

## Editorial

Unser Autor *Rolf Oerter* konstatierte im vergangenen Heft der *P&G* zum Thema *Kinder.Spiel*, dass es verkürzt wäre, das Spiel auf einen Abschnitt der Ontogenese zu beschränken. Vielmehr transformiere sich das Spiel im Erwachsenenalter und werde in kulturelles Schaffen überführt. Er postuliert somit eine Verschränkung von Ontogenese und Kulturgene-se und benennt vor allem Kunst, Musik, Literatur, Theater, Sport und Arbeit als Reinszenierungsorte transformierten kindlichen Spiels, wobei das Regelspiel die wohl häufigste Form und zugleich die Basis für Regeln in der Gesellschaft überhaupt darstellt.

Was also liegt näher, als dieser fundamentalen These nachzugehen und die Spur des Spielens hinein in die Gesellschaft zu verfolgen. Spätestens seit der Rezeption des Wittgensteinschen Denkens sind die Ordnungen des sprachlichen und sozialen Handelns, der Lebensformen am Beispiel geregelter Spiele analysiert worden. Soziales Handeln und entsprechende Handlungsordnungen sind demnach durch die Orientierung an Regeln strukturiert und stabilisiert. Es ist also nicht der Kulturbegriff, der unsere Fragerichtung leitete – denn er erscheint uns vielfach nur als weichgespülter Ersatz für den der Gesellschaft oder das Soziale im Allgemeinen. Somit trägt das vorliegende Themenheft bewusst nicht den Titel *Kulturelles.Spiel*, sondern *Soziales.Spiel*.

Nimmt man Oerters These ernst, so werden aus Spielplätzen mit Sandburgen und Klettergerüsten z. B. für den Architekten im realen Leben Spielfelder, auf denen er Gebäude ent- und verwerfen kann; wird das gegenständliche Spiel des Umgangs mit den geometrischen Formen zu einer sinnvollen, der Gesellschaft nützenden und dennoch kreativen Tätigkeit. So wie Spielplätze Plätze sind, auf denen vielfältige Bewegungsspiele vom Laufen, Fangen und Werfen probiert, erlernt und perfektioniert werden, so sind die Spielfelder des Erwachsenenlebens die, auf denen das

zusammen und gegeneinander Spielen ausgetragen wird – und das nicht nur im Sinne von Sportwettkämpfen.

Für andere werden aus den Spielplätzen eher Spielwiesen, Tummelplätze, die bewusst das kindliche Spiel – nämlich jenes ›folgenlose‹ zur Realitätsbewältigung durchexerzieren – in gesellschaftlich anerkannte Formen überführen. Dabei sei nicht nur an die Kunst, Musik, Literatur und das Theater gedacht, nein auch an die Wissenschaft. Auch hier gibt es diese Spielwiesen, die im viel kritisierten ›Elfenbeinturm‹ Kreativität und Innovation freisetzen. Und dass hier zwischen Kunst und Wissenschaft nur marginal Unterschiede bestehen, belegt schon diese Entlehnung der Metapher aus dem *Hohen Lied* (Kap. 7,5).

*Joachim Renn* eröffnet das Themenheft mit einem Beitrag, der mit Fulminanz Oerters These plastisch werden lässt, indem er ausgehend von konkreten Spielformen und entgegen den gängigen (entwicklungspsychologischen und soziologischen) Spieltheorien sich auf das Spielen selbst einlässt. Man spürt der exemplarischen Analyse des Schachspiels geradezu an, dass hier ein leidenschaftlicher Spieler schreibt, der das Spiel um des Spielens Willen spielt, dabei aber den Ernst des Lebens, der ein solches Spiel erst ermöglicht, nicht aus den Augen verliert. So überträgt Renn seine Beobachtungen des Schachspiels auf die Spiele des Marktes, der Wissenschaft und der Politik. Dabei zeigt sich, ebenso wie Schach kein einfaches Regelspiel ist, dass auch der soziale Alltag darin ebenso wenig aufgeht, wie in der vermeintlichen Chancenverteilung auf Gewinner und Verlierer: *Soziales.Spielen* ist eine komplexe(re) Praxis.

