

EINLEITUNG

Bernhard Jahn/Michael Schilling

Der Begriff des Spiels als erkenntnisleitende Kategorie genießt in vielen wissenschaftlichen Disziplinen eine hohe Attraktivität. Von Heraklit bis Nietzsche und Vertretern der Dekonstruktion und Postmoderne hat die Philosophie das Leben und die Welt mit Analogien zum Spiel zu erklären versucht. Die Berechnung von Erfolgchancen im Spiel war der Ausgangspunkt für die Entwicklung der Stochastik in der modernen Mathematik. Von hier aus erlangte die Spieltheorie ihre hohe Bedeutung in den ökonomischen und politischen Wissenschaften, in denen Spielmodelle zur Erklärung und Vorhersage wirtschaftlicher und politischer Prozesse herangezogen werden. Auch in der Evolutionstheorie gewinnen spieltheoretische Konzepte zunehmend an Einfluss. Die Bedeutung des Spiels in der Pädagogik und Psychologie braucht kaum eigens erwähnt zu werden. In einer Zeit, in der Spiele und virtuelle Welten in wachsendem Maße die Realität verdrängen, mithin Don Quichotte, der träumende Bauer und der schwärmende Schäfer zu ungeahnter Aktualität gelangen, ist die Feststellung, die Welt und das Leben seien ein Spiel, zum trivialen Bonmot verkommen,¹ das Hollywood in Kinofilmen wie *The Game* (1998) oder *Matrix* (1999) längst in Szene gesetzt hat.

Fragt man nach den Gründen dieser Attraktivität, wird man zum einen auf die allgemeine Vertrautheit mit Spielen verweisen müssen. Jeder verbindet bestimmte Vorstellungen mit einem Spiel, die etwa in der Regelmäßigkeit, der räumlichen und zeitlichen Begrenztheit und der Abgehobenheit von Normalität und Alltag liegen können.² Der Unterhaltungswert des Spiels bringt zudem überwiegend positive Konnotationen mit sich, die einer Übertragung des Spielbegriffs in andere Diskurse zugute gekommen sein mögen. Und schließlich dürfte die Attraktivität des Spielbegriffs daraus resultieren, dass er hinreichend variabel – oder kritisch formuliert: unscharf – ist, um sich für unterschiedlichste Verwendungszusammenhänge anzubieten.

Vor diesem Hintergrund ist es wenig überraschend, dass sich auch die Literaturwissenschaft seit einigen Jahren und nicht zuletzt unter dem Eindruck entsprechender Konzepte der Postmoderne vermehrt des Spielbegriffs angenommen hat,³

- 1 Vgl. Kostas Axelos: *Le jeu du monde*. Paris 1969; James S. Hans: *The Play of the World*. Amherst 1981; Pierre Basieux: *Die Welt als Spiel*. Spieltheorie in Gesellschaft, Wirtschaft und Natur. Reinbek bei Hamburg 2008
- 2 Vgl. Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg 1956, S. 13–20; Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen*. Maske und Rausch. Frankfurt a.M. u.a. 1982.
- 3 Stefan Matuschek: *Literarische Spieltheorie*. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel. Heidelberg 1998; Johannes Merkel: *Spielen, Erzählen, Phantasieren*. Die Sprache der inneren Welt. München 2000; Ruth Sonderegger: *Für eine Ästhetik des Spiels*. Frankfurt a.M. 2000;

dessen Offenheit und Vielschichtigkeit zahlreiche Anschlussmöglichkeiten an die historische Anthropologie, Evolutionstheorie, Psychologie, Philosophie und allgemeinen Kulturwissenschaften bereit halten. Zugleich aber ist festzuhalten, dass die Vagheit und metaphorische Qualität den Spielbegriff zwar zum Passepartout für die Türen mehr oder minder benachbarter Disziplinen machen, ihn jedoch für die Sicherheitszone wissenschaftlich fundierter und terminologisch abgesicherter Textanalysen problematisch werden lassen.

Gegenüber abstrakten und metaphorischen Analogien („Literatur als Spiel“) führt der Ausgangspunkt der folgenden Beiträge zurück zur Beschreibung von Spielen *in* der Literatur. Auf dieser Basis aufbauend schließen sich dann jeweils am konkreten Fallbeispiel weiterführende Überlegungen zum lusorischen Charakter von Literatur an, die gegenüber allzu generalisierenden Spieltheorien den Vorzug haben, den historischen Kontext und mithin die Geschichtlichkeit von Spiel und Spieltheorien nicht aus dem Blick zu verlieren.

Versucht man, für das Vorkommen von Spielen und Spielszenen in der Literatur eine grobe Systematik zu erstellen, bieten sich folgende Kategorien an, die wir durch jeweils zwei, drei Textbeispiele erläuternd illustrieren möchten: 1. Spiel als Attribut und Kolorit; 2. Spiel als Katalysator und Zentrum der Handlung 3. Spiel als Konstruktionsbasis literarischer Texte; 4. metaphorische und allegorische Verwendung von Spielen; 5. Spiele mit Literatur; 6. Spiele in der Literatur als Auseinandersetzung mit Spieltheorien.

