

# **BACHELORARBEIT**

**Titel der Bachelorarbeit**

**„Spiel als Metapher“**

Die Suche nach einer Begründung der vielseitigen sprachlichen  
Verwendung des Spielbegriffs als Metapher

**Verfasserin**

**Ida Johanna Hausner**

**angestrebter akademischer Grad**

**„BA“ Bachelor of Arts (Art and Education)**

Wien, im WS20/21 Semester

Studienkennzahl lt. Studienblatt: 196 074

Studienrichtung lt. Studienblatt: Lehramtsstudium, Unterrichtsfach dex

Betreuerin: ao. Univ.-Prof. Mag.art. Dr.phil. Marion Elias

### **Erklärung zum selbstständigen Verfassen der Arbeit**

Hiermit erkläre ich, Ida Johanna Hausner, dass die vorliegende Bachelorarbeit eigenhändig von mir verfasst wurde und ich keine weiteren als die angegebenen Quellen verwendet habe. Die verwendeten Zitate, Quellen und Methoden wurden gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeit verwendet. Es wurden keine unerlaubten Hilfsmittel benutzt.

Ich bestätige, dass ich diese Bachelorarbeit weder im In- noch Ausland (einem:r Beurteiler:in zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

## Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit befasst sich mit dem sprachlichen, mitunter metaphorisch zu verstehenden, Gebrauch des Begriffs Spiel und der kritisch zu sehenden Bedeutung des Spiels als Metapher. Um die weit verbreitete, sprachliche Nutzung des Spielbegriffs zu ergründen, wird zuallererst mit der Absicht zu verstehen, was in der Spielmetapher an Bedeutung übertragen wird, auf unterschiedliche Definitionen des Spiels eingegangen. In diesen als nicht vollständig zu erachtenden Überblick, fließt Literatur aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen ein. Dazu gehören Definitionen aus der Pädagogik, der Philosophie, der Kulturtheorie, der Biologie und der Mathematik, um nur einige exemplarisch zu nennen.

Aufgrund der zahlreichen Untersuchungen und Definitionen des Spiels in unterschiedlichen Disziplinen, erweist es sich als unmöglich eine allgemeingültige Definition des Spiels herauszukristallisieren. Neben den Spieldefinitionen die einen metaphorischen Gebrauch in der Sprache verorten, existieren auch solche, die in der sprachlichen Nutzung des Spiels das eigentliche Spiel selbst sehen. Dies bedingt, dass die sprachliche Nutzung des Spiels nicht eindeutig metaphorisch gelesen werden kann.

Geht man jedoch von einer metaphorischen Nutzung aus, so erkennt man ihr weitreichendes Einsatzgebiet, innerhalb dessen unterschiedliche Bedeutungen aus dem spielerischen Kontext in neue Kontexte übertragen werden.

Rückwirkend hat dieser beinahe rücksichtslose Gebrauch der Spielmetapher eine Auswirkung auf das Ringen um einen eindeutigen Spielbegriff innerhalb der unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen. Die uneinheitlichen Spieldefinitionen und die (daraus resultierenden) Übertragungen diffuser Spielbedeutungen scheinen sich gegenseitig zu verstärken.

**Keywords:** Spiel, Spielmetapher, metaphorisch, Spieldefinitionen, Bedeutung, Übertragung

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	5
Wie und Was ist Spiel? .....	9
Überblick über Wies und Was' .....	10
Das Spiel, das Spielen und das Spielerische.....	21
Die Metapher .....	22
Spiel und Metapher .....	25
Das Spiel in der Metapher .....	26
Fazit .....	28
Literaturverzeichnis .....	31

## Einleitung

Der *Begriff*<sup>1</sup> Spiel und dessen Ableitungen werden nicht nur verwendet, um das Medium Spiel, das gedanklich vermutlich als erstes mit dem Gesellschafts- oder dem digitalen Spiel verbunden wird, zu beschreiben. So schwierig es scheint eine allgemeingültige Definition des Spieles zu finden und das Spiel in allem was es ist einzugrenzen, so vielseitig wird der Spielbegriff in unterschiedlichste Disziplinen eingeführt und der gedanklich vorerst menschlichen Tätigkeit entwendet, um *Phänomene*<sup>2</sup> zu beschreiben, die mit dem Medium Spiel wenig zu tun haben.

Unter *Spiel* wird nach alltäglichem Verständnis zumeist das Medium Spiel inklusive dessen lustvoller Betätigung, das Spielen, verstanden. Unter dem Spiel als Medium können diverse Spielversionen, wie Regelspielen, Sprach-, Lern- und Gedankenspielen, digitalen und virtuellen Spielen, oder auch freieren Konstruktionsspielen, beispielsweise im Sandkasten oder mit diversen Bausteinen, verstanden werden. Um diese Spiele zu kategorisieren, verwendet der Soziologe und Philosoph Roger Caillois (1913–1987)<sup>3</sup> Begriffe aus unterschiedlichen Sprachen, die ihm von ihren ursprünglichen Bedeutungen am zweckmäßigsten erscheinen. Prinzipiell sieht er alle Spiele zwischen zwei Polen verortet: der Pol *Paidia*<sup>4</sup> beschreibt Spiele, die beherrscht sind vom Prinzip des Vergnügens, der Ausgelassenheit oder freien Improvisation (Bsp.: das Ums-sich-selbst-Drehen eines Kindes, nur wegen der Freude an dieser Bewegung).

---

<sup>1</sup> Innerhalb dieser Arbeit wird der Ausdruck *Begriff* verwendet, um die Gesamtheit von etwas zu bezeichnen. Im Bezug zum Spiel bedeutet dies nicht etwa ein Teilelement des Spiels *im Sinne von* zu adressieren, sondern das Spiel mit seinem vollen Gehalt und all seinen Bedeutungen anzusprechen.

<sup>2</sup> Ein Phänomen im Sinne einer Erscheinung. Etwas, das sich wahrnehmen und beobachten lässt.

<sup>3</sup> Roger Caillois (\*03.03.1913 in Reims, †21.12.1978 in Paris): französischer Schriftsteller, Soziologe, Literaturkritiker, Philosoph und Lyriker. Er stand dem *Surrealismus* nahe und beschäftigte sich in *Le Mythe et l'homme* (franz. für: der Mythos und der Mensch) (1938) mit der Mimesis (franz.: *mimétisme*). Der Surrealismus ist eine Bewegung des 20. Jahrhunderts, die traditionelle Normen in Frage stellt.

<sup>4</sup> Caillois begründet die Verwendung des Begriffs *Paidia* damit, dass er den Name des Kindes zum Ursprung hat (gr. Παιδί, *páidi* oder *páithi*, bedeutet Kind) und somit gut die spontanen Erscheinungsformen des Spieltriebs, wie das Purzelbaum schlagen, umfasst. Vgl. Caillois, Rogers: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Berlin, Matthes & Seitz Berlin, durchgesehene und erweiterte Ausgabe 2017, übersetzt von Peter Geble; *Les jeux et les hommes. Les masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard, 1958, S.51f.

Der Pol *Ludus*<sup>5</sup> hingegen beschreibt Spiele der Geduld, Geschicklichkeit oder Erfindungsgabe (Bsp.: das Schachspiel). Diese beiden Pole skizzieren die Spannweite der vielen Variationen des Spiels.<sup>6</sup> Ein Spiel und dessen spielerische Betätigung reicht laut Caillois somit vom freien, kindlichen Tun, ohne jedweden von außerhalb des Spiels ersichtlichen Regelwerken, also einem Tun, das sich scheinbar völlig selbst zu bezwecken scheint, bis hin zu komplexen, von Regeln durchzogenen, systematischen Spielen, die mit dem größtmöglichen Eifer und Ernst vollzogen werden können.

All diese Spiele können alleine oder zu mehr, *kooperativ*<sup>7</sup> oder *kompetitiv*<sup>8</sup>, als Wettkampf mit mehreren Spieler:innen und möglicherweise einem Gewinn, abgehalten werden. Von nicht spielerischen Wettbewerben unterscheidet Caillois den spielerischen Wettkampf *Agon*<sup>9</sup> im Wesentlichen dadurch, dass im agonalen Wettkampf eine künstliche Chancengleichheit hergestellt wird, die ein faires Messen der Leistung der Spieler:innen ermöglicht, sodass der:die Gewinner:in als Beste:r in der gemessenen Kategorie hervortreten kann. Gemessen wird in der Regel eine einzelne Eigenschaft, wie Schnelligkeit, Gedächtnis oder Einfallsreichtum.

Als Spiel werden in unserer Sprache nicht nur das vielseitige Medium und dessen Betätigung bezeichnet. Ein Set von vier oder fünf zusammengehörigen Stricknadeln wird genauso Spiel genannt und in den Spielen der mathematischen Spieltheorie werden Entscheidungsmöglichkeiten mehrerer *Parteien*<sup>10</sup> analysiert und bewertet. Auch künstlerische Darbietungen können als Spiel verstanden werden, beispielsweise

---

<sup>5</sup> Im Französischen ist *(le) ludiciel* das Computerspiel und *ludique* bezeichnet etwas Spielerisches. *Ludus* kann aus dem Lateinischen mit Spiel (im Sinne des Spiels zum Zeitvertreib aber auch der öffentliche Schauspiele oder Wettkämpfe) übersetzt werden. Vgl. Schmidt, Gabriele: *Online-Wörterbuch*, PONS. Web. <<https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/latein-deutsch>> (Zugriff am 27.03.2021)

<sup>6</sup> Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 32ff.

<sup>7</sup> In kooperativen Spielen wird gemeinsam ein Ziel verfolgt. Man spielt miteinander.

<sup>8</sup> In kompetitiven Spielen wird gegeneinander gespielt. Es können nicht alle gemeinsam gewinnen.

<sup>9</sup> Im französischen ist *(l') agonie* der Todeskampf. *Agon* kann aus dem Lateinischen mit Wettkampf oder Kampfspiel übersetzt werden. Vgl. Schmidt: *Online-Wörterbuch*, Web

<sup>10</sup> In der mathematischen Spieltheorie ist die Bezeichnung *Spieler:innen* üblich. Diese Bezeichnung lädt aufgrund des allgemeinen Verständnisses des Spiels dazu ein, diese spieltheoretischen Spieler:innen als einzelne Individuen zu sehen, wie es beispielsweise bei einem Brettspiel üblich wäre. Um diese Verwechslungsgefahr zu minimieren, wird in dieser Arbeit die Bezeichnung *Partei* verwendet. Eine teilnehmende Partei kann eine Individualperson sein, sich aus einer überschaubaren Anzahl gleichgesinnter Personen (Bsp.: Geschwister) zusammensetzen oder auch Organisationen (Bsp.: Staat) meinen.

das Bühnen- oder Schauspiel, oder eine Interpretation eines Musikstücks. Nicht nur das Verhalten von Menschen lässt sich als Spiel beschreiben, auch für verschiedene Haustiere kann Spielzeug gekauft werden und Raubtiere zeigen spielerisches Verhalten, wenn sie miteinander kämpfen aber einander doch nicht verletzen.