*Philipp Soldt* beginnt die Reihe von drei Beiträgen, die psychoanalytisch inspirierter Gesellschaftsanalyse zuzurechnen sind. Während *Renn* in der Praxis und Ethik des *Sozialen.Spiels* verbleibt, so richtet sich *Soldts* Blick auf die Ästhetik. Jener Blick ist es dem Autor zufolge, der das Spiel zu einem ästhetischen Grundbegriff werden lässt ebenso wie dieser Blick rückblickend zu einer ethischen Praxis der Selbsttransformation – sprich der Subjektivierung – wird. Anhand der Theorien Winnicotts und Ogdens zum Übergangsobjekt/-raum wird dieser Prozess theoretisch eingeholt und mittels des Transcripts einer Bildbetrachtung erläutert.

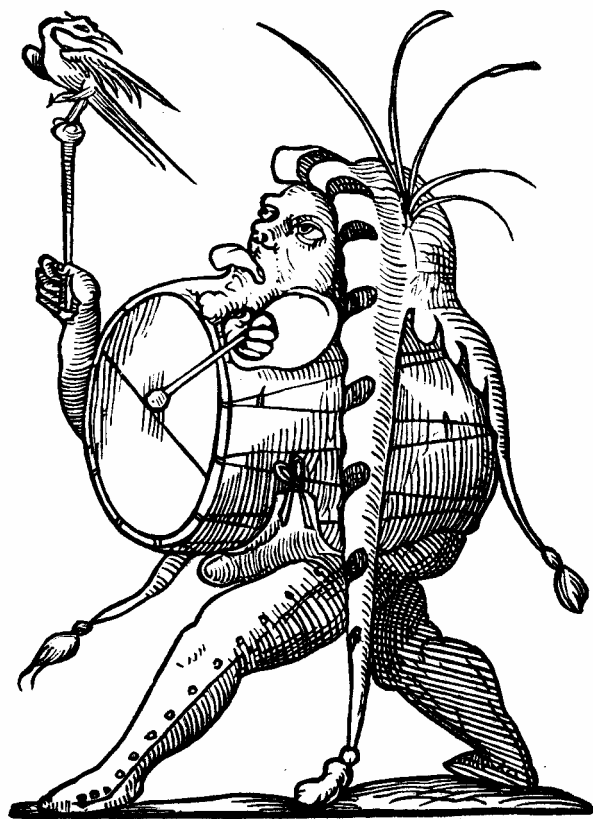
*Lorenz Wilkens* knüpft an die Idee des Übergangsobjekts/-raums direkt an, wendet diesen aber auf ein Feld an, das *Oerter* in seiner Liste der Kulturgenese vergaß: die Religion; denn über Kultur zu sprechen, heißt auch, über Kult zu sprechen. Im Vergleich einer Kindheitserinnerung mit einer elementaren kultischer Erfahrung zeigt er die Parallelen in den Empfindungen, die beide in ihm hinterließen. So kann er zeigen, dass das Spiel immer die Möglichkeit enthält, eine narzisstische Reduktion zu vermeiden, indem der Spieler dessen soziale Potenziale nutzt.

*Gerhard Vinnai* schließlich liefert einen für dieses Themenheft ungewollt aktuellen Beitrag, denn trotz seines Primärbezuges auf die Fußballweltmeisterschaft 2006 könnte der Text auch für die laufende Europameisterschaft verfasst worden sein. Auch *Vinnai* spricht von einem Kult, dem Fußballkult. Doch wird Kult hier nicht wie bei *Wilkens* im positiven Sinne verstanden, sondern als ein Regress, ein Symptom stecken gebliebener Adoleszenz: eingefrorenes kreatives Spielpotenzial. Dass dieses Feststellen zu einem ›folgenreichen‹ Spiel, zu Unmündigkeit und zu Unfähigkeit von Wertschätzung, demokratischem und fairem Verhalten führt, ist Vinnais Zentralthese, die er zu belegen versucht.

An Ende des Themenheftes befindet sich ein Abdruck des *Memorandums für eine fundierte Methodenausbildung in den Human- und Sozialwissenschaften*, das die Redaktion von *Psychologie & Gesellschaftskritik* unterstützt.

