



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Das Spiel als aushandeln von Wirklichkeit“
Eine anthropologische Betrachtung

Verfasser

Lukas Sebastian Sobiech

Angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 296
Studienfach lt. Studienblatt:	Philosophie
Matrikelnummer lt. Studienblatt:	0404939
Diplomarbeitsbetreuer:	A.o. Univ. Prof. Dr. Rhemann

Wien, im März 2012

DANKSAGUNG

Zurückgezogen in meinem kleinen Verlies verbrachte ich doppelt so lang mit dem Schreiben dieser Diplomarbeit, als ich es mir ursprünglich vorgestellt habe. Und obwohl das Schreiben letzten Endes ein einsames Vabanquespiel darstellt, kommt kein Autor ohne die Hilfe seiner Mitmenschen aus. Daher möchte ich mich ganz herzlich bei all denen bedanken, die mich mit ihren wortreichen und stillen, professionellen und humorvollen Äußerungen stets unterstützt haben. Ganz besonders möchte ich mich aber bei Nicole Michałowski bedanken, ohne die diese Diplomarbeit nicht zustande gekommen wäre: ihre unendliche Geduld und ihr anmutiges Einfühlungsvermögen, die konstruktive Kritik und ihre kreativen Kommentare eröffneten mir erst einen Zugang zu allen Höhen und Tiefen der Thematik, die ich vor Beginn der Arbeit nicht einmal im Ansatz hätte erspüren können. Sie genießt daher meine allerhöchste Bewunderung und Liebe.

INHALTSVERZEICHNIS

0. Einführung	7
1. Anthropologische Grundbestimmung des Spiels	18
1.1 Definitionsproblematik	18
1.2 Metaphorischer versus anthropologischer Spielbegriff	19
1.3 Vorbedingung des Spiels: willentlicher Glaube an das Spiel	21
1.4 Die Verlaufsform des Spiels: Vor- und Nachspiel	23
2. Das Spiel als anthropologische Kategorie	28
2.1 Inhalt des Spiels: Gehlens Instabilitätserfahrung	28
2.2 Formen der Instabilitätserfahrung im Spiel	37
2.2.1 Auseinandersetzung mit dem Objekt	39
2.2.2 Auseinandersetzung mit dem Selbst	43
2.2.2.1 Verkörperung: Das Bild des eigenen Körpers	43
2.2.2.2 Exkurs: Exzentrizität als Theatralität	49
2.3 Performative Darstellung im Spiel	53
2.3.1 Theatralität und Performativität	58
3. Die Fiktionalität im Spiel	66
3.1 Kontextualität der Fiktionalität	68
3.2 Das Wissen um die Fiktionalität	69
3.3 Ästhetische Erfahrungen der Fiktionalität	74
3.4 Der Ernst der Fiktionalität	82
3.5 Das Als-ob als anthropologische Bedingung der Selbsterkenntnis	89
3.5.1 Funktion und Struktur des Als-ob	90
3.5.2 Der Produzent des So-Tun-als-ob-Sprechaktes	93
3.5.3 Der Rezipient der So-Tun-als-ob-Sprechhandlung	97
3.6 Das So-Tun-als-ob-Spiel	99
4. Abschlussbetrachtungen	104
5. Anhang	110
5.1 Abstract (deutsche Fassung)	110
5.2 Abstract (englische Fassung)	111
5.3 Curriculum Vitae	113
6. Literaturverzeichnis	115

0. Einführung

Themeneinführung

Das Thema, welches hier auf dem Spiel steht, ist das Spiel selbst. Ich möchte also über das Spiel nachdenken, es philosophisch problematisieren, seine Differenzierungsfunktionen hinterfragen und die Grenzmöglichkeiten erforschen.

Untersuchungen zum Thema Spiel sind von unterschiedlichsten Disziplinen behandelt und mit verschiedensten Antworten erläutert worden. Besonders seit den 1970er Jahren initiieren, vertiefen und begeistern das pädagogische, psychologische, sozial- und wirtschaftswissenschaftliche, sowie das kulturwissenschaftliche Interesse die Auseinandersetzungen um das Phänomen des Spiels. Doch auch in der Philosophie spielt das Spiel eine bedeutende Rolle. Beispielsweise wird das Spiel von:

- » HERAKLIT (um 490 v.Chr.) als ein allumfassendes kosmisches Geschehen begriffen
- » ARISTOTELES (zw. 335 und 323 v.Chr.) als Erholung von geistiger Arbeit kategorisiert
- » Immanuel KANT (1790) im Verhältnis zur Erkenntnis gesehen
- » Friedrich SCHILLER (1795) als ästhetischer Trieb gedeutet, der die Ganzheitlichkeit des Menschen hervorbringt
- » Herber SPENCER (1855) als Betätigung bei Energieüberschuss verwendet
- » Karl GROOS (1922) als Funktionsausbildung und -lust betrachtet
- » Frederik BUYTENDIJK (1933) in Verhältnis zur Spieldynamik analysiert
- » Johan HUIZINGA (1938) als Ursprung der Kultur verstanden
- » Eugen FINK (1960) als Weltsymbol verstanden

Anhand der Beispiele wird deutlich, dass Spielerklärungen bis in die griechische Antike zurückverfolgt werden können, so dass wir zur Genüge von einem Grundgedanken einer philosophischen Tradition sprechen können. Die Beispiele verdeutlichen weiterhin, dass Spielerklärungen sich auf der einen Seite auf Funktionen, Auswirkungen sowie der Bedeutung von Spiel richten und andererseits Spielverhalten im biologischen Entwicklungsprozesses, wie auch in kulturellen Lebensformen beobachtet wird, was das Spiel, evolutionär sowie kulturell, zum bedeutsamen Träger für den Menschen machen würde. In anderen Worten: das

Spiel, so hat es den Anschein, könnte als eine Inklusivität des Menschen verstanden werden, also als eine lebensfördernde und lebenssichernde Funktion was nichts anderes heißen würde, als dass der Mensch immerzu in irgendeinem Spiel verwickelt wäre. Wir können das Spiel wechseln, demgemäß in ein anderes Spiel übergehen, aber nie aus dem Spiels heraustreten und uns außerhalb des Spiels bewegen.

Hier kristallisiert sich auch der Forschungsschwerpunkt meiner Diplomarbeit heraus. Im Falle, dass wir stetig spielen, demzufolge uns kontinuierlich in einem Spiel befinden, stellt Spiel bzw. zu spielen ein Grundbedürfnis des Menschen dar, also eine Strukturierung dessen, wie wir wahrnehmen, wie wir uns in der Welt bewegen und wie wir uns auf andere Menschen beziehen. Das hat zur Folge, dass Spiel bzw. zu spielen ein Relationsfeld bildet indem der Menschen handelnd sein Selbst erfährt, sich also selbst vorspielt. In diesem Sinne ließe sich nicht nur eine philosophische Bedeutung des Spiels beobachten, sondern auch eine anthropologische Disposition eröffnen, die in ihrer explorativen Funktion nach speziellen menschlichen Strukturen forscht beziehungsweise der Frage nachgeht, weshalb der Mensch überhaupt spielen muss?

Inhaltliche Bestimmung

Doch welche Erwartungen, Hoffnungen und Wünsche hegen wir, wenn wir uns auf eine theoretische Auseinandersetzung mit dem Spiel einlassen? Und wie müssen Aussagen bzw. Darstellungsweisen über das Spiel beschaffen sein, um als Beiträge zu einem theoretischen Diskurs wahrgenommen und begriffen zu werden? Ein Überblick über die Literatur zum Thema Spiel demonstriert lehrreich, dass wir drei Arten von Ansätzen unterscheiden können:

Zunächst einmal kann das Spiel *präskriptiv* beschrieben werden. Als Erklärung solcher präskriptiver Äußerungen dienen entweder Feststellungen über den Zustand der Wirklichkeit oder Erklärungen, die erläutern unter den gegebenen Umständen sei eine bestimmte Spielwirkung auf die Spielenden angebracht und erwünscht, eine andere weniger angebracht und nicht erwünscht. Wir wollen also wissen, was überhaupt einen Gegenstand zum Gegenstand macht und was seine besonderen Eigenschaften sind. Als weitere Möglichkeit sind *deskriptive* Beschreibungen über die Gattung Spiel artikulierbar. Mittels einer deskriptiven Vorgehensweise werden

Phänomene des Untersuchungsgegenstandes beobachtet, beschrieben und in einen Strukturzusammenhang gebracht. Hier werden Thesen über Struktur, Funktion und Wirkungen des Spiels formuliert. Schließlich können wir eine *Definition* des Begriffs Spiel vornehmen. Auch Definitionen können als ein Bestandteil der auf die Gattung rekursiv verlaufenden theoretischen Erkenntnisse verstanden werden und eine Festsetzung über den Gebrauch und die Bedeutung bilden, das heißt einen Begriff bestimmen.

Nun erlauben die drei Erklärungsmethoden das Spiel begrifflich fassbar und empirisch überprüfbar zu machen. Und dennoch fallen allzu häufig Definitionen und Thesen präskriptiver oder deskriptiver Art zusammen und lassen in dieser Beziehung Mehrdeutungen und Paradoxien entstehen, die zu scheinbar unauflösbaren Widersprüchen in Bezug auf das Spiel führen.¹ Offenbar ist dieses Dilemma vielen Autoren spieltheoretischer Thesen durchaus bewusst, weswegen sie auch versuchen das Ambiguitätsproblem – also das Nebeneinanderbestehen von Möglichkeiten, die einander ausschließen – in einem dynamischen Zusammenhang zu stellen, um sich bevorzugt auf Umwegen dem Spiel anzunähern. Auf Umwegen heißt, die Vielschichtigkeit und Komplexität des Spiels anzuerkennen, um auf transdisziplinären Wegen, genauer gesagt, im Zusammenspiel an „epistemologischen, neurophysiologischen, kultursoziologischen, theaterwissenschaftlichen und anthropologischen“² Einsichten sich dem Spielphänomen zu nähern.

Diesem integrativen Ansatz möchte auch ich mich anschließen und auf Grundlage einer anthropologischen Perspektive zu einem Zugang zum Phänomen Spiel gelangen, also das Spiel in einem Spannungsfeld von Handlungsaktivitäten verstehen, das unmittelbar vor einem transdisziplinären Zusammenhang diskutiert wird und damit praktische Einsichten liefert.

Anthropologische Perspektive

Im Allgemeinen strebt eine philosophische Anthropologie ein umfassend, einheitliches Gesamtbild des Mensch an, wobei die Geschichtlichkeit und Kulturalität

¹ Erstaunlicherweise besitzt das Spiel die Fähigkeit sich sowohl allgemeinen-gültigen als auch ausreichend geordneten Beschreibungen zu entziehen, das heißt: weder eine normative noch eine deskriptive Wissenschaft ist in der Lage das Phänomen Spiel vollständig zu erklären.

² ADAMOWSKY 2000, *Spielfiguren in virtuellen Welten*, S. 25.

der angewandten Prinzipien mitberücksichtigt wird. Demgemäß können wir fragen, was denn eigentlich einen Menschen zum Menschen macht und was seine besonderen Eigenschaften sind? An dieser Stelle sind aber weniger jene Eigenschaften gefragt, die ein Mensch mit anderen Lebewesen teilt. Vielmehr geht es um die Wesens-Bestimmung, also um die Erklärung dessen, was *wesentlich* zum Mensch-Sein gehört. Es geht also um die Frage, was wir uns vorstellen oder was wir begreifen, wenn wir das Wort Mensch hören.

Die Fragestellung, was der Mensch sei, ist demnach eine Frage nach dem *Begriff* des Menschen, die der Mensch als Individuum, Gemeinschafts- und Gattungswesen zu beantworten hat, ohne die irreduzible Doppelaspektivität von Körper und Geist zu vergessen.³ Die Frage, die daher in allgemeinste Form am Anfang einer Anthropologie steht, lautet: was ist der Mensch?⁴

Bei der Beschäftigung mit dieser anthropologischen Fragestellung bestätigt sich eines immer wieder: es gibt wenig, was allgemeingültig, einheitlich und verbindlich ist. Weder die Themen, noch die gebrauchte Sprache, die erzeugten Bilder, die Motive und Gestaltungsweisen, schon gar nicht die Darstellungsabsichten und die vorgenommenen Nuancierungen entsprächen einer endgültigen, definitiven Antwort.⁵

³ Hieselbst hat es den Anschein, dass der Mensch als der sich selbst geheimnisvollste Untersuchungsgegenstand auftritt, weil der Mensch die Frage nach sich selbst nicht nur als eine Frage nach dem Individuum zu beantworten hat, sondern weil die Frage nach dem Menschen auch als eine Frage nach der Ganzheit zu beantworten sei, das heißt den Menschen nach „seinem Sein und Sinn nach zu behandeln“ (BUBER 1962, *Das Problem des Menschen*, S. 309). Dem vom Martin BUBER formulierten *Allgemeinheitsanspruch* (Mensch-Sein) möchte ich bis auf Weiteres folgen, denn besonders in heutiger Zeit erscheint die Frage nach der Ganzheitlichkeit des Menschen, angesichts der steten Unterteilung unseres modernen Lebens in unvereinbare Teilbereiche, mehr als diskursbedürftig. Dagegen möchte ich der *Sinngebung* BUBERS (Menschen-Sinn) nur dahingehend folgen, dass der Mensch da ist, ohne etwas Weiteres haben zu müssen oder befähigt sein zu können. Anders gesagt: ich setze nichts weiter voraus als den Menschen und dass er da ist. Das heißt: nach einem bestimmten Zweck oder Ziel, welches erreicht werden soll, wird zunächst nicht gefragt.

Zwar wurde schon seit der Antike über das Verhältnis des Körpers und des Geistes nachgedacht, doch die erste klassische Ausformulierung der Frage nach der Doppelaspektivität des Menschen hat René DESCARTES 1641 in seinem Werk *Meditationes de prima philosophia* zum Ausdruck gebracht, die dann Blaise PASCAL 1670 in seiner Notizenzusammenstellung, die postum unter dem Titel *Pensées sur la religion et autres sujets* erschienen und später unter dem Kurztitel *Pensées* bekannt geworden ist, aufgegriffen und die dahinterliegende Schwierigkeit der Verbundenheit zwischen Körper und Geist gezeigt (PASCAL 1997, *Gedanken*, S. 140). Auch ich möchte die Doppelnatur des Menschen, das heißt, die Frage nach dem Verhältnis der natürlichen und der vernünftigen Teile im Menschen berücksichtigen und mithin der Frage nachgehen, wie sich der Mensch in einer nicht-dualistischen Vorstellung von Leib und Seele und einer nicht-reduktionistischen Vorgehensweise, also ganzheitlich, erfassen lässt.

⁴ Die Frage, was ist der Mensch, hat schon Immanuel KANT formuliert und diese Frage als eine Schlussfolgerung seiner drei voran behandelten Fragen, was kann ich wissen, was soll ich tun und was darf ich hoffen, verstanden, weil alle drei Fragen sich auf die Frage nach dem Menschen beziehen.

⁵ Der Mensch als Untersuchungsgegenstand *kann nicht* als ein Ding unter anderen Dingen in der Welt betrachtet werden. Denn der Mensch *ist kein* Ding unter anderen Dingen in der Welt. Er ist keine objektiv dingfest machende Kategorie unter anderen Kategorien. Er kann nicht seine persönlichen Eigenschaften abstreifen und sich ganz objektiv ansehen, wie er ist. Der platonische SOKRATES zitiert im 369 v. Chr. entstandenen *Theaitetos* Dialog die berühmte Aussage PROTAGORAS, wonach „[...] für mich alles so ist, wie es mir erscheint, und für dich hinwiederum so, wie es dir erscheint [...]“ (PLATON 2004, *Theätet*, 152. Zitiert wird hier nach der von Otto APELT herausgegebenen siebenbändigen Werkausgabe) Interessant an der Formulierung des Sophisten PROTAGORAS ist, dass es nicht am Menschen liegt, dass Dinge existieren, sondern vielmehr der Mensch die Wahrnehmung der

Ganz im Gegenteil! Eine nicht überschaubare Vielfalt, ungezählte Varianten eines Themas, ganz unterschiedliche Formen, Motive und Widersprüche, kurzum wechselnde Absichten, dominieren über das Bild des Menschen.

Diese Vielzahl möglicher Antworten auf unsere anthropologische Fragestellung problematisiert und deutet ein Wesen, das keine gesicherte, allseits anwendbare Erkenntnis über sich selbst besitzt, das also nicht mittels einer eindeutig-bestimmbaren Kategorienbildung fassbar wird, sondern sich vielmehr in einer unbestimmten Anzahl an Erscheinungen, die durch einen bestimmten sprachlichen, kulturellen oder perzeptiven Filter laufen, beobachten, spiegeln und verdeutlichen kann, und die der Mensch letztlich auf sich selbst bezieht. Das bedeutet, dass der Mensch zu seiner eigenen Bezugsquelle wird, zum Erfinder seiner selbst, oder wie VON FOERSTER es formuliert: der Mensch wird ein „selbstreferenzieller Operator“.⁶ Der Mensch wird so zum Entwurf dessen, was er selbst entwirft.⁷ Es ist dieser Entwurfscharakter, der den Kern meiner anthropologischen Fragestellung bildet und im Grunde genommen nach Konstatierung sucht.⁸

Auf dieser anthropologischen Ebene können zwei methodische Vorgehen unterschieden werden: zum einem kann vom Menschen selbst ausgegangen werden und zwar als Grundlage für ein Verständnis seiner selbst. Der Mensch bildet damit Anfang und Ende eines anthropologischen Prinzips, das introspektiv zur Erkenntnis, was der Mensch ist, führt. Zum anderen kann eine Erkenntnis über den Menschen gewonnen werden, wenn von etwas anderem ausgegangen wird. Beispielsweise kann eine Götterwelt (griechische Antike) oder die Naturgeschichte (späteres Renaissancezeitalter) als Betrachtungsobjekt dienen, um anschließend, also rückwirkend, ein näheres Verständnis über den Menschen zu gewinnen. Letzterem

Dinge bestimmt (gemeint ist ein So-und-So-Sein der Dinge), unter anderem die Wahrnehmung seiner selbst. Aus dieser Perspektive kann PROTAGORAS auf den Umstand verweisen, dass der Mensch als das „Maß aller Dinge“ über sein Sein als Seiendes nichts aussagen kann.

Heutzutage werden solcherart sophistische Thesen unter anderem im Konstruktivismus behandelt: Im Falle, dass der Mensch, als Beobachter seiner selbst, alle seine individuellen Eigenschaften abstreifen könnte, also seine Sprache, seine Kultur, seine Erziehung oder noch allgemeiner formuliert, seine Persönlichkeit abwirft, dann könnte der Mensch sich nicht mehr selbst beobachten und er könnte auch nichts über sich selbst aussagen, denn die Bedingungen seines Beobachtens und Erzählens, so erklärt uns Heinz von Foerster in seiner bildhaften Sprache, wären ja weggenommen worden: der Mensch wäre blind und stumm. (VON FOERSTER/MÜLLER/MÜLLER 1997, *Im Goldenen Hecht*, S. 130). In dieser konstruktivistischen These handelt es sich um Beobachtungen, die ohne Beobachter nicht gemacht werden können und entsprechend dieser Forderung stets von einem beteiligten Beobachter auszugehen sei.

⁶ VON FOERSTER/PÖRKSEN 2008, *Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners*, S. 40. Es handelt sich dabei um eine 1998 veröffentlichte Gesprächsreihe in Kooperation zwischen Heinz v. FOERSTER und Bernhard PÖRKSEN.

⁷ Ganz im Sinne NIETZSCHES, wenn er über den Mensch als ein „noch nicht festgestelltes Tier“ in seinem 1886 erschienenen Buch schreibt (NIETZSCHE 1988, *Jenseits von Gut und Böse*, Aph. 62).

⁸ Vgl. GEHLEN 1993, *Der Mensch*, S. 3 ff. So spricht auch GEHLEN, mit einem Bezug auf NIETZSCHE, in seinem 1940 publizierten Buch vom Menschen als „stellungnehmendes Wesen“, das ein „unfertiges“ ist (GEHLEN: a. a. O., 4). Im Kapitel 3.1 erfolgt eine nähere Auseinandersetzung zu dieser Problematik.

Vorhaben möchte ich mich anschließen und mit einem Blick auf das Spiel detailliertere Einsichten über den Menschen zu gewinnen.⁹

Demzufolge fasse ich das Spiel als ein werdendes Ganzes auf, dass im Hinblick auf eine anthropologische Betrachtung eine Lebensform darstellt, welche mit verschiedenen Inhalten und Funktionen umgehen kann und in denen der Mensch seine Beziehungen zur Welt, zu anderen Menschen sowie zu sich selbst strukturiert. Genauer gesagt: nach einer Art Strukturdynamik wird gefragt, die Teile eines Ablaufs bzw. einer Handlung so koppelt, dass hieraus ein Akt entsteht, den wir als Spiel erkennen und bestimmen können und die wiederum in ihrer Konzeption zum Entwurf dessen wird, was der Mensch selbst im Spiel erfährt, nämlich sich, seine Mitmenschen und seine Welt. Dies stellt also mein Erkenntnisinteresse dar, welches von folgenden Fragestellungen bzw. Forschungsfragen einschlägig zu analysieren ist: welche Funktion erlangt das Spiel als eine anthropologische Konstante und wie kommt es, dass das Spiel eine wirklichkeitsstiftende Entsprechung besitzt ohne sich in Wirklichkeit zu realisieren? Und kann der Figuration eines eigens wirklichen, nicht vordergründig verifizierbaren, aber doch möglichen Zustandes in einer Weise, die das Handeln als wirklich und faktual suggeriert, Realität unterstellt werden, die eine Identitätsprojektion erfahrbar macht?

Fiktionalität

In jeder Hinsicht ist aber Spiel stets ein Spiel mit etwas, eine Art Tun-als-ob, ein fiktives Geschehen, das eine bestehende Ordnung und Regelung durch eine andere Ordnung und Regelung austauscht. Das bedeutet: im Spiel, welches Rahmenbedingungen erschafft, in denen sich Vorstellungen und Fiktionstätigkeiten entwickeln können, also als eigentümlichen Ort der Fiktionalität, werden Wirklichkeiten, die sich aus der biologisch-physikalischen Welt heraus aufdrängen und ohne Vorbehalt manifestieren, umgewandelt, umbestimmt und umgedeutet. Denn es ist dem Spiel einzigartig in seinem So-Sein, dass es zugleich real und nicht real ist. Und das gelungene Spiel zeigt sich daran, dass es genau diese Fiktionalität ernsthaft behandelt. Im Spiel wird mit Wirklichkeit auf eine Art und Weise umgegangen, wie es im üblichen Kontext unserer Alltäglichkeit nicht erfahren und

⁹ Vgl. THIES, *Einführung in die philosophische Anthropologie*, S. 33-42.

erlebt wird. Sprichwörtlich wird die ‚Welt auf den Kopf‘ gestellt, denn in der Spielsituation gestaltet die Fiktionalität eine Wirklichkeit, in der Handlungen, die in alltäglichen Zusammenhängen verwoben sind, entfesselt und eben gespielt werden können. Wenn aber das Als-ob eine Art Zeichen für eine andere Handlung ist und zur Familie des Fiktiven gehört, dann können wir fragen, wie mit einer solchen Modalität des Fiktiven die Gegebenheitsweise einer Spielwelt erfasst werden kann? Und wie kann diese fiktionale Welt als Wirklichkeitserkenntnis verstanden und dem sinnhaften Aufbau einer Lebenswelt zugänglich gemacht werden?

An jener Stelle gelangen wir an eine Differenzierung zwischen Wirklichkeit und Spiel und der Frage, inwieweit sich diese Relation verkettet und wie sich durch die Möglichkeit dieser Verkettung ein Relationsfeld realisieren könnte? Anders gesagt: wie kommt es, dass das Spiel eine Fiktionalität, also ein Tun-als-ob, konstruiert, das eine wirklichkeitsstiftende Entsprechung besitzt? Verhalten sich Wirklichkeit und Spiel zueinander, wie eine Landschaft und ihre Karte? Oder kann der Figuration eines eigens wirklichen, nicht vordergründig verifizierbaren, aber doch möglichen Zustandes in einer Weise, die das Handeln als wirklich und faktual suggeriert, Realität unterstellt werden?

Innerhalb einer philosophischen Reflexion über das Spiel, als einer Synthese von Spiel und Mensch, möchte ich zu einem Spielbegriff vordringen, das dem Phänomen Spiel in seinem Bedeutungsgehalt, seiner Intentionalität, die eine eigene Dynamik des Spiels thematisiert, zu begegnen versucht. Nicht allein das *Da-Sein* der Spielform, sondern das *So-Sein* dieser ist von Interesse. Und unter dem So-Sein wird das Phänomen der Fiktionalität verstanden, die nicht einfach nur illusorisch und unreal ist, sondern vielmehr eine tiefe anthropologische Bedeutung besitzt.¹⁰

Kurzum: in der hier vorgestellten Philosophie des Spiels untersuche ich das Spiel sowohl vom Horizont der menschlichen Existenz aus, als auch hinsichtlich ihrer Grenzlinie im spezifischen Umgang mit der Fiktionalität, in der das Subjekt sich selbst und seine (Lebens-)Welt deutet, sich also *vorspielt*.

¹⁰ Allein die entwicklungspsychologische Perspektive zeigt uns die sondergleiche Verbindung zwischen Spiel, Mensch und Fiktionalität, denn in der Entwicklung des Menschen gibt es kaum einen Lebensabschnitt, indem zwischen Spielen, Wirklichkeit und Fiktion eine so eng-verkettete Bindung besteht, wie das in der Phase der Kindheit eindrucksvoll zu beobachten ist. Vgl. hierzu MOGEL 2008, *Psychologie des Kinderspiels*, oder EINSIEDLER 1991, *Das Spiel der Kinder*. Das bedeutet aber nicht, dass in den weiteren Lebensabschnitten eine solche Verkettung nicht aufrechterhalten wird. Spiel, Fiktion und Wirklichkeit gehören auch im Alter zu dem fundamentalen Lebenssystem des Menschen.

Methodisches Vorgehen

Das Besterben einer philosophischen Analyse liegt in der Untersuchung kritischer Begriffe und Behauptungen, die entweder eine einheitliche theoretische Grundlage aufzeigen oder von gleichen übergreifenden Grundsätzen geleitet werden. Wenn aber Philosophie an einer rein theoretischen Erfassung der Welt orientiert ist, sich also nicht auf die Kohärenzen der Welt selbst bezieht, können wir fragen, ob eine solche Orientierung an begrifflichen Relationen nicht notwendig von praktischen Anliegen weggleitet.

Nun muss aber eine philosophische Analyse des Spiels eine theoretische Erfassung von Handlungen in Bezug auf das praktische Anliegen sichtbar machen, um besser verstehen zu können, was eigentlich im Spiel passiert. So gesehen erscheint ein reduktionistisches Analyseverfahren, also eine Zerlegung von Ganzheiten in einzelne Elemente, nicht den Anforderungen einer philosophischen Untersuchung des Spiels erfüllen zu können. Gerade das Spiel entzieht sich einer Reduktion, denn eine formal-logische Erklärung oder eine naturwissenschaftliche Beschreibung reichen nicht aus, um dem Phänomen Spiel habhaft zu werden, da es auch auf eine bestimmte Art und Weise erlebt werden muss. Gleichsam spielen moralische, ästhetische oder irrationale Eigenschaften eine gewichtige Rolle im Spiel.

Aus diesem Grunde beabsichtige ich einen hermeneutischen Zugang zum Thema Spiel, der als Denk- und Handlungsregulativ fungiert, also als ein konstruktiver Verstehensprozess. Ein solcher Prozess operiert mit den Zusammenhängen von Erfahrungen, die ein Erkenntniszuwachs ermöglichen ohne eine transzendente Ursache angeben zu müssen. In zweifacher Hinsicht erscheint mir ein solcher Weg als sinnvoll: zum einem, soll die Hermeneutik als eine methodische Rekonstruktion die Sinnzusammenhänge des Spiels verstehbar machen. Andererseits soll durch eine Reflexion von Verstehensproblemen das Phänomen Spiel von innen erfasst werden. So können Erfahrungen herangezogen werden, um die Spielerfahrung zu deuten. Wobei Deutung kein eindeutiges Verstehen bedeuten soll, sondern mehr ein Zusammenspiel aus Spiel-Handlungs-Auslegung und dem Verständnisvoraussetzungen, die diese mitbringen.

So möchte ich dem Einstieg in eine Philosophie des Spiels zunächst mittels einer Differenzierung zwischen einer metaphorischen und einer anthropologischen Grundbestimmung des Spiels beikommen. Letzteres soll den Spielbegriff und seine

eigene metaphorische Bedeutung problematisieren, um im nächsten Schritt die Verlaufsform des Spiels (Differenzierung des Spielverlaufs) hinsichtlich einer anthropologischen Fundierung darstellen zu können.

Zu der Fragestellung nach einer Differenzierung des Spielverlaufs möchte ich mich an Frederik BUYTENDIJK orientieren. BUYTENDIJK präsentiert in seiner Arbeit, *Wesen und Sinn des Spiels*, eine Auslegung des Spiels, die sich von allen biologisch-systematischen Versuchen unterscheidet und in einer Phänomenologie des Spiels mündet. Mit seinem phänomenologischen Ansatz vertieft sich BUYTENDIJK in die Struktur der Erscheinung Spiel und differenziert in Folge dessen einen *Spielverlauf*. Was nichts anderes bedeutet, als das dem Spiel eine Struktur untergelegt wird: jedes Spiel hat nach BUYTENDIJKS Ansicht ein *Vorspiel* und ein *Nachspiel*. Kein Spiel ist von Anfang an in voller Aktivität.

Vor dem Hintergrund eines Spielverlaufs möchte ich mich alsdann der Frage nach der Inhaltlichkeit des Spiels widmen, also was eigentlich im Spiel erspielt wird?

Ausgehend von Arnold GEHLEN und der Annahme eines nicht festgestellten Wesens Mensch verfolge ich das Ziel die Instabilität der menschlichen Situation als wesentlichen Inhalt des Spiels zu bestimmen und infolgedessen zum zentralen anthropologischen Geschehen aufzuwerten. Das bedeutet, dass die Instabilität der menschlichen Situation im Spiel selbst zum zentralen Thema wird, mit der gespielt wird.

Im Anschluss daran erhoffe ich mir zwei Formen, wie diese Instabilität ausgespielt werden kann, unterscheiden zu können. Zunächst soll der im Spiel stattfindende Gegenstandsbezug, das Spiel mit etwas, also die Situation des Menschen mit seinem Gegenstandsbereich (HAIGIS) untersucht und ihr Umgang mit den Gegenständen im Spiel festgestellt werden. Die zweite Form besteht im Konzept des Selbst. Auch das Selbstbild wird als nicht festgestellt und erst im Laufe des Spiels erspielt, d.h. hier wird das eigene Selbstbild gesucht und in irgendeiner Form letztlich festgestellt. Hier kommt alles zu tragen, was wir im weitesten Sinne mit der Thematik der Rolle behandeln müssen. Das Rollenspiel ist hier eine wichtige Form eines solchen Erspielens von Selbstbildern. Mit dieser Feststellung des Selbstbildes geht die Verkörperung des eigenen Körpers einher. Der Körper selbst wird in dieser Form erspielt (PLESSNER).

Kann ein Inhalt des Spiels bestimmt werden, so muss nun die Aufmerksamkeit auf den fiktiven Charakter eines solchen Geschehens gelegt werden. Die Fiktionsbedürftigkeit des Spiels soll hinterfragt und der Beziehung zwischen Fiktionalität und Wirklichkeit im Spiel nachgegangen werden. Mit Hans VAHINGER möchte ich die Untersuchung der Fiktionalität beginnen und hinsichtlich eines Wissens über die Fiktionalität sowie ihrem Umgang demonstrieren. Dieser Umgang soll alsdann mit Friedrich SCHILLER und seiner Zergliederung des Zeitbegriffs, also was im Spiel eingeholt werden kann, näher beschrieben werden.

Im Falle, dass die Fiktionalität eine anthropologische Bedeutung besitzt, können wir fragen, warum es denn überhaupt für den Menschen von Bedeutung ist, so zu tun, als ob er Wirklichkeit darstelle? Dieser Fragestellung möchte ich mit den sprachanalytischen Ideen von John R. SEARLE und Gregory CURRIE begegnen: In der Kenntlichmachung der Fiktionalität operiert hier eine dargestellte Welt, als Behauptung dessen, was sie eigentlich nicht ist und inszeniert eine Wirklichkeit, die als eine bestimmte Rede des Sprechers rekonstruiert werden kann.

Pro forma

Philosophie: In meiner Diplomarbeit versuche ich auf die oben formulierten Fragestellungen Antworten aus philosophischer Perspektive zu geben. Mithin strebe ich eine philosophische Erkenntnis zum Thema Spiel an. Mein Vorhaben besteht aber nicht so sehr im Entwurf eines in sich abgeschlossenen Theoriegebäudes. Ich möchte auch nicht irgendein Fazit erhalten, widerlegen, anerkennen oder nicht anerkennen. Vielmehr möchte ich versuchen eine prinzipiell menschliche Wahrnehmungs- und Daseinsweise zu begreifen, dessen vorgestellte Elemente Spielsteine eines Programms darstellen, die in einer ludischen Anthropologie münden. Die hieraus von mir gezogenen wissenschaftlichen Konsequenzen, auf die ich zu sprechen komme, sind mithin genuine Konsequenzen dieses Programms und sollten auch in dieser Weise angesehen und interpretiert werden.

Reduktionismus: In der wissenschaftlichen Praxis gehen wir allzu häufig davon aus, dass sich alle Phänomene auf bestimmte fundamentale Kategorien zurückführen lassen und versuchen mithin unaufhörlich ein Phänomen auf das andere zu reduzieren. In diesem Sinne leben wir stets in einer reduktionistischen Gesinnung.

Wir spalten ab, trennen und versuchen nach transzendentalen Ursachen für die Einzelbestandteile zu suchen, egal ob wir es mit systemlosen oder systematischen Phänomenen zu tun haben. Ich wage es nun zu behaupten, dass ein großes Problem entsteht, wenn wir Spiel *nicht* als ein systematisches Phänomen zu verstehen versuchen, sondern mittels einer reduktionistischen Perspektive zu umklammern gedenken.

Erklärungsprinzip: Daher möchte ich für das Spiel kein Grundprinzip suchen. Vielmehr möchte ich Spiel mit Kohärenzen von Erfahrungen, das heißt Erfahrungen mit Erfahrungen, erklären ohne sich auf die Suche nach transzendentalen Motiven begeben zu müssen. In der Spielerfahrung erleben wir uns als Beobachter unserer Erfahrung, in dem wir uns die Frage über unser *Spielhandeln* als Erfahrungsbeobachter stellen. Und wenn wir uns die Frage wie wir handeln stellen, dann sind wir selbst gesonnen unsere Erfahrung zu benützen, um zu erklären, wie wir es tun. So verbleiben wir im Rahmen unserer Erfahrungen und benötigen keine transzendentalen Ursachen als Fundament für unsere Begründungen.

*

Bezüglich der Literatur: Grundsätzlich habe ich auf deutschsprachige Literatur und Literaturübersetzungen zurückgegriffen. In den meisten Fällen konnte ich adäquate Übersetzung finden, falls ich doch auf Originaltexte zurückgegriffen habe, so fügte ich eine entsprechende Übersetzung in die Fußnote ein, um eine Übereinstimmung mit dem Original zu gewährleisten.

*

Zum Schluss mögen mir bitte alle Leserinnen nachsehen, dass ich sie dem grammatikalischen Geschlecht des Maskulinums beordne. Es entspringt nicht allein aus pragmatischen Gründen, sondern mehr aus der Meinung heraus, dass Formen der Sprache nicht die Grenzen der Welt darstellen.

1. Anthropologische Grundbestimmung des Spiels

1.1 Definitionsproblematik

Der Einstieg in das Themenfeld einer Philosophie des Spiels sorgt zunächst für Irritation. Denn wir können innerhalb einer Philosophie des Spiels dem Phänomen Spiel hinsichtlich seiner Definition nicht adäquat begegnen, denn die Definitionsproblematik des Spiels besteht eben darin, dass das „[...] Spiel selbst eine definierende Aktivität ist.“¹¹ Das bedeutet, eine eindeutige Festlegung der Bedeutung von Spiel, wie sie vielleicht die Logik anstreben würde, ist deshalb nicht möglich, weil Spiel bzw. zu spielen eine Tätigkeitsform darstellt, die als rekursiv organisierte Prozess-Einheit durch eine ungerichtete Spielbewegung ausgezeichnet ist. Es besteht eine Offenheit, eine Ungewissheit, eine Unvorhersagbarkeit im Hinblick auf den Spielausgang, was zur Bedürftigkeit einer Spiel-Auslegung und gegen jegliche allgemeingültige Art von Operationalisierung führt. So ist es wenig verwunderlich, dass Theorien zum Thema Spiel nicht selten zu Ergebnissen führen, die diametral entgegengesetzte, also kontradiktorische, Deutungen des Spiels zulassen.

Eine häufige Variante Spiel zu definieren und der Definitionsproblematik stückweise zu entgehen, wurde immer wieder mittels bipolaren Ordnungsversuchen unternommen, beispielsweise zwischen Uernst und Ernst oder im weitesten Sinne zwischen *Schein* und *Sein*.¹² Die Problematik solcher Bestimmungen liegt in der Vorstellung, dass es sich beim Phänomen Spiel um einen in sich abgeschlossenen Bereich innerhalb der Alltagswelt handelt, der exakt von einer Haltung bzw. *Wirklichkeit* zu trennen sei. Der Hacken dabei ist, dass das Spiel nicht immer in einem umgrenzten Rahmen stattfindet. Das Spiel generiert vielmehr eine eigene Welt, dessen Operationen geradewegs in alltägliche Abläufe hineinspielen und die Hierarchie, in der Spiel als Fiktionales und die Wirklichkeit als Faktisches gesehen wird, aufheben.

In einer philosophischen Begriffsscheidung lässt sich Spiel eben nicht „[...] als Gegensatz von Spiel und faktischer Realität beschreiben [...]“¹³. Gerade weil das Spiel so eigenartig, so mannigfaltig, ja so wandelbar daherkommt und sich jeder

¹¹ ADAMOWSKY: a. a. O., S. 22. Das heißt: das Spiel verwehrt sich gegen jedes verallgemeinernde wissenschaftliche Verfahren, wie Messung oder Begriffsbildung, und entzieht sich so einer Angabe von Gattungs- und Artmerkmalen.

¹² Vgl. KRÄMER 2007, *Die Welt – ein Spiel?*, S. 238 ff.

¹³ Vgl. ADAMOWSKY: a. a. O., S. 26. SLOTERDIJK spricht in diesem Zusammenhang von einem Spielbegriff „ohne echten Gegensatz“, als einen „tendenziell gegenstandsloser(n) Begriff“ (SLOTTERDIJK 1993, *Kultur des Spiels*, S. 63).

begrifflichen Einordnung entzieht, verführt es geradezu in einer Vielfalt von Aspekten, in Mehrdeutigkeiten, Ambivalenzen und Paradoxa zu denken.¹⁴

1.2 Metaphorischer versus anthropologischer

Spielbegriff

Um aber eine genauere Vorstellung davon zu bekommen, worauf wir uns bei einer philosophisch orientierten Auseinandersetzung des Spiels einlassen, erscheint es als unerlässlich eine inhaltliche Präzisierung vorzunehmen und zwischen zwei Spielbegriffen zu differenzieren, nämlich zwischen einem metaphorischen und einem anthropologischen Bedeutungsbegriff des Spiels.

Wenn wir von einem bildsprachlichen Wortgebrauch des Spiels sprechen, dann gebrauchen wir das Spiel in einer übertragenden, abgeleiteten, transportierten, eben in einer metaphorischen Bedeutung. Denn das „Wesen der Metapher besteht darin, daß wir durch sie eine Sache oder einen Vorgang in Begriffen einer anderen Sache bzw. eines anderen Vorgangs verstehen oder erfahren können.“¹⁵ Das ist zunächst eine hilfreiche Leistung, denn Metaphern geben vor, wie fremde, unzugängliche und komplexe Sachverhalte gedacht werden können, verweisen aber zugleich auf eine Welt im Horizont ihrer Deutbarkeit.

