

Ansgar Kreutzer

Die neue Lust am Spiel

Soziologischer Sinn, ethischer Wert und theologisches Potential
einer Handlungsform

„Kaufen und verkaufen Sie Straßen, Bahnhöfe und Versorgungswerke! Bauen Sie Häuser, kassieren Sie Miete – und landen Sie nicht im Gefängnis“: Diese Worte sind weder den Lebenserinnerungen des betrügerischen Baulöwen Jürgen Schneider entnommen, der die Deutsche Bank um Millionen D-Mark prellte, noch handelt es sich um praktische Anweisungen für den erfolgreichen Immobilienmakler. Es sind die ersten Zeilen der Spielbeschreibung des berühmten Gesellschaftsspiels „Monopoly“¹ – ein Spiel, das in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts vor dem Hintergrund weltwirtschaftlicher Krisen populär wurde und die durchaus dramatischen Erfahrungen ungeheurer Kapitalakkumulation einerseits und vernichtenden Bankrotts anderseits spielerisch abbildete.

Nicht nur der „Evergreen“ Monopoly, auch andere Gesellschaftsspiele sind en vogue und erleben in jüngster Zeit geradezu eine Renaissance. Um die kleine beschauliche Spielerrunde rankt sich dabei mehr und mehr kulturelles und auch kommerzielles Beiwerk. Spielen wird zum Kult, das Regelwerk in einen fiktiven Kosmos eingebunden. Das in dieser Hinsicht wohl erfolgreichste Gesellschaftsspiel der letzten Jahre: „Die Siedler von Catan“, das auch Millionen von erwachsenen Spielern in seinen Bann zieht, wird inzwischen nicht nur in zahlreichen Derivaten verkauft, welche die Spieler in immer neue Szenarien, von der Steinzeit bis zum Weltraum, versetzen. Den Fans von Catan wird zudem ein Internetauftritt, eine eigene Enzyklopädie und ein auf Catan angesiedelter Roman geboten, um damit die Plastizität und, wenn man so will, den „Realitätsgehalt“ der Spielwelt weiter zu steigern². Aber nicht nur die Brettspiele mit ihrer Mischung aus Taktik, Glück und detailreichen Szenarien boomen, die Lust am Spiel insgesamt scheint eine Hochzeit zu erleben:

„Deutschland spielt ... Die Hälfte der jungen Leute unter 24 Jahren knibbelt Spiele auf dem Handy ... Woche für Woche kaufen dreizehn Millionen Glückssucher Lottoscheine und Lose. Die Zahl der Einwerfer am Geldspielautomaten soll gut 4,6 Millionen betragen. Die Deutschen geben für Computerspiele mehr Geld aus als für's Kino, sie raten millionenfach beim Fernsehquiz mit oder zappen durch die Programme bis zum Spielkanal.“³

Auch die in Deutschland veranstaltete, besser: zelebrierte Fußballweltmeisterschaft belegt die These der gesellschaftsprägenden Bedeutung des Spielens. War es

doch diese Aneinanderreihung und Inszenierung von nichts anderem als Spielen mit einem runden Leder, welche die höchst erstaunliche Integrationsleistung vollbrachte, unterschiedlichste Nationen, gesellschaftliche Schichten und Milieus mit ein und demselben Thema zu beschäftigen, zu identifizieren und eine kollektive Emotionalität hervorzurufen, die dazu berechtigt, von „neuem Patriotismus“ zu sprechen. Warum, so läßt sich im Interesse einer zeitdiagnostischen Soziologie und im Sinn einer die Zeichen der Zeit deuten wollenden Theologie fragen, ist Spielen für die Gesellschaft im allgemeinen und für unsere spät- oder postmoderne Gesellschaft im besonderen von so zentraler Bedeutung? Die schnell gegebene Antwort, die Wohlstandsgesellschaft erhöhe eben die Freizeitmöglichkeiten und begünstige damit spielerische Vergnügen⁴, mutet etwas vordergründig an und befriedigt nicht wirklich. Warum wird so viel kulturelle, emotionale, organisatorische und nicht zuletzt ökonomische Energie gerade für die Beschäftigung des Spielens aufgebracht? Welches soziologische Geheimnis birgt die Handlungsform und die Sinnstruktur des Spiels? Ein grundsätzlich handlungstheoretisches Ansetzen scheint notwendig, um die soziologisch konstitutive Bedeutung des Spielens gerade für die sogenannte postmoderne Gesellschaft zu klären. Von hier aus lassen sich die ethische Valenz und die theologische Anschlußfähigkeit des aufblühenden Spieltriebes unserer Zeitgenossen ermesen. Was also tun wir, wenn wir spielen?⁵

Gesellschaftsspiele: eine induktive Annäherung

Um die Frage, welches die Sinnstrukturen des Spielens seien, zu beantworten, soll induktiv angesetzt werden. Denn es läßt sich nicht einfachhin deduktiv erheben, was ein Spiel, seine Eigenschaften und Definitionsmerkmale sind: „Der Begriff des Spiels ist im populären wie im wissenschaftlichen Sprachgebrauch vage, mehrdeutig und inkonsistent.“⁶ Es bietet sich zum Einstieg daher eine Analyse der bereits fokussierten Gesellschaftsspiele an, denen ja tatsächlich eine gewisse Popularität und damit eine gewisse Repräsentanz für gegenwärtige Formen von Sozialität zukommt. Ein erster empirischer Blick auf Spielanleitungen läßt ein paar Merkmale solcher Spiele und der Handlungsform „Spielen“ überhaupt zutage treten.