1. SPIEL ALS ATTRIBUT UND KOLORIT

Als zu Beginn der *Chanson de Roland* eine heidnische Gesandtschaft in das Heerlager Karls des Großen in Cordoba kommt, um über den Abzug der Christen zu verhandeln, findet sie eine höfische Szenerie vor, in der Waffen- und Brettspiele zur körperlichen und geistigen Ertüchtigung wie auch zur geselligen Unterhaltung geübt werden:

Sur palies blancs siedent cil cevaler
 As tables juent pur els esbaneier,
 Et as eschecs li plus saive et li veill,
 Et escremissent cil bachelier leger.⁴

Klaus W. Hempfer, Helmut Pfeiffer (Hgg.): *Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance*. Stuttgart 2002; Rüdiger Campe: *Spiel der Wahrscheinlichkeit. Literatur und Berechnung zwischen Pascal und Kleist*. Göttingen 2002; Frank Zipfel: *Phantasie und Spiel als poetogene Strukturen literarischer Fiktion*. In: Rüdiger Zymner, Manfred Engel (Hgg.): *Anthropologie der Literatur. Poetogene Strukturen und ästhetisch-soziale Handlungsfelder*. Paderborn 2004, S. 51–80; Thomas Anz, Heinrich Kaulen (Hgg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin/New York 2009; Renata Plaice: *Spielformen der Literatur. Der moderne und der postmoderne Begriff des Spiels in den Werken von Thomas Bernhard, Heiner Müller und Botho Strauß*. Würzburg 2010.

4 La Chanson de Roland. Übersetzt von H. W. Klein. München 1963, Vers 110–113 („Auf weißer Seide sitzen die Ritter, an Spielbrettern spielen sie, um sich zu ergötzen, beim Schach sitzen die weisesten und die alten, und die flinken jungen Ritter fechten“).

Was in seiner französischen Vorlage nur knapp angelegt war, baut der Pfaffe Konrad in seinem *Rolandslied* zu einer farbigen Schilderung höfischer Freude, hochgestimmter Geselligkeit und einer Manifestation repräsentativer Macht aus: Tierhatzen, Wettkämpfe, musikalische und literarische Darbietungen, Jagdvögel, prächtig gekleidete und geschmückte Damen bestimmen das Bild; das Schachspiel aber bleibt dem Kaiser vorbehalten:

si uunden den keiser zwar
ob deme schachzable.⁵

In des Strickers Bearbeitung des *Rolandsliedes* wird das Schachspiel in derselben Szene noch stärker prononciert. Hier wird nicht nur das Schachspiel als angemessene Beschäftigung Karls vorgeführt, sondern überdies dazu genutzt, den Herzog von Schwaben als Spielpartner des Kaisers zu erwähnen und damit hervorzuheben.⁶ In allen drei Versionen erscheint das Schachspiel als eine rittergemäße Beschäftigung, dient als koloritgebendes Detail einer höfischen Szenerie und wird zudem als ‚königliches Spiel‘ Karl dem Großen attributiv zugeordnet.

Die attributive Funktion von Spielen findet sich in der Literatur bis in die Gegenwart hinein. So dient gerade das Schachspiel wie schon im Mittelalter zur Inszenierung des Herrschers. In Lessings *Nathan der Weise* (1779) etwa wird Sultan Saladin zu Beginn des zweiten Aufzugs schachspielend eingeführt. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts übernehmen dann zunehmend bestimmte Sportarten die Aufgabe, soziale Distinktionen zu erzeugen. Zu einem solchen Spiel, das die Zugehörigkeit zur höheren Gesellschaft anzeigt, wird ab dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts das Tennis. Zahlreiche Gesellschaftsromane von Theodor Fontane bis Heimito von Doderer⁷ setzen das Tennisspiel in dieser Weise ein. In Thomas Manns Romanfragment *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull* (1954 erschienen) wird die sozialdistinguierende Funktion des Spieles von der Titelfigur parodiert. Krull nutzt die gesellschaftliche Funktion des Spiels, seinen Ernst, um mit dem Spiel sein Spiel zu treiben. In Lissabon gibt er sich als Angehöriger des Luxemburgischen Hochadels aus und nimmt, ohne je Tennis gespielt zu haben, an einer Partie teil. Überraschend gelingen ihm einige gute Schläge:

Danach beging ich eine Menge Unsinn und in federndes Hin- und Herspringen und -gleiten gehüllte Stümperei, die für die Gegenseite notierte; machte auch, in zur Schau getragendem Übermut, indem ich mit dem Spiele mein Spiel trieb und es gar nicht ernst zu nehmen schien, mit den springenden Bällen hundert Flausen und Jonglierstückchen, die, wie meine heillosen Fehlschläge, die Heiterkeit der Zuschauer erregten, – was alles mich nicht hinderte, zwischendurch aus purem Ingenium Dinge zu leisten, die in verwirrendem Widerspruch zu meiner so oft ersichtlichen Ungelernteheit standen und diese im Lichte bloßer Nachlässigkeit und des Verbergens meiner Fähigkeiten erscheinen lassen konnten.⁸

5 Das Rolandslied des Pfaffen Konrad. Hg. von Carl Wesle. Tübingen ³1985, Vers 681f.

6 Der Stricker: Karl der Grosse. Hg. von Karl Bartsch. Quedlinburg u.a. 1857. Nachdruck mit einem Nachwort von Dieter Kartschoke. Berlin 1965, Vers 1240–48.