In diesem Sinne bedient sich die metaphorische Bedeutung eines Spielbegriffs, um ganz bestimmte Spielbeziehungen mittels Metaphern darzustellen. Die Metaphern können beispielsweise auf eine Bewegung (Spiel der Blätter) oder auf eine Zeit (Spiel des Schicksals) bezogen sein.¹⁶ Wir beschäftigen uns also nicht mit dem Spiel selbst, sondern wir nehmen einen Spielbegriff in Anspruch, dessen intransitiver Wortgebrauch uns leitet.¹⁷ In einem bildsprachlichen Wortgebrauch ist aber entscheidend, dass der Spielbegriff, eingegrenzt in die Metapher, als ein Spiel

¹⁴ So können wir im Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand ‚Spiel‘ von einer *Undefinierbarkeit* (Spiel als selbst definierende Aktivität entzieht sich jeder formal-logischen Definition und lässt sich definitorisch nicht präzise abgrenzen) als auch von einer *Uneindeutigkeit* (Spiel lässt nicht nur eine eindeutige Bedeutung zu. Würden wir eine Eindeutigkeit erzielen wollen, liefen wir Gefahr Gesichtspunkte auszublenden, die gerade das Spiel interessant machen) sprechen.

¹⁵ LAKOFF/JOHNSON 2000, *Leben in Metaphern*, S. 13. (Die Originalausgabe wurde 1980 unter dem Titel *Metaphors We Live By* veröffentlicht. Zitiert wird hier nach der Übersetzung von Astrid HILDENBRAND). Das heißt: im sprachlichen Ausdruck der Metapher besteht zwischen der wörtlich bezeichneten und der übertragen gemeinten Sache eine Beziehung der Ähnlichkeit, die auf ihre Deutung hin konstruiert ist.

¹⁶ Vgl. BUYTENDIJK 1933, *Wesen und Sinn des Spiels*, S. 37-61.

¹⁷ Vgl. KRÄMER: a. a. O., S. 234 ff.

innerhalb gewisser Grenzen verstanden wird, beispielsweise in den Grenzen der Blätter oder des Schicksals. So sind metaphorische Ausdrücke ‚Spiel der Blätter‘ oder ‚Spiel des Schicksals‘ im buchstäblichen Sinn übertragende Bedeutungen, wo *mit etwas* gespielt wird. Gespielt wird in einer bestimmten Bewegung oder in einer bestimmten Zeit, kurz: in einer bestimmten Bedeutung. Das bedeutet, dass hier ein Vorverständnis des Begriffes Spiel als gegeben angenommen und in eine andere Bedeutung beziehungsweise in ein anderes Bild eingesetzt wird. Auf diese Weise können wir Neues adaptieren, Fremdes sehen lernen, Abstraktes konkretisieren, Konkretes abstrahieren oder diskursiv Unsagbares mitteilen.¹⁸ Auf diese Weise sind wir aber auch im „Griff einer Metapher“¹⁹, die uns die Bilder, Parabeln und Symbole, mit denen wir uns auseinandersetzen, in ihrem speziell-gesondertem Licht einblendet und zugleich anderes ausblendet. Der Rahmen einer Metapher gibt vor, wo sich die Grenzen, innerhalb dessen ein Bild wahrgenommen werden kann, befinden.

Der rhetorische Griff einer anthropologischen Betrachtung des Spiels besteht nun darin, dass der Spielbegriff seine eigene metaphorische Bedeutung problematisiert, das heißt, dass er sich selbst, aus seiner primär anthropologischen Bedeutung heraus, analysiert. Eine anthropologische Betrachtung des Spiels sucht also einen Spielbegriff, der eben nicht aus Bewegungs- oder Zeitmetaphern zu erschließen sei, sondern sich seiner eigenen anthropologischen Bedeutung, als Lebensform menschlichen Handelns, als menschliche Tätigkeitsform, zuwendet.²⁰ Auf eben einen solchen, transitiven, Spielbegriff möchte ich mich einlassen. Und das bedeutet: dem Spiel in seinem anthropologischen Bedeutungsbegriff zu begegnen und mithin der Frage näher zu kommen, *wann* der Mensch überhaupt spielt, wenn er spielen muss?

¹⁸ In diesem Sinne kann eine metaphorische Bedeutung des Spiels eine überaus wichtige, ja geradezu unverzicht- und unersetzbare Funktion im Erkenntnisprozess über das Spiel selbst sein.

¹⁹ LAKOFF/JOHNSON: a. a. O., S.8.

²⁰ So ist für eine anthropologische Analyse des Spiels die Inbezugnahme an körperlichen, performativen und ästhetischen Elementen unentbehrlich.

1.3 Vorbedingung des Spiels: willentlicher Glaube an das Spiel²¹

Wann spielt der Mensch, wenn er spielt? Und wann spielt er nicht? Und kann der Mensch spielen ohne zu spielen? Anhand dieser Fragestellungen können wir einerseits einen Einblick in das Paradoxe des Spiels bekommen, aber zugleich das Signifikante des Spiels erkennen, nämlich die dispositionelle Eigenschaft des An-das-Spiel-Glaubens.²² Zu spielen besteht eben darin, dass man an das Spiel glaubt, sich dem Spiel anvertraut, sich vom Spiel ver-führen lässt. Konkreter gesprochen: der Mensch spielt, und zwar genau dann, wenn er an das, was er tut, glaubt. Das bedeutet, dass ein Band zwischen Mensch und Spiel nicht rein aus einer epistemologischen Verbindung entstehen kann, sondern sich Spiel erst entfaltet, wenn das Spiel selbst zum Objekt des Glaubens geworden ist. Wenn also das Spiel in Glaubensvorstellungen eingebunden unmittelbar aus dem Gewöhnlichen, aus dem alltäglichen Leben heraus in eine andere Welt überführt.

So hat es den Anschein, dass erkenntnistheoretische Wissenssätze über das Spiel nichts anderes sind als Hypothesen, ausgedrückt in der Form des ‚Als‘. Die Autorität von Glaubenssätzen dagegen, also ‚Als-ob‘ Bildungen, ermöglichen aber, dass im Spiel an bestimmte Voraussetzungen unserer Denk- und Handlungsweisen geglaubt wird, das heißt an Rahmenbedingungen in denen gespielt werden kann. Zu spielen bedeutet dann, dass im Spielgeschehen, in Als-ob-Handlungen, keine Beliebigkeit vorherrscht. Ganz im Gegenteil. An das Spiel zu glauben bedeutet geradezu Spiel in seiner vollen Ernsthaftigkeit zu nehmen, denn im Spiel wird immer mit einer Realität gespielt, die einen notwendig und zugleich hinreichenden Charakter aufweist. Im Falle, dass wir so tun, *als ob* wir spielten, spielen wir nicht richtig. Denn wir machen aus dem Spiel eine gespielte Sache, eine Form der Beliebigkeit. Das Spiel ist aber

²¹ Ich lehne mich hier an die Formulierung von Samuel Taylor COLERIDGE an, der im Kapitel XIV seines 1871 publizierten Werks *Biographia Literaria* den Gedanken des „willing suspension of disbelief“ formuliert. Es beschreibt die Bereitschaft des Menschen, sich vorübergehend auf eine Fiktion (eines Romans, einer Aufführung etc.) einzulassen und schafft somit die Grundlage für ein Vertrauensverhältnis zwischen Mensch und dem Roman, der Aufführung etc. (COLERIDGE 1997, *Biographia Literaria*, S. 179.)

²² Das bedeutet, dass das gegenständliche Wissen durch den philosophischen Glauben ausgetauscht wird. Gilles DELEUZE drückt es fast wortwörtlich aus: „das Modell des Wissens durch den Glauben zu ersetzen“. Aber „[...] der Glaube ersetzt das Wissen nur, indem es sich zum Glauben an diese Welt, so wie sie ist, macht.“ (DELEUZE 1997, *Das Zeit-Bild*, S. 224). Die Konsequenz dieser Einsicht besteht in der Entscheidung, dass man sich auf ein Für-wahr-halten von Etwas festlegt, welches auf permanenten Vorschuss basiert. Das bedeutet einerseits, dass ein Spielraum von Ungewissheit bleibt, der sich einer objektivierenden Gewissheit (Erkenntnis) entzieht und dem Status des Wissens nicht zukommt. Dies bedeutet andererseits, dass der Moment der Entscheidung, also das Risiko des Nichtgewusstens, in Kauf genommen wird, um eine Leistung zu vollbringen, die in einem Vertrauensverhältnis mündet (das Wissen benötigt diese Leistung nicht und kann sie auch nicht erbringen).

immer ein verbindliches Spiel. Denn, um sich in die Welt eines Spiels einzulassen, muss man zuerst an die Welt glauben, die gespielt werden soll. Hier ist der fiktive Moment ganz entscheidend, der zur Erweiterung des Realitätsbewusstseins beiträgt, das heißt einer umfassenderen und eingehenden Erläuterung bestimmter Begebenheiten, Personen oder Erfahrungen. Um beispielsweise verstehen zu können, wie ARTRÉJU auf Fuchur reitend Phantásien, in der von Michael ENDE geschriebenen *Unendlichen Geschichte*, zu retten gedenkt, oder um sich in die Welt eines charismatischen Kapitäns AHAB, der im Roman von Herman MELVILLE auf Walfang nach *Moby Dick* geht, einzulassen oder wie MOSES, gemäß biblischer Überlieferung, das Volk Israel aus der ägyptischen Sklaverei herausführt und befreit, muss man anfangen daran zu glauben, was man in der Legende, der Erzählung oder der Offenbarung liest. Glaube heißt hier also nicht nur, an eine andere Welt zu glauben, beispielsweise eine phantastische oder religiöse Welt. Glauben heißt hier vielmehr an ein bestimmtes Hintergrundwissen, an bestimmte Vorbedingungen unseres Denkens und Handelns zu glauben und das heißt an eine Körperhaftigkeit der Welt vor aller Begrifflichkeit zu glauben. Wenn also Michael ENDE oder Herman MELLVILLE ihren Protagonisten eine Rolle zuweisen, fordern sie in gleicher Weise den Leser dazu auf, den Eindruck, den sie beim Leser hervorzurufen gedenken, ernst zu nehmen. Das heißt, der Leser ist aufgefordert zu glauben, die Figur, die ihm beim Lesen in der *Unendlichen Geschichte* begegnet, besitzt wirklich die Eigenschaften, die sie zu besitzen scheint und die Handlungen, die sie vollbringt, hätten wirklich die implizit geforderten Konsequenzen.

Kurzum: Glauben bedeutet an den Körper vor allen Benennungen der Dinge in dieser Welt zu glauben.²³ Man muss also stückweise den Bezug zur realen Welt vergessen und in diese fiktive Welt hineintauchen. Und dieses Hineintauchen beschreibt die im Spiel errichtete Fähigkeit zur Fiktionalität.²⁴

In dieser Perspektive wird Fiktionalität zum konstruktiven Akt einer Darstellungsform, die der Erfassung einer Welt dient. Und die Fiktion der Darstellung des Faktischen wird durch die im Text oder in der Rede nicht erwähnten, jedoch implizit enthaltenen Sachverhalt gesichert, nämlich in der allgemeinen Überzeugung, im Für-wahr-Halten ebendieser Fiktion. Die Bestimmung einer fiktiven Welt umfasst somit die Frage nach dem umfassenden Vertrauensverhältnis zu dieser Welt außerhalb unserer selbst. So

²³ DELEUZE 1997, *Das Zeit-Bild*, S. 225.

²⁴ Es gliche einer Illusion, wenn man glauben würde ein Spiel spielen zu können ohne jegliche fiktionale Verfahren zu verwenden.

gesehen wäre Fiktionalität ein bewusster Willensakt, welcher Vertrauen in den Körper einer Welt weckt.²⁵

1.4 Die Verlaufsform des Spiels: Vor- und Nachspiel

Wir konnten also feststellen, dass ein Spiel erst dann beginnt, und zwar genau dann, wenn angefangen wird an das Spiel zu glauben, was nichts anderes heißt, als sich leidenschaftlich an das Spiel zu ergeben. Diese pathetische Erfahrung ist sowohl das Paradoxe als auch das Signifikante im Spiel. Sich dem Spiel leidenschaftlich ergeben, also an das Spiel zu glauben und in die Spielwelt einzutreten, bedeutet das Spiel in seinem spielerischen Ernst ernst zu nehmen. Indem wir aber ein Spiel ernst nehmen, vermeiden wir in gleicher Weise, dass ein Spiel zur gespielten Leidenschaft wird, also einer Form der Beliebigkeit. Das heißt, der epistemologische Entwicklungsverlauf im Spiel ist kein an Begriffen orientierter, sondern vielmehr ein Prozess an „[...] miteinander von Stimmung, Affekten, Bewegung, Wahrnehmung aller Sinne im Umgang mit dem, womit gespielt wird [...]“²⁶. Hierselbst stellt sich uns dann die Frage, ob diese Verlaufsform des Spiels einer näheren Differenzierung unterzogen werden kann?

Zu dieser Fragestellung, nach einer eingehenderen Differenzierung des Spiels, kann uns ein Text von Frederik J. J. BUYTENDIJK helfen. BUYTENDIJK präsentiert in seiner Arbeit, *Wesen und Sinn des Spiels*, eine Auslegung des Spiels, die sich von allen biologisch-systematischen Versuchen unterscheidet und in einer Phänomenologie des Spiels mündet.²⁷ Mit seinem phänomenologischen Ansatz vertieft sich BUYTENDIJK in die Struktur der Erscheinung Spiel und differenziert in Folge dessen einen *Spielverlauf* besser gesagt dem Spiel wird eine Strukturierung untergelegt. Spiel ist im Sinne BUYTENDIJKS nicht einfach nur ein unstrukturiertes Geschehen. Spiel besitzt eine eigene Entwicklung, die in Phasen differenziert werden kann: jedes Spiel hat ein *Vorspiel* und ein *Nachspiel*. Kein Spiel ist von Anfang an in voller

²⁵ Eine nähere Auseinandersetzung mit der Fiktionalität erfolgt im Punkt 3.0

²⁶ BAATZ 1993, *Das Spiel ist Ernst, der Ernst ist Spiel*, S. 13,

²⁷ Ernst HAIGIS spricht in Bezug auf BUYTENDIJK von einer originalen Spielinterpretation und widmet in seiner Untersuchung, *Das Spiel als Bewegung*, BUYTENDIJKS Spieltheorie ein ganzes Kapitel.

Aktivität. Es bedarf der Entfaltung sowie des Ausgangs. Diese Abschnitte gehören für BUYTENDIJK wesentlich zum Spiel, weil ohne sie kein Spiel ist.²⁸

In diesem Sinne gehört zur Komposition des Spiels zunächst ein *Vorspiel*. Ein Spiel beginnt nicht schlagartig, sondern hat eine Struktur und beginnt mit einer Introduction, in der das, was dann im Spiel selbst stattfinden soll, irgendwie thematisiert wird. BUYTENDIJK schreibt:

„[...] im Vorspiel [wird] das Thema, das Motiv gesucht und seine Variabilität studiert. Man könnte sagen, daß [sic!] im Vorspiel das Spielfeld umgrenzt und die allgemeinen Spielregeln gefunden werden.“²⁹

Wie wir gut lesen können, besteht das Ziel des Vorspiels erst einmal darin das Thema des Spiels zu finden, vorzustellen und zu behandeln. Das Vorspiel hat eine suchende Funktion. Das Motiv des Spiels muss entdeckt und eruiert werden. Deshalb gehört der allmähliche Beginn des Spiels, das Vorspiel, zum Spiel, weil sich für gewöhnlich Spieler im Spiel nicht bekannt oder die Spielregeln nicht gebräuchlich sind. Sie sind fremd. Und das Vorspiel dient dem Ertasten der Möglichkeiten, wie dem Kennenlernen der anderen Spieler, der Spielregeln und mehr.

Des Weiteren schreibt BUYTENDIJK werden im Spiel Grenzen gesteckt. Das Spielfeld wird umgrenzt. Wir brauchen demnach das Vorspiel, um genau die Grenzen zu finden, die dann das Spiel reglementieren. Das Spiel wird begrenzt und es werden im Vorspiel Spielregeln festgelegt. Es wäre töricht zu glauben, dass das Spiel selbst grenzen- bzw. regellos sei. Im Spiel selbst finden sich stets Regeln und diese Regeln, genau wie das Befolgen der Spielregeln, sind sehr verbindlich und bindend. Das Vorspiel dient hier dem Finden von ebendiesen Spielregeln, die das Spielfeld umgrenzen und eine Freiheit für Spielhandlungen ermöglichen. Zwar dürfen die Regeln nicht paradox ausfallen, sonst würde ein Zustand entstehen, indem Regel zugleich gelten und nicht gelten, sie sind aber der historisch-sozialen Wandelbarkeit unterworfen, das heißt kulturellen Einflüssen hinsichtlich einer Übereinkunft bedürftig, die für den Spielbereich notwendig ist.

Mit anderen Worten: die gemeinsam entworfene Spiel-Wirklichkeit und ihre Grenzen stellen das Ergebnis einer Verknüpfung von Zufall und Ordnung dar, die sich in einer Regel ausdrückt und auf die jeder Spielteilnehmer Bezug nehmen kann. Es ist aber

²⁸ Vgl. BUYTENDIJK 1933, *Wesen und Sinn des Spiels*, S. 147.

²⁹ BUYTENDIJK: a. a. O., S. 153.

keine Norm und auch keine Vorschrift, sondern ein Soll, welches im Spiel selbst gefunden werden muss. Im Spiel besitzt also die Regel einen Soll-Attribut, der unterschieden werden muss von einem moralischen oder physikalischen Soll, weil das Soll des Spiels im Spiel selbst umgesetzt wird.

In diesem Sinne herrscht keine Regellosigkeit oder Beliebigkeit im Spiel. Denn im Falle einer Missachtung, nicht Verletzung, der Regel hat man nicht einfach nur eine Regel gebrochen. Die *Verletzung* einer Spielregel, auch Schummeln genannt, ist in den Regeln selbst schon enthalten und wird entsprechend, also laut Spielreglement, bestraft. Beispielsweise wird ein Fußballspieler, wenn er den Ball mit der Hand berührt, mit einer gelben oder einer roten Karte bestraft³⁰, das heißt die Verletzung einer Spielregel ist im Reglement inkludiert. Bei einer *Missachtung* der Regel wurde aber der Wert des Spiels nicht erkannt, der Wert des höchsten Ernstes im Spiel. Wieso? Die Spielregeln eines Spiels legen fest, dass es im Spiel Spieler, ein Spielfeld, eventuell Spielkleidung und wie sich die Spieler zu verhalten haben, gibt. Die Spielregeln bringen also eine entsprechende Spielaktivität hervor und schaffen mithin eine geregelte Freiheit, eine Spielfreiheit. Im Falle einer Missachtung dieser Spielregeln wird exakt diese Spielfreiheit, dieser höchste Ernst im Spiel verspielt.³¹ Was uns zeigt, dass im Spiel zwar Grenzen und Regeln gesucht, aufgestellt und v.a. befolgt werden. Was uns aber auch zeigt, dass im Spiel eine Verpflichtung gegenüber den Regeln, ein Soll der Regeln, mit dem im Spiel umgegangen wird, herrscht.³² Und der Umgang, genauer gesagt der spielerische Umgang mit den Grenzen und Regeln führt eben gerade zu diesem Soll. Einem Soll, welches sich durch die Spielregeln selbst ergibt.

Wir finden auch eine Phase im Spiel vor, die als *Nachspiel* zu bezeichnen ist. BUYTENDIJK schreibt:

„Zu dem vollständigen Ablauf eines Spiels gehört auch das Nachspiel. [...] Es ist eine letzte definitive Lösung, eine Sättigung, eine Trieberfüllung. In vielen Formen tritt dieses Nachspiel auf. Beim Musikstück ist es nicht nur ein Ausklingen, sondern auch oft ein repräsentativ symbolisches Wiederholen

³⁰ Über eine Ausnahmeregelung verfügen die Torhüter im Spiel.

³¹ Missachtung der Regeln heißt die Spielfreiheit verspielen.

³² Vgl. BUYTENDIJK: a. a. O., S. 44. BUYTENDIJK schreibt an dieser Stelle: „Das Spielen ist immer ein Spielen mit etwas“. Hier ein Spielen mit dem Soll der Spielregeln.

des Spielmotivs oder eine letzte Spannungsentwicklung mit endgültiger Lösung.“³³

Das Nachspiel ist also eine definitive, abschließende Lösung. Das Nachspiel ist nicht einfach nur ein befriedigendes Ausklingen, ein Versuch einen Abschluss zu finden. Die Aufgabe des Nachspiels ist es Anschlussformen und Konsequenzen zu finden, die sich aus dem Spiel selbst ergeben. Es ist eine Sättigung, eine Trieberfüllung, eine Art Suche nach endgültiger Absicht. BUYTENDIJK schreibt weiter:

„Das Nachspiel besitzt aber seinem Wesen nach eine eigene Art der Ambivalenz, denn es ist nicht nur die Befriedigung des Findens, sondern es besitzt auch einen negativen Gefühlston, welcher dem Spannungsverlust, der definitiven Lösung entspricht. Es ist die Melancholie des Abschieds, des Herbstes, des Nachspiels des Sommers.“³⁴

Die Suche einen Abschluss zu finden, ein Ende des Spiels zu finden, charakterisiert das Nachspiel, welche seinem Wesen nach Zwiespältig ist: einerseits eine Entspannung und Sättigung, die der Spieler im Finden der Befriedigung vorfindet. Auf der anderen Seite das Gefühl des Endes, der Verlassenheit, des Spannungsverlustes. Das bedeutet, im Nachspiel findet sowohl ein Umgang mit der im Spiel gefundenen Befriedigung, als auch mit dem im Spiel entstandenen Spannungen statt. Das Nachspiel besitzt demzufolge eine anthropologische Funktion, weil es den Spieler aus den Spielregeln herauslösen und in seine gewöhnliche Welt zurückbringen möchte.

Aus dieser Denkfigur heraus können wir sagen, dass jedes Spiel ein Vor- und ein Nachspiel besitzt: bevor das Spiel beginnt, findet ein Vorspiel statt, welches eine suchende Eigenschaft besitzt, besonders im Hinblick auf das Reglement des Spiels. Das Vorspiel sucht die Regeln, die dann im Spiel umgesetzt werden. Die Spielregeln bringen alsdann eine entsprechende Spielaktivität hervor und bilden eine geregelte Freiheit, eine Spielfreiheit. Das Nachspiel kennzeichnet dann eine Art und Weise des Rücktritts und der Rückkehr. Rücktritt von der Spielregelung zum Zwecke einer Rückkehr in die eigene Wirklichkeit.

Vor- und Nachspiel sind ganz deutliche Strukturen, die aber nicht mehr selbst zum Spiel gehören, jedoch das Spiel erörtern. Sie behandeln das Spiel, während das Spiel selbst im Zentrum steht. BUYTENDIJKS Gedanke verdeutlicht uns also, dass ein

³³ BUYTENDIJK: a. a. O., S. 153 f.

³⁴ BUYTENDIJK: a. a. O., S. 154.

Institut des Vorspiels und des Nachspiels existiert, eine Verlaufsform des Spiels vorliegt, die das Spiel selbst im Zentrum hält und aus einer Metaebene (Vor- und Nachspiel) thematisiert. In Spieltheorien, die annehmen, dass ein Spiel schon immer in der Welt ist, fehlt dieser Entwicklungsgedanke, nämlich, dass das Spiel etwas sei, was erst einmal *erspielt* werden muss, ein Etwas, das erlernt werden muss.

2. Das Spiel als anthropologische Kategorie

Mit BUYTENDIJK konnten wir das Spiel in seinem morphologischen Ablauf darstellen, das bedeutet die Grenzen des Spiels erfassen und eine eigene Verlaufsform herausarbeiten, in der Spiel erst einmal erspielt werden muss. Diese Verlaufsform richtet sich insbesondere auf eine Bestimmung des Spiels hinsichtlich seiner Gesetzmäßigkeiten, also den Regeln im Spiel. Das Vorspiel dient dem Finden von Spielregeln, die das Spielfeld umgrenzen und eine Freiheit für Spielhandlungen ermöglichen. Das Nachspiel versucht alsdann aus dieser Spielhandlung wieder herauszuführen, sich von den Spielregeln, dem Soll der Spielregeln zu verabschieden und einen Übergang zu der uns allgemeinen bekannten ‚normalen‘ Welt wieder herzustellen.

Mit BUYTENDIJK konnten wir also eine Art Strukturdynamik erfassen, die einzelne Teile eines Spielgeschehens bzw. einer Spielhandlung so gegenüberstellt, dass daraus auf einen Handlungsprozess geschlossen werden kann, den wir als Spiel erkennen und bestimmen können. Speziell diesem Handlungsprozess möchte ich mich im Folgenden widmen, um die grundlegende anthropologische Bedeutung des Spiels differenzierter begreifen zu können, das heißt seine semantische Relevanz, also was im Spiel überhaupt Thema und Inhalt sind, auszukundschaften.

2.1 Inhalt des Spiels: Gehlens Instabilitätserfahrung

An dieser Stelle empfiehlt es sich einen Autor einzuführen, der entscheidend auf die Anthropologie im 20. Jahrhundert eingewirkt hat: gemeint ist Arnold GEHLEN. GEHLEN hat es geschafft zwischen Biologie und Psychologie ein Menschenbild zu entwickeln, das dem Reduktionismus nicht verfällt. Die heutigen anthropologischen Debatten neigen allzu oft dazu, den Menschen in seinen biologisch-psychischen Bezügen mittels der Elektroenzephalografie oder der Magnetresonanztomographie auf Gehirnaktivitäten zu reduzieren und mithin das Leben selbst auf rein positive Befunde einzugrenzen.

GEHLEN selbst orientiert sich aber an der Biologie des Jacob Johann von UEXKÜLL, also einer Biologie, die den lebenden Organismus in die Umwelt hinein setzt und

stets umweltbezogen (lebendiger Organismus steht in einer Interaktionsbeziehung mit der Umwelt) denkt.³⁵ Die Entdeckung dieser Umweltbezogenheit, die UEXKÜLL macht, geht mit der Leistung einher, das Subjekt als Untersuchungsobjekt in die Biologie einzuführen. Dieses Einführen des Subjekts in die Biologie bedeutet, dass jeder Organismus in seinem Strukturzusammenhang zur Umwelt gesehen wird, da eben jeder seine spezifische Umwelt aufbaut.³⁶ Und darauf greift GEHLEN zurück, indem er die Bezogenheit, die Fixierung der tierischen Umwelt betrachtet und sie mit der verhältnismäßig geringen Fixierung der menschlichen Umwelt vergleicht. Das bringt mit sich, dass sich für die menschliche Umwelt eine ganz spezifische Eigenschaft entwickelt. Diese Eigenschaft wird von GEHLEN als „Weltoffenheit“³⁷ oder „Umwelthhebung“³⁸ gesehen. Und diese Weltoffenheit des Menschen ist im Unterschied zu den Umweltbezügen des Tieres dadurch gekennzeichnet, dass das Tier wesentlich besser in seinem Umweltverhalten spezialisiert ist. Der Mensch weist dagegen ein unspezialisiertes Umweltverhalten sowie eine primitive körperliche Beschaffenheit auf und stellt für GEHLEN aufgrund dessen ein „Mängelwesen“³⁹ dar, welches im Gegensatz zum Tier kein entsprechendes Haarkleid besitzt, über keine außerordentliche Sinnesschärfe verfügt oder auf keine besonderen Instinkte zurückgreifen kann.⁴⁰ Die Beschaffenheit und die Besonderheit des menschlichen Lebewesens, also seine Beschränktheit und Abhängigkeit, zeigen, dass er im spezialisierten Sinne nicht an seine Umwelt angepasst ist, was einerseits seine Offenheit legitimiert, auf der anderen Seite aber zur Nutzung weitreichender Instrumentarien zwingt.

³⁵ Bereits in der Einleitung der 1920 publizierten *Theoretischen Biologie* formuliert UEXKÜLL seinen, sich auf Immanuel KANT beruhenden, Grundsatz: „Alle Wirklichkeit ist subjektive Erscheinung. [...] Ganz umsonst wird man die gesamte Welt durchstöbern nach Ursachen, die unabhängig vom Subjekt sind, immer wird man auf Gegenstände stoßen, die ihren Aufbau dem Subjekt verdanken“ (UEXKÜLL 1973, *Theoretische Biologie*, S. 9). Dies ist für UEXKÜLL die grundlegende Erkenntnis auf dem sich alle Biologie aufbaut. Und es würde einem Missverständnis gleichen, wenn UEXKÜLLS Prinzip mit einer solipsistischen Einsicht verglichen würde. Denn UEXKÜLL selbst hat sich von jeglicher Art solcher Positionen distanziert. Seinem Sinne nach müsse eine biologische Forschung stets das Subjekt, also die subjektive Wirklichkeit eines Menschen oder Tieres, berücksichtigen, anders gesagt, sowohl die Umwelt als auch die Leiblichkeit gehören zu den Voraussetzungen des Menschen (und des Tieres) und mithin seiner Anthropologie.

³⁶ UEXKÜLL/KRISZAT 1934, *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen*, S. 86-93.

³⁷ GEHLEN 1993, *Der Mensch*, S. 29. Zu beachten sei, dass „Weltoffenheit“ ein ganz zentraler Begriff von Max SCHULER in seiner Schrift *Die Stellung des Menschen im Kosmos* ist, auf dem sich GEHLEN bezieht und ihn erläutert. Der Mensch als weltoffenes Wesen heißt für GEHLEN: „er entbehrt der tierischen Einpassung in ein Ausschnitt-Milieu.“ (GEHLEN: a. a. O., S. 34).

³⁸ GEHLEN: a. a. O., S. 34. Dagegen entspricht dem Tier die „Organspezialisierung, das Instinktrepertoire und die Umweltfesselung“ (GEHLEN: a. a. O., S. 34).

³⁹ GEHLEN: a. a. O., S. 16. Etwas später schreibt GEHLEN weiter, dass der Mensch im Vergleich mit anderen Säugern „[...] hauptsächlich durch Mängel bestimmt [...]“ ist „[...] die jeweils im exakt biologischen Sinne als Unangepasstheiten, Unspezialisiertheiten, als Primitivismen, d. h. als Unentwickeltes zu bezeichnen sind [...]“ (GEHLEN: a. a. O., S. 31).

⁴⁰ Vgl. GEHLEN: a. a. O., S. 31 f.

Im Hinblick auf eine Philosophie des Spiels empfiehlt es sich nun einen Mängelbegriff zu formulieren, der weniger bestimmte Mängel physiologischer Art beschreibt, sondern vielmehr, also zweckentsprechend, eine *Entspezifizierung im Verhalten* zum Ausdruck bringt. Was Entspezifizierung im Verhalten besagt, hält GEHLEN in folgenden Worten fest:

„Der Mensch ist das handelnde Wesen. Er ist in einem noch näher zu bestimmenden Sinne nicht ‚festgestellt‘, d. h. er ist sich selbst noch Aufgabe – er ist, kann man auch sagen: das stellungsnehmende Wesen. Die Akte seines Stellungsnehmens nach außen nennen wir Handlungen, und gerade insofern er sich selbst noch Aufgabe ist, nimmt er auch zu sich selbst Stellung [...]“.⁴¹

Anschaulich beschreibt GEHLEN, dass der Mensch aus der Handlung heraus zu deuten sei, das heißt, dass der Mensch als ein primär handelndes Wesen zu sehen ist. GEHLEN ist also nicht an einer rein biologischen Form des Menschen oder an einem anatomischen Körper interessiert, sondern an einem Menschen, der ein lebensfähiges, insbesondere ein handlungsfähiges Wesen ist. Demgemäß resultiert der Handlungsbegriff zum Schlüsselbegriff in GEHLENS Anthropologie, von dem her die mannigfaltigsten und unterschiedlichsten Verhaltensformen des Menschen verstanden werden können. GEHLEN gebraucht einen „Strukturbegriff des Menschen, der nicht allein auf dem Merkmal des Verstandes, Geistes usw. beruht [...]“⁴², sondern aus einem Zusammenhang innerer und äußerer Merkmale, will heißen seiner organisch mangelhaften Ausstattung, seiner Unspezialisiertheit, sowie seiner Umweltenthebung, erfasst wird. In diesem Sinne dient der Handlungsbegriff zum Zweck, die spezifisch-vielfältigen menschlichen Eigenschaften zu erklären.⁴³

Das im Zitat angesprochene *nicht festgestellt* besitzt eine doppelte Bedeutung: der Mensch ist in dem einem Sinne *nicht festgestellt*, dass er von innen nicht fest steht, wie man etwas fest stellt, zum Beispiel eine Lampe oder ein Tisch. Auf der anderen Seite ist der Mensch auch von außen *nicht festgestellt*, nicht erfasst. GEHLEN greift hier auf die These von NIETZSCHE zurück, der den Menschen als ein „noch nicht festgestelltes Tier“⁴⁴ beschreibt. *Nicht festgestellt* bedeutet dann in der Auslegung GEHLENS: der Mensch ist sich selbst noch Aufgabe, er ist ein Entwurf, er ist das

⁴¹ GEHLEN: a. a. O., S. 30.

⁴² GEHLEN: a. a. O., S. 34.

⁴³ Auch das Erkennen ist nach GEHLEN eine Form des Handelns.

⁴⁴ NIETZSCHE: a. a. O., Aph. 62.

stellungsnehmende Wesen, das zur Lösung seiner Problematik „[...] allein auf sich selbst gestellt ist, und wozu er die Möglichkeit aus sich selbst herauszuholen hat.“⁴⁵ Gerade ein so problematisch von der Natur ausgestattetes Wesen bedarf, um seiner Problematik gerecht zu werden und lebensfähig zu sein, der Möglichkeit sein Nicht-Festgestelltsein auf die Tätigkeit, das heißt auf eine Aktivität des Ichs, auszurichten. Das bedeutet, der Mensch setzt sich durch die Objektivierung seiner Arbeit frei, indem er sich aus allen Automatismen ausgrenzt und mithin die Ausgrenzung als Entlastung akzeptiert. Kompensiert wird diese Ausgrenzung durch die Fähigkeit, die einer dringendsten Notwendigkeit entspricht: der Veränderung oder der Wandlung. Seine aufrechte Haltung, seine Hand, die einzigartige Lernfähigkeit, die Plastizität seiner Bewegungen, seine Intelligenz, alles das kann als ein Zusammenhang betrachtet werden, der den Menschen befähigt unter allen denkbaren Umständen Entwürfe zur Stütze seiner eigenen, fragwürdigen Lebensfähigkeit zu modellieren. In diesem Sinne kann der Mängelcharakter als ein Entwurfscharakter verstanden werden und der Mensch als ein primär handelndes Wesen, als ein Erfinder seiner Selbst, das heißt mit der Fähigkeit zum Selbstentwurf ausgestattet.⁴⁶ Und die Aufgabe des Entwerfens ist es, Stellung zu sich selbst zu nehmen. Allerdings bei keiner Fest-Stellung, denn ein Entwurf kann immer wieder auch verworfen werden. Oder in noch tragischer Form, und darauf hat schon NIETZSCHE hingewiesen, kann ein Entwurf sich selbst auch verfehlen. Denn bei jeglicher Feststellung besteht die Gefahr der Unterstufung, der Verfehlung der eigenen Existenz, eine Minderung des eigenen selbst, die für NIETZSCHE ein Abstürzen, ein Verfehlen, ein Verneinen seiner selbst darstellt, dass kein anderes Lebewesen außer dem Menschen kennzeichnet.

Kurzum: der Mensch als ein nicht festgestelltes Tier ist nicht, wie das Tier, einseitig festgelegt. Der Mensch bleibt sich vielmehr selbst Aufgabe, das bedeutet, dass die Aufgabe seiner Feststellung in der Natur des Menschen angelegt ist. Das bedeutet weiter, dass jedes Feststellen als eine einschränkende Ordnung verstanden werden muss, als eingrenzende Bedingungen seiner selbst.

Weiter GEHLEN:

⁴⁵ GEHLEN: a. a. O., 34.

⁴⁶ Das heißt einer Fähigkeit sich für die Gegenwart als auch auf zukünftige Möglichkeiten hin entwerfen.

„[...] und gerade insofern er sich selbst noch Aufgabe ist, nimmt er auch zu sich selbst Stellung und ‚macht sich zu etwas‘. Es ist dies nicht Luxus, der auch unterbleiben könnte, sondern das ‚Unfertigkeitsein‘ gehört zu seinen physischen Bedingungen [...]“⁴⁷

Die entscheidende Passage ist, dass der Mensch etwas aus sich macht, zu sich selbst Stellung bezieht. Der Entwurfscharakter, den GEHLEN als fundamentalen Mängelcharakter betont und die Annahme der Unmöglichkeit eines unveränderlichen Bildes des Selbst schürt, resultiert zu einem Zustand der Selbstreferenz, die beschreibt, dass der Mensch nicht nur sein Handeln, sondern seine ganze Existenz selbst erzeugt.

Aber bei GEHLEN kommt noch etwas Weiteres hinzu, nämlich der Begriff der „Entlastung des Verhaltens“⁴⁸. Der Mensch als ein nicht festgestelltes Wesen, das sich nur durch einen von ihm selbst geschaffenen Entwurf in Form bringen kann, besitzt Mängel, die insofern als Vorteile angesehen werden können, als die *Belastung* die Chance einer *Entlastung* ermöglicht.

Mit seinem unspezialisierten Umweltverhalten, mit seiner Offenheit, strömen auf den Menschen viele Reize ein.⁴⁹ Diese hohe Reizempfindlichkeit bedarf einer Organisation, so dass die wesentlich physiologische Arbeit darin besteht, diese Reize zu bewältigen, und das ist nichts Anderes als Entlastung. Entlastung ist demnach eine Reizbewältigung von unzähligen Entscheidungen und einer Fülle an Eindrücken und Reizen, von denen der weltoffene Mensch durchdringt wird. Diese Bewältigung an Reizen ist einerseits ein wesentliches Merkmal des gesunden Organismus. Denn in dem Fall, dass ein Organismus die Reizbewältigung nicht schafft, also wenn die Belastungsgrenzen überschritten werden, muss diese Reizbewältigung nachbearbeitet werden. Und die Nacharbeitung solcher nicht bewältigter Reize nennt sich dann Traumatisierung.⁵⁰ Auf der anderen Seite erscheinen Entlastungen als Formen der Bewältigung lebenswichtiger Aufgaben und Umstände, so wie die Fortpflanzung oder die Ernährung ein geregeltes und dauerndes Zusammenwirken erfordern. Sie sind stabilisierende Pressionen und geben damit der ganzen Handlung eine Aufgabe, nämlich die Aufgabe der Entlastung. Demgemäß ist Entlastung die anthropologische Aufgabe, die dem ganzen Wahrnehmungs- und Handlungssystem

⁴⁷ GEHLEN: a. a. O., S. 30.

⁴⁸ GEHLEN: a. a. O., S. 27.

⁴⁹ GEHLEN schreibt: „Der Mensch unterliegt einer durchaus untierischen Reizüberflutung [...]“ (GEHLEN: a. a. O., S. 35).

⁵⁰ Und mit der Traumatisierung beschäftigt sich insbesondere die Psychoanalyse.

zufällt. Und in einer solchen Umschaffung bzw. Umdeutung dieser Reize liegt dann für GEHLEN die Kulturleistung. Dazu die passende Stelle:

„Der Mensch ist, um existenzfähig zu sein, auf Umschaffung und Bewältigung der Natur hin gebaut, und deswegen auch auf die Möglichkeit der Erfahrung der Welt hin: er ist handelndes Wesen, weil er unspezialisiert ist, und also der natürlich angepaßten [sic!] Umwelt entbehrt. Der Inbegriff der von ihm ins lebensdienliche umgearbeiteten Natur heißt *Kultur*, und die Kulturwelt ist die menschliche Welt.“⁵¹

Diese dichte Folge an Zusammenhängen charakterisiert nicht nur die Eigenart der Handlung, die eine offene ist, ganz gut, sie beschreibt auch, dass der Mensch, um existenzfähig zu sein, auf Umschaffung seiner Erfahrung der Welt angelegt ist.⁵² Umschaffung, das heißt: Umdeutung, Bewältigung von unspezifischen Reizen. Genauer gesagt: das Unspezifische muss erst spezialisiert, verändert, umgedeutet werden. Das Unspezifische muss Bedeutung bekommen. Bedeutung geben heißt gleichsam eine Welt gestalten, eine Welt konstruieren, die hier die einzelnen Reize in einer ganz bestimmten Form deutet. Das alles ist für GEHLEN kulturschaffend. Und Kultur ist aber nicht lediglich eine zweite Natur, sie ist für den Menschen die eigentliche Natur, sie ist seine Wirklichkeit. Die reine Natur ist im GEHLESCHEN Sinne nicht die Wirklichkeit. Das ist eine Wirklichkeit, die sich erst innerhalb der Kultur ergibt, wenn der Mensch über sich selbst reflektiert und dann biologische, soziologische oder astrologische Studien betreibt. Die primäre Wirklichkeit ist also nicht die Physiologie, sondern es ist die Kultur. So erhebt GEHLEN die Kulturwelt zur einer menschlichen Welt – und im Gegensatz zur tierischen Umwelt – in der der Mensch, als ein handelndes Wesen, selbstständig diese bearbeiten kann und innerhalb derer er lebt.⁵³ In diesem Sinne ist Kultur für den Menschen das Natürlichste, was ihm zunächst begegnet. Kultur ist seine primäre Natur und diese Natur ist eine von ihm selbst konstruierte Gestaltung der Weltoffenheit.⁵⁴

⁵¹ GEHLEN: a. a. O., S. 37.