1. Zunächst zeigt die bloße Existenz von Anleitungen die Notwendigkeit von Regeln an. Spiel heißt, sich einem festen Korsett von Regeln zu unterwerfen. Wer die Regeln bricht, bewegt sich außerhalb der *conditio sine qua non* des Spielens. Betrüger, die Wort oder Geist des Regelwerkes mißachten, gelten zu Recht als „Spielverderber“; sie annullieren sozusagen die Geschäftsgrundlage dieser sozialen Interaktion. Diese Regelmäßigkeit genügt allein jedoch nicht, um den Reiz eines Spiels auszumachen. Es gehört außer der Vorgegebenheit auch die Möglichkeit dazu, sich für oder gegen einen bestimmten Spielzug zu entscheiden, das Schicksal seiner Spielfigur also ein Stück weit in der Hand zu haben. Spielen ist damit, zumindest

idealtypisch, in der Spannung von vorgegebenem Regelwerk und freier Handlung innerhalb dieses Rahmens bestimmt.

2. Eine verwandte Bipolarität besteht zwischen der Zufälligkeit und der zweckrationalen Lenkung des Spielverlaufs. Entsprechend dieses Kriteriums lassen sich drei Gattungen von Spielen unterteilen: Glücksspiele (z.B. „Mensch ärgere dich nicht“), bei denen nur das Würfelglück entscheidet; Strategiespiele (z.B. Schach), bei denen die Ausgangssituation für alle Spieler gleich ist und wo nur die eigene Denkleistung den Spielerfolg sicherstellen soll; und schließlich Taktikspiele, die eine Mischung aus Glücksfaktor und intellektueller Strategie darstellen. Die wichtigsten Ingredienzien von Spielideen bestehen damit aus unbestimmbaren „Zufällen“ (Paradigma: Würfel) und so gut wie möglich selbstbestimmbarer Strategie von überlegten Spielzügen. Entweder lassen sich die Spiele mehr oder weniger einem dieser Pole zuordnen, oder sie kombinieren die beiden Elemente miteinander.

3. Eine weitere Dialektik bei Spielen, die man den Anleitungen entnehmen kann, ist das mimetische Element. Spiele bilden in aller Regel eine in der außerspielerischen Realität sich zutragende Situation ab oder werden in ein kulturell real existierendes oder fingiertes Szenario eingebettet, wobei bestimmte Merkmale der Vorlage zugespitzt werden. Beim Schachspiel etwa läßt sich die Kriegssimulation kaum verleugnen. Dieses mimetische Element (der Abbildcharakter) bestimmter menschlicher Situationen und kultureller Kontexte, nimmt in der Entwicklung gegenwärtiger Gesellschaftsspiele zu. Beispiele dafür lassen sich zuhauf finden: die bereits genannte Wirtschaftssimulation „Monopoly“, das erwähnte Nachspielen eines Siedlungs- und Zivilisationsprozesses in „Catan“, das Nachstellen eines Kriminalfalles bei „Cluedo“, die Verfolgung eines Täters in „Scotland Yard“, der Aufbau eines Verkehrssystems bei „Deutschlandreise“, „Zug um Zug“ oder „Metro“ – die Liste von ähnlich strukturierten Gesellschaftsspielen ließe sich beliebig erweitern. Aber auch in dieses mimetische, kulturelle Szenarien oder Lebenssituationen nachstellende Moment schreibt sich eine Dialektik ein: Neben der Nachbildung der Realität gehört konstitutiv zum Spiel auch die kontrafaktische Fiktion, die bis zur Subversion reicht. Ein schönes Beispiel dafür ist die spielerische Antithese zu „Monopoly“, nämlich „Mankomania“⁷. Während ersteres die Logik des Wirtschaftslebens abbildet und auf Gewinnmaximierung setzt, geht es bei letzterem darum, möglichst viel Geld zu verlieren. Im Gegensatz zur Lebenserfahrung wird einem das Geldausgeben in diesem Spiel durchaus schwer gemacht, da immer wieder einmal ein Lottogewinn, eine erfolgreicher Besuch im Casino oder ein unerwarteter Gönner den spielentscheidenden Bankrott verhindern. Interessanterweise kokettiert die Spielanleitung von Mankomania mit der Vermischung von Mimesis und Subversion, Realität und Fiktion, indem sie ihre irreale Spielidee gerade als dem realen Leben nachgestellt behauptet:

„Geld macht nicht glücklich. Es weckt den Geiz, lockt Finanzämter und Langfinger, und wenn man es braucht, ist es sowieso nie da. Deshalb gibt es bei Mankomania wie im richtigen Leben (!) nur eine Devise: Wer die leersten Taschen hat, hat am gewonnensten!“⁸

Faßt man diese überblickshaften Beobachtungen von Gesellschaftsspielen zusammen, so lassen sich einige dialektische Züge destillieren, von denen ein Spiel lebt: Einerseits werden ganz bestimmte Regeln vorgeschrieben und damit ein Rahmen, der ohne spielzerstörende Wirkung nicht verlassen werden darf. Zugleich bestehen innerhalb dieses Rahmens Freiräume für individuelle Spielzüge und eigene Interpretationen der Spielrolle. Das Spiel ist zudem durch unkontrollierten Zufall und kontrollierte Rationalität gekennzeichnet. Schließlich lehnen sich Spiele an kulturelle Kontexte an, die sie einerseits abbilden, deren Logik sie jedoch auch andererseits unterlaufen.