7 Dies gilt etwa für Heimito von Doderers *Strudelhofstiege* (München 1951). Die sozialdistinguierende Funktion des Spiels findet sich aber auch noch in der neuesten Literatur, so in Eva Menasses Roman *Vienna* (Köln 2005).

8 Thomas Mann: *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull*. Der Memoiren erster Teil. Frankfurt a.M. 1965, S. 268.

Häufiger als derartige Inszenierungen des Spiels als erwünschter Unterhaltungs- und Distinktionsform einer gehobenen Geselligkeit werden negative Konnotationen aufgerufen, die als Folgen des Spiels den Verlust von Hab und Gut und sozialen Bindungen sowie mit dem Ausbruch verbaler und körperlicher Gewalt den Verlust von Affektkontrolle und Selbstdisziplin beschwören. Der soziale Abstieg des Verlorenen Sohns wird regelmäßig als Wirtshausszene imaginiert, in der dem Fressen und Saufen, der Hurerei und eben auch dem (Glücks-)Spiel gefrönt wird.⁹ Burkard Waldis lässt den Verlorenen Sohn im Chor mit den Huren und Betrügern bekunden:

Drey würffel vnd eynn karten
Das ist meyn wapen frey,¹⁰

und in der anschließenden Szene wird der Protagonist beim Spiel im wörtlichen Sinne bis aufs Hemd ausgezogen. Hier gehört das Spiel als ein Element unter vielen zum Syndrom des Lasters generell. Wie in den Szenen gehobener Geselligkeit kann es auch in Darstellungen lockerer und niederer Gesellschaft als mehr oder minder beiläufiges Attribut eingebracht werden, ohne dass ihm ein größeres Gewicht beizumessen wäre.

Tritt die Spielleidenschaft im 16. Jahrhundert noch als eines unter mehreren Negativattributen im Ensemble der Laster auf, so rückt sie im Verlauf des 17. Jahrhunderts immer stärker in den Vordergrund und wird im Theater der Aufklärung als Hauptlaster zu einem Handlungskatalysator (vgl. Abschnitt 2).

Erst im 20. Jahrhundert, und gerade in der Literatur nach 1945 erfährt die Figur des Spielers eine Entdämonisierung. Spielerfiguren werden nun meist positiv gezeichnet, als Menschen, die den Aspekt des Zufalls und des Glücks nutzen, um ihren Lebensweg einer allzu strengen Planbarkeit zu entziehen. Es sind also Aussteigerfiguren oder Menschen, die den gesellschaftlich vorgezeichneten Karriereentwürfen skeptisch gegenüber stehen. Die Spielleidenschaft, oder besser, das Interesse am Spiel, hat dabei nichts Dämonisches mehr, sondern wird zu einem Kennzeichen für Menschen, die sich Möglichkeiten für ihr Leben offenhalten wollen. Die Spielerfiguren stehen meist nicht im Zentrum der Romane, sondern sind als Kontrapunkt zu karriereorientierten Gestalten angelegt.¹¹

9 Vgl. Konrad Renger: *Lockere Gesellschaft. Zur Ikonographie des verlorenen Sohnes und von Wirtshausszenen in der niederländischen Malerei*. Berlin 1970; Heinrich Hens: *„Verspielte Tugend – Spielbares Laster. Studien zur Ikonographie des Kartenspiels im 15. bis 16. Jahrhundert*. Aachen 2001, S. 269–287.

10 Burkard Waldis: *Der verlorene Sohn, ein Fastnachtspiel*. [Hg. von Gustav Milchsack]. Halle/S. 1881, Vers 727f.

11 Vgl. etwa den Roman von Heinrich Böll: *Und sagte kein einziges Wort*. Köln 1953, in dem die Spielleidenschaft dazu dient, die Figur Freds als die eines rechtschaffenen Außenseiters zu profilieren.

2. SPIEL ALS KATALYSATOR UND ZENTRUM DER HANDLUNG

Eine der bekanntesten Spielszenen der deutschen Literaturgeschichte ist der Wettkampf zwischen Gunther und Brunhild im *Nibelungenlied*. Seine Bedeutung für die nachfolgende Handlung gewinnt er durch den Spieleinsatz, der auf Seiten Brunhilds in ihrer Einwilligung zur Ehe mit Gunther, der auf Seiten des Burgundenkönigs in seinem und seiner Gefolgsleute Leben besteht.

si sprach: [...]
 diu spil, diu ich im teile, getar er diu bestân,
 behabt er des die meisterschaft, sô wird ich sîn wîp,
 unt ist, daz ich gewinne, ez gêt iu allen an den lîp.
 [...]
 Den stein sol er werfen unt springen dar nâch,
 den gêr mit mir schiezen, lât iu sîn niht ze gâch.¹²

