

SPIEL UND WISSENSCHAFTSKULTUR

Eine Anleitung

NATASCHA ADAMOWSKY

Die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wissenschaftskultur mag auf den ersten Blick abseitig erscheinen. Wissenschaft gilt gemeinhin als ein Verfahren, das auf Erkenntnis zielt. Spiel hingegen wird kulturell zwar als ausgesprochen bedeutsam eingeschätzt, doch sieht man in ihm einen Untersuchungsgegenstand, nicht einen Bestandteil des wissenschaftlichen Erkenntnisverfahrens. Spiele laden ein zu Wettstreit, Schicksalserfahrungen, zu Maske und Rausch. Sie erläutern aber nicht, so meint man, wie die Relativitätstheorie funktioniert oder nach welchen Regeln die Evolution abläuft. Solche Betrachtungen aber sind wohl zu kurz gefasst. Denn die Vernunft braucht das Spiel. Zu spielen heißt, Verbindungen zu knüpfen zwischen Intellekt und Sinnlichkeit; zu spielen heißt, spekulative Brücken zu schlagen zwischen Geist und Materie. Das Wahrnehmen, Sehen im Spiel ist immer auch ein Einsehen. Was uns im Spiel begegnet, wird auf eine vitale Art erkannt. So führt die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wissenschaft nicht an die Ränder, sondern ins Zentrum des modernen Selbstverständnisses.

Zur Vorgeschichte

Bis weit ins 18. Jahrhundert ist die Verbindung von geselligem Spiel und anspruchsvoller gelehrter Betätigung ein fester Topos. Leibniz beispielsweise hätte es gern gesehen, wenn »ein geschickter Mathematiker« ein detailliertes »Buch der Spiele« geschrieben hätte, um die Erfindungskunst zu vervollkommen, denn, so Leibniz, »der menschliche Geist tritt in den Spielen besser als bei den ernstesten Angelegenheiten zutage« (Leibniz 1926/1765: 563). Nach 1800 jedoch sorgen verschiedene gesellschaftliche Entwicklungen dafür, dass das Spiel zunehmend mit Unernst, Fiktion und Müßiggang gleichgesetzt wird und allenfalls



noch die Kunst beflügeln, nicht aber die Wege von Erkenntnis und Vernunft beeinflussen kann. Zwar darf das Kind noch spielend die Welt erkunden, Erwachsene hingegen sind dem Ernst des Lebens verpflichtet. Diese Auffassung gilt bis heute weithin als zeitgemäß. Sie ist begleitet von der verbreiteten Vorstellung, Spiel ließe sich über die Begrifflichkeiten von Grenze und Regel erschöpfend definieren. Dass alle Formen des Spiels feste Grenzen, feste Zeiten und feste Regeln haben sollen, entspringt jedoch einer bürgerlich-kapitalistischen Ideologie vom Spiel, die eher beschreibt, in welchen Formen die moderne Gesellschaft Spiel zulässt, als dass sie Aussagen darüber erlaubt, in welchen Formen sich Spiel tatsächlich entfaltet. Diese Ideologie ist von zwei Extremen geprägt: einer utilitaristisch-idealisierenden Metaphorik, die jeden Spieler zum Programmdirektor eines fröhlichen Reichs des Spiels und des Scheins erklärt, sowie einem wissenschaftsbürokratischen Reduktionsprinzip für Verläufe mit variablem Ausgang, das formal Regelprozesse beschreibt. Ob sich Spiele als Kulturphänomene so adäquat oder gar erschöpfend beschreiben lassen, kann bezweifelt werden. Bemerkenswert ist vor allem der moderne Horror, dass ein Spiel sich jederzeit und überall ereignen könne. Allerdings ist diese ambivalente oder disziplinierungsfreudige Haltung den Spielen gegenüber nicht unbedingt ein Signum der Moderne. Viele Kulturen kennen Affekte gegen das Ludische; Spielverbote sind vermutlich so alt wie die Spiele selbst. Was jedoch der modernen Aversion gegen das Spiel eine einzigartige Tragweite verleiht ist, dass sie Spiel wesentlich als einen Differenzbegriff zum Nicht-Spiel verhandelt. Das klingt zunächst nach einer recht vernünftigen Auffassung und zweifellos ist damit auch ein Sachverhalt getroffen: Spiel kann sich nicht nur jederzeit und überall ereignen, es kann auch ausbleiben. Gott sei Dank, nicht alles ist Spiel! Andererseits: Ja und? LOTTO. Unbestreitbar ist Spiel anders als viele andere Dinge, die wir in unserem Leben tun. Das gilt aber für fast alles, das wir nicht ständig betreiben: Turmspringen, Kuchen essen, eine Blume malen, scharf Nachdenken, Sprechen, Krieg führen, Auto fahren ... Niemand aber käme auf die Idee, all diese Dinge über ihre Differenz zum Nicht-Sein, zum Nicht-Springen, Nicht-Essen, Nicht-Autfahren usw. zu beschreiben. Man nehme das Beispiel vom Essen: Die Tatsache, dass wir essen müssen, durchwirkt unser ganzes Leben. Unsere gesamte Kultur mit ihren Tagesabläufen, Ritualen, Ökonomien, etc. ist vom Essenmüssen bestimmt. Als völlig absurd jedoch würde es erscheinen, wenn man kulinarische Kultur anhand der Differenz von Essen und Nicht-Essen im Sinne einer erkenntnistheoretischen Leitunterscheidung beschreiben wollte. Trotzdem ist jedem klar, dass Essen etwas anderes ist als Tanzen, Küssen oder Schlafen. Die moderne Gesellschaft jedoch scheint dem Spieler ein solches



Differenzierungsvermögen nicht zuzutrauen: Unser ganzes Leben ist durchwirkt vom Spiel; jeder Mensch muss spielen. Mit kaum etwas aber hat die Moderne ein derartiges Problem wie mit dieser Verflochtenheit des Spielerischen in die gesamte Bandbreite kulturell codierter Lebensvollzüge. Das ist insofern bemerkenswert, als Distinktionssicherheit anthropologisch gesehen nur für feindliche aggressive Gemeinschaften wichtig ist, nicht aber für freundlich gesonnene Gruppen – im Tierreich beispielsweise ist sie für Wölfe lebenswichtig, für junge Beagles dagegen kaum. Die Differenzierung Spiel – Nicht-Spiel führt somit auf die Logik einer Freund-Feind-Unterscheidung zurück, die den eigentlichen Wesenszug des Spiels ausblendet, eine Bewegung im Zwischen, eine Begegnung zu sein.

Seit gut zwei Jahrhunderten wird der kulturkonstitutive Status des Spiels auf eine reine Oppositionsrolle zurückgeschnitten. Dies ist eine einzigartige Diskriminierungsstrategie, mit der nicht nur festgelegt ist, wo ein Spiel überall nichts zu suchen hat, vorzugsweise im Alltag, bei ernstesten Dingen, bei der Arbeit oder allem, was als ›Wirklichkeit‹ oder auch ›Realität‹ bezeichnet wird. Mit dieser Gegenüberstellung ist auch entschieden, und dies ist der entscheidende Punkt, dass sich Spiel allein aus sich heraus nicht verstehen lässt. Spiel ist dieser Auffassung nach nicht nur anders als andere Dinge und gehört als kategorische Ausnahme und prinzipielle Andersheit grundsätzlich nicht zu dem, was das Leben wirklich ausmacht, sondern es kann im Kosmos szientifischer Wahrheiten überhaupt nur durch das erscheinen, was es nicht ist.