Einiges an Faszination zeitgenössischer Gesellschaftsspiele beruht gerade auf dieser Dialektik einer relativ realistischen Nachbildung eines Szenarios, die zugleich der Wirklichkeit, insbesondere der eigenen Lebenswirklichkeit des Spielers, kontrafaktisch entgegengesetzt ist. (Wer wird schließlich schon Millionär durch Immobiliengeschäfte, klärt Mordfälle bei Scotland Yard, siedelt in Catan oder verjubelt eine Million?) Hier zeigt sich die enge Verwandtschaft von Rollen und Spielen. Beide bilden Realität nach und distanzieren sich zugleich davon. Sie sind eben „nur“ Rolle, „nur“ Spiel, und damit – in einem unmittelbaren Sinn – nicht „wirklich“. Aber gerade in diesem dialektischen Zueinander von Realität und Fiktion, von Verbergen und Entbergen von Wirklichkeit, insbesondere von eigener Lebenswirklichkeit, liegt die gesellschaftsdiagnostische Kraft einer Analyse der Handlungsform „Spielen“. In diesem Sinn soll dem „Spiel“ handlungstheoretisch weiter nachgegangen werden.

Gesellschaft als Spiel

1. *Der spielerisch-dramaturgische Ansatz Erving Goffmans.* Ein amerikanischer Klassiker der Soziologie hat sich der Sinnform des Spielens, insbesondere der auch hier ins Zentrum gerückten Rollendimension des Spielens zugewandt: Erving Goffman (1922–1982). Das Besondere an seiner Perspektive ist, daß er Spiele keineswegs nur als einen Teilbereich unserer Gesellschaft, der etwa in der Freizeit angesiedelt ist, ansieht, sondern gesellschaftliche Interaktion überhaupt als ein Zusammenspiel konzeptualisiert. Spiel ist für ihn nicht primär ein Gegenstand seiner soziologischen Analyse, sondern seine Beobachtungsperspektive, sein Analysewerkzeug: „Spiele scheinen auf einfache Art die Struktur von Situationen des wirklichen Lebens zur Schau zu stellen.“⁹ Obwohl Goffman als Partysoziologe verunglimpft wurde¹⁰, weil er sich primär dem Alltagshandeln in Kleingruppen widmete (eben auch den Umgangsformen auf Partys¹¹), geht es ihm in seinen mikrosoziologischen Tiefenbohrungen doch um nichts weniger als die Grundsatzfrage der Soziologie: Wie lassen sich individuelles Handeln und soziale Strukturen miteinander vermitteln? Spiel – sei es als Rollenspiel oder als Gesellschaftsspiel – ist für Goffman „das Mo-

dell, von dem ich behaupte, es sei charakteristisch für einen großen Teil sozialer Interaktion“¹².

Inwiefern aber ist es gerade das Spiel, das soziale Begegnungen treffend beschreibt? Der entscheidende Bezugspunkt liegt darin, daß sowohl Spiel als auch Interaktion einen jeweiligen Rahmen, eine Ordnung aufrichten, innerhalb deren sie sich vollziehen. Dieser Rahmen schafft einerseits eine eigene Realität, eine Spielwelt, wie er andererseits andere Realitätsfaktoren aus der Außenwelt ausblendet. Dieses dialektische Verhältnis von Auf- und Abblenden von Realität läßt sich an den oben erhobenen Merkmalen von Gesellschaftsspielen aufzeigen.

2. *Parallelen von Spiel und sozialer Interaktion.* Eine erste Parallele zwischen Gesellschaftsspielen und gesellschaftlichen Spielen wird an der festgehaltenen Bedingung der Regelmäßigkeit von Spielen, deutlich. Ebenso wie das Einhalten von Regeln für das Spiel unabdingbar ist, so ist die Arbeit an der gemeinsamen Definition der Interaktionsordnung für die unter diesen Bedingungen Handelnden bindend:

Es bedarf einer „Art *modus vivendi* innerhalb der Interaktion. Alle Gruppenmitglieder tragen gemeinsam zu einer umfassenden Bestimmung der Situation bei, die weniger auf echter Übereinstimmung über Realität beruht als auf echter Übereinstimmung darüber, wessen Ansprüche in welchen Fragen vorläufig anerkannt werden sollen.“¹³

