

Das Spiel als kulturwissenschaftliche Grundfigur

Thomas Pekar

Spiele bezeichnen im allgemeinen besondere, von der Umwelt abgegrenzte Bereiche, eröffnen Spielräume, die durch eigene Zeiten und Regeln gekennzeichnet sind. Spiele haben bestimmte Gestaltqualitäten, sind einheitliche, ganzheitliche, in sich dynamische und von der Außenwelt abgetrennte 'Gebilde' - Friedrich Schiller (1759-1805) spricht einmal vom Gegenstand des Spieltriebes als einer "lebenden Gestalt".¹⁾ Das Spiel hat die Struktur, "eine in sich geschlossene Welt zu sein".²⁾ Im Spiel liegt die grundsätzliche Negation des Ernstes, der Arbeit und des Zweckes, wenn auch mit der Einschränkung, daß Spiele oft sehr ernst genommen werden, nicht nur von Kindern, sondern z.B. auch von professionellen Spielern oder von fanatischen Fußballzuschauern.

Was aber ist eigentlich ein 'Spiel'? Die Wortgeschichte gibt darauf *keine* klare Antwort: Das Substantiv 'Spiel' stammt von alt- und mittelhochdeutsch *spil*, mit der Ausgangsbedeutung 'Zeitvertreib, Kurzweil, Scherz, Possenspiel, Schau-, Wettkampf, Tanz'.³⁾ Dieses von Anfang an weite Bedeutungsfeld hat das Wort auch im Laufe seiner Geschichte beibehalten, ja ausgedehnt wie die

vielen Einträge zum Stichwort ‘Spiel’ im Grimmschen Wörterbuch bezeugen⁴⁾, so daß man von einer beinahe universalen Verwendung dieses Begriffs sprechen muß.

Auch die lange, bis auf die Antike zurückreichende Begriffsgeschichte, die Heterogenität der Konnotationen von Spiel und die Vielzahl der Phänome, die mit diesem Begriff bezeichnet werden, verhindern eine eindeutige Definition: Spiel ist, so wie dies der Sprachphilosoph Ludwig Wittgenstein (1889-1951), dessen Begriff des ‘Sprachspiels’ gegenwärtig von fundamentaler Bedeutung ist⁵⁾, einmal sagte, “ein Begriff mit verschwommenen Rändern”.⁶⁾

Trotz - oder vielleicht auch gerade wegen - dieser Begriffsunschärfe und dem Verständnis von Spiel als einem schwer zu erfassenden “Totalphänomen”⁷⁾ beschäftigen sich die unterschiedlichsten wissenschaftlichen Disziplinen mit diesem Begriff. Ich möchte in diesem Aufsatz einige Hinweise vor allem auf das philosophische und kulturwissenschaftliche Verständnis von Spiel geben, um so die Bedeutung des Spiels als Paradigma oder Grundfigur aktueller Diskussionen hervorzuheben.

Fundamental war das Spiel bereits bei dem vorsokratischen Philosophen Heraklit: In seinem berühmten Fragment B 52, an dem später u.a. die Philosophen Friedrich Nietzsche (1844-1900) und Martin Heidegger (1889-1976) anknüpften, verstand er die Zeit (Lebens- oder Weltzeit) (*aion*) als Spiel eines Knaben.⁸⁾ Im Anschluß an Heraklit bestimmte dann Platon den Menschen als Spielzeug, als “Marionette der Götter”.⁹⁾ Doch stand das Spiel bei ihm wegen seiner ‘kindlichen’ Unverbindlichkeit im Gegensatz zu der als wahren Wissenschaft angesehenen Dialektik, weshalb er die nachahmende (mimetische) Tätigkeit der Künste, der Dichtung und Malerei, als “nur ein

Spiel und kein Ernst”¹⁰⁾ bezeichnete - und konsequent diese Künste aus seinem idealen Staat ausschloß.