Hier ist es wichtig, Missverständnisse zu vermeiden. Natürlich unterscheidet sich Spiel von vielen Dingen. Es ist aber erkenntnistheoretisch nicht zwingend, Eigenarten eines Phänomens als Opposition zu etwas anderem zu beschreiben. Niemand käme auf die Idee, Platon als Nicht-Aristoteles zu beschreiben, Goethe als Nicht-Shakespeare, Willy Brandt als Nicht-Kohl. Im besten Falle sind solche Oppositionen nur unterdurchschnittlich banal. Seltsamerweise scheint dies bei Spielen kaum jemandem aufzufallen. So scheint es ein besonderes Erkenntnisbonmot für Spielforscher zu sein, dass man im Spiel stets nur so tut ›als ob‹. Ich selbst habe das oft geschrieben, froh, bei diesem proteushaften Phänomen überhaupt einen Beschreibungsfaden in der Hand zu halten. Je länger man aber Spiele studiert, desto mehr drängt sich die Frage auf, ob damit tatsächlich etwas Entscheidendes gesagt sei, das niemandem vorher aufgefallen wäre. Wer wollte bestreiten, dass man nur *im* Spiel fliegen kann und außerhalb eines Spiels natürlich nicht. Genauso aber kann man auch nur im Flugzeug fliegen und nicht außerhalb, und selbstredend fliegt das Flugzeug und nicht man selbst. Wen oder was will man mit solchen Beschreibungen eigentlich beruhigen?

Will man sich von solchen und anderen Oppositionen verabschieden, ist selbstredend festzuhalten, dass damit nicht jede Differenz negiert ist. Die These, Spiel sei nicht Widerpart der Rationalität, bedeutet nicht, dass eins mit dem anderen zusammenfiele. Behält man dies im Hinterkopf, entfaltet die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Wissenskultur eine besondere Brisanz.

Anders als viele andere Dinge, die lustvoll Energien freisetzen können, ist das Spiel mit der Wissenschaft äußerst kompatibel. Es macht weder dick noch betrunken, es ist weder illegal noch gesundheitsschädigend, es fördert Ausdauer, Wagemut und Risikofreude, und kann von Solisten wie Teamfreunden gleichermaßen umarmt werden. Seine Zaubewörter sind Reversibilität, Wiederholung und Variation, die eigentlich prädestiniert wären, zu den Schlüsselkategorien wissenschaftlicher Verfahrensweisen aufzusteigen. Doch genau an dieser Stelle beginnen die Dinge, sich in Paradoxien zu verhaken. Spiele fördern offiziell die Phantasie des Kindes, nicht aber die des Wissenschaftlers. Der künstlerisch-poetische Schaffensprozess entfaltet sich in experimentellen Spielräumen, szientifische Kreativität hingegen basiert auf scharfem Nachdenken. Es scheint etwas im Spiel zu sein, das seinen kategorischen Ausschluss aus allen Räumen der Vernunft herbeiführt bzw. den Verwaltern der Vernunft als notwendig erscheinen lässt. Was könnte das sein?

Bekanntlich sind die Methoden von Wissenschaft und Erkenntnis in den Kategorien der Rationalität und Objektivität fest verankert. Verfahrensweisen des Spiels gehören offiziell nicht dazu. Andererseits: Jede Wissenschaftlerin und jeder Wissenschaftler weiß aus Erfahrung, dass szientifische Erkenntnis ganz entscheidend von offenen ludischen Formen und Praktiken lebt wie dem Experiment, dem Entwurf, der Metapher und dem Modell. Schon ein Modell ist in gewisser Weise ein Spielentwurf, das Experiment ist durch zahllose Analogien zum Spiel geprägt, jede Metapher ist eine Einladung, das Sprachspiel der Beschreibungen weiterzutreiben. LOTTO. Ein wesentlicher Grund, warum das Spiel trotz all dieser zahllosen Verflechtungen, Analogien und Gemeinsamkeiten aus den Diskursen des Wissens herausgehalten wird, ist, erstens, seine strukturelle Ähnlichkeit mit wissenschaftsrationalen Operationalisierungen: Es ist – analog zur wissenschaftlichen Methodik – selbst eine definierende Aktivität. Dies führt einerseits dazu, dass sich Spiel als Untersuchungsgegenstand klassischen generalisierenden Standardverfahren wissenschaftlicher Aneignung wie Vermessung, Benennung, Inventarisierung oder Modularisierung entzieht. Andererseits zeigen wissenschaftliche Verfahrensweisen im Spiegel des Spiels nicht ihre Nicht-Rationalität (!), wohl aber ihre Artifizialität und Relativität, ihren Charakter als Setzungen. Ließe sich Wissenschaft auf die Begegnung mit dem Spiel



ein, müsste sie ihren Alleinvertretungsanspruch auf die wahre Weltdeutung aufgeben und ihre Stärke darin suchen, *eine* – zweifellos unverzichtbare – Beschreibung von Weltausschnitten zu liefern. Zweitens müsste Wissenschaft, wenn sie offiziell ernst mit dem erkenntnistiftenden Potential des Spiels machen wollte, selbst reflexiv werden. Sie müsste aus der Deckung kommen, das Primat der Beobachterperspektive aufgeben und Verfahren entwickeln, sich auf das Nicht-Identische einzulassen. Genau dies nämlich sind Eigenarten des Spiels, und zwar wundersamer Weise genau jene Eigenarten, die die Phänomene des Spielens mit denen des Erkennens zusammenbinden.

Spielen und Erkennen

Jedes Spiel ist ein Versuch. Es kann glücken oder auch nicht, in jedem Fall hat man es mit einer Dynamik des Lebendigen zu tun, die Möglichkeiten der Begegnung mit Form und Fülle der umgebenden Wirklichkeit bereithält. Jedes Spiel vermannigfaltigt die Welt. Es stiftet Verbindungen zwischen dem Spieler und seinem Spielgegenstand, zwischen Subjekt und Objekt, dem Menschen und seiner ihn umgebenden Welt. Dieses Zusammensein ist eine wesentliche Voraussetzung menschlichen Erkenntnisvermögens. Es bedeutet nicht, dass in jedem konkreten Spiel Erkenntnisoptionen faktisch zu entdecken wären, wohl aber, dass im Spielen Erkenntniseffekte erzielt werden können. Spielräumen ist grundsätzlich eine epistemologische Qualität eigen, die den medialen Eigenschaften des Spiels zur Organisation des Abstrakten geschuldet ist.

Die Abstraktionsschwäche des Menschen innerhalb seiner Abstraktionsstärke ist immer schon gewesen, dass er darauf angewiesen ist, das Abstrakte emotional zu besetzen, zu konkretisieren, zu versinnlichen. Wie Dieter Claessens in *Das Konkrete und das Abstrakte. Soziologische Skizzen zur Anthropologie* schreibt, ist Spiel eine wichtige evolutionäre Gelenkstelle, die menschlichen Gemeinschaften eine Möglichkeit bietet, sich diesem Problem zu stellen, eben weil es eine Bewegungsform ist, die zwischen dem archaischen Konkret-Sinnlichen und dem Möglichkeitsraum des Distanzierend-Abstrakten vermitteln kann (vgl. Claessens 1980: 1. Kap.). Dabei wird ein Prozess des Erkennens begünstigt, der mit Wahrnehmen und Erinnern gleichermaßen verwoben ist und mit der Emergenz von etwas einsetzt.