Gunthers Sieg im Speer- und Steinwurf und im Weitsprung erfolgt mit Siegfrieds unsichtbarer Hilfe, so dass es zur unheilvoll-falschen Zuordnung der Paare Gunther-Brunhild und Siegfried-Kriemhild kommt, deren Konfliktpotenzial sich dann im Rangstreit der Königinnen und in der Ermordung Siegfrieds manifestiert. Im Wettstreit Gunthers und Brunhilds spiegelt sich der latente Konflikt zwischen höfischer und heroischer Lebensform, dessen scheinbare Befriedung durch die Ehen der Königspaare in der Katastrophe mündet.

Ebenfalls von zentraler Bedeutung sind die Schachspielszenen in der *Arabel*, die Ulrich von dem Türlin als Vorgeschichte zu Wolframs *Willehalm* verfasst hat. Hier wie auch sonst häufig dient das Schachspiel dazu, einen Kontakt zwischen Mann und Frau zu ermöglichen und eine Liebesbeziehung einzuleiten. Doch gewinnt der gefangene Willehalm nicht nur die Liebe der heidnischen Königsgemahlin, er kann sie sogar mit Hilfe einer allegorischen Auslegung des Schachspiels zum Christentum bekehren und dazu bewegen, gemeinsam mit ihm zu fliehen. Das Schachspiel, das bekanntlich aus dem persisch-arabischen Kulturraum nach Europa eingeführt wurde, eröffnet somit das Minnespiel zwischen Willehalm und Arabel und gibt zugleich eine Projektionsfläche für die Auseinandersetzung zwischen den Religionen ab.¹³ Da das Schachspiel den Übertritt Arabels zum Christentum und ihre Flucht samt späterer Heirat mit Willehalm vorbereitet, wird es zum Ausgangspunkt aller folgenden Kämpfe, die zur Rückgewinnung Arabels von den Heiden angestrengt und in Wolframs *Willehalm* und Ulrichs von Türheim *Rennewart* erzählt werden. Der Illustrator des Kasseler *Willehalm*-Kodex hat dieser Bedeutung der Schachspielszenen Rechnung getragen, indem er sie auf drei Miniaturen wiedergegeben hat (Abb. 1).

12 Das Nibelungenlied. Nach der Ausgabe von Karl Bartsch hg. von Helmut de Boor. Mannheim 221988, Str. 423–425.

13 Vgl. Melanie Urban: Kulturkontakt im Zeichen der Minne. Die *Arabel* Ulrichs von dem Türlin. Frankfurt a.M. u.a. 2007, S. 155–189; zum Spiel als Möglichkeit der Begegnung der Geschlechter vgl. Hens (Anm. 9), S. 134–204.