Soziales Handeln gründet also auf einer „Arbeitsübereinstimmung“ über den Rahmen, innerhalb dessen die Individuen ihre Handlungen setzen und koordinieren. Die gemeinsame Interaktionsordnung hat formal die gleiche Funktion wie Spielregeln: Bei der Definition einer Interaktion ebenso wie beim Spiel werden eigene Relevanzstrukturen ausgebildet, wird festgelegt, was an Handlungsmöglichkeiten und Spielzügen existiert und was außerhalb der Situationsdefinition bzw. der Regel liegt. In Situationen des Smalltalks beispielsweise ist es eben nicht möglich über tiefgreifende persönliche Probleme zu sprechen. Versucht man es dennoch, ruft man Peinlichkeit hervor. Ebenso ist es umgekehrt undenkbar, etwa in der intimen Situation eines Freundeskreises ausschließlich über Wetter und gutes Essen zu plaudern. Damit kennzeichnet ein entscheidender Effekt der Spielregeln auch die Prozesse sozialer Interaktion: Regeln, ausgesprochene oder unausgesprochene, vorgegebene oder ausgehandelte Konventionen schaffen einen kleinen Kosmos, indem eigene Gesetze gelten, deren Einhaltung die Aufrechterhaltung dieser Welt, im einen Fall der Spielwelt, im andern der Sozialwelt garantiert. Spiele (sowohl Gesellschaftsspiele als auch gesellschaftliche Spiele) „sind also weltschaffende Tätigkeiten“¹⁴. Sie entwickeln eine eigene Wirklichkeit und blenden andere Faktoren der sie umgebenden Realität zwangsläufig aus.

Dieses merkwürdig dialektische Verhältnis von Erschaffung und Ausblendung von Realität zeigt sich auch, wenn von der zweiten oben beschriebenen Spieleigenschaft auf Interaktionsstrukturen übergeblendet wird. Es wurde festgehalten, daß Spannung und Spaß am Spiel durch die Mischung aus Zufall und Notwendigkeit,

dem Einfluß unberechenbarer Faktoren (Würfelglück) und zweckrationalem Handeln (Taktik) abhängen. Dieser Dualismus kennzeichnet auch die Interaktionsordnungen, also die Muster sozialen Handelns. Das Moment der Unvorhersehbarkeit, das Spiele spannend hält, beeinflusst soziale Interaktionen. Lapidar hält Goffman fest: „Vielleicht ist das Leben kein Glücksspiel, aber die Interaktion ist es.“¹⁵ Unberechenbare Faktoren in der Interaktion bezeichnet Goffman als „Zwischenfälle“. Bezeichnenderweise bilden gerade Einflußfaktoren aus der Umwelt auf den gesellschaftlichen Austausch solche Zwischenfälle. Als kleine Interaktionsstörungen nennt Goffman zum Beispiel Versprecher im Freudschen Sinn: wenn also Gedanken ausgeplaudert werden, die man zwar tatsächlich hegt, deren Offenbarung in dieser Situation jedoch inopportun ist. Nur mit sozialem Geschick und rhetorischer Gewandtheit (z. B. durch Ironisierung) gelingt es, das unbeabsichtigte Hereinbrechen dieser „Realität“ in die Interaktionssituation zu integrieren. Formal handelt es sich dabei um denselben Mechanismus, mit dem ein Spieler ein bestimmtes Würfelergebnis oder eine gezojene Ereigniskarte in seine Spielstrategie integrieren muß.

Schließlich ist die Dialektik von Verbergen gegebener und Aufbauen neuer Realität als Parallele von Spiel und gesellschaftlicher Interaktion im dritten, oben ausgemachten Merkmal von Spielen am deutlichsten: dem Dualismus von Mimesis und Kontrafaktizität bis zur Subversion. Spiele, so wurde am Beispiel von „Monopoly“ und „Mankomania“ deutlich, bilden einerseits Realität ab, sie konterkarieren sie jedoch andererseits. Goffman definiert sogar die *raison d'être* des Spiels, Spaß oder Spannung, über die Aufrechterhaltung dieser Dialektik zwischen Wirklichkeitsbezug und -distanz:

„Wenn man der Wirklichkeit zu nahe kommt, kann die Wirklichkeit ihren Spielcharakter verlieren, wie auch bei einigen Spielen, die der Wirklichkeit zu fern sind“¹⁶.

Von derselben Dialektik von Realitätseinfluß und -ausblendung leben auch soziale Interaktionen. Auch hier finden bestimmte Rollenspiele statt, die eigene Gesetze haben und andere Einflußfaktoren der Realität verdrängen. Dies läßt sich anhand von Rollenspielen illustrieren, die für die Anbahnung einer Liebesbeziehung charakteristisch sind. Bei diesen Interaktionsformen muß einerseits der Realitätsgehalt groß genug sein, um im Spielerischen noch die Zuneigung herauslesbar zu halten. Sie müssen aber andererseits, um im Fall einer Ablehnung das Gesicht zu wahren, zugleich eine gewisse Mehrdeutigkeit an den Tag legen. So sieht Goffman in Situationen des Liebeswerbens „ein Individuum, das selbst die Art von Schleier bestimmt, der vor seine Gefühle gezogen wird, während es sich in Kommunikation mit einem anderen befindet“¹⁷. Das Spielerische gerade in diesem sensiblen Bereich menschlichen Zusammenlebens ist der entscheidende Schutzmechanismus, um der oder dem anderen intime Gefühle zu kommunizieren, ihr oder ihm aber zugleich die Offenheit zu lassen, sie ohne Kränkung nicht erwidern zu müssen. Das Rollenspiel schützt so die Würde der beiden Interaktionspartner (niemand verliert das Ge-

sicht – es war ja nur spielerisch), es bewahrt ihre Freiheit (aus einem Spiel kann man aussteigen) und ermöglicht idealerweise die Durchführung dieser heiklen Kommunikation.

