereits diese wenigen einführenden Betrachtungen zur Semantik des deutschen Spielbegriffs bringen zwei Grundprobleme der unmissverständlichen Spiel-Begriffs-Rezeption zu Bewusstsein: *Ers-tens* fällt die doppelte Grundtendenz der Spielsemantik ins Auge, auf eigentümlich verschlungene Weise handlungsbegriffliche Prägnanz und darüber hinausgehende, hochspezifische Strukturvorstellungen und Interaktionsprozesse unausgesprochen miteinander zu verbinden. Mit der allgemeinen Rede vom Spiel vermag sich somit nicht nur ein handlungszentrierter, sondern zugleich auch ein zu-

⁴ Lazarus, 1883, zit. n. Scheuerl (Hg.), 1991, S. 64. Auf die Gründe, die Lazarus zu diesem Urteil führten, gehe ich in Unterabschnitt 2.1.3. dieses Untersuchungsteils näher ein.

⁵ Hierzu in diesem Untersuchungsteil Unterabschnitt 2.1.2.

⁶ Scheuerl, 1991, S. 9; vgl. a. ders., 1990, S. 12

tiefst heterogener Assoziationsraum aufzurufen. Wie das oben angeführte, von Scheuerl entfaltete Bezeichnungsspektrum des Spielbegriffs verdeutlicht, können dabei eine oder auch mehrere spezielle Spiel-Vorstellungen des Handelns unausgesprochen intendiert sein. Dass zugleich aber auch Bezüge auf konkrete Handlungssubjekte aufgelöst werden können, lassen etwa die Rede vom „Spiel der Farben“ oder vom „Spiel von Licht und Schatten“ anklingen.⁷ Trotz solcher Verwicklungen ist die Geschichte der Spielliteratur Stefan Matuschek zufolge durch eine mühelose, teils sogar zwanghaft anmutende Spiel-Begriffs-Verwendung geprägt.⁸ Vor diesem Hintergrund ist auch im vorliegenden Untersuchungsrahmen von einer *Prägnanzsuggestion* als heuristisch wirkmächtiger formaler Eigenschaft der Spielsemantik auszugehen.

Mit der Prägnanzsuggestion des Spielbegriffs vermag *zweitens* die weiterführende Tendenz einherzugehen, mit einer hintergründig spezifizierten Spiel-Vorstellung Verengungen des potentiellen Bedeutungsspektrums von Spiel mit zu übernehmen – allerdings ohne dabei auszuschließen, den Anschein ihrer Allgemeingültigkeit zu erwecken. Auf diese Irrtumsquelle macht Donald W. Winnicott in seiner Schrift *Playing and Reality* indirekt aufmerksam. So begründete Winnicott seine grundsätzliche „Abneigung“, im Rahmen seiner spieltheoretischen Erörterungen „Beispiele anzuführen“, damit, dass Beispiele für Spiel „bestimmte Muster“ der Spiel-Interpretation manifestierten, die einen „Klassifikationsvorgang“ in Gang setzten, „der eigentlich unnatürlich und willkürlich ist, während der wirkliche Gegenstand unserer Betrachtung doch allgemeingültig und unendlich vielfältig ist.“⁹ Mit dieser Beobachtung Winnicotts wird für eine prinzipielle Doppelseitigkeit der Semantik des Spielbegriffs sensibilisiert, auf die auch andere Autoren verwiesen haben. So heißt es etwa in Scheuerls Studie *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, stets stehe der Mannigfaltigkeit „Spiel“ genannter Erscheinungen ein „gemeinsamer Grundgehalt“ von Spiel gegenüber: ein *Allgemeinbegriff des Spiels*, der unabhängig von variablen empirischen Phänomenausprägungen bestehende formale Spiel-Kennzeichen im Sinne

⁷ Diese spielsemantische Form steht im Mittelpunkt von Unterabschnitt 1.3.1. dieses Untersuchungsteils.

⁸ Matuschek, 1998, S. 2–22.