Die Holzschnitte in dieser Ausgabe sind nicht von *François Rabelais* wie oft behauptet, sondern entstammen den *Songes drolatiques de Pantagruel* von 1565. *Ulrich Kobbé* hat hierzu einen kleinen Text verfasst, der sich auf den Seiten 97-102 findet.

Lars Allolio-Näcke und  
Adam Zurek (Gastherausgeber)



Joachim Renn

## Gesellschaftsspiele.

Vom strategischen zum kooperativen Umgang mit sozialen Regeln

*Am Beispiel unterschiedlicher sozialer Spiele wird gezeigt, dass die – in der Psychologie und Soziologie des Spiels allzu übliche – antagonistische Priorisierung entweder von Konkurrenz oder von Kooperation abstrakt und der Binnenstruktur sozialer Spielformen nicht angemessen ist, vor allem weil die Regeln, die für diese Spiele konstitutiv sind, während des Spiels performativ modifiziert und ausgehandelt werden. Spieltheorien, die entweder den egoistischen homo oeconomicus oder aber die intersubjektive Solidarität privilegieren, sind beide unvollständig, sofern sie die Bedeutung der zugleich agonalen wie kooperativen Steigerung der Qualität des Spielens, d. h. des Kriteriums eines ›guten‹ Spiels verfehlen. Anhand unterschiedlicher metaphorischer Verwendungen des Spielbegriffs (bei Mead, Huizinga, Piaget, Wittgenstein) werden die Beziehung zwischen Ernst und Spiel und andere relevante Unterscheidungen entwickelt. Das Verhältnis zwischen Kooperation und Konkurrenz wird am Beispiel des Schachspiels, in Anwendung auf die Spiele des Marktes, der Wissenschaft und der Politik untersucht, um zu zeigen, dass Spielregeln und Spielzüge weder in der Wirtschaft noch in der Wissenschaft – entgegen verbreiteter Annahmen – primär durch Konkurrenz oder Kooperation bestimmt werden, sondern Momente einer komplexeren Praxis darstellen.*

*Schlüsselbegriffe: Schachspiel, Spiele, Regeln, Konkurrenz, Kooperation*

### Kanadisches Pool-Billard

Ordnungen des sozialen Handelns, der Interaktion, der Kooperation, aber auch eher antagonistischer Verkehrsformen vom ›Wettbewerb‹ bis zum Kampf, sind in soziologischen, philosophischen und verwandten Diskursen mit aufschlussreichen Effekten und in vielen Varianten am Beispiel einfacher, d. h. übersichtlich geregelter, Spiele analysiert worden. Der metaphorische Aufschlussreichtum dieser Vereinfachung ergibt sich aus der plausiblen Annahme, dass soziales Handeln und entsprechende Handlungsordnungen durch die Orientierung an *Regeln* strukturiert und stabilisiert werden. Mögen auch die Pläne, die Deutungen, die Biografien von individuellen Akteuren (sprich: ›Personen‹) stark abweichen und nur

schwer in ›Verständigungen‹ umzumünzen sein, so sorgen doch reziproke, ob nun strategisch oder normativ motivierte, Orientierungen an Regeln, die für eine ›Spielform‹, für einen Handlungs-*frame* und dergleichen konstitutiv sind, für die hinreichende ›Anschlussfähigkeit‹ zwischen den einzelnen Akten.

Wie aber Regeln auf Handlungen ›einwirken‹, woran ihre Stabilität hängt, vor allem aber: ob nun die geregelte *Kooperation* (›Intersubjektivität‹) oder aber die an Regeln orientierte agonale *Konkurrenz* zwischen Nutzen maximierenden Egoisten paradigmatisch für das Spielen und *mutatis mutandis* für soziales Handeln sind, das ist fundamental *strittig*. Sozialwissenschaftliche Paradigmen und Erklärungsmodelle, schließlich ordnungspolitische Hintergrundüberzeugungen teilen sich in den Gegensatz zwischen zwei konträren Annahmen über die ›Natur‹ des Spielens: Entweder Menschen spielen prinzipiell *miteinander* (und *füreinander*) oder eben *gegeneinander* (mit sekundärem Nutzen für alle).