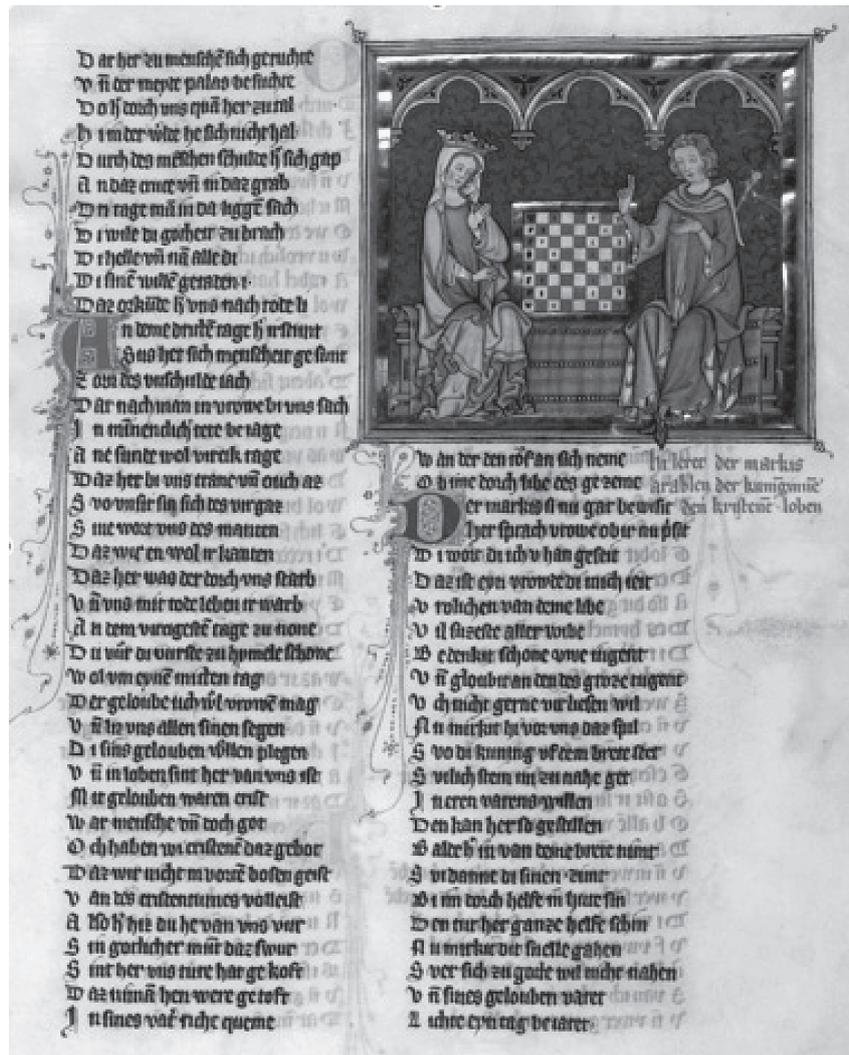


Abb. 1: Willehalm bekehrt Arabel beim Schachspiel
(Kassel, Universitätsbibliothek: 2° Ms. poet. et roman. 1, fol. 25r)

Nachdem sich im 17. Jahrhundert in der dramatischen und erzählenden Literatur die Figur des Spielers als mögliche Hauptfigur etabliert hatte, konnte das Spiel zum zentralen Element der Handlung werden. Dabei handelte es sich fast ausschließlich um Glücksspiele, wie das Pharo oder Pharaon, die mit einem hohen Geldeinsatz gespielt wurden.¹⁴ In Dufresnys Lustspiel *Die Spielerin*, das 1742 in Gottscheds *Deutscher Schaubühne* in der Übersetzung von Gottlieb Benjamin Straub publiziert wurde, wird die Spielleidenschaft wie folgt beschrieben:

Diese Leute sind recht, als wenn sie betrunken wären. Einer machte so wunderliche Posituren, als wenn er besessen wäre; und ein anderer stieß mit seinem Kopfe in eine Fenstertafel, daß der

14 Beispiele finden sich in den Aufsätzen von Arnd Beise (Erzählungen) und Bernhard Jahn (Drama) in diesem Band.

Kopf durch und durch gieng. Ach Therese, wie kann denn meine Frau Mutter in einer solchen Hölle leben?¹⁵

In dem Zitat, in dem eine entsetzte Tochter das Treiben ihrer Mutter beschreibt, wird das Spiel mit Alkoholismus und Besessenheit konnotiert, das Leben am Spieltisch mit der Hölle. Der Spieltrieb als unkontrollierbares Laster ist dabei gravierender als die üblichen Laster, die sonst in den Komödien dieser Zeit vorgeführt und verspottet werden. Denn anders als Geiz, Misstrauen oder ähnliche Fehler ist die Spielleidenschaft das Unvernünftige schlechthin, der genaue Gegenpol zur Vernunft. Dies hängt nicht nur damit zusammen, dass die Spielleidenschaft die Laster bündelt, weil sie alle anderen Laster nachzieht, sondern mehr noch, weil der Spieler mit seinem Verhalten genau jene Aspekte ins Licht rückt, die die Frühaufklärung mit ihren Systementwürfen beseitigen möchte. Die Existenz des Spielers beruht auf seinem Glück, d.h. auf Zufall und Kontingenz. Das Zufällige und das Nichtnotwendige sind aber die schlimmsten Angstgegner der Frühaufklärung. Dass Menschen Zufall und Kontingenz nicht nur nicht bekämpfen, sondern sogar auf sie bauen, ist für das aufgeklärte Denken schlechthin paradox und darf nicht sein.

Die Figur des Spielers bleibt in zahllosen Dramen und Romanen auch dann noch als Negativexempel interessant, als in der Philosophie bei Schiller die Kategorie des Spiels umgedeutet wird. Das Spiel wird aufgewertet, indem die Kategorien Zufall und Kontingenz durch Freiheit im Bereich des Ästhetischen ersetzt werden. Betrachtet man jedoch die Abgrenzungsbemühungen Schillers in seiner Schrift *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*,¹⁶ dann wird deutlich, dass die meisten traditionellen Spiele nicht unter die Schillersche Kategorie des Spiels fallen.

Mit dem erwachenden Interesse an psychologischen Phänomenen, wie es sich etwa bei Karl Philipp Moritz zeigt, entwickelt sich unter Hand allerdings auch eine Gegenbewegung. Der Spieler beginnt, als psychologischer Fall zu interessieren. Im Zusammenhang mit der Entdeckung des Unterbewussten in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts kann der Spieler als Beispiel für einen Menschen dienen, der anders handelt, als er handeln möchte. In Erzählungen der Romantik wird diese Macht des Unterbewussten am Modell des Spielers vorgeführt.