⁹ Winnicott, 2006, S. 8.

unverzichtbarer Wesensattribute birgt.¹⁰ Zur Erkundung dieses allgemeinbegrifflichen Merkmalgehalts in handlungstheoretischer Sicht müsste Heinrich Popitz zufolge „eine bestimmte Struktur des Handlungsablaufs in den verschiedensten Spielarten“ aufgefunden werden.¹¹ Nicht nur würde so mannigfaltiges Spiel in einer Schau von Wesensmerkmalen der Handlung Spiel erweiterbar. Auch rechtfertige der Nachweis solch allgemeingültiger Merkmalszüge allererst, „den Begriff des Spiels als Einheit des Vielfältigen zu bilden.“¹²

Die bisherigen spielsemantischen Betrachtungen verweisen nicht nur auf eine *Prägnanzsuggestion* und *Verallgemeinerungsneigung* als zwei Ausgangsschwierigkeiten der unmissverständlichen Spiel-Begriffs-Rezeption – wobei, wie gerade gezeigt wurde, unsere Tendenz, eine durch Spezifikation verengte Spiel-Deutung zu verallgemeinern, streng unterschieden werden muss vom Allgemeinbegriff des Spiels. Beide Irrtumsquellen lassen darüber hinaus deutlicher hervortreten, dass eine Beantwortung der Frage, wie wir den Spielbegriff in der Bedeutung einer bezugsrahmenoffenen Handlung auslegen können, von Beginn an auf die Lösung eines noch *grundlegenderen Problems* verwiesen ist. So werfen sie die im vorliegenden Untersuchungskontext unübergehbare Frage auf, unter welchen Voraussetzungen der Spielbegriff überhaupt *in den engeren Grenzen einer Handlung* verstanden werden kann. Mit anderen Worten: Wie lassen sich, um hier eine Formulierung Wittgensteins aufzugreifen, die „verschwommenen Ränder“ des Spielbegriffs¹³ in einer handlungstheoretisch fruchtbaren Merkmalsbestimmung bündeln?

Dass ein Verfolgen dieser Frage auch und gerade für die Rezeption von Spieltheorien notwendig ist, dies unterstreicht der in historisch und disziplinär weitreichender Spieltheorienschau gewonnene Befund Scheuerls, dass selbst unter Spieltheoretikern „fast jeder beim Klange des Wortes Spiel an etwas anderes [denkt].“¹⁴ In

¹⁰ Scheuerl, 1990, S. 12–16 sowie ders., 1959, S. 29–31; vgl. a. Plessner, 1956a, S. 704. In der „Schwierigkeit, die verschiedenen Formen, in denen Spiel auftritt, auf einen Nenner zu bringen“, erblickte Plessner gerade eine zentrale Hürde der soziologischen Beschäftigung mit dem menschlichen Spiel (Plessner, 1956a, S. 704).

¹¹ Popitz, 2000, S. 61.

¹² Popitz, 2000, S. 61.

¹³ Wittgenstein, 1977, S. 60.

¹⁴ Scheuerl, 1990, S. 66.

Ernstnahme dieses Umstands erscheint aber auch dies evident: dass es hilfreich ist, über einen von spieltheoretischen Vorannahmen unabhängigen Handlungsbegriff in der Funktion eines operativen Orientierungsleitfadens zu verfügen, um sich einem allgemeinbegrifflichen Handlungsgehalt des Spielbegriffs anzunähern.¹⁵

Max Weber hat eine zweistufige Formaldefinition des Handelns vorgeschlagen, um menschliches Handeln in einer vom Handlungssubjekt ausgehenden Binnensicht anschaulich zu machen und dadurch zugleich auch von einem bloß reagierenden Verhalten zu unterscheiden:

„Handeln‘ soll [...] ein menschliches Verhalten (einerlei ob äußeres oder innerliches Tun, Unterlassen oder Dulden) heißen, wenn und insofern als der oder die Handelnden mit ihm einen subjektiven *Sinn* verbinden. ‚Soziales‘ Handeln aber soll ein solches Handeln heißen, welches seinem von dem oder den Handelnden gemeinten Sinn nach auf das Verhalten *anderer* bezogen wird und daran in seinem Ablauf orientiert ist.“¹⁶