Mit Emergenzerfahrung im Spiel ist in Anlehnung an Hans Ulrich Gumbrecht das Zusammentreffen von ästhetischer Erfahrung und der Ereignishaftigkeit der auftauchenden Formen gemeint (Gumbrecht 1998: 220f.). Oder anders gesagt: Spiel ist nicht nur überproduktiv, sondern



bietet auch die Möglichkeit, Form im Prozeß ihrer Entstehung wahrzunehmen. Spiel ist deshalb eines der zentralen expressiven Phänomene der Kulturgeschichte, weil es Form und Ausdruck hervorbringt – »it gives shape as well as expression to individual and societal affective and cognitive systems«, wie die amerikanische Anthropologin Helen Schwartzman schreibt (Schwartzman 1978: 330). Meiner Überzeugung nach liegt genau in diesem Zusammentreffen die Anziehungskraft des Spiels begründet, in der Konvergenz von gesteigertem Erleben und ästhetischer Produktion.

Gumbrecht entwickelt seine Emergenzerzählung am Beispiel von *American Football*. In dem Moment, in dem zwei Mannschaften aufeinanderprallen, wird Präsenz als das Ereignis von Form produziert. Spielzüge erscheinen als verkörperte Formen, Formen-in-Bewegung, als temporalisierte Formen (vgl. Gumbrecht 1998: 220f.). Die Liste der möglichen Situationen, in der sich diese Konvergenz von Ereigniseffekt und verkörperter Form wahrnehmen lässt, bleibt selbstverständlich nicht auf *American Football* beschränkt, sondern erstreckt sich über das ganze Feld der Kulturphänomene: Wettläufe beispielsweise gehören hierher, auf gerader Strecke wie in Runden, Wettkämpfe im Ring, die verschiedenen Drehungen um die eigene Achse, sei es beim Diskuswurf oder beim Tanzen, der Wurf des Würfels, das Mischen und Austeilen von Karten, der Gang des Riesen oder der Antilope. All diese Formen sind zunächst nicht viel mehr als die »Inszenierung einer Spannung zwischen nichts und etwas, welche, wann immer etwas (und nicht nichts) sich ereignet, [...] die Epiphanie von Form produziert« (ebd.: 223). Auf den zweiten Blick jedoch weisen sie das Spiel als ein beispielloses Überflusssphänomen von Form und Substanz aus, als ein unerschöpfliches Verfahren ästhetischer Produktion. Von besonderem Interesse sind in diesem Zusammenhang nicht die ungezählten Variationen von Spielbrettern, Spielsteinen, Spielzeugen, die in den Jahrtausenden dabei entstanden sind, sondern die spezielle ›Natur‹ dieses Produktionsprozesses. Fragt man sich nämlich, was Menschen eigentlich tun, wenn sie Spiele entwerfen, stellt man fest, dass hier vor allem Experimentalformen zur Verfügung gestellt werden, Spielzüge, Inszenierungen, Architekturen, in denen kulturelle Spannungen Verfahrensweisen finden können. Die ästhetische Formproduktion des Spiels bietet nicht nur Vergnügen und Genuss, sondern Techniken der Sichtbarmachung, Strategien der Expressivität, Methoden des In-Bewegung- bzw. In-Beziehung-Setzens. Diese Techniken, Strategien und Methoden stellen auf eine höchst wechselhaft konnotierte Weise einen roten Faden europäischer Ideen- und Wissensgeschichte dar. Von besonderer Bedeutung für das Verhältnis von Spiel und Wissenskultur ist dabei das seltsame Potential des Spiels, Spannung und Konflikt zu choreographieren und dabei zu Modellen des Ausgleichs und der Verbindung zu gelangen.

Das Spiel gehört, so weit man das heute überblicken kann, zur Verfasstheit jeder Kultur. Es hat ein bemerkenswertes Vermögen, sich als Behälter oder Einschreibefläche für Sinnstiftungsprozesse anzubieten. Disparates kann in versöhnende Formen gebracht werden, Namenloses findet performative Vollzüge, aus denen benennbare Figuren entstehen. Insbesondere scheint Spiel geeignet, Vorstellungen von Schicksalhaftigkeit in plastischen Formen zu entfalten. Ein kurzer Blick auf die abendländische Rede vom *homo ludens* soll dies verdeutlichen.

Seit der Antike ist die Verbindung von Spiel und Schicksal im Repertoire kultureller Selbstverortungen und Weltbeschreibungen überliefert. Das Bild des spielenden Menschen als Kind der Götter stiftet repräsentative Verbindungsformen zwischen menschlichem Sein und den jeweiligen Vorstellungen vom Kosmos. Ein Fragment von Heraklit bezeichnet den Weltlauf als ein spielendes Kind, das hin und her Brettsteine setzt (Fragment B 52), und Platon schreibt, dass der Mensch dazu gemacht sei, ein Spielzeug Gottes zu sein, und das sei wirklich das Beste an ihm. (Platon, Gesetze VII 803c-804b). So äußert sich auch Alfons X., König von Kastilien, 1283 im ersten europäischen Buch der Spiele, dem *Libro del Juegos*: »Gott schuf den Menschen, auf dass er sich vieler Spiele erfreue, denn Spielen erhebt und vertreibt die Grillen« (zitiert nach Oker 1976: 9). 1463 heißt es bei Nikolaus von Kues im Dialog »De ludo globi«: »Dieses Spiel, sage ich, bedeutet die Bewegung unserer Seele aus ihrem Reich zum Reich des Lebens, in dem Ruhe und ewige Glückseligkeit ist« (von Kues 1989/1463: 344). Der *homo ludens* als Kind der Götter führt selbstverständlich hinter jedem der eben aufgeführten Zitate einen anderen kulturellen Kontext mit sich. So ist mit Heraklits spielendem Weltlauf die Idee von Spiel als einer arbiträren, spontanen, freien Bewegung analog zur kindlichen oder göttlichen Beschäftigung als philosophisches Prinzip formuliert. Heraklit bringt darin die agonistischen, irrationalen und spontanen Aspekte von Spiel zusammen; Spiel ist für ihn primär Hader und Konflikt, die arbiträre Unterscheidungen treffen und wieder löschen. Dieses gewaltbereite, willkürlich-eigenmächtige »play of becoming« ist bei Platon einem rationalen und ordentlichen »play of being« gewichen (Spariosu 1991: xiii; vgl. auch ders. 1982). Das homerische Universum, regiert von Zufall und amoralischen Göttern, wird ersetzt durch eine Platonische Welt der ewigen guten, schönen, göttlichen Ordnung und universalen Gerechtigkeit. So gegensätzlich diese beiden Auffassungen auch sein mögen, scheint die Gemeinsamkeit entscheidender: In beiden Fällen geht es um eine kulturanthropologische Perspektive, die ein Verständnis von Spiel als gesellschaftlicher Selbstreflexions- und Thematisierungsform von Kulturgemeinschaften entfaltet. Besonders interessant daran ist, dass das Spiel als zentrale Kategorie der



Verfasstheit von Kultur erscheint, die sich selbst in Spielen ausdrückt. Die Vermutung lautet nun, dass es zwischen diesem metaphorischen Gebrauch des Spielbegriffs bei Heraklit oder Platon, Alfons dem Weisen oder Nicolaus von Kues und der Welt der materiellen Kultur der Spiele Analogien gibt. Anders gesagt, eine Begriffsgeschichte des Spiels steht vermutlich in Verbindung mit einer Phänomengeschichte der Spiele. Die These ist, dass zwischen Spielen und Modellierungen von Weltausschnitten ein Zusammenhang besteht, für den sich auch im Bereich der Spielphänomene Hinweise finden lassen.