Der Spielbegriff findet sich auch in vielen Sprichwörtern und Redensarten wieder. Ausdrücke, wie *das ist nur Spielerei* und *er:sie spielt nur mit dir* benutzen den Begriff des Spiels, um eine launenhafte Willkür, das Abhanden-Sein eines Bewusstseins über weiterführende Konsequenzen oder den Rausch dieser Augenblicke zu beschreiben. Das geht wie im Spiel, und sich mit etwas zu spielen, betont die Leichtigkeit, die Freiheit von Zwängen, Mühen und Konsequenzen. Freies Spiel zu haben, impliziert die dem Spiel immanente sichere Sphäre, in der man tun kann, was man will. Vielleicht auch, da andere Regeln gelten, denn viele Definitionen schreiben dem Spiel genaue Regeln zu. Wenn man ein Spiel macht, so dominiert oder gar gewinnt man etwas, das nicht unbedingt ein vorab ausgemachtes Spiel gewesen sein musste, und sind noch alle im Spiel, dann ist noch niemand oder nichts aus einer Zusammengehörigkeit verloren gegangen. In diesem Sinn kann das Wort Spiel eben auch ein Set an Karten oder Stricknadeln meinen. Man kann gefährliche Spielchen spielen und damit an die Grenzen von geltenden Regeln gehen, das Ungewisse, Abenteuerliche und den Zufallsaspekt des Vorhabens meinen. Das Spiel ist aus, kündigt das Ende einer Sache an, die ebenfalls nicht unbedingt ein Spiel gewesen sein musste. Der Wortgebrauch des Spiels reicht auch in die Beschreibung von Naturphänomene, das Spiel der Wellen des Windes oder des Lichts, beschreibt leicht erscheinende und scheinbar zweckfreie Bewegungen, ähnlich, wie, wenn man an etwas herumspielt. Ein Spielraum ist sowohl ein physischer Raum mit dem Zweck darin zu spielen, als auch ein *metaphorischer*<sup>11</sup> Raum in dem eine gewisse Handlungs- und Entscheidungsfreiheit herrscht. Letzteren kann man sowohl in Spielen betreten, als auch im eigentlichen

---

<sup>11</sup> Als *Metaphern* werden bildliche Übertragung bezeichnet, die wörtlich verstanden wenig Sinn ergeben (Bsp.: Bärenhunger). Sie können leicht zu einem Vergleich umgeschrieben werden (Bsp.: Hunger *wie* ein Bär), diese Vergleich wird dann nicht mehr als Metapher bezeichnet.

Leben. In der Mechanik meint der Spielraum die beschränkte Bewegungsfreiheit von zwei oder mehreren mechanischen Teilen, die sich noch etwas bewegen können.<sup>12</sup>

Scheinbar werden Ableitungen und der Begriff des Spiels selbst verwendet, um spielerische Elemente in *außerspielerischen*<sup>13</sup> Kontexten zu adressieren. Jedoch, so warnt der Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872–1945)<sup>14</sup> und Autor der Monografie *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*<sup>15</sup> gleich in der Vorrede, soll man sich nach einer Überprüfung des Gehaltes unserer Handlungen, nicht mit der Schlussfolgerung zufriedengeben, dass alles menschliche Tun nur ein Spielen sei. Das Spiel ist als Faktor in allem was es auf der Welt gibt vorhanden, gehört jedoch aufmerksam untersucht. Huizinga schreibt, dass das Spiel älter ist als die Kultur, denn die Kultur setzt eine menschliche Gesellschaft voraus. Tiere spielen laut Huizinga ebenso wie wir Menschen und tun dies auch ohne einen Eingriff unsererseits, also werden sie auch vor unserer Existenz gespielt haben. Das heißt, dass das Spiel älter sein muss als der Mensch und somit der Kultur. Huizinga wirft die Frage auf, ob sich die Kultur als Spiel entwickelt (hat) und sich dadurch weiter entfaltet und bildet, inwiefern die Kultur also selbst Spielcharakter hat und ob kulturelle Handlungen zwingend mit dem Spiel in Verbindung stehen.<sup>16</sup> Aus diesem Blickwinkel scheint es verständlich, dass sich das spielerische Wesen in etlichen Phänomenen widerspiegelt und auch sprachlich so weitreichend verankert ist. Ob aber das Spiel selbst all diesen Phänomenen inneohnt oder ob wir, wenn wir meinen das Spiel in außerspielerischen Kontexten wiederzuerkennen, eigentlich nur einen Wiederhall des Spiels sehen und gar nicht das Spiel selbst, scheint nicht ganz klar zu sein. Dem Spiel werden etliche Eigenschaften

---

<sup>12</sup> Vgl. auch Beispiele bei Scheuerl, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim, Basel, Beltz Verlag, 9. Auflage 1979 S.125f.

<sup>13</sup> Innerhalb dieser Arbeit soll das *Außerspielerische* etwas bezeichnen, das außerhalb der Organisationsform Spiel, des Spiels als Medium, und dessen menschlicher Betätigung ist.

<sup>14</sup> Johan Huizinga (\*07.12.1872 in Groningen, †01.02.1945 in De Steeg): niederländischer Kulturhistoriker, Präsident der Abteilung *Letterkunde* der Königlichen Akademie der Wissenschaften (1929–1942) und Ehrendoktor der Universitäten Tübingen und Oxford. *Homo Ludens* (1938) zählt zu seinen wichtigsten Veröffentlichungen.

<sup>15</sup> Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 22. Auflage 2011, übersetzt von Hans Nachod; *Homo Ludens*, 1938

<sup>16</sup> Vgl. ebd. S.7 ff.

zugeschrieben, die alle Teil eines Spiels sein können, aber nicht Teil jeder Definition sind und scheinbar nicht Teil jedes Spiels sein müssen.

Gibt man sich nicht damit zufrieden, dass alles menschliche Handeln nur ein Spielen ist, kann von einer metaphorischen Nutzung des Begriffs Spiel ausgegangen werden, die unglaublich viele außerspielerische Phänomene unheimlich passend zu beschreiben scheint, und noch dazu in mehreren unterschiedlichen Disziplinen verwendet wird. *Aber woran liegt es, dass die Spielmetapher so vielseitig eingesetzt werden kann und in unterschiedlichen Disziplinen verbreitet ist? Liegt die Ursache dessen in einer zu diffusen und breit gegriffenen Begriffsklärung, sodass das Spiel immer wieder in andere Kontexte hineininterpretiert wird oder gar im eigentlichen Sinne selbst dort auftaucht? Setzt sich das Spiel aus so universalen Eigenschaften zusammen, dass wir nicht anders können, als es immer wieder wiederzuerkennen?*

Der erste Teil dieser Arbeit behandelt Spielbegriffe mithilfe von Literatur aus unterschiedlichen Disziplinen, um einen Einblick in die Diversität des Spielbegriffs zu bekommen. Im zweiten Teil werden die Metapher und der sprachliche Gebrauch des Spiels beleuchtet, um schließlich zu einer Conclusio über den beinahe invasiven, metaphorisch erscheinenden Gebrauch des Spiels führen zu können.

## Wie und Was ist Spiel?

Die Eigenschaften das Phänomen Spiel werden durch die obige Betrachtung der sprachlichen Verwendung zu einem gewissen Grad beleuchtet. Man bekommt eine Idee vom *Wie* eines Spiels vermittelt, vielmehr jedoch wird die Kenntnis über die Eigenschaften vorausgesetzt. Schwerer noch als die Frage *wie* sich ein Spiel äußert, ist die Frage, *was* genau ein Spiel ist, zu beantworten.

Die sprachliche Herkunft des ursprünglichen Spielbegriffs ist laut dem *Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie Der Deutschen Sprache*<sup>17</sup> nicht vollständig geklärt.

---

<sup>17</sup> Vgl. Dudenredaktion: *Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie Der Deutschen Sprache*, Berlin, Dudenverlag 2020

Der Begriff *Spiel* leitet sich jedenfalls vom mittel- und althochdeutschen *spil* ab. Die ursprüngliche Bedeutung liegt nahe an der des Spielmanns (mittelhochdeutsch: *spilman*, althochdeutsch: *spiliman*). Als Spielmann bezeichnet man einen Tänzer oder Gaukler, fahrenden Sänger oder Musikanten des Mittelalters. *Spil* bezeichnete den Tanz oder eine tänzerische Bewegung. Auch das dazugehörige Verb *spielen* hatte eine, die Bewegung betonende Bedeutung. Das mittelhochdeutsche *spiln* und das althochdeutsche *spilōn* bedeuten: „sich lebhaft bewegen, tanzen“<sup>18, 19</sup>.

Im Herkunftswörterbuch *Duden*<sup>20</sup> lassen sich viele mit dem Spielbegriff verwandte Begriffe finden (exemplarisch: abspielen, aufspielen, Spieler:in). In unserer Sprache gibt es aber auch Begriffe mit Klangähnlichkeiten zu *Spiel*, die nicht mit dem Spielbegriff verwandt sind. Meist haben sie sich *volksetymologisch*<sup>21</sup> angenähert.<sup>22</sup>

Die sprachliche Herkunft des Spielbegriffs gibt wenig Auskunft über dessen Bedeutungsvielfalt. Dennoch vermittelt die ursprüngliche Herkunft des Spielbegriffs und dessen Bedeutung als Spielmann eine Idee davon, was dem eigentlichen Spiel *inhärent*<sup>23</sup> sein könnte: eine Bewegung, die an die an einen Tanzes erinnert. Mit der Verbindung zum Tanz gehen weitere Eigenschaften des Tanzes einher, die ein Grund für die Eigenschaften sein könnten, die dem Spiel in vielen Definitionen zugeschrieben werden, wie beispielsweise die lustvolle aber durchaus ernste Betätigung oder auch eine gewisse Regelmäßigkeit.

## Überblick über Wies und Was'

---

Die *Etymologie* beschäftigt sich mit der Herkunft und Geschichte von Wörtern und deren Bedeutungen.

<sup>18</sup> Ebd. S. 800

<sup>19</sup> Vgl. ebd. S. 800

<sup>20</sup> Ebd.

<sup>21</sup> Die volkstümliche Anpassung eines nicht mehr verstandenen Wortes oder Wortteils an ein ähnlich klingendes Wort. Die Herkunft der nun ähnlich/gleich klingenden Wörter ist dennoch nicht gleich.