Wie bei Platon, so hatte auch bei Aristoteles das Spiel noch keine wesentliche Bedeutung: Die ‘Glückseligkeit’ bestehe keineswegs im Spiel, welches vielmehr nur “eine Art von Erholung” sei, da die Menschen “nicht ununterbrochen arbeiten können”.¹¹⁾ Das Spiel ist bei Aristoteles dem Ernst untergeordnet: “Das Ernste nennen wir ja besser als das Scherzhafte und Spielerische, und die Tätigkeit des besseren Teiles und Menschen nennen wir immer auch ernster.”¹²⁾

Diese antike Minderschätzung des Spiels zugunsten des Ernstes übernahm und verstärkte das christliche Mittelalter: In Thomas von Aquins (1225-1274) *Summe Theologica* vermag das Spiel “einen tieferen Sinn (...) für den Glauben nicht zu begründen.”¹³⁾ Der Universalgelehrte und Kirchenmann Nikolaus von Kues (1401-1464) entwarf zwar selbst ein Spiel, das sogenannte ‘Globusspiel’, doch hatte dies primär einen ‘Lehrgehalt’ und diente der Symbolsierung des christlichen Lebens¹⁴⁾, ohne dabei allerdings ein spielerisches Moment vollkommen auszuschließen: Kues erwähnt immerhin, daß es während dieses Spiels “oft zum Gelächter”¹⁵⁾ gekommen sei.

In der Frühen Neuzeit und im Barock wurde das gesamte menschliche Leben einem Schauspiel gleichgesetzt (*theatrum mundi*). Durch den Philosophen und Mathematiker Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) erhielt der Spiel-Begriff im 17. Jahrhundert eine mathematisch-logische Fassung, indem er ihn mit dem des ‘Kalküls’ verband und damit Formalisierungsmöglichkeiten eröffnete, die für heutige mathematisch-spieltheoretische Anwendungen, etwa in der Ökonomie, aber auch in den Naturwissenschaften, grundlegend sind.¹⁶⁾

Ein ganz anderer Weg in Hinsicht auf das Spiel wurde im 18. Jahrhundert, von Immanuel Kant (1724-1804), Schiller und vom Deutschen Idealismus, beschritten: Dort rückte das Spiel im Zusammenhang mit grundsätzlichen Fragen, wie z.B. nach der menschlichen Freiheit oder der Schönheit, in den Mittelpunkt vieler Überlegungen.

In Kants *Kritik der Urteilskraft* (1790) findet das Spiel überhaupt in der Philosophie seinen ersten “systematischen Ort”¹⁷⁾, nämlich in der Ästhetik, die von einem Spielbegriff ausgeht, der im Sinne einer Grundkategorie des Ästhetischen fungiert und das Schöne und Wahre im Spiel gründen läßt.¹⁸⁾ Im “freien Spiele”¹⁹⁾ der Erkenntniskräfte, d.h. weder praktischen, noch intellektuellen Zwecken unterworfen, bilde sich ästhetisches Wohlgefallen.

Durch dieses Konzept des ‘freien Spiels’ ist wesentlich Schillers Vorstellung ästhetischer Humanität angeregt, die er wesentlich in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795) entfaltete. Schiller baute den Kantischen Spiel-Begriff zum zentralen Begriff seiner Ästhetik aus. Das Spiel ist bei Schiller etwas, “was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist, und doch weder äußerlich noch innerlich nöthigt”.²⁰⁾ Im Spiel stimmen “Vernunft und Sinnlichkeit, Pflicht und Neigung”²¹⁾ zusammen. Indem der Mensch spielt (“seinen Spieltrieb befriedigt”)²²⁾, ist er auf sein Schönheitsideal gerichtet und entfaltet so seine ihm innewohnenden Kräfte: “Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.”²³⁾ Dieser Spiel-Auffassung schloß sich im übrigen auch Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) an, wenn er z.B. in seinem Roman *Wilhelm Meister* schreibt: “Du bist ein wahrer Mensch! [...] Laß uns in der Welt zwecklos hinspielen, so gut wir können.”²⁴⁾

Bei Schiller erhielt die Verbindung von ästhetischen und anthropologischen Momenten noch eine zusätzliche politische Dimension: Durch die Schönheit 'wandere' man nämlich "zu der Freyheit"²⁵⁾, die er als ein politisches Problem auffaßte. Damit entwarf Schiller die Utopie eines ästhetischen Staates, welcher sich um den Spiel-Begriff organisiert, stände doch in diesem Staat der Mensch dem Menschen "nur als Objekt des freyen Spiels gegenüber", befreit von den "Fesseln aller Verhältnisse".²⁶⁾ Dieses Ideal menschlichen Umgangs als 'behauptete eigene Freiheit und geschonte Freiheit des andern' faßte Schiller im Bild eines 'gut getanzten und aus vielen verwickelten Touren componierten englischen Tanzes'.²⁷⁾ Der Tanz als Bild des ästhetisch-spielerischen Idealzustands legt Attribute wie Zwanglosigkeit, Widerspruchslosigkeit, Ausgleich von Vernunft und Sinnlichkeit, Leichtigkeit etc. nahe.