Spiele und Modelle

Die frühesten komplexeren Spiele, von denen man zurzeit weiß, sind Ball- und Brettspiele. Eine Gemeinsamkeit dieser Spiele ist, dass sie in Überlieferungen immer wieder als Darstellungen der kosmologischen Ordnung bezeichnet werden. Aus vielen Aufzeichnungen geht hervor, dass sie die Ordnung des Universums offenbaren bzw. die Ordnung des Universums wird als ein Spiel der Gegensätze und Formen gedacht und erkannt. Was sich in solchen Spielen aber jenseits von symbolischen Zuschreibungen von Sonne, Mond und Sternen, Jahreszeiten und Lebensabschnitten noch offenbart, ist die Einladung eines Denkens, das nach Erklärungen sucht. So bieten diese Spiele zunächst und vor allem Vollzugsformen, mit denen sich, so Leroi-Gourhan, »die Angst des Menschen beruhigen ließe, als Schöpfer von Ordnung allein inmitten einer chaotischen Natur zu leben« (Leroi-Gourhan 1980: 412). Diese Suche hat zu verschiedenen Zeiten und an verschiedenen Orten unabhängig voneinander in ein Zusammenspiel von Qualitäten und Situationen des Universums geführt, zu einem Archiv der Kinästhesien, zu einem Wechselspiel von Identitäten und Gegensätzen. Es lässt sich vermuten, dass diese und andere der frühen Spiele das Spiele-Erfinden als einen Prototyp von Modellentwicklung etabliert haben. Denn indem diese Spiele den Menschen in den Kosmos einbinden, die Welt der Lebenden mit der der Toten einerseits und mit der Sphäre der göttlichen Mächte andererseits verknüpfen, dienen sie weniger als Signifikanten, sondern als Modell, »welches das Unausprechliche in Worte fasst, das Unsichtbare anschaulich macht und das Unfassliche begreiflich werden lässt« (Schädler 2000: 109). Spiel ereignet sich dabei als Ausdruck und Vollzugsform einer Harmonie, gleich wie diese Harmonie gefüllt sein mag: mit Göttern, Sternen, Leben und Tod, mit Musik, Poesie, Mathematik oder Ökologie. Das Spiel stellt eine Verfahrensweise zur Verfügung, Zusammenspiele zu ermöglichen, und es ist gleichsam der Versuch, sich selbst dabei etwas in seiner



Bewegung in Zeit und Raum zur Erscheinung zu bringen und damit eine Verbindung zwischen sich und diesem Etwas zu schaffen. In dieser Verbindung erweist sich das Spiel als ein Weg des vitalen Erkennens.

Ich möchte also vorschlagen, das Entwerfen von Spielen als einen prototypischen Vorgang zu sehen, Modelle zu entwickeln. Diese Modelle sind selbstredend keine Modelle von etwas im Sinne eines Abbildungsverhältnisses, sondern Modelle für etwas, »also prozedurale, experimentelle Skripte der Konstruktion, Herstellung oder Manipulation von artifiziellen, epistemischen Dingen« (Böhme 2003: 597; vgl. dazu auch Rheinberger 2001). Spiele organisieren Räume, in denen sich die Epiphanie der Form ereignen kann, und sie initiieren eine Choreographie des In-Beziehung-Setzens. Spiele zu machen zeigt sich hierin sowohl in einer Qualität des Entwerfens neuer, virtueller und immersiver Welten als auch in einer Qualität, Dinge zu beschreiben, sie zu verkörpern und beschreibbar zu machen. Diese Produktivität des Spiels scheint mit einem besonderen Potential verbunden, aus der Fülle des Ungeordneten eine Situation zu verdichten, in der Konflikte, Dispositionen, Leidenschaften, Stimmungen auf den Punkt, auf ihr Prinzip, in ein Zusammenspiel gebracht werden können.

Einladungen zum Spiel

Spielformen gehören mit zu den ältesten kulturellen Zeugnissen, die universal die Menschheitsgeschichte von Anbeginn begleiten. Interessanterweise tun sie dies bei allem überschäumenden Überfluss in relativ stabilen Formen. Dies gibt Anlass zu der Vermutung, dass Spiele nicht allein mit großem Erfolg sich selbst tradieren, sondern dabei auch die kulturelle Praktik des Spiele-Entwerfens. Das Entwerfen von Spielen jedoch ist dem Spiel nicht äußerlich. Der Spiele-Entwerfer verhandelt stets auch sich selbst als Spieler; der Spieler hingegen sucht, dass seine Entwürfe im Spiel glücken oder aufgehen. Aber was tun wir eigentlich, wenn wir spielen? Was geschieht in diesen Spielräumen, dass sich in ihnen Erkenntnis-effekte ereignen können? Was hat man im Forscherblick, wenn man sagt, man betrachte ein Spiel? Versucht man, diese Fragen von hinten abzuarbeiten, ist zunächst zu konstatieren, dass man es zweifellos mit einem ausgesprochen ambivalenten Kulturphänomen zu tun hat, das auf seltsame Weise kulturell übliche Unterscheidungen zu vergleichgültigen scheint. Oft zeigt es sich als Tor zu ekstatischem Erleben, als dynamisches Arrangement kultureller Spannungsverhältnisse, als Inszenierung, die Übergangsphänomene in Bewegung setzt. Spiel korrespondiert mit eigenen Formen des Spielerlebens, insbesondere dem Gefühl uneinge-

schränkter Präsenz, und tritt in Erscheinung durch seine charakteristische Performativität, die zu einer Fülle kultureller Einbettungen in die Kontexte von Ritual, Fest, Kunst, Vergnügen und Unterhaltung geführt hat (vgl. Adamowsky 2000).

Wer jedoch ein Spiel betrachtet, sieht oft nur eine kulturell sanktionierte Form, in der sich Spiel ereignen soll. Um ein Spiel zu begreifen, ist es unerlässlich, sich ins Geschehen zu begeben. Die englische Unterscheidungsmöglichkeit von *play* und *game* verdeutlicht dies plakativ. Danach steht *play* für die Intensität und Expressivität des Spiels, sein Vermögen, toll zu machen, während *games* demgegenüber eine institutionalisierte Struktur bezeichnen, in der sich *play* entfalten kann, aber nicht muss. Die Tatsache, dass *games* und nicht *play* der häufigste Untersuchungsgegenstand der modernen Spielforschung sind, erklärt die Dominanz der Beobachterperspektive in der Spieltheorie, und nicht nur dort, denn im Gegensatz zu *play* können *games* ohne Bezug auf die Spielenden, ihre Wahrnehmungen, Erfahrungen, Leidenschaften, verhandelt werden. Aus der Teilnehmerperspektive heraus zeigt sich hingegen, dass *games* überhaupt nur in bestimmten Maßen *play* zulassen und zu viel *play* ein Spiel ruiniert. Dass dies kaum thematisiert wird, mag daran liegen, dass sich *games* im Gegensatz zu *play* idealtypisch als wissenschaftsbürokratisches Prinzip operationalisieren lassen: Differenz und Funktion; Feld und Regel; An und Aus. *Games* sind wesentlich dadurch charakterisiert, dass sie Ambiguität, Spontanität und Flexibilität, von genau denen *play* aber lebt, aus einer Situation herausregeln, so dass es nicht unangemessen scheint zu fragen, ob wir *games* wirklich spielen.

Dessen ungeachtet ist mit einer feindlichen Gegenüberstellung von *play* und *game* natürlich nichts gewonnen. Man hat es vielmehr mit einem Verhältnis kultureller Transformationen zu tun, in dem sich Spiel als eine Agentur unmittelbarer Selbstreferenz von Kultur erweist, als gleichermaßen Bestandteil und Erzeugungsinstanz von Kultur. Seine jeweils konkrete historische Gestalt ergibt sich aus dem kulturellen Bemühen, Spiel in reizvolle Formen zu bringen und dadurch zum Spielen *einzu-laden*. Diese *Einladungen zum Spiel* sind kulturelle Arrangements, Medienkonfigurationen, die in den Worten K. Ludwig Pfeiffers »gesteigerte Erfahrung« ermöglichen (Pfeiffer 1999). Sie motivieren dabei sowohl entlastende, entdifferenzierende Ereignisse, z. B. in Gestalt wilder Tänze und ausschweifender Lebendigkeit, die ein ekstatisches Erleben befördern. Sie bieten sich aber auch an als Medien der Komplexitätssteigerung und Intellektualisierung.