<sup>22</sup> Vgl. ebd. S. 137

Das *Beispiel* gehört zu diesen Begriffen. Hierbei ist nicht etwas gemeint das neben dem Spiel passiert. Es kommt vom mittel- und althochdeutschen *bīspel*. *Bī* bedeutet *bei* und *spel* nicht Spiel, sondern Erzählung. Gemeinsam ergibt das etwas nebenbei Erzähltes. *Bīspel* wurde für eine belehrende Erzählung, ein Gleichnis oder Sprichwort verwendet.

<sup>23</sup> *Inhärent* ist etwas, das der Sache innewohnt. Hier also etwas, das im Spiel enthalten ist.

Christian Klager (geb. 1981)<sup>24</sup> zeigt in seiner Suche nach einer allgemeinen Spieldefinition auf, dass die alleinige Bandbreite des Spiels als Medium es erschwert, Spiel allgemein einzufassen und aufzuzeigen, was *alle* gemein haben oder woher sie alle kommen. Spielen scheint eine unkomplizierte Tätigkeit zu sein, wenn auch Kinder und Tiere sie ohne Wissen darüber ausüben können, jedoch gibt es keine eindeutige Ein- oder Abgrenzung des darüberstehenden, ursprünglichen Begriffs Spiel. Versuche Spiel zu definieren werden oft auf inhaltliche Aspekte und/oder das Begreifen von Spiel als formgebende und strukturierende Einheit herunter gebrochen. Das eigentliche, ursprüngliche Spiel steht scheinbar auf einem hohen Abstraktionsniveau.<sup>25</sup>

Untersuchte Teilaspekte sind dem Spiel zugeordnete Ursachen, Funktionen und Bedeutungen, die vom Standpunkt der untersuchenden Person abhängen. Verhaltensforscher:innen und Biolog:innen betreiben zumeist Vergleichsstudien zwischen dem menschlichem und tierischem Spielen.<sup>26</sup> Die psychologische Herangehensweise ist häufig empirisch, beobachtet den Aufbau des Regelverständnisses und psychische Funktionen.<sup>27</sup> Die Soziologie interessiert sich hauptsächlich für Spiel im gesellschaftlichen Zusammenhang mit Arbeit, Freizeit und Konsum<sup>28</sup>, und Informationstheoretiker:innen und Mathematiker:innen sehen im Spiel der mathematischen Spieltheorie eine Weiterentwicklung der normativ-analytischen Entscheidungstheorie.<sup>29</sup>

Folgender Überblick über verschiedene Spieldefinitionen kann keineswegs Anspruch an Vollständigkeit stellen. Die schiere Anzahl an vorhandenen, unterschiedlichen Definitionen impliziert beinahe, dass eine Festschreibung auf eine allgemeingültige Definition gegen das Spielwesen zu gehen scheint. Diese Überlegung bekräftigt zu

---

<sup>24</sup> Christian Klager (\*1981): wissenschaftlicher Mitarbeiter für Philosophie und Philosophiedidaktik am Institut für Philosophie der Universität Rostock. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Methoden des Philosophierens, Theorien des Spiel(en)s und Themen der Ethik und Erkenntnistheorie.

<sup>25</sup> Vgl. Klager, Christian: *Spiel als Weltzugang. Philosophische Dimensionen des Spiels in methodischer Absicht*, Weinheim, Basel, Beltz Juventa, 2016, S. 21ff.

<sup>26</sup> Vgl. Meyer, Hilbert, *Unterrichtsmethoden. II: Praxisband*, Berlin, Cornelsen Scriptor, 10. Auflage 2003, S. 342

<sup>27</sup> Vgl. Piaget nach ebd. S. 342

<sup>28</sup> Vgl. Habermas nach ebd. S. 342

<sup>29</sup> Vgl. Shubik nach ebd. S. 342

einem gewissen Grad auch Ludwig Wittgenstein (1889–1951)<sup>30</sup> innerhalb seiner *Philosophischen Untersuchungen*<sup>31</sup>. Wittgenstein argumentiert mithilfe des Begriffs Spiel sein Konzept der Familienähnlichkeiten. Dieses besagt, dass Begriffe keine scharfen und absoluten Grenzen haben müssen, sondern sich durch die Ähnlichkeit der Inhalte begründen. Für das Phänomen Spiel bedeutet dies, dass das komplexe Netz der Ähnlichkeiten aller Spiele das Entscheidende ist, was Spiel selbst ausmacht. Einzelne Spiele oder ein Spiel in einem bestimmten Kontext, lassen sich genau eingrenzen und definieren aber das Spiel als *allgemeiner* Begriff kann und muss laut Wittgenstein nicht genau definiert werden, um das Konzept Spiel zu verstehen.<sup>32</sup>

Einen vergleichbaren Zugang weist der Pädagoge Hilbert Meyer (geb. 1941)<sup>33</sup> auf. Er schreibt neun Merkmale nieder, die „ [...] auf nahezu alle bekannten Spielformen [...] zutreffen“<sup>34</sup>. Mit dieser Formulierung unterstreicht er, dass ein gewisses Netz der Ähnlichkeiten besteht und impliziert, dass ein Spiel nach seiner Definition nicht *alle* Merkmale erfüllen muss, um erkannt zu werden. Er nennt folgende Merkmale:

- „1. *Spielen erfordert einen freien Raum, weil es selbst frei von fremden Zwecken ist.* [...]
2. *Spielen ist in sich zielgerichtet.* [...] und hat, I. J. H.] keinen natürlichen Endpunkt [...]
3. *Spielen findet in einer Scheinwelt statt.* [...] Dies schließt handfeste Folgen des Spielens für die Wirklichkeit nicht aus: Das Spiel kann therapieren, belehren [...]
4. *Spielabläufe sind mehrdeutig und offen.* [...] Entscheidend ist nicht die »objektive« Offenheit des Verlaufs, sondern die subjektive Wahrnehmung des Spielers.
5. *Spielen schafft eine handelnde Auseinandersetzung mit den Mitspielern oder dem Spielobjekt.* [...]
6. *Spielen erfordert die Anerkennung von Spielregeln.* [...]

---

<sup>30</sup> Ludwig Wittgenstein (\*26.04.1889 in Wien, †29.04.1951 in Cambridge): Philosoph. Nur wenige Werke erschienen zu seinen Lebzeiten. *Philosophische Untersuchungen* erschien aus seinem Nachlass.

<sup>31</sup> Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, wissenschaftliche Sonderausgabe 1967 (Orig. 1953)

<sup>32</sup> Vgl. ebd. S.47ff.

<sup>33</sup> Hilbert Meyer (\*02.10.1941 in Lębork): deutscher Pädagoge und emeritierter Professor für Schulpädagogik an der Carl Ossietzky Universität Oldenburg. Gemeinsam mit Andreas Gruschka (\*1950, deutscher Pädagoge und emeritierter Hochschullehrer) erfand er den Begriff und die Geschichte der *Lotionsstrategie* als Aufruf insbesondere unverständlich erscheinende, wissenschaftliche Texte kritisch auf ihren rationalen Gehalt zu überprüfen.

<sup>34</sup> Meyer: *Unterrichtsmethoden*, S. 342

7. *Im Spielen müssen gleiche Rechte und Gewinn- oder Beteiligungschancen für alle Mitspieler bestehen* – es sei denn, daß [sic!] nach vereinbarten und anerkannten Spielregeln bestimmte Vorrechte für einzelne Spielrunden eingeräumt werden.

8. *Spiele erfüllen sich in der Gegenwart.* [...]

9. *Spielen macht Spaß.*<sup>35</sup>

Der Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl (1919–2004)<sup>36</sup> untersucht in *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen* Spieldefinitionen und -theorien aus verschiedenen „[...] geistesgeschichtlichen Standorte[n] und Denkstile[n...]“<sup>37</sup>, die laut ihm einen gemeinsamen Kanon aufweisen und einen gemeinsamen Sachverhalt beschreiben. Diesen Kanon bezeichnet er als die Wesensmomente des Spiels, welche *interdisziplinär*<sup>38</sup> erscheinen. Es sind die Momente der Freiheit, der inneren Unendlichkeit, der Scheinhaftigkeit, der Ambivalenz, der Geschlossenheit, und der Gegenwärtigkeit. Diese Momente beantworten ebenfalls zu einem gewissen Grad die Frage nach dem *Wie*. Was Spiel ist, erweist sich auch für Scheuerl als weitaus schwieriger zu definieren. Er argumentiert das eigentliche Spiel als Urphänomen nach Goethe (1782–1832)<sup>39</sup> zu verstehen. Zur Validierung dieser Theorie nimmt er unter Anderem den Sprachgebrauch als einen Wegweiser. Gibt es eine übertragene, metaphorische Nutzung des Spielbegriffs, so muss es auch eine eigentliche geben. Er stellt sich die Frage, ob die sprachliche Verwendung des Begriffs Spiel tatsächlich metaphorisch ist, oder nicht eher zur Eigentlichkeit tendiert. Ob das Spiel in unserer Sprache als ein stattfindendes Urphänomen zu erkennen ist und

---

<sup>35</sup> Ebd. S. 342f.

<sup>36</sup>Hans Scheuerl (\*17.01.1919 in Berlin, †05.05.2004 in Hamburg): deutscher Professor der Erziehungswissenschaften und Vorsitzender der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Seine Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte waren die Theorie des Spiels und die Geschichte der Pädagogik.

<sup>37</sup> Scheuerl: *Das Spiel*, S.69

<sup>38</sup> Unter etwas *interdisziplinären* versteht man etwas, das mehrere unterscheidbare Disziplinen betrifft oder mit dem sich mehrere unterscheidbare Disziplinen (gleichzeitig) beschäftigen.