⁵² Denn der Mängelcharakter bezieht sich unvermittelt auf die menschliche Handlung. Für GEHLEN ist der Handlungsbegriff eine zentrale anthropologische Kategorie, weil der Mensch einfach nur als handelnder Mensch in der Umgestaltung und Veränderung der Natur lebensfähig ist. Aber die Handlung selbst ist immer frei. Die Handlung ist stets und immer frei bestimmbar und gestaltbar. Und diese Freiheit, diese Unbestimmtheit der Handlung ist auch für unseren Spielbegriff ganz entscheidend.

⁵³ GEHLEN: a. a. O., S. 36 f.

⁵⁴ Vgl. GEHLEN: a. a. O., S. 37 f.

Und wieder GEHLEN:

„Die Befreiung zur umsichtigen und vorausschauenden Tätigkeit, die Entlastung aus dem Druck der unmittelbaren Gegenwart in die das Tier verwickelt bleibt, sind also die elementaren Aufgaben, und sie werden vom Menschen mit schwierigen Leistungen bewältigt, mühsamer und Jahre ausführender Auseinandersetzung mit der Welt und mit sich selbst.“⁵⁵

Die elementare Aufgabe ist, wie gesagt, die Schaffung einer eigenen Natur mit alldem, was Kultur sonst noch betrifft, was man daraus macht, wie man selbst sich darin zurechtfindet. Kultivierung ist ein Vorgang, der von der Physiologie, über die Psychologie und bis hin zur Ausgestaltung des eigenen Lebens, des eigenen Lebensplanes und Lebenslaufes reicht.

Diese Entlastung, diese Umdeutung der Welt zu einer künstlichen Welt oder Kulturwelt, die dann die eigentliche und natürliche Welt ist, bedeutet für GEHLEN eine Form der Verkürzung, der Andeutung, der Oberflächlichkeit. Die Welt, die der Mensch als seine Umwelt empfindet, ist eine Oberfläche.⁵⁶ In diesem Zusammenhang führt GEHLEN einen weiteren Begriff ein, nämlich den Begriff des „Symbols“⁵⁷. Oberfläche bedeutet also symbolhaftes Erfassen der Welt. Symbol ist normalerweise ein Begriff, der die weitgehende Tiefendimension erfasst, die Hintergründe, die Zusammenhänge des Ganzen, den sozio-kulturellen Bezugsrahmen. Bei GEHLEN ist aber das Symbol oberflächlich.

Bei GEHLEN finden wir ein etwas anderes Verständnis des Symbolbegriffs, der im Sinne von Bild oder Piktogramm verstanden werden muss. Und die Oberfläche ist der Ausdruck eines mühsamen Prozesses, die Welt zu sondieren, die Welt zu schaffen.⁵⁸ Dieser Prozess ist ein Prozess, der in völliger Offenheit geschieht. Er ist nicht ausgerichtet. Er ist zufällig von kulturellen Vorgaben beeinflusst und muss sich orientieren. Im Prozess entsteht also eine rein künstliche Welt, eben eine Oberfläche. Aber eine Oberfläche, die insofern wieder tiefgründig wird, als dass sie eine lange Vorbereitungs- und Lernzeit braucht. Symbolleistungen sind dann im weitesten Sinne Leistungen der Erkenntnis und des Handelns, aber auch der Verfügbarmachung der Welt. Symbole sind also keine Vertiefung oder Belastung, sondern dienen der

⁵⁵ GEHLEN: a. a. O., S. 52.

⁵⁶ Oberflächlich in dem Sinne, dass an Wahrnehmung vieles ausgespart, vieles verkürzt ist. Im Zusammenhang mit der Entlastung wird nur ein ganz bestimmtes Spektrum an Reizen aufgenommen.

⁵⁷ GEHLEN: a. a. O., S. 39.

⁵⁸ GEHLEN: a. a. O., S. 49 ff.

Entlastung und Beschleunigung des Begreifens und der Verfügbarkeit von und der Entwicklung des Kontaktes mit der Welt. Symbole können, laut GEHLEN, als Verkürzungen des gesamten Interpretationsvorgangs gesehen werden, mit dem anthropologischen Ziel der Oberflächlichkeit.⁵⁹

Und nun bringt GEHLEN das Spiel ins Spiel. Er beobachtet zunächst zwei Leistungen, die im Spiel geschult werden. Die erste Leistung ist die „Bewegungsschulung, also das Bewegungsspiel“⁶⁰, was nicht nur bei Kindern, sondern auch bei Tieren beobachtet werden kann. Hier wird die Plastizität und Vielseitigkeit geübt. Es ist eine „Kommunikation mit sich selbst.“⁶¹ So üben Kinder die Fortbewegung, Selbstempfindung und die Überwindung an Widerständen.

Die zweite Leistung aber stellt die eigentliche Bedeutung des Spiels heraus, nämlich die Phantasie. Dazu GEHLEN:

„Das Zweite ist die Seite der Bekanntschaft mit den Dingen. In der Kommunikation nach außen werden wahllos begegnende Dinge in die eigenen Bewegungen hineingezogen und die Entdeckungen an ihnen übernommen [...] Was wir somit festgestellt hätten, wäre das sehr typische menschliche und untierische Geschehen, das wir schon kennen: die in breitester Wechselwirkung vor sich gehende kommunikative Weltbewältigung und Selbsterschließung des eigenen Könnens.

[...] Ich behaupte nun, daß [sic!] der eigentliche Spielcharakter durchaus auf der Seite der Phantasie und der entlastenden Phantasieinteressen zu suchen ist. Natürlich ist die Phantasie der eigentliche Nerv des Spiels – aber noch tiefer gesehen ist das Entstehen, dazu der Selbstgenuss ‚oberflächlicher‘, entlasteter, ganz beliebig wechselnder Interessen des Menschen dieser Nerv.“⁶²

⁵⁹ Beispielhaft und aufschlussreich sind hier die Überlegungen GEHLENS zur menschlichen Sprache, die er als eine Art Zwischenwelt aktiv gesetzter Symbolik begreift, die sich zwischen das menschliche Verhalten und die Wirklichkeit schiebt. Die Voraussetzung für Sprache ist die Ablösbarkeit des Menschen vom Kontext der jeweiligen Situation, denn das Zeichen für die Sprache, das Symbol, soll auf ein Nichtfeststellbares, auf ein aus dem Kontext nicht Ergründendes deuten, so dass sprachliche Symbole Abwesendes, nicht Ergründendes verfügbar machen und gleichsam primäre Erfahrungen, das heißt vom Menschen selbst wahrgenommene und erlebte Ereignisse, nicht mehr notwendig machen. Denn jetzt akkumuliert der Mensch in Sprache seine Erfahrungen und als Mängelwesen wäre er ohne diese Symbolik in jeder natürlichen Umgebung lebensunfähig. Der Mensch zerbricht also den Kreis des Unmittelbaren und befördert Inneres und Äußeres auf eine neue Zwischenebene. Somit ist der Mensch ein Wesen des Symbolgebrauchs, ein *animal symbolicum*, wie es Ernst CASSIRER einmal in seiner Arbeit, *Philosophie der symbolischen Formen* insbesondere aber im *Versuch über den Menschen*, formuliert hat. Anders verhält es sich mit den Primaten. Sie sind keine Mängelwesen und haben deshalb keinerlei Bedarf, wie es der Mensch hat, die Sprache als symbolische Ersatzwelt zu entwickeln.

⁶⁰ GEHLEN: a. a. O., S. 238.

⁶¹ GEHLEN: a. a. O., S. 239.

⁶² GEHLEN: a. a. O., S. 239 f.

Phantasie ist der Nerv des Spiels, verstanden als Entstehen, und Selbstgenuss oberflächlicher, entlasteter und beliebig wechselnder Interessen. Das leisten die Symbole und der freie Umgang mit diesen Symbolen, also die Entwürfe der Phantasie. Phantasie ist letzten Endes ein Umgang mit dieser Oberfläche, ist alles, was hier an unpraktischen Interessen im Spiel eine Rolle spielt. Phantasie meint das Unpraktische, das Unproduktive, denn es geht um die Entlastung, es geht um die Schaffung von Oberfläche. Und das Spiel hat die Aufgabe, das Entscheidende zu fördern, was den Weltbezug des Menschen ausmacht, nämlich die Oberfläche zu konstruieren. Beim Menschen bedeutet Spiel den Aufbau des aufbrechenden lustvollen Erlebens von Phantasieinteressen, das Bewusstwerden solcher Interessen, die wesentlich instabil und wechselnd sind. Aber das Wesentliche, vor allem in Hinblick auf eine anthropologische Analyse des Spiels, liegt in der Instabilität selbst: das nicht festgestellte Wesen Mensch, mit all seiner plastischen, weltoffenen und variablen Antriebsstruktur erlebt sich im Spiel selbst bzw. die Instabilität als wesentlichen *Inhalt des Spiels*.

Mit GEHLEN können wir also festhalten, dass dieses anthropologische Unfertigsein, dieses Nicht-Festgestelltsein in seiner Ambivalenz zwischen Unstabilität (er ist noch nicht) und Selbstschöpfung (er muss zu sich selbst Stellung nehmen), selbst zum Inhalt des Spiels wird. Die Oberfläche wird dadurch eingeübt, dass sie thematisiert wird und mithin wird das Spiel eindeutig zum zentralen anthropologischen Geschehen aufgewertet. Im Spiel wird die Instabilität zum Erfahrungshorizont dessen, womit gespielt wird, also zum *Inhalt des Spiels*. Beim Tier geht es zwar auch um Einübung, aber beim Menschen geht es darum, dass das Spiel selbst Inhalt wird. Das heißt, im Spiel wird das menschliche Handeln selbst zum Thema, soweit es in dieser Weltoffenheit Instabilität gestalten muss. Und die Gestaltung des Nicht-Festgestellten bildet eine spezifische Form des Selbstentwurfs des Menschen.⁶³ Das

⁶³ Zusammenfassend schreibt GEHLEN zum Thema Spiel: „Man kann daher das Spiel weder als verkappten Ernst ansehen, noch es auf einen besonderen ‚Spieltrieb‘ zurückführen, sondern man muss die besonderen menschlichen Strukturen suchen, die sich darin ausleben: die Entwicklung entlasteter Interessen, an Umgangsprozessen, die Entfaltung der kommunikativen Phantasie an instabilen Inhalten, das Hineinwachsen dieser Inhalte in vorübergehende Interessenstrukturen und endlich die allmähliche Eingrenzung und Versachlichung, die im game, im sozialen Spiel zu einer ‚Regel‘ gerinnt, in der das Spiel sich weniger in die Ebene des Ernstes, als in die der gegenseitigen Verpflichtungen transformiert.“ (GEHLEN: a. a. O., S. 243). Hier ist eine Tendenz angedeutet, die das Spiel nicht radikal von der Ernsthaftigkeit des Lebens trennt, sondern das Spiel als Teil dieses Lebens sieht, und zwar so, dass hier eine ganz bestimmte Form der Regelmäßigkeit bewahrt ist, die aber dann letztlich entartet, in eine Form der Versachlichung umkippt und nicht mehr als Spiel zu beschreiben ist. Nichtsdestotrotz zeigt sich, dass Spielstrukturen auch anthropologische Verhältnisse für den normalen Ernst des Lebens bereitstellen. Das ist in erster Linie der Entlastungsprozess und in zweiter Linie das Rollenspiel, ein Hineinwachsen in andere Rollen und auch in andere Interessen, das Übernehmen von Rollen und das Ausspielen solcher sozialer Rollen. An dieser Stelle verwächst der Rollenbegriff des Alltags, also der soziologische

bedeutet, dass das Spiel einen Prozess des Entwerfens beinhaltet; des Entwerfens eines Selbst als anthropologische Fähigkeit, die sich in einer Spannung zwischen dem, was an Notwendigkeiten und Zwängen im menschlichen Leben da ist, und dem, wie diese Notwendigkeiten und Zwänge zu bewältigen sind, bewegt. An dieser Auffassung der menschlichen Existenz als einem *Entwerfen* und *Verwerfen* eines Selbst haftet einerseits das erforderlich Provisorische der entstehenden Entwürfe an, andererseits das autobiographische Umwerten. Doch beide verbindet die Annahme der Unmöglichkeit eines Statischen, also eines unveränderlichen Bildes des Selbst, denn Spiel ist ein ständig vor sich gehender Prozess und kein statisches Resultat.

2.2 Formen der Instabilitätserfahrung im Spiel

Das nicht festgestellte Wesen Mensch erlebt im Spiel die Instabilität als wesentlichen *Inhalt des Spiels*. Das bedeutet, der Inhalt des Spiels ist eine Instabilitätserfahrung der menschlichen Situation, die kein Verhalten stützt, das der Umwelt angepasst wäre und ein Bedürfnis der Deutung offenbart, den Mensch demnach dazu zwingt, seine Umgebung gemäß den Anforderungen seiner eigenen Selbsterhaltung zu interpretieren, umzudeuten und zu verändern. Und dieses Bedürfnis der Bestimmung des Unbestimmten, der Feststellung des Nicht-Festgestellten bildet eine spezifische Form des Selbstentwurfs des Menschen, in der zwei Formungen unterschieden werden können, in welcher Weise dieses Nicht-Festgestelltsein, diese Instabilität, ausgespielt wird: zum einem die Begegnung des Menschen mit der Gegenstandswelt und zum anderem die Begegnung des Menschen mit sich selbst und mit seinem Mitmenschen.

Die erste Form bildet die Begegnung des Menschen mit der Gegenstandswelt, also die Situation des Menschen mit seiner Umwelt. Hier handelt es sich aber um die Situation des Einzelmenschen und weniger des Sozialwesens. In diesem Umgang werden Gegenstände erspielt, die am Ende dieses Erspielens in ihrer Stabilität mehr oder weniger eingerückt und festgestellt werden. Das würde auch zeigen, dass die Spieltendenz stets zur Vergegenständlichung, zum Ergebnis neigt: irgendwo ist das

Rollenbegriff, mit dem theatralen Rollenbegriff, der eher dem Spiel zugerechnet wird. Doch erst an späterer Stelle werde ich anhand der Untersuchungen von PLESSNER den theatralen Rollenbegriff behandeln.

Spiel immer am Ende und der Ernst ist eingetreten, also eine Feststellung des Nicht-Festgestellten.

Die zweite Form besteht in der Begegnung des Menschen mit sich selbst, mit seinem Selbstbild. Auch das Selbstbild ist zunächst nicht festgestellt und wird im Laufe des Spiels erspielt. Hier wird das eigene Selbstbild gesucht und in irgendeiner Form festgestellt. In diesem Bereich wird danach zu fragen sein, was im weitesten Sinne mit der Thematik der Rolle zusammen fällt. Das Rollenspiel ist hier eine wichtige Form eines solchen Erspielens von Selbstbildern. Aber Rollen sind keine zusätzlichen Spielformen, die man neben dem Ernst des Lebens spielt. Ganz im Gegenteil! Rollen bilden die Art und Weise, wie der Ernst selbst erspielt wird. Am Ende dieser Phase haben wir ein festes Selbstbild des Menschen. Aber mit Vorblick auf PLESSNER können wir sagen, dass diese Selbstbilder immer in irgendeiner Weise kritisch angelegt sind.

Eine Anmerkung sollte noch beigelegt werden: mit dieser Feststellung des Selbstbildes geht die Verkörperung des eigenen Körpers einher. Der Körper selbst, der Leib, wird in dieser Form erspielt. Es wird also kein fester Körperbegriff vorausgesetzt. Allerdings findet sich in philosophischen Diskursen häufig ein fester Körperbegriff. Doch Gesetz den Fall, dass diese Prämisse zutrifft, könnte der menschliche Körper als ein Objekt unter anderen Objekten behandelt werden. Aber der Mensch als Untersuchungsgegenstand bildet kein Ding unter anderen Dingen in der Welt. Er ist keine objektiv dingfest machende Kategorie unter anderen Kategorien, sondern vielmehr eine Erscheinung in einer unbestimmten Anzahl an Entwurfsmöglichkeiten, die durch einen bestimmten sprachlichen, kulturellen oder perzeptiven Filter beobachtet und verdeutlicht werden kann. So nehme ich vielmehr an, dass der Körper selbst erst erspielt werden muss und das, so können wir mit GEHLEN sagen, vollzieht sich immer in der Handlung, also im Selbstbild. Der Körper ist hier ein Erzeugnis der Selbstbild-Erspielung.

Eine zweite Anmerkung noch: vollständigkeitshalber sollte außerdem die Begegnung des Menschen mit dem Menschen erfasst werden, der ganze Bereich der Gemeinschaft, die Sozialität. Hier wird die eigene Geschichte mit den Anderen erfahren. Die Erfahrung des Anderen ist in dieser Form eine Erfahrung besonderer Rollen, in der Begegnung mit diesen Rollen selbst.

2.2.1 Auseinandersetzung mit dem Objekt

Hinsichtlich der ersten Form, also der Begegnung des Menschen mit der Gegenstandswelt, kann ein Text des Psychologen Ernst HAIGIS herangezogen werden: *Das Spiel als Begegnung. Versuch einer materialen Spieldeutung*. In dieser relativ kurzen Abhandlung behandelt HAIGIS das Spiel als ein psychologisches Problem aus einer existenzpsychologischen Deutung heraus. Hier ist das *Spiel als Begegnung* das konkrete Vorhaben von HAIGIS, also eine Veranschaulichung der existenziellen Rolle des Spiels.

Ein Blick in die Geschichte der Psychologie zeigt, dass Vertreter aus diesem Bereich ihre Einschätzungen zur Funktion und Bedeutung des Spiels für die Entwicklung des Menschen auf unterschiedlichste, ja geradezu widersprüchlichste Art und Weise vorgenommen haben.⁶⁴

HAIGIS selbst erklärt gleich zu Beginn seiner Abhandlung, dass psychologische Analysen des Spiels bzw. Fragestellungen, warum denn Kinder gerne und intensiv spielen oder welche Wirkungen das Spiel auf die Entwicklung der kindlichen Persönlichkeit hat oder ob das Spiel einen gesellschaftsbedeutenden Sinn besitzt, häufig über eine „mangelnde Entsprechung der lebendigen Wirklichkeit des Spielens“⁶⁵ verspüren. Die „Tiefe des Spielerlebens“⁶⁶, aus der sich das Spiel nährt, wird mehr oder weniger nicht entscheidend untersucht, weil stets nach einem „äußeren Tun“⁶⁷ gesucht wird, um „das Wesen des Spiels“⁶⁸ zu bestimmen. Dieser Vorgang formalisiert das Spiel, bei gleichzeitiger Verfehlung einer Spieldeutung der Erlebnistiefe und drückt sich in „Bestimmungen des Spiels als ‚Bestätigungslust‘ oder ‚Funktionslust‘“⁶⁹ aus.

⁶⁴ Vgl. SCHEUERL 1975, *Theorien des Spiels*, S. 74-130.

⁶⁵ HAIGIS 1941, *Das Spiel als Begegnung*, S. 4.

⁶⁶ HAIGIS: a. a. O., S. 4.

⁶⁷ HAIGIS: a. a. O., S. 5.

⁶⁸ HAIGIS: a. a. O., S. 5.

⁶⁹ HAIGIS: a. a. O., S. 5.

Im Gegensatz dazu möchte HAIGIS von einer Spieldeutung ausgehen, die die „Art der Beziehungen des Spielenden zu seinem Spielgegenstand“⁷⁰ thematisiert, was nichts anderes bedeutet, als dass das „Verhältnis des Spielenden zu seinem Spielding oder Spielgenossen“⁷¹, also was zwischen ihnen spielt, nach seiner Struktur bestimmt werden soll.

Seinen Beobachtungen nach empfinden Kinder großes Interesse an Ereignissen, die Angst erregend sind, besonders an Dingen, die irgendwie beschädigt oder demoliert sind, oder dass Kinder die Dinge auch selbst gerne beschädigen oder demolieren. HAIGIS beobachtet also kindliche Interessen, die als Faszination an Angstsituationen, an Beschädigung oder an demolierten Dingen bestimmt werden können. Und seine Beobachtungen führt er auf die Vermutung zurück, wonach Kinder vor allem Lust an dieser existenziellen Erregung, an dieser „vitaler Gefährdung“⁷² verspüren, denn jedes Risiko – in Form solcher Grenzerfahrungen – verschafft dem Kind ein Erlebnis zur emotionalen verstärkenden Berechtigung der eigenen Existenz.

Und das von HAIGIS geschilderte Phänomen, in der Kinder eine Lust an der Furcht, an der Erregung und der Überwältigung suchen und erleben, beinhaltet eine Voraussetzung der Instabilität. HAIGIS schreibt:

„Das eigentliche innere Spielerlebnis ist ein substanzielles und liegt zwischen dem Hin und Her: es ist das Erlebnis der biologisch-vitalen Instabilisierung des Gegenstandes, durch den er erst ‚Gegenstand‘, selbstständiges Wesen wird.“⁷³

Erst in dieser Gefährdung, in dieser Unvollständigkeit des Daseins, erfährt sich das Kind als existenziell und entwickelt ein Interesse am Spiel mit der Gefahr, weil die Gefährdung ein Weg ist, diese Instabilität zu erfahren. Und mehr noch! Sie ist letzten Endes die Wiedergewinnung der eigenen Instabilität, in der im Kind ein Interesse am Existenzbewusstsein erwacht, besser gesagt, ein Interesse am eigenen „Ich-bin“.⁷⁴ Dieses Ich-bin, die eigene Existenz, wird als krisenhaft, als gefährdet, als bedroht erfahren, so dass die Faszination an den beschädigten und demolierten Dingen eine Widerspiegelung dieser introspektiven Situation darstellt.

⁷⁰ HAIGIS: a. a. O., S. 5.

⁷¹ HAIGIS: a. a. O., S. 5.

⁷² HAIGIS: a. a. O., S. 17.

⁷³ HAIGIS: a. a. O., S. 40.

⁷⁴ HAIGIS: a. a. O., S. 17.

Beispielhaft beschreibt HAIGIS seine Beobachtungen an Kindern, die *am* Wald selbst spielen:

„Nur unter gewissen Bedingungen wendet sich das Kind mit seinem Interesse einem bestimmten einzelnen Baum des Waldes zu, nämlich dann, wenn dieser aus der Menge der ‚durchschnittlichen‘, ihrer ‚Normalität‘ wegen vom Kind nicht beachteten, biologisch intakten und stabilen Bäume herausfällt durch einen biologisch negativen Akzent: wenn seine dünnen Äste verraten, daß er abgestorben oder am Absterben ist, wenn er, vom Sturm halb entwurzelt, schräg hängt und ein Teil seiner Wurzel in die Luft ragt, wenn er Mißbildungen [sic!] zeigt, die sein Wachstum als gefährdet erscheinen lassen; das Interesse des Kindes gilt hier dem Baum nicht als ästhetischem oder gar ökonomischen Wert, sondern als einem Lebewesen, das in der biologisch-vitalen Gefährdung angetroffen wird.“⁷⁵

Hier formuliert HAIGIS seine oben von mir dargestellte Hypothese, dass das Interesse des Kindes ein Interesse an der biologischen Gefährdung, an der Faszination des Beschädigten und des Deformierten ist. Um seine Gedankenfigur genauer zu illustrieren, fügt HAIGIS eine Vergleichsbeobachtung ein:

„Wie stark der Reiz solcher zerstörter Form ist, lässt sich auf Schritt und Tritt beobachten: die Tasse, aus der das Kind trinkt und die ihm nicht zum Spielen überlassen wird, wird vom ihm in ihrer Form wenig beachtet; sobald sie jedoch beschädigt ist, wird das Kind auf die schadhafte Stelle derselben aufmerksam, betastet es sie und äußert mit einem: ‚O, da da ...!‘, daß [sic!] es von diesem – nicht ökonomischen und nicht ästhetischen – biologischen Schaden, sozusagen von der blutenden Stelle des Tassenwesens affiziert wird.“⁷⁶

Und dann folgt seine Deutung:

„Nicht Mitleid, auch nicht bloße Neugier empfindet das Kind dabei; es sucht die ‚Wunde‘ zu erweitern, nicht aus destruktivem Zwang, sondern weil es nach Analogie seiner eigenen leib-seelischen Organisation das Spielding als biologisch vital gefährdet deutet und ihm daran, an der angeschauten Gefährdung, sein eigenes Lebendigsein dunkel aufgeht nach Erlebnis es drängt und begierig ist. Daher die merkwürdige Lust, Spielgegenstände auch zu beschädigen und das Verlangen nach Teilnahme der Erwachsenen an

⁷⁵ HAIGIS: a. a. O., S. 34.

⁷⁶ HAIGIS: a. a. O., S. 34.

diesem Erleben, wenn das Kind, sein Spielding hochhaltend, erregt ruft: ‚... put! ... put!‘ (=kaput) [sic!].“⁷⁷

Die Beschreibungen liefern uns ein Bild, das eine Art von Schwund oder Verlust darstellt.⁷⁸ Die Gegenstände, die diese Veränderung erfahren, sind für das Kind faszinierend, weil sie offenbar in der Beschädigung und in der Demolierung ihren Verlust erfahren. Doch das ist nicht alles. Des Weiteren ist die Wiedergewinnung, die Wiedereinsetzung des Dinges in das Dasein, das im steten Wiederholen des Spiels manifestiert wird, für Kinder unerlässlich, denn Kinder lieben es geradezu, Dinge ständig zu wiederholen. Diese Wiederholungstendenz wird von HAIGIS existenzpsychologisch gedeutet. Die Wiederholungstendenz wird nicht als Zwang, also als Wiederholungszwang, als zwanghafte Neigung Handlungen oder Gewohnheiten ständig zu wiederholen, verstanden. Wiederholungstendenz aus existenzpsychologischer Perspektive bedeutet die Wiedergewinnung der alten Souveränität des Gegenstandes. Das heißt: das Kind entwickelt einen Wunsch nach Zerstörung und empfindet Lust und Befriedigung an dessen Ausübung. Als Vernichter beschädigt und demoliert es Gegenstände, aber nicht um der Zerstörung willen. Das kindliche Lustempfinden, seine Gefühle der Befriedigung, können erst zufrieden gestellt werden, wenn das Kind als Schöpfer seine entstellten Gegenstände wieder in ihre alte Autorität rückführen kann.

In diesem Sinne deutet HAIGIS das Spiel als eine Art Expression von Verlust und Wiedergewinnung. Die Instabilität des Gegenstandes, die direkt zum Inhalt des Spiels wird, indem das Spiel den Gegenstand in seiner Souveränität entmächtigt, wird vom Existenzbewusstsein gestützt, welches dieses beschädigte, defekte oder nichtfestgestellte Dasein als solches eben auch erkennt.

HAIGIS Beschreibungen liefern uns also einen anthropologischen Versuch das Spiel als Objektbegegnung zu deuten und vor allen Dingen diese Faszination an dem Beschädigten und Demolierten in der Form zu erleben und auszuleben, dass der Umgang mit den Dingen von der Instabilität her erspielt wird. Offensichtlich wird, dass die Erspielung der Dinge eine ganz klare expressive Abfolge hat und sich auf den Inhalt des Spiels, nämlich die Instabilität, einlässt und in der Weise löst, dass es am Ende zur Stabilität eines Objektes kommt.

⁷⁷ HAIGIS: a. a. O., S. 35.

⁷⁸ HAIGIS spricht von „Entmächtigung“ (HAIGIS: a. a. O., S. 40).

Das bedeutet weiter, dass Gegenstände von vornherein keine Stabilität im Sinne von Objektkonstanz besitzen, sondern sie bekommen diese Konstanz erst im Laufe der Entwicklung, in der das Spiel eine wesentliche Rolle spielt. Am Ende dieses Erspielens sind die Gegenstände in ihrer Stabilität mehr oder weniger eingerückt und festgestellt.

Kurzum: das Erspielen von Gegenstandsbezügen ist ein Erspielen von Objektkonstanz. Und übertragen auf die anthropologische Situation: die Instabilität der menschlichen Situation, also die Handlungssituation selbst, die im Spiel langsam feste Form gewinnt, ist eine existenzielle Form, die sich verfestigt und mithin zum Inhalt des Spiels wird.

2.2.2 Auseinandersetzung mit dem Selbst

2.2.2.1 Verkörperung: Das Bild des eigenen Körpers

Die zweite Formung betrifft die Begegnung des Menschen mit sich selbst und kann mit Aufsätzen von Helmuth PLESSNER näher studiert werden. Im seinen 1948 erschienenen Text, *Zur Anthropologie der Nachahmung*, stellt PLESSNER zunächst die folgenden Fragestellungen: Wie ist überhaupt Nachahmung möglich? Und worauf geht Nachahmung zurück? Und wie kann ein Wesen ein anderes nachahmen?

Für PLESSNER sind diese Fragen nicht einfach nur banal und selbstverständlich. Denn PLESSNER stellt fest, dass Nachahmung schon im Tierreich zu beobachten ist, beispielsweise das Papageien gewisse Dinge nachsprechen. Doch das ist im Sinne PLESSNERS keine wirkliche Nachahmung. Nachahmung ist nicht ein unmissverständliches wiederholen, ein einfaches reproduzieren, eine Kopie von etwas, sondern in der Nachahmung wird ganz speziell eine Rolle, ein anderes Selbstbild erspielt, die als Auswirkung von Erwartungen, sei es individueller Art oder aus sozialen Ansprüchen heraus, dem Menschen abverlangt werden. Dazu PLESSNER:

„Man wird daher zwischen den Phänomenen der Erwiderung von Bewegung, die vitalen Ursprungs sind und der affektiven Miterregung zugerechnet werden dürfen, und der echten Nachahmung zu unterscheiden haben. Diese ist dem Menschen vorbehalten, insofern als Distanz zum eigenen und

fremden Gebaren ihre Basis bildet. Nachäffen kann nur der Mensch, nicht der Affe. Die starke Miterkennbarkeit und Erwidlungsfähigkeit in Herden und Rudeln lebender Tiere täuscht Nachahmung vor, wo in Wirklichkeit nur Kontakt im Wechselspiel entsprechender Gebärden aufleuchtet. [...] Aber das Nachahmen erfolgt hier im Zwang zum Hantieren mit dem oder jenem ‚Zeug‘ als Weg zur Lösung. Bestimmte Griffe, Schritte und Manipulationen werden der Struktur der Aufgabe entsprechend wiederholt, nicht aber als sich zeigende Bilder imitiert. Jemand etwas nach-machen ist nicht dasselbe wie jemanden nachmachen.“⁷⁹

Das bedeutet, eine Bewegung wiederholen, und das bis in die Grimassen hinein, ist nicht dasselbe, wie jemanden nachahmen. Aus der vorausgesetzten Distanznahme zur eigenen Innerlichkeit, zum eigenen Ich, soll nämlich der Mensch, einem Schauspieler vergleichbar, die eigene Person selbst darstellen. Und ein intuitiv unzulänglicher Schauspieler ist zwar in der Lage, gewisse Dinge und Handlungen bis in die Grimassen hinein nachzumachen. Er bleibt aber ein unzulänglicher Schauspieler, wenn er dieses Äußerliche nur imitiert, also einfach reproduziert. Erst, wenn der Mensch die Person selbst in der Nachahmung dargestellt, das leibliche Schema menschlicher Äußerungsformen in Mimik, Gestik oder Sprache spielt, das heißt ein „[...] Verständnis für die Reziprozität des Körperschemas, d. h. die Abbildbarkeit des fremden Leibes auf seinen Leib [...]“⁸⁰ bekommt, wird er zu einer gestaltungsfähig-intuitiven Person, die im Hinblick auf die Erfahrung des Gegenübers, auf das Erleben des Anderen, agiert. Eine Rolle zu spielen beziehungsweise das Zusammenspiel des Menschen mit seinem Körper beinhaltet demnach sowohl die Beweggründe und die Selbstauffassung des Rollenträgers, als auch eine Einverleibung des Anderen, die Rollenhandeln überhaupt befähigt.

In diesem Sinne kann dann PLESSNER schreiben:

„Echte Nachahmung ist nur der exzentrischen Position möglich, d.h. ein Monopol des Menschen. Auf der Exzentrizität beruht das Verständnis für die Reziprozität des Körperschemas und des Blicks, welche Reziprozität übrigens mit Ausdruckhaftigkeit und Erwidrung von Ausdruck nicht verwechselt werden darf.“⁸¹

Was hier als Verwechslung mit der Nachahmung beschrieben wird, ist genau diese Ausdruckhaftigkeit. PLESSNER möchte genau den Unterschied zwischen dem

⁷⁹ PLESSNER 2003a, *Zur Anthropologie der Nachahmung*, S. 396 f.

⁸⁰ PLESSNER 2003a: a. a. O., S. 396.

⁸¹ PLESSNER 2003a: a. a. O., S. 397.

tierischen Nachäffen, was ein bloßes Wiederholen ist, und der echten Nachahmung, die ein Monopol des Menschen darstellt und auf die Exzentrizität (Exzentrizität heißt: nicht in einem Zentrum stehen, sondern außerhalb sein; immer eine gewisse Position zu sich selbst einnehmend)⁸² zurückgeführt wird, erfassen.⁸³ Und der Mensch besitzt im Gegensatz zum Tier zwei grundverschiedene Ausdrucksmöglichkeiten: einerseits einen Ausdruck, den er sich selbst gibt, andererseits einen Ausdruck, den er (auf andere) ausstrahlt.

Dergestalt gewinnt das Körperschema, auf das PLESSNERS verweist, eine tragende Bedeutung. Das Körperschema, so können wir sagen, ist das Körper-Bild, was jeder von seinem eigenen Körper hat. Es ist das innere Bild, dass nicht nur reine Vorstellung, sondern in der Tat konkret und realistisch ist. Und mit ebendiesem Körperschema wird die ganze räumliche Region, der ganze Leib, erfahren. Insbesondere erfahren wir dieses Körperschema dann, wenn es spürbar, wenn es problematisch wird, wenn der Körper juckt, pickt, sticht und das Schmerzempfinden zu Unerträglichkeit steigt. Aber das Körperschema führt über diesen somatischen Zustand, über den realen Körper hinaus. Hinaus zu einem Körperbild, einer Art Körperbewusstsein, das jeder Mensch von sich hat. Denn jeder Mensch besitzt ja nicht nur ein motorisches, sondern auch eine Art visuelles Körperschema und dieses Körperschema ist eine Erfahrung, die in der Reziprozität gemacht wird, also nicht nur in der Selbstbetrachtung, sondern in der Betrachtung des Anderen. Diesen Vorgang erfasst und beschreibt PLESSNER als eine Verkörperung. Er schreibt in seinem 1961 erschienen Aufsatz (*Der imitatorische Akt*):

„Das Schauspielen als solches macht Spaß, einfach weil es dabei um Verkörperung geht. Sich benehmen *wie...*, tun *als ob...*, macht dem Menschen sein Verhältnis zum eigenen Leib erst gegenständlich. Normalerweise hat das Verhältnis instrumentalen Charakter, im praktischen Umgang, im expressiv vermittelnden Kontakt zu anderen. Die Imitation dagegen wirft uns auf unseren Leib als solchen, auf unser Gesicht, unsere Haltung, unsere Art zu sprechen zurück. Sie entdeckt die Maske an unserer Art zu sein. Deshalb schneiden Kinder so gern Gesichter und sind für jede Clownerie das dankbarste Publikum. Wir stecken eben ‚in‘ uns und sind ‚hinter‘ unserer eigenen Oberfläche. Die Freude am sich Sichverstecken, an

⁸² Ich werde im Pkt. 3.2.2.2 näher auf den Begriff der Exzentrizität eingehen.

⁸³ Für PLESSNER obliegt ein „Miteinander“ in diesem durch Reziprozität gewährten Sinn, dessen nur der Menschen fähig ist. Tierische Gemeinschaften und Bindungen einzelner Individuen sind vermutlich darum so anders in Festigkeit und Flüchtigkeit, weil ihnen das vermittelt-distanzierende Element der Rückbezüglichkeit fehlt. Und dieses erst ermöglicht Beziehungen zu sich selbst.

der Verstellung und an der Verkleidung haben also die gleiche Wurzel wie der Drang zur Imitation.“⁸⁴

Was PLESSNER hier beschreibt ist weniger ein Spiel mit Grimassen etc., es ist vielmehr ein Spiel mit dem Selbstbild. Alle diese Spielformen, die Verstellung oder die Maskerade, sind imitatorische Akte, die mit dem Selbstbild spielen. Das Selbstbild als solches ist aber nicht präsent und greifbar, ist nicht da und wird in diesem Nicht-anwesend-sein, im Tun-als-ob, als negativer Zugang zu dem erfahren, was nicht als solches gegeben ist, nämlich das Selbst-Sein.

In diesem Fall konstruiert diese negative Erfahrung den eigenen Körper, der im Spiel der Imitation festgelegt wird, das bedeutet: sich benehmen wie, so-tun-als-ob oder eine andere Rolle übernehmen, muss als „Verhältnis zum eigenen Leib“⁸⁵, als Verkörperung gesehen werden, die den Inhalt des Schauspiels bildet. Für PLESSNER ist diese schauspielerische Rollenübernahme ein geradezu regelrechtes Körperwerden. Er schreibt darüber:

„Vom Nachahmen gingen wir aus, welches im gleichen Sinne wie das Sichverstellen dem spezifisch menschlichen Verhältnis zum eigenen Leib, der Verkörperung, entspringt. Sie entzieht und verbindet von vornherein den Menschen mit sich als Leib – und nun müssen wir sagen: auch als denjenigen, welcher diesen Leib besitzt. Als Träger dieses Leibes wird er angesprochen, wenn er einen Namen bekommt und damit zum Träger eine Rolle, das heißt in einen sozialen Zusammenhang hineingestellt wird. Insoweit greift Verkörperung notwendigerweise über die somatische Sphäre hinaus, weil wir ‚in‘ uns stecken und ‚hinter‘ unseren Oberflächen sind, gehören wir einem Miteinander an“⁸⁶

Wie gut zu lesen ist, stellt die Nachahmung als Imitation keine Nachäffung dar (denn das Tier kann nicht in der Form des Menschen nachahmen). Für PLESSNER ist die Nachahmung ein Körperwerden, eine Verkörperung, die über den eigenen somatischen Zustand hinausgeht und das Annehmen einer neuen Rolle, das heißt das Annehmen eines neuen Körpers, einer neuen Oberfläche, bedeutet. Dieses Annehmen einer neuen Oberfläche, einer neuen Rolle, eines neuen Körpers ist jedoch keine endgültige Feststellung im Sinne einer Oberflächenfeststellung, Rollenfeststellung oder Körperfeststellung. Es ist keine endgültige Fixierung, sondern

⁸⁴ PLESSNER 2003b, *Der imitatorische Akt*, S. 452.

⁸⁵ PLESSNER 2003b: a. a. O., S. 453.

⁸⁶ PLESSNER 2003b: a. a. O., S. 454.

bleibt stets konvertibel, immer der Austauschbarkeit unterstellt. Das verdeutlicht PLESSNER an seiner Analyse des Blickes.

In der *Anthropologie der Nachahmung* verweist PLESSNER auf die eigenartige Phänomenologie der Blicksituation, und zwar in der Weise, dass der Blick überhaupt erst die Verkörperung ergibt. Dass der Andere, der mich anblickt, mich überhaupt erst verkörpert, weil sich der Nachahmende selbst nicht sehen kann. Anders gesprochen: bevor mich der Blick des Anderen nicht erreicht, besitze ich aufgrund fehlender visueller Kontrolle kein Körperbewusstsein, wie es erst durch den Blick geschieht. Selbstverständlich kommt mir eine gewisse Intuition, eine Unmittelbarkeit des Körpers zu, aber nicht in der Form, wie es dann durch den Blick des Anderen geschieht. In der Begegnung mit dem Blick des Anderen wird nämlich das „[...] elementare Phänomen der Reziprozität zwischen mir und dem Anderen [...]“⁸⁷ erfahren. Erst der Blick des Anderen, das Angeblickt-werden durch den Anderen, führt zur Grunderfahrung einer Wechselseitigkeit der Interaktionspartner und verkörpert mich in meiner ganzen Person. Und diese spezifische Blicksituation verdeutlicht die Rollensituation. Denn die anthropologische Dimension der Rolle wird mittels des Blicks festgestellt. Indem ich eine Rolle übernehme, setze ich mich in Szene und zugleich einem Blick aus, das heißt der In-Szene-Setzende und der Szene-Wahrnehmende bilden eine aufeinander bezügliche Beziehung. Es ist eine Beziehung zwischen Rollenakteur und Rollenzuschauer, zwischen Spielen und Schauen, die auf der Erzeugung von Als-ob-Handlungen gründet und als wechselseitig bedingtes Rollenverhalten *symbolische Interaktionsformen*⁸⁸ zulässt, die stets konvertibel, also immer der Austauschbarkeit unterstellt sind. Der Blick ist so ein vertauschbarer Blickpunkt. PLESSNER betont diese Besonderheit der Vertauschbarkeit des Blickpunktes, denn indem ich den Blick tausche, indem ich durch die Vertauschbarkeit an die Stelle eines Anderen rücke, mich in die Rolle des Anderen versetze, komme ich in eine Relation, eine Verkörperung hinein, durch die ich meine Rolle wechseln und die Rolle des Anderen übernehmen kann.