Games sind nicht die einzigen Artefakte, die eine Kultur ersinnt, um *play*-Situationen zu stiften. Die Einladungen können zu verschiedenen Zeiten und Orten sehr unterschiedlich ausfallen. Zu den vergleichs-



weise eindeutigen Beispielen gehören u. a. Lustschlösser, Gärten, Tanzpaläste und Spielhäuser, auch auf den Jahrmärkten und Sportplätzen sowie Bühnen aller Art könnte man sich umsehen. Man hat es dabei mit einem Prozess zu tun, bei dem sich das Erfinden, Entwerfen, Entwickeln von Spielen als Kulturalisierung des Spiels/*play* in Kulturobjekten und -praktiken vollzieht, also z. B. in *games*, genauso aber auch in ausgefeilten Architekturen, raffinierten Inszenierungen und komplizierten Spielzeugen, in Praktiken wie dem Verkleiden, Würfeln und Wippen. Immer jedoch hat man es auch mit Grauzonen zu tun. Denn selbstverständlich kann sich ein Spiel/*play* jederzeit auch außerhalb der kulturell sanktionierten Felder ereignen, während umgekehrt nicht alles, was sich auf ausgewiesenen Spielfeldern ereignet, als Spiel vollzogen oder erfahren wird.

Der französische Spielforscher Roger Caillois hat diese Welt der Spiel- einladungen bekanntlich in vier horizontale Grundkategorien eingeteilt: in den Wettkampf, *agon*, das Glücksspiel, *alea*, die Verwandlung, *mimicry*, und den Schwindel, *ilinx* (Caillois 1982). Diese vier Grundspielarten kreisen um Sieg und Ruhm, Glück, Verwandlung und Rausch. Sie rühren auf undurchsichtige Weise an den irrationalen Grund menschlicher Leidenschaften und Dispositionen, Befindlichkeiten und Stimmungen und sind dabei gleichzeitig, auf eine ebenso völlig unerklärliche Weise, bezogen auf das Schöpferische in jedem spielerischen Tun. Diese vier Grundkategorien von Disposition und Ausdruck, Stimmung und Exposition können auch als formalisierte Basisarchive der Spielformen der westlichen Welt begriffen werden. *Agon* und *alea* sind dann als ein Archiv der Äußerungsmöglichkeiten zu verstehen, welche Kulturen für die Entscheidungsfindung zur Verfügung stehen. *Alea* ist dabei auf Situationen des Zufalls und der Unwägbarkeit bezogen, welche das Glück entscheiden, die Gunst der Götter gewähren sollen. *Agon* dagegen bietet einen Pool von Strategien, die die Verfahren der Machtverteilung und Gewährung von Anerkennung anhand von Leistungskriterien bestimmen. Die ludische *performance*, die sich ergibt, wenn man beschließt, man sei jetzt ein anderer, Hamlet, ein Bär oder ein fabelhafter Typ in der Hafenbar, stellt den Effekt einer dynamischen Beziehung dar zwischen den formal möglichen Spielzügen im Archiv des *mimicry* und ihrer konkreten Aktualisierung. Modelle des Optionalen, des Wechsels und der Verwandlung kommen hier zum Einsatz. In *ilinx*-Spielen schließlich ist ein Archiv der Loshakungen zu sehen. In ihm sind Regeln formuliert, die die Möglichkeit zu Rausch und Taumel formalisieren und die möglichen Bewegungen, Raumarrangements und Dramaturgien organisieren. *Ilinx*-Spiele bilden somit ein Gedächtnis von Schwindel und Gleichgewicht, Schwerelosigkeit und Rhythmus.



Es bleibt die Frage, was wir tun, wenn wir spielen. Auf diese Frage gibt es keine erschöpfende Antwort. Helmut Plessner hätte gesagt, wir hielten uns im Zwischen, Victor Turner, dass wir in einem Niemandsland seien *betwixt-and-between*, Brian Sutton-Smith hätte von der heteroglossalen Ausdrucksweise des subjektiv vervielfältigten Spielers gesprochen (Plessner 1941; Turner 1983; Sutton-Smith/Magee 1989). Ungezählte Tag- und Nachtstunden könnte man damit verbringen, die Gedanken all jener aufzuzählen, die sich mit diesem so ephemeren Phänomen beschäftigt haben. Will man jedoch vor allem das Spiel auf seine Interdependenz zu Wissen und Erkennen hin befragen, bietet es sich an, auf die intermediäre Position des Spielers zu verweisen. Spieler befinden sich stets in einem Schwellenbereich. Sie sind zwischen zwei und ungezählten Optionen, *in-between-identities*, wie Richard Schechner schrieb (1981; 1988). Zu Spielen heißt demnach, im Bewegungsmodus des Nicht-Identischen zu sein. Spiel ist die Bewegung ins Ungedechte. Will Erkenntnis nicht bloß tautologisch sein, kann sie eigentlich nur aus einer vergleichbar exzentrischen Position gewonnen werden.

Spiel und Wissenschaft

All dies bedeutet nicht, dass Erkenntnis ›bloße‹ Spielerei sei. Interessant ist vielmehr zu verfolgen, auf welche Art und Weise spielerische Verfahrensweisen epistemische Räume und Dynamiken erzeugen können. Allerdings ist es heute nicht üblich, das erkenntnisstiftende Verhältnis von Spiel und Wissenschaft zu thematisieren, ja mehr noch, es gibt keine anerkannten wissenschaftlichen Wege, um über diesen Zusammenhang überhaupt nachzudenken. Die eben geschilderte Verwandtschaft von Spiel und Modell wirft ein interessantes Licht auf die Ursprünge dieser ›Lücke‹. Denn an der Schwelle zum 17. Jahrhundert setzen sich mit der Entwicklung der neuzeitlichen Wissenschaften die experimentellen Methoden durch. Die experimentellen Zugänge auf eine zu erforschende Wirklichkeit bringen verschiedene Neuerungen hinsichtlich des Bezugs der Wissenschaften auf die Welt als ihren Erkenntnisgegenstand mit sich, zu denen vor allem gehört, dass die Verfahren der Erkenntnis der Welt wesentlich über Modelle der Welt zu verlaufen beginnen. Zuerst macht man sich ein Modell der Welt und dann daran, es zu verifizieren. Zwar ist das Gewinnen von Erkenntnis über Modellbildung kein Novum des 17. Jahrhunderts, wie oben ausführlich gezeigt wurde, doch zweifelsohne ziehen die neuzeitlichen Wissenschaften das Definitionsmonopol für Experiment und Modell auf ihre Seite. Sie beschreiben die Methoden des Experimentierens und Modellentwerfens jedoch in Parametern, die sich später zu den Kategorien von Objektivität

und Rationalität verfestigen werden und es nahezu verunmöglichen, fortan danach zu fragen, wie sich Wissenschaft in Relation zum Spiel thematisiert. Ob sich nicht in jedem Modell, in jedem Experiment ein essentielles Moment des Spiels findet, sind Fragen, die sich mit guten Gründen sowohl mit Ja als auch mit Nein beantworten lassen. LOTTO. Wer heute etwas über das Verhältnis von Spiel und Wissenschaftskultur wissen will, steht daher vor der Schwierigkeit, überhaupt erst eine Sprache finden zu müssen, die in der Lage ist, jene großen Pakete von Objektivität und Rationalität noch einmal behutsam aufzuschneiden. Eine solche Entknotungsaktion, die an den Fundamenten modernen Selbstverständnisses rührt, ist natürlich unvorstellbar komplex und langwierig. Jeder ›Ausweg‹ aus dieser Sprachlosigkeit kann daher kaum mehr als vorläufig sein, eine Aneinanderreihung tastender Momente. Genau das Vorläufige und Tastende jedoch sind Charakteristika, die sowohl das Spiel als auch die Wissenschaft begleiten.