Bei allen drei Merkmalen des Spiels (Regelhaftigkeit/Handlungsentscheidung im vorgegeben Rahmen, Zufall/Notwendigkeit, Mimesis/Kontrafaktizität) zeigen sich Parallelen zu Mechanismen, welche zwischenmenschliche Interaktionen ermöglichen. In diesem Sinn ist die Handlungsform „Spielen“ sozial konstitutiv. Sie ermöglicht soziale Interaktion. Der entscheidende Mechanismus der beiden Bereichen, Interaktionsordnungen wie Spielwelten, gemeinsam ist, ist das gleichzeitige Ausblenden und Aufblenden von Realität. Diese sensible Trennlinie von Realität und Fiktion, Authentizität und gespielter Rolle, hat Goffman unter die Metapher der „Membran“ gefaßt:

Er „behauptet, daß jede soziale Begegnung, jede ... Interaktion in erster Linie im Sinn des Funktionierens der ‚Membrane‘ zu verstehen ist, die sie einschließt und sie von einer Anzahl von Eigenschaften isoliert, die Gewicht erhalten könnten“¹⁸.

Situationen sozialen Austausches bedürfen, wie Spielwelten, einer sie schützenden „Hülle“, durch die nur sehr bewußt, sehr dosiert und mit entsprechenden Transformationsprozessen äußere Einflußfaktoren, also „Realitäten“, dringen dürfen.

Abstrahiert man von diesen konkreten, von Goffman beschriebenen Mechanismen, die Interaktionen ermöglichen, und die in Anlehnung an sein Modell am ehesten mit Elementen von spielerischen Tätigkeiten zum Ausdruck gebracht werden können, zeigen sich Konturen eines dahinter verborgenen Menschenbildes. Eine Erhebung dieser anthropologischen Hintergrundstruktur Goffmannscher Soziologie kann die Frage beantworten, inwiefern seine spielsoziologischen Untersuchungen anschlussfähig an eine christlich inspirierte Sozialethik oder gar theologische Motive sind.

Anthropologische Hintergründe der Goffmanschen Spielsoziologie

Auf den ersten Blick könnte man das Goffmansche Sozialmodell, welches das Element des Spieles als Konstitutivum des sozialen Handelns ansieht, für einen zynischen Soziologismus halten. Die Gesellschaft wird entlarvt als verlogene Inszenierung von Schauspielern, die hinter ihren Masken nur ihr wahres Gesicht zu verbergen trachten. Oder die Gesellschaft wird enttarnt als großes Spiel, mit dem es keiner ernst meint, und hinter dessen Spielzügen die wahren Absichten der Akteure verborgen bleiben sollen. Obwohl Goffman an seine Gesellschaftsanalysen explizit keine moralische Perspektive heranträgt, sondern lediglich deskriptiv Interaktionsmuster erhebt, liegt ihm eine zynische Betrachtung eines verlogenen Gesellschafts-

spiels völlig fern. Im Gegenteil: Das Spiel der Gesellschaft ist für ihn kein strategisches Manöver der Akteure, sondern die soziologisch adäquate Form, um soziale Interaktion rücksichtsvoll zu koordinieren und aufrechtzuerhalten. Warum aber ist die Initiation und Aufrechterhaltung der Interaktion mittels spielerischem Verhalten überhaupt so schwierig, daß es immer wieder zu neuen Spielhandlungen und die Interaktionsordnung erhaltenden Maßnahmen kommen muß?

Wie andere Sozialphilosophen, zum Beispiel Alfred Schütz, geht Goffman davon aus, daß das einzelne Individuum keinen unmittelbaren Zugang zur „andermenschlichen Erfahrung“¹⁹ hat. Idealtypisch stehen sich in zwei Menschen zwei freie Wesen gegenüber, die vor dem Dilemma stehen, einerseits ihre Freiheit und die Freiheit des Anderen zu bewahren, andererseits angesichts der Unhintergebarkeit von Gesellschaft ihre Handlungen koordinieren zu müssen. Damit binden sie sich und den Anderen jedoch. Diese komplexe Situation bringt es mit sich, daß unter aller Vorsicht bestimmte Rahmenordnungen für Interaktionen festgelegt werden müssen. Das adäquate Mittel hierzu, das einen mittelbaren Weg zur nicht unmittelbar zugänglichen „andermenschlichen Erfahrung“ darstellt, ist eben das Spiel.