Ein in dieser Entgegensetzung oft *übersprungene* Frage lautet indessen: Was bedeutet es, dass die rückwirkende Veränderung der Regeln, die ein Spiel konstituieren, Bestandteil des Spiels und des Spielens sein kann (vielleicht sogar in entscheidenden Fällen sein muss)? Hier setzt die eine Seite auf eine gewissermaßen sekundäre *kooperative* Attitüde (etwa: die Verständigung über akzeptable Regeln im Modus einer Kohlberg-Habermas'schen »postkonventionellen Moral«), die andere auf eine sekundär *strategische* Variante. Letztere ist dem Autor anschaulich bei einem Studienaufenthalt in Nordamerika in Gestalt des ›kanadischen Pool-Billards‹ begegnet: Ein Freund in Toronto weiß im kritischen Moment (vor allem bei einsamer ›Acht‹ auf sonst leerem Tisch) jede Partie zu seinen Gunsten zu entscheiden, weil er im kritischen Moment eine Sonder-Regel (etwa hochkomplexe Banden-Berührungs-Pflichten) aufruft/einführt, von der es heißt, so spiele man eben in Kanada. Nicht die Beherrschung besonderer, diesen Regeln genügender Praktiken durch den Kanadier entscheidet das Spiel zu seinen Gunsten, sondern der Umstand, dass die Regel immer dann aufgerufen wird, sobald der andere unwissentlich dagegen verstoßen hat. Man kann nicht nur dann gewinnen, wenn man im Rahmen, den die Regeln stecken, gut spielt, sondern mit

viel größerer Wahrscheinlichkeit und Sicherheit, wenn es einem gelingt, die Regeln (unterwegs) zu verändern. Die Schweizer Fußtruppen haben im 15. Jahrhundert zum Ende Karls des Kühnen und damit Burgunds beigetragen, weil sie neue Regeln durchgesetzt haben (das Töten der Ritter statt Lösegeldforderung als Aufkündigung des regulativen Status eines über Ehre regulierten Standeshabitus) – nicht im Zuge von Verhandlung, sondern durch die normative Kraft der faktischen Praxis, die in der handfesten Auseinandersetzung dem Gegner andere Regeln aufzwingen kann. Das Beispiel zeigt neben anderem, dass diejenige *Regel-auslegung* sich durchsetzt, die gemessen an *äußeren* Bedingungen ein besseres Spiel erlaubt.

Das ›gute‹ (d. h. zum Teil: effektive) Spiel bemisst sich aber nicht allein am Sieg, sondern es bedeutet auch, eine *gute Partie* zu spielen (innerhalb der Regeln einen *gelungenen* spezifischen Durchgang zu bieten) oder durch Regelveränderung und -verschiebung das Spiel als ganzes besser, interessanter, variantenreicher, beobachtungsattraktiver zu machen (sowie die Abseitsregel den Fußball vor einer ›Handballisierung‹ des Spielverlaufs und das Kartellrecht – *de jure* – die ›freie‹ Konkurrenz vor ›unfairen‹ Bindungseffekten bewahrt).

Deswegen genügt es nicht, die sozialen Spiele allein aus der Sicht der möglichen Gegner und Sieger oder Verlierer zu betrachten, für die vor wie nach dem Spiel über die *Form* des Kampfes schon entschieden ist. Unter dieser Bedingung spielt immer der Gewinner besser, aber das ›bessere Spiel‹ als *Handlungsform* entsteht, wenn die Regeln und ihre Anwendung intelligent modifiziert werden. Die Qualität des Spiels ist nicht mit der Qualität des agonalen Spielens egoistischer Kontrahenten identisch. Die (wiederum sozialen) Definitionen eines ›gute‹ Spiels umfassen weitere und ganz andere Kriterien als nur die individuelle Effektivität. Wenn das *soziale* Spiel nicht nur Sieg und Niederlage, Über- und Unterordnung zu vergeben hat, sondern zudem Probleme löst, Aufgaben bewältigt, einen weitergehenden Sinn hat, dann ist das ›gute‹ Spiel eines, in dem die Beteiligten, Gegner oder aber Mitspieler, sich aneinander steigern, um den Reiz und das Niveau des Spiels zu steigern. Gesellschaftsspiele verteilen Positionen (deshalb ist Konkurrenz ein Teil von ihnen,

