

Johan Huizinga

Die Realität des Spiels erstreckt sich, für jedermann wahrnehmbar, über Tierwelt und Menschenwelt zugleich. Sie kann daher auf keinem rationalen Zusammenhang beruhen, da ein Gegründetsein in der Vernunft sie auf die Menschenwelt beschränken würde. Das Vorhandensein des Spiels ist an keine Kulturstufe und an keine Form von Weltanschauung gebunden. Jedes denkende Wesen kann sich die Realität des Spiels, das Spielen, unmittelbar als ein eigenständiges, eigenartiges Etwas vor Augen führen, selbst wenn seine Sprache kein allgemeines Begriffswort dafür besitzen sollte. Das Spiel lässt sich nicht verneinen. Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen: Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel jedoch nicht.

Mit dem Spiel erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. Denn das Spiel ist keine Materie, worin auch immer sein Wesen bestehen mag. Schon in der Tierwelt durchbricht es die Schranken des physisch Existierenden. Von einer deterministisch gedachten Welt reiner Kausalzusammenhänge aus betrachtet, ist es im vollsten Sinne des Wortes ein *superabundans*, etwas Überflüssiges. Erst durch das Einströmen des Geistes, der die absolute Determiniertheit aufhebt, wird das Vorhandensein des Spiels möglich, denkbar und begreiflich. Das Dasein des Spiels bestätigt immer wieder, und zwar im höchsten Sinne, den überlogischen Charakter unserer Situation im Kosmos. Tiere können spielen, also sind sie bereits mehr als mechanische Dinge. Wir spielen und wissen, dass wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.

Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung. Hier zeigt sich ein weiterer, positiver Aspekt des Spiels: Es schafft Ordnung; ja, es *ist* Ordnung. In die unvollkommene Welt und das verworrene Leben bringt es eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel fordert unbedingte Ordnung. Die geringste Abweichung von ihr verdirbt das Spiel, nimmt ihm seinen Charakter und macht es wertlos. Diese enge Verbindung mit dem Begriff der Ordnung ist möglicherweise der Grund, weshalb das Spiel zu einem so großen Teil im Bereich des Ästhetischen angesiedelt scheint. Das

Spiel hat eine gewisse Neigung, schön zu sein. Der ästhetische Faktor ist vielleicht identisch mit dem Drang, eine geordnete Form zu schaffen, die das Spiel in all seinen Gestalten belebt. Die Wörter, mit denen wir die Elemente des Spiels benennen, gehören weitgehend in den Bereich des Ästhetischen. Es sind Wörter, mit denen wir auch Wirkungen der Schönheit zu beschreiben versuchen: Spannung, Gleichgewicht, Abwägung, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt, es bannt, das heißt, es bezaubert. Es ist erfüllt von den beiden edelsten Eigenschaften, die der Mensch an den Dingen wahrzunehmen und auszudrücken vermag: Es ist durchdrungen von Rhythmus und Harmonie. Ebenso können physische, intellektuelle, moralische oder spirituelle Werte das Spiel zur Kultur erheben. Je mehr es geeignet ist, die Intensität des Lebens des Einzelnen oder der Gruppe zu steigern, desto mehr erhebt es sich zur Kultur.

In dem Maße, wie das Kulturgut komplizierter, bunter und aufwendiger wird und wie die Technik des Erwerbs- und Gesellschaftslebens, sowohl individuell als auch kollektiv, feiner organisiert wird, wächst über dem Urboden der Kultur allmählich eine Schicht von Ideen, Systemen, Begriffen, Lehren und Normen, Kenntnissen und Sitten, die ihre Berührung mit dem Spiel verloren zu haben scheinen.

Die Zunahme des agonalen Geistes, durch den die Welt in Richtung des Spiels getrieben wird, wurde wesentlich durch einen äußeren, im Grunde vom Geist der Kultur unabhängigen Faktor gefördert: die Tatsache, dass auf jedem Gebiet und mit allen Mitteln die Kommunikation zwischen Menschen außerordentlich erleichtert wurde. Technik, Publizität und Propaganda fördern überall den Wettbewerb und machen seine Befriedigung möglich. Der Handelswettbewerb gehört nicht zu den ursprünglichen, uralten heiligen Spielen. Er entsteht erst, sobald der Handel Betätigungsfelder schafft, in denen einer den anderen übertreffen und überlisten muss. Beschränkende Regeln werden auf diesem Gebiet bald unentbehrlich: Das sind die Handelsusancen. Erst durch den modernen Verkehr, die kaufmännische Propaganda und die Statistik wird dieser Wettbewerb intensiv. Es konnte nicht ausbleiben, dass sich der Begriff des Rekords, der im Sport aufkam, auch im wirtschaftlichen Denken einbürgerte. Ein großer

Betrieb verleiht bewusst dem Spielfaktor seiner Belegschaft Bedeutung, um seine Leistung zu steigern. So kehrt sich der Prozess wieder um: Das Spiel wird wieder ernst.