Sieht man einmal vom Schachspiel ab, dann sind es im 20. Jahrhundert fast nur noch die verschiedenen Sportarten, die in literarischen Darstellungen den Bereich des Spiels ausfüllen. In Vicki Baums Roman *Menschen im Hotel* von 1929 etwa wird am Beispiel der Bewohner eines Berliner Großstadthotels ein Panorama typischer Figuren aus der Zeit der Weimarer Republik vorgeführt mit den für diese Zeit typischen Sportarten: Boxen, Radfahren (in Form von Sechstagerrennen), einem Autorennen auf der Avus, und einer Spielszene in einem Casino. All diese Spielarten des Spielens sind nicht zufällig gewählt, sondern verdeutlichen bestimmte Charakteristika gesellschaftlichen Verhaltens oder bestimmte Werte, wie sie die neu-

15 Die Spielerinn, ein Lustspiel aus dem Französischen des Rievriere du Freny übersetzt, von Gottl. Ben. Strauben. In: Johann Christoph Gottsched (Hg.): Die Deutsche Schaubühne. Erster Theil. Leipzig 1742, hier S. 88.

16 Friedrich Schiller. Theoretische Schriften. Hg. von Rolf-Peter Janz. Frankfurt a. M. 1992 (Friedrich Schiller: Werke und Briefe, Bd. 8), S. 613.

sachliche Ethik, welcher der Roman verpflichtet ist, kennzeichnet. So ist etwa die Geschwindigkeit ein solches Charakteristikum, das Gefühl, alles beschleunige sich, so dass Geschwindigkeit zu einem Wert wird, der dann wieder bei bestimmten Spielen wie Auto- und Radrennen genossen werden kann. Beim Boxkampf geht es neben dem Thema der Beeinflussbarkeit der Masse um ein neusachliches psychologisches Konzept, demzufolge der Mensch auf behavioristische Weise von außen beobachtet werden kann. Und die Spielkasinoszene schließlich thematisiert die Erfahrungen der Weimarer Republik mit der Wertlosigkeit des Geldes. Das Gewinnen und Verlieren von Geld im Spielcasino wird zum Modell für die Unbeständigkeit des Geldes schlechthin, es gehorcht generell den Gesetzen des Spiels.

Einen besonderen Bereich innerhalb der Spielmotivik nehmen die Kinderspiele ein. Die spezifische Art, wie Kinder spielen lernen, ist von dem Entwicklungspsychologen Jean Piaget in den 1940er Jahren erstmals untersucht worden.¹⁷ Bei kleinen Kindern beginnt sich das Regelbewusstsein erst langsam zu entwickeln, das heißt, sie können unter Umständen bei einem Spiel mitspielen, ohne die Regeln zu kennen. Wenn sie selbst Spiele erfinden, können sich die Regeln permanent während des Spiels ändern. Erst im Schulalter verfestigen sich dann die Spiele zu regelhaften Spielen, wie wir sie von den Erwachsenen kennen. In der Literatur treten Kinderspiele meist im Zusammenhang mit der Erinnerungsthematik auf. Zu einem handlungsrelevanten Element werden Kinderspiele im Werk Burkhard Spinnens. Spinnen, der sich vor allem für die kleinen Dinge in der Alltagskultur interessiert, nähert sich den Kinderspielen über das Spielzeug. In der Reihe *kleine Passionen* hat er ein Buch über Modelleisenbahnen¹⁸ veröffentlicht, und seine Kindheitserinnerungen tragen den Titel: *Lego-Steine. Kindheit um 1968*. Das Buch enthält Kapitel mit je verschiedenen Typen von Kinderspielen wie „Modellbaubogen“, „Schrott“, „Schlauchboot“ und eben auch Lego-Steine. Spinnens Beschreibung des Lego-Spielens zeigt, wie der eigentliche Kern des Spiels von weiteren, eigentlich funktionslosen Regeln, ja Ritualen umhüllt wird, so dass das kindliche Spiel sich der kultischen Sphäre wieder annähert, der es nach Huizingas Meinung entsprang:

Lego-Steine. Ich besaß nicht mehr als einen mittelgroßen Kasten voll davon. [Spinnen beschreibt dann, wie die Steine nie für seine Bauvorhaben ausgereicht haben] Wichtig war nur dies: Vor Beginn des Spielens stürzte ich den Kasten so vor mir aus, dass er, hochkant stehend, die Öffnung mir zugewandt, seinen Inhalt ausgoss wie ein Füllhorn. Wenn dieser Vorgang kein befriedigendes Ergebnis brachte, wiederholte ich ihn so lange, bis mir das Bild gelungen schien.¹⁹