Dieser Allgemeinbegriff des Handelns – fortan wird in der Rede vom Handeln stets seine Möglichkeit mitgedacht, soziales Handeln zu sein – belässt nicht nur einer näheren Ausdeutung von *subjektivem Handlungsinn* und ihrer Fortdeutung im Horizont eines originär politischen Handlungsverständnisses weiten Raum. Auch Grundeigenschaften, die der Handlung *Spiel* zugeschrieben worden sind, bleiben darin, wie im Fortgang meiner Untersuchung noch vielfach zutage treten wird, vorbehaltlos aufgehoben. Die im vorliegenden Forschungsrahmen in den Mittelpunkt gestellte spieltheoretisch vorherrschende Tradition einer Deutung von Spiel unter den Vorzeichen eines *zweckfreien* Handelns mag zwar Webers Überzeugung widersprechen, alles Handeln ordne sich in der Relation von Zweck und Mittel – oder werde zumindest „zunächst“ nur

¹⁵ Mit dieser Entscheidung für die Einführung eines operativen Handlungsbegriffs soll nicht behauptet werden, die Wahl des Handlungsbegriffs selbst sei nicht diskussionswürdig oder gar beliebig vornehmbar, sofern sie Demonstrationzwecke erfülle. Es musste im vorliegenden Untersuchungsrahmen jedoch zuallererst dem Umstand Rechnung getragen werden, dass von der Suche nach einem klärenden Verständnis dessen, was *Spiel* ist, nicht abgelenkt werden sollte durch eine ihrerseits mit komplexen Problemstellungen belastete Diskussion darüber, welche Tätigkeiten als *Handeln* gelten dürfen. Wie nachfolgend deutlich werden wird, habe ich auch deshalb einen Handlungsbegriff gewählt, dessen herausragende Bedeutung für die politische Theoriebildung unumstritten ist.

¹⁶ Weber, 1980, S. 1.

in dieser Form der objektiven sozialwissenschaftlichen Erkenntnis zugänglich.¹⁷ Diese Bedingung wurde seiner oben zitierten Grunddefinition des Handelns jedoch nicht ausdrücklich unterstellt.¹⁸ So kann jene auch als Rahmen einer handlungstheoretisch vermittelnden Begriffsschau fungieren, die für eine nichtteleologische Interpretation von Handlungen – bzw. für Begriffe und Theorien nichtteleologischen Handelns – offen ist.

Am Leitfaden des Substantivs *Spiel*, jedoch mit Webers zweistufiger Handlungsdefinition im Hintergrund, erfolgen in diesem Untersuchungsteil spielsemantische Differenzierungen des Spielbegriffs im deutschen Sprachgebrauch anhand der nun spezifizierbaren Leitfrage:

Wie können wir Spiel nicht nur *bezugsrahmenoffen*, sondern zugleich auch *allgemeinbegrifflich* und *handlungszentriert* verstehen
– und damit als potentielle Basis einer
handlungstheoretischen Deutung *politischen* Spiels?

Eine Antwort wird nun im Durchgang durch drei inhaltlich aufeinander aufbauende Teil-Problemfelder gesucht: Auf eine Auseinandersetzung mit der bereits mehrfach angesprochenen *Spielraum-Problematisierung* (1. Kapitel) folgt zunächst eine Analyse des ‚Wortklangs‘ von Spiel (2. Kapitel), woran der Versuch einer Kristallisation philosophisch-anthropologischer Merkmalsbestimmungen des Spiel-Handelns anknüpfen kann (3. Kapitel). Wie bereits in der Einleitung zu dieser Untersuchung betont wurde, zielt all dies auf eine durch spielsemantische Unterscheidungen fokussierte Destillation von spielanthropologisch begründeten Handlungsmerkmalen.

¹⁷ Weber, 1992, S. 187–188.

¹⁸ Aus meiner Sicht verdient dieses Faktum eine deutlich größere Aufmerksamkeit, als es ihm in der bisherigen wissenschaftlichen Diskussion zukommt. Hatte Weber, statt eine Zweck-Mittel-Relation aller Handlungen als deren Wesensmerkmal anzunehmen, nicht vielmehr darauf hinweisen wollen, diese Relation sei ein unhintergehbare Ausgangspunkt unserer sozialwissenschaftlichen *Handlungserkenntnis* (vgl. o. bzw. Fn. 71)?