Abgesehen davon, dass der wissenschaftliche Fachmann oder Liebhaber mit den begrifflichen Mitteln seines Faches spielen kann, wird auch der Wissenschaftsbetrieb durch die Sucht nach Wettstreit in die Bahnen des Spiels gezogen. Zwar hat der Wettbewerb in der Wissenschaft eine weniger direkte wirtschaftliche Grundlage als in der Kunst, doch andererseits ist die logische Entfaltung der Kultur, die wir Wissenschaft nennen, der Charakter der Kontroverse viel natürlicher eigen als der Ästhetik.

Abschließend wird man wohl dazu neigen, zu urteilen, dass die moderne Wissenschaft, soweit sie an den strengen Forderungen nach Exaktheit und Wahrheitsliebe festhält, und solange andererseits ein naheliegender Spielbegriff unser Kriterium bleibt, der Spielgeltung nur wenig zugänglich ist und sicher weniger spielerische Züge zeigt als in den Perioden ihres ersten Ursprungs oder ihrer Wiederbelebung in der Renaissance bis zum 18. Jahrhundert.

Quelle: Johan Huizinga. Vom Ursprung der Kultur im Spiel

Unterschiede zwischen Huizinga und Adorno bei der Bewertung der kulturgeschichtlichen Bedeutung des Spiels

Johan Huizinga

- Huizinga sieht das Spiel als Ursprungsort von Kultur. In seinem Werk „Homo Ludens“ stellt er das Spiel nicht als bloße Freizeitaktivität dar, sondern als grundlegende, *freie*, zwecklose Handlung, die der Kultur vorausgeht und diese konstituiert.
- Er betrachtet das Spiel als Fahrzeug der Kulturentwicklung: Kultur entsteht, indem im Spiel neue Möglichkeiten ausprobiert und ritualisiert werden. Philosophie, Kunst, Wissenschaft, Politik und Religion enthalten Elemente des Spiels, die sich in kulturellen Formen und Normen verfestigen.
- Für Huizinga ist das Spiel stets „freiwilliges Handeln“, das einen abgesteckten Zeitraum und Raum beansprucht, durch Regeln strukturiert ist und das Ziel in

sich selbst trägt. Spiel ist also eine unabdingbare Voraussetzung für die Entstehung und Erhaltung von Kultur.

Theodor W. Adorno

- Adorno bewertet das Spiel deutlich kritischer und komplexer. Für ihn spiegelt das Spiel oft die gesellschaftlichen Bedingungen wider, insbesondere die Nachwirkung von Arbeit im Kapitalismus.
- Während für Huizinga das Spiel primär als freie Tätigkeit gilt, betrachtet Adorno das Spiel als ein „Nachbild unfreier Arbeit“. Das Spielerische ist bei Adorno nicht vollkommen zweckfrei, sondern von äußeren Zwängen beeinflusst und bleibt oft im Schatten von Arbeit und Kapital. Dadurch wird auch im Spiel die Praxis der Selbsterhaltung unbemerkt fortgeführt.
- Adorno kritisiert die „Hermetik des Spiels“ bei Huizinga: Er sieht in dessen Theorie eine Vereinfachung, wodurch die widersprüchlichen Seiten des Spiels und dessen gesellschaftliche Bindungen verdeckt werden. Für Adorno müsste das Spiel des eigenen Grauens gewahr werden – also die Ambivalenz zwischen Freiheit und Zwang, Lust und Notwendigkeit anerkennen.