Nunmehr kann der Körper nicht als eine substanzielle Vorgegebenheit aufgefasst werden. Selbst die Tatsache des biologischen Körpers, indem wir zur Welt kommen,

⁸⁷ PLESSNER 2003a: a. a. O., S. 394.

⁸⁸ Unter symbolischer Interaktion wird „ein instrumentelles Verhalten verstanden, durch das sich Individuen oder Gruppen über ihre jeweiligen Handlungen und Handlungsmotive, über ihre Bedürfnisse, Wünsche, Absichten, Meinungen, Kenntnisse usw. untereinander verständigen und sich in ihren Gefühls-, Denk-, und Handlungsweisen beabsichtigt oder unbeabsichtigt gegenseitig beeinflussen. Im Gegensatz zu anderen sozialen Handlungen zeichnet sich die symbolische Interaktion durch Expressivität aus“ (PAUL 1981, *Lehre vom theatralischen Handeln*, S. 224).

ist, im Sinne PLESSNERS, eine Form der Verkörperung, eine Form dieser Rolle. Und in dem Augenblick, wo man einen Körper spielt, sich also in die Rolle des Anderen versetzt, spielt man eine Rolle, die auf den eigenen Körper übertragen wird. Und diese Übertragbarkeit der Rolle auf den Körper ermöglicht die Blicksituation. PLESSNER schreibt dazu:

„Sobald mein Blick das fremde Auge trifft, sehe ich mich erblickt, angeblickt – und nicht nur (etwa in der Art des Augenarztes) das Auge. Der Andere sieht nicht nur aus, sondern – mich an und steht damit in der Position des Vis-à-vis als derjenige, mit dem ich den Platz tauschen kann. In dieser Vertauschbarkeit des Blickpunkts, die mir sein Blick bezeugt, ist er ein Anderer, bin ich für ihn ein Anderer.“⁸⁹

In dieser kennzeichnenden Position des Vis-à-vis wird der Mensch sich der Möglichkeit bewusst, seinen Platz tauschen zu können, das heißt die Position des Anderen einzunehmen. Denn der Mensch kann zwar den Anderen erblicken, aber er kann auch vom Anderen angeblickt werden. Und die Tatsache der Vertauschbarkeit eröffnet die Möglichkeit eines völlig offenen Rollentausches.

Die Voraussetzung, dass der Blick in ebensolchem Ausmaß erfahren wird, dass die Übernahme der Rolle des Anderen, also eine Übernahme des Körperschemas des Anderen erlebt wird, sieht PLESSNER in der exzentrischen Position des Menschen, in der Ich-Distanz als einer notwendigen Bedingung, erfüllt.⁹⁰

Für PLESSNER ist klar, dass sich der Mensch seine eigene Lebenssituation bewusst machen kann, dass er sich auf sich selbst beziehen kann. Aber, und darauf verweist PLESSNER, gerade weil der Mensch eine gewisse Position zu sich selbst einnimmt, im Gespräch mit sich selbst steht, eröffnet diese Positionalität grundlegende Fragestellungen über Konstanz und Invariabilität des Verhältnisses des Menschen zu sich selbst. Und erst die Überwindung dieses Selbstgesprächs, die Betrachtung des Menschen nicht nur *durch*, sondern gerade *mit* dem Menschen, was die Blicksituation verdeutlicht, entlässt den Menschen aus seiner Einsamkeit und befördert ihn zum Zwischenmenschlichen. Das bedeutet, dass sich der Mensch erst aus einer Beziehungssituation heraus als Mensch erfährt, also im Einbezug des Gegenübers, aus der Position des Vis-à-vis.

⁸⁹ PLESSNER 2003a: a. a. O., S. 394.

⁹⁰ Vgl. PLESSNER 2003a: a. a. O., S. 395.

Zusammenfassend können wir nun sagen, dass die Inhaltlichkeit des Spiels, also das Thema des Spiels, in der Instabilität der menschlichen Daseinssituation gesehen wird, und zwar in der Form, dass der Umgang mit den Dingen als auch der Umgang mit sich selbst und mit der sozialen Situation von der Instabilität her erspielt wird. Dabei ist nun gerade was diese Selbstbild-Findung angeht, in der das Ich im Spiel erfahren wird, die Verkörperung ein bedeutend-tragender Aspekt. Die Verkörperung wäre das Gegenstück zur Objektkonstanz, das heißt der Vergegenständlichung des Gegenstandes. Verkörperung bedeutet Austauschbarkeit, das Übernehmen einer anderen Rolle, die durch die Eigenartigkeit der Blicksituation entsteht. Das Körperschema ist dann genau das Körper-Bild, um das es hier geht. Das Bild des Körpers wird im Bild behandelt, ausgetauscht und übertragen. Rollenübernahme bedeutet dann letzten Endes die Übernahme des Körperschemas des Anderen und damit die Ausspielung des Anderen.

Als Ergebnis des Spiels haben wir sodann auf der einen Seite, was den Umgang mit den Dingen angeht, die Vergegenständlichung des Gegenstandes, die Feststellung des Gegenstandes, wobei Feststellung nicht absolute Fixierung heißt. Auf der anderen Seite haben wir die Verkörperung, die Feststellung der eigenen Rolle, des eigenen Selbstbildes. Und diese beiden Feststellungen ergeben insgesamt die anthropologische Situation des Spiels.

2.2.2.2 Exkurs: Exzentrizität als Theatralität

Um die Gedankengänge PLESSNERS adäquater verstehen zu können, empfiehlt es sich eine Begrifflichkeit näher zu erläutern, nämlich den Begriff der Exzentrizität. Im weitesten Sinne können wir die ganze Anthropologie PLESSNERS auf die Exzentrizität zurückführen. Exzentrizität ist für PLESSNER eine Art Grundkategorie, von der er aus das Wesen des Lebendigen zu verstehen sucht.⁹¹

In seinem 1928 publizierten Buch, *Die Stufen des Organischen und der Mensch*, wirft PLESSNER die Frage auf, wie denn die Natur den Menschen gestaltet, dass er als

⁹¹ Wie Arnold GEHLEN kommt auch Helmuth PLESSNER von der Biologie des Jacob Johann von UEXKÜLL her, also einer Biologie, die den lebenden Organismus immer umweltbezogen betrachtet. Das heißt, jedes Subjekt als Untersuchungsobjekt wird in seinem Strukturzusammenhang zur Umwelt gesehen. PLESSNER betrachtet nun diese Bezogenheit der tierischen Umwelt und vergleicht sie mit der verhältnismäßig geringen Fixierung der menschlichen Umwelt.

freihandelndes Wesen etwas aus sich selber machen muss. Entsprechend der Grundstruktur menschlicher Existenz schreibt nun PLESSNER in seinem Schlusskapitel:

„Der Mensch als das lebendige Ding, das in die Mitte seiner Existenz gestellt ist, weiß diese Mitte, erlebt sie und ist darum über sie hinaus. Er erlebt die Bindung im absoluten Hier-Jetzt, die Totalkonvergenz des Umfeldes und des eigenen Leibes gegen das Zentrum seiner Position und ist darum nicht mehr von ihr gebunden. Er erlebt das unmittelbare Anheben seiner Aktionen, die Impulsivität seiner Regungen und Bewegungen, das radikale Urhebertum seines lebendigen Daseins, das Stehen zwischen Aktion und Aktion, die Wahl ebenso wie die Hingerissenheit in Affekt und Trieb, er weiß sich frei und trotz dieser Freiheit in eine Existenz gebannt, die ihn hemmt und mit der er kämpfen muß. Ist das Leben des Tieres zentrisch, so ist das Leben des Menschen, ohne die Zentrierung durchbrechen zu könne, zugleich aus ihr heraus, exzentrisch.“⁹²

Nach PLESSNERS eidetisch-orientierter Analyse⁹³ besitzt jedes Lebewesen eine *Positionalität*, die ein spezifisches Verhältnis zur Umwelt besitzt. Während das Tier in seiner Leiblichkeit und Umweltgebundenheit eine fest eingeordnete Position im Leben verwirklicht, also *zentrisch* ausgerichtet ist, gehört zur anthropologischen Struktur des Menschen seine *exzentrische Position*, das heißt dass der Mensch nicht im Zentrum seiner Welt oder seiner Existenz steht. Er besitzt keine Mitte und lebt nicht aus der Mitte heraus. Der Mensch lebt vielmehr aus der Abweichung und bezieht sich zur seiner Mitte hin; er ist gezwungen zu sich selbst Stellung zu nehmen.

Demnach beschreibt der Begriff der Exzentrizität die Daseinssituation des Menschen und bezieht sich in seiner Ausrichtung auf das eigene Erleben, das Sich-Erleben, welches nicht unmittelbar geschieht, sondern in der Distanz erfahren wird, in der Distanz des Selbst zum Ich. Der Mensch lebt nicht aus einer Mitte heraus, sondern besitzt zur Mitte ein Verhältnis. Er versucht gleichsam von Außen die Mitte zu erfassen. Auf diese Art und Weise kann der Mensch Zuschauer seiner Selbst werden. Denn die eigene Wahrnehmung ist in dieser Form des Mich-selbst-Betrachtenden, von außen auf die eigene Mitte hin Schauenden und diese zu erkennen Suchenden, als eine theatrale Weise angelegt. Was natürlich eine

⁹² PLESSNER 1981, *Die Stufen des Organischen*, S. 364.

⁹³ PLESSNER sucht keine Reduktion, sei es auf der Ebene des Verhaltens, sei es auf der Ebene der Existenz. Vielmehr sucht er den weitesten Rahmen für die Exposition menschlicher Möglichkeiten.

utopische Vorstellung darstellt, da es diese Mitte als solche gar nicht gibt. Entsprechend wird man in dieser, seiner Ich-Suche auf keinen Punkt kommen.

In PLESSNERS Verständnis ist also die Exzentrizität eine anthropologische Grundlage für das, was im gewöhnlichen mit der Vorstellung der Theatralität⁹⁴ bezeichnet wird, jener anthropologischen Dimension der Rolle. In der Rollensituation finden wir einerseits den Rollendarsteller, der seinen Eindruck von Realität, den er inszeniert, als wirklich erlebt und wir finden andererseits den Anderen, den Beobachter, das Publikum, das am Eindruck teilnimmt und ihn beeinflusst, kurzum: wir finden ein rollendarstellendes Verhalten, dass von einem rollenunterstützendem Verhalten beantwortet wird. Letzteres ermöglicht erst die Rollensituation, denn um sich überhaupt in einer Rollen-Situation zu befinden, bedarf es eines Betrachters, eines Zuschauers, der den Schauspieler in seiner Rollensituation beobachtet und interpretiert.⁹⁵

Die Sphäre des Menschen ist eine exzentrische Sphäre und zu dieser Exzentrizität gehört die Distanz zu sich selbst, genauer gesagt, ein doppelter Abstand zu sich selbst: auf der einen Seite ein Abstand zu seinem Leib und seinem Körper. Und auf der anderen Seite ein Abstand zu seinem Selbst, denn der Mensch „[...] lebt und erlebt nicht nur, sondern er erlebt sein Erleben.“⁹⁶ Was also mit der exzentrischen Positionalität ausgedrückt wird, ist „[...] ein unaufhebbarer Doppelaspekt der Existenz, ein wirklicher Bruch seiner Natur“⁹⁷, eine Verdoppelung der Mitte, die ein Aufgehen im Hier und Jetzt nicht ermöglicht, ja geradezu von einer utopischen Ort- und Zeitlosigkeit bestimmt wird. Das Aufgehen im Hier und Jetzt ist schlichtweg unmöglich, weil wir es eben in dieser Form überhaupt nicht erleben können. Denn alles das, was auf dieses Zentrische hinausläuft, auf dieses Sich-Erfahren im Sinne des Hier und Jetzt, also im Zentrum seines Stehens stehen, ist bei PLESSNER mit der Kontraposition des Exzentrischen nicht gegeben. Aber die Tatsache, dass ein Sich-Erfahren im Hier und Jetzt für den Menschen nicht vollziehbar ist, bedeutet nicht, dass es damit als Ziel verloren gegangen wäre. Sehnsüchtig bleibt das Ziel des

⁹⁴ Mit Theatralität sind soziale Interaktionsformen gemeint, die in einer Wechselbeziehung zwischen sozialen und theatralen Verhaltensweisen stehen. Das spezifisch Theatrale besteht in einer face-to-face-Kommunikation, das bedeutet, das eine „unmittelbar bilaterale Beziehung zwischen Akteuren und Publikum besteht“ (PAUL: a. a. O., S. 223). Diese Beziehung zwischen dem Zuschauer und dem Akteur gründet auf reziproken Verhaltenserwartungen, wobei dem Zuschauer, dem Beobachter eine zentrale Bedeutung für die Konstitution des Theatralen zugeschrieben wird. Denn der Zuschauer als zusehender Mit-Spieler ermöglicht einen Kommunikationsvorgang mit dem Darsteller und erschafft letzten Endes die Voraussetzung für das Theatrale selbst.

⁹⁵ PAUL 1981, *Lehre vom theatralischen Verhalten*, S. 232.

⁹⁶ PLESSNER 1981: a. a. O., S. 364.

⁹⁷ PLESSNER 1975: a. a. O., S. 292.

Menschen sich zu zentrieren. Denn sonst würde die exzentrische Position in einer schizophrenen Situation münden. Normalerweise stellt es sich aber ganz im Gegenteil dar: der Bezug ist durch das Suchen der Mitte, durch das Halten der Mitte, durch das unersättliche Verlangen nach dem Augenblick, erhalten und letztlich bestimmt. Und dieses Verlangen, dieses Halten, dieses Suchen bleibt gerade durch die Distanz wach, so lange, bis es erfüllt wird.⁹⁸

Die Bindung an das Zentrum bleibt in jeder Form des Vollzugs, der Distanz, dem unersättlichen Verlangen auf die eigene Mitte, die wir als Ich bezeichnen, bestehen. Aber es findet kein sprichwörtliches Aufgehen, keine Verschmelzung, keine Einverleibung statt. Denn dieser Selbstbezug wird immer geradezu erlebt, zum Beispiel dieser Körper zu sein, auf diese Eigenschaften fixiert zu sein.

Und PLESSNER schreibt:

„Als Ich, das die volle Rückwendung des lebendigen Systems zu sich ermöglicht, steht der Mensch nicht mehr im Hier-Jetzt, sondern ‚hinter‘ ihm, hinter sich selbst, ortlos, im Nichts, geht er im Nichts auf, im raumzeithaften Nirgendwo-Nirgendwann. Ortlos-zeitlos ermöglicht er das Erlebnis seiner selbst und zugleich seiner Ort- und Zeitlosigkeit als das Außerhalb seines selbst Stehens.“⁹⁹

Die von PLESSNER beschriebene Selbsterfahrung wird gerade im Zugehen auf die starke Ort- und Zeiterfahrung im Hier und Jetzt, als das Gegenteil erfahren, also als die Ort- und Zeitlosigkeit, weil die Verschmelzung mit dieser Mitte nicht stattfinden kann, so dass dies ständig erfahrbar bleibt und thematisiert wird. Mein Selbst kann beispielsweise dieses Nichts zum eigenen Inhalt seiner Daseinssituation machen. Das wäre dann im Sinne PLESSNERS, was die Existenzphilosophie herausgestellt hat: die Erfahrung des Nichts.

Und ebendiese (existenzphilosophische) Erfahrung des Nichts erklärt PLESSNER aus der theatralen Situation, weil ebendiese theatrale Situation das Hier und das Jetzt nicht zulässt, sondern nur als Ort- und Zeitlosigkeit ermöglicht und zur Unmittelbarkeit des Seins führt. Einer Unmittelbarkeit des Seins, weil das Aufgehen in der Unmittelbarkeit des Hier und des Jetzt, die ich ja erlebe, nicht in dieser Hier- und Jetztsituation vollkommen substantiell zulässt, sondern stets sphärisch bleibt, eben aufgrund der Ort- und Zeitlosigkeit. Was also an PLESSNERS Begriff der

⁹⁸ Wir können ganz gut erkennen, dass das Ganze Sich-Erleben einen dynamischen Vollzugscharakter enthält.

⁹⁹ PLESSNER 1981: a. a. O., S. 364.

Exzentrizität deutlich wird ist, dass das ganze Spiel und alles das, was damit zusammenhängt, wie Imitation, Verkörperung, Verdoppelung des eigenen Selbst, Übertragung einer Rolle etc., mit dieser Grundkategorie der exzentrischen Position zu tun hat, mit dieser *Theatralität* im Kern des Menschen selbst.

2.3 Performative Darstellung im Spiel

Die anthropologische Situation des Spiels umfasst das Spiel als eine spezifische Form der Selbstentwurfserklärung, wobei die Aufgabe des Entwurfs darin liegt, Stellung zum Nicht-Festgestellten zu nehmen, wobei Feststellung keine ausnahmslose Festlegung bedeutet. Feststellung umfasst vielmehr den Entwurfscharakter an dem das erforderlich Provisorische der entstehenden Entwürfe, sowie das autobiographische Umwerten anhaftet. Und das, was festgestellt werden will, ist die Instabilität der menschlichen Daseinssituation, die zum Inhalt des Spiels wird. Das bedeutet, dass im Spiel mit der Instabilität so gespielt wird, dass in einer zweifachen Weise diese Instabilität ausgespielt wird.

Auf der einen Seite finden wir, kraft einem Erspielen von Objektkonstanz, die existenzielle Rolle des Spiels, die wir mit dem Aufsatz von Ernst HAIGIS, *Das Spiel als Begegnung*, zu veranschaulichen versuchten. Auf der anderen Seite widmeten wir uns den Aufsätzen von Helmuth PLESSNER zu, in dem besonders der Begriff der Verkörperung eine entscheidende Rolle gespielt hat und zum Erspielen von Selbstbildern führte.

Vor diesem Hintergrund können wir nun sagen, dass das Spiel einer Vergegenständlichung dient, das heißt der Herstellung einer Welt, die in ihrer Instabilität erfahren wird. Die Welt selbst, die Gegenstände, aber auch die eigenen Selbstbilder werden in diesem Spiel erspielt. Mit anderen Worten gesprochen: der Mensch „[...] spielt mit den Dingen und mit sich, in und mit allen Aspekten des Daseins.“¹⁰⁰ Die Vorbedingung dieser Denkfigur ist, dass die Welt als solche eben nicht fertig bzw. festgestellt ist, wie man das für gewöhnlich annehmen würde. Eine objektive Gegebenheit der Welt liegt hier nicht vor, sondern wird erst erspielt. Für den Bereich der Gegenstände war es letztlich diese Spannung zwischen Zerstörung und

¹⁰⁰ PLESSNER 2003d, *Der Mensch im Spiel*, S. 313. Der Aufsatz wurde 1967 herausgebracht.

seiner Wiederherstellung. Für den Bereich der Verkörperung ist es ganz vergleichbar. Wir können hier keine festen Selbstbilder feststellen. Das ist im Speziellen auch PLESSNERS Theorie der Exzentrizität. Denn der Mensch kann nicht von einem zentrischen Ich ausgehen, sondern er erkennt erst im Umgang mit der Ich-Erfahrung, dass eine solche Mitte nicht existiert, dass der Selbstbezug zu sich aus der Peripherie in die Mitte hinein spielt. Demnach bedeutet das Exzentrische, dass wir stets und immer bei anderen Gegenständen sind, dass wir stets und immer etwas anderes spielen. Und das ist genau die anthropologische Kategorie, die alsdann den Rollenbegriff ermöglicht.

In dieser Weise versucht PLESSNERS mithilfe seines 1948 veröffentlichten Aufsatzes, *Zur Anthropologie des Schauspielers*, diese anthropologische Kategorie an der Schauspielerei selbst zu verdeutlichen und zugleich zu verstehen, was hinter der Macht der Theatervorstellung, des Schauspielers, des Fiktiven, steckt.

PLESSNER hält fest, dass das Schauspiel von der kultischen Handlung herkommt. Mithin stellt die Urfigur des Schauspielers der Priester dar. Das bedeutet, dass ursprünglich der Schauspieler (in der Rolle eines Priesters) eine Art Vertreter ist, der hinter der Maske zum kultisch Handelnden wird, dementsprechend eine kultische Handlung vollzieht und durch die Maske zum Repräsentanten dieses Geschehens zum Maskenträger wird.¹⁰¹ Die Maske ist das Zeichen, dass irgendjemand Stellvertreter ist. Stellvertreter bedeutet, eine andere Rolle zu übernehmen als die, die man in seinem privatem Leben ausübt. Doch der Stellvertreter ist nicht nur die an den archaischen Kult gebundene Rolle, sondern er ist auch Vertreter einer Macht.¹⁰²

Für PLESSNER hat sich das moderne Schauspiel vom Kult dahingehend emanzipiert, weil, wie er sagt, die Maske fiel und die Person selbst und ihre Geschichte wichtiger geworden sind.¹⁰³ Dieser Bezug auf die eigene Person, besser gesagt, auf die Individualität der Person, findet für PLESSNER seine Vollendung im Film, weil der Film den Bühnenrahmen sprengt. Der Film bietet dem Menschen die Möglichkeit sich mitten in das Geschehen hinein zu versetzen, da die Kameraführung es erlaubt eine unmittelbare, gegenwärtige Teilnahme am Geschehen zu erfahren. PLESSNER schreibt dazu: Die Möglichkeit des Films

¹⁰¹ Der uns „vertraute Schauspielertyp ist ein Kind der Literatur“ schreibt PLESSNER (PLESSNER 2003c, *Zur Anthropologie des Schauspielers*, S. 404). Das heißt, eine moderne Erfindung.

¹⁰² Beispielsweise einer religiösen oder staatlichen Macht.

¹⁰³ Vgl. PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 405.

„versetzt den Zuschauer mitten in die Ereignisse, ohne ihn an seine Entrücktheit – die Bedingung seines Genusses – zu erinnern. Der Film bringt es zur Illusion des Schauspielers, der sich selbst verkörpert. Deshalb kann eigentlich nur hier die Rolle zum bloßen Vorwand und Hilfsmittel der Darstellung einer Person werden, deren Charme sie zum Star stempelt.“¹⁰⁴

Vor diesem Hintergrund können wir sagen, dass das moderne Schauspiel ein Selbstspiel ist, denn die Schauspieler „[...] spielen im Grunde sich selbst“¹⁰⁵, wobei es trotzdem noch Darstellung und Schauspiel bleibt. Ein Beispiel: im Falle, dass Louis de Funès oder Marlon Brando sich selbst spielen, dann spielen sie trotzdem noch Schauspiel, aber sie bleiben Schauspieler, bleiben in dieser Verwandlung. Beide haben keine feste Rolle mehr, sie spielen ihre eigene Rolle, sie spielen das, was sie selbst als Person in ihrer Doppelheit darstellen. Oder in PLESSNERS Worten ausgedrückt:

„Der Unterschied zum anonymen Maskentänzer der ‚Primitiven‘ liegt nur darin, daß seine Maske nicht aus Holz, sondern sein eigener Körper ist. Mit dem Fortfall der künstlichen Maske wird der Leib selbst zum Kunstmittel. Der Darsteller bleibt hinter seinem eigenen Aussehen genauso verborgen wie der kultische Tänzer. Nur mischt er in das Bild der Rolle seine eigene Individualität oder durchtränkt die eigene Individualität mit dem Bild einer Rolle.“¹⁰⁶

Kurzum: der Darsteller spielt sich selbst. Er verkörpert sich und ist darin trotzdem nicht er selbst. Diese Form des Körpers als eigene Rolle ist eine ausgespielte Rolle, die der Körper darstellt. Das Körperwerden ist der Zweck der Rollenübernahme. Aber was bedeutet das?

PLESSNER vergleicht den modernen Schauspieler mit dem antiken Kultpriester, der in einer Maske auftritt. Dazu stellt er fest, dass der Schauspieler in seiner Rolle letzten Endes nichts anderes ist als der verkleidete Priester hinter der Maske. Die Maske ist der Körper und der Körper kann die Maske werden. Der Körper selbst ist das Medium, das in das Spiel eingebracht wird. Im Unterschied zum anonymen Maskentänzer ist hier das Medium des modernen Schauspielers sein eigener Körper. Das bedeutet, dass dieser Körper dann in einer ganz bestimmten Weise figuriert werden muss und „indem wir diese Rollen verkörpern, figurieren wir.“¹⁰⁷ Der Körper

¹⁰⁴ PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 406.

¹⁰⁵ PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 406.

¹⁰⁶ PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 408.

¹⁰⁷ PLESSNER 2003d: a. a. O., S. 310.

muss also dargestellt werden. Und diese Darstellung ist hier das eigentliche Ziel, welches gelingen oder misslingen kann.

Zur Darstellung, zur Figuration, gehört immer auch eine Form der Verkleidung. Gemeint sind nicht nur Kostüme oder irgendeine Form der Maskerade. Gemeint ist vielmehr die Nacktheit des Körpers, die eine Verkleidung, die letzten Endes ein Ausdruck ist. Die Nacktheit als Verkleidung des Körpers ist also Teil eines Kleides oder eines Schmuckes, weil eben eine solche natürliche Gegebenheit des Körpers schon das Ereignis einer performativen Darstellung ist.¹⁰⁸ So liegt auch der Sinn des Schauspiels nicht in einer Darstellung von etwas. Die Bedeutung, ja die Würde des Schauspiels liegt in der Darstellung selbst, die zwischen Macht und Ohnmacht handelt.¹⁰⁹ Dazu schreibt Plessner:

„Zwischen Natur und Gott, zwischen dem, was kein Selbst ist, und dem, was ganz Selbst ist, steht der Mensch, der sein Selbst sich präsentiert. Er besitzt weder die ungehemmte Präzision der Marionette bzw. die Instinktsicherheit des Tieres noch die vollkommene Ursprünglichkeit unfehlbarer Verwirklichung.“¹¹⁰

PLESSNER bedient sich hier einer Marionettenmetapher¹¹¹, um die anthropologische Unvollkommenheit, den menschlichen Mangel an Natürlichkeit darzustellen. Dieser Verlust, dieser Mangel an Natürlichkeit steht in einer Beziehung – so könnte man zumindest KLEIST deuten – mit der Entstehung des Bewusstseins zusammen, was dem Menschen weder die Präzision der Marionette, noch die Instinktsicherheit eines Tieres zukommen lässt. So kann der Mensch zwei Extremzustände, Natur und Gott, nicht einnehmen. Er ist lediglich der Rollendarsteller zwischen diesen Extremen, das heißt, zwischen dem, was der Mensch nicht ist, und dem, was er nicht sein kann. Dazwischen nun steht er, der Mensch, der sein Selbst präsentiert. Das Selbst wird also als eine Selbstdarstellung verstanden. Ohne Darstellung kein Selbst und das Eigene, die Selbsterfahrung, muss im weitesten Sinne vorgespielt werden. Darstellung ist also ein Sich-etwas-Vorspielen, das primär den Sinn der

¹⁰⁸ Die Nacktheit wird inszeniert.

¹⁰⁹ PLESSNER schreibt dazu: „Jedoch übernimmt der Schauspieler, ob gut oder schlecht, in jedem Fall die Aufgabe, seiner Rolle eigene Figur zu sein. In dieser extremen Möglichkeit [...] wird der Menschendarsteller zum Repräsentanten menschlicher Würde. [...] Aber diese Würde hat ihre Wurzeln nicht allein in der Ebenbildlichkeit des Menschen zu Gott, sondern ebenso sehr in dem mit der Abständigkeit zu sich gegebenen Abstand zu ihm. Würde besitzt allein die gebrochene Stärke, die zwischen Macht und Ohnmacht gespannte zerbrechliche Lebensform“ (PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 416).

¹¹⁰ PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 416.

¹¹¹ PLESSNER greift in seiner Marionettenmetapher auf Heinrich v. KLEIST zurück und seine 1810 in den *Berlinern Abendblättern* veröffentlichte Erzählung *Über das Marionettentheater*.

Selbsterfahrung hat. Es ist nicht ein Sich-etwas-Vortäuschen, es ist mehr, wie seine eigene Lebensgeschichte angehen, seine Selbstgeschichte entwerfen, das eigene Geschehen, dieses Selbst in die Selbsterfahrung einfahren, ohne dabei über sie selbst zu verfügen.

Dazu PLESSNER:

„Er (der Mensch, L.S.) ist gebrochene Ursprünglichkeit, die nicht über sich selbst verfügt. Er fällt nicht mit dem zusammen, was er ist: Dieser Körper, dieses Temperament, diese Begabung, dieser Charakter, insofern als er sie, sich von ihnen distanzierend, als dieses ihm gegebene Sein erkennt. [...] Das was er hat, hat er zu sein – oder nicht zu sein“¹¹²

Obwohl der Mensch seine eigene Biographie, seine eigene Geschichte, seine Lebensgeschichte schreibt, fällt er nicht mit dem zusammen, was er eigentlich ist, also die Biographie, die Geschichte. Wenngleich wir beobachten, wir feststellen können, was der Mensch ist und ihn mit diesem Temperament, dieser Begabung, dieser Äußerlichkeit oder diesem Körper schmücken, fällt der Mensch mit diesem Temperament, mit dieser Äußerlichkeit, oder allgemeiner gesagt, mit diesen Eigenschaften nicht zusammen. Der Mensch entspricht nicht den Eigenschaften, die man an ihn richtet, weil er geradezu das ist, was er sich selbst er- und vorspielt.

An dieser Stelle stoßen wir an eine ganz bizarre Art der Verweigerung: der Mensch entspricht nicht den Eigenschaften, die man an ihn richtet, er fällt nicht mit dem zusammen, was man von ihm weiß. Er ist geradezu das, was er selbst im Spiel sich vorspielt. An dieser Vorstellung vom Menschen haftet ein Vollzugscharakter, eine Prozesshaftigkeit, ein Entwerfen und Verwerfen eines Selbst an, die die Annahme eines Statischen, also eines unveränderlichen Bildes des Selbst, negiert. Denn Spiel bzw. zu spielen ist ein ständig vor sich gehender Prozess, ein immerwährendes Stadium der Entwicklung und kein statisches Resultat.

Es ist ja nicht so, dass die Feststellungen über den Charakter oder die Äußerlichkeit keine Wirklichkeiten sind. Aber es ist keinesfalls so, dass der Mensch mit dieser Wirklichkeit zusammenfällt, weil er, und dass ist die Position der Rolle, andere Rollen übernehmen kann.¹¹³ Der Mensch kann dieses Aussehen, diesen Körper haben, aber er kann sie auch dazu benutzen, einen anderen Charakter, eine andere

¹¹² PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 416 f.

¹¹³ PLESSNER schreibt dazu: „Er (der Mensch, L.S.) figuriert als ... und er kann dabei eine gute oder eine schlechte Figur machen. Die Figur selbst aber steht fest, er hat sie nur zu sein“ (PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 413).

Äußerlichkeit, eine völlig andere Rolle zu spielen, wie jeder Schauspieler das vermag.

Wieder einmal PLESSNER:

„In diesem Sich-selbst-präsent-Sein liegt der Bruch, die ‚Stelle‘ möglichen Sich-von-sich-Unterscheidens, die dem Menschen im Zwang zur Wahl und als Macht des Könnens seine besondere Weise des Daseins, die wir die exzentrische genannt haben, anweist. Sie ist ein Vorzug und eine Schwäche in einem. Sie exponiert ihn und setzt ihn damit besonderer Gefährdung aus, der er in den Korrekturen und Kompensationen der Kultur auf besonderen Wegen zu begegnen sucht. Auf einem dieser Wege macht er sich diese Situation selber durchsichtig, stellt sie vor und löst sich von ihr, im Bilde freilich nur und imaginativ: auf dem Wege des Schauspiels.“¹¹⁴

Auf dem Wege des Schauspiels also, aus einer Vorstellung des Theatralen, macht sich der Mensch seine Situation klar. Die Selbstdarstellung bedeutet keine Identifikation, keine Objektivierung, sondern bietet eine Gelegenheit der Selbsterfahrung an, die aber auch ein besonderer Weg, eine Gefährdung, eine Schwäche sein kann.

Auf dem Wege des Schauspiels macht sich der Mensch seine exzentrische Situation, seinen doppelten Abstand deutlich, so dass das Schauspiel nicht weniger als die Darstellung der menschlichen Situation selbst ist. Für PLESSNER spiegelt das Schauspiel, mit all seinen Möglichkeiten, die gesamte Daseinssituation wieder. Und es ist nicht einfach nur eine Abspiegelung, sondern erst über das Schauspiel lernt der Mensch etwas über sein In-der-Welt-Sein, über seine Rolle im Leben, über sein eigenes Selbstbild kennen. Denn das Schauspiel oder die Aufführung vollzieht sich in einer Interdependenz zwischen Spielen und Schauen, die zum Selbstbildentwurf führt und als zentrales anthropologisches Merkmal zum Gegenstand philosophischer Reflexion wird. In dieser Weise konstituiert sich Schauspiel als eine spezifische symbolische Interaktion, die sich mittels Performativität darstellt.

2.3.1 Theatralität und Performativität

¹¹⁴ PLESSNER 2003c: a. a. O., S. 417.

Um diese anthropologische Bedeutung des Schauspiels noch genauer zu erörtern, möchte ich mich an einen Ansatz von Victor TURNER orientieren, der die Theatralität moderner Gesellschaften anhand verschiedener paratheatraler Verhaltensformen, wie Fest, Ritual oder Zeremonie, untersucht hat.¹¹⁵

TURNER selbst ist ein einflussreicher Ethnologe des 20. Jahrhunderts. Mit seinem Hauptwerk, *From Ritual to Theatre*¹¹⁶, hat er eine ‚Ritualtheorie‘ entworfen, die nicht nur Einfluss auf viele Nachbarwissenschaften erzielte. Darüber hinaus entfaltete seine Theorie auch außerhalb der akademischen Disziplinen eine breite Wirkung.¹¹⁷ In seinem 1982 erschienenen Essayband versucht er sich der Frage zu nähern, worin der Ernst des menschlichen Spiels besteht?

Als Antwort auf die Frage beschreibt TURNER den Ernst einer anthropologischen Bedeutung des Spiels, dass es das menschliche Leben in einer Vorführung, in einer theatralen Situation darstellen kann. Im Schauspiel wie im Ritual wird das Leben vorgeführt und vorgestellt. Und bei TURNER wird das Leben nicht nur im Spiel und als Spiel angeschaut, es bekommt selbst die Bedeutung des Spiels.

Bei seinen ersten Feldforschungen unter den im nordwestlichen Sambia (ehemals Nordrhodesien) lebenden Ndembu studiert TURNER, im klassischen Stile der Sozialanthropologie, die soziale Integration der Ndembu-Dörfer. Während seiner Beobachtungen konnte er feststellen, dass die soziale Organisation der Ndembu die Entstehung von Konflikten nicht hemmte, sondern zu seinem Erstaunen geradezu förderte. Die Prozesse, die sich vor seinen Augen vollzogen, nannte er alsdann *soziale Dramen*.¹¹⁸ TURNER schreibt dazu:

„[...] im Verlauf sozialer Dramen ist das emotionale Klima einer Gruppe von Gewittrigen [sic!] Entladungen und böigen Luftströmungen bestimmt! Vorangegangen ist meist eine öffentliche Verletzung der geltenden sozialen Regeln, die von einem schweren Vergehen gegen [sic!] den Verhaltenscode bis hin zu einem Mord reichen kann. Ein solcher Regelbruch kann das Ergebnis einer Gefühlaufwallung, einer Affekthandlung oder einer kühlen

¹¹⁵ TURNER beobachtet also jede soziale Interaktion als eine Erscheinungsform inszenierter Wirklichkeit, das heißt wesentliche Lebensbereiche unterliegen denselben Inszenierungsprozessen, wie eine Theateraufführung auf der Bühne. Ein entscheidender Faktor ist hierbei, wie schon bei PLESSNER erörtert, die Anwesenheit von Zuschauern, von einem Publikum.

¹¹⁶ Die Schrift erschien 1982 in den von Brooks McNAMARA und Richard SCHECHNER herausgegebenen *Performance Studies Series*. In der deutschen Übersetzung liegt das Werk unter dem Titel *Vom Ritual zum Theater* vor.

¹¹⁷ Man kann TURNER nicht im strengen Sinne einen Philosophen nennen. Jedoch setzt er sich als Ethnologe mit der deutschen Philosophietradition genau auseinander, insbesondere mit Wilhelm DILTHEYS Erlebnisthematik.

¹¹⁸ Soziale Dramen finden für TURNER sowohl in alltäglichen Konfliktsituationen archaischer Gesellschaften, als auch in komplex politischen Massengesellschaften statt.

Kalkulation sein – eine bewußte [sic!] politische Tat, die die bestehende Machtstruktur in Frage stellt.“¹¹⁹

Zu Beginn eines solchen sozialen Dramas steht immer ein Bruch in der sozialen Struktur, der sich schließlich zu einer offenen Krise steigert und abhängig von den besonderen Konstellationen und Interessen einzelner Akteure zu unterschiedlichsten sozialen Verläufen, wie politischen, rechtlichen oder rituellen Prozessen, führen kann. Am Ende eines solchen Prozesses steht dann eine Reintegration in die bestehende Ordnung der Gemeinschaft oder das soziale Drama führt geradewegs zur Bestätigung unwiderruflicher Brüche in der sozialen Gesellschaft.

Aus seinen Beobachtungen entwickelt TURNER nun seine Grundannahme, wonach soziale Interaktionen stets einen prozesshaften Charakter besitzen und dementsprechend in ihrer Inszenierungsprozesshaftigkeit untersucht werden müssen. Ergänzend zu seiner Grundannahme lehnt sich Victor TURNER auf ein analytisches Konzept an, das im Kern auf die Untersuchungen des französischen Ethnologen Arnold VAN GENNEP zurückgeht.

Bereits 1909 beschrieb VAN GENNEP eine ethnologische Erscheinungsform, den Passageritus bzw. Übergangsritus¹²⁰. Gemeint ist der Übergang von großen Krisen, die im Leben selbst angelegt sind, wie die Geburt oder der Tod¹²¹, und den Status eines Menschen nachhaltig verändern. VAN GENNEP behandelt also ein bestimmtes Übergangsphänomen sowie dessen Überwindung, das in der Begehung vollzogen wird und mithin in seiner Prozesshaftigkeit als Übergangsritus erscheint. Und die Begehung vollzieht sich in ganz bestimmten Übergangsriten, die letztlich dazu dienen, die Welt immer wieder von vorne beginnen zu lassen.

Unter dem Übergangsphänomen, also dem Begriff des Übergangsritus, versteht VAN GENNEP Riten, die Risse im Lebenslauf bewältigen und sich in einem dreigliedrigen Schema vollziehen: alles beginnt mit einer Trennungsphase, das heißt der Trennung von der alltäglichen Umgebung, an derer sich die bedeutungsvolle Phase des Übergangs anschließt, die der Ritus selbst inszeniert und die schließlich in der Wiedereinführung in den Alltag und der Gesellschaft mündet, in die letzte Phase der Angliederung. Das sind die drei Phasen zur Bewältigung solcher Brüche bzw. Krisen.

¹¹⁹ TURNER 2009, *Vom Ritual zum Theater*, S. 11 f.

¹²⁰ VAN GENNEP selbst spricht von *Les rites de passage*, die den Titel seines 1909 publizierten Buches bilden.

¹²¹ Ethnologisch bedeutet ja Heirat immer einen Bruch mit der alten Familie.