In dem Versuch, Spiel und Erkenntnis konstitutiv zusammenzudenken, geht es also zuallererst darum, wissenschaftsfähige Formen vorzustellen. Gesucht sind Konstellationen, die das Verhältnis von Spiel und Wissenschaft nicht in Oppositionen zwingen, sondern Zusammenspiele ermöglichen, die erlauben, den dabei entstehenden Interdependenzen nachzugehen. Diese Suche ist zunächst von der ganz einfachen Einsicht geleitet, dass man Spielen muss, um über Spiel sprechen zu können. Anders gesagt: Bestimmungen des Spiels sind immer dann besonders plausibel, wenn sie sich nicht in distanzierter Beschreibung erschöpfen, sondern performativen Charakters sind. In der *performance* des Spielens liegt etwas begrifflich Uneinholbares, was aber jede Form des Begriffemachens affiziert. Aus diesem Grund muss die Performativität des Spiels performativ thematisiert werden. Wie oben dargestellt, erschließen sich Spielphänomene nur sehr partiell aus der Beobachterperspektive, und dies gilt umso mehr für Spielorte, an denen zunächst einmal gar keine Spielereien vermutet werden, wie eben in der Wissenschaftskultur. Welche Spiele aber eignen sich dazu, was könnte ein guter Spielplan sein, um herauszufinden, wie wir uns selbst im Medium des Spiels zu denken geben?

Essay

Eine der bekanntesten Anlaufstellen, um solcherart Ausgelassenes einzuholen, ist der Essay. In »Der Essay als Form« schreibt Adorno:

»Sobald er [der Geist] mehr will als bloß die administrative Wiederholung und Aufbereitung des je schon Seienden, hat er etwas Ungedecktes; die vom Spiel verlassene Wahrheit wäre nur noch Tautologie« (Adorno 1958: 29).



Keine Wahrheit also ohne Spiel. Das Spiel bringt etwas Ungedecktes, Unentdecktes in die Bewegungen des Geistes, eben weil es als Nicht-Identisches agiert, ein ewiges Versuchen, das zwischen Sich-Versuchen und Etwas-Versuchen hin und her changiert.

Das obige Zitat von Adorno war auch auf die Rückseite einer Spielkarte gedruckt. Sie ging jedem der elf Autoren dieses Bandes mit der Einladung zu, das eigene Arbeitsfeld im Medium des Spiels zu reflektieren und mögliche Facetten des Spiels als Denkmodell oder Verfahrensweise im je eigenen Fachgebiet zu präsentieren. Neben der Spielkarte mit dem Adorno-Zitat waren zwei weitere Karten der Einladung beigelegt, deren Rückseiten jeweils folgende Beschriftung trugen:

»Eduard – so nennen wir einen reichen Baron im besten Mannesalter –, Eduard hatte in seiner Baumschule die schönste Stunde eines Aprilmachmittags zugebracht, um frisch erhaltene Pflanzfreier auf junge Stämme zu bringen.«
(Johann Wolfgang von Goethe: Die Wahlverwandtschaften. In: Goethe. Berliner Ausgabe. 22 Bde., Berlin/Weimar 1972; Bd. 12, S. 7);

»Was für Riesen?« fragte Sancho Pansa. »Die du dort siehst,« erwiderte sein Herr, »die mit den langen Armen, denn manche haben ihrer, die sind an die zwei Meilen lang.« »Gebt wohl acht, gestrenger Herr, was Ihr tut, denn was wir dort sehen, das sind keine Riesen, sondern Windmühlen, und was Ihr für die Arme haltet, das sind die Flügel, die den Mühlstein treiben, wenn der Wind sie dreht.« »Da sieht man,« sprach Don Quixote, »wie schlecht du dich auf Abenteuer dieser Art verstehst. Und kommt dich etwa Furcht an, so hebe dich hinweg und bete ein Vaterunser, dieweil ich hingehe, um den kühnen, wenn auch ungleichen Kampf zu bestehen.«

(Miguel de Cervantes Saavedra: Der scharfsinnige Ritter Don Quixote von der Mancha. Nach der anonymen Ausgabe 1837 von Konrad Thorer. Frankfurt am Main 1975, S. 112 [span. zuerst I 1605; II 1615]).

Dies war mein erster Spielzug. Jedem Autor stand es frei, ein Zitat als Motto für seinen Essay auszuwählen, blind eine Karte zu ziehen und sich überraschen zu lassen oder auch alle Karten beiseite zu legen und sich ein eigenes Spiel zu überlegen. Von allen drei Möglichkeiten wurde Gebrauch gemacht. Die elf Essays, die dabei entstanden sind, zeigen Wissenschaft als ein funkelndes Feuerwerk spielerischen Wissens, als einen wundersamen Ort überraschender Effekte und aufblitzender Einfälle. Eröffnet wird der Blick auf die Möglichkeit einer Neubestimmung der Rolle des Spiels im wissenschaftlichen Erkenntnis- und Vermittlungsprozess, die damit verbundenen Chancen ebenso wie die darin lauenden Gefahren.



Gesprächsspiel

Da es für das Spiel als Konstituens rationaler Wissenschaftskultur bislang keine etablierte Sprachkultur gibt, gilt es für bislang Unausgesprochenes Vergleiche zu finden und Ungedachtem eine Bühne zu bieten. Um diesen Gedankengang ausspielen zu können, erweist sich ein historischer Rückblick als außerordentlich produktiv. Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts etwa war die Allianz von Gelehrsamkeit und Geselligkeit ein fester Topos. Hätte man vor 250 Jahren einen Blick in die gängigen Zeitschriften für gebildete Leute geworfen, wäre man auf Titel gestoßen wie: »Belustigungen des Verstandes und des Witzes«, »Hamburgisches Magazin, oder gesammelte Schriften, zum Unterricht und Vergnügen aus der Naturforschung und den angenehmen Wissenschaften überhaupt«, »Mineralogische Belustigungen zum Behuf der Chymie und Naturgeschichte des Mineralreichs«, »Ermunterungen zum Vergnügen des Gemüths«, »Physikalische Belustigungen«. Man sprach vorzugsweise von galanter Wissenschaft, einer *science of entertainment*, die eng mit Sinnlichkeit und Geselligkeit verbunden war. Ein wichtiger Bestandteil dieser vergnüglichen Wissenskultur waren die beliebten Gesprächs- und Salonspiele der gebildeten Kreise des 16., 17. und 18. Jahrhunderts.