Im Spiel begegnen sich die Interagierenden in bestimmten Rollen, die einerseits Ausdrucksmittel ihrer Persönlichkeit sind, ohne jedoch andererseits gänzlich die Persönlichkeit repräsentieren zu können und auch nicht diesen Anspruch erheben. Robert Hettlage formuliert die über Rollenspiel vermittelte Begegnung zweier Freiheiten, die sich als Fremde aneinander herantasten, metaphorisch: „Jedes Wort, jeder Laut, jede Geste, alle Bewegungen, Raumaufteilungen etc. sind ‚Brückenköpfe‘ in fremdem Territorium.“²⁰ Indem Menschen Rollen spielen, Eigenschaften entbergen und verbergen, Fiktion nicht in Realität aufgehen lassen, schützen sie ihr fragiles und prekäres Selbst²¹ – und das der Anderen. Diesen anthropologischen Hintergrund seiner Soziologie deutet Goffman im Eingangszitat seines Buches „Wir alle spielen Theater“ durchaus an:

„Masken sind bewahrter Ausdruck und bewundernswerte Echos des Fühlens, zugleich wahrheitsgetreu, zurückhaltend und übersteigert. Lebende Wesen, die der Luft ausgesetzt sind, brauchen eine Schutzhaut und niemand wirft es der Haut vor, daß sie nicht das Herz ist.“²²

In der Interaktion zweier Menschen begegnen sich zwei Freiheiten, die nicht zuletzt durch diese Begegnung in ihrer Freiheit bedroht sind. Als Schutzmechanismus legen sie Masken an, spielen Rollen, vollziehen Spielzüge, um dadurch eine Interaktionsordnung zu institutionalisieren, die ihnen Schutz gewährt und ihre Interaktion ermöglicht.

So geht es in Goffmans Spielsoziologie (was er als werturteilsfreier Soziologe selbst freilich so nie äußern würde) letztlich auch um eine Ethik der Personalität. Er versteht Person in der ursprünglichen, in der Welt des Theaters angesiedelten Bedeutung des Wortes als „Maske“, mit deren Hilfe zugleich Individualität zum Aus-

druck gebracht wie verborgen wird und die deshalb eine Schutzfunktion für den Maskenträger erfüllt und damit seine Würde wahrt. In einem Zitat, das Goffman vom Chicagoer Soziologen Robert Ezra Park entlehnt, wird sein durchaus ethisch relevantes Verständnis von Personalität im Rückbezug zum Rollenspiel deutlich:

„Es ist wohl kein historischer Zufall, daß das Wort Person in seiner ursprünglichen Bedeutung eine Maske bezeichnet. Darin liegt eher eine Anerkennung der Tatsache, daß jedermann überall und immer mehr oder weniger bewußt eine Rolle spielt ... In diesen Rollen erkennen wir einander; in diesen Rollen erkennen wir uns selbst. In einem gewissen Sinne und insoweit diese Maske das Bild darstellt, das wir uns von uns selbst geschaffen haben – die Rolle, die wir zu erfüllen trachten –, ist die Maske unser wahres Selbst: das Selbst, das wir sein möchten. Schließlich wird die Vorstellung unserer Rolle zu unserer zweiten Natur und zu einem integralen Bestandteil unserer Persönlichkeit. Wir kommen als Individuen zur Welt, bauen einen Charakter auf und werden Personen.“²³

Gerade in der Möglichkeit zur Selbstinszenierung liegt, so läßt sich Goffman deuten, die entscheidende Verbindung von geschützter Freiheit, selbst definierter Identität und Kommunikationsfähigkeit mit anderen.

Von dieser anthropologischen Interpretation einer Soziologie des Spiels ist es nur noch ein kleiner Schritt hin zu ihrer ethischen und theologischen Bedeutung für die postmoderne Gesellschaft.

Spielgesellschaft: Normativer Gehalt und theologische Anschlußfähigkeit der postmodernen Gesellschaft

Goffmans spielsoziologischen Überlegungen, deren Genese schon eine Weile zurückliegt, kommt deshalb Aktualität zu, weil die spät- oder postmoderne Gesellschaft in ihren kulturellen Ausdrucksformen das spielerische Element verstärkt. Auf die Popularität verschiedener Formen von Spielen (Gesellschaftsspiel, Fußballspiel, Glücksspiel) wurde eingangs bereits hingewiesen. Spielen scheint eine durchaus repräsentative Handlungsform für die postmoderne Kultur, der Spieler ihr repräsentativer Typus. In einer Systematisierung von postmodernen Lebensformen destilliert der englische Soziologe Zygmunt Bauman drei Idealtypen heraus, in welchen sich die Kennzeichen der postmodernen Wertestruktur bündeln. Bauman spricht von „Flaneuren“, „Spielern“ und „Touristen“²⁴. Alle drei Charaktere zeichnen sich dadurch aus, daß sie eine gewisse Ernsthaftigkeit oder Angestrengtheit im Umgang mit der Welt vermissen lassen. Ihnen ist vielmehr ein gehöriges Maß an Weltdistanz gemein. Für den hier interessierenden Spielertypus sind – darin zeigt sich die Parallele zu unseren spielsoziologischen Überlegungen – die Welt, die Realität eben nur ein Faktor unter anderen: „Im Spiel ist die Welt selbst Mitspieler, Glück und Unglück sind nur die Züge der Welt-als-Spieler.“²⁵