17 Jean Piaget: Jean Piaget: Nachahmung, Spiel und Traum. Stuttgart 1969 (Orig.: Neuchâtel 1949).

18 Burkhard Spinnen: Modelleisenbahn. München 1998.

19 Burkhard Spinnen: Lego-Steine. Kindheit um 1968. Mit Zeichnungen von Kay Voigtmann. Frankfurt a.M. 2004, S. 40.

3. SPIEL ALS KONSTRUKTIONSBASIS LITERARISCHER TEXTE

Einer der mythenbildenden Texte des deutschen Mittelalters ist der sog. *Wartburgkrieg*.²⁰ Er gibt einen fiktiven, in der spätmittelalterlichen Landeschronistik als historisches Ereignis missverstandenen Sängerkampfstreit am Hof des Landgrafen Hermann von Thüringen wieder, indem er die beteiligten Sänger – u.a. Heinrich von Ofterdingen, Walther von der Vogelweide, Wolfram von Eschenbach und Klingsor – zu Wort kommen lässt (Abb. 2). Geht es im ersten Teil darum, den besten Fürsten zu preisen, soll im anschließenden Rätselspiel das gelehrte Wissen Klingsors mit dem des Laien Wolfram gemessen werden. Von kurzen Erzählereinschüben abgesehen, besteht der Text aus den Spruchstrophen, mit denen die am Wettstreit teilnehmenden Sänger einander zu überbieten und herauszufordern trachten, und bietet somit eine Rekonstruktion des erzählten Wettkampfspiels. Der Erfolg des Textes dürfte nicht zuletzt darin begründet sein, dass seit dem späten Mittelalter in den Singschulen der Meistersänger vergleichbare Wettsingen realiter veranstaltet wurden.

In Hunderten von Handschriften, in zahllosen Übersetzungen und Bearbeitungen war im Mittelalter das *Solatium Ludi Scacorum* des lombardischen Dominikaners Jacobus de Cessolis verbreitet. Allein in deutscher Übersetzung gab es fünf verschiedene Bearbeitungen, die von Heinrich von Beringen, Konrad von Ammenhausen, dem Pfarrer zu dem Hechte, Meister Stephan und dem anonymen Autor der Prosafassung stammen. Das Schachzabelbuch enthält eine Ständelehre, die sich an den Figuren des Spiels ausrichtet, so dass zunächst der König und die Königin, dann die Offiziere (Läufer als Richter, Springer als Ritter, Türme als Statthalter des Königs), danach die Bauern (als Bauern, Schmiede, textil- und lederverarbeitende Gewerbe, Ärzte und Apotheker, Wirte, Amtsleute, unehrliche Leute) und schließlich das Spielbrett und die Züge der Figuren besprochen und ausgelegt werden. Insgesamt hat der Dominikanermönch also ein geistliches Schachspiel verfasst, in dem die kirchliche Soziallehre auf unterhaltsame und einprägsame Weise enthalten ist.²¹

20 Vgl. Burghart Wachinger: *Der Sängerkampfstreit auf der Wartburg*. Von der Manesseschen Handschrift bis zu Moritz von Schwind. Berlin, New York 2004.

21 Vgl. Karl-Sigismund Kramer: *Bauern, Handwerker und Bürger im Schachzabelbuch*. Mittelalterliche Ständegliederung nach Jacobus de Cessolis. München 1995; Olle Ferm, Volker Honeemann (Hgg.): *Chess and allegory in the Middle Ages*. A collection of essays. Stockholm 2005; Oliver Plessow: *Mittelalterliche Schachzabelbücher zwischen Spielsymbolik und Wertevermittlung*. Der Schachtraktat des Jacobus de Cessolis im Kontext seiner spätmittelalterlichen Rezeption. Münster 2007.



Abb. 2: Der Sängerkrieg auf der Wartburg
(Heidelberg, Universitätsbibliothek: cpg 848, fol. 219)

Die Reihe der durch Spiele strukturierten Gedichte setzt sich bis in die Gegenwart fort. Das berühmteste Beispiel stellt wohl Peter Handkes Lyrik-Provokation *Die Aufstellung des 1. FC Nürnberg vom 27.1.1968* dar.²²

²² Peter Handke: *Die Innenwelt der Außenwelt der Innenwelt*. Frankfurt a.M. 1969, S. 59.

Die Aufstellung des 1. FC Nürnberg
vom 27. 1. 1968

WABRA

LEUPOLD POPP

LUDWIG MÜLLER WENAUER BLANKENBURG

STAREK STREHL BRUNGS HEINZ MÜLLER VOLKERT

Spielbeginn:

15 Uhr

Handkes oft gedeutetes Gedicht²³ lässt sich als literarisches objet trouvé interpretieren, das die Differenz zwischen Alltagsphänomenen und der Kunstsphäre neu zu bedenken anregt. Was Handke hier als Objekt fand, ist eine der im Sportteil der Zeitungen üblichen Notizen, in denen die Mannschaftsaufstellungen für die Fußballspiele mitgeteilt werden. Die Form des Gedichts wird durch den Prätext der Zeitungsnotiz bestimmt. Die für ein Gedicht elementare Zeilengestaltung, die hier durch die zusätzliche Zentrierung an ein Gedicht von Arno Holz denken lässt, entspringt den taktischen Konzepten des Fußballspiels und den einzelnen Spielerfunktionen: In der ersten Zeile der Torwart, dann zwei Abwehrspieler, in der dritten Zeile das Mittelfeld und schließlich fünf Stürmer. Die strategisch-taktische Aufstellung der Fußballmannschaft ergibt gleichzeitig die pyramidenförmige Struktur des Gedichtes.