Vergleich im Überblick

Aspekt	Huizinga	Adorno
Kulturgeschichtliche Bedeutung	Ursprung/Grundlage der Kultur	Nachbild gesellschaftlicher Arbeit und Zwänge
Zweckfreiheit	Spiel stets zweckfrei, unabhängig	Spiel als scheinbar zweckfrei, aber gesellschaftlich beeinflusst und gebunden
Freiraum und Ritual	Spiel schafft Freiraum, ritualisiert Kulturformen	Kritisiert Freiraum als Schein, Ritual bleibt widersprüchlich
Gesellschaftlicher Bezug	Spiel als kollektive, identitätsstiftende Praxis	Spiel reflektiert und perpetuiert gesellschaftliche Bedingungen
Bewertung	Positiv, kulturstiftend	Ambivalent, kritik- und widerspruchorientiert

Fazit

Huizinga sieht das Spiel als kreativen, freien Ursprung der Kultur, während Adorno die scheinbare Freiheit des Spiels in Frage stellt und auf dessen Verstrickung mit gesellschaftlichen Zwängen, vor allem Arbeit und Kapitalismus, hinweist. Adorno fordert, die Widersprüchlichkeit des Spiels ernst zu nehmen und erkennt darin sowohl kulturelle als auch kritische Potenziale, aber keine reine Freiheit wie Huizinga.

Quelle: perplexity

Manfred Eigen / Ruth Winkler

Wir sehen das Spiel als ein Naturphänomen, das in seiner Dichotomie von Zufall und Notwendigkeit allem Geschehen zugrunde liegt. Damit gehen wir in unserer Interpretation weit über das hinaus, was Huizinga dem Spiel in seiner auf den Menschen zugeschnittenen Rolle zuschreibt. In der Anwendung auf die Kunst käme unsere Verallgemeinerung des Spielbegriffs eher den Auffassungen Adornos entgegen, der sich hinsichtlich einer Identifizierung von Spiel und Kunst deutlich von Huizinga abgrenzt. Ausgangspunkt für unsere Überlegungen waren die vor einigen Jahren ausgearbeitete Molekulartheorie der Evolution sowie die im Zusammenhang damit entwickelten Spielmodelle zur Simulation naturgesetzlicher Erscheinungen wie Gleichgewicht, Selektion und Wachstum.

Wenngleich wir im vorliegenden Buch des Öfteren auf Beispiele aus dem Bereich der Biologie zurückgreifen, so ist doch der Rahmen wesentlich weiter gespannt und schließt allgemein naturwissenschaftliche, philosophische, soziologische und ästhetische Gesichtspunkte ein. Worauf es uns ankommt, ist, das Spiel in seiner Metamorphose und Symbolhaftigkeit darzustellen und im Lichte seiner alternativen Aspekte unser Weltbild und die existierenden Weltanschauungen zu reflektieren.

Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels. Einst von Elementarteilchen, Atomen und Molekülen begonnen, wird es nun von unseren Gehirnzellen fortgeführt. Es ist nicht der Mensch, der das Spiel erfand. Wohl aber ist es das Spiel – und nur das Spiel –, das den Menschen vollständig macht.

Entstammen nicht alle unsere Fähigkeiten dem Spiel? Zunächst dem Spiel der Muskeln und Gliedmaßen. Aus ziellosem Greifen und Strampeln wird ein präziser, koordinierter Bewegungsablauf. Sodann dem Spiel der Sinne: Aus spielerischer Neugier wird tiefgreifendes Wissen, aus dem Spiel mit Farben, Formen und Klängen ein unvergängliches Kunstwerk.

Im Grunde genommen ist das Spiel, das nur vom Zufall lebt, genauso langweilig wie ein solches, das aufgrund seiner geringen Variationsmöglichkeiten völlig determiniert abläuft.

Die abstrakte Idee des Zellautomaten lässt sich anhand eines Spiels sehr anschaulich darstellen. Der englische Mathematiker John Horton Conway hat es erdacht und ihm den Namen *Life* gegeben. Mit seiner Hilfe lassen sich auch Aufstieg, Zerfall und Veränderungen von Populationen lebender Organismen simulieren.

Welcher Art die Information ist, hängt allein von der Beschaffenheit der Regeln ab, die man dem Spiel zugrunde legt: genetische, sprachliche oder ästhetische Information – wie unterschiedlich sie im Einzelnen auch sein mögen –, sie alle entstehen nach dem universellen Prinzip selektiver Bewertung. Wer könnte sagen, welche Regeln die diffizileren sind? Physikalische Kraftgesetze und chemische Reaktionsschemata bilden die Grundlage der Molekülsprache, aus der der genetische Code hervorging. Doch ist es ein weiter Weg vom RNS-Molekül zu den wahren Kunstwerken der Evolution: den Insekten, Fischen, Vögeln, den Säugetieren und schließlich dem Menschen. Nicht minder weit ist auch der Weg von Mozarts musikalischem Würfelspiel bis hin zu seinem *Requiem*.