TURNER folgt diesem Modell von VAN GENNEP und erfasst drei Phasen im Ritus, dessen mittlere Phase ihn insbesondere interessiert und die er als *liminale* bezeichnet. In dieser Phase des Ritus spricht TURNER von einer *liminal personae*. Das bedeutet, dass eine Person, die einen Übergangsritus absolviert weder hier noch dort ist, weder die Person ist, die er oder sie früher war, noch die Person ist, die er oder sie später sein wird. Die Person ist beispielsweise nicht mehr Kind, aber auch noch nicht Erwachsener, weder ein Mädchen, noch eine Frau. Sie steht zwischen den sozialen Positionen. Dieses *Dazwischenstehen* ist für TURNER durch ein sozialanthropologisch gut bekanntes und hier entscheidendes Faktum gekennzeichnet: während der liminalen Phase eines Rituals werden alle Mitwirkenden, die rituellen Subjekte, stets gleich behandelt, genauer gesagt: sie sind alle derselben Autorität unterworfen. So unterstehen in einem Übergangsritus der Ndembu alle Jungen gleichermaßen der Autorität der Alten. Dagegen sind die Älteren dazu verpflichtet den korrekten Ablauf der rituellen Handlungen sicherzustellen. An diesem Punkt sind nun jegliche sozialen Konfigurationen, die im Alltag vorhanden sind, aufgehoben. TURNER nennt diese Art von Gemeinschaft *communitas*, die er eng mit seinem Konzept der Liminalität verbindet. *Communitas* wendet sich aber nicht mehr der integrativen Leistung des Rituals zu, was die Liminalität tut, vielmehr beschreibt *communitas* die Erfahrung, die alle Beteiligten im Prozess des Ritus machen, die Erfahrung menschlicher Gleichheit und Gemeinschaft.¹²²

Des Weiteren findet TURNER insbesondere in der indogermanischen Wurzel *per-, die im englischen Wort ‚experience‘ vorkommt, einen Anschluss an den Begriff des Erlebens, des Erlebnisses, mit dessen Hilfe soziale Dramen dargestellt und mithin im neuen Kontext kommunizierbar gemacht werden können.¹²³ Diese Darstellung, dieser neue Kontext realisiert sich im ausgehenden 20. Jahrhundert für TURNER im Performancetheater (bzw. experimentelles Theater). TURNER schreibt dazu:

„Ein Erlebnis ist gerade ein Prozeß, der nach abschließendem ‚Ausdruck‘ verlangt. Hier kann uns die Ethnologie des Wortes ‚Performance‘ weiteren

¹²² Diese Inszenierung, dieses Rollenspiel bildet für TURNER nicht nur den Keim des klassischen Theaters. Theater ist für TURNER „[...] tatsächlich eine Dramatisierung, eine Übersteigerung juristischer und ritueller Prozesse; nicht bloß eine einfache Reproduktion der gesamten ‚natürlichen‘ Verlaufsform des sozialen Dramas. Theater hat daher sowohl etwas vom Untersuchungs-, richterlichen Entscheidungs- und selbst Strafcharakter des Gesetzesvollzuges als auch vom sakralen, mythischen, numinosen, selbst ‚übernatürlichen‘ Charakter religiösen Handelns – bis hin zum Opfer.“ (TURNER: a. a. O., S. 15).

¹²³ Vgl. TURNER: a. a. O., S. 23-25. TURNER lehnt sich hier an den Erlebnisbegriff von Wilhelm DILTHEY an, der den Begriff Erlebnis in einem Erleben von Zusammenhängen erfasst.

Aufschluß geben. Das Wort hat nichts mit ‚Form‘ zu tun, sondern leitet sich vom altfranzösischen *parfournir*, ‚abschließen, vollenden‘ oder ‚sorgfältig durchführen‘ her. Eine Darstellung (performance) ist also der geeignete Abschluß eines Erlebnisses.“¹²⁴

Performance ist also ein entscheidendes Wort für TURNER. Die Performance ist etwas Abschließendes, Vollendetes. Die Performance, verstanden als Abschluss oder Vollendung, hat die Aufgabe einem Erlebnis Ausdruck zu verleihen, dieses Erlebnis noch einmal darzustellen und damit dem Erlebnis *Objektivierung* zu verschaffen. Performance dient also der Objektivierung eines Erlebnisses, sie ist dessen einzig möglicher und endlicher Abschluss, gewissermaßen sein Ausdruck.

An dieser Stelle möchte ich daran erinnern, was ich weiter oben, zum Thema der Objektivierung im Bezug mit dem Spiel gesagt habe. Es ging um das Objektivwerden eines Geschehens, das von sich aus nicht objektiv ist. Das war sowohl bei der Vergegenständlichung, Vergegenständlichung als ein Objektivwerden des Nichtfeststellbaren, wie bei der Rolle der Fall. Denn auch die Rolle ist das Objektivwerden, das Verkörpern des Nichtfeststellbaren. TURNER überträgt dieses Strukturmoment auf das Erlebnis. Das bedeutet, Performance ist die Objektivierung des Nichtfeststellbaren des Erlebnisses. Das Erlebnis selbst ist ein Nicht-Feststellbares, welches durch die Performance einen Abschluss und einen Ausdruck gewinnt.

Nun können wir unsere Vorüberlegungen mit den Einsichten TURNERS verbinden und meines Erachtens zu einem umfassenderen Spielbegriff gelangen, der sich an die bisher gesamte anthropologische Untersuchung angliedert, weil hier das Drama des menschlichen Lebens selbst in den Blickpunkt gerät. Hier geht es nicht nur darum, dass wir Rollen wechseln, dass wir Gegenstände zerstören und wiederherstellen, sondern hier geht es vielmehr darum, dass das menschliche Drama selbst in seinen Krisen, nämlich an seinen Übergängen, wiederhergestellt wird. Das ist letzten Endes die Funktion des Übergangsritus: die Wiederherstellung des gebrochenen Verlaufs des Lebens.

Und auch TURNER hat dies zu seinem theoretischen Hauptpunkt gemacht. Wie schon erwähnt, orientiert sich TURNER in seinem Ansatz an DILTHEYS Begriff des Erlebens. Das Erleben selbst ist aber kein bloßes Verfließen von Geschehnissen, sondern hat eine Struktur und diese muss geformt werden, denn das Erlebnis ist an sich nicht

¹²⁴ TURNER: a. a. O., S. 18.

festgestellt. Die Form der Struktur ist hier der allgemeine Inhalt des Theaterspiels als eine spezifische symbolische Interaktionsform mit dem Ziel einem Geschehnis sein Ende zu geben, seinen Abschluss. Performance ist eine Darstellung, die das Erlebnis zum Abschluss bringt, es ist das Objektwerden eines Geschehens. Das bedeutet, die objektive Form, die vorläufige Beendigung, ist eine entscheidende Bedingung, damit etwas wieder belebt wird und wiederholt werden kann. Performance ist damit der konstitutive Moment des kulturschaffenden Menschen.

TURNER bedient sich in diesem Zusammenhang nicht zufällig einer Theatermetapher, denn diese transformiert Situationen, Wünsche und Handlungen in eine Inszenierung, in eine Aufführung auf einer Bühne. Im Speziellen wendet sich TURNER dem Performancetheater zu. Für ihn ist das die Möglichkeit eine Art Urtheater umzusetzen. Mit Rückgriff auf DILTHEY schreibt er:

„Dies alles erinnert stark an das, was Dilthey über das ‚Erleben‘, das ‚Durchleben‘ einer Abfolge von Ereignissen sagte – handle es sich dabei um ein Ritual, eine Pilgerfahrt, ein soziales Drama, den Tod eines Freundes, eine langwierige Niederkunft oder andere Erlebnisse. Ein solches Erlebnis ist jedoch so lange unvollständig, solange nicht eines seiner ‚Momente‘ die ‚Darstellung‘ – d.h. ein Akt kreativer Rückbesinnung – ist, durch die den Ereignissen und Teilen des Erlebnisses ‚Bedeutung‘ zugeschrieben wird, selbst wenn die Bedeutung die ist, daß [sic!], es keine Bedeutung gibt.“¹²⁵

Wie wir gut lesen können, beschreibt TURNER besondere Erlebnisse, wie beispielsweise Erlebnisse der Trennung oder schmerzhaftes Erlebnisse. Und solche Erlebnisse sind so lange unvollständig, unvollkommen, solange nicht ein Akt der Darstellung, ein Akt kreativer Rückbesinnung, dieses Erlebnis zur Bedeutung erhoben hat. Denn von sich aus ist ein solches Erlebnis nicht bedeutungshaft. Ihm nun eine Bedeutung zuzuschreiben heißt dem Erlebnis eine Performance zu geben. Dazu TURNER:

„Erleben bedeutet also sowohl ‚durchleben‘ wie ‚erinnern‘ und ‚vorwärts wollen‘, d.h. unter Vermeidung vergangener Irrtümer und Gefahren Ziele und Modelle künftigen Erlebens entwickeln.“¹²⁶

¹²⁵ TURNER: a. a. O., S. 25.

¹²⁶ TURNER: a. a. O., S. 25.

Wir können gut erkennen, dass die ganze Erinnerungsstruktur gebunden ist an die Möglichkeit des Transportes performativer Verarbeitung dieses Erlebens, die beispielhaft das Performancetheater umsetzt:

„Experimentelles Theater ist ‚dargestelltes‘, mit anderen Worten ‚wiederhergestelltes‘ Erlebnis, d.h. der – oft ausgedehnte und in sich untergliederte – ‚Moment‘ im Prozess des Erlebens, in dem durch das ‚Wiedererleben‘ des ursprünglichen Erlebnisses (oft eines subjektiv wahrgenommenen sozialen Dramas) Bedeutung entsteht und eine angemessene ästhetische Form erhält. Diese Form wird dann zu kommunizierbarer Weisheit, die anderen hilft, nicht nur sich selbst, sondern auch die Zeiten und kulturellen Bedingungen, die ihr Wirklichkeits-‚Erleben‘ bestimmen, besser zu *verstehen*.“¹²⁷

Performancetheater ist also für TURNER die ursprüngliche Form einer solchen Bedeutungsgebung, denn Performancetheater ist ein Vorgang, der den Prozess des Erlebens heraushebt und damit eine Wiederherstellung des Erlebnisses durch die Bedeutungsgebung ermöglicht. Die Bedeutungsgebung ist für das Erinnern und die Wiederherstellung nötig und verdeutlicht die Struktur des performativen Theaters: es ist eine Wiederholung, um dem Geschehen Bedeutung zu geben.

Wie ich oben angesprochen habe, ist TURNER stark von VAN GENNEP beeinflusst und zwar in der Weise, dass er gerade die Übergangsphase als spezifischen Untersuchungsgegenstand heraushebt und noch einmal differenziert: er differenziert die Übergangsphase in einerseits eine *liminale* Phase und andererseits *liminoide* Phase. Und diese Bewältigung des Übergangs ist für das Spiel grundlegend, denn das Spiel wird durch diese liminoide Phase gekennzeichnet.

Das Spiel, auch als ernstes Spiel des Übergangsrituals, gehört für TURNER zur Übergangsphase. Denn der Spielcharakter strebt eine Vervollständigung des Geschehens an. Und was nun vervollständigt wird, ist die Situation des Übergangs insgesamt. Das Spiel selbst ist eine Form des Übergangsfindens. Aber nicht von irgendetwas, sondern von dem Geschehnis selbst. Das Geschehnis wird in dieser Phase abgerundet, es wird an den Brüchen geheilt.

Und diese Komponente fällt nach TURNERS Beobachtungen in den modernen Gesellschaften immer mehr weg, was zur grundsätzlichen Problematik wird und gleichsam die fundamentale Kulturkritik TURNERS offenbart. Und was, kulturkritisch,

¹²⁷ TURNER: a. a. O., S. 25 f.

eine Kultur verliert, wenn sie diese Erlebnisstrukturen nicht mehr vollzieht, drückt TURNER wie folgt aus:

„Es scheint als ob im Zuge der Industrialisierung, Urbanisierung, Alphabetisierung, Arbeitsmigration, Spezialisierung, Professionalisierung, Bürokratisierung, der Trennung der Muße- von der Arbeitssphäre mit Hilfe der Stechuhr die frühere Integrität der orchestrierten religiösen Gestalt, die einmal das Ritual konstituierte, aufgebrochen ist und viele spezialisierte Darstellungsgattungen aus dem Tod des allmächtigen opus deorum hominumque geboren wurden. Diese industriellen Mußegattungen umfassen Theater, Ballett, Oper, Film, den Roman, Dichtkunst, Kunstaussstellung, klassische Musik, Rockmusik, Karnevals, Prozessionen, volkstümliche Dramen, wichtige Sportereignisse und vieles mehr. Mit der Desintegration ging die Säkularisierung einher. Traditionelle Religionen, deren Rituale eines Großteil ihres früheren symbolischen Reichtums und ihrer früheren symbolischen Bedeutung beraubt sind, bestehen zwar in der Mußesphäre weiter, sind aber nicht gut an die Modernität angepasst. Modernität bedeutet die Überbetonung der Wirklichkeitsform [...].“¹²⁸

Das bedeutet: In integrierten Gesellschaften war letztlich alles durch diese Erlebnisgestalt getragen, als Form der Kultur, die darin bestand, Trennungsphasen zu organisieren und damit nicht nur die Erlebnisstruktur zu vervollständigen und zu integrieren, sondern auch die Gesellschaft zusammenzuhalten. Mit der Vergrößerung und Spezialisierung der Gesellschaft ist diese Integrität von vorn herein nicht mehr möglich gewesen. Und jetzt wird versucht dies auf anderen kulturellen Wegen wieder einzuholen und zwar über gewisse Mußegattungen oder Spielgattungen. Das hat einen heilenden Charakter, aber im Sinne, dass die große Integrität, die der Ritus stiftet, nicht mehr möglich ist. Die Integrität der religiösen Gestalt ist aufgebrochen und viele spezialisierte Darstellungsgattungen sind hervorgegangen.

Dennoch sehen wir hier ein Beispiel, welche Rolle das Spiel übernehmen kann, nämlich die alte rituelle Form. Das Spiel ist ein übergangähnliches Geschehnis, welches das Ereignis komplettiert und zum Abschluss bringt. Das Spiel hat die Struktur des Übergangsritus, ist allerdings nicht ritualisiert, sondern bewältigt nur diese Phasen der Trennung, des Übergangs und der Angleichung.

¹²⁸ TURNER: a. a. O., S. 137.

3. Die Fiktionalität im Spiel

Im letzten Kapitel konnten wir erfahren, dass das Spiel als anthropologische Kategorie gleichsam einem Selbstentwurf entspricht. An dieser Auffassung vom menschlichen Leben als einem *Entwerfen* und *Verwerfen* eines Selbst haftet sowohl das Provisorische der entstehenden Entwürfe, als auch das autobiographische Umwerten an. Aber das Wesentliche liegt im Instabilitätscharakter selbst: das nicht festgestellte Wesen Mensch, mit all seiner plastischen, weltoffenen und variablen Antriebsstruktur erlebt sich im Spiel selbst bzw. die Instabilität als wesentlichen *Inhalt des Spiels*. Und diese Gestaltung des Nicht-Festgestellten bildet eine spezifische Form des Selbstentwurfs, des Selbstbildes.

In diesem Sinne entspräche Spiel einer menschlichen Wahrnehmungs- und Daseinsweise, die letzten Endes zur Selbstverwirklichung des Menschen, zur seiner Menschwerdung führt und sich im Spannungsfeld aller Zwänge und Notwendigkeiten des Lebens und wie diese zu bewältigen sind, bewegt. Das würde heißen, dass das Spiel keine Unverbindlichkeit vermittelt, das im Spiel nicht so etwas wie Beliebigkeit des Geschehens herrscht. Vielmehr entspräche jeder Entwurf einem ausgeprägten moralischen, das heißt handlungsbezogenen Charakterzug. Und im Spiel würde, handlungsorientiert, ein Umgang mit eben diesen Zwängen und Notwendigkeiten, die sich aus der biologisch-physikalischen Welt heraus aufdrängen, gesucht. Der anthropologische Begriff des Spiels strebt somit einen Umgang mit eben dieser Wirklichkeit, die eine eindringende, unmissverständlich authentische Gesinnung besitzt.

Und im Spiel wird geradezu mit dieser authentischen Gesinnung, mit dieser verbindlichen Wirklichkeit, die im Leben selbst an jeden Einzelnen herantritt, spielerisch, im Sinne des Als-ob, umgegangen. Denn nur wenn eine unmittelbar-beidseitige Beziehung zwischen Handlungsakteur und Gegenstandswelt/Mitmensch besteht, eine reziproke Betrachtung des Anderen vorhanden ist, die auf einer Erzeugung von Als-ob-Handlungen beruht, konstituiert sich Spiel als symbolische Interaktionsform. Damit rückt das wechselseitige Rollenverhalten in den Mittelpunkt.

Unsere vorangehenden Überlegungen führten uns ins Rollenschauspiel, in dem rollendarstellendes Verhalten von rollenunterstützendem Verhalten beantwortet wird und jene Rückkoppelung gewährleistet ist, die das gemeinsame Ergebnis der Spielenden, also die Inszenierung, erzeugt. Mit PLESSNER haben wir erfahren, dass

die anthropologische Bedeutung eines solchen Rollenspiels in der konstitutiv-theatralischen Situation, das heißt Rollen übernehmen zu können, liegt, die letzten Endes als Möglichkeit des Menschen zur Selbstverwirklichung, zur Menschwerdung ist. Fiktionalität wird hier als ein Spielmodell behandelt, als ein Modell spielerischer Rollenübernahme. Es ist die fiktive Rolle, die zu einer gespielten und reflektierten Selbstentwurfserklärung einlädt und mittels der Reziprozität der Perspektiven naturalisiert wird.

Die Frage nach der Fiktionalität, nach einer gelingenden fiktionalen Operation, erschließt sich nicht nur aus einer reinen semantischen Eigenart, sondern kann auch anthropologisch, das heißt aus dem körperlichen Sichverhalten, aufgefasst und in der Fragestellung nach einem anthropologisch fiktionskonstitutiven Moment artikuliert werden. Dabei wird der fiktionale Status des Gedachten nicht als Täuschung erlebt, sondern als Bedingung dessen erfahren, wofür es steht, nämlich für das im höchsten Sinne Reale. Wir stellen uns etwas so vor, wie es zwar gerade nicht ist und wovon wir auch wissen, dass es gerade nicht so ist, wie wir es uns vorstellen und dennoch behandeln, ja verkörpern wir es, als ob es da wäre und wir es auch wüssten, dass es da ist.

Damit rückt nun endgültig die Figuration des Als-ob, also die im Spiel entwickelte Fiktionsbildung in unseren Blickpunkt. Und das Tun-als-ob überführt in ein Interaktionsfeld, in dem einerseits der Bezug zur greifbaren Realität negiert, auf der anderen Seite aber verpflichtend den (Spiel-)Regeln nachgefolgt wird, solange man spielt. An dieser Stelle schließt sich die Funktion der Vorwegnahme, des Probehandelns an, die für die Inszenierung des Wirklichen dient. Denn Fiktionalität hängt weitestgehend von Wirklichkeitsvorstellungen und Sprachverwendungskenntnissen ab, was nicht nur auf eine pragmatische Gesinnung von Fiktionalität verweist, sondern vielmehr die Frage nach der Relevanz der Fiktionalität im Leben der Menschen aufwirft? Was also hat es mit der Fiktionalität auf sich? Wieso ist sie dem Anschein nach so wichtig für den Menschen? Und wie kommt es, dass das Spiel eine Fiktionalität, also ein Tun-als-ob, konstruiert, das eine wirklichkeitsstiftende Entsprechung besitzt ohne sich in Wirklichkeit zu realisieren? Und können wir aus der Beschaffenheit des Fiktiven etwas über uns selbst erfahren? Mit dieser komplizierten Gedankenfigur möchte ich mich nun auseinandersetzen.

3.1 Kontextualität der Fiktionalität

Im wissenschaftlichen Diskurs bezeichnet der Begriff Fiktion¹²⁹ eine Annahme, deren Unwahrscheinlichkeit, ja sogar Unmöglichkeit eindeutig eingesehen wird, und die dennoch, als eine Art methodischer Hilfsbegriff, dem menschlichen Verstande große Dienste leisten kann, insbesondere, weil ein korrektes Resultat oder ein praktischer Zweck trotz widerspruchsvoller oder auch falscher Voraussetzungen zu erreichen sei.¹³⁰ Diesem Kriterium bediente sich insbesondere die Sprachphilosophie im 20. Jahrhundert, um den Begriff der Fiktionalität zu erklären. In formallogischen, ontologischen oder sprachakttheoretischen Analysen wurde alsdann versucht über den fiktionalen oder nicht-fiktionalen Charakter einzelner, aus der pragmatischen Alltagskommunikation herausgerissener, Sätze zu entscheiden, ob sie nun wahr oder nicht-wahr seien. Doch einzelne Aussagen sagen wenig über den kontextuellen Zusammenhang aus, in dem diese stehen. Vielmehr postulieren sie eine Form der Isoliertheit, eine Zusammenhangs- und Beziehungslosigkeit. Jedoch sollte die Fiktionalität aus einem Relationsfeld, aus einem bestimmten Zusammenhang heraus analysiert werden, in dem die Fiktionalität dann bestimmt wird.¹³¹

Durchaus können zwar einzelne Aussagen in Bezug auf ihre Wahrheit oder Falschheit differenziert werden. Sie können aber nicht in Bezug auf ihre Fiktionalität oder Nicht-Fiktionalität entschieden werden. Denn immer entscheidet auch der Kontext, also die Umgebung, wofür eine Aussage zu gelten hat. Beispielsweise geben der Mythos, der Roman, das Theater oder der Film Rahmenbedingungen für alle in ihnen enthaltenen Sätze vor. Jeder einzelne Kontext für sich vermittelt eine

¹²⁹ Aus dem Substantiv Fiktion können zwei verschiedene Adjektive differenziert werden, nämlich *fiktiv* und *fiktional*. Das heißt: Als *fiktiv* sind solche Vorstellungen oder Gegenstände zu bezeichnen, die den Anspruch, wahr zu sein, aberkannt bekommen haben, denen also eine Existenz nicht zugesprochen wird. Die sich als wirklich vorgegebenen Vorstellungen und Gegenstände entlarven sich letztlich als ausgedacht und erdichtet. Dieses negative Prädikat wird reflexiv festgestellt, weshalb auch Fiktivität ein Urteil des Wissens ist. Beispielsweise sind Figuren wie Sherlock Holmes oder Artréju fiktive Personen. Als *fiktional* sind solche Vorstellungen oder Gegenstände zu bezeichnen, die auf den Anspruch, wahr zu sein, sich also an der Wirklichkeit zu überprüfen, verzichtet haben und mit ihm nur spielen. Es ist eine besondere Darstellungsweise, die einen nicht wirklichen, nicht verifizierbaren, aber doch möglichen Sachverhalt präsentiert, ohne dabei einen Bezug zur Wirklichkeit vorauszusetzen. Fiktionalität enthält also ein positives Prädikat, welches von vornherein akzeptiert wird. Es ist ein Akt des Bewusstseins. Zwischen dieser Differenzierung besteht aber auch ein Zusammenhang: was das kulturelle Wissen als fiktiv ausscheidet, lebt im kulturellem Gedächtnis als fiktional weiter. Sobald Mythen als unwahr, als fiktiv angesehen werden, können sie fiktional eine neue, kunstvolle Geltung erhalten. Kurzum: ob wir nun Wahrheiten finden oder Fiktionen produzieren, entscheidend ist erst die historische Situation. Vgl. hierzu RÜHLING 2002, *Fiktionalität und Poetizität*, S. 29-34.

¹³⁰ Vgl. zur Bedeutung der Fiktion WAGNER, *Fiktion/Fiktionalismus*, in SANDKÜHLER 1999, *Enzyklopädie Philosophie*, S. 386-388. LÖTSCH, *Fiktion*, in RITTER 1972, *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, S.951-953. FULDA, *Fiktion*, in REINALTER/BRENNER 2011, *Lexikon der Geisteswissenschaften*, S. 181-188.

¹³¹ HENRICH/ISER 1983, *Funktionen des Fiktiven*, S. 9.

ganz bestimmte Fiktionalitätserfahrung und sagt darüber hinaus etwas über seine Interpretierbarkeit aus. Aus diesem Grund müssen auch alle Versuche Fiktion zu definieren scheitern, solange sie sich nicht selbst als Moment des historischen Prozesses erkennen, in dem eine Welt des Mythos, der Magie und des Glaubens unterschieden wird. Anscheinend hängt es also von dem jeweiligen geschichtlichen Wissenstand und nicht nur von unveränderten Kennzeichen der Sprache ab, was als Fiktionalität zu gelten habe. In der Antike hielten die Griechen die Erzählungen von HOMER durchweg für wahr. Hingegen betrachtet sie der postmoderne Europäer als fiktiv. Die Frage lautet nun, in welcher Ausdehnung, von der aus Fiktionalität bestimmt wird, kann ein Bedeutungszusammenhang hergestellt werden, der die Relevanz der Fiktionalität im Leben der Menschen darstellt?

3.2 Das Wissen um die Fiktionalität

Als Grundlage für eine gegenwärtige Auseinandersetzung mit Fiktionalität kann und muss immer noch das Werk von Hans VAHINGER gelten, nämlich die *Philosophie des Als Ob*, das sich als eine lebenspraktische Weltanschauung versteht. VAHINGER legt in seiner 1911 erschienenen Arbeit eine umfassende Theorie der Fiktionen vor, in der er den Aufbau und die Funktion der Fiktionen zu untersuchen versucht. Aus einer idealistisch-positivistischen Betrachtungsweise heraus möchte VAHINGER das Problem der Fiktion angehen und der Fragestellung näher kommen, wie es denn überhaupt dazu kommt, „[...] dass wir mit bewusst-falschen [sic!] Vorstellungen doch Richtiges erreichen?“¹³²

Das Interessante an VAHINGERS Grundfrage ist, dass dieses bereits seinen angelegten Leitgedanken sowie das Resultat in sich enthält: Vorstellungen haben sich in der wissenschaftlichen Praxis und im Leben selbst als nützlich und lebensfördernd erwiesen, trotzdem sind sie gleichsam theoretisch falsch, das bedeutet ohne Wahrheitswert. Und solche bewusst-falschen Vorstellungen findet VAHINGER einerseits in der Wissenschaft, wie Mathematik, Jurisprudenz oder Physik,

¹³² VAHINGER 1918, *Philosophie des Als Ob*, S. XII. VAHINGER verfasste den Großenteil (1. und 2. Teil) seines Hauptwerk bereits in den Jahren zwischen 1876 und 1878. Veröffentlicht wurde das Gesamtwerk (1., 2. und 3. Teil) aber erst 1911. Meine Zitation folgt der dritten Auflage.

aber auf der anderen Seite aber auch im praktischen Leben und seiner sozialen Ordnung selbst.

Die Analyse beginnt mit der Betrachtung des Denkens als eine „Funktion der Psyche“¹³³, die zur Selbsterhaltung des Organismus, zur Erlangung seiner Lebenszwecke dient. Fiktionen¹³⁴ erscheinen hier als „Hilfsbegriffe und Hilfsoperationen des Denkens“¹³⁵, die die stetig auf die Psyche einströmenden Empfindungsreize zu bewältigen versuchen. Dazu VAHINGER:

„Aus sich selbst spinnt die Psyche diese Hilfsmittel heraus; denn die Seele ist erfinderisch; den Schatz an Hilfsmitteln, der in ihr selbst liegt, entdeckt sie, gezwungen von der Not, gereizt von der Aussenwelt [sic!]. Der Organismus ist hineingestellt in eine Welt voll widersprechender Empfindungen, er ist den Angriffen einer ihm feindlichen Aussenwelt [sic!] blossgestellt [sic!], und um sich zu erhalten, wird er gezwungen, sowohl von Aussen [sic!] als Innen alle möglichen Hilfsmittel zu suchen.“¹³⁶

Wie gut zu lesen ist, werden Fiktionen als Hilfsmittel des Organismus aufgefasst, die gereizt von der Außenwelt, auf Erhaltung zielen und dabei lediglich aus einem einzigen praktischen Bedürfnis heraus entstanden sind, nämlich sich den verschiedenen Äußerungsformen der Außenwelt adäquat anzupassen. Das bedeutet, Fiktionen besitzen ursprünglich keinen besonderen Zweck, außer dem der Nützlichkeit und Zweckmäßigkeit. Die Fiktionen als eigentümliche „Kunstgriffe[n] des Denkens“¹³⁷, ja als „Durchgangspunkte des Denkens“¹³⁸, unterscheiden sich von den logischen „Kunstregeln“¹³⁹, also den Operationen der Induktion und Deduktion, dadurch, dass sie methodisch gesehen nicht vom Einzelnen oder Besonderen zum Allgemeinen oder andersrum aufsteigen, sondern dass sie gleichsam auf „Umwege[n]“¹⁴⁰, auf „hinterlistige[n] Schleichwege[n] mit denen das Denken die Wirklichkeitsschwierigkeiten – und sich selbst überlistet“¹⁴¹ ihr Ziel in der sprachlich-logischen Partikelverbindung „als ob“¹⁴² auszudrücken und damit zu erreichen

¹³³ VAHINGER: a. a. O., S. 1.

¹³⁴ VAHINGERS Analyse der Fiktion erfolgt auf einer Begriffsebene, in der sprachliche Aussagen als symbolische Aussagen behandelt werden. Für VAHINGER ist das „Ich“ ebenso eine Fiktion, wie die „Realität“, das „Ding an sich“ oder der „Sinn“, das „Absolute“ und die „Kausalität“. Sie, wie alle anderen Kategorien auch, sind bloße Hilfsbegriffe und Hilfsoperationen des Denkens.

¹³⁵ VAHINGER: a. a. O., S. 18.

¹³⁶ VAHINGER: a. a. O., S. 19.

¹³⁷ VAHINGER: a. a. O., S. 18.

¹³⁸ VAHINGER: a. a. O., S. 176.

¹³⁹ VAHINGER: a. a. O., S. 17.

¹⁴⁰ VAHINGER: a. a. O., S. 175.

¹⁴¹ VAHINGER: a. a. O., S. 159.

¹⁴² VAHINGER: a. a. O., S. 591.

suchen. Darüber hinaus unterscheiden sich die Fiktionen von den logischen Kunstregeln dahingehend, dass sie sich in einer besonderen Weise zu rechtfertigen suchen, nämlich dass sie kein „[...] Ausdruck des wahren Verhaltens der Dinge seien [...]“¹⁴³, sich also nicht in der objektiven Wahrheit, sondern allein in ihrer Nützlichkeit und Zweckmäßigkeit darstellen. Für die Fiktionen als „komparative Apperzeption“¹⁴⁴ „[...] ist Wahrheit eben auch nur der zweckmäßigste Grad des Irrtums und der Irrtum der unzweckmäßige Grad der Vorstellung [...]“¹⁴⁵. VAIHINGERS pragmatische Fiktionen stehen also in einer instrumentellen Relation. Die Beziehung bildet das Mittel selbst, das ein entsprechendes Zielbewusstsein, die Fiktionen, hervorruft und hinsichtlich der Wahrheit, im weitesten Sinne der Wirklichkeit, dient, weil sie sich eben aus einem praktischen Bedürfnis heraus der Zweckmäßigkeit, den verschiedenen Äußerungsformen der Außenwelt, adäquat anpassen muss.

Der provisorische Anpassungscharakter im Prozess der Erkenntnis zeigt sich insbesondere darin, dass die Fiktionen nicht als ein konstitutives Element im Erkennen sind, sondern aus dem Erkenntnisprozess wieder ausscheiden, so bald sie ihre Aufgabe als „Mittel[s] zur Berechnung der Aussenwelt [sic!]“¹⁴⁶ absolviert haben.

Diese Abweichung von der Wirklichkeit, die im Begriff Fiktion selbst enthalten ist, beschränkt sich einerseits darauf, der objektiven Wirklichkeit, ohne in sich widerspruchsvoll zu sein, zu widersprechen, also von ihr abzuweichen.¹⁴⁷ Auf der anderen Seite weicht sie nicht nur von der objektiven Wirklichkeit ab, sondern die fiktive Vorstellung enthält selbst einen Widerspruch in sich und ist logisch unmöglich.¹⁴⁸

Diese Abweichungen liefern aber alles andere als ein Abbild der Wirklichkeit, weil „[...] die Wege des Denkens andere sind, als die des Seins [...]“¹⁴⁹ und die „[...] eigentliche Kunst und Aufgabe des Denkens [...]“¹⁵⁰ darin besteht „[...] das Sein auf ganz anderen Wegen zu erreichen, als diejenigen sind, welche das Sein selbst einschlägt.“¹⁵¹ So steht das Denken sowohl vor unlösbaren Aufgaben,

¹⁴³ VAIHINGER: a. a. O., S. 160.

¹⁴⁴ VAIHINGER: a. a. O., S. 161.

¹⁴⁵ VAIHINGER: a. a. O., S. 193.

¹⁴⁶ VAIHINGER: a. a. O., S. 193.

¹⁴⁷ Im Sinne VAIHINGERS sind dies Halb-Fiktionen. Als Beispiele führt VAIHINGER die nationalökonomische Fiktion von A. SMITH oder GOETHES Urpflanze an (Vgl. VAIHINGER: a. a. O., S. 25-59).

¹⁴⁸ Im Sinne VAIHINGERS sind dies die eigentlichen Fiktionen. Als Beispiele dienen für VAIHINGER die Willensfreiheit, die Materie, das Atom, das Ding an sich oder das Absolute (Vgl. VAIHINGER: a. a. O., S. 76-116).

¹⁴⁹ VAIHINGER: a. a. O., S. 10.

¹⁵⁰ VAIHINGER: a. a. O., S. 11.

¹⁵¹ VAIHINGER: a. a. O., S. 11.

Widersprüchen und Paradoxien, als auch vor dem aussichtslosen Umstand das tatsächlich Gegebene, sprich die Realität, mithilfe theoretischer Erwägungen zu fassen. Und dennoch können, neben den gewöhnlichen Regeln der Logik, berechnete Fiktionen existieren, die trotz innerlich widerspruchsvoller Natur, fortdauernd ihre Nützlichkeit für theoretische und praktische Zwecke bewähren, denn als Kunstgriffe vermögen sie etwas zu bewirken, das ohne sie nicht zustande gekommen wäre.¹⁵²

Eben dadurch, dass die Fiktionen wegen ihrer Zweckmäßigkeit bei vollem Bewusstsein ihrer logischen Unmöglichkeit bestimmt werden, unterscheiden sie sich gleichsam von Hypothesen, denen ein Wahrscheinlichkeitsgehalt zugeschrieben wird und welche stets als Vorstufen der definitiven Wahrheit eingeführt und verifiziert werden müssen. Beide, Fiktionen wie Hypothesen, werden im Denkprozess allmählich ausgeschaltet, jedoch werden Fiktionen entfernt, weil sie nach der Erfüllung ihrer Aufgabe als entbehrlich erkannt und nicht wie Hypothesen zu Wahrheiten werden sollen. So ist beispielsweise die Kategorie der Kausalität eine bloße Fiktion, während im Rahmen dieser Kausalkategorie verifizierbare Hypothesen über spezielle Kausalzusammenhänge aufgestellt werden können.

VAIHINGERS Grundannahme eines idealistischen Positivismus bedingt es, dass zwischen den gegebenen Tatsachen und den von uns zu ihnen hinzugegebenen zu unterscheiden ist. Gegeben sind laut VAIHINGER einzig Empfindungen, Sukzession und Koexistenz dieser Empfindungen. VAIHINGER schreibt:

„Wir müssen zunächst streng daran festhalten, dass das Gegebene nur Empfindungen sind, und dass alles weitere, was nicht bloße [sic!] Empfindung ist – selbsteigene Arbeit der Seele ist. Die kategoriale Verarbeitung der Empfindung aber ist schon eine Veränderung der Erfahrung, eine Verfälschung der gegebenen Wirklichkeit.“¹⁵³

Das Gegebene ist nur eine Empfindung, also eine auf Erregung erfolgte Aufnahme eines Reizes, die nach Intensität, Qualität, Reinheit und Dauer eine bestimmte Modifikation des Bewusstseins hervorruft. Somit repräsentiert sich für VAIHINGER die Empfindung als die ursprünglichste und unterste Stufe jener Art von Erkenntnis.

¹⁵² Anders gesagt, Fiktionen können als eine bewusst ausgesuchte, der Wirklichkeit nicht hinreichend vergleichbare, zum Teil in sich selbst widersprüchliche Vermutungen und Methoden darstellen, mit denen trotzdem Sinnvolles und Richtiges erreicht werden kann. Ihr Verdienst sowie ihre Wertigkeit ist in der praktischen Zweckmäßigkeit zu suchen, was auf die Bedeutung der Wirklichkeitsentsprechung einer Fiktion verweist.

¹⁵³ VAIHINGER: a. a. O., S. 302.

Mit „allem Weiteren“ meint VAIHINGER nicht nur die bewussten Fiktionen, sondern überhaupt alle imaginativen und verstandesmäßigen Zutaten, vor allem das gesamte kategoriale Gerüst unseres Weltbildes, die zur Empfindung dazugezählt werden. Weiter VAIHINGER:

„Aus dem Chaos der Empfindungen tritt die geschiedene Anschauung hervor; in jenem Chaos ist noch keine Vorstellung von einem besonderen Dinge, denn die grosse [sic!], unklare Nebelmasse der Empfindungen kommt erst allmählich in eine rotierende Bewegung, und es ballen sich die einzelnen zusammengehörigen Stücke erst allmählich zu Wahrnehmungsdingen, zu Anschauungen des Einzelnen zusammen. Die Anschauung ist schon ein durch die psychische Attraktion der Elemente zustande gekommener Verband von Empfindungserkenntnissen. Die Formen, in denen dieser Verband sich vollzieht, sind schon die Verhältnisse des Ganzen und seiner Teile, des Dinges und seiner Eigenschaften. Hier setzt also schon die logische Funktion ein.“¹⁵⁴

Diese Verbindungsformen der Empfindungen, auf den deren Verarbeitung im Erkenntnisprozess beruht, sind die Kategorien, welche aus der Seele herausgenommene Vorstellungen sind. Solcher Kategorien sind für VAIHINGER unbestimmte denkbar und sie stammen ursprünglich alle aus der inneren Erfahrung und werden nur analogisch auf das Wirkliche angewendet. Zwischen diesen Kategorien herrscht eine natürliche Selektion, insofern sich die nützlichen und brauchbaren erhalten, beispielsweise die Kausalkategorie, während andere im Laufe der Zeit ausfallen. Aus diesem Grunde ist auch mit diesen Denkmitteln, also den Kategorien, für sich nichts anzufangen. Dazu VAIHINGER:

„Kategorien sind nur bequeme Hilfsmittel, um die Empfindungsmassen zu bewältigen: weiter haben sie ursprünglich keinen Zweck. Sie sind entstanden aus diesem praktischen Bedürfnis, und die Zahl und spezielle Art derselben war bestimmt durch die verschiedenen Äusserungsformen [sic!] des Seienden, denen sich die Psyche mit diesen Formen anpasste – aber oft recht äusserlich [sic!].“

Da nun aber die Kategorien mit anderen Fiktionen das Hauptmerkmal gemeinsam haben, eine Verfälschung der Wirklichkeit zu nützlichen und praktischen Zwecken, also zu Ordnung und Gliederung des Empfindungsstoffes, zu sein, so sind sie selbst analogische Fiktionen und erkenntnistheoretisch den eigentlichen Fiktionen

¹⁵⁴ VAIHINGER: a. a. O., S. 286.

gleichgestellt. Das bedeutet, dass sich nicht nur unsere Gedankenwelt, sondern auch die sinnliche Vorstellungswelt, als geordnetes und gegliedertes Weltbild, einem künstlich von unserem Denken geschaffenen Giebel über der Welt der eigentlichen Tatsachen darstellt, dessen Sinn in der Orientierung zu praktischen Zwecken ist.¹⁵⁵

Die Empfindung als aller Anfangspunkt des gesamten Erkenntnisprozesses und das Handeln des Menschen, also sein Eingreifen in die Tatsachenwelt, als sein Endpunkt bilden ein Gefüge, dessen letzte Absicht wieder eine gewollte Hervorbringung von gewissen Empfindungen ist.¹⁵⁶ Der ganze Vorstellungs- und Denkapparat bewusster Wesen wird so zu einem feinen und künstlich ausgebildeten Instrument, das sich zwischen die beiden Glieder (Empfindung; Handlung) der Wirklichkeit schiebt, um den Übergang von dem einen zum anderen zu erleichtern.

Das Besondere an VAIHINGERS Analyse ist zweifellos die Annahme eines fiktiven Charakters unserer Vorstellungsgebilde, welcher allzu häufig im wissenschaftlichen Diskurs vernachlässigt worden ist, und die damit transitorische Rolle, die diese in unserer ganzen Welt- und Lebensanschauung spielen, nämlich als zweckmäßige Hilfsoperationen oder Kunstgriffe etwas zu bewirken, was ohne sie nicht möglich wäre.

Im Hinblick auf das Spiel schließen sich hier zwei Fragen an, nämlich: wo können wir die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit ziehen? Und wie kommt es überhaupt, dass ein Welt- bzw. Lebensbild, dessen Konstruktion auf einer Verfälschung seiner primären Wirklichkeit beruht, uns doch wieder ein praktisch-zweckvolles und sinngemäßes Eingreifen in diese Wirklichkeit gestattet?