Gesprächsspiele, d. h. nach Regeln durchgespielte Gespräche, sind, von Ansätzen in der Symposienliteratur abgesehen, erst seit der italienischen Renaissance überliefert. LOTTO. Wie viele andere Kunstformen dieser Zeit sollten die Gesprächsspiele verschiedene Ausdrucksweisen zugleich ermöglichen und alle Sinne beteiligen, d. h. sowohl die innerlichen als auch die äußerlichen Kräfte ansprechen. In Gesprächsspielen wie dem *Dialogo de' giuochi* von Girolamo Bargagli (1537-86) oder den *Frauenzimmer-Gesprächsspielen* (1641-49) von Georg Philipp Harsdörffer sind eine Fülle von Spielen versammelt, in denen mit Hilfe von Regeln über ein großes sprachliches Material sowie über ein breites Wissen verfügt wird. Indem man über *Moralia*, *Emblemata*, Allegorien, Symbole und Metaphern spricht, werden Begriffe geklärt und definiert und Unterscheidungen geübt. Rätsel und Gleichnisse bringen Denkschemata zum Vorschein und inspirieren die Werkzeuge der Neugier. Sprache in Prosa, Vers, Ton, Bild und Gebärde sind in ihren Gestaltungen alle oder doch zu mehreren versammelt; ein breites Panorama zeitgenössischer Spielformen wird entrollt, von geistlichen und weltlichen Schäferspielen, Hirten-dichtungen, Figuren- und Echogedichten, Singspielen und allegorischen Aufzügen bis hin zu Schauspielen und Festprogrammen. Literarische Spielformen sind breit vertreten, Sprichworte, Sentenzen, ernst- und scherzhafte Grabsprüche, Lehrgedichte, Geschichtserzählungen und so fort. Ebenso ausführlich werden die anderen Künste, Technik und

Handwerk besprochen, und all dies wird stets aufs engste mit Scherz und geselliger Unterhaltsamkeit verbunden.

Vor allem aber geht es um die Stiftung einer Stimmung, um die Förderung einer Atmosphäre der Geselligkeit. So liefern Gesprächsspiele nicht nur einzelne Fragen, die dann spielerisch nach bestimmten Regeln zu beantworten sind, sondern entwerfen auch anregende Situationen, aus denen heraus Gesprächsspiele entstehen können, beispielsweise die gemeinsame Betrachtung der Sterne am Himmel, der Anblick einer auf einem Spaziergang angetroffenen Schäferin, die Begegnung mit einem Maler, der in der Umgebung malt, das Sitzen am Brunnen im Garten, die Überraschung über ein mitgebrachtes Geschenk. Handelt es sich hier bloß um inszenatorisches Füllwerk? Oder geht es darum, ein Gespür zu entwickeln für die Gestaltung von Räumen, Begegnungen und Konstellationen, die neue Wahrnehmungen, neue Erfahrungen, neue soziale, erkenntnisstiftende Situationen ermöglichen? In den *Soirées Amusantes* von Pierre Marie Huvier DesFontenelles (1790) bilden die Namen der beteiligten Spielgesellschaft eine Landschaft: Es gibt eine Madame Rose, eine Madame Wald, eine Madame Fluss usw. Ein simpler Scherz? Oder eine ludische Verfahrensweise, die eine bekannte Technik wie das Kartographieren auf eine neue Situation überträgt und damit die Möglichkeiten des geistigen Horizonts des Begriffs ›Karte‹ erweitert?

Natürlich sollte man die intellektuellen Bezüge nicht überstrapazieren. Gesprächsspielen ist, wie allen Spielen, immer auch eine gewisse Banalität eigen. Es geht jedoch auch nicht um den Beweis, dass Spielen zu philosophischer Meisterschaft führt, sondern um die Aufmerksamkeit für eine heute in Vergessenheit geratene Tradition, die den Ort des Spiels wesentlich innerhalb der gelehrten Konversation sah. An diese Tradition, Gedanken und Gegengedanken durchzuspielen, Gedankenfiguren zu vermännigfachen und Gedankenmetamorphosen zu träumen, soll hier angeknüpft werden.

Die elf Autoren dieses Bandes waren nicht nur zum essayistischen Kartenspiel eingeladen, sondern auch, sich auf das Wagnis eines Gesprächsspiels einzulassen. Es brauchte Mut, denn das Ganze fand als eine *live*-Veranstaltung vor großem Publikum im Rahmen der Ringvorlesung »Play Goes Science – Ludische Modelle der Wissenskulturr« im Sommer 2004 an der Humboldt-Universität zu Berlin statt. In Anlehnung an die historische Kunstform des Gesprächsspiels wurde für die Veranstaltung ein intellektueller Hindernisparcours entworfen, der Spiel als ein Modell vorführte, um Begriffe zu erfinden und Sinn(en)zusammenspiele zu offerieren. Die Versuchsanordnung sah vor, abseits nach brauchbarem Material für neue intellektuelle Werkzeuge zu suchen und Bedeutungsnachbarschaften zu choreographieren.



Im Fahrwasser geselliger Plauderei wurde ein fröhliches Gedanken-schweben entfacht. Akustische Inspirationen waren ebenso gefragt wie die Imaginationskräfte des Tastsinns, eine Referenz an den Umstand, dass die Welt, die uns umgibt, nicht nur als Text oder als mathematische Formel vorliegt. Es wurde mit Leibniz gefragt – Leibniz hatte eine Vorliebe dafür, sich Gedankenspiele zur Übung des Verstandes auszudenken, und die drei Fragen stammen tatsächlich von ihm –, was alles passieren könne, während man ein Glas Wasser zum Mund führt, wozu Stroh gut sei und womit man schreiben könne. Es ging um das Buch, das man aus der Bibliothek der nie veröffentlichen Bücher entwenden würde, sowie um das eigene Lieblingsspiel, das jeder mitgebracht hatte, um seine Regeln und Spielzüge vorzuführen.

Ein sehr bekanntes Spiel, welches ebenfalls in verfremdeter Form seine Aufführung fand, war das Gesellschaftsspiel der Fragebögen. Was heute vielen noch als sog. F.A.Z.-Fragebogen oder als ›Fragebogen Marcel Proust‹ bekannt ist, war eigentlich ein im 19. Jahrhundert sehr beliebtes Gesellschaftsspiel, welches aus 26 Fragen zu Vorlieben, Abneigungen und hervorstechenden Eigenschaften bestand. Die Antworten wurden in ein privates Gästebuch eingetragen, und die Bezeichnung ›Fragebogen Marcel Proust‹ ergibt sich schlicht daraus, dass Marcel Proust diesen Fragebogen zweimal ausgefüllt hat. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts geriet dieses Spiel in Vergessenheit, bis das F.A.Z.-magazin den Fragebogen in einer erweiterten Fassung 1980 wieder aufnahm. Abgesehen davon, dass ein Fragebogen-Spiel vielleicht am eindrücklichsten demonstriert, dass im Fragen immer schon ein Antriebsmoment für die Suche nach neuen Möglichkeiten liegt und Fragespiele daher immer auf die Gestaltung neuer Zusammenhänge zielen, ist die Wahl auch deshalb auf diese Form der ludischen Auseinandersetzung gefallen, weil sie auf den Augenblick zielt. Zwar lässt sich eine schriftlich gegebene Antwort auf die Frage nach dem Lieblingsmotto auch noch in dreihundert Jahren nachlesen, doch im Gegensatz zur wissenschaftlichen Wahrheit, die auf Ewigkeit zielt, will ein Fragespiel nicht mehr und nicht weniger als eine spielerische Annäherung an ein Augenblickspsychogramm sein, ein Schnappschuss von Assoziationen, Denkgewohnheiten und Ideenvorlieben. In dieser Offenheit des Augenblickshaften liegt die Chance, dem bislang begrifflich Uneinholbaren in der Performativität des Gesprächsspiels einen Ausdruck zu verleihen.