Man kann die Mittel der Kunst analysieren und deduzieren, nicht jedoch das Kunstwerk selbst. Man kann die Mittel im Kunstwerk aufspüren. Die Wahrheit des Kunstwerks ist allein in der Wahrhaftigkeit des Künstlers zu suchen. Schöpfung ist nicht falsifizierbar, und das Kunstwerk ist Spiegelbild des ewigen Schöpfungsspiels der Natur. Es verlangt vom Künstler die restlose – das heißt die spielerische – Beherrschung der Mittel.

Quelle: Manfred Eigen / Ruth Winkler: Das Spiel. Naturgesetzte steuern den Zufall

Konrad Lorenz

Die mannigfachen Untersysteme des Könnens und Erkennens, der einzeln erlernten, gekonnten Bewegungsweisen und der in Tradition kumulierten Fähigkeiten des Wissenserwerbs, erlangen im Menschen eine Selbständigkeit, die sie bei keinem anderen Lebewesen besitzen. Diese Untersysteme werden dem zweckstrebenden Menschen unabhängig voneinander verfügbar und damit frei kombinierbar. Sie alle werden begrifflich fassbar, und der Mensch beginnt, mit ihnen zu „spielen“. Schon bei der Herstellung einfachster, zweckdienlicher Gegenstände können Menschen einfachster Kulturstufen nicht umhin, *Schönes* zu schaffen.

Im Erkennen des Menschen vollzieht sich etwas Analoges wie in seinem Können. Kognitive Leistungen verschiedener Art – all jene, aus deren Integration das begriffliche Denken einst hervorging, sowie viele neue, besondere Arten – treten miteinander in eine vielfache Wechselwirkung. Diese Wechselwirkung verdient es, im engeren Sinne als das bezeichnet zu werden, was Manfred Eigen als das Weltgeschehen an sich beschreibt: ein *Spiel*.

Getrieben von Neugier – der Hauptmotivation des Spiels in seinem ursprünglichsten und speziellerten Sinn, die schon bei Tieren eine wesentliche Rolle spielt und entscheidend zur Entstehung des begrifflichen Denkens beigetragen hat – entfaltet sich im denkenden Menschen ein Spiel der Gedanken. Dieses gehorcht Regeln, die merkwürdig denen des großen Spiels der Wechselwirkungen ähneln, das den Menschen selbst hervorgebracht hat. So schöpferisch wie in diesem wirken Zufall und Gesetz auch im Spiel des

Erkenntnisstrebens zusammen. Die Regeln, denen es folgt, sind ähnlich. Das Prinzip von Versuch und Irrtum, das im stammesgeschichtlichen Werden die Form von Erbänderung und Selektion annimmt, zeigt sich auf der höheren Integrationsebene des menschlichen Erkenntnisstrebens in der Form von Hypothesenbildung und Falsifikation.

Vor allem aber ist der Modus, in dem neue Gedanken und neue Erkenntnisse entstehen, prinzipiell identisch mit jenem, der im Evolutionsgeschehen bisher nie Dagewesenes hervorbringt. Fast immer entsteht neue Erkenntnis dadurch, dass zwei bereits existierende Gedankengänge zu einer Einheit integriert werden, die neue Systemeigenschaften besitzt. Die Ausdrücke der gewachsenen Sprache, wie *Gedankenblitz* oder *es ist mir ein Licht aufgegangen*, ähneln – wie ich nachträglich festgestellt habe – meinem mühsam gesuchten Terminus *Fulguration*.

Quelle: Das Wirkungsgefüge der Natur und die Stellung des Menschen

Friedrich Cramer

Spiel der synapsen

Was nicht sichtbar wird:

Die Komplexität des Netzwerks,
das Besondere in Lenins Hirn,
das feine Spiel der Synapsen,
die unnachahmliche Ableitung
modulierter Nervenströme,

Deine

Und meine

Phantasie

Quelle: Spiel der Synapsen

Friedrich Cramer (* [20. September 1923](#) in [Breslau](#); † [24. Juni 2003](#); von Kollegen häufig **Fritz Cramer** genannt) war ein deutscher [Chemiker](#) und [Genforscher](#).