Ganz im Sinn unserer festgestellten Dialektik von Mimesis und Kontrafaktizität,

Realität und Fiktion ist auch für Bauman das Spiel ein eigener, nach außen geschlossener Kosmos, der freilich auch eine eigene Regelhaftigkeit aufweist: „Jedes Spiel hat seine eigenen Konventionen; jedes bildet eine gesonderte ‚Sinnprovinz‘ – ein kleines Universum für sich, in sich abgeschlossen und unabhängig.“²⁶ In der breiten Akzeptanz dieses spielerischen Bezugs zur Wirklichkeit sieht Bauman nun ein entscheidendes Kennzeichen postmoderner Mentalität: „Das Merkmal des postmodernen Erwachsenseins ist die Bereitschaft, das Spiel so rückhaltlos zu akzeptieren wie Kinder.“²⁷

Wie läßt sich diese Entwicklung soziokulturellen Wandels ethisch werten? Einerseits läßt sich der „Wirklichkeitsverlust“ des Spielerischen aus kulturpessimistischer Sicht beklagen. Neil Postman etwa fürchtet, daß wir in eine Welt falschen Scheins flüchten und uns „zu Tode amüsieren“²⁸. Er sieht in der Mediengesellschaft die Dominanz von Illusionen, von Scheinwelten, welche die Wirklichkeit dahinter zum Verschwimmen bringen mit fatalen psychologischen, sozialen und politischen Folgen. Von „gewerbsmäßigem Illusionismus“²⁹, davon daß „allein das Medium die Botschaft“ sei³⁰ und nur „Metaphern den Inhalt unserer Kultur“³¹ schafften, ist die Rede. Obwohl selbstverständlich vor strategischem Betrug und der Vorspiegelung falscher Tatsachen in Politik, Wirtschaft und Medien zu warnen ist, läßt sich – aus Sicht der dargelegten konstruktiven Bedeutung des Spiels für soziale Interaktionen – der spielerischen Distanzierung von Welt und dem Offenhalten der Dialektik von Realität und Fiktion demgegenüber auch eine ethische Bedeutung abgewinnen. Wie ausgeführt, sind Spiele Mechanismen, um soziale Ordnungen zu konstruieren und sich in Rollenspielen zugleich von ihnen zu distanzieren. In soziologischer Perspektive bringt die Gesellschaft die handelnden Personen ins Spiel, wenn auch im Schutz von Masken und Rollen, wodurch die Persönlichkeit zugleich ent- und verhüllt wird. Ein auf Rollen gestützter spielerischer Umgang miteinander verlangt keine radikalen Selbstoffenbarungen von anderen (vulgärpsychologisch: „Seelenstriptease“), sondern kann sich mit nicht-strategischen Selbstinszenierungen zufrieden geben. Eine postmodern-spielerische Mentalität weist damit bemerkenswerte Affinitäten zum ethischen Toleranzideal auf, das abverlangt, den anderen in seiner Andersheit belassen und respektieren zu können³². Sie hält die Spannung von Selbstpreisgabe und Selbstinszenierung aus und achtet den Schutzmantel, den die Individuen mit ihren Masken und Rollen um sich hüllen. Von diesem ethischen Potential einer im spielerischen Handeln alltagsethisch verankerten Toleranz läßt sich auch ein origineller Bezug zu einer theologischen Sicht auf das Spiel herstellen.

In Ansätzen einer Theologie des Spiels, wie wir sie etwa bei Romano Guardini und anderen Autoren finden³³, wird stets auf die Zweckfreiheit der spielerischen Tätigkeit verwiesen, welche ihr eine besondere Würde zukommen läßt:

„Im Spiel will das Kind nicht etwas erreichen. Es kennt keinen Zweck ... Das ist Spiel: zweckfrei sich ausströmendes, von der eigenen Fülle Besitz ergreifendes Leben, sinnvoll eben in seinem reinen Dasein.“³⁴

Diese Zweckfreiheit hat zwei theologische Wertigkeiten: Sie bejaht Gottes gute Schöpfung, darin sich selbst, und gibt Gott, dem Transzendenten, also jeder zweckhaften Instrumentalisierung Enthobenheit, die Ehre. Deshalb ist Liturgie für Romano Guardini Spiel, muß Spiel sein:

„Genau genommen kann die Liturgie schon deshalb keinen ‚Zweck‘ haben, weil sie ja eigentlich gar nicht um des Menschen, sondern um Gottes willen da ist. In der Liturgie sieht der Mensch nicht auf sich selbst, sondern auf Gott.“³⁵

Der dem Zweck entgegengesetzte *Sinn* des Spiels ist so die Grenze der Verzwecklichung angesichts der Transzendenz Gottes. In diesem besonderen Transzendenzbezug des liturgischen Spiels liegt nun die entscheidende, bislang zu wenig wahrgenommene Parallele von gesellschaftlichem und liturgischem Spiel: Spiele – hier verstanden als Wechsel von Entbergen und Verbergen, als Nicht-Dingfestmachen der Wirklichkeit, als Differenz von Sein und Schein, als Mimesis der Wirklichkeit und „Verunwirklichung“ der Realität – kultivieren ein ganz bestimmtes Gespür für Transzendenz, die eben niemals vollkommen entborgen werden kann. Von hier aus kann die Ausgangsfrage in theologischer Hinsicht beantwortet werden: Was tun wir, wenn wir spielen? Wir üben uns nicht nur – so die gängige theologische Lesart – in eine Form von Selbsttranszendenz ein, indem wir uns auf gleichsam mystische Weise ins Spiel ganz versenken. Wir üben uns in der Handlungsform des Spielens ebenso in eine Alltagsethik ein, welche mit dem Sich-Entziehen-Können des anderen umzugehen lernt. So ist in der populärkulturellen Ausdrucksform des Spiels zugleich eine transzendenzempfindliche Ethik eingegraben, wie auch eine theologische Spur gelegt.