was heute gern durch den Euphemismus ›Wettbewerb‹ als einzige sinnvolle und legitime Regel ausgegeben wird). Sie sind aber *Gesellschaftsspiele*, weil in ihnen über mehr als individuelle Gratifikationen entschieden wird. Damit gewonnen, aber auch das Spiel verfeinert werden kann, muss dauerhaft zum Mitspielen motiviert werden. Konkurrenz kann es deshalb überhaupt nur geben, solange es zugleich das Mitspielen und Miteinanderspielen, das Problemlösen und ein Interesse am ›guten‹ Spiel gibt, die zusammen den Horizont des individuellen Gewinnens notwendig transzendieren. Aus dieser Überlegung ziehen die folgenden Erörterung den Schluss: Die *kreative Regelanwendung unterläuft die Differenz zwischen Konkurrenz und Kooperation*, der Kampf um den Gewinn bedient sich des Kampfes um die Auslegung der Regel, der in die Veränderung der Regel mündet, der aber die Zusammenarbeit und die Anerkennung der Regeln und ihrer *Anwendungsweisen* braucht. Pessimistische und optimistische Sozialontologien, die entweder den egoistischen *homo oeconomicus* oder aber die intersubjektive Solidarität privilegieren, sind gleichermaßen abstrakt, im Sinne von: unvollständig.

## Chiasmus: ernste Spiele, Spiel des ernststen Lebens

Die Möglichkeit und die Notwendigkeit eines *kreativen* Umgangs mit den Spielregeln wirft ein Licht auf das soziale Handeln im Ganzen nur dann, wenn das Spielen als eine ernste Sache angesehen wird, und wenn die spielerischen Aspekte in den Vollzugsweisen ernststen Lebens sichtbar gemacht sind. Der Chiasmus – Ernst des Spieles und Spielerisches im Ernst des Lebens – wurde und wird vordringlich am Theaterspiel deutlich gemacht: in der Zuweisung kathartischer Funktionen (Aristoteles) oder moralischer Bedeutung des Theaters (Schiller) im engeren Sinne, in der Aufdeckung theatralischer Momente der alltäglichen Interaktion im ›dramaturgischen‹ Handeln (vgl. Goffman, 1983). Schließlich werden in allen Formen der Inszenierung (vgl. Fischer-Lichte, 2002; Butler, 1998), sei es in der Politik oder in anderen seriösen Feldern, die Elemente der geplanten Aufführung und Darstellung von Kompetenz, Überzeugung oder anderem erschlossen.

Diese chiastische Beziehung zwischen Ernst und Spiel zeigt sich vorzugsweise bei denjenigen Spielen, die ausdrücklich in Interaktionen zwischen mehreren Spielern bestehen (die Klasse der Spiele, die einer mit sich selbst ausführt, ist groß genug, kann aber mit einigen guten Gründen wie der sprachliche Monolog als eine Ausdifferenzierung zunächst interaktiver Formen betrachtet werden: Mit George H. Mead z. B. würde man dafür halten, dass eine gar nicht mit ›sich selbst‹ spielen kann, bevor sie nicht an Spielen mit anderen teilgenommen hat). Der Chiasmus zwischen ernsthaften Spielen und spielerischen Elementen des ernststen Lebens wird überdies alltagsnah anschaulich im Sport und deutlich in der Pädagogik. Der Sport steht für die Transformation einer im Grunde oder im Anfang (abgesehen von militärischen Trainingszwecken) zweckfreien, unterhaltsamen und fürs wahre Leben folgenlosen Tätigkeit in eine überaus ernste Sache, in der es um viel Geld, individuelle Lebenschancen und -risiken und schließlich sogar um moralisch angeblich hoch relevante Belange geht. So hat Roger Callois der Spieltheorie Huizingas vorgehalten, dieser habe die Wettspiele vergessen, bei denen der ernste Einsatz ein Licht darauf wirft, wie sehr ein vermeintlich ›unernstes Geschehen‹ lebensrelevante Folgen haben kann (vgl. Callois, 1982). Sport ist offiziell Nebensache und kann nur darum für die Hauptsache der übrigen Konkurrenzverhältnisse *latente* Funktionen (im Sinne R. Mertons) erfüllen. So markieren offenkundig *kontingente* Schwellenwerte zwischen Sportmedizin und ›Doping‹ vieles zugleich: die krampfhaft Leugnung der medizinisch-technischen Konstitution von ›Leistungsfähigkeit‹ wie den Versuch, den organisierten Stellvertreterwettbewerben den Ruch einer für externe Felder beispielgebenden ›Fairness‹ anzuheften. Die Heranwachsenden müssen objektiv sich auf Konkurrenz im Leben einrichten; doch eine eventuell spontan dazu schon bereite, ruppig voradoleszente Rücksichtslosigkeit gehört domestiziert, und auch deshalb müssen verehrte Sportler erfolgreich aber trotzdem ›fair‹ (und höflich, trainerhörig, funktionärergeben, verheiratet etc.) sein.