3.3 Ästhetische Erfahrungen der Fiktionalität

¹⁵⁵ Laut VAIHINGERS Analyse werden alle Erkenntniskategorien, nahezu jeder Begriff und sämtliche Idealvorstellungen als Fiktionen entlarvt, die aber für den wissenschaftlichen, praktischen und ästhetischen Bereich unentbehrlich sind. Eine Wahrheit im Sinne von Übereinstimmung mit der Wirklichkeit kann es hier nicht geben, weil das subjektiv angestrengte Denken und das objektive Geschehen zwei völlig verschiedene Wege sind. So sollten auch wissenschaftliche Theorien nicht danach charakterisiert werden, ob sie wahr oder falsch sind. Entscheidend ist hier ihre praktische Wertigkeit für das Leben, weshalb es einer Erzeugung von nützlichen und lebensfördernden Fiktionen bedarf, die bei ihrer Anwendung so betrachtet werden, als ob sie wahr seien. „Der Wunsch, die Welt zu begreifen, ist nicht bloss [sic!] ein unerfüllbarer, er ist auch ein törichter Wunsch. Der psychische Zustand des Begreifens ist uns immer nur bekannt geworden, wenn eine Einreihung, eine Einkleidung in die Uniform jener Kategorien gelungen war“ (VAIHINGER: a. a. O., S. 310).

¹⁵⁶ Im weitesten Sinne kann alles Theoretische als ein Mittel des Praktischen gesehen werden.

VAIHINGERS produktiver Versuch, die Pragmatik der Fiktion zu verstehen, mündete in einer Art Erweiterung seines Ausgangsproblems, nämlich der bewusst-falschen Vorstellungen, die doch zu Richtigem führen, und damit zur Einsicht, dass mit Ausnahme der Empfindungen nicht nur die Kunstgriffe des Denkens, sondern auch die Kunstregeln (Induktion, Deduktion), ja der gesamte Vorstellungs- und Denkapparat und das durch ihn formierte Weltbild als fiktiv anzusehen seien. So ist im Sinne VAHINGERS das Subjekt „[...] auf seine Empfindungen geschrumpft, die eine letzte Realität verkörpern, derer man gewiß sein kann, während das objektiv Gegebene nur noch die Gewißheit vermittelt von den Empfindungen radikal geschieden zu sein.“¹⁵⁷ Das heißt: VAHINGER gebraucht einen Begriff der Fiktionalität, der in Form einer Bestimmung jener Prädikate, die der Wirklichkeit nicht eigen sind, fungiert; also kontradiktorisch zur Wirklichkeit steht und eben als Oppositionsbegriff zur Bedingung von dem wird, was wir als Wirklichkeit bezeichnen.¹⁵⁸

Offenbar basiert das Modell von VAHINGER auf einer dichotomischen Struktur, die häufig in wissenschaftlichen Fiktionalitätsdiskursen – bewusst oder unbewusst – operiert und die die Bedeutung der Fiktionalität aus der Abgrenzung gegenüber der Wirklichkeit bestimmt. Diesem oppositionellen Verhältnis liegt die Voraussetzung zugrunde, dass es sich bei der Fiktionalität um einen in sich abgeschlossenen Bereich, der eindeutig von der Wirklichkeit abgegrenzt wird, handelt. Aber hebt nicht gerade die Fiktionalität ein solch mittelbares Bezugsmodell auf? Setzt nicht die Fiktionalität mit ihrer rekursiven Organisation, also ihrer selbstreferentiellen Wirkung, das Oppositionsverhältnis außer Kraft? Wir können gerade dort nicht von einer Fiktion sprechen, wenn die Fiktion für denjenigen, der sie gebraucht, *per se* nicht bekannt ist. Im Falle dessen, also das die Fiktion als solche nicht gewusst wird, handelt es sich um eine Illusion, eine Täuschung, um einen Betrug. Aber wenn die Fiktion als Fiktion gewusst und verstanden wird, wenn die Fiktion für denjenigen von dem sie gebraucht wird auch als Fiktion erfasst wird, ist die Fiktion als Fiktion demaskiert, sie wird als solche eingesehen. Für VAHINGER bildete dieses Charakteristikum, also das „[...] ausgesprochene Bewusstsein, dass die Fiktion eben

¹⁵⁷ ISER 1993, *Das Fiktive und das Imaginäre*, S. 231.

¹⁵⁸ ISER spricht in Hinsicht auf das Bezugssystem von Wirklichkeit und Fiktion vom „stummen Wissen“, das heißt vom präsuppositionellen Status dieses Bezugssystems, also das der Zusammenhang von Fiktion und Wirklichkeit „immer schon die Gewißheit dessen [...]“ voraussetzt „was Fiktion und was Wirklichkeit sei (ISER 1993: a. a. O., S. 18 f.). Zur historischen Entwicklung der dichotomischen Struktur zwischen Wirklichkeit und Fiktion vergleiche JAUß 1983, *Zur historischen Genese der Scheidung von Fiktion und Realität*.

eine Fiktion sei, also das Bewusstsein der Fiktivität, ohne den Anspruch auf Faktizität“¹⁵⁹, eines von vier Hauptmerkmalen der Fiktion.¹⁶⁰ Indem die Fiktionalität das Wissen über sich selbst besitzt, ein Bewusstsein über ihre eigene Konstruiertheit hat, sich also stets bewusst ist, dass ihre Modelle einem Entwurf entsprechen, weiß sie auch, dass jedes solcher Modelle sowohl *entworfen*, als auch *verworfen* werden können: sie begreift damit ihre eigene provisorische Eigenart.

Das würde heißen, dass das Bezugsmodell der Fiktionalität nicht mittels einer Ableitung aus vorgegebenen Bedingungen, die auf logisch-notwendige Konsequenzen verweisen, errechnet werden kann. Vielmehr besitzt die Fiktionalität einen konstruktiven Charakter, der im Prozess des Ent- und Verwerfens seinen Inhalt selbst erschafft; mithin Stellung zu dem einnimmt, was er selbst thematisiert, sich also selbstreferentiell verhält. In diesem Sinne umgeht der Fiktionalitätsbegriff einer erkenntnistheoretischen Eingeschränktheit bipolarer Einteilungen und stellt die Frage nach Natürlichkeit und Künstlichkeit, nach Realität und Virtualität, nach Wirklichkeit und Fiktion in ein ausdifferenziertes Spektrum seiner Inszenierungs- und Gebrauchsfunktionen.¹⁶¹

Damit berührt das Problem der Fiktionalität eine Verständnisform ästhetischer Wahrnehmung. In der ästhetischen Wahrnehmung, verstanden als kognitiv-emotionale Thematisierung der Wahrnehmung, fasziniert Fiktionalität, weil sie die uns bekannte Wirklichkeit mildert, während sie eine eigenständige, weniger komplexere Wirklichkeit konstituiert. Indem die Fiktion eine Welt nachahmt, wird sie durch das Nachahmen eine Welt für sich und führt zum vorübergehenden Vergessen der Umgebung, zur Verdrängung momentaner Probleme, zur Möglichkeit des Transzendierens. Sie ist, als wäre sie nicht, ein Unsagbares, eine Nicht-Wirklichkeit. Als hätte sie nichts gefordert, und als enthielte sie trotzdem eine Erkenntnis, eine Bedeutung, die zu enträtseln wäre. Schon ARISTOTELES hat diese Funktion der Fiktion im Rahmen der Kunst beobachtet. In seiner kurzen Abhandlung *Peri poiētikēs*, die vermutlich zwischen 367 und 347 v. Chr. entstanden ist, verfasst ARISTOTELES eine Theorie der Dichtkunst, in der er das Verhältnis von Kunst und Wirklichkeit reflektiert. Im allgemeinen Teil, also von der Dichtung selbst, schreibt er:

¹⁵⁹ VAIHINGER: a. a. O., S. 173.

¹⁶⁰ Die anderen drei sind: a) Abweichung von der Wirklichkeit, b) provisorische Struktur, c) Mittel zu bestimmten Zwecken (VAIHINGER: a. a. O., S. 172-174).

¹⁶¹ Es lässt sich nicht übersehen, dass seit gewisser Zeit der virtuelle Bereich mit all seinen digitalen Cyberkreaturen oder die Erforschung künstlicher Intelligenz beispielhaft die Frage nach dem Sein und dem Schein, nach Wirklichkeit und Fiktion neu gestellt wird.

„Von der Dichtkunst selbst und von ihren Gattungen, welche Wirkung eine jede hat und wie man die Handlungen zusammenfügen muß, wenn die Dichtung gut sein soll, ferner aus wie vielen und was für Teilen eine Dichtung besteht, und ebenso auch von den anderen Dingen, die zu demselben Thema gehören, wollen wir hier handeln, indem wir der Sache gemäß zuerst das untersuchen, was das erste ist. Die Epik und die tragische Dichtung, ferner die Komödie und die Dithyrambendichtung sowie - größtenteils - das Flöten- und Zitherspiel: sie alle sind, als Ganzes betrachtet, Nachahmungen.“¹⁶²

Wie gut zu lesen ist, bestimmt ARISTOTELES die Nachahmung als erstes Prinzip der Dichtung, also als Grundlage für die Kunst. Das bedeutet: alle Dichtkunst ist in diesem Sinne Nachahmung. Was wird aber nachgeahmt? Nachgeahmt wird die Wirklichkeit, besser gesagt: die Natur des Menschen wird *poietisch*¹⁶³ dargestellt. Das heißt: die Nachahmung kopiert nicht einfach nur die Wirklichkeit, sondern sie erschafft eine eigene Möglichkeit, die Wirklichkeit sein könnte, und die als solche eigenständig und als Opposition gegenüber der gegebenen Wirklichkeit fungiert.

Einen zweifachen Zustand lokalisiert ARISTOTELES für die Dichtkunst:

„Allgemein scheinen zwei Ursachen die Dichtkunst hervorgebracht zu haben, und zwar naturgegebene Ursachen. Denn sowohl das Nachahmen selbst ist den Menschen angeboren – es zeigt sich von Kindheit an, und der Mensch unterscheidet sich dadurch von den übrigen Lebewesen, daß [sic!] er in besonderem Maße zur Nachahmung befähigt ist und seine ersten Kenntnisse durch Nachahmung erwirbt – als auch die Freude, die jedermann an Nachahmungen hat.“¹⁶⁴

Die Ausgangsposition ist die Handlung. In der Nachahmung wird für ARISTOTELES der handelnde Mensch nachgeahmt, denn die Nachahmung ist einerseits dem Menschen angeboren, ja sie ist ihm eigen. Andererseits erzeugt Nachahmung Freude, also eine Art von Befriedigung, etwas Lustvolles.¹⁶⁵

„Als Beweis hierfür kann eine Erfahrungstatsache dienen. Denn von den Dingen, die wir in der Wirklichkeit nur ungern erblicken, sehen wir mit Freude

¹⁶² ARISTOTELES 1994, *Poetik*, S. 5.

¹⁶³ Käte HAMBURGER verweist darauf, dass die Nachahmung (Mimesis) bedeutungsgleich mit Poiesis (Machen) zu verstehen sei und man daher Mimesis mit Fiktion übersetzen kann. (HAMBURGER 1968, *Die Logik der Dichtung*, S. 15-21).

¹⁶⁴ ARISTOTELES: a. a. O., S. 11.

¹⁶⁵ Vergleiche hierzu die Ausführungen zu PLESSNER im Kapitel 3.2.2.1.

möglichst getreue Abbildungen, z. B. Darstellungen von äußerst unansehnlichen Tieren und von Leichen.“¹⁶⁶

ARISTOTELES erkennt, dass die Freude an der Wahrnehmung aus einer vorausgesetzten Distanznahme geschieht. In der Nachahmung gewinnt der Mensch einen Abstand zur Natur und damit eine gewisse Eigenständigkeit hinsichtlich seiner Handlungen, die als solche nicht bereits vorgegeben sind, sondern erst im Akt der Nachahmung und mit Hilfe imaginativer Mittel entstehen.

In dieser Position einer Nachahmung der Natur im Sinne einer bewussten Fiktion – hier an den getreuen Abbildungen der in Wirklichkeit unansehnlichen Tiere und Leichen veranschaulicht – kann sich für ARISTOTELES die Anteilnahme an einer gespielten Situation, an diesem vorgestellten Geschehen, an diesem betrachteten Bild so heben, dass sich Gefühlszustände, Wünsche und Sinnbedürfnisse heftiger als im wirklichen Dasein ausleben lassen, weil sie im Hinblick auf den Rezipienten gesehen werden müssen. Einen ebensolchen Prozess umschreibt ARISTOTELES mit dem Begriff des Mimetischen, dessen konstitutive Momente *Nähe* und *Distanz* sind.

Als anschauliches Beispiel einer solchen ästhetischen Wahrnehmung kann das Theatermodell dienen, welches eine imaginäre Identifikation mit realer Distanz verbindet. Ästhetische Distanz kommt in einer Theatervorstellung dadurch zustande, dass der Körper des Zuschauers von der szenischen Darstellung ferngehalten wird, also eine Trennung zwischen Akteur und Zuschauer besteht. Die Emphase des Zuschauers wird dabei durch die Unterdrückung des Körperausdrucks und die gleichzeitige Erregung der Körperphantasie erzeugt, in der das Unglaubliche glaubwürdig wird. In dieser ästhetischen Erfahrung tritt ein partieller Realitätsverlust ein, der den fiktiven Sinn von Kunst (hier am Beispiel des Theaters verdeutlicht) in einem ästhetischen Ausnahmezustand akzeptiert.¹⁶⁷ Weil der Körper nicht ganz gegenwärtig da und damit die Orientierung in der gewohnten Umgebung erschwert ist, kann sich die Phantasie in andere Welten entführen lassen und sich beispielsweise in den abgelegten Denkformen des Mythos für eine gewisse Zeit heimlich fühlen. Hier ist gewährleistet, dass die Imagination des Beobachters, der seinen eigenen Körper stückweise vergessen hat, sich ungehemmt den fiktiven Körperbildern auf der Bühne überlassen kann. Das würde bedeuten, dass in der

¹⁶⁶ ARISTOTELES: a. a. O., S. 11.

¹⁶⁷ Kunst erzeugt Bilder, die die ganze Sinnlichkeit ansprechen. Sie dürfen aber vordergründig nur mit den Sinnen des Sehens und Hörens aufgenommen werden, so dass die sinnlichen Bilder ungreifbar vor der Einbildungskraft schweben. In diesem Sinne ist die ästhetische Erfahrung von jeder sinnlichen Erfahrung unterschieden.

ästhetischen Erfahrung eine Steigerung der ideellen Teilnahme nur durch eine Reduktion der realen Beteiligung erfolgt, jene demnach als Voraussetzung dient.

Wenn also der Ort ästhetischer Wahrnehmung vorzüglich im Zusammenspiel kognitiv-emotionaler Elemente liegt, so dass die sinnlichen Bilder wie Ideen unangreifbar vor der Einbildungskraft schweben, dann ist ästhetische Erfahrung zunächst von jener sinnlichen Erfahrung unterschieden. Während sinnliche Erfahrung zum Eingreifen in die (Um-)Welt auffordert, begnügen sich ästhetische Repräsentationen das Angeschaute selbst als Spiel zu erkennen und fordern demnach kein Eingreifen des Zuschauers heraus.

Ästhetische Erfahrungen spielen mit ebendieser (Sinnes-)Täuschung, so dass eine Welt des Mythos, der Magie, des Theaters oder des Films von einer ersten Welt, die durch biologisch-physikalische Notwendigkeit gekennzeichnet ist, unterschieden und dargestellt werden kann. Um auf das Beispiel des Theaters zurückzugreifen: das Spiel des Theaters versucht den Anschein des Lebensechten zu wecken und erweckt ihn in der Illusion des Zuschauers, welcher durch das Bühnenbild, die Kostümierung und Maskerade sowie der Sprache genährt wird. Und ohne diesen Glauben an diese Illusion würde der Zuschauer unberührt bleiben.

Sämtliche Umstände der theatralischen Situation sind aber, um Missverständnisse zu vermeiden, so angelegt, dass sie als Fiktion bewusst bleiben: das Theatergebäude, das Foyer, der Vorhang, der Schauspieler und der Beifall; sie alle nehmen den Schein der Lebenswahrheit wieder zurück und weisen ihn als verabredete Veranstaltung innerhalb festgelegter Grenzen aus. Besonders letzteres, die Ovation am Ende einer Theatervorstellung, gibt dem Publikum ein Zeichen, dass die Illusion vorbei und als Fiktion durchschaut ist. Denn der Schlussbeifall weckt den vergessenen Körper wieder auf und der Zuschauer bemerkt, dass er lediglich Zuschauer in einem Theater war und kehrt entzaubert in seine gewohnte Gegenwart zurück.

Worin zeigt sich nun der Unterschied zwischen einer ästhetischen Wahrnehmung und einer Wahrnehmung der Fiktion? Reizvoll würde es zwar erscheinen mit den Begriff der Fiktionalität ästhetische Erfahrungen begründen zu wollen, allerdings müssten wir dann die Eingeschränktheit ästhetischer Erfahrung in Kauf nehmen und die Grenze zwischen beiden eher verschleiern. Doch die Abgrenzung zwischen beiden liegt in ihrem speziellen Leistungsbereich: während ästhetische

Wahrnehmung nach Sinn-Bildung strebt, also nach Bildung reflexiver Wahrnehmungsfähigkeiten, um die Empfänglichkeit und Wirkungen einer Sache (wie Farben, Töne oder Gerüche), ihren schönen Schein, beizumessen, ohne sich je Vergegenständlichen zu können, neigt die Fiktionalität zur Bezugnahme, zur Referenz. Ästhetische Wahrnehmung affiziert das Empfindungsvermögen, um auf Grundlage sinnlicher Erfahrungen Sinnbildungsprozesse bzw. Sinnhaftes zu erzielen. Fiktionalität dagegen setzt eine Welt in Klammern, um darstellen zu können, dass die dargestellte Welt nicht eine gegebene ist, sondern als eine Welt verstanden werden soll, als ob sie gegeben wäre. Dieser Referenzcharakter repräsentiert nicht nur eine Welt, die nicht eine gegebene ist, sondern als eine Welt verstanden werden soll, als ob sie gegeben wäre, sondern verweist zugleich auf die Dimension des Gebrauchs dieser bestimmten Welt hin.

In diesem Sinne kann das Ästhetische mit dem Fiktionalen nicht gleichgesetzt werden.¹⁶⁸ In der ästhetischen Erfahrung fasziniert die Fiktionalität, weil sie die bekannte Wirklichkeit mit Hilfe mimetischer Vorstellungen radikalisiert, indem sie sie mildert, entschärft und zum vorübergehenden Vergessen der Umgebung führt. Sie dient als Wirklichkeitsbewältigung, die durch eine ästhetische Verdoppelung der Welt bestimmt wird, also Reflexion voraussetzt, und zur Unmöglichkeit führt, handelnd in fiktionalen Welten einzugreifen. Letzteres führt dann sowohl zu einer kompensatorischen Phantasie, als auch zu gut gemeinten, aber schlecht bedachten Vorschlägen, um ebendiese ästhetischen Grenzen aufzuheben.

Dagegen möchte Fiktionalität nicht mildern oder entschärfen, Fiktionalität sucht geradewegs die Grenzüberschreitung. Die Als-ob-Handlung ermöglicht nicht nur eine Radikalisierung der Wirklichkeit, sondern auch eine Wirklichkeitsüberbietung, in der letztlich das ästhetische Wissen um die Fiktionen in den Fiktionen selbst eingebaut ist, nämlich als die Grenze, die sie um sich selbst ziehen. Fiktionalität kann daher nicht als eine notwendige Voraussetzung für das Ästhetische dienen, denn:

„[...] Theaterrampe und Fiktionssignale markieren nicht den Eintritt ins Ästhetische, sondern die Grenze zum ‚Als-ob‘. Wird schon der Umgang mit dem bloßen ‚Als-ob‘ [...] als Realisierung des Ästhetischen begriffen, so

¹⁶⁸ Vgl. ANDEREGG 1983, *Das Fiktionale und das Ästhetische*, S. 166.

müsste jegliches Spielen [...] dem Ästhetischen zugeschlagen werden [...].“¹⁶⁹

Wie das Theatermodell demonstrativ zeigt, sind Theatergebäude, Foyer, Vorhang, Schauspieler und selbst der Beifall Signale der Fiktionalität, die Distanznahme ermöglichen, und nicht einer ästhetischen Wahrnehmung. Das bedeutet, dass das Fiktionalitätskriterium auf einer pragmatischen Präsupposition beruht, nämlich auf einer Als-ob-Referenz. Das Theatergebäude, sein Foyer, der Zuschauerraum und die Bühne suggerieren nicht eine Wirklichkeitsform, sondern fungieren, als ob sie es wären. Oder der Schauspieler behauptet nicht, was er sagt, sondern er tut so, als ob er es behaupten würde.

Diese theatralische Situation¹⁷⁰ beschreibt eine Grenze, welche zwischen Fiktionalität und realer Welt verläuft, und die den Schranken zwischen sakraler und profaner Sphäre ähnelt. Mit Rückgriff auf TURNER (Kapitel 3.3.1) lassen sich in den Abgrenzungen des Theaters die des Kults wiedererkennen, der durch heilige Orte, Festkleidung und rituelle Handlungen aus den alltäglichen Verrichtungen herausgehoben ist. Kultische Grenzen sind, wie wir mit TURNER erfahren haben, Schwellen. Sie erlauben und bezwecken Verwandlung und Übergänge: Tänze, Gesänge oder Berührungen sorgen dafür, dass Momente der mythisch-magischen Kraft in die Teilnehmer überfließen. Die Mysterien eröffnen sogar die Aussicht, dass es möglich sei, jetzt schon durch die Transzendenz der Seele in die zweite Welt Eingang zu finden. In diesem Zusammenhang gewähren ästhetische Fiktionen höchstens eine Entsprechung, aber keine Transformation von erster und zweiter Welt. Daher ziehen sie die Grenze zwischen den beiden Bereichen schärfer.

Dagegen finden wir die Leistung der Fiktionalität in ihrem Referenzcharakter, das heißt dem Wissen über ihre eigene Verwendung als Stellvertretung von etwas durch etwas anderes, als Darstellung einer Welt, die nicht eine gegebene ist, sondern als eine Welt verstanden werden soll, als ob sie gegeben wäre.¹⁷¹ Die Leistung der Fiktionalität besteht also in der Möglichkeit das eigene Kontinuum von Wirklichkeit zu verändern, umzustrukturieren, zu verwandeln. Und diese Wandlung von Wirklichkeit verweist nicht ausschließlich auf physikalische Materialitäten hin. Die transitorische Rolle der Fiktionalität konstituiert erst in ihrer eingreifenden, entwerfenden und

¹⁶⁹ ANDEREGG: a. a. O., S. 171 f.

¹⁷⁰ Vgl. dazu PLESSNER im Kapitel 3.2.2.2.

¹⁷¹ Mit dieser Leistung ermöglicht Fiktionalität Vieldeutigkeit, Polystabilität und Paradoxien.

konstruktiven Art eine Welt bzw. eine Wirklichkeit, die das Perspektivische begreift und die im Sinne des Als-ob geradezu eine theatralische Inszenierung, also eine Performanzsituation, die Rollenspiel sowohl von Seiten der Akteure, als auch von Seiten der Zuschauer voraussetzt und die ihren Sinn, von der Welt her, den sie benutzt, konstruiert, ermöglicht. Dabei konfrontiert die Fiktionalität das Gewohnte mit dem Ungewohnten, die Konstruktion einer Welt mit ihrer Zerstörung, und sie zwingt solchermaßen zum Eingreifen, zur Stellungnahme, um ihrer Funktion, einer Art von Wirklichkeitsdarstellung, gerecht zu werden. Das ist auch wenig verwunderlich! Entspricht doch die fiktionale, mythisch-magische Welt in vielem der realen, also authentischen Welt. Denn zwischen beiden Welten besteht sowohl eine Korrespondenz, das bedeutet eine Übereinstimmung trotz Unterscheidung, als auch eine Interdependenz, das heißt eine wechselseitige Abhängigkeit und Beeinflussung trotz Autonomie. Fiktionalität ist damit nicht der Wirklichkeit entgegengesetzt, sie ist lediglich eine andere Form ebendieser Wirklichkeits-Darstellung.

Hier lässt sich dann fragen, ob vielleicht das Spiel als praktische Lebenshilfe oder als symbolische Lebensdeutung nicht einen Ort bildet, der den wirklichkeitsentsprechenden Charakter der Fiktionalität im besonderem Maße repräsentiert, der also die Fiktionalität in einem Realitätszusammenhang stellt?

3.4 Der Ernst der Fiktionalität

In philosophischen Auseinandersetzungen mit dem Thema Spiel herrscht hinsichtlich der Spiel-Realität große Einigkeit, nämlich das die Realität des Spiels konstruiert ist.¹⁷² Spielende fassen den apodiktischen, den irreversiblen Realitätscharakter als wandlungsfähig, als veränderbar, als reversibel, auf und legen damit ihr Augenmerk auf eine Realitätsumformung, um bestimmte Bedürfnisse, Wünsche und Ziele im Spiel erfüllen zu können. Sie greifen in die verbindliche Realität ein, das heißt sie setzen sich nicht nur über den apodiktischen Charakter der Irreversibilität hinweg, sondern versuchen mit den Verbindlichkeiten des Lebens umzugehen, um innerhalb der Rahmenbedingungen des Spiels Träume leben zu lassen, Wünsche zu

¹⁷² Als Beispiele können SCHILLER 1993, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, HUIZINGA: a. a. O., SCHEUERL 1973, *Das Spiel*, KRÄMER: a. a. O. oder ADAMOWSKY: a. a. O. dienen.

verwirklichen, Dinge zu realisieren, die ansonsten nur den Gedanken vorbehalten sind, kurz gesagt: um eine andere Realität, die Spielrealität, zu konstituieren.

In dieser Realitätsveränderung wird eine andere Wirklichkeit dargestellt, indem Als-ob-Handlungen, die ursprünglich aus der Realität stammen, herausgelöst und ausgeführt, eben gespielt werden. Es ist ein *Als-ob* in der Bedeutung des *Noch-nicht*, der als eine Art Vorwegnahme, als Probenprozess dient. Das Spiel errichtet demnach Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Fiktionalität, also einem Tun-als-ob im Spiel. Diese Partikelverbindung des Als-ob stellt eine Art Vermittler zwischen zwei aufeinander bezogenen Bereichen dar. Einerseits der Wirklichkeit und auf der anderen Seite der Spielwelt. Mit der Wirklichkeit wird beispielsweise so gespielt, dass sie eine menschliche Wirklichkeit ist. Wir haben also mit einem Spielbegriff zu tun, dass die bewusste Abweichung von der Wirklichkeit thematisiert, um aufgrund ebendieser Abweichung die Erreichung der Wirklichkeit vorzubereiten. In dieser Verwandlung wird der Wirklichkeit eine fiktive Grundeinheit zugeteilt, ein *Als-ob*, das als wirklich betrachtet und letztlich die Erscheinung der Wirklichkeit dem Vorstellungsgebilde subsumiert, das bedeutet: jedes Mal wird im Spiel der Bezug zur Wirklichkeit gestaltet. Und es ist ein eigener, persönlicher und mithin individueller Wirklichkeitsbezug, der aktiv geschieht und für die Dauer des Spiels aufrecht erhalten werden muss. Hierselbst, also im Tun-als-ob, herrscht keine Unverbindlichkeit, es wird keine Beliebigkeit in Als-ob-Handlungen vermittelt. Fiktionalität bzw. Als-ob-Handlungen verkörpern eine Welt, „[...] als wäre sie tatsächlich, indem sie sie im Indikativ beschreibt[en] und nicht im Konditional. Indem sie als Faktisches auftritt, lädt sie ihre Nutzer ein, sich in ihrer Vorstellung in diese fremde Welt zu versetzen.“¹⁷³

Wie verbindlich – ich möchte sagen ernsthaft – diese Form des Bezugs zur Wirklichkeit ist, kann beispielsweise an negativen Emotionen von Kindern beobachtet werden. Im Falle, dass ein Spielgeschehen ohne Grund von außen unterbrochen wird, beispielsweise wenn Eltern oder Pädagogen die Kinder aus ihrer Spielsituation herausreißen, neigen Kinder zu temperamentvoll-emotionalen Ausdrucksweisen, wie Wutausbruch oder einem Weinanfall. Denn für das Kind ist die Rolle im Spiel weder eine Illusion noch eine Quasi-Realität, sondern lebende Wirklichkeit.¹⁷⁴ Das ist geradezu ein normativer Aspekt, der die Ernsthaftigkeit des Spielgeschehens

¹⁷³ RYAN 2009, *Fiktion, Kognition und nichtverbale Medien*, S. 74.

¹⁷⁴ Zudem dulden Kinder auch keinerlei Abweichungen von der inhaltlichen Logik eines Spiels und dessen Reglement.

unterstreicht. Das heißt: ein Spiel zeigt sich erst darin, wenn die Fiktionalität ernst genommen wird. Und wenn wir diese Fiktionalität ernst nehmen, kann im Einzelnen versucht werden, das zu strukturieren, was im Spiel fiktional eingeholt werden kann.

Mit diesem Ernst der Fiktionalität im Spiel hat sich speziell Friedrich SCHILLER beschäftigt, indem er das Spiel nach dem Begriff der Zeit zergliedert und ihm so eine dynamische Verlaufsform unterstellt. In seinem 1793 verfassten Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*¹⁷⁵ kommt SCHILLER im elften Brief auf seine grundsätzlich philosophische Auseinandersetzung zu sprechen.¹⁷⁶

Aus einer anthropologischen Perspektive heraus differenziert er zwei Erscheinungen im Menschen: einerseits eine *Konstante*, die er im Ich-Zustand sieht, auf der anderen Seite eine *Veränderung*, ein Wechsel der Umstände. Diese kontradiktorische Bestimmung muss – im Sinne SCHILLERS – in ihrer diametralen Entgegengesetztheit begriffen werden. Denn beide Erscheinungen lassen sich für SCHILLER nicht noch einmal auf eine Einheit reduzieren.

SCHILLER teilt nun diesen ungleichen Polen zwei Triebe zu: der Konstante ordnet er einen „Formtrieb“¹⁷⁷ zu. Der Veränderung entspricht ein von SCHILLER formulierter „Stofftrieb“¹⁷⁸. Der Formtrieb strebt nun dahin, Dinge unter eine Einheit zu bringen, sie zu vereinheitlichen und festzusetzen. Das bedeutet, aus der Konstante wird ein Formtrieb abgeleitet, der zur Einheit tendiert. Der Stofftrieb beschreibt ein Aufgehen im Stoff, ein Aufgehen in der Sinnlichkeit, in der Veränderung. Und weil es sich bei beiden Erscheinungen um Triebe handelt, müssen sie irgendwie ihre Befriedigung finden.

Natürlich ist der Begriff ‚Trieb‘ seit dem 20. Jahrhundert besonders durch die Psychoanalyse beeinflusst, also von einem Menschenbild getragen, wonach Triebe den Menschen um des Lebens- und Selbsterhaltungswillens steuern. Doch der Begriff ‚Trieb‘ im Sinne SCHILLERS verweist lediglich auf den Zustand, dass der Trieb etwas fordert, was Befriedigung finden muss: zum Einen dieses Einheitsbedürfnis im Menschen. Ein Bedürfnis also, alles zu vereinheitlichen. Und zum Anderen ein

¹⁷⁵ Wir können SCHILLERS *Ästhetische Erziehung des Menschen* als sein philosophisches Hauptwerk ansehen, in welchem er für sein Konzept des Theaters das Fundament gelegt hat.

¹⁷⁶ Ergänzend sei gesagt, dass für SCHILLER der Mensch die Harmonie seiner selbst verloren hat und erst wenn diese „Totalität des Charakters“ wiedergefunden wird, kann seiner Ansicht nach eine Veränderung vom Persönlichen bis hin zum Politischen – stattfinden. SCHILLERS Orientierung an einer Ganzheitlichkeit des Menschen war einst Wirklichkeit gewesen bei den Griechen, an denen sich auch SCHILLER anlehnt.

¹⁷⁷ SCHILLER 1993, *Über die Ästhetische Erziehung des Menschen*, S. 605.

¹⁷⁸ SCHILLER: a. a. O., S. 604. (SCHILLER nennt ihn hier einen „sinnlichen“ Trieb).

Veränderungsbedürfnis. Ein Bedürfnis nach Wandel. Und beides muss befriedigt werden.

Nun können aber beide nicht zugleich ihre Befriedigung erlangen, denn sie stehen in einem diametral entgegengesetzten Verhältnis zueinander. Es liegt eine Art Spalt zwischen beiden Polen. Demzufolge führt SCHILLER einen dritten Trieb an, den er „Spieltrieb“¹⁷⁹ nennt und der eine Art Vermittlungsinstanz beider kontradiktorischen Triebe – Form- und Stofftrieb – darstellt, der letztlich zur Aufhebung des antagonistischen Verhältnisses beiträgt. Die Aufhebung des Spieltriebes besteht also darin, dass er beide Triebe, die einander aufheben, wiederum aufhebt.¹⁸⁰

Im vierzehnten Brief seiner *Ästhetischen Erziehung* bestimmt dann SCHILLER den Spieltrieb:

„Der sinnliche Trieb will, daß [sic!] Veränderung sei, daß [sic!] die Zeit einen Inhalt habe; der Formtrieb will, daß [sic!] die Zeit aufgehoben, daß [sic!] keine Veränderung sei. Derjenige Trieb also, in welchem beide verbunden wirken (es sei mir einstweilen, bis ich diese Benennung gerechtfertigt haben werde, vergönnt, ihn Spieltrieb zu nennen), der Spieltrieb also würde dahin gerichtet sein, die Zeit in der Zeit aufzuheben, Werden mit absolutem Sein, Veränderung mit Identität zu vereinbaren.“¹⁸¹

Was SCHILLER hier in dialektische Formulierung artikuliert, ist für unsere Zwecke eine entscheidende Reflexion des Spiels, nämlich die Zeit in der Zeit aufzuheben.¹⁸² Und diese paradoxe Rede SCHILLERS von einer Zeit, die in der Zeit aufgehoben wird, löst zu Anfang Irritation aus. Denn entweder ist die Zeit aufgehoben oder sie ist nicht aufgehoben. Aber das Vorhaben, die Zeit in der Zeit aufzuheben, erscheint als Absurdität. Dennoch finden wir hier exakt die Problematik vor, die sich nicht allein für den Zeitbegriff, sondern auch im Hinblick auf eine Dynamik des Spiels erschließt, im weitesten Sinne als Schwierigkeit für das gesamte Konzept des Spiels angenommen werden kann. Es ist ein von SCHILLER beschriebenes dialektisches Spiel, das einerseits Determination ganz klar relativiert, welches aber auf der anderen Seite nicht ein transzendentes Reich der Ideen erreichen will. Vielmehr möchte SCHILLER mit seiner konstruierten Zeitformel den Zeitcharakter in seiner Verbindlichkeit

¹⁷⁹ SCHILLER: a. a. O., S. 612.

¹⁸⁰ Diese Gedankenfigur SCHILLERS ist im gewissen Sinne dialektisch. Und gerade am Spielbegriff und seiner Aufhebung ist ein dialektisches Spiel zu beobachten.

¹⁸¹ SCHILLER: a. a. O., S. 612 f.

¹⁸² Die vorkonstruierte Zeitformel – eine Zeit, die in der Zeit aufgehoben ist – wurde von SCHILLER nie zu einer eigenen Untersuchung gemacht.

hervorholen. Das bedeutet: die Aufhebung der Zeit, das wäre im Sinne SCHILLERS reine Gleichgültigkeit und zudem unvernünftig.¹⁸³ Denn in der Zeit sein, in der Zeit weilen, bedeutet für den Menschen durch die Grenze des Daseins beschränkt zu sein. Die Menschen sind an die Begrenztheit ihres Lebens, da sie sterblich sind, gebunden. Irgendwann ist unser Leben vorbei und ausgespielt. Dieses Spiel des Lebens kann der Mensch nicht aufheben.

Im Gegensatz dazu strebt die Formulierung, die Aufhebung der Zeit in der Zeit, auf die Erfahrbarkeit der Zeit. Einer Erfahrbarkeit der Zeit, die in einer Wechselseitigkeit von In-der-Zeit-sein und Selbstbestimmung besteht, also einem Wechsel von Zeitbezug und Zeitentzug. Was heißt das? Der Mensch als biologisch-sterbliches und begrenztes Wesen verbleibt zweifellos in der Zeit, was nichts anderes bedeutet, als dass der Mensch weiterhin dieses sinnlich-sterbliche Wesen ist. Aber die Zeit als die einschüchternde, Angst machende und annullierende Macht hat diese Wirkung auf den Menschen verloren. Und das ganz zu Recht! Der Mensch als Gestalter, als Spielender, hat nun die Zeit in der Hand. In dieser Weise kann der Mensch mit diesem, seinem, Leben selbst, mit der Zeit, die eben alle Erfordernisse und Dringlichkeiten für ihn bringt, spielen. Spielen bedeutet dann beispielsweise, mit der menschlichen Begrenztheit und Sterblichkeit zu spielen, also so tun, als ob man sterben würde. Spielen bedeutet weiter, mit der Verantwortung um diese Begrenztheit und Sterblichkeit zu spielen, also so tun, als ob man die Wirkungen des Sterbens erfahren könnte. Und das ist genau die *Ernsthaftigkeit des Spiels*, die SCHILLER in der *Ernsthaftigkeit der Fiktionalität* beobachtet und differenziert. Der Ernst des Spiels ist also die Aufhebung der Zeit in der Zeit, was bedeutet, mit den Bedürfnissen und Forderungen, die das Leben selbst stellt, nämlich Hunger, Angst, Tod u.v.m., ja mit der Verantwortung um das Leben selbst, zu spielen. Die Zeitformel bedeutet eben nicht ein Abschweifen in die Illusion, ein Weglaufen vor dem, was letzten Endes Wirklichkeit selbst bedeutet, nämlich Begrenztheit, Sterblichkeit und Tod. Es bedeutet nicht ein Wegrennen vor der Verantwortung. Das alles wäre Beliebigkeit! Die Zeitformel bedeutet vielmehr, mit eben diesen Begrenzungen¹⁸⁴, mit der Verantwortung um diese Begrenzungen, die von Natur gesetzt sind, zu spielen. Zu spielen, das heißt sich der Fiktionalität als Grundeinheit im Spiel preiszugeben. Und indem der Mensch mit diesen Grenzerfahrungen spielt, das heißt die Zeit in der

¹⁸³ Auch SUTTON-SMITH spricht von einer Dialektik des Spiels, die „Gegensätze vereint“ (SUTTON-SMITH 1978, *Die Dialektik des Spiels*, S. 7).

¹⁸⁴ Wie dem Sterben oder dem Tod.

Zeit aufhebt, die Fiktionalität ernst nimmt, gestaltet er das eigene Leben, seine eigene Lebensgeschichte.

Die Aufhebung des Spieltriebes besteht also darin, dass er beide Pole (Form- und Stofftrieb), die sich gegenseitig aufheben, wiederum aufhebt. Denn der Spieltrieb selbst ist ja ein Trieb, ein Verlangen, eine Forderung nach etwas. Und diese Forderung sucht nach Befriedigung. Der Spieltrieb fordert das Wegräumen aller Begrenzungen. Der Spieltrieb fordert, und jetzt möchte ich SCHILLER zu Wort kommen lassen:

„[...] es soll eine Gemeinschaft zwischen Formtrieb und Stofftrieb, das heißt, ein Spieltrieb sein, weil nur die Einheit der Realität mit der Form, der Zufälligkeit mit der Notwendigkeit, des Leidens mit der Freiheit den Begriff der Menschheit vollendet. Sie muß [sic!] diese Forderung aufstellen, weil sie ihrem Wesen nach auf Vollendung und auf Wegräumung aller Schranken dringt, jede ausschließende Tätigkeit des einen oder des anderen Triebes aber die menschliche Natur unvollendet lässt, und eine Schranke in derselben begründet. Sobald sie demnach den Anspruch tut: es soll eine Menschheit existieren, so hat sie eben dadurch das Gesetz aufgestellt: es soll eine Schönheit sein. Die Erfahrung kann uns beantworten, ob eine Schönheit ist, und wir werden es wissen, sobald sie uns belehrt, ob eine Menschheit ist. Wie aber eine Schönheit sein kann, und wie eine Menschheit möglich ist, kann uns weder Vernunft noch Erfahrung lehren.“¹⁸⁵

Es *soll*! SCHILLER äußert sich hier in der Befehlsform, im Imperativ, und das ist eine moralische Befehlsform, denn es soll eine Umsetzung und Vollendung sein.¹⁸⁶ Wir erinnern uns, dass SCHILLER am Anfang seiner Argumentation eine Zweiteilung vorgenommen hat. Auf der einen Seite die Konstante, eine Festigkeit. Auf der anderen Seite das Leben in seiner ganzen Veränderbarkeit, in seinem Werden, in einem Zustand des Fließens. Schließlich findet die Umsetzung dieser beiden Begriffe in der Forderung, *es soll eine Schönheit sein*, statt. Die Umsetzung ist dort gewährleistet und erreicht, wo wir diese Gestalt (Person oder Konstante) mit Leben füllen, also eine „lebende Gestalt“¹⁸⁷ haben. Gestalt ist erstmals etwas Festes, es ist diese feste Form, die sich nicht verändert, die nicht dem Veränderungs- und Lebensbegriff untersteht. Und wenn das hier in der Forderung, sprich dem Imperativ, es soll eine Schönheit sein, zusammenkommt, dann ist damit ein Spiel getrieben. Es

¹⁸⁵ SCHILLER: a. a. O., S. 615.