<sup>39</sup> Scheuerl zitiert folgend das Urphänomen Goethes als „*etwas, „das unmittelbar an der Idee steht und nichts irdisches über sich erkennt“*“ ebd. S.115

Johann Wolfgang von Goethe (\*28.08.1782 in Frankfurt am Main, †22.03.1832 in Weimar): deutscher Dichter und Naturforscher. Das Urphänomen behandelt er in mehreren seiner wissenschaftlichen Arbeiten, so auch in seinen Texten über die Farbenlehre. Zu seinen bekannten Arbeiten als Dichter zählt beispielsweise der Briefroman *Die Leiden des jungen Werther* (1774).

weniger als ein übertragenes Konzept. Scheuerl erkennt das Spiel schließlich nicht als eine Tätigkeit an, die nach einem agierenden *Subjekt*<sup>40</sup> verlangt, sondern als *intransitive Bewegung*<sup>41</sup>, für die jedoch zumindest ein wahrnehmendes Subjekt nötig ist.<sup>42</sup>

Huizinga rückt mit seiner Spieldefinition in *Homo Ludens* die formalen Kennzeichen in den Fokus und fragt nach dem Wesen des Spiels, seiner autonomen Bedeutung. Er beobachtet, dass Spiel eine freie Handlung ist, die einen völlig in Beschlag nehmen kann und sich sichtlich vom gewöhnlichen Leben abhebt. Diese Abgrenzung zeigt sich sowohl als zeitliche und räumliche Abgrenzung, als auch darin, dass sich die Gemeinschaft der Spieler:innen an bestimmte Regeln haltet und sich gern mit einem Geheimnis umgibt oder durch eine Verkleidung abhebt. An das Spiel ist an kein materielles Interesse geknüpft und es wird kein Nutzen durch das Spielen eines Spiels erworben. Diese Kennzeichen Huizingas haben eine große Schnittmenge mit Meyers Merkmalen, jedoch impliziert Huizinga nicht, dass sich das Spiel schon bei der Erfüllung einiger, aber nicht aller Kriterien ergibt. Ein weiterer Unterschied ist, dass Meyer die Gegenwärtigkeit und den Spaß in seine Definition implementiert. Spaß und Lust werden von Huizinga beschrieben, aber nicht in seiner eigenen definierenden Zusammenfassung erwähnt. Im Gegenzug betont Huizinga, dass das Spiel außerhalb des gewöhnlichen Lebens stattfindet.<sup>43</sup>

Weitere ähnliche Kriterien finden sich bei Caillois in *Die Spiele und die Menschen* wieder. Caillois beschreibt den gemeinsamen Nenner der Betätigungen eines Spiels als frei, *gesondert*<sup>44</sup>, ungewiss, unproduktiv, geregelt und fiktiv. Caillois geht in seiner Definition noch einen Schritt weiter und führt zusätzlich zu den Polen *Paidia* und *Ludus* unterschiedliche Spielkategorien ein, die sich am Interesse bzw. der Motivation

---

<sup>40</sup> Ein mit einem Bewusstsein ausgestattetes, denkendes, erkennendes, handelndes Wesen.

<sup>41</sup> Eine Bewegung, die für sich selbst steht, sich selbst bezweckt.

<sup>42</sup> Vgl. ebd. S. 68ff., 124ff.

<sup>43</sup> Vgl. Huizinga: *Homo Ludens*, S.10, 22.

<sup>44</sup> Mit *gesondert* meint Caillois eine im Vorhinein genau definierte, räumliche und zeitliche Abgrenzung. Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S. 30

zu spielen orientieren. Spiele seiner Kategorie *Agon* beschreiben Spiele des Wettkampfes (Bsp.: Fußball) und Spiele der Kategorie *Alea*<sup>45</sup> beschreiben Spiele des Glücks (Bsp.: Lotterie). Als *Mimicry*<sup>46</sup> bezeichnet Caillois Spiele der Illusion und Verstellung (Bsp.: Theaterspiel), und als *Ilinx*<sup>47</sup> Spiele des Rausches (Bsp.: Karussell, Achterbahn).<sup>48</sup>

Der Philosoph Hans-Georg Gadamer (1900–2002)<sup>49</sup> stimmt in vielen formalen Punkten mit Caillois und Huizinga überein. Aber auch, wenn er mitunter äußere Merkmale beschreibt, versteht Gadamer den Spielbegriff weniger als eine Art Tätigkeit oder Organisationsform, durch die Spiel in Erscheinung tritt, sondern vielmehr als eine eigenlogische Bewegung, die sich mit aber auch ohne menschlichen:r Mitspieler:in abspielen kann. Diese Spielbewegung ist an keinem Ziel festgemacht an dem sie endet, denn sie erneuert sich in einer ständigen Wiederholung. Das eigentliche Spiel stellt laut Gadamer die Spielordnung dar, in der sich ein Hin und Her als Spielbewegung wie von selbst ergibt. Diese Spielbewegung ist zwar auch als tatsächliche Bewegung zu verstehen, beispielsweise im Spiel der Wellen, meint aber viel grundlegender das Zusammenspiel, oder in Bezug setzen mehrerer Elemente, die an diesem Spiel teilhaben. Als Beispiel für letzteres nennt Gadamer das Farbenspiel, mit dem ein Anblick von „wechselnder Mannigfaltigkeit“<sup>50</sup> der Farben gemeint ist. Gadamer führt diesen Gedankengang fort, indem er den Spielenden den Subjektstatus abspricht. Die Spielenden stellen das Spiel lediglich dar, und spielen es nicht selbst. Er geht sogar noch weiter und schreibt, dass die Spielenden, indem sie sich den Regeln des Spiels

---

<sup>45</sup> *Alea* übernimmt Caillois aus dem Lateinischen. Es ist der Name für das Würfelspiel. Vgl. ebd. S.39

<sup>46</sup> *Mimicry* (dt. Mimikry) übernimmt Caillois aus dem Englischen. Vgl. ebd. S. 42

Als Mimikry wird die Fähigkeit von Tieren bezeichnet, Angreifer durch visuelle Täuschung fernzuhalten.

<sup>47</sup> Caillois Übersetzung vom griechischen *Ilinx* bezeichnet auf Deutsch Wasserwirbel. Vgl. ebd. S. 48

<sup>48</sup> Vgl. ebd. S. 7ff., 30f.

<sup>49</sup> Hans-Georg Gadamer (\*11.02.1900 in Marburg, †13.03.2002 in Heidelberg): deutscher Philosoph, und Hochschullehrer. Bekannt durch sein für die philosophische *Hermeneutik* grundlegendes Werk *Wahrheit und Methode* (1960). Die philosophische *Hermeneutik* beschäftigt sich mit der Interpretation und der Erfassung des Dahinterliegenden Sinnes von Texten und des Verstehens.

<sup>50</sup> Gadamer, Hans-Georg: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen, Mohr Siebeck Tübingen, 7. Auflage 2010, S. 109

zu Spielbeginn unterwerfen, diejenigen sind, die vom Spiel gespielt werden. Das eigentliche Subjekt in einem Spiel, ist das Spiel selbst.<sup>51</sup>

Die Unterscheidung zwischen einem eigentlichen, medialen oder auch metaphorischen Gebrauch seines Spielbegriffs bezeichnet Gadamer als sinnlos.<sup>52</sup>

Die Schwerpunkte der Untersuchung des Spiels in *Wesen und Sinn des Spiels*<sup>53</sup> vom Biologen und *Anthropologen*<sup>54</sup> Frederik J. J. Buytendijk (1887–1974)<sup>55</sup> verhelfen zu einer neuen Perspektive. Er untersucht die kindliche und jugendliche Dynamik im Verhältnis zum Spielen der Tiere. Er beobachtet, dass Spiel aus dem Leben selbst zu kommen scheint und so etwas wie eine ursprüngliche, reine und primitive Form besitzt, welche er von den komplizierten Menschenspielen unterscheidet. Dass Tiere ganz offensichtlich auch spielerische Tätigkeiten ausführen, begründet er mit dem den Tieren inhärenten Bewegungsdrang, denn ein Spiel weist nach Buytendijk immer Bewegung auf, wobei nicht jede Art von Bewegung Spielen ist. Die Spielbewegung beinhaltet immer ein Hin und Her und hat einen Hang zur Wiederholung, ähnlich der Spielbewegung, die Gadamer beschreibt. Spielen ist nach Buytendijk immer ein wechselwirkendes Spielen mit einem Spielgegenstand der Bildhaftigkeit besitzt, damit meint er die Ermöglichung einer Verbindung des Wirklichen mit dem Möglichen, und des Bekannten mit dem Unbekannten. Als reinstes und primitivstes aller Spiele sieht Buytendijk das Liebesspiel.<sup>56</sup>

---

<sup>51</sup> Vgl. ebd. S.108ff.

<sup>52</sup> Vgl. ebd. S.111

<sup>53</sup> Buytendijk, Frederik Jacobus Johannes: *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebestiere*, Berlin, Kurt Wolf Verlag/ Der Neue Geist Verlag 1933

<sup>54</sup> Die *Anthropologie* ist die Wissenschaft vom Menschen und seiner Entwicklung.

<sup>55</sup> Frederik Jacobus Johannes Buytendijk (\*29.04.1887 in Breda, †21.10.1974 in Nijmegen): niederländischer Biologe, Anthropologe, Psychologe, Physiologe, Sportmediziner und Begründer der psychologischen Anthropologie.

<sup>56</sup> Vgl. ebd. S. 9ff.

Die beiden Herausgeber des Sammelbandes *Spielzüge: Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*<sup>57</sup> Stefan Berg (geb. 1985)<sup>58</sup> und Hartmut von Sass (geb. 1980)<sup>59</sup> schlagen eine dynamischere Spieldefinition vor. Ausgehend von Bergs Beobachtungen über das Spiel in der Musik, definieren die beiden Herausgeber ein Spiel über den Spielraum innerhalb mehrerer Spannungsverhältnisse.<sup>60</sup> Berg bezeichnet eine musikalische Situation als ein *Spielwerk*, da der Begriff Spiel laut ihm auf mehrere dialektische Spannungsverhältnisse verweist, die auch einer musikalischen Situation innewohnen.<sup>61</sup> Die folgenden Spannungsverhältnisse umreißen gemeinsam das Dazwischen, in dem und als das sich das Spiel definieren lässt: die Spannung von Freiwilligkeit (Bsp.: der Spielaufnahme) und Verpflichtung (Bsp.: den Regeln zu folgen), die von Regelmäßigkeit (Bsp.: wann ein Spiel beginnt) und Offenheit (Bsp.: das Ergebnis eines Spiels), die von Reproduktion (Bsp.: die Wiederholbarkeit eines Spiels) und Variation (Bsp.: durch unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten), die von Separierung (Bsp.: der Realität und der Spielwelt durch das Spielfeld) und Beziehung (Bsp.: der Bezug zu realen, individuellen Interessen), und die von Müßiggang (Bsp.: Spaß am Spiel) und Ernst (Bsp.: die nötige Spieldisziplin). Als dem Spannungsverhältnis Separierung-Beziehung untergeordnet sehen die Herausgeber ein weiteres mögliches Spannungsverhältnis, das von Virtualität (Bsp.: das bewusste Einnehmen und Imitieren von Rollen) und Realität (Bsp.: die Wahrnehmung eines Spiels als Realität). Manche Spiele, insbesondere Kinderspiele, leben von der imaginären Virtualität auf der ihr Spiel basiert, aber nicht jedes Spiel benötigt eine eigene Virtualität. Ballspiele benötigen keine virtuelle Welt, ohne dabei ihren Status als Spiel einbüßen zu müssen. Dennoch separiert sich der Spielraum von der Alltagswirklich-

---

<sup>57</sup> Berg, Stefan (Hg.) und von Sass, Hartmund (Hg.): *Spielzüge: Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*. Freiburg, München, Verlag Karl Alber 2014

<sup>58</sup> Stefan Berg (\*1985 in Toronto) forscht und lehrt seit 2011 am Institut für Hermeneutik und Religionsphilosophie der Universität Zürich.