Schillers Spiel-Konzeption fand im 19. Jahrhundert seine Fortsetzung z.B. bei dem Theologen Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher (1768-1834), der von einer "Sittlichkeit des Spiels"²⁸⁾ spricht, die darin bestehe, die Entwicklung der intellektuellen Fähigkeiten zu fördern. Wie bei Schiller gelangt der Mensch auch bei Schleiermacher durch die wesentlich als Spiel verstandene Kunst²⁹⁾ "zum Bewußtsein seiner Freiheit".³⁰⁾

Die Romantik entwickelte im Anschluß hieran ein umfassendes Verständnis von Spiel: Der Frühromantiker Friedrich Schlegel (1772-1829) konstatierte ein 'unendliches Spiel der Welt', von dem "alle heiligen Spiele der Kunst (...) nur ferne Nachbildungen"³¹⁾ seien. Auch der frühromantische Dichter Novalis (1772-1801) spricht von 'heiligen Spielen', die nicht nur von den Menschen, sondern auch von 'Gott' und der 'Natur' gespielt werden.³²⁾

Für Nietzsche dann ist das Spiel in doppelter Weise fundamental: Zum einen

schließt Spiel für ihn jeglichen moralischen und teleologischen Gedanken aus: Das (Welt-)Spiel ist "ein Werden und Vergehen, ein Bauen und Zerstören, ohne jede moralische Zurechnung, in ewig gleicher Unschuld".³³⁾ Zum anderen steht Spiel als Schlüsselbegriff für Nietzsches ästhetische Weltbetrachtung: Anknüpfend an dem von der Zweckhaftigkeit abgelösten Spiel-Begriff Kants erkannte er schon bei Heraklit eine "ästhetische Grundperception vom Spiel der Welt".³⁴⁾ Wenn Nietzsche Heraklit auf die Frage, "warum ist das Feuer nicht immer Feuer, warum ist es jetzt Wasser, jetzt Erde?", antworten läßt: "Es ist ein Spiel, nehmt's nicht zu pathetisch, und vor Allem nicht moralisch!"³⁵⁾, dann bedeutet dies nichts weniger als die "Umwandlung der gesamten menschlichen Tätigkeit in Spiel".³⁶⁾ Damit steht das Spielerische (zu dem gerade auch das Musisch-Musikalische zu rechnen ist) als das Ästhetische dem *Teleologischen* und *Moralischen* gegenüber.³⁷⁾

Die in erster Linie ästhetischen Bestimmungen des Spiels bei Kant und Schiller wertete Martin Heidegger, im Umweg über Nietzsche, zu einer existenzialen Festlegung auf: Das Spiel wird in einem ganz umgreifenden Sinn zu einem 'Weltsymbol'.³⁸⁾ Im Anschluß an Heraklit und Nietzsches Heraklit-Verständnis deutete Heidegger seinen Grundbegriff 'Sein' als Spiel, wenn er am Ende seiner Vorlesung über den 'Satz vom Grund' Heraklits Fragment B 52 so übersetzte: "Das Seinsgeschick: ein Kind, das spielt."³⁹⁾

Vor allem im Zusammenhang mit Wittgensteins Begriff des Sprachspiels - obwohl von ihm selbst nicht eindeutig definiert - macht der Spiel-Begriff gegenwärtig vor allem in der Sprachphilosophie, Kultur- und Literaturtheorie Karriere, u.a. mit der Konsequenz, daß von der Postmoderne alle Wissensformationen überhaupt als Sprachspiele angesehen werden.⁴⁰⁾ Die Einführung des Spiel-Begriffs durch den französischen Philosophen Jacques