Man darf sich nicht täuschen lassen von der vermeintlichen Simplizität der Fragen. Die vordergründige Banalität eines Spiels ist nicht selten auch ein Schutz, um den Kräften der Originalität Raum zu geben. Je einfacher und direkter die Frage, desto mehr schienen sich die Befragten herausgefordert zu fühlen, ein Moment der Überraschung ins Spiel zu



bringen und mit der Gewitztheit ihrer Antwort einen Kontrast zu setzen. Allerdings: Es ist etwas anderes, einer furiosen Spielshow mit brillanten Schlaglichtern beizuwohnen, als hinterher das transkribierte Wort nachzulesen. So befindet sich zwar eine Dokumentation aller geführten Gesprächsspiele im Anhang, die die Gewandtheit der Befragten erahnen lässt, doch am eigentlichen Esprit der Erfahrung geht diese Form vorbei. Ohnehin ist ein bloßes Abbilden nicht geeignet, dem hier formulierten Erkenntnisanspruch gerecht zu werden. Da bekanntlich die Form dem Inhalt nicht äußerlich ist, musste ein Weg gefunden werden, die Lebendigkeit des Gesprächs ins Medium des Buches zu transformieren. Ausgehend vom Schauspiel der Spielshow fiel die Wahl auf die dramatische Form des Theaterstücks. Das Ergebnis »Inkognito. Ein Stationenstück in fünf Szenen« findet sich im zweiten Teil des Buches und hat natürlich Brüche, eben weil es nicht als Text für einen Theaterabend geschrieben wurde, sondern ein fiktives Arrangement aus vorgegebenen Antworten ist – ein Spiel aus dem Spiel. Bei aller dilettantischen Bescheidenheit jedoch, die jedem Anfang eigen ist, stellt es einen Versuch dar, das Spiel als Erfahrungsmedium wie Erkenntnismodell zu thematisieren. Nicht zuletzt ist es die theatrale Praxis, die die Inszenierungen des Spiels mit der wissenschaftlichen Ästhetik verbindet. So ist das ›Spiel in fünf Stationen‹ nicht als ein Kunstversuch, sondern als ein Entwurf zu verstehen, der sich auf die Frage konzentriert, wie man Einfälle zu Erlebnissen verdichten und diese in wissenschaftliche Erfahrung überführen kann – und dementsprechend auch, wie sich Erlebnisansätze und Einfallsstore schaffen lassen, die eine intellektuell anregende Atmosphäre befördern.

Rien ne va plus

Die grundlegende Frage, der dieses Buch nachgeht, zielt auf die Rolle des Spiels in der Wissenschaftskultur. Wer jedoch nach dem Verhältnis von Spiel und Erkenntnis fragt, trifft dabei sogleich auf ein Problem: Das Spiel ist eine definierende Aktivität, und die wissenschaftliche Methode ist auch eine definierende Aktivität. Nähert man sich dem Spiel vom Standpunkt der Wissenschaft aus, schrumpft es leicht zum bürokratischen Regelwerk, nähert man sich der Wissenschaft vom Standpunkt des Spiels aus, verwandelt sie sich in wasserdichte Oberflächlichkeit. Man hat es also mit zwei definierenden Aktivitäten zu tun, die aufeinander angewiesen sind und sich gleichzeitig auszuschließen scheinen. Die Frage ist: Wie kann man die beiden Weisen des Definierens vergleichen, ohne dass die eine der anderen stetig in den Rücken fällt? Um hier zu einem ersten Entwurf zu gelangen, haben auf den folgenden Seiten elf Wissen-

schaftler und Autoren – wie dargestellt – um den Einsatz ihrer Spielerehre gespielt. Ihre Essays und Spiel-Passagen können aus vielerlei Richtungen gelesen werden und bieten dabei immer wieder unterschiedliche Antworten auf die Frage, was es bedeuten würde, das Spiel in den offiziellen Kanon wissenschaftlicher Methodik einzulassen. Darüber hinaus ist dieses Buch selbst eine Einladung zum Spiel. LOTTO. Denn so wie die Protagonisten den Prozess von Spiel und Erkenntnis veranschaulichen, indem sie gewissermaßen den Vorgang des Verfertigen von Gedanken durch spielerischen Umgang aufzeigen, so ist auch jede Leserin und jeder Leser eingeladen, sich einzulassen, den Ball bzw. die Seiten aufzunehmen und die vorgeschlagenen Formen mit eigenem Hirngestöber und Blitzgefieder zu füllen und weiterzutragen.

Die folgenden Seiten sind also nicht wie ein ›gewöhnliches‹ Buch gedacht, sondern als ein Erkenntnispiel konzipiert. Der Blick, den der Leser in die geisteswissenschaftliche Werkstatt der elf Akteure werfen darf, die im Medium des Spiels Gedankenexperimente verfertigen, ist auf Reflexivität angewiesen, soll er nicht nur Windmühlen, sondern gelegentlich auch Riesen treffen. Die wichtigsten Stationen dazu wurden vorgestellt und erläutert, die Einzelheiten werden sich im weiteren Spielverlauf von selbst erklären. Auch wenn nicht jedes Detail zur Sprache gekommen ist, sollte doch die Motivation dieser Dramaturgie deutlich geworden sein, die darauf zielt, in der *performance* des Spielens das begrifflich Uneinholbare zu thematisieren, welches aber jede Form des Begriffemachens affiziert. Nur über die Performativität des Spiels kann man sich von einem Spielverständnis verabschieden, welches Spiel als Widerpart der Rationalität festschreibt. Anders gesagt: Um herauszufinden, welche Begriffe, Entwürfe, Phänomene, Ideen, Metaphern und Verfahrensweisen des Spiels Wissenschaft gebraucht, um epistemische Räume und Dynamiken zu erzeugen, muss man sich selbst in geistig-sinnliche Spielräume hineinbegeben, in denen neue Denkbewegungen und Betrachtungsweisen ausprobiert werden können. Damit sollen vor allem jene Programme alltagsüblicher wie wissenschaftstypischer Grenzziehungen konterkariert werden, die behaupten, die Welt ließe sich zuverlässig in Ordnungsschemata aufteilen: Hier das Spiel, dort der Ernst des Lebens, hier die harte Realität, dort die leichten Künste der Illusionen und des Scheins, hier die objektive Wissenschaft, dort die spekulativen Kräfte der Phantasie. Doch ganz so einfach funktioniert es bekanntlich nicht. Gerade das Schwerste ist auf das Leichteste angewiesen: einen zwecklosen Umgang mit den Dingen zuzulassen, den entstehenden Prozessen einmal zu folgen wie einem Spielverlauf, sich im Wechsel von Versuch und Irrtum zu bewegen, auf das Zyklische zu setzen und das Lineare einmal ruhen zu lassen – das wäre der Auftritt einer vom Spiel geküssten Vernunft.



Mit der Erkundung des konstitutiven Verhältnisses von Spiel und Erkenntnis ist also zunächst ein Experiment verbunden. Es zielt nicht allein darauf, das Spiel im Erkenntnisprozess und damit in der Wissenschaft zu ›entdecken‹, sondern seinen konstitutiven Anteil an der Wissenschaftskultur der Moderne aufzuzeigen. Dabei geht es weniger darum, durch die Einbindung des Spiels den weiteren Fortschritt der Wissenschaft zu befördern, sondern Horizonte zu öffnen für den Blick auf eine ›vernünftige Gesellschaft‹, die Vernunft von den sie bislang begleitenden begrifflichen Härten löst. Ein Grund, das Spiel von der Oppositionsbank zu holen, wäre, dass es erlaubt, das Vernünftige als eine dem menschlichen Sein angemessene Flexibilität zu beschreiben und nicht als Schablone starrer Festlegungen. Der einzige Weg dorthin liegt im Spiel. Man wird aus der Deckung kommen müssen bei diesem Experiment, welches, um zu gelingen, selbst gespielt werden muss. Der Witz dieses Spiels aber besteht immerhin darin, dass die Phänomene des Spiels nicht nur zu den Voraussetzungen der Vernunft gehören, sondern auch untrennbar in sie eingelassen sind.