<sup>59</sup> Hartmut von Sass (\*28.01.1980 in Rostock): deutscher evangelischer Theologe, Associate Fellow am Collegium Helveticum und Privatdozent für Systematische Theologie und Religionsphilosophie am Institut für Hermeneutik und Religionsphilosophie der Universität Zürich.

<sup>60</sup> Vgl. ebd. S. 26

<sup>61</sup> Vgl. Berg, Stefan: *Spielwerk. Orientierungshermeneutische Studien zum Verhältnis von Musik und Religion*, Tübingen, Mohr Siebeck 2011, S. 399

keit, daher die Unterordnung gegenüber dem Spannungsverhältnis Separierung-Beziehung. Die Gewichtung der einzelnen Spannungspole für ein konkretes Spiel bleibt dynamisch und offen, so soll sich dort ein jedes Spiel einordnen lassen.<sup>62</sup>

Eine weitere Sichtweise bietet der Psychiater Eric Berne<sup>63</sup> (1910–1970). Er definiert Spiel in *Games People Play*<sup>64</sup> im Kontext der transaktionsanalytischen Psychotherapie. Für ihn sind Spiele meist problematische soziale Verhaltensmuster und ergeben sich aus immer wiederkehrenden verdeckten Transaktionen. Stellt man sich zwei Geschwister vor, die regelmäßig zu streiten beginnen und vor dem gemeinsamen Elternteil versuchen zu argumentieren, dass der Streit vom jeweils anderen abhängt, findet man das von Berne als *Gerichtssaal* benannte Spiel wieder. In diesem Spiel suchen mindestens zwei uneinige Personen eine dritte Person auf, die über die Uneinigkeit urteilen soll. Auf den ersten Blick wollen die Geschwister aus dem Beispiel Recht gesprochen bekommen. Die verdeckten Transaktionen können die Befreiung oder Übertragung von Schuldgefühlen sein, das Suchen von Anerkennung oder aber auch die Anklage der vermeintlich neutralen, dritten Person (*Du gibst mir nie recht*). Ein Spiel nach Berne hat immer einen Nutzeffekt. Spiele sind nach ihm im Grunde unehrlich und das erregende und dramatische Ergebnis ist unbedingt voraussagbar. Dass Berne den Begriff des Spiels nicht etwa analogisch oder metaphorisch versteht, führt er mehrfach aus, indem er den ersthaften Charakter beim Fußball- oder Kartenspiel hervorhebt, der wie der Streit der Geschwister nicht unbedingt mit Freude oder Vergnügen verknüpft sein muss. Er gibt weiter zu bedenken, dass auch Glücksspiele

---

<sup>62</sup> Vgl. Berg und von Sass, *Spielzüge*. S. 9ff. 26ff.

<sup>63</sup> Eric Berne (\*10.05.1910 in Montreal, †15.07.1970 in Carmel-by-the-Sea): kanadisch-US-amerikanischer Psychiater und Dozent an der University of California Medical School. Er entwickelte die *Transaktionsanalyse* als psychotherapeutisches Verfahren.

Die *Transaktionsanalytische Psychotherapie* unterteilt das *Ich* in drei Zustände (Kindheits-Ich, Eltern-Ich und Erwachsenen-Ich) und beschäftigt sich mit der Kommunikation und der Lebensgestaltung im Bezug zu diesen Zuständen. Vgl. Bundesministerium für Gesundheit (Hg.): *Psychotherapie. Wenn die Seele Hilfe braucht*, Wien, 2. Überarbeitete Auflage 2011, S. 37

<sup>64</sup> Berne, Eric: *Spiele der Erwachsenen*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1970, übersetzt von Wolfgang Wagemuth; *Games People Play*, New York, Grove Press, 1964

„[...] durchaus kritische, mitunter sogar verhängnisvolle Folgen haben [können] [...]“<sup>65</sup> und zitiert anschließend Huizinga, der auch „[...] bedenkliche Unternehmungen [...] wie z. B. einen Kannibalen-Festschmaus [...]“<sup>66</sup> in seine Reihen der Spiele aufnimmt. Weiter legitimiert er seine Spieldefinition durch den Hinweis, dass auch Verhaltensweisen wie Selbstmord oder Alkoholismus bestimmten (gesellschaftlichen) Regeln unterworfen sind und somit eine Parallele zur Regelmäßigkeit eines Spiels aufweisen. Die Regelmäßigkeit sieht Berne als ein grundlegendes Merkmal für Spiel.<sup>67</sup>

Wiederum eine neue Sichtweise wirft die Spieltheorie auf. Innerhalb der von Stefan Winter (geb. 1964)<sup>68</sup> als Methodenwissenschaft bezeichneten Spieltheorie werden strategische Entscheidungsmöglichkeiten von mehreren, voneinander abhängigen teilnehmenden Parteien mathematisch analysiert und bewertet. Innerhalb eines als Spiel bezeichneten Settings der Spieltheorie wollen alle teilhabenden Parteien zu einem Gleichgewicht kommen, zu einer optimalen Lösung. Das in der Spieltheorie zentrale Optimalitätskonzept beschreibt eine Kombination an Entscheidungen, innerhalb der jede einzelne Partei im Nachhinein sagen würde, dass sie die bestmögliche war, die unter Berücksichtigung der Entscheidungen der anderen teilnehmenden Partei/en getroffen werden konnte. Die Spieltheorie wird häufig in der Wirtschaftswissenschaft, bei volkswirtschaftlichen Problemen des Wettbewerbs, bei der Tarifverhandlung und der betriebswirtschaftlichen Analyse von Arbeitsverträgen angewandt, liefert aber auch für andere Disziplinen interessante Einsichten.<sup>69</sup> Auch der von Meyer zitierte Wirtschaftswissenschaftler Martin Shubik (1926–2018)<sup>70</sup> erkannte die interdis-

---

<sup>65</sup> Ebd. S.19

<sup>66</sup> Huizinga nach ebd. S. 19

<sup>67</sup> Vgl. Berne: *Spiele der Erwachsenen*, S. 19, 57ff, 120ff.

<sup>68</sup> Stefan Winter (\*14.07.1964 in Barsinghausen bei Hannover): Lehrstuhlinhaber für Human Resource Management an der Ruhr-Universität Bochum.

<sup>69</sup> Vgl. Winter, Stefan: *Grundzüge der Spieltheorie. Ein Lehr- und Arbeitsbuch für das (Selbst-) Studium*, Berlin, Heidelberg: Springer Gabler, 2. Auflage 2019, S.1ff.

<sup>70</sup> Martin Shubik (\*24.03.1926 in New York City, †22.08.2018 in Branford): britisch-US-amerikanischer Wirtschaftswissenschaftler und Hochschullehrer. Sein Arbeitsschwerpunkt war im Bereich der mathematischen Spieltheorie und er war ein Entwickler des *Shapley-Shubik-Indexes*, einem Modell der mathematischen Spieltheorie für die Entscheidungsmacht verschiedener Parteien.

zipliniäre Bedeutung der Spieltheorie. Er sah sie als Hilfsmittel zur Untersuchung grundlegender Strukturen von Macht, Konflikt, Kooperation, Drohung, Information und Strategie, welche das Interesse vieler Disziplinen berühren.<sup>71</sup> Durch diese vielseitige Möglichkeit Fragestellungen zu formulieren existieren mittlerweile eine unüberschaubare Vielzahl an Analysemethoden. Die Analysemethoden für unterschiedliche Spiele der mathematischen Spieltheorie unterscheiden sich nach Art des vorliegenden Entscheidungsproblems. Dafür ausschlaggebend sind ein zeitlicher Faktor, der Informationsstand aller Parteien, die Möglichkeit zweifelsfrei durchsetzbare *Verträge*<sup>72</sup> abschließen zu können und die Annahme über den Grad der Vernünftigkeit aller teilnehmenden Parteien.<sup>73</sup> Zu einem Spiel der mathematischen Spieltheorie gehören immer mindestens zwei Parteien, denen eine begrenzte Anzahl an unterschiedlichen Zügen (Entscheidungen) zur Verfügung steht. Innerhalb der möglichen Spielergebnisse haben alle Parteien Präferenzen.<sup>74</sup> Das vermutlich bekannteste Spiel der mathematischen Spieltheorie dürfte das sogenannte *Gefangenendilemma* sein.<sup>75</sup>

Obwohl Shubik die Begriffe Spiel und Spieltheorie gebraucht und in seiner Charakterisierung auf die Spiele Schach und Poker eingeht und mithilfe derer den gemeinsa-

---

<sup>71</sup> Vgl. Shubik, Martin (Hg.): *Spieltheorie und Sozialwissenschaften*, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 1965, übersetzt von Elisabeth Selten und Dr. Reinhard Selten; *Game Theory and Related Approaches to Social Behavior*, New York, London, Sydney, John Wiley & Sons, 1964, S.9

<sup>72</sup> Damit sind in der mathematischen Spieltheorie nicht unbedingt schriftliche Verträge gemeint, sondern vielmehr die Möglichkeit der Parteien ihre Entscheidungen aufeinander abzustimmen.

<sup>73</sup> Vgl. Winter: *Grundzüge der Spieltheorie*, S.2ff.

<sup>74</sup> Vgl. Zürn, Michael: *Spieltheorie*, In: *Lexikon der Politik. Band 6: Internationale Beziehungen*, München: C.H. Beck 1994, S.502

<sup>75</sup> Vgl. Winter: *Grundzüge der Spieltheorie*, S.41f.

In diesem Spiel existieren zwei fiktive Ganov:innen, die jeweils ein leichteres und ein schwereres Verbrechen begangen haben. Für das leichtere Verbrechen liegen genügend Beweise vor, um sie jeweils für ein Jahr Haft zu verurteilen, für das schwerere sind noch nicht genügend Beweise vorhanden. Die beiden Ganov:innen werden unabhängig voneinander verhört und ihnen wird jeweils folgendes Angebot gemacht: Sollten sie bezüglich des schweren Verbrechens gegen den:die andere:n aussagen, so würde der:die andere zehn Jahre inhaftiert werden und sie selber würden jedenfalls eine Strafverminderung von einem Jahr bekommen. Das Entscheidungsproblem, das sich ihnen stellt ist folgendes: Ein Schweigen von beiden würde beide für ein Jahr ins Gefängnis bringen. Sollte nur eine:r gegen den:die andere:n aussagen, so würde eine:r freikommen und der:die andere zehn Jahre inhaftiert werden. Sollten beide gegeneinander aussagen, sind beide neun Jahre in Haft. Theoretisch würde ein beidseitiges Schweigen das kollektiv beste Ergebnis bringen. Durch die Gefahr des Verrates durch den:die andere:n, ist die individuell beste Wahl die Aussage, um zumindest die eigene Strafverminderung zu garantieren. Wählen beide diese Strategie, so gelangt man zum kollektiv schlechtesten Ergebnis, einer Inhaftierung beider für jeweils neun Jahre.

men Kern von Spielen ergründet, warnt er vor einer unvorsichtigen Benutzung des Begriffs Spiel in diesem Zusammenhang. Besonders in Verbindung mit dem soziologischen Verständnis oder dem der Verhaltenswissenschaft, erzeuge der Spielbegriff zu viele unerwünschte Assoziationen. Spiele der mathematischen Spieltheorie seien keine Spiele im üblichen Sinne. Shubik spricht hierbei den vergnüglichen und lustvollen Charakter der von ihm üblich genannten Spiele an, der oftmals nicht in Spielen der mathematischen Spieltheorie vertreten ist.<sup>76</sup>

### **Das Spiel, das Spielen und das Spielerische**

Der Begriff des Spiels wird, wie anhand der obig genannten Definitionen zu sehen ist, nicht einheitlich definiert, auch, wenn fast alle Autor:innen meinen Spiel per se zu beschreiben. Um die vielseitige und uneinheitliche Verwendung des Begriffs Spiel sprachlich genauer untersuchen und verstehen zu können, schlägt Klager in *Spiel als Weltzugang* vor, den ganzheitlichen Begriff Spiel zu zerteilen in: das Spielerische als Prinzip, das Spielen als Tätigkeit und das Spiel als Medium.