Externe Funktionen hatten die spielerischen Aspekte ritueller Sequenzen für die Reinszenierung mythischer Ursprünge oder für die Symbolisierung sozialer Strukturen im Bereich der Religion und in archaischen

Kulturen schon immer. Diese externen Funktionen werden in der expliziten Pädagogik reflexiv. Sie produziert die Vorstellung eines eigenen didaktischen oder aber eines therapeutischen Spiels, und sie generalisiert diese Vorstellung des Spielens für externe Zwecke dann wieder mit Bezug auf jeden Lebensbereich, in dem Einübung oder Probehandeln oder auch Reflexion durch inszenierte Nachahmung im Spiel sind. Vom kindlichen Spiel bis zum Psychodrama und den allgegenwärtigen Zwängen sozialer Akteure, sich auf ›Vorder- und Hinterbühnen‹ durch rahmentaugliche Darstellung erfolgreich selbst zu inszenieren (vgl. Goffman, 1983), ist das Spielen eine ernste Sache, weil es nicht allein ernsthaft auf das Leben vorbereitet, sondern weil Formen des Spiels allgegenwärtig sind und selbst die ernste Praxis strukturieren. Die *umfassendste* Ausdehnung erreicht der Umfang des Spielbegriffs jedoch durch die Rückbindung von Sprache und Sprachhandeln im Ganzen an die *performative* Gestalt der ›Sprachspiele‹:

Wittgenstein hat mit systematischen Absichten in seinen *Philosophischen Untersuchungen* nicht nur den Begriff des ›Sprachspiels‹ in die Mitte seines eigenen Sprachspiels gestellt, sondern er hat am Spielbegriff selbst die jeweils kontextspezifische Gebrauchsabhängigkeit der Bedeutung von Begriffen (und anderen sprachlichen Ausdrücken) im Allgemeinen exemplifiziert (vgl. Wittgenstein, 1984, Nr. 3, S. 239). Zu den ›Spielen‹ werden (innerhalb der *ordinary language*) Praktiken bzw. mehr oder weniger explizit geregelte Interaktionsformen gezählt, deren Gesamtmenge etliche Paare enthält, die nicht ein einziges Merkmal teilen. Die Einheit des Begriffs der ›Spiele‹ kann also nicht als eine ideale Bedeutung und nicht als eine definite Zusammenstellung von Merkmalen, die alle Exemplare einer klar definierten Klasse teilen, gelten. Manche Spiele werden allein, andere von zwei, andere von vielen gespielt. In manchen Spielen gibt es Sieger und Verlierer, in anderen gattungsspezifische Spannen zwischen Anfang und Ende, bei denen keine Gewinner festgestellt werden; schließlich bezeichnet das ›Spiel‹ sogar die pragmatisch hinreichend folgenlosen Unbestimmtheiten der Lage und Größe von mechanischen Teilen innerhalb komplexer Mechanismen, wenn etwas – um der Funktionalität willen – ›Spiel‹ haben muss. Damit ist der Spielbegriff