Derrida (1930-2004) bedeutete die Überwindung des Strukturalismus und die Geburt des Poststrukturalismus. Mit dem Spiel-Begriff stellte Derrida das Grundprinzip abendländischen Denkens, nämlich “die Bestimmung des Seins als *Präsenz*”⁴¹⁾ in einem Zentrum, in Frage. Diese zentrale Präsenz (Namen dafür sind, nach Derrida, z.B. *eidos*, *arche*, *telos*, *energei*, Existenz, Substanz, Subjekt, Gott, Mensch) wird durch “eine Funktion (...), worin sich ein unendlicher Austausch von Zeichen abspielt,”⁴²⁾ abgelöst. Damit sind die beiden Begriffe genannt, die diese Präsenz erschüttern, nämlich Sprache und Spiel: Das Spiel der Sprache “ist Zerreißen der Präsenz”⁴³⁾ - und erlaubt die an Nietzsche erinnernde fröhliche “Bejahung einer Welt aus Zeichen ohne Fehl, ohne Wahrheit, ohne Ursprung”.⁴⁴⁾

Ausgehend von dieser fundamentalen Bedeutung, die das Spiel im Poststrukturalismus hat und ausgehend auch von einem lustvoll-spielerischen Verständnis von Literatur (und des Umgangs mit ihr)⁴⁵⁾, beziehen sich neuere kultur- und literaturwissenschaftliche Untersuchungen vor allem im angelsächsischen Bereich immer wieder auf den Spiel-Begriff⁴⁶⁾, der damit zu einer Art aktuellem Paradigma oder einer Grundfigur aufgerückt ist.

In der Kulturwissenschaften hat man sich schon seit Anfang des 20. Jahrhunderts um ein umfassendes Verständnis von Spiel bemüht, zunächst im Bereich der Kulturanthropologie: 1938 entwickelte der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872-1945) die These, “daß menschliche Kultur im Spiel - als Spiel - aufkommt und sich entfaltet”.⁴⁷⁾ Huizinga stellte den *Homo ludens* gleichberechtigt neben den *Homo faber*. Seine Definition von Spiel ist auch heute noch als grundlegend anzusehen:

“Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser

festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'.⁷⁴⁸⁾

Diese Definition wurde später von dem französischen Gelehrten Roger Caillois (1913-1978) ergänzt, der unter Spiel eine 'freie', vom sonstigen Leben 'abgetrennte', in Hinsicht auf Ablauf und Ergebnis des Spiels 'ungewisse', 'unproduktive', 'geregelt' und 'fiktive' (d.h. vom Bewußtsein einer zweiten - eben 'spielerischen' - Wirklichkeit begleitete) Betätigung verstand.⁴⁹⁾

Gegenwärtig gibt es kaum einen sozialen, kulturellen oder wissenschaftlichen Bereich, in dem der Spielbegriff nicht Verwendung fände, was einerseits seinen Grund sicherlich in dieser begrifflichen Erweiterung von 'Spiel' hat, aber auch darin begründet sein mag, daß sich durch die fortschreitende Entwicklung der interaktiven Medien die Partizipations- bzw. Spielmöglichkeit erhöht haben: So ist beispielsweise gegenwärtig, im Zeitalter des Internets und Hypertexts, aus dem eher passiven Leser des vergangenen Buchzeitalters der aktiv mitspielenden Text-Produzenten und *Computer User* geworden, dessen Entfaltungsmöglichkeiten sich allerdings allzuoft nur auf sein mediales *Spielzeug* allein beschränken.

Anmerkungen

- 1) Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen (1795). Nationalausgabe, Bd. 20 (Weimar 1962) S. 355.
- 2) Hans-Georg Gadamer: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik (1960). Gesammelte Werke, Bd. 1 (Tübingen 1990) S. 115; auch Freud betonte diesen Aspekt, wenn er vom Spiel als einem 'geschlossenen psychischen System' spricht (vgl. Sigmund Freud: Der Dichter und das