ANMERKUNGEN

¹ Das Gesellschaftsspiel „Monopoly“ wird nach wie vor in unterschiedlichen Varianten vom Spielehersteller Parker angeboten.

² Vgl. www.profeasy.de (Stand 17.6.06).

³ G. v. Randow, Wie man in Deutschland spielt, in: *Die Zeit*, 11.3.2004; www.zeus.zeit.de/text/2004/12/Deutschland_2fSpielen_12 (Stand 31.5.2006).

⁴ Vgl. G. Runkel, *Das Spiel in der Gesellschaft* (Münster 2003) 107f.

⁵ Die Frage ist formuliert in Anlehnung an die soziologischen Überlegungen von H. Popitz: Was tun wir, wenn wir spielen?, in: ders., *Wege der Kreativität* (Tübingen 2000) 52–81.

⁶ H. Haase, Art. Spiel, in: *Handbuch Populäre Kultur. Begriffe, Theorien u. Diskussionen*, hg. v. H.-O. Hügel (Stuttgart 2003) 416–421, 416.

⁷ „Mankomania. Wie verjubelt man eine Million?“ wird vom Spielehersteller MB angeboten.

⁸ So die Beschreibung der Spielidee auf der Packung von „Mankomania“.

⁹ E. Goffman, *Interaktion. Spaß am Spiel/Rollendistanz* (München 1973) 38.

¹⁰ So faßt Ronald Hitzler die Kritik Alvin W. Gouldners an Goffman zusammen: vgl. R. Hitzler, Goffmans Perspektive. Notizen zum dramatologischen Ansatz, in: *Sozialwissenschaftliche Informationen* 20

- (1991) 276–281; vgl. auch A. W. Gouldner, Weitere Symptome der Krise: Goffmans Dramaturgie u. andere neue Theorien, in: ders., Die westliche Soziologie in der Krise, Bd. 2 (Reinbeck 1974) 453–466.
- ¹¹ Vgl. Goffman, Interaktion (A. 9) 87 ff.
- ¹² E. Goffman, Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag (München 1983) 218.
- ¹³ Ebd. 13.
- ¹⁴ Goffman, Interaktion (A. 9) 30.
- ¹⁵ Ders., Theater (A. 12) 222.
- ¹⁶ F. Redl, zit. nach Goffman, Interaktion (A. 9) 80.
- ¹⁷ Ebd. 85.
- ¹⁸ Ebd. 89.
- ¹⁹ Vgl. mit Verweis auf die Sozialphilosophie Alfred Schütz: R. Hettlage, Erving Goffman (1922–1982), in: Klassiker der Soziologie, Bd. 2, hg. v. D. Kaesler (München 1999) 188–205, 192.
- ²⁰ Ebd.
- ²¹ In diesem Sinn hat Hitzler Goffman als soziologische Antwort auf Sartre bezeichnet, mit dem er die Sicht eines zwar freien, aber stets in seiner Freiheit bedrohten, prekären Individuums teilt. So spricht Hitzler von Goffmans Soziologie als „Adaption der existenzialistischen Auffassung, daß das ‚Selbst‘ (in der Moderne) eine prekäre Angelegenheit sei“: Hitzler (A. 10) 278.
- ²² Goffman, Theater (A. 12) 1.
- ²³ R. E. Park, zit. nach ebd. 21.
- ²⁴ Z. Bauman, Flaneure, Spieler und Touristen. Essays zu postmodernen Lebensformen (Hamburg 1997).
- ²⁵ Ebd. 161.
- ²⁶ Ebd.
- ²⁷ Ebd.
- ²⁸ So der „Klassiker“ N. Postman, Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie (Frankfurt 1985).
- ²⁹ Ebd., Klappentext.
- ³⁰ Ebd. 17 u. ö.
- ³¹ Ebd. 24.
- ³² Auf den ethischen Wert, den die Aufrechterhaltung der Differenz von Sein und Schein in der Kunst ausmacht, hat in inspirierender Weise A. R. Boelderl hingewiesen: Der Schein trügt. Trügt der Schein? Von der Unsichtbarkeit der Toleranz u. der Intoleranz der Bilder – Vortrag an der Kath. –Theol. Privatuniversität Linz, 6.10.2005.
- ³³ Vgl. R. Guardini, Vom Geist der Liturgie (Mainz 1997) 57–67; H. Rahner, Der spielende Mensch (Einsiedeln 1952); J. Pieper, Zustimmung zur Welt. Eine Theorie des Festes, in: ders., Werke, Bd. 6, 217–285, 224 ff.
- ³⁴ Guardini (A. 33) 63 f.
- ³⁵ Ebd. 62.