selbst ein hervorragendes (heute sagt man gern: selbstreferentielles) Beispiel dafür, dass die sprachliche Interaktion selbst eine Form des Spielens nach *unscharfen* Regeln ist. Diese Unschärfe ist für das tatsächliche Spielen, aber auch für die reflexive Explikation, oder auch: die Theorie des Spieles folgenreich. In der Praxis erlaubt die Unschärfe das flexible und das überraschende Spielen (und man kann nicht zuletzt im Sinne der romantischen Tradition soweit gehen, dass ein Spiel ohne offenes Ende und offenen Verlauf erstens gar nicht ›Spielen‹ bedeute und dass zweitens gerade dadurch das Spielen eine treffende Metapher für die *conditio humana* sei; vgl. Gadamer, 1975, S. 97ff.). Für die Theorie eröffnet die genannte Unschärfe die Möglichkeit sehr unterschiedlicher paradigmatischer Spielkonzeptionen – und schon dadurch verzweigen sich nicht nur die Ströme des ›Konkurrenz- und des Kooperationsparadigmas‹, sondern schon die Differenz der Zuordnungen von Spielen und des Spielens mit Bezug auf die Unterscheidung zwischen ernsthafter (aber vielleicht *spiel-analoger*) und ›bloß spielerischer‹ Interaktion.

Der Ausdruck ›Spiele‹ ist darum sowohl Allgemeinbegriff für eine *abgegrenzte* Klasse von Formen des Handelns, bezeichnet also in den Sozial- und Kulturwissenschaften einen speziellen Bereich menschlicher Praxis, der vornehmlich anhand der Differenz zwischen ernsthafter und unernster Interaktion von anderen Bereichen abgegrenzt wird; aber ebenso kann das ›Spiel‹ als Bezeichnung einer Dimension verwendet werden, die alle Sorten und Typen von Praxis durchdringt. Letztere Variante zeigt sich in den generalisierenden Verwendungen des Spielbegriffs z. B. bei dem schon aufgerufenen Wittgenstein, im engeren Sinne geschichts- und kulturwissenschaftlich bei Johan Huizinga, der in seiner klassischen Arbeit *Homo Ludens* über den Menschen als ein konstitutiv spielendes Wesen die Ursprünge von ›Kultur‹ überhaupt im Spielen sucht, und dies gerade unter der Bedingung, dass das Spielen beginnt, wo das nackte Leben, die gewöhnliche, für das Überleben funktionale Tätigkeit, aufhört (vgl. Huizinga, 1987, S. 16f.). Huizingas generalisierender Zugriff auf das Phänomen des Spielens gehört aber nur dem ersten Anschein nach der Kategorie jener Spieltheorien an, die ihren Gegenstand als zwar hochkulturelles aber partielles *divertimento* den *unernsten* Seiten des

Lebens zuordnen. Denn trotz des Gegensatzes zum ›gewöhnlichen‹ Handeln hat das Spielen für Huizinga ernsthaft allgemeinen Rang für ›die Kultur‹. Das gilt auch für alle jene Beschäftigungen mit dem menschlichen Spielen, die sich auf den Charakter der notwendigen *Einübung* in den Ernst des Lebens konzentrieren, die also in den verschiedenen – sich nach Graden der Allgemeinheit und der ›Reife‹ der internen Anforderungsprofile unterscheidenden – Formen des Spieles Medien des interaktiven Durchlaufs durch Entwicklungsstadien sehen. Das ist entschieden in der Sozialpsychologie George Herbert Meads der Fall, für den *play* und *game* Phasen der Übernahme von Erwartungen und Perspektiven, die andere an die heranwachsende Person adressieren, durch diese Person markieren (vgl. Mead, 1973). Davon geht unter anderen Prämissen auch Piaget aus, für den das Spielen der Kinder eine notwendige Einübungspraxis auf dem Weg zum Umbau egozentrischer Schemata in Richtung eines avancierten Umgangs mit der gesellschaftlich etablierten Symbolfunktion darstellt (vgl. Piaget, 1993; Oerter, 2007).