Das Spiel als Medium ist als die Organisationsform zu verstehen, in der das Spielen als spielerische Tätigkeit stattfinden kann. Es ist das Medium, das durch das Spielerische und das Spielen bestimmt wird und beinhaltet daher immer beide.<sup>77</sup>

Das Spielerische stellt das inhaltliche Prinzip eines jeden Spieles dar und reicht gleichzeitig über die Spielsphäre hinaus, ist also nicht exklusiv dem Spiel angehörig. Es umfasst diffus die Eigenschaften und Merkmale, die in den obigen Spieldefinitionen beschrieben werden. Um als etwas Spielerisches wahrgenommen zu werden, müssen nicht alle Merkmale und Eigenschaften eines Spieles, wie auch immer diese ausschauen mögen, vorhanden sein. Das heißt, dass alle Spiele oder dem Spiel nahestehende Phänomene, das Spielerische beinhalten aber umgekehrt nicht alle Phänomene die das Spielerische beinhalten, auch Spiele im eigentlichen Sinn sind. Ein Beispiel in der Philosophie: das Spielerische ist ein wichtiges Prinzip der Erkenntnis, da

---

<sup>76</sup> Vgl. Shubik: *Spieltheorie und Sozialwissenschaften*, S.19ff.

<sup>77</sup> Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S.143

Gedankenexperimente oder Streitgespräche das Spielerische Prinzip beherbergen, ohne aber die Philosophie zum Spiel werden zu lassen.<sup>78</sup>

Das Spielen ist eine praktische Umsetzung des Spiels, und dadurch auch Umsetzung des Spielerischen. Ebenso wie das Spielerische Teil aller Spiele ist, ist es Teil aller Tätigkeiten, die als Spielen bezeichnet werden können. Und genauso wie der Umkehrschluss vom Spielerischen auf das Spiel nicht möglich ist, ist auch nicht jede Tätigkeit, die spielerisch getätigt wird, ein Spielen.<sup>79</sup>

## Die Metapher

Theorie und Namensgebung der Metapher sind auf Aristoteles (384 – 322 v. Chr.)<sup>80</sup> zurückzuführen. Er bezeichnet den Prozess als *Metaphorà* (altgr. μεταφορά), dem altgriechischen Wort für Übertragung.<sup>81</sup> In *Poetik*<sup>82</sup> schreibt Aristoteles über die Metapher, dass sie:

„[...] die Übertragung eines Wortes [ist], das (eigentlich) der Name für etwas anderes ist, entweder von der Gattung auf die Art oder von der Art auf die Gattung oder von einer Art auf eine (andere) Art oder gemäß einer Analogie.“<sup>83</sup>

In *Rhetorik*<sup>84</sup> führt Aristoteles die Eignung der Metapher aus, Gesagtes zu verdeutlichen und, wie durch das Verwenden von Worten die Belebten zugeschrieben werden,

---

<sup>78</sup> Vgl. ebd. S.141f.

<sup>79</sup> Vgl. ebd. S.142

<sup>80</sup> Aristoteles; gr. Ἀριστοτέλης, (\*384 v. Chr. in Stageira, † 322 v. Chr. in Chalkida): griechischer Universalgelehrter, Philosoph und Schüler Platons (antiker, griechischer Philosoph). Er beschäftigte sich u.A. mit Logik, Wissenschaftstheorie, Ethik und Dichtungstheorie.

<sup>81</sup> Vgl. Huss, Till Julian: *Ästhetik der Metapher. Philosophische und kunstwissenschaftliche Grundlagen visueller Metaphorik*, Bielefeld, transcript Verlag, 2019, S.10

<sup>82</sup> Aristoteles: *Poetik*, Berlin, Akademie Verlag GmbH, Band 5, 2. durchgesehene und ergänzte Auflage 2011, übersetzt von Arbogast Schmitt

Das Datum der Verfassung der *Poetik* ist unklar. „Ein aussagekräftiges Indiz für die Abfassungszeit der *Poetik* haben wir nicht. [...] als Abfassungszeit [käme] am ehesten die Zeit nach 336 in Frage“ ebd. S.47

<sup>83</sup> Ebd. S.29

<sup>84</sup> Aristotle: *Art of Rhetoric*, Cambridge, Massachusetts, London, England, Harvard University Press, überarbeitete Ausgabe 2020, übersetzt von John Henry Freese

Unbelebtes eine neue Wirksamkeit und Lebendigkeit bekommt. Gute Metaphern haben, so schreibt er, einen Bezug zu den eigentlichen Bedeutungen der Wörter, der nicht zu offensichtlich sein darf.<sup>85</sup>

Heute wird die Metapher laut dem Duden als ein sprachlicher Ausdruck verstanden, der meist als Stilmittel verwendet wird, um eine bildliche Übertragung zu erreichen. Ein oder mehrere Wörter<sup>86</sup> werden ihrem ursprünglichen Bedeutungszusammenhang entnommen und einem anderen Kontext zugefügt, ohne, dass ein direkter Vergleich die Beziehung zwischen dem/n metaphorisch genutzten Wort/Wörtern und dem bezeichnetem Kontext verdeutlicht.<sup>87</sup> Berg und von Sass schreiben, dass eine Sinnübertragung stattfindet, die nicht umgekehrt werden kann. Es ergibt beispielsweise auch ohne weiteren Kontext Sinn, die Liebe als ein Spiel zu bezeichnen. In der Liebe wird hierbei etwas Neues, Spielerisches oder Spielähnliches sichtbar gemacht, was vor der Übertragung nicht in diesem Licht zu sehen war.<sup>88</sup> Die Metapher verschiebt nicht einfach einen beliebigen Begriff in einen anderen Kontext, charakteristisch ist eine dominante Ausgangsbedeutung, die übertragen wird<sup>89</sup> und eben diese Ausgangsbe-

---

Das Datum der Verfassung der *Rhetorik* ist unklar. „It was probably first composed while Aristotle was still a member of Plato’s Academy and Isocrates was still alive, that is, before the death of Plato in 347, after which Aristotle left Athens until about 335.“ Ebd. S.XIVf.

<sup>85</sup> Vgl. ebd. S. 397ff.

<sup>86</sup> Auch, wenn in dieser Arbeit die Nutzung des Spiels in der sprachlichen Metapher von Interesse ist, gilt es zu erwähnen, dass die Metapher nicht, wie vom Duden impliziert, ein rein sprachliches Phänomen ist. Sie dient der Erkenntnis als eine grundlegende Funktion in der sprachlichen aber auch sinnlichen Aneignung und Umformung der Wahrnehmung der Welt. Sie prägt unser Denken, denn sprachliche und auch visuelle Metaphern können als unterschiedliche Ausdrucksformen des Denkens in Metaphern verstanden werden. Dennoch, sind Metaphern nicht der bloße Ausdruck des metaphorischen Denkens. Metaphern werden durch das Zusammenspiel von Sinnen, Materialien, Modalitäten und Medialitäten erzeugt und rezipiert. Vgl. Huss: *Ästhetik der Metapher*, S.7

<sup>87</sup> Vgl. Carstens, Olaf: *Wörterbuch*, DUDEN. Web.

<<https://www.duden.de/rechtschreibung/Metapher#bedeutung>> (Zugriff 27. 01 2020, 15:07 Uhr)

<sup>88</sup> Vgl. Berg und von Sass: *Spielzüge*, S.14f.

Das kann zum Beispiel das Unvorhersehbare in der Liebe, das glückliche Gelingen oder unglückliche Scheitern sein.

<sup>89</sup> Vgl. Kurz, Gerhard: *Metapher, Allegorie, Symbol*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 2. verbesserte Auflage 1988, S.17

Eine *Allegorie* ist eine, oft personifizierte, Darstellung eines abstrakten Begriffs, wobei die Darstellung auf die Bedeutung des Begriffs Bezug nimmt (Bsp.: der Sensenmann für den Tod). Ein *Symbol* ist ein

deutung des Spiels taucht neu in der Liebe auf. Umgekehrt funktioniert es jedoch nicht ohne weiteren Kontext, das Spiel als Liebe zu bezeichnen. Die Übertragung kann nicht ohne weiteres umgekehrt werden, da die zu übertragende Ausgangsbedeutung bei einem vielschichtigen Begriff wie der Liebe nicht eindeutig ist. Diese Unmöglichkeit der Umkehrung unterscheidet unter Anderem das heutige Verständnis der Metapher von der Analogie. Eine Analogie wird verwendet, um im Falle des Spiels etwas, das kein Spiel ist, in Verhältnis zu einem Spiel zu setzen. Dabei nähern sich die verglichenen Gebiete an, die Grenze zwischen ihnen wird jedoch nie überschritten. Das eine *ist nicht* das andere. Es kommt nichts Neues auf, es wird lediglich gezeigt, was bereits vorhanden ist.<sup>90</sup> Dadurch können in der Analogie die analogen Elemente quasi getauscht werden. Das Verhältnis vom Alter und dem Leben, ist wie das Verhältnis vom Abend und dem Tag. Dadurch ergeben der *Lebensabend* und das *Alter des Tages* für uns Sinn.<sup>91</sup> Ein weiterer signifikanter Unterschied ist, dass Metaphern und Analogien unterschiedliche Sinnerwartungen produzieren. Das geschieht, da Analogien auf bereits festgelegte Informationen zurückgreifen und dadurch Ähnlichkeiten abbilden, während Metaphern, die eine neue Bedeutung im metaphorisch beschriebenen Kontext auftauchen lassen, Ähnlichkeiten *erzeugen*.<sup>92</sup>

In der alltäglichen Sprache lassen sich Metaphern unscharf in unterschiedliche Grade des metaphorischen Effekts unterteilen: es gibt dank kreativer Neuschöpfungen quasi lebendige, kreative Metaphern, die überraschend wirken können, es gibt gebräuchlich gewordene Metaphern, diese wirken oft klischeehaft (Bsp.: eine lachende Sonne), und es gibt *lexikalisierte*<sup>93</sup> Metaphern, die vielleicht gar nicht mehr als solche erkannt werden (Bsp.: Tischbein, Wolkenkratzer).<sup>94</sup> In der Philosophie und Wissenschaft werden Metaphern verwendet, um Modelle auszuarbeiten (Bsp.: der Staat als Orga-

---

Sinnbild für einen abstrakten Begriff, das ursprünglich nicht mit der symbolhaften Bedeutung in Zusammenhang gestanden ist (Bsp.: Herz für die Liebe).