¹⁸⁶ SCHILLER greift hier auf die Imperative in der Moral von KANT zurück, das heißt: wir können erst von einem Imperativ sprechen, wenn er von der Vernunft selbst gefordert wird.

¹⁸⁷ SCHILLER: a. a. O., S. 617.

kommt etwas Spielerisches hier hinein, nämlich das Spiel mit der Schönheit. Dazu jetzt die entscheidende Stelle:

„Nun spricht aber die Vernunft: das Schöne soll nicht bloßes Leben und nicht bloße Gestalt, sondern lebende Gestalt, das ist, Schönheit sein; indem sie ja dem Menschen das doppelte Gesetz der absoluten Formalität und der absoluten Realität diktiert. Mithin tut sie auch den Ausspruch: der Mensch soll mit der Schönheit nur spielen, und er soll nur mit der Schönheit spielen.“ Und „[...] der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“¹⁸⁸

Der Mensch ist also nur dort ganz Mensch, wo er spielt, weil er hier diesen von SCHILLER formulierten ästhetischen Imperativ befolgt. Und er setzt den Imperativ um, indem er spielt, aber er soll nur mit der Schönheit spielen. Will meinen: nur die Schönheit ist letzten Endes ein Feld, auf dem gespielt werden kann und in dem auch das Spiel für das Menschliche eine Rolle spielt. SCHILLER meint hier also nicht das Spiel der Tiere. Vielmehr sieht SCHILLER das Spiel als etwas ganz Menschliches, weil es eben ein Spiel mit der Schönheit ist und nicht einfach Vorübung für den Ernst des Lebens. In der SCHILLERSCHEN Denkfigur setzt sich ein Imperativ um, der notwendig ist, um die zwei kontradiktorischen Pole, den Form- und Stofftrieb, in denen der Mensch sonst zerrissen wäre, zusammenzubringen. Der Mensch kann nicht leben in dieser Zerrissenheit von Person und Zustand. Er muss, um überleben zu können, diese beiden Antagonismen im Spiel mit der Schönheit verbinden.

Die hier vorgestellte Strukturierung, das fiktional eingeholt des Spiels, die mittels einer Zeitformel, der Aufhebung der Zeit in der Zeit, dargestellt wurde, dient der Konstruktion einer spezifischen Triebform, die sich in einer Spannung zwischen dem, was an Zwängen und Notwendigkeiten im menschlichen Leben da ist, und dem, wie diese Zwänge und Notwendigkeiten zu bewältigen sind, bewegt. Das heißt, dass das Spiel keine Unverbindlichkeit vermittelt, das im Spiel nicht so etwas wie Beliebigkeit in den Handlungen herrscht. Die Ernsthaftigkeit des Spiels besteht in der Ernsthaftigkeit der Fiktionalität, also als ein Resultat des Wissens über das Spiel.

Zweifellos, so können wir sagen, ist Spiel ein fiktives Geschehen, ein Tun-als-ob, das eine bestehende Ordnung und Regelung durch eine andere Ordnung und Regelung austauscht. Im Spiel als eigentümlichen Ort der Fiktionalität werden Wirklichkeiten, die sich aus der naturgemäßen Welt (das heißt einer Welt in ihrer biologischen und

¹⁸⁸ SCHILLER: a. a. O., S. 617 f.

physikalischen Gestalt) aufdrängen, unbestimmt und umgewandelt. Aus dieser Perspektive wird Spiel als ein Umkehrbarkeitsphänomen gesehen, als ein Umdeuten von biologisch-physikalischer Wirklichkeit. Aus dieser Perspektive resultiert der Spielbegriff zu einem Begriff, der auf einen Umgang mit ebendieser Wirklichkeit zielt und nicht als Beliebigkeit aufzufassen ist. Im Spiel wird immer mit einer Wirklichkeit gespielt, die sehr verbindlich ist. Das bedeutet wiederum, dass die im Spiel errichtete Fiktionalität, das Tun-als-ob, einen sehr realistischen Charakter besitzt und nicht im Sinne einer Gleichgültigkeit zu verstehen sei. Trotz der unverbindlichen Verabredung im Modus des Als-ob geht es beim Spiel letztlich darum mit der verbindlichen Wirklichkeit, in der wir uns als Lebewesen bewegen und die im Leben selbst an jeden Einzelnen herantritt, umzugehen, so dass im Sinne des Als-ob spielerisch damit verfahren wird.

3.5 Das Als-ob als anthropologische Bedingung der Selbsterkenntnis

Als wir im Einzelnen versucht haben zu strukturieren, was im Spiel fiktional eingeholt werden kann, sind wir auf SCHILLERS Zergliederung des Zeitbegriffs gestoßen und der Gedankenfigur einer Aufhebung der Zeit in der Zeit. Diese dialektische Formulierung bezieht Zufall und Notwendigkeit aufeinander, um im Spielerischen, in lebender Gestalt, verwirklicht zu werden. Indem ich also die Zeit in der Zeit aufhebe und damit die physischen Zwänge relativiere, gestalte ich, im Umgang mit diesen sinnlichen Grenzen, ebendiese Notwendigkeit des Lebens. Ich spiele also mit diesen Forderungen, die natürlich gesetzt sind und die mich an die Welt binden, nämlich Liebe, Lust, Freude, Scham, Angst, Schuld, Ekel oder Hass. Dieser Umgang findet im Spiel statt, im Bewusstsein von diesen Zwängen, die das Leben selbst stellt. Das heißt: im Umgang mit diesen Grenzerfahrungen wird Realität nicht zum Verschwinden gebracht. In der Gewissheit, dass diese Zwänge und Notwendigkeiten letztlich ebendiese Realität selbst bedeuten, nämlich Endlichkeit und Tod¹⁸⁹, wird mit ihnen gespielt; sie werden in ihrer Bestimmung aufgehoben und verändert, ohne dass sie verschwunden sind. Dieser stattfindende Bedeutungswandel, den SCHILLER

¹⁸⁹ Als solches kommt es dann zu Fragen, die an sich unbeantwortbar sind, wie die Frage nach dem Ursprung der Welt, nach dem Sinn der Welt, nach dem Verhältnis von Seelischen und Materiellem etc.

in seiner Zeitformel der Aufhebung der Zeit in der Zeit artikuliert, ist ein Prozess, in dem das physische Sein in einen schönen Schein¹⁹⁰ verwandelt wird, eine andere Gestalt, eine andere Qualität bekommt. Das ist eine Grundvoraussetzung, um verwandeln und bilden zu können, vor allem aber besitzt dieses Tun-als-ob, eine tiefgreifende anthropologische Bedeutung, denn es erlaubt eine Veränderbarkeit der Dinge, es erlaubt also mit der Irreversibilität des Lebens reversibel zu verfahren.

Wenn also das Als-ob eine Veränderbarkeit der Dinge im anthropologischen Sinne ermöglicht, dann können wir fragen, warum es denn für den Menschen überhaupt von Bedeutung ist, so zu tun, als ob etwas tut, wie beispielsweise die Wirklichkeit darzustellen?

3.5.1 Funktion und Struktur des Als-ob

Warum tun Menschen so, *als ob* sie es tun? Sowohl die Komplexität, als auch die Konsequenzen dieser Fragestellung zentralisieren sich in der Partikelverbindung des Als-ob. Beide Partikel vereinigen in einer Satzverbindung zwei Sätze miteinander, bei denen der Nachsatz die Äußerung des ersten Satzes mit einer hypothetischen Gleichheit, mit einem in der gegebenen Situation nicht realen, sondern angenommenen Sachverhalt, ausdrückt. Hierselbst wird zwar ein Zusammenhang der Kondition mit der Konsequenz behauptet, gleichsam aber die Erfüllbarkeit des Nebensatzes, die an die Kondition geknüpft ist, dementiert. Was hat es also auf sich, mit diesem Als-ob? An dieser Stelle empfiehlt sich ein nochmaliger Rückgriff auf Hans VAIHINGER. VAIHINGER schreibt im Kapitel über den *Sinn der Als-Ob-Betrachtung* seiner *Philosophie des Als-ob*:

„Der Mensch muss handeln, und in bezug auf seine Handlungen beurteilt werden, als ob er frei wäre, wie wenn er frei wäre. Zunächst wird – das liegt in dem ‚als‘ und in dem ‚wie‘ – offenbar eine Gleichsetzung, eine Vergleichung gemacht oder gefordert. Die Gesetze, nach denen der Mensch handeln soll, werden verglichen oder direkt gleichgesetzt mit den Gesetzen freier Wesen. Der erste Gedanke ist also einfach: der Mensch muss handeln genau so, wie die freien Wesen handeln. Allein diesen primären Gedanken stellt sich ein

¹⁹⁰ Der Schein sollte hier nicht als ein Gegensatz zum Sein verstanden werden, sondern als ein Schein, der einfach Sein gestaltet.

sekundärer zur Seite, welcher durch den Konditionalsatz ausgedrückt wird. Die Form des Konditionalsatzes besagt, dass die darin aufgestellte Bedingung eine unwirkliche oder unmögliche ist.“¹⁹¹

Das bedeutet, dass der Mensch nicht um seiner selbst willen frei ist, sondern so zu betrachten sei, als ob er frei wäre. In dieser Partikelverbindung wird zunächst ein Vergleich unternommen, es wird ein Zusammenhang hergestellt (mit der Willensfreiheit). Aber der Vergleichsmoment, der *tertium comparationis*, bleibt vorenthalten, bleibt zerstreut. Er liegt „[...] zwischen dem ‚als‘ und dem ‚ob‘ mitten inne, aber er ist gleichsam verschluckt.“¹⁹² Die Willensfreiheit des Menschen so zu verstehen, als ob sie seine sei, heißt demnach, die Willensfreiheit mit etwas in Verbindung zu bringen, das sie nicht ist. Die dargestellte Situation ist also nicht ihr entgegenwillen Gegenstand des Menschen, sondern der Gegenstand einer Darstellung.

„Somit ist dadurch die Gleichsetzung einer Sache mit den notwendigen Folgen eines unmöglichen oder unwirklichen Falles forderungsweise ausgesprochen. [...] Somit wird hier ein unmöglicher Fall fingiert, aus ihm werden die notwendigen Konsequenzen gezogen, und mit diesen Konsequenzen, welche doch auch unmöglich sein sollten, werden Forderungen gleichgesetzt, welche aus der bestehenden Wirklichkeit selbst nicht folgen.“¹⁹³

In diesem Sinne fungiert die Partikelverbindung dahingehend, dass sie ein Etwas (hier Mensch, um am Beispiel zu bleiben) in Verbindung mit den Konsequenzen aus einem unmöglichen Fall (hier Willensfreiheit) gleichstellt. Demgemäß besagt die Partikelverbindung des Als-ob, dass die in ihr dargestellte Welt eigentlich keine Welt ist, sondern aus pragmatischen Gründen, so vorgestellt wird, als ob sie eine sei.

„Es ist also der in dem mit ‚ob‘ oder ‚wenn‘ eingeleiteten Sätze, angegebene Umstand nicht als tatsächlich, sondern als subjektive Vorstellung und daher auch als eine Fiktion im Gegensatz gegen die Wirklichkeit aufzufassen“¹⁹⁴

Mit dem Als-ob wird also angedeutet, dass nicht ein Faktisches auftritt, sondern ein Mögliches, welches dazu einlädt, sich in seine Vorstellungen zu versetzen. Wir setzen mit dem Als-ob eine Welt in Klammern und bilden aus einer Welt eine

¹⁹¹ VAIHINGER: a. a. O., S. 584 f.

¹⁹² VAIHINGER: a. a. O., S. 585.

¹⁹³ VAIHINGER: a. a. O., S. 585 f.

¹⁹⁴ VAIHINGER: a. a. O., S. 591. VAIHINGER zitiert hier nach dem *Handwörterbuch der griechischen Sprache* von Franz PASSOW.

dargestellte Welt, die als Verweis auf ihre Dimension des Gebrauchs dient. Wir denken so, als ob etwas wäre, was doch nicht ist, oder nicht sein kann, aber so vorgestellt wird, als ob es sei. Die dargestellte Welt gilt es sich also so vorzustellen, als ob sie eine Welt sei. Was nichts anderes heißt, als dass die dargestellte Welt nicht etwa sich selbst darstellt, sondern etwas repräsentiert, was sie selbst nicht ist.

Die Welt der Fiktion ist demzufolge eine Welt der Darstellung, in der keine konkrete Bestimmung von Etwas festgelegt wird. Die Fiktion besitzt keine Bestimmungsfunktion.¹⁹⁵ Die dargestellte Welt dient vielmehr einem Verweis. Die „Verweisfunktion“ der Fiktionalität tritt darin in Erscheinung, als dass sie „als solche wohl verweist und damit etwas repräsentiert, das sie selbst nicht ist“.¹⁹⁶ Mit dem Als-ob wird also angedeutet, welche Darstellung mit einem solchen Verweis erfolgen kann, ohne eine endgültige Feststellung im Sinne einer Körperfeststellung oder Rollenfeststellung zu behaupten. Lediglich eine Entsprechung, ein „Analogon“¹⁹⁷ bildet den Bezugspunkt zu einer bestimmten Exemplifikation, das heißt zu einer bestimmten Form des „Wahrgenommenwerdens“¹⁹⁸, die konvertibel, also der Austauschbarkeit unterstellt, ist und damit die Möglichkeit der Selbstfestlegung stets erweitert.¹⁹⁹

Indem die Fiktionalität eine Welt in Klammern setzt, betrachtet sie die Welt als solche, die sich in ihrem Anderssein, in ihrer „[...] Andersheit nicht von dem her fassen lässt, was die herrschende Gewohnheit der Lebenswelt charakterisiert.“²⁰⁰ Diese andere, fremde Wirklichkeit ist aber alles andere als illusorisch, quasireal oder utopisch. Sie beschreibt die Anwesenheit einer dargestellten, eigenen Welt in der Abwesenheit dessen, was sie als Beschaffenheit macht.²⁰¹ Doch die in Klammern gesetzte Welt ist nicht nur um ihrer selbst willen Gegenstand, sondern Gegenstand einer wie auch immer gearteten Inszenierung oder Performance, um eine Anschauung zu ermöglichen.

¹⁹⁵ In den Sprachwissenschaften spricht man von ‚Denotation‘.

¹⁹⁶ ISER 1983a, *Akte des Fingierens*, S. 143.

¹⁹⁷ ISER 1983a: a. a. O., S. 143.

¹⁹⁸ ISER 1983a: a. a. O., S. 143.

¹⁹⁹ In seiner Problemskizze, *Die Fiktion als Vorstellung, als Werk und als Schema*, erfasst Karlheinz STIERLE die Fiktion im Hinblick auf die Sprache. Er schreibt: „Wenn die Sprache das Medium der Fiktion ist, so ist sie doch zugleich auch ihr Gegenstand. Denn gerade deshalb, weil die Fiktion nicht in der Endgültigkeit eines Verweises auf Referenz oder einer pragmatischen Verwendung zur Ruhe kommt, verweist sie auf sich selbst und ihr Medium“ (STIERLE 1983, *Die Fiktion als Vorstellung, als Werk und als Schema*, S. 181). Das bedeutet, dass der Verweischarakter kein Feststellungscharakter ist, sondern eine Setzung von Bedeutung. Und zuallererst ist es ein bedeutungssetzen der Fiktion als Fiktion, was nichts anderes darstellt als den selbstreferentiellen Charakter der Fiktion. Die Fiktion ‚entblößt‘ sich als solche, sie zeigt an und gibt zu verstehen, dass die Fiktion eben eine Fiktion ist und nicht etwas anderes. (Vgl. ISER 1983a: a. a. O., S. 135).

²⁰⁰ ISER 1983a: a. a. O., S. 135.

²⁰¹ Vgl. ISER 1983b, *Das Fiktive im Horizont seiner Möglichkeiten*, S. 552.

3.5.2 Der Produzent des So-Tun-als-ob-Sprechaktes

In der Kenntlichmachung der Fiktionalität operiert eine dargestellte Welt, als Behauptung dessen, was sie eigentlich nicht ist. So inszeniert der fiktionale Text oder die fiktionale Sprache eine Wirklichkeit, die als eine bestimmte Art von Rede des Autors oder Sprechers, also des Produzenten rekonstruiert werden kann.

Daraus folgt, dass Fiktionalität in Hinblick auf ihr Medium, die Sprache, erfasst werden und als eine Bezeichnung gebraucht werden kann, die für Modelle von Kommunikationsweisen, hier sprachliches Erzählen, figuriert. Und mit sprachlichen Äußerungen oder Sprechakten werden Gegenstände und Handlungen der Welt bezeichnet. Ein Gegenstand ist beispielhaft ein Auto, ein Baum oder ein Buch. Eine Handlung dagegen ist das Aufstellen einer Behauptung, die Ausführung eines Befehls oder das Erzählen einer Geschichte. Indem also etwas geäußert wird, wird eine Beziehung zwischen dem Wort und einem Sachverhalt der Welt hergestellt. Wenn man sich etwas wünscht, dann stellt man eine Beziehung zwischen einem Geisteszustand, dem Wunsch, und einem Sachverhalt der Welt, des Gewünschten, her.²⁰²

Letzterem hat sich der Sprachphilosoph John Rogers SEARLE in seiner 1975 veröffentlichten Arbeit, *The Logical Status of Fictional Discourse*²⁰³, gewidmet und in einem handlungstheoretischen Rahmen, also unter pragmatischen Gesichtspunkten, die Fiktionalität als einen Sprechakt der Behauptung behandelt. In seinem Beitrag

²⁰² Für SEARLE stellt das Vermögen der Sprechakte Gegenstände und Sachverhalte in der Welt zu repräsentieren, eine Erweiterung des Organismus dar, nämlich mit Hilfe von Geisteszuständen, wie Überzeugungen oder Wünschen, insbesondere aber mittels Handlungen oder Wahrnehmungen zur Welt in eine Beziehung zu treten. Eine notwendige Fähigkeit des Organismus ist es die Welt wahrzunehmen und Handlungen auszulösen, die die Welt verändern. Sinnesorgane und Gliedmaßen dienen nur als Werkzeuge. Und mit der Sprache ist es identisch. Mit sprachlichen Äußerungen oder Sprechakten, wie SEARLE es nennt, werden Gegenstände und Handlungen der Welt bezeichnet.

²⁰³ Der Text wurde in der *New Literary History* (Vol. 6, No. 2, 1975) publiziert, liegt aber in einer deutschen Übersetzung als *Der logische Status fiktionaler Rede*, im Sammelband *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit* herausgegeben von Maria E. REICHER vor. Aus diesem Band wird auch zitiert.

geht es darum „[...] den Unterschied zwischen fiktionalen und ernsthaften Äußerungen zu untersuchen [...]“.²⁰⁴ Dabei stellt er sich Frage:

„Wie kann es sein, daß [sic!] Wörter und andere Elemente in einer fiktionalen Geschichte einerseits ihre normale Bedeutung haben und daß [sic!] andererseits die Regeln, die zu jenen Wörtern und anderen Elementen gehören und deren Bedeutung festlegen, nicht befolgt werden?“²⁰⁵

SEARLE beobachtet, dass die semantischen Regeln in einer fiktionalen Rede verändert oder aufgehoben seien. Fiktionale Rede stellt also die Teile der Sprache, die sprachliche Formen, wie Wörter und Sätze, mit der außersprachlichen Welt in Verbindung, in eine andere Relation. Fiktionale Äußerungen erfüllen, so hat es den Anschein, andere Funktionen, als dass sie lediglich über faktisches Wissen informieren. In der Äußerungssituation findet eine Verlagerung der Bedeutungskomponenten statt, denn der Produzent tut nur so, als ob er etwas behaupten würde. Der Produzent stellt also eine Behauptung auf. Und eine „[...] Behauptung ist ein Typ eines illokutionären Akts [...]“.²⁰⁶ Eine Behauptung aufzustellen bedeutet – ebenso wie Versprechungen geben, Bitten äußern oder Fragen stellen – einen Sprechakt durchzuführen, zu tätigen, der einen Anspruch auf Zustimmung fordert. Searle schreibt:

„Die wesentliche Regel: Wer etwas behauptet, legt sich auf die Wahrheit der ausgedrückten Proposition fest.“

Etwas zu behaupten heißt also, dass die Behauptung als Zusicherung gilt, dass die geäußerte Proposition eine wirkliche Sachlage darstellt. Die Behauptung stellt also einen Sprechakt dar, den ein Sprecher (Produzent) glaubwürdig vollzieht und der durch einen entsprechenden Satz oder eine Folge von Sätzen feststellbar ist. Die Sätze selbst fordern den Anspruch auf Zustimmung, sie bestimmen für SEARLE Wahrheitswerte. Wieso? Ob nun einzelne Äußerungen eines Satzes eine Bedeutung besitzen, ist lediglich von Relevanz, wenn der Wahrheitswert des Satzes unsere Neugierde weckt. Beispielhaft finden wir in der Welt der Literatur Redeweisen und Vokabeln, die entweder so gut wie keine Bedeutung besitzen oder gar nichts benennen, also ihnen keine Bedeutung zukommt. Zugleich hegen wir auch kein Bemühen sich nach einer möglichen Bedeutung ebensolcher Redeweisen und

²⁰⁴ SEARLE 2010, *Der logische Status fiktionaler Rede*, S. 23.

²⁰⁵ SEARLE: a. a. O., S. 21.

²⁰⁶ SEARLE: a. a. O., 24.

Vokabeln zu erkundigen, weil uns nämlich das Wahr-sein bzw. das Unwahr-sein solcher Sätze, zumindest primär, nicht interessiert. Für gewöhnlich bezeichnen wir dieserart von Sätzen als *fiktionale Rede*, wie beispielsweise das *storytelling*, das Geschichten erzählen.

Was geschieht beim Geschichten erzählen? Es wird eine Geschichte erzählt, keine ernsthafte Rede, sondern eine Geschichte. Ein Geschichtenerzähler äußert Sätze und diese Behauptungssätze der Geschichte sind – der sprachlichen Struktur nach – nicht zu unterscheiden von gewöhnlichen Behauptungssätzen, wie sie z. B. in einer ernsthaften Ansprache verwendet werden. Es handelt sich aber immer erst dann um eine ernsthafte Rede, wenn ein Sprecher etwas behauptet. Und etwas zu behaupten bedeutet hier nichts anderes als für das Gesagte Wahrheitsanspruch erheben.²⁰⁷ Die ernsthafte Rede verpflichtet demnach, dass die Wahrheit gesagt wird, dass das, was ein Sprecher erzählt, wahr ist.

Nun analysiert SEARLE, dass ein Unterschied der sprachlichen Struktur von fiktionalen und faktualen Behauptungssätzen auf der Ebene des Textes nicht gefunden werden kann und verlegt in seinem vielbeachteten Aufsatz den Akzent auf die Feststellung, wonach ein Produzent fiktionaler Rede, zum Beispiel ein Geschichtenerzähler, zwar Behauptungssätze äußert, jedoch den sprachlichen Akt des Behauptens nicht vollzieht, sich also der Wahrheit nicht verpflichten muss.

„Da sie (gemeint ist die Behauptung, L.S.) nicht auf die Wahrheit der Proportion festgelegt ist, braucht sie auch keine Belege für ihre Wahrheit anführen zu können. Es mag Belege für die Wahrheit einer solchen Proportion geben oder auch nicht, und sie mag solche Belege haben oder auch nicht haben. Aber all dies ist ganz ohne Belang für ihren Sprechakt, durch den sie nicht darauf festgelegt ist, über Belege zu verfügen.“²⁰⁸

Der Produzent fiktionaler Rede ist demzufolge auf die Überzeugung des geäußerten Inhalts nicht festgelegt, was SEARLE zur Schlussfolgerung führt, dass nur die Intentionalität des Produzenten als Kriterium für Fiktionalität dienen kann. Das heißt: die Frage nach der Fiktionalität ist eine Frage nach der Intention des Produzenten.

„Das Kriterium zur Identifikation eines Textes als fiktionales Werk muß [sic!] notwendigerweise in den illokutionären Intentionen des Autors liegen. Es gibt

²⁰⁷ SEARLE schreibt in seiner Aufrichtigkeitsregel der Behauptung: „Der Sprecher legt sich auf die Überzeugung fest, daß [sic!] die ausgedrückte Proposition wahr ist.“ (Vgl. SEARLE: a. a. O., S 25).

²⁰⁸ SEARLE: a. a. O., S. 25.

keine – sei es syntaktische, sei es semantische – Eigenschaft eines Textes, die ihn als fiktionales Werk auswies. Was ihn zu einem fiktionalen Werk macht, ist sozusagen die illokutionäre Haltung, die der Autor dem Text gegenüber einnimmt, und diese Haltung hängt von den komplexen illokutionären Intentionen ab, die der Autor hat, wenn er den Text schreibt oder auf andere Weise verfasst.“²⁰⁹

Wenn die Intention des Produzenten relevant für die Bedeutung einer Aussage ist, dann kann auch ein Wort je nach Intention des Produzenten unterschiedliche Bedeutung haben: in fiktionaler Rede tut der Produzent nur so, als ob er etwas behaupten würde. Diesen Akt des Tuns-als-ob bezeichnet SEARLE als „vorgeben“²¹⁰, als ‚pretending‘, welcher den Produzenten von der Verantwortung auf die Ansprüche einer Zustimmung, die an die Behauptung geknüpft sind, entbindet. Hierselbst unterscheidet SEARLE zwei Formen von pretending:

„In den einen Sinn von ‚vorgeben‘ täuscht man seine Umwelt, wenn man vorgibt man sei, was man nicht ist, oder tue, was man nicht tut. Im zweiten Sinn von ‚vorgeben‘ hingegen benimmt man sich, wenn man vorgibt, etwas zu tun oder zu sein, so, *als ob* man dies täte oder wäre, und hat dabei nicht die mindeste Täuschungsabsicht. Wenn ich vorgebe, Nixon zu sein, um den Secret Service so an der Nase herumzuführen, daß [sic!] er mich ins Weiße Haus läßt [sic!], dann gebe ich etwas im ersten Sinne vor. Wenn ich bei einer Scharade vorgebe, Nixon zu sein, so gebe ich etwas im zweiten Sinn vor. Bei der fiktionalen Verwendung von Wörtern geht es nur um Vorgeben im zweiten Sinn.“²¹¹

SEARLE differenziert einerseits eine täuschende Form des pretending, die der Lüge entspricht. Andererseits eine nicht täuschende Form, die der Fiktionalität entspricht. In der fiktionalen Rede gibt es keine täuschende Form, keine Lügen, weil die Intension des Geschichtenerzählers im Vorhinein keinen Wahrheitsanspruch erhebt. Der Geschichtenerzähler möchte seine Zuhörerschaft nicht von der Wahrheit seiner Erzählung überzeugen, sondern vielmehr aus seiner sozialen Funktion des Überlieferers mit einer Darstellung, einer Inszenierung in der das Trügerische, der Betrug getilgt ist, bezaubern.

²⁰⁹ SEARLE: a. a. O., S. 28.

²¹⁰ SEARLE: a. a. O., S. 27.

²¹¹ SEARLE: a. a. O., S. 27.

Fiktionalität wird in diesem Sinne als ein Sprechakt der Behauptung angesehen, bei der ein „Pseudo-Vollzug ohne Täuschung“²¹² (nondeceptive pseudoperformance) stattfindet. SEARLE empfiehlt deshalb, die fiktionalen Äußerungen nicht als illokutionäre Akte, sondern als Simulationen von illokutionären Akten aufzufassen. Dabei kann auf der Ebene des Textes oder der Rede kein Unterschied der sprachlichen Struktur von fiktionalen und ernsthaften Behauptungssätzen gefunden werden. Der geäußerte Text oder die gesprochene Rede wird aufgrund von Meta-Regeln erkannt und entzieht den semantischen Regeln illokutionärer Akte, insbesondere wo es um eine Beziehung auf Wirkliches geht, ihre Gültigkeit. Der Produzent einer fiktionalen Rede gibt demnach nur vor, sich auf eine von ihm geschaffene Welt zu beziehen. Insofern also die Fiktionalität von der Intention des Autors abhängt und nicht am Wahrheitsanspruch interessiert ist, bildet Fiktionalität ein besonderes Element des Vorgebens, welche „auf der Ebene der Aufführung ins Spiel“²¹³ kommt und damit Gegenstand einer Inszenierung, einer Performance wird.

3.5.3 Der Rezipient der So-Tun-als-ob-Sprechhandlung

Aufbauend auf den sprachanalytischen Ideen von SEARLE hat Gregory CURRIE in seinem Essay, *What is Fiction?*²¹⁴, die Darstellung einer alternativen Erklärung, was Fiktionalität bedeutet, anhand einer Sprachaktanalyse behandelt. Während aber SEARLE die Fiktionalität als die *Simulation* eines illokutionären Aktes bestimmt, also als einen Pseudo-Vollzug ohne Täuschung, erfasst CURRIE die Fiktionalität nicht als einen unechten illokutionären Akt, sondern geradewegs als den „[...] Vollzug eines illokutionären Aktes [...]“²¹⁵, der auf „[...] einer Ebene mit der Behauptung [...]“²¹⁶ zu behandeln sei. CURRIES Bestreben ist es dabei eine Definition der fiktionalen Reden zu artikulieren. Diese „Nulldefinition“²¹⁷ der Fiktionalität stellt CURRIE mittels eines Konzepts dar. Ein Sprecher

²¹² SEARLE: a. a. O., S. 27.

²¹³ SEARLE: a. a. O., S. 32.

²¹⁴ Der Text erschien 1985 im *Journal of Aesthetics and Art Criticism* (Vol. 43, No. 4), liegt aber in einer deutschen Übersetzung, *Was ist fiktionale Rede?* im Sammelband *Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit* herausgegeben von Maria E. REICHER vor. Aus diesem Band wird auch zitiert.

²¹⁵ CURRIE 2010, *Was ist fiktionale Rede?*, S. 37.

²¹⁶ CURRIE: a. a. O., S. 37.

²¹⁷ CURRIE: a. a. O., S. 43.

„*U* vollzieht den illokutionären Akt, ein fiktionalen Text zu äußern, indem er *P* äußert, genau dann, wenn gilt:

Es existiert ein Φ , so daß [sic!]: *U* äußert *P* und intendiert dabei, daß [sic!] jeder, der Φ hat,

(1) so tut, als ob *P*;

(2) erkennt, daß [sic!] *U* (1) intendiert;

(3) (2) als einen Grund dafür hat, (1) zu tun.“²¹⁸

Der Kerngedanke seiner Definition besteht in der Einführung des „So-Tun-als-ob“²¹⁹, dem make-believe. Das So-Tun-als-ob darf aber nicht mit einem Sprechakt verwechselt werden. CURRIE versteht unter dem Begriff make-believe eine Art Nutzung der Einbildungskraft, also der gewollten Umbildung von Vorstellungen und ihrer Verknüpfung zu neuen Vorstellungskomplexen, die sich alsdann in verschiedenen menschlichen Aktivitäten zeigen können. Eine solche Anwendung finden wir beispielsweise im Theaterspielen, im Maskieren und Verkleiden, im Rollenspiel der Kinder, wie auch im Rollenspiel der Erwachsenen, im Computerspiel, wie auch im Schachspiel oder im Erzählen von Geschichten.

Des Weiteren wird mit seiner Definition eine wichtige Differenz beschreibbar, nämlich die zwischen einem Produzenten der fiktionalen Rede und einem Rezipienten. Dabei gewinnt er eine Perspektive, die das Handeln eines Schauspielers, der so tut, als ob er eine Figur sei, mit den Handlungsvorgaben (Behauptungen) eines Autors, der einen illokutionären Akt intendiert in Beziehung setzt. Entscheidend ist aber, dass der Rezipient fiktionaler Rede den fiktionalen Status ebendieser Rede ansehen und v. a. einsehen kann.

Genau auf diesen Punkt legt Gregory CURRIE in seinem Aufsatz viel wert. CURRIE zufolge ist es beinahe nachlässig den Akt des So-Tun-als-ob einer fiktionalen Rede nur dem Produzenten zu unterstellen. CURRIE schreibt:

„Wenn wir, wie ich vorgeschlagen habe, fiktionale Texte als etwas betrachten, was in einer Art von Kommunikation eingesetzt wird, dann sehen wir, wie ich meine, daß [sic!] die Hypothese, daß [sic!] Autoren vorgeben, etwas zu tun, keine Rolle spielt für die Beantwortung der Frage, wie diese Art der Kommunikation funktioniert. Erforderlich ist, daß [sic!] der Leser versteht,

²¹⁸ CURRIE: a. a. O., S. 43.

²¹⁹ CURRIE: a. a. O., S. 41.

welche Einstellungen zu den Aussagen des Textes er nach der Intention des Autors einnehmen soll.“²²⁰

Wie gut zu lesen ist, arbeitet Currie mit einer Unterscheidung zwischen dem Autor bzw. Sprecher (Produzent) und dem Leser bzw. Hörer (Rezipient). Dabei folgt laut CURRIE der Produzent einer fiktionalen Rede durchaus einem illokutionären Akt, der darin besteht, den Rezipienten der Äußerung dazu einzuladen, so zu tun, als ob er das Geäußerte als Behauptung annimmt und zwar aus dem Grunde, weil er diese illokutionäre Absicht des Autors erkannt hat und ihr zu folgen geneigt ist.

„Der Autor eines fiktionalen Werks intendiert also nicht nur, daß [sic!] der Leser zum Text die So-Tun-als-ob-Einstellung einnimmt, sondern auch, daß [sic!] er das unter anderem deshalb tut, weil er diese Intention des Autors erkannt hat. Das Erkennen dieser Intention sichert die illokutionäre ‚Aufnahme‘.“²²¹

CURRIE verwirft also nicht das Modell von SEARLES ‚nondeceptive pseudoperformance‘. Vielmehr überträgt er es als eine Aufforderung des Produzenten an den Rezipienten, der sich vorzustellen habe, ein „So-tun-als-ob-Spiel“²²², ein ‚game of make-believe‘, zu spielen. In diesem Sinne bleibt CURRIES Modell der Intentionalität treu, zumindest in dem Sinne, dass eine fiktionale Rede nur dann angemessen begriffen werden kann, wenn sie als intendierte vom Rezipienten erkannt worden ist.

3.6 Das So-Tun-als-ob-Spiel

Im Rahmen einer sprechakttheoretischen Untersuchung spielt der Begriff der Fiktionalität eine sehr entscheidende Rolle. Für SEARLE vollzieht sich dabei der Status einer fiktionalen Rede in der Simulation eines illokutionären Aktes. Das heißt: der Produzent einer fiktionalen Rede gibt vor, etwas zu tun, und zwar so zu tun, *als ob* er es tut, als ob er einen illokutionären Sprechakt verrichten würde. Er macht eine Äußerung während gleichsam die illokutionären Bedingungen dieser Äußerung

²²⁰ CURRIE: a. a. O., 42.

²²¹ CURRIE: a. a. O., 42.

²²² CURRIE: a. a. O., 41. CURRIE stützt sich hier auf die Überlegungen von Kendall L. WALTON, die er im Essay, *Pictures and Make Believe*, angestellt und 1973 im *The Philosophical Review* publiziert hat.

durchbrochen werden, weshalb auch SEARLE die Fiktion als eine außersprachliche, nicht semantische Zusammensetzung betrachtet.

Dagegen besitzt CURRIE eine ganz andere Einsicht. Seiner Auffassung nach verrichten Produzenten einer fiktionalen Rede geradewegs eine sprachliche Äußerung, also einen illokutionären Sprechakt, nur nicht den eines Behauptungssatzes, sondern eine Variante dessen, die – und das ist ein entscheidender Aspekt in Hinblick auf SEARLE – den Rezipienten dazu einlädt, in einem So-Tun-als-ob-Spiel mitzuspielen.

Zwar hat SEARLE bestimmt Recht, wenn er sagt, dass in fiktionalen Äußerungen keine behaupteten Sprechakte verrichtet werden, sondern so getan wird als ob. Jedoch erklärt SEARLE nicht, wie Rezipienten fiktionale Sprechakte als solche erkennen. Mit anderen Worten: die Frage, woran erkannt werden kann, ob ein Sprecher fiktionaler Rede über sich oder über eine nicht-reale Person spricht, kann mit SEARLE nicht beantwortet werden, weil SEARLE die Rezipientenperspektive nicht zur Diskussion stellt und mithin eine differenzierte Konkretisierung der Fiktionalität nicht zulässt.

Von diesem Problem ausgehend, erweitert CURRIE durch die Berücksichtigung des Rezipienten eine rein sprecherseitige Fiktionalisierungshandlung zu einer Produzent-Rezipient-Operation. Der Rezipient entscheidet sich bewusst für eine ganz bestimmte Darstellung von Welt und erklärt sich mit den Bedingungen, unter welchen diese Welt inszeniert werden kann, einverstanden. Radikalisierend gesagt: erst die Rolle des Rezipienten eröffnet eine wechselseitig, aufeinander bedingte Relation, die ein So-Tun-als-ob-Spiel ermöglicht. Der Produzent fiktionaler Rede deutet mit dem Als-ob ein Mögliches an, das als ein Faktisches auftritt, und lädt dazu ein, sich auf sein Vorstellungsspiel einzulassen. Lässt sich der Rezipient auf diese dargestellte Welt ein, akzeptiert er also die Welt als ein möglich Faktisches, so akzeptiert er die bestimmte Form des Wahrgenommenwerdens und erklärt sich damit bereit das So-Tun-als-ob-Spiel zu spielen.

Mit CURRIES Modell gewinnen wir in Bezug auf die Fiktionalität eine Perspektive, die sowohl das Handeln des Produzenten (dessen Intention darin besteht, den Rezipienten auf ein So-Tun-als-ob-Spiel einzuladen, ihn dazu zu verführen) als auch das Handeln des Rezipienten (der die Intention des Produzenten erkennt, also seine Einladung, und sich auf dieses So-Tun-als-ob-Spiel einlässt, sich davon verführen

lässt) in eine Beziehung setzt. Von entscheidender Bedeutung ist dabei die Rolle des Rezipienten, der den fiktionalen Status eines illokutionären Aktes einsehen muss. Denn nur wenn er die Intention eines illokutionären Aktes fiktionaler Rede einsieht, kann eine solche Kommunikation Erfolg haben.

Der damit beschriebene, rezipientenorientierte Blickwinkel eröffnet eine Sichtweise auf die kognitive Perspektive der Fiktionalität. Im Falle, dass der Rezipient Sherlock HOLMES für eine real existierende, historische Person hält oder Ellen L. RIPLEY für einen echten Leutnant des Raumschiffs Nostromo, dann ist die Kommunikation, im Sinne CURRIES, nicht geglückt. Erst wenn Produzent und Rezipient zusammen ein Fiktionsspiel spielen, also beide den intentionalen Akt ‚das ist eine Fiktion‘ vollziehen, kann ein gemeinsamer Bezug hinsichtlich einer dargestellten Welt entwickelt werden. Dadurch wird die dargestellte Welt als eine gemeinsame Wirklichkeit erkannt, also als eine Wirklichkeit, die Produzent und Rezipient in dieser Weise miteinander teilen, dass sie gemeinsam darauf Bezug nehmen können.