- Phantasieren (1908). Gesammelte Werke, Bd. 7 (3. Aufl., Frankfurt am Main 1955) S. 215) oder auch Caillois, der das Spiel "eine abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung" (Roger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch (München u.a. 1965) S. 13) nennt.
- 3) Vgl. Jochen Splett: Althochdeutsches Wörterbuch, Bd. I,2 (Berlin u.a. 1993) S. 904 und Georg Friedrich Benecke/Wilhelm Müller/Friedrich Zarnacke: Mittelhochdeutsches Wörterbuch, Bd. II,2 (Stuttgart 1990) S. 499-501; 'Tanz(bewegung)' wird zuweilen als ursprüngliche Wortbedeutung angenommen (vgl. Duden (3. Aufl., Mannheim 1999) S. 3644).
 - 4) Vgl. Artikel 'Spiel', in: Grimm, Bd. 10/1 (München 1905) S. 2275-2320.
 - 5) Vgl. Ludwig Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen I (1953), in: Werkausgabe, Bd. 1 (Frankfurt am Main 1984) S. 241.
 - 6) Wittgenstein: Philosophische Untersuchungen, a.a.O., S. 280.
 - 7) Caillois: Die Spiele, a.a.O., S. 202.
 - 8) Vgl. Hermann Diels: Die Fragmente der Vorsokratiker. Griechisch und Deutsch (7. Aufl., Berlin 1954) S. 162; zu den zahlreichen Übersetzungsmöglichkeiten dieses Fragments und zu seiner Bedeutung u.a. für Nietzsche vgl. Günter Wohlfart: "Also sprach Herakleitos". Heraklits Fragment B 52 und Nietzsches Heraklit-Rezeption (Freiburg 1991) und Alexander Aichele: Philosophie als Spiel. Plato, Kant, Nietzsche (Berlin 2000).
 - 9) Vgl. Platon: Nomoi 644 d; auch im Christentum wird Gott zuweilen als Spieler vorgestellt.
 - 10) Platon: Politeia 602 b; zu einer differenzierten Sicht des Spiels bei Platon, unter Hinzuziehung des *Phaidros*, vgl. Aichele: Philosophie als Spiel, a.a.O., S. 37ff.
 - 11) Aristoteles: Eth. Nic. 1176 b; vgl. ähnlich Pol. 8,3,1337 b.
 - 12) Aristoteles: Eth. Nic. 1177 a; die Muße (*schole*) dagegen ist ein Zentralbegriff bei ihm, der die Realisierung des Glücks bedeutet.
 - 13) Art. 'Spiel', in: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 9 (Darmstadt 1995) S. 1384.
 - 14) "Dieses Spiel (...) bezeichnet die Bewegung unserer Seele aus ihrem Reiche zum Reich des Lebens (...). In seinem Mittelpunkt thront unser König und Lebensspender Jesus Christus". (Nikolaus von Kues: Vom Globusspiel. De ludo globi (2. Aufl., Hamburg 1978) S. 38).
 - 15) von Kues: Vom Globusspiel, a.a.O.
 - 16) Vgl. Manfred Eigen/Ruthild Winkler: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall (8. Aufl., München 1987); diese mathematische Theorie der Wahrscheinlichkeit läßt sich auch auf die Literatur anwenden; vgl. Rüdiger Campe: Spiele der

Wahrscheinlichkeit. Literatur und Berechnung zwischen Pascal und Kleist (Göttingen 2002).

- 17) Ingeborg Heidemann: Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart (Berlin 1968) S. 9.
- 18) Hans-Georg Gadamer hat versucht, diese Vorstellungen im 20. Jahrhundert zu aktualisieren; vgl. Gadamer: Wahrheit und Methode, a.a.O., vor allem Kap. II, 1 und Hans-Georg Gadamer: Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest (2. Aufl., Stuttgart 2000).
- 19) Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft (1790). Werkausgabe, hg. Wilhelm Weischedel, Bd. 10 (Frankfurt am Main 1974) S. 132 (A 29/B 29).
- 20) Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, a.a.O., S. 357.
- 21) Friedrich Schiller: Über Anmuth und Würde (1793). Nationalausgabe, Bd. 20 (Weimar 1962) S. 282.
- 22) Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, a.a.O., S. 358; dieser Spieltrieb ist die Verbindungen des sinnlichen Triebs (bzw. Stofftriebs) mit dem Formtrieb.
- 23) Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, a.a.O., S. 359.
- 24) Johann Wolfgang Goethe: Wilhelm Meisters Lehrjahre. Ein Roman (1795/1796). Sämtliche Werke, hg. Karl Richter u.a. Bd. 5 (München, 1988) S. 570 (8. Buch/7. Kap.). Man kann Goethe überhaupt als einen 'Spieler' bezeichnen (vgl. Pierre Bertaux: Gar schöne Spiele spiel' ich mit dir! Zu Goethes Spieltrieb (Frankfurt am Main 1986) S. 67).
- 25) Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, a.a.O., S. 312.
- 26) Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, a.a.O., S. 410.
- 27) Vgl. Friedrich Schiller: Brief an Körner (23. 2. 1793 [sog. *Kallias-Briefe*]). Nationalausgabe Bd. 26 (Weimar 1992) S. 216f.
- 28) Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher: Entwürfe zu einem System der Sittenlehre: Ethik (1812/13). Werke, hg. Otto Braun, Bd. 2 (2. Aufl., Hamburg 1927) S. 369.
- 29) "Alle Kunst besteht im freien Spiel der Phantasie" (Friedrich Daniel Ernst Schleiermacher: Ästhetik (1825), hg. Rudolf Odebrecht (Berlin 1931) S. 79.
- 30) Schleiermacher: Ästhetik, a.a.O., S. 83.
- 31) Friedrich Schlegel: Gespräch über die Poesie (1800). Kritische Ausgabe, hg. Ernst Behler u.a., Bd. 2 (Paderborn u.a. 1959) S. 324.
- 32) Vgl. Novalis: Das Allgemeine Brouillon (1798/99). Schriften, hg. Paul Kluckhohn/Richard Samuel, Bd. 3 (2. Aufl., Stuttgart u.a. 1968) S. 320 (Nr. 418).
- 33) Friedrich Nietzsche: Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen

- (1870/73). Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe, hg. Giorgio Colli, Bd. 1 (München u.a. 1980) S. 830.
- 34) Nietzsche, Die Philosophie, a.a.O., S. 833.
- 35) Nietzsche: Die Philosophie, a.a.O., S. 832; vgl. dazu Wohlfart, "Also sprach Herakleitos", a.a.O., S. 291; Nietzsches Frage erinnert an Heideggers Grundfrage der Metaphysik: "Warum ist überhaupt Seiendes und nicht vielmehr Nichts?" (Martin Heidegger: Einführung in die Metaphysik (3. Aufl., Tübingen 1966) S. 1).
- 36) Vgl. Mihailo Djuric: Nietzsche und die Metaphysik (Berlin 1985) S. 148-187.
- 37) Vgl. Wohlfart: "Also sprach Herakleitos", a.a.O., S. 274.
- 38) Vgl. Eugen Fink: Das Spiel als Weltsymbol (Stuttgart 1960).
- 39) Martin Heidegger: Der Satz vom Grund (4. Aufl., Pfullingen 1971) S. 188; Heidegger endet hier tautologisch: Das Kind "spielet, weil es spielet"; zu seinem Spiel-Begriff insgesamt vgl. Martina Roesner: *Metaphysica ludens. Das Spiel als phänomenologische Grundfigur im Denken Martin Heideggers* (Dordrecht 2003).
- 40) Vgl. Jean-Francois Lyotard: Das postmoderne Wissen. Ein Bericht (Graz u.a. 1986) S. 13.
- 41) Jacques Derrida: Die Struktur, das Zeichen und das Spiel im Diskurs der Wissenschaften vom Menschen (1966), in: Jacques Derrida: *Die Schrift und die Differenz* (Frankfurt am Main 1976) S. 424.
- 42) Derrida: Die Struktur, a.a.O.
- 43) Derrida: Die Struktur, a.a.O., S. 440.
- 44) Derrida: Die Struktur, a.a.O., S. 441.
- 45) Vgl. dazu z.B. Roland Barthes: *Die Lust am Text* (6. Aufl., Frankfurt am Main 1982) und Thomas Anz: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen* (München 1998).
- 46) Vgl. dazu u.a. Dietmar Claas: *Entgrenztes Spiel: Zum Spielbegriff in der postmodernen amerikanischen Literatur*, in: Gerhard Hoffmann (Hg.): *Der zeitgenössische amerikanische Roman* (München 1988) S. 364-378; Ruth E. Burke: *The Games of Poetics. Ludic Criticism and Postmodern Fiction* (New York u.a. 1994); Thomas Anz: *Das Spiel ist aus? Zur Konjunktur und Verabschiedung des 'postmodernen' Spielbegriffs*, in: Henk Harbers (Hg.): *Postmoderne Literatur in deutscher Sprache* (Amsterdam 2000) und die Bibliographie James A.G. Marino: *An annotated bibliography of play and literature*, in: *Canadian Review of Comparative Literature* 12 (1985) S. 306-385.
- 47) Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (2. Aufl., Hamburg 1978) S. 7.
- 48) Huizinga: *Homo ludens*, a.a.O., S. 37.

Das Spiel als kulturwissenschaftliche Grundfigur (Thomas Pekar)

49) Vgl. Caillois: Die Spiele, a.a.O., S. 16.

(ドイツ文学科 教授)