<sup>90</sup> Vgl. Berg und von Sass: *Spielzüge*, S.12ff.

<sup>91</sup> Vgl. Aristoteles: *Poetik*, S.30

<sup>92</sup> Vgl. Kurz: *Metapher, Allegorie, Symbol*, S.20

<sup>93</sup> Etwas *Lexikalisiertes* wurde in dieser Form als Worteinheit in seiner Bedeutung festgeschrieben.

<sup>94</sup> Vgl. ebd. S.18f.

nismus) und um Phänomene näher zu beschreiben. Neue und abstraktere Phänomene werden oft mithilfe der gegenwärtigen Bedeutung bekannter Begriffe beschrieben, anstatt neue Begriffe zu finden (Bsp.: Computermouse). Insbesondere, wenn diese Phänomene der direkten sinnlichen Erfahrung unzugänglich sind, kann eine Metapher hilfreich sein, da sie das Abstrakte durch die Verknüpfung mit einer konkreten Erfahrung besser verstehen lässt (Bsp.: Denkblockade).<sup>95</sup>

## Spiel und Metapher

Auch ohne zu klären, wo die genaue Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel liegt, kann gesagt werden, dass sowohl Spiel, als auch Nicht-Spiel existieren. Die Abgrenzung mag schwierig und nicht eindeutig sein, Spiel kann aber nur durch die gleichzeitige Existenz des Nicht-Spiels erlebbar gemacht werden. Manches wird als Spiel wahrgenommen und manches nicht, unabhängig davon welcher der Spieldefinitionen gefolgt wird. Die Überlegung, ob es sich beim sprachlichen Gebrauch des Begriffs Spiel um einen metaphorischen handelt, lässt sich mithilfe der unterschiedlichen exemplarisch angeführten Spieldefinitionen unterschiedlich beantworten. Es sind zwei konträre Tendenzen zu erkennen. Auf der einen Seite befinden sich Spieldefinitionen, die das Spiel eher als eine Organisationsform oder eine spielerische Tätigkeit ansehen, wie beispielsweise Huizinga oder Meyer. In Bezug zu diesen Spieldefinitionen kann *Ja* gesagt werden, es liegt ein metaphorischer Gebrauch vor. Auch das Spiel aus Sicht der mathematischen Spieltheorie, kann metaphorisch in der Sprache auftauchen. Durch die Ausgangsbedeutung, welche die Spieltheorie mit sich bringt, können eine systematische Komplexität, ein Entscheidungsproblem und die Suche nach einer optimalen Problemlösung im bezeichneten Kontext auftauchen.

Andererseits existieren Definitionen, die das Spiel eher als eine eigenlogische Bewegung, als ein Urphänomen an sich sehen. Zu diesen zählen beispielsweise die obig zitierten Definitionen von Gadamer und Scheuerl. Hierbei gestaltet sich die Antwort

---

<sup>95</sup> Vgl. Huss: *Ästhetik der Metapher*, S.8

schwieriger. In bestimmten sprachlichen Situationen lässt sich bestimmt *Nein* sagen, es ist kein metaphorischer Gebrauch des Spiels zu erkennen, sondern vielmehr lässt sich das Prinzip des Spiels selbst in den verbal beschriebenen Phänomenen wiederfinden. Gadamer selbst schreibt, „es [wird] am Ende überhaupt sinnlos, in diesem Bereich eigentlichen und metaphorischen Gebrauch zu unterscheiden.“<sup>96</sup> Dennoch sind auch einige sprachliche Verwendungen des Spiels zu vermerken, die sich nur schwer nach diesem Prinzip begründen lassen.

### **Das Spiel in der Metapher**

Folgt man in der Frage nach dem metaphorischen Spiel primär den Gedankengängen, dass sich das Spiel als ein Organisationskonzept oder eine Tätigkeit äußert, wird der Spielbegriff nicht nur im innerspielerischen Kontext gebraucht, sondern auch im außerspielerischen. In dieser Hinsicht verhält sich der Gebrauch des Spielbegriffs transdisziplinär und wird beinahe inflationär und eben auch metaphorisch verwendet. Die Schwierigkeit das Spiel abzugrenzen und das daraus folgende Überangebot an Bedeutungsmerkmalen unterstützt die metaphorische Nutzung des Spielbegriffs.<sup>97</sup> Im Gegenteil zu anderen Begriffen, wie das *Wahre*, *Schöne* und *Gute*, ist das Spiel laut Berg und von Sass zusätzlich noch wenig konzeptionell belastet und kann dadurch freier eingesetzt werden, ohne nach einer Legitimation oder Erklärung zu verlangen.<sup>98</sup> Welche Aspekte werden nun beim Spiel sichtbar gemacht – welche bleiben verborgen? Der metaphorische Sprachgebrauch funktioniert wie ein Filter, denn er hebt die übertragene Ausgangsbedeutung besonders hervor. Der metaphorisch verwendete Spielbegriff dient meist der Beschreibung von wiederholbaren Situationen, Settings und Regelsystemen. Der offene und unvorhersehbare Charakter des Spiels wird auf Nicht-Spiele übertragen und gerade diese Eigenschaften machen den Spielbegriff spannend für Wissenschaften die Wert auf eine unvoreingenommene, kritisch forschende Suche legen, wie zum Beispiel die Philosophie. Das Ziel des Spiels mag

---

<sup>96</sup> Vgl. Gadamer: *Wahrheit und Methode*, S.111

<sup>97</sup> Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S.135

<sup>98</sup> Vgl. Berg und von Sass: *Spielzüge*, S. 9f.

klar sein, sein Ausgang und der Weg zum Ziel sind jedoch offen und unklar,<sup>99</sup> ein Spiel dessen Ausgang vorherzusagen ist braucht nicht gespielt werden.<sup>100</sup>

Durch den Gebrauch einer Metapher wird die metaphorisch beschriebene Thematik gezwungenermaßen auf etwas zumeist Verständlicheres herunter gebrochen. Diese Simplifizierung ist bei der Benützung der Spielmetapher als zweischneidiges Schwert zu verstehen. Der Vorteil der sich daraus ergibt ist augenscheinlich: ein vorerst unklarer Ausschnitt der Welt wird durch die Paarung mit dem Spielbegriff leichter verständlich. So können selbst komplexe Systeme, wie beispielsweise der wirtschaftliche Markt, Aktienspekulationen, Naturphänomene oder ästhetische Erfahrungen greifbarer gemacht werden, ohne, dass sie an Ernsthaftigkeit verlieren. Diese Reduktion des Inhalts ist aber nicht nur von Vorteil. Mit der Nutzung der Spielmetapher gehen alle Eigenschaften des Spieles einher, selbst, wenn nur das Herausheben eines einzelnen Aspektes beabsichtigt war.<sup>101</sup> Handlungen im Spiel haben wenig bis keinen außerspielerischen Effekt und moralischen Status.<sup>102</sup> Erlaubte, moralisch fragwürdige, spielinterne Aktionen, wie beispielsweise ein Übergriff oder gar Mord, bleiben im realen Leben ohne weitreichende moralische Wertung. In einem Spiel ist potentiell alles erlaubt. In Situationen, die als Spiel beschrieben oder verstanden werden, aber im breiten gesellschaftlichen Verständnis kein Spiel sind, kann und darf jedoch nicht alles erlaubt sein. Die Gefahr, dass dies ungewollt so verstanden wird, ist nicht

---

<sup>99</sup> Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S.134f.

<sup>100</sup> Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*, S.28

Eine Ausnahme ist die Spieldefinition von Berne, er sieht das Ergebnis seines Spiels als vorhersehbar an und dennoch entscheiden sich viele Mitspieler:innen bei ihm *nicht* dazu, aus dem Spiel auszusteigen.

<sup>101</sup> Vgl. ebd. S.135ff.

<sup>102</sup> Wie stark ein Spiel tatsächlich vom eigentlichen Leben abzugrenzen ist, ist eine der vielen Uneinigkeiten innerhalb der Spieldefinitionen. Natürlich können Spiele eine spätere Auswirkung auf das reale Leben haben. Der Ausgang, und somit auch die davor gesetzten Handlungen, die zu einem Spielergebnis führen, hat, beispielsweise bei einem professionellen Fußballspiel, Auswirkungen auf die Reichweite des Spiels, das Weiterkommen in Ligen und letzten Endes auch auf das Einkommen des:r Spieler:in. Ein Akt des Schummelns (Foul), der mitunter das Spiel für einen selbst beendet, kann auch nach Vollzug der spielinternen Regeln Konsequenzen im realen Leben mit sich bringen.