In diesen Modellanalysen entweder des spielerischen Charakters aller Kultur oder der notwendigen Einübungsfunktion durch den ernsthaft funktionalen Unernst *vorerst* spielerischer Praxis wird allein *durch den Generalisierungsgrad* bezüglich der Alternative zwischen dem Primat der Konkurrenz und dem Vorrang der Kooperation *noch nicht* entschieden. So lässt sich Mead als *locus classicus* einer intersubjektivitätstheoretischen Tradition anführen, die von Hegel über Dewey zu Habermas und Honneth führt und den individualistischen Sozialontologien des Konkurrenzparadigmas die sozialisatorische Notwendigkeit der Perspektivenübernahme und die Ordnungsfunktionalität idealiter solidarischer, faktisch aber wenigstens geteilter normativer Orientierungen entgegenhält (vgl. Renn, 2006, 189ff.). Piaget dagegen lässt sich zwar mit Mead vergleichen was die Unhintergebarkeit spielerischer Praktiken auf dem Weg der kognitiven Entwicklung angeht. Er geht aber von völlig anderen, kurz gesagt: egozentristischen Voraussetzungen aus und deutet z. B. das frühere kindliche ›Sprachspiel‹ zwischen mehreren Kindern entsprechend – ganz konträr etwa zu Wygotski – als parallele Aufführung von unverbundenen Monologen, bei denen die Adressierung fehlt. Zur (bezogen

auf den Gegenstand) ›egozentrischen‹ Theorieanlage passt die Orientierung am Paradigma der Konkurrenz, an der prinzipiell agonalen Anlage des ernststen menschlichen Spieles, sei es in Einübungsphasen, sei es im ernststen Leben, in dem nach mehr oder weniger strategisch konsentierten Regeln um diverse Einsätze gespielt wird.

Diejenige ökonomische und soziologische Tradition der Modellbildung, die den Spielbegriff im Namen trägt und schon dadurch eine sehr spezifische Auslegung dieses Begriffs hegemonialisiert, geht nicht nur von der Egozentrik der Spieler als Basiselement aller relevanten Modelle aus. Die ›Spieltheorie‹ befreit ihre Verwendung der Spielmetapher durch mindestens zwei Züge von dem Verdacht, sich in irreführender Weise auf *unernste* Handlungsformen zu werfen. Erstens dadurch, dass sie Spiele als Sequenzen ›rationalen‹ *Handelns bzw. Wählens* (im Sinne der Theorie des Entscheidens) behandelt, und zweitens indem sie ›Rationalität‹ durch die Engführung auf die rein *strategische* (nicht z. B. ›wertkontaminierte‹) Wahl von Mitteln und die Kalkulation von KostenNutzen-Verhältnissen an eben jenen ›Ernst des Lebens‹ assimiliert, als der sich der verallgemeinerte Konkurrenzkampf von (sekundär, weil gesellschaftlich) individualisierten Spielern äußerlich betrachtet in der Tat darstellt. Die Spieltheorie Colemans, Elsters und Essers geht aus vom Nutzen maximierenden Egozentriker als einem anthropologischen, neuerdings auch angeblich genetisch und psychologisch notwendigen, Basiselement der Erklärung von Handlungen und von Ordnungsbildungen (im Sinne von Aggregationseffekten). Kooperation und die Bereitschaft, sich sozial verbindlichen Regeln auch unter der Bedingung kurzfristig anfallender Kosten zu unterwerfen, werden dabei keineswegs vergessen oder geleugnet, sondern ihrerseits aus den Prämissen strategischer Rationalität erklärt. Man kooperiert, wenn und weil es strategisch opportun und langfristig ›billiger‹ ist (Esser fügt dem die strategische Motivation und zweckrational Erklärung von ›Wertbindungen‹ hinzu, was den alten Verdacht, jeder Altruismus sei verborgener Egoismus, um die subjektive Kalkulation des Mehrwertes normativer Stabilität erweitert; vgl. Esser, 2003). Dabei hat die grundlegende Option für die Privilegierung des agonalen Prinzips (als notwendige Prämisse der Motivation von Teilnehmern an ernsthaften Spielen)