Diese kognitive Perspektive stellt Fiktionalisierungshandlungen auf eine Ebene, die als Intention in einem kommunikativen Kontext modelliert ist. Genauer gesagt stellt die Kommunikation einen „kointentionalen Akt“²²³ dar, der sowohl den Produzenten als auch den Rezipienten miteinschließt und von vorherrschenden Wirklichkeitsvorstellungen der Kommunikationspartner abhängig ist. Dabei verändern beide im kointentionalen Akt „ihre kommunikative Rolle“²²⁴. Im Umdeutungsprozess werden die vorherrschenden Wirklichkeitsvorstellungen von Realität und Irrealität aufgegriffen und innerhalb einer Fiktion mit neuen Bedeutungen besetzt. Insofern würde jede Fiktion die Faktizität des Realen miteinbeziehen, was weniger eine eindeutige Abgrenzung von Wirklichkeit und Fiktion postuliert, sondern eine fließende Grenze zwischen beiden ermöglicht. Im Fall von Fiktionen wird aber auf diese Weise nicht die Festlegung auf eine bestimmte Bedeutung vollzogen, sondern eine intentionale Umkehrbarkeit der Bedeutungssetzung, die auf Produzenten- und Rezipientenebene sowie auf die Referenzbereiche bezogen ist, bewerkstelligt. Damit werden Fiktionalisierungshandlungen als ein Wechsel der Einstellungen von Kommunikationsteilnehmern begriffen.

Die kognitive Perspektive bietet uns damit eine Erklärungsmöglichkeit für den Wirklichkeitsgehalt einer Fiktion: das Fiktionsbewusstsein nimmt die Existenz einer

²²³ LANDWEHR 1975, *Text und Fiktion*, S. 75.

²²⁴ LANDWEHR: a. a. O., S 164.

fiktionalen Welt an, die nicht den Komplexitätsgrad einer möglichen Welt erreicht, sondern immer Teile der wirklichen Welt ausleiht, um sie mit Erfundenem zu komplementieren. Insofern würden Fiktionen auf der wirklichen Welt basieren, die aber der fiktionalen Welt als Hintergrund für ihre Gestaltungskompetenzen dient. Somit wären Fiktionen keineswegs das Gegenteil der Wirklichkeit, sondern eine Mischung aus realen und irrealen Elementen, die eine dargestellte, in sich abgeschlossene Welt des Als-ob repräsentieren.

Die Einklammerung der Welt in ein Als-ob verweist zum einem, dass die dargestellte Welt als ein Gegenstand der Wirklichkeit bestimmt werden kann, also als eine Wirklichkeit, auf die Bezug genommen werden kann. Zum zweiten zeigt der Gegenstandsbezug die Gesinnung dieser Welt an, nämlich dass die „[...] Welt nicht um ihrer selbst willen schon Gegenstand ist, sondern Gegenstand einer wie immer gearteten Inszenierung oder Betrachtung.“²²⁵ Zum dritten deutet der Gegenstandsbezug seine Differenzierungsfunktion an: die dargestellte Welt, soll so betrachtet werden, *als ob* sie eine Welt ist und nicht *das* sie eine Welt ist, das heißt: als eine Repräsentation von etwas anderem. Um aber eine derartige, dargestellte Welt bilden zu können, müssen Fiktionen in ihrer Gestaltung abgeschlossen sein, sie müssen ein Wissen über das Wie ihres Seins und Gebrauchs in sich selbst tragen, nämlich als Grenze, die sie um sich selbst ziehen. Und ebendiese Grenze ermöglicht zum einem, dass etwas (in unserem Fall die Fiktion) von etwas anderem (hier Wirklichkeit) unterschieden werden kann. Und indem diese Abgrenzung möglich ist, konstituiert sich andererseits eine Differenzierung, ein Unterschied, der die Möglichkeit eines Zugriffs, eines Bezugs bietet.

Die kognitive Modellierung bietet damit die Möglichkeit, dass Fiktionalisierungshandlungen als eine kointentionale Umdeutung der Rollen von Produzenten, Rezipienten sowie der Referenzbereiche aufgefasst werden können. Anders gesprochen: in der Fiktionalisierungsoperation vollzieht sich eine Umdeutung des jeweils gültigen Wirklichkeitsmodells, das wir mittels der Unterscheidung zwischen dem Möglichen und dem Unmöglichen erfahren. Menschen klassifizieren bestimmte Personen, Objekte oder Fälle als wirklich/real oder als unwirklich/irreal. Letzteres, das heißt die irrealen Personen, Objekte oder Fälle werden entweder als möglich oder unmöglich betrachtet. Vereinfacht gesagt: in der Fiktionalisierungshandlung irrealisieren die Kommunikationsteilnehmer ihre eigene

²²⁵ ISER 1983a: a. a. O., S. 139.

Rolle, das heißt sie weichen im fiktionalen Diskurs von ihren faktischen Dispositionen, Empfindungen, An- und Absichten sowie sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten ab, heben ihr als wirklich erlebtes Selbst auf und sind auf diese Weise empfänglich für die Konstruktion und Sichtbarmachung einer anderen, in ihrer Komplexität entlastenden, Welt. In ihrer Gestaltungskompetenz können alsdann Personen, Objekte oder bestimmte Fälle aus der realen Wirklichkeit mit eigens Erfundenem komplementiert werden. Oder es können sogar unwirkliche Personen, Objekte oder Fälle den Status möglicher Existenz erhalten, die mit Elementen verknüpft werden, die der realen Wirklichkeit entsprechen. Kurzum: die Kommunikationsteilnehmer attribuieren der fiktional konstruierten Welt einen speziellen Status zu, der den "willing suspension of disbelief"²²⁶ notwendig für eine ganz bestimmte Darstellung und Betrachtung von Welt, und für die Bedingungen unter welchen diese Welt inszeniert werden kann, impliziert. Und wenn an diese, fremde Welt geglaubt wird, dann wird an die Körperhaftigkeit, an das Faktische dieser Welt geglaubt, nämlich an die Entscheidung, dass man sich auf ein Für-wahr-halten von Etwas festlegt, welches auf permanenten Vorschuss basiert, die sich auf der einen Seite einer objektivierenden Gewissheit entzieht. Andererseits das Risiko des Nichtgewussten in Kauf nimmt, um eine Leistung zu vollbringen, die in einem Vertrauensverhältnis mündet.

²²⁶ COLERIDGE : a. a. O., S. 179. Siehe Punkt 1.3.

4. Abschlussbetrachtungen

Als ich in dieser anthropologischen Abhandlung von ‚Spiel‘ bzw. von ‚spielen‘ sprach, rezitierte ich eine Aktivität, die stets als ein Ganzes entsprechend in sich selbst verwirklicht war. Das bedeutet, ich differenzierte eine Handlung dann als Spiel, wenn sie vollzugsorientiert bzw. tatsächlich er- und gelebt wurde ohne ein anderes Bestreben zu besitzen als dem ihrer eigenen Verwirklichung. Wegleitend war hierbei die Fragestellung, warum der Mensch überhaupt spielt und wenn er schon spielen muss, wie sich diese Aktivität als wirklichkeitsstiftende Entsprechung zu realisieren vermag.

In dieser Beziehung konnte festgestellt werden, dass das Spiel seine eigene, sonderbare Grundtatsache besitzt: magisch wirkt es sich in allen Formen aus und auf verschiedenste Bereiche ein, entbindet aus äußeren Zwängen und inneren Notwendigkeiten und überführt in eine Sphäre besonderer Raum-Zeit-Erfahrung.²²⁷ Das heißt, einer Sphäre, die nicht primär auf Erkenntnis, sondern mehr auf Wandelbarkeit anspielt, an dem die Handlungen, bevor sie in die Tat umgesetzt, am Modell durchgespielt werden können. In dieser Spielwelt wird die Frage nach der Wirklichkeit buchstäblich auf den Kopf gestellt, denn aus biologisch-physikalischen Notwendigkeiten werden quasi-biologisch-physikalische Notwendigkeiten, die eine in Vielfalt, Ambivalenz und Paradoxie geprägte Wahrnehmungs- und Daseinsweise ermöglichen.

Nun lautet unsere daraus zu ziehende epistemologische Konsequenz: wir können eine Spielwelt als Inversion unumkehrbarer Prozesse verstehen, das heißt als eine Veränderung und Gestaltung des Reellen im Sinne der Wandlung. Das Spiel ersetzt die wirkliche Situation und hilft durch Gestaltungsweisen am spielerischen Modell Strategien für eine konkrete Auseinandersetzung festzulegen: mit der Wirklichkeit wird beispielsweise so gespielt, dass sie eine menschliche Wirklichkeit wird. In dieser Verwandlung und Gestaltung wird der Wirklichkeit ein Scheincharakter gegeben, ein ‚Als-ob‘ in der Bedeutung des ‚Noch-nicht‘, der als eine Art Vorwegnahme, als Probenprozess für die Inszenierung des Wirklichen dient.

²²⁷ Dahingehend spricht HUIZINGA von einer besonderen Welt des Spiels. Er schreibt: „In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“ (HUIZINGA: a. a. O., S. 21). Spiel ist für HUIZINGA demnach nicht das „gewöhnliche“ oder das „eigentliche“ Leben“ (HUIZINGA: a. a. O., S. 16). Zu spielen ist vielmehr ein „Heraustreten aus ihm (dem Leben, L.S.) in eine zeitweilige Sphäre von Aktivitäten mit einer eigenen Tendenz“, es ist geradezu einer Überschreitung der Grenze zum gewöhnlichen Leben (HUIZINGA: a. a. O., S. 16).

Nun ermöglichte die Analyse der anthropologischen Spielsituation das Spiel als eine *Form der Feststellung des Menschen* herauszuarbeiten, im weitesten Sinne als eine *Selbstentwurfs-Erklärung* aufzufassen. In dieser Weise wurde die vorausgesetzte anthropologische Problematik, die Instabilität, als Inhalt des Spiels begriffen, welche auf einen Umgang mit ebendiesen physikalisch-biologischen Notwendigkeiten zielte. Anders gesprochen: das Spiel sucht nach der Stabilisierung des Instabilen. Das Unbestimmte muss bestimmt werden, muss also umgedeutet werden, muss eine Bestimmung erhalten. Und eine Bestimmung bzw. eine Bedeutung geben, heißt ein Objekt, ein Individuum, eine Welt erschaffen.

Wie mit HAIGIS, PLESSNER und TURNER gezeigt wurde, diene das Spiel einer Objektivation, also einer Konstruktion von Welt, die in ihrem instabilen Charakter erfahren wird. Die Welt und ihre Gegenstände, der Körper und das Selbstbild werden in diesem Spiel vorgespielt, also dargestellt, um eben erspielt zu werden und zwar im Zusammenhang auf ihre Handlungsmöglichkeiten sowie deren Verwirklichung. Als Bedingung einer solchen Konstruktion fungierte der Grundgedanke, dass diese Welt in ihrer Vergegenständlichung, in ihrer objektiven Konstellation nicht gebrauchsfähig zur Verfügung steht, der wir uns nur noch bedienen müssen. Vielmehr muss eine solche Konstellation bzw. Vergegenständlichung entworfen, also erspielt werden, weil sie der Bedingung unterliegt sich in ihrer Instabilität, in ihrem nicht festgestellten Wesen (GEHLEN) erfahren zu müssen. Für den Bereich der Gegenstände bildete es die Demolierung und Wiedereinfügung, also ein Akt der Überschreitung und Positionierung. Entsprechendes konnte für die Verkörperung eruiert werden: im Bezug auf PLESSNERS Exzentrizität konnte keine feste Identität, kein festes Bild, keine eingeordnete und in sich ruhende Position im Leben identifiziert werden vergleichbar der Pflanze, die von der Natur nicht abgegrenzt und daher offen positioniert ist. Der Mensch als ein Lebewesen, der durch seine Grenze zur Natur, durch seine Setzung zu dieser, gekennzeichnet ist, kann aus der exzentrischen Perspektive, genau wie das Tier, als eigenständig von der Natur abgegrenzt gedacht werden. Im Gegensatz zum Tier aber, welches zentrisch positioniert und aus dieser Mitte lebt, verläuft die Grenze des Menschen im Menschen selbst: denn der Mensch ist nicht nur von der Natur abgegrenzt, er kann auch die Grenze seiner eigenen Positionalität durchbrechen und zu ihr in Distanz treten. Er kann eine Position zu sich selbst einnehmen, welches auf das eigene Sich-Erleben strebt und in der Distanz des Selbst zum Ich erfahren wird. In dieser Entfaltung erfasst sich der Menschen,

indem er aus sich selbst herausgeht um zu sich selbst zu kommen. Der Mensch setzt sich mit seiner Körperlichkeit in ein Verhältnis zum Anderen und kann sich genau dann als Mensch bestimmen, wenn er sein Selbst-sein als ein Anders-sein, sich selbst als reziprok, als wechselseitig verkörpert, erfasst.

Und mit dieser anthropologischen Grundsituation befasst sich das Spiel, indem es Strukturen zur Verfügung stellt, die die Organisation anthropologischer Verhältnisse regeln. Das ist in erster Linie das Rollenspiel, also das Sicheinfügen in eine Rolle, das Übernehmen anderer Rollen sowie das Ausspielen dieser Rollen. Dementsprechend bildet die Verkörperung das Gegenstück zur objektivierten Darstellung. Im erspielen der Verkörperung manifestiert sich die Feststellung einer Rolle im Spiel. Verkörperung bedeutet die performative Hervorbringung einer gespielten Person, einer Rolle. Verkörperung bedeutet weiter das Übernehmen einer anderen Rolle, eines anderen Körperschemas, welches sich auf der konstitutiv-theatralischen Situation, und zwar Rollen übernehmen zu können, stützt. Der Körper wird als vermittelndes Element ins Spiel eingeführt und damit in einer ganz bestimmten Weise dargestellt, nämlich in einer Wechselbeziehung zwischen dem Rollendarsteller und dem Rollenbeobachter. Und ebendiese Darstellung ist dann der Zweck des Körperwerdens, also das Objektiv-werden, welches im Spiel erspielt wird und zwar als ein Vollzug von rollendarstellendem Handeln, welches von einem rollenunterstützenden Handeln beantwortet wird. Dieser theatralische Rollenbegriff des Spiels zeigt, dass Spielstrukturen in einem Zusammenhang mit dem soziologischen Begriff des Spiels, also den Rollenbegriff des Alltags, gedacht werden können.

Denn nur wenn eine wechselseitige Beziehung zwischen rollendarstellendem und rollenunterstützendem Handeln besteht, können Handlungen als symbolische Interaktionsformen zusammengesetzt werden, die zur Entfaltung des Körperbewusstseins in einer Ausspielung der Instabilität führen, das bereits in der Kindheit angelegt und als eine Dimension all derer Möglichkeiten verstanden wird, die sich aus dem Erleben und dem Erspüren des eigenen Körpers mit dem anderen Körpern entwickelt. Und der Mensch wächst in dieses Körper-Bewusstsein hinein, weil er sich auf die Dynamik des Spiels einlässt, sich also der Spielstruktur bedient.

Und sich auf die Spieldynamik einzulassen, bedeutet sich einem Zustand zuzuwenden, in dem die Zweckhaftigkeit als Mittel der Handlungsdurchführung nicht

außerhalb der Spielhandlung sondern in der Handlung selbst liegt, das heißt der Vollzug und Selbstbezug wird als anregend erlebt. Spiel bzw. zu spielen erfolgt genau dann, wenn man sich am Spiel mitbeteiligt, also exakt in dem Augenblick, in dem es vollführt wird. Im Falle, dass Kinder, wie beispielsweise Peter und Paul, Räuber und Gendarm spielen, stellen diese Kinder nicht nur Räuber und Gendarmen dar, vielmehr *ist* Peter in dieser Situation ein Räuber und Paul ein Gendarm, weil die beiden Kinder sich nicht an einer zukünftigen Handlung orientieren, sondern im Spiel selbst leben, das heißt: entsprechend die Zukunft in der Gegenwart nachvollziehen.

Spiel ist eine Aktivität, die einzig um ihrer selbst willen geschieht und die etwas *fordert*, nämlich dass sich Peter und Paul sowohl physisch als auch psychisch auf das Spielgeschehen selbst einlassen, also den vom Alltagsleben abweichenden Ausnahmezustand akzeptieren und zwar, in dem Peter und Paul sich selbst als Peter und Paul abschütteln, um selbstüberschreitend eine Räuber- bzw. Gendarmrolle einnehmen zu können. Allgemeiner formuliert: im Spiel übersteigert der Mensch seine eigene Differenz von Subjektivität und Objektivität und eröffnet damit eine neue Dimension des Zusammenhangs von Ich und Welt.

Dieser Forderungsanspruch des Spiels, etwas machen zu wollen, damit etwas entsteht, ergibt sich aus den Spielregeln. Jedes Spiel besitzt Regeln, an die sich alle Spieler ausnahmslos halten müssen, denn es gibt keine regellosen Spiele. Im Spiel selbst finden sich stets Regeln und diese Regeln, genau wie ihr Befolgen, sind sehr verbindlich und bindend, andernfalls (bei Missachtung der Regeln) wird der höchste Ernst im Spiel verspielt. Schon in der sensomotorischen Phase²²⁸, in der Kinder mit sich und ihren Funktionen spielen, spielen diese Kinder nach ihren eigenen Regeln, die sie in ihrem Spiel selbst finden.

Der Regelcharakter des Spiels konstituiert alsdann einen Zustand, in dem Spiel-Raum und Spiel-Zeit in ein anderes Verhältnis gebracht werden, als das im Alltag der Fall ist. Die im Spiel festgelegten räumlichen und zeitlichen Grenzen, welche die Spielregeln selbst präzise bestimmen, bilden einen Handlungsrahmen innerhalb dessen Gegenstände, Personen und Handlungsakte nach eigenen Wunschvorstellungen konstruiert und etwas anderes bedeuten können. Ein solcher

²²⁸ Mit meinen Gedanken lehne ich mich an das Entwicklungsstufenmodell von Jean PIAGET an. PIAGET unterscheidet vier Entwicklungsphasen, welche jedes Kind in seinem eigenen Entwicklungstempo durchlaufen muss, wobei die Reihenfolge der Phasen – (a) sensomotorische Phase, (b) präoperationale Phase, (c) konkretoperationale Phase, (d) formaloperationale Phase – unveränderlich ist. Zudem baut jede einzelne Phase auf ihrer vorherigen auf. PIAGET 2003, *Meine Theorie der geistigen Entwicklung*, S. 63-73.

Rahmen konfrontiert nicht nur den Menschen mit den Grenzen seiner Handlungen. Mittels eigener Bedeutungssetzungen grenzt der Spielrahmen das Spiel gegen die Realität ab und ermöglicht eine Zusammenstellung von Ich und Welt, die die Pforte zu einer anderen Wirklichkeit aufschließt, in der sich der Mensch gestalterisch wahrnehmen und kreativ entfalten kann.²²⁹

Beispielhaft veranschaulichte das Theater diese Spielstruktur: im Bereich theatralischer Inszenierung eröffnete das Theatermodell einen Spielraum, in dem Rollendarsteller sowie Rollenbeobachter im Angesicht seines Gegenübers das Spielbewusstsein ihrer Situation erkennen, indem sie die rahmende Handlung der Fiktionalität vollführen.

Denn Theater gründet sich nicht in einer getreuen Nachahmung oder exakten Abbildung der Realität. Theater arbeitet mit Abkürzungen, Weglassungen, Kompromissen, um den Einsatz des Zuschauers für eine gelingende fiktionale Handlung zu gewinnen und damit den Akt der Fiktionalisierung abzurunden.

Die Bedingung ist aber, dass Theater einen Spielraum erhält, in dem der Darsteller und der Zuschauer in einem Modus des Als-ob miteinander verkehren können. In diesem Spielraum befinden sich Darsteller und Zuschauer in einem Ausnahmezustand, in der die außerhalb der theatralischen Situation liegenden Regeln außer Kraft bis ins Gegenteil gesetzt werden können, weil sie in ihrem instabilen Charakter erfahrbar und damit der Veränderbarkeit, der Wandelbarkeit ausgesetzt sind. In diesem Spiel unterliegen alle dem Modus des Als-ob: sowohl die Konstruktion aller Gegenstände, Personen, Tatsachen und ihrer Beziehungen untereinander als auch ihre Dekonstruktion. Sie alle unterliegen der Wandelbarkeit des Als-ob. Das Als-ob befreit von allen apodiktischen Normen und Regel des Alltags, es ist eine Art Schwellenübergang (TURNER), der in neue Spielregeln hineinführt. Es ist das Heraustreten aus der gewöhnlichen Welt und das gleichzeitige Hineintreten in eine andere Welt, mit der formgebend umgegangen werden kann bzw. in der Lage sein zu können in eine handelnde Auseinandersetzung mit der begegnenden Welt einzutreten.

²²⁹ Zwar kennzeichnet der Regelcharakter das Spiel, doch die Spielhandlungen besitzen stets den Aspekt der Freiheit (vgl. GEHLEN im Pkt. 2.1), was zu einer ambivalenten Spannung zwischen determinierenden Regel und Handlungsfreiheiten führt.

5. Anhang

5.1 Abstract (deutsche Fassung)

Die hier vorliegende Arbeit setzt sich als Thema das Spiel philosophisch zu problematisieren. Dabei liegt der Schwerpunkt auf einer anthropologischen Analyse des Spielbegriffs, das heißt: es wird nach einer Strukturodynamik gefragt, die Teile einer Handlung so koppelt, dass hieraus ein Akt entsteht, der als Spiel wahrgenommen und bestimmt werden kann und der wiederum in seiner Konzeption zum Entwurf dessen wird, was der Mensch im Spiel erfährt, nämlich sich selbst, seine Mitmenschen und seine (Lebens-)Welt.

Vor diesem Hintergrund werden folgende Forschungsfragen näher untersucht: welche Funktion erlangt das Spiel als eine anthropologische Konstante bzw. warum muss der Mensch spielen und wie kommt es, dass das Spiel eine wirklichkeitsstiftende Entsprechung besitzt ohne sich in Wirklichkeit zu realisieren?

In jeder Beziehung ist Spiel aber ein Spiel mit etwas, eine Art Tun-als-ob, ein fiktives Geschehen. Das bedeutet: im Spiel, welches Rahmenbedingungen erschafft, in denen sich Vorstellungen, Ideen und Phantasien entwickeln können, werden Wirklichkeiten, die sich aus der biologisch-physikalischen Welt heraus aufdrängen verändert und umgedeutet. Und das gelungene Spiel zeigt sich erst daran, dass genau diese Fiktionalität ernsthaft behandelt wird. Wenn aber die Fiktionalität eine Art Zeichen für eine andere Handlung ist und zur Familie des Fiktiven gehört, dann kann gefragt werden, wie mit einer solchen Modalität des Fiktiven die Gegebenheitsweise einer Lebenswelt erfasst werden kann?

An jener Stelle gelangt die Arbeit an eine Differenzierung zwischen Wirklichkeit und Spiel und der Frage, wie es denn kommt, dass das Spiel eine Fiktionalität konstruiert, die eine wirklichkeitsstiftende Entsprechung besitzt? Verhalten sich Wirklichkeit und Spiel zueinander, wie eine Landschaft und ihre Karte? Oder kann eine philosophische Reflexion zu einem Spielbegriff vordringen, dass dem Phänomen Spiel in seinem Bedeutungsgehalt begegnet, die nicht einfach nur illusorisch ist, sondern vielmehr eine tiefe anthropologische Bedeutung besitzt.

Nun erlauben zwar klassische Erklärungsmethoden, also präskriptive und deskriptive Beschreibungen oder auch formallogische Definitionsbestimmungen, das Spiel begrifflich zu fassen und empirisch zu untersuchen. Jedoch entzieht sich das

Phänomen Spiel gegen eine Festlegung von Merkmalen oder eine eindeutige Bestimmung und überführt in ein Relationsfeld, indem Mehrdeutungen und Paradoxien vorherrschen. Um diesem Dilemma stückweit zu entgehen, wird die Vielschichtigkeit und Komplexität des Spiels anerkannt und mittels einem transdisziplinären Weg – dessen zentraler Kernpunkt die anthropologische Bedeutung darstellt – zusammengeführt, um praktische, das heißt lebensweltliche, Einsichten über das Spiel-Phänomen zu gewinnen.

Kurzum: in der hier vorgestellten Philosophie des Spiels wird das Spiel sowohl vom Horizont der menschlichen Existenz, als auch hinsichtlich ihrer Grenzlinie im spezifischen Umgang mit der Fiktionalität, behandelt.

5.2 Abstract (englische Fassung)

This master thesis' aim is to problematize the process of playing philosophically. The focus of this dissertation is an anthropological analysis of the concept of playing: its structural dynamics, which link the parts of an action so that their results serve as an act, which in the end can be characterized as a game. This act in turn becomes a design of that, what people experience in the process of playing, namely themselves, their fellow men and (life-)world.

Against this background the following research questions will be examined in more detail: which function does the play obtain as an anthropological constant or, to put it differently, why must human beings play and what are the reasons for playing to have a reality-constituting correspondence without being able to realize itself?

In every sense, a playing a game is playing with something, a kind of action-as-if, a fictional event. This means that in the game, which sets the framework within which imagination, ideas and fantasies are imagined, realities that arise from the biological and physical world are transformed and reinterpreted. The success of playing manifests itself in the fact that the fictive world created by the game is taken seriously? But if the fictionality is an operation's sign, then how can such a concept of fictionality grasp the lifeworld's features?

Having reached this point, the thesis will differentiate between reality and play and the question, why playing constitutes a fictive world, which has a reality-creating

equivalent? How do reality and playing relate to one another: like a landscape to a map of itself? Or may a philosophical reflection lead to a concept of playing that approaches the phenomenon's meaning, which is not just an illusion, but, on the contrary, of rather profound anthropological significance.

Traditional methods of explanation, like prescriptive and descriptive approaches or formal logical ones, enable us to grasp the conception of playing and research it empirically. Playing, however, eludes an accurate characterization or unambiguous determination and thus leads to a relations area, where equivocal expressions and paradoxes prevail. In order to avoid this dilemma, the diversity and complexity of playing is conceded and a transdisciplinary approach – whose central core is the anthropological constitution of meaning – is devised to gain practical insights into the play-phenomenon with regards to the lifeworld.

In a word: This presented philosophy of playing discusses the concept of playing with regards to both the nature of human existence itself and the specific handling of fictionality.

5.3 Curriculum Vitae

Angaben zur Person	
Nachname / Vornamen	Sobiech Lukas Sebastian
Adresse	Goldschlagstraße 70/12, 1150 Wien
E-mail	a0404939@unet.univie.ac.at
Geburtsdatum	27. Juli 1979
Geschlecht	Männlich
Schul Ausbildung	
Zeitraum	1986 – 1989
Name und Art der Bildungseinrichtung	Miejska Szkoła Podstawowa Nr. 2 Grundschule, Knurów (Polen)
Zeitraum	1989 – 1990
Name und Art der Bildungseinrichtung	Freidrich-Ebert-Schule Grundschule, Bremerhaven (Deutschland)
Zeitraum	1990 – 1996
Name und Art der Bildungseinrichtung	Johann-Gutenberg-Schule, Bremerhaven
Zeitraum	1996 – 1999
Bezeichnung der erworbenen Qualifikation	Maturazeugnis
Name und Art der Bildungseinrichtung	Schulzentrum Bürgermeister Smidt Gymnasium Grazer Straße 61 27568 Bremerhaven
Nationale/internation. Qualifikation	Hochschulreife
Zeitraum	2000 – 2001
Bezeichnung der erworbenen Qualifikation	Einjährige Höhere Handelsschule Fachrichtung Wirtschaft
Name und Art der Bildungseinrichtung	Schulzentrum Bürgermeister Smidt Kaufmännische Lehranstalten Max-Eyth-Platz 3-4 27568 Bremerhaven
Nationale/internation. Qualifikation	Einjährige Handelsschule
Zeitraum	2001 – 2004
Bezeichnung der erworbenen Qualifikation	Diplom-Sozialpädagoge
Name und Art der Bildungseinrichtung	Berufsakademie Staatliche Studienakademie Stuttgart Fakultät Sozialwesen Herdweg 29 70174 Stuttgart
Nationale/internation. Qualifikation	Dipl.-Soz.-Päd.

Zeitraum 2004 – 2009
 Bezeichnung der erworbenen Qualifikation Bachelorstudium Geschichte
 Name und Art der Bildungseinrichtung Universität Wien
 Dr.-Karl-Lueger-Ring 1
 1010 Wien

Nationale/internation. Qualifikation Bachelor of Arts

Zeitraum 2004 – 2012
 Bezeichnung der angestrebten Qualifikation Magister der Philosophie
 Name und Art der Bildungseinrichtung Universität Wien
 Dr.-Karl-Lueger-Ring 1
 1010 Wien

Persönliche Sprachkompetenzen

Muttersprache **Polnisch**

Sonstige Sprache(n)

Selbstbeurteilung

Europäische Kompetenzstufe (*)

Deutsch

Englisch

Verstehen				Sprechen				Schreiben	
Hören		Lesen		An Gesprächen teilnehmen		Zusammenhängendes Sprechen			
C2	Kompetente Sprachverwendung	C2	Kompetente Sprachverwendung	C2	Kompetente Sprachverwendung	C2	Kompetente Sprachverwendung	C2	Kompetente Sprachverwendung
B2	Selbständige Sprachverwendung	B2	Selbständige Sprachverwendung	B2	Selbständige Sprachverwendung	B2	Selbständige Sprachverwendung	B2	Elementare Sprachverwendung

(*) Referenzniveau des gemeinsamen europäischen Referenzrahmens

6. Literaturverzeichnis

- ADAMOWSKY, Natascha: *SPIELFIGUREN IN VIRTUELLEN WELTEN*. Frankfurt/New York (Campus) 2000.
- ANDEREGG, Johannes: *DAS FIKTIONALE UND DAS ÄSTHETISCHE*. In: Henrich, D./Iser, W. (Hrsg.): „*Funktionen des Fiktiven*“. MÜNCHEN (Wilhelm Fink) 1983, S. 153-173.
- ARISTOTELES: *POETIK* [Übers. und Hrsg. M. Fuhrmann]. Stuttgart (Reclam) 1994.
- BAATZ, Ursula/MÜLLER-FUNK, Wolfgang (Hrsg.): *VOM ERNST DES SPIELS. Über Spiel und Spieltheorie [Reihe historische Anthropologie]*. Berlin (Reimer) 1993.
- BAATZ, Ursula: *DAS SPIEL IST ERNST, DER ERNST IST SPIEL. Ein Versuch über unendliche Spiele*. In: Baatz, U./Müller-Funk, W. (Hrsg.): „*Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie [Reihe historische Anthropologie]*“. Berlin (Reimer) 1993, S. 5-21.
- BUBER, Martin: *DAS PROBLEM DES MENSCHEN. Werke. Erster Band. Schriften zur Philosophie*. München (Kösel) und Heidelberg (Lambert Schneider) 1962.
- BUYTENDIJK, Frederik: *WESEN UND SINN DES SPIELS. Das Spielen der Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*. Berlin (Wolff) 1933.
- CASSIRER, Ernst: *VERSUCH ÜBER DEN MENSCHEN. Einführung in eine Philosophie der Kultur. 2. Aufl. [Übers. von R. Kaiser]*. Hamburg (Meiner) 2010.
- COLERIDGE, Samuel Taylor: *BIOGRAPHIA LITERARIA*. London (Everyman) 1997.
- CURRIE, Gregory: *WAS IST FIKTIONALE REDE?* In: Reicher, M. (Hrsg.): „*Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie. 2. Aufl.*“. Paderborn (mentis) 2010, S. 37-54.
- DELEUZE, Gilles: *DAS ZEIT-BILD. Kino 2. [Übers. von K. Englert]*. Frankfurt/Main (Suhrkamp) 1997.
- DESCARTES, René: *MEDITATIONES DE PRIMA PHILOSOPHIA. Lateinisch – deutsch. [Hrsg. L. Gäbe]*. Hamburg (Meiner) 1992.
- EINSIEDLER, Wolfgang: *DAS SPIEL DER KINDER. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels*. Bad Heilbrunn (Klinkhardt) 1991.
- VON FOERSTER, Heinz/MÜLLER, Albert/Karl H. Müller: *IM GOLDENEN HECHT. Über Konstruktivismus und Geschichte*. In: Österreichische Zeitschrift für Geschichtswissenschaften: „*Geschichte beobachtet*“. Wien (Studienverlag) 1997/1.
- VON FOERSTER, Heinz/PÖRKSEN, Bernhard: *WAHRHEIT IST DIE ERFINDUNG EINES LÜGNER. Gespräche für Skeptiker. 8. Aufl.* Heidelberg (Carl-Auer) 2008.
- FULDA, Daniel: *FIKTION*. In: Reinalter, H./Brenner, P. J. (Hrsg.): „*Lexikon der Geisteswissenschaften. Sachbegriffe – Disziplinen – Personen*“.

Wien/Köln/Weimar (Böhlau) 2011.

GEHLEN, Arnold: *DER MENSCH. Seine Natur und seine Stellung in der Welt. Gesamtausgabe Teilband 1.* [Hrsg. von K.-S. Rehberg]. Frankfurt/Main (Klostermann) 1993.

HAMBURGER, Käte: *DIE LOGIK DER DICHTUNG. 2. Stark veränderte Aufl.* Stuttgart (Klett) 1968, S. 15-21.

HENRICH, Dieter/ISER, Wolfgang (Hrsg.): *FUNKTIONEN DES FIKTIVEN.* München (Wilhelm Fink) 1983.

HUIZINGA, Johan: *HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* [Übers. von H. Nachod]. Hamburg (Rowohlt) 2004.

ISER, Wolfgang: *AKTE DES FINGIERENS oder Was ist das Fiktive im fiktionalen Text?* In: Henrich, D./Iser, W. (Hrsg.): „*Funktionen des Fiktiven*“. München (Wilhelm Fink) 1983, S. 121-153.

ISER, Wolfgang: *DAS FIKTIVE IM HORIZONT SEINER MÖGLICHKEITEN. Eine Schlußbeachtung.* In: Henrich, D./Iser, W. (Hrsg.): „*Funktionen des Fiktiven*“. München (Wilhelm Fink) 1983, S. 547-559.

ISER, Wolfgang: *DAS FIKTIVE UND DAS IMAGINÄRE. Perspektiven literarischer Anthropologie.* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 1993.

JAUß, Hans Robert: *ZUR HISTORISCHEN GENESE DER SCHEIDUNG VON FIKTION UND REALITÄT.* In: Henrich, D./Iser, W. (Hrsg.): „*Funktionen des Fiktiven*“. München (Wilhelm Fink) 1983, S. 423-431.

KRÄMER, Sybille: *DIE WELT – EIN SPIEL? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit.* In: Niehoff, R./Wenrich, R. (Hrsg.): „*Denken und Lernen mit Bildern. Interdisziplinäre Zugänge zu Ästhetischer Bildung*“. München (Kopaed) 2007, S. 238-254.

LAKOFF, Georg/JOHNSON, Mark: *LEBEN IN METAPHERN. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern. 2. Aufl.* Heidelberg (Carl-Auer-Systeme) 2000.

LÖTZSCH, F: *FIKTION.* In: Ritter, J. (Hrsg.): „*Historisches Wörterbuch der Philosophie. Bd. 2: D-F*“. Basel/Stuttgart (Schwabe) 1972.

MOGEL, Hans: *PSYCHOLOGIE DES KINDERSPIELS. Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel. 3. Aufl.* Heidelberg: Springer, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich W.: *JENSEITS VON GUT UND BÖSE. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft. Sämtliche Werke: Kritische Studienausgabe in 15 Bd.* [Hrsg. G. Colli u. M. Montinari]. 2. Aufl. München/Berlin/New York: de Gruyter, 1988.

PASCAL, Blaise: *GEDANKEN. Über die Religion und einige andere Themen* [Übers. von U. Kunzmann]. Stuttgart (Reclam) 1997.

PAUL, Arno: *THEATERWISSENSCHAFT ALS LEHRE VOM THEATRALISCHEN HANDELN.* In: Klier, H. (Hrsg.): „*Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum. Texte zum Selbstverständnis*“. Darmstadt (Wiss. Buchgesell.) 1981, S. 208-238.

PIAGET, Jean: *MEINE THEORIE DER GEISTIGEN ENTWICKLUNG.* [Hrsg. R. Fatke]. Wein-

- heim, Basel, Berlin (Beltz) 2003, S. 63-73.
- PLATON: *THEÄTET. Sämtliche Dialoge. Bd. IV. [Hrsg. Otto Apelt].* Hamburg (Meiner) 2004.
- PLESSNER, Helmuth: *DIE STUFEN DES ORGANISCHEN UND DER MENSCH. Einleitung in die philosophische Anthropologie. Gesammelte Schriften IV [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 1981.
- PLESSNER, Helmuth: *ZUR ANTHROPOLOGIE DER NACHAHMUNG. Gesammelte Schriften VII [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 2003, S. 389-399.
- PLESSNER, Helmuth: *ZUR ANTHROPOLOGIE DES SCHAUSPIELERS. Gesammelte Schriften VII [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 2003, S. 399-419.
- PLESSNER, Helmuth: *DER IMITATORISCHE AKT. Gesammelte Schriften VII [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 2003, S. 446-459.
- PLESSNER, Helmuth: *SOZIALE ROLLE UND MENSCHLICHE NATUR. Gesammelte Schriften X [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 2003.
- PLESSNER, Helmuth: *DER MENSCH IM SPIEL. Gesammelte Schriften VIII [Hrsg. G. Dux, O. Marquard, E. Ströker].* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 2003, S. 307-314.
- RÜHLING, Lutz: *FIKTIONALITÄT UND POETIZITÄT.* In: Arnold, H. L./DETERING, H. (Hrsg.): „Grundzüge der Literaturwissenschaft“. München (dtv) 2002.
- RYAN, Marie Laure: *FIKTION, KOGNITION UND NICHTVERBALE MEDIEN [Übers. von S. Zirden].* In: Koch, G./Voss, Ch. (Hrsg.): „‘Es ist, als ob’. Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft“. München (Wilhelm Fink) 2009, S. 69-87.
- SEARLE, John Rogers: *DER LOGISCHE STATUS FIKTIONALER REDE.* In: Reicher, M. (Hrsg.): „Fiktion, Wahrheit, Wirklichkeit. Philosophische Grundlagen der Literaturtheorie. 2. Aufl.“. Paderborn (mentis) 2010, S. 21-37.
- SCHEUERL. Hans: *DAS SPIEL. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen.* 9 Aufl. Weinheim/Basel (Beltz) 1973.
- SCHEUERL. Hans (Hrsg.): *THEORIEN DES SPIELS. Erweiterte und ergänzte Neuauflage der „Beiträge zur Theorie des Spiels“.* 10 Aufl. Weinheim/Basel (Beltz) 1975.
- SCHILLER, Friedrich: *ÜBER DIE ÄSTHETISCHE ERZIEHUNG DES MENSCHEN IN EINER REIHE VON BRIEFEN. Sämtliche Werke. Band V. Erzählungen/Theoretische Schriften. 9. durchges. Aufl. [Hrsg. G. Fricke u. H. G. Göpfert].* München (Hanser) 1993.
- SLOTERDIJK, Perter/ZUR LIPPE, Rudolf/HRACHOVEC, Herbert: „KULTUR DES SPIELS – „SPIEL DER KULTUR“ (Eine Diskussion). In: Baatz, U./Müller-Funk, W. (Hrsg.): „Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie. [Reihe historische Anthropologie]“. Berlin (Reimer) 1993, S.63-78.

- STIERLE, Karlheinz: *DIE FIKTION ALS VORSTELLUNG, ALS WERK UND ALS SCHEMA. Eine Problemskizze.* In: Henrich, D./Iser, W. (Hrsg.): „*Funktionen des Fiktiven*“. MÜNCHEN (Wilhelm Fink) 1983, S.173-183.
- SUTTON-SMITH, Brian: *DIE DIALEKTIK DES SPIELS. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports* [Übers. von R. Preising, G. Anders]. Schorndorf (Hofmann) 1978.
- THIES, Christian: *EINFÜHRUNG IN DIE PHILOSOPHISCHE ANTHROPOLOGIE. 2. überarbeitete Aufl.* Darmstadt (Wissenschaftliche Buchgesellschaft) 2009
- TURNER, Victor: *VOM RITUAL ZUM THEATER. Der Ernst des menschlichen Spiels.* [Übers. von S. Schomburg-Scherf]. Frankfurt/New York (Campus) 2009.
- VON UEXKÜLL, Jacob Johann: *THEORETISCHE BIOLOGIE.* Frankfurt/Main (Suhrkamp) 1973.
- VON UEXKÜLL, Jacob Johann/KRISZAT, Georg: *STREIFZÜGE DURCH DIE UMWELTEN DER TIERE UND MENSCHEN. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten.* Berlin (Springer) 1934.
- VAIHINGER, Hans: *DIE PHILOSOPHIE DES ALS OB. System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund eines idealistischen Positivismus. Mit einem Anhang über Kant und Nietzsche.* Leipzig (Meiner) 1918.
- WAGNER, Astrid: *FIKTION/FIKTIONALISMUS.* In: Sandkühler, H.-J. (Hrsg.): „*Enzyklopädie Philosophie. Bd. 1. A – N*“. Hamburg (Meiner) 1999, S. 386-388.