Aber auch die Frage, ob ein Fußballspiel trotz dessen Professionalisierung und dadurch Verschiebung von einem Kontext der Freizeit zu einem der Arbeit, immer noch ein echtes Spiel bleibt, kann aufgrund des vielseitigen Verständnisses von Spiel nicht eindeutig beantwortet werden.

vollständig auszuschließen, wie auch Shubik bereits warnt und beispielsweise bei Berne passieren kann, der problematische soziale Verhaltensmuster als *Spiele der Erwachsene*<sup>103</sup> bezeichnet oder, wenn Simulationsspiele zu Entscheidungen im realen Leben außerhalb des Spiels führen.<sup>104</sup>

## Fazit

Das Spiel ist ein schwer abzugrenzendes Phänomen, da unterschiedlich enge Grenzen um es gezogen werden. Dank dem daraus resultierenden *semantischen*<sup>105</sup> Überfluss wird das Spiel in vielen Kontexten eingesetzt. Ob das Spiel dabei überhaupt metaphorisch genutzt wird, kann dank der vielen unterschiedlichen Spieldefinitionen nicht eindeutig beantwortet werden. Teilweise wird das Spiel derart reduziert dargestellt, quasi nur als eine, sich selbst bezweckende Hin und Her Bewegung, dass der Bedeutungsspielraum des eigentlichen Spiels so sehr offen gehalten wird, dass metaphorisch erscheinende Ausdrücke und Redewendungen im Sinne dieser Definitionen tatsächlich das eigentliche Spiel selbst adressieren. Bereits eingangs erwähnte sprachliche Beobachtungen, wie beispielsweise *an etwas herumzuspielen* erscheinen aus diesem Blickwinkel als eine plausible Beschreibung des eigentlichen Spiels. Auch im Spiel der Wellen lässt sich dann das Spiel im eigentlichen Sinne wiederfinden. Dieser Anspruch, das eigentliche Spiel zu bezeichnen, hält dem Vergleich mit manchen anderen Redensarten jedoch nicht unbedingt stand. Ein auf die Hin und Her Bewegung reduzierter Spielbegriff lässt fraglich erscheinen, ob das Spielen eines gewagten Spiels tatsächlich das eigentliche Spiel beschreibt. Zwar kann die diesem Beispiel inhärente Ambivalenz zwischen Bekanntheit und Ungewissheit oder auch zwischen Glück und Strategie, als die Hin und Her Bewegung des Spiels gedeutet

---

<sup>103</sup> Insbesondere, wenn seine Spieldefinition im Bezug zu anderen gesetzt werden, muss kritisch hinterfragt werden, ob es sich bei Berne wirklich um ein genuines Spiel handelt oder nicht doch, um einen metaphorischen Gebrauch des Begriffs.

<sup>104</sup> Vgl. Klager: *Spiel als Weltzugang*, S.136

<sup>105</sup> Die Semantik verweist auf die Bedeutung, den Inhalt eines textlichen/sprachlichen Elementes. Der *semantische* Überfluss ist demnach das Vorhandensein von zu vielen Bedeutungen für ein Element.

werden, wie aber auch schon Scheuerl bemerkte, wird in diesem Beispiel auch etwas Ungewisses, Abenteuerliches oder auch Wettkampfhähnliches angesprochen, das sich nicht alleine an der typischen Spielbewegung festmachen lässt.<sup>106</sup> Ebenso wenig lässt sich in der Hin und Her Bewegung die Verwendung des Begriffs Spiel für eine Zusammengehörigkeit, wie ein Spiel Karten oder Stricknadeln erklären. Viele sprachliche Verwendungen des Spiels zielen nicht (nur) auf den Aspekt der Hin und Her Bewegung des Spiels ab, so erscheint es plausibel die Begründung der breiten sprachlichen Verwendung des Begriffs Spiel und dessen Ableitungen aus einer metaphorischen Richtung und nicht einer eigentlichen zu deuten. Die beinahe invasive sprachliche Verwendung des Spiels im alltäglichen und auch wissenschaftlichen Kontext würde sich dann aus der semantischen Unschärfe des Spiels ergeben, welche es begünstigt das Spiel als Metapher einzuführen. Doch gerade eben diese Bedeutungsvielfalt des Spiels, die eine metaphorische Nutzung in der Sprache vielfach nahelegen und zu begünstigen scheint, verhindert eine überzeugte Festschreibung dieser Überlegung. Verlangen einige Redewendungen, wie beispielsweise *freies Spiel zu haben*, eine metaphorische Kategorisierung, so entsprechen andere sehr stark der Vorstellung das eigentliche Spiel zu beschreiben. In diesem Sinne beschreibt der Spielraum eine von der restlichen Welt abgegrenzte Bewegungsfreiheit und damit Spielbewegung der darin befindlichen Elemente. Ohne einen wichtigen Teil der Untersuchungen und Definierungen des Spiels auszuklammern, kann also nicht von einer *rein metaphorischen*, sprachlichen Nutzung des Spielbegriffs ausgegangen werden.

In der semantischen Unklarheit des Spielbegriffs, ergibt sich das Problem, dass es nicht ganz eindeutig ist, von welcher Art Spiel die Rede ist. Im Gegenteil zu Begriffen, wie das *Wahre* oder *Gute*, die eine konzeptionelle Verortung geradezu verlangen, ist der Spielbegriff trotz vielschichtiger Definitionen noch sehr frei, quasi unbelastet und wird daher oft verwendet ohne ihn explizit zu verorten. Das Problem der Vieldeutig-

---

<sup>106</sup> Vgl. Scheuerl: *Das Spiel*. S. 125

keit ist aber nicht ausschließlich auf Seiten der Spieldefinitionen zu sehen. Der beinahe rücksichtslose sprachliche Gebrauch des Spiels begünstigt das ersichtliche Ringen um eine Spieldefinition. Der sprachliche Spielbegriff will und muss in der Klärung über das *Wie* und *Was* des Spiels berücksichtigt werden. Anstatt sich gegenseitig zu begrenzen und zu präzisieren, verhelfen die konzeptionelle Offenheit des sprachlichen Gebrauchs des Spiels und die zahlreichen Definitionen jedoch dazu, sich gegenseitig noch weiter zu öffnen und eine noch größere semantische Vielfalt einzuladen. Dies führt zu einem weiteren Problem: Verwirrungen können auftreten, wenn der Spielbegriff in einem Kontext verwendet wird, der trotz gegebener Definition gesellschaftlich weitreichend *nicht* als Spiel anerkannt wird (Bsp.: *die Spiele der Erwachsenen* von Berne). Um dieser Verwirrung zuvorzukommen, ist die Verwendung von Klagers begrifflichen Ableitungen des Spiels eine gute Alternative. Mit ihnen lassen sich Phänomene beschreiben die auf den ersten Blick dem Spiel zuordenbar sind, jedoch keine Spiele im eigentlichen Sinne sind. Insbesondere *das Spielerische* bietet sich an, da es diffus verschiedene Eigenschaften des Spiels vereint und dadurch eine Parallelität in der Bedeutung zeigt aber gleichzeitig impliziert, dass es sich nicht um ein genuines Spiel selbst handelt. Somit kann es bedenkenloser eingesetzt werden als der Begriff Spiel. Die übertragenen Bedeutungen mithilfe der Nutzung des Spielerischen sind weniger explizit zu verstehen und verschaffen der bereits kritisierten, irreführenden Nutzung des Begriffs Spiel in Kontexten, die im gesellschaftlichen Verständnis nicht als Spiel rezipiert werden, Abhilfe. Bedingend dafür ist natürlich ein Verständnis darüber, dass diese Situationen keine Spiele im eigentlichen Sinne sind, auch, wenn dies von manchen Autor:innen irreführender Spielmetaphern und -definitionen impliziert wird.

Aufgrund der sehr offen gehaltenen Beschreibung darüber, welche Spieldefinition dem Spielerischen Prinzip zugrunde liegt, erweist sich die Nutzung dieser Ableitung im Bezug zur Problematik der semantischen Vielfalt allerdings eher als Ausweichen und weniger als Lösung, dennoch kann die sprachliche Nutzung des Spielerischen anstelle des Spiels aus gezeigtem Grund einen positiven Beitrag leisten.

## Literaturverzeichnis

Anz, Thomas: *Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger*, Literaturkritik. Web. 01. 05 2001 <[https://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez\\_id=3654](https://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=3654)> (Zugriff 27. 01 2020, 15:10 Uhr).

Aristoteles: *Poetik*, Berlin, Akademie Verlag GmbH, Band 5, 2. durchgesehene und ergänzte Auflage 2011, übersetzt von Arbogast Schmitt

Aristotle: *Art of Rhetoric*, Cambridge, Massachusetts, London, England, Harvard University Press, überarbeitete Ausgabe 2020, übersetzt von John Henry Freese

Berg, Stefan: *Spielwerk. Orientierungshermeneutische Studien zum Verhältnis von Musik und Religion*, Tübingen, Mohr Siebeck 2011

Berg, Stefan (Hg.) und von Sass, Hartmund (Hg.): *Spielzüge: Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*. Freiburg, München, Verlag Karl Alber 2014

Berne, Eric: *Spiele der Erwachsenen*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH 1970, übersetzt von Wolfgang Wagemuth; *Games People Play*, New York, Grove Press, 1964

Bundesministerium für Gesundheit (Hg.): *Psychotherapie. Wenn die Seele Hilfe braucht*, Wien, 2. Überarbeitete Auflage 2011

Buytendijk, Frederik Jacobus Johannes: *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebewesen*, Berlin, Kurt Wolf Verlag/ Der Neue Geist Verlag 1933

Caillois, Rogers: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Berlin, Matthes & Seitz Berlin, durchgesehene und erweiterte Ausgabe 2017, übersetzt von Peter Geble; *Les jeux et les hommes. Les masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard, 1958

Carstens, Olaf: *Wörterbuch*, DUDEN. Web. <<https://www.duden.de/rechtschreibung/Metapher#bedeutung>> (Zugriff 27. 01 2020, 15:07 Uhr )

Dudenredaktion: *Duden. Das Herkunftswörterbuch. Etymologie Der Deutschen Sprache*, Berlin, Dudenverlag 2020.

Gadamer, Hans-Georg: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen, Mohr Siebeck Tübingen, 7. Auflage 2010

Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 22. Auflage 2011, übersetzt von Hans Nachod; *Homo Ludens*, 1938

Huss, Till Julian: *Ästhetik der Metapher. Philosophische und kunstwissenschaftliche Grundlagen visueller Metaphorik*, Bielefeld, transcript Verlag, 2019

Klager, Christian: *Spiel als Weltzugang. Philosophische Dimensionen des Spiels in methodischer Absicht*, Weinheim, Basel, Beltz Juventa, 2016

Kohl, Katrin: *Metapher*, Stuttgart, Weimar, J.B. Metzler, 2007

Kurz, Gerhard: *Metapher, Allegorie, Symbol*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 2. verbesserte Auflage 1988

Meyer, Hilbert, *Unterrichtsmethoden. II: Praxisband*, Berlin, Cornelsen Scriptor, 10. Auflage 2003

Scheuerl, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, Weinheim, Basel, Beltz Verlag, 9. Auflage 1979

Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 2009.

Schmidt, Gabriele: *Online-Wörterbuch*, PONS. Web.  
<<https://de.pons.com/%C3%BCbersetzung/latein-deutsch>> (Zugriff am 27.03.2021)

Shubik, Martin (Hg.): *Spieltheorie und Sozialwissenschaften*, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 1965, übersetzt von Elisabeth Selten und Dr. Reinhard Selten; *Game Theory and Related Approaches to Social Behavior*, New York, London, Sydney, John Wiley & Sons, 1964

Winter, Stefan: *Grundzüge der Spieltheorie. Ein Lehr- und Arbeitsbuch für das (Selbst-) Studium*, Berlin, Heidelberg: Springer Gabler, 2. Auflage 2019

Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, wissenschaftliche Sonderausgabe 1967

Zürn, Michael: *Spieltheorie*, In: *Lexikon der Politik. Band 6: Internationale Beziehungen*, München: C.H. Beck 1994