Auch in der erzählenden Literatur des 20. Jahrhunderts ist es meist eine Sportart, die strukturbestimmend für die Erzählung wird. In Siegfried Lenz' Roman *Brot und Spiele*²⁴ etwa bildet ein Zehntausendmeter-Lauf das strukturgebende Modell für die Erzählung. Während der Läufer Bert Buchner im Rahmen der Europameisterschaft den entscheidenden Endlauf absolviert, erfährt der Leser aus der Perspektive seines ehemaligen Freundes näheres über die Karriere des Läufers. Der Lauf Buchners wird so, ganz im Sinne barocker Metaphorik, zu einem Lebenslauf, das Davonlaufen im Sinne einer Fluchtbewegung wird zum Kennzeichen von Buchners problematischem Lebensweg.

23 Vgl. den Beitrag von Frieder von Ammon in unserem Band, hier S. 179–181.

24 Siegfried Lenz: *Brot und Spiele*. Hamburg 1959.

4. METAPHORISCHE UND ALLEGORISCHE VERWENDUNG VON SPIELEN

Belege für literarische Spielmetaphorik sind Legion. Besonders häufig wird sie für agonale Auseinandersetzungen, für den Bereich der Liebe und für das Leben generell eingesetzt.

Als in Hartmanns *Erec* der Protagonist und Iders um die Entscheidung kämpfen, welcher Dame der zum Preis höchster Schönheit ausgesetzte Sperber gebührt, wählt der Erzähler kontinuierlich das Vokabular des Spiels, um den Kampf zu beschreiben. Beide Kämpfer spielen um einen hohen Einsatz, nämlich „minner noch mêre wan beide lîp und êre“.²⁵ Sie betreiben ihr Spiel „mit manegem viurînen slage“ (V. 882), bis sie vor Erschöpfung nichts mehr setzen können („daz in der gebote zeran“, V. 884). Nach einer Pause nehmen sie „ir altez spil“ wieder auf (V. 916). Nachdem die Zuschauer lange Zeit nicht ausmachen können, ob einer der Kontrahenten eine höhere Punktzahl beim Würfeln erzielt („eins ougen waeger haete“, V. 926), unterliegt schließlich Iders, weil seinem Gegner „die besten würfe“ gelingen, wie sie sich ein „zabelaere“ (Würfelspieler) nur wünschen kann (V. 942f.).²⁶ Der Einsatz von Spielbildlichkeit bei der Darstellung eines Kampfes auf Leben und Tod drückt ein gewisses understatement aus, welches signalisiert: Der Erzähler und sein höfisches Publikum kennen sich mit solchen Kämpfen aus und haben es nicht nötig, sich zu echauffieren; sie bleiben ‚cool‘ und überlegen und können es sich erlauben, die Anwendung äußerster körperlicher Gewalt als Spiel zu betrachten.

Das bekannteste Beispiel für Spielmetaphorik im Minnesang ist wohl Walthers Schachlied, in dem er Reinmars Matt-Ansage an alle Damen außer seiner Herrin widerlegt.²⁷ Als Schelt- und Absagelied inszeniert sich auch ein Text, der im *Königsteiner Liederbuch* überliefert ist:²⁸

- I. Ich weiß ein vines freilin;
sie ist hübsch als die von stöffel.
sie ist hübsch und suberlich;
sie ist genant karnöffel.
sie ist ein frölich gut gespell.
sie hat vil lieber löffel.
sie hat auch der narren vil,
wenn den sie slecht den öffel,
karnöffel, ja karnöffel. ...]

25 Hartmann von Aue: *Erec*. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg., übers. und kommentiert von Volker Mertens. Stuttgart 2008, Vers 842f.

26 Zu dieser Szene vgl. Uwe Ruberg: Bildkoordination im ‚Erec‘ Hartmanns von Aue. In: Dietrich Hofmann (Hg.), Willy Sanders (Mitarb.): Gedenkschrift William Foerste. Köln u.a. 1970, S. 477–501, hier S. 484; zum Würfelspiel allgemein im Mittelalter vgl. Walter Tauber: *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*. Frankfurt a.M. 1987.

27 Vgl. Peter Wapnewski: Der Sänger und die Dame. Zu Walthers Schachlied (111,23). In: *Euphorion* 60 (1966), S. 1–19.

28 *Das Königsteiner Liederbuch*. Ms. germ. qu. 719 Berlin. Hg. von Paul Sappeler. München 1970, S. 196f.

III. Der uß der teschen bullen will
 und die mit gelt erwerben,
 dem ist selden sorgen buß;
 sin freud muß im verderben.
 sie sprach zu mir: „min aff, min gaff,
 du haist mir nümmer zu geben;
 gang ein, gang uß, gangk anders wohin!
 du bist mir nümmer eben,
 ja eben, ja eben.“ [...]

V. "Karnöffel, du haist mir gewonnen an
 mit dinem karthenspile
 alles, das ich ie gewan.
 miner freuden ist nit vil<e>."
 der mit ir karnöffeln will,
 der wirt sines geltes entladen.
 also hab ich auch gethan.
 ich han den spat zum schaden,
 <zum schaden, ja zum schaden.>

Der Reiz des Liedes besteht darin, dass unentschieden bleibt, ob der Sprecher seine Absage auf das Kartenspiel bezieht, das als Geliebte angesprochen wird, oder ob er sich von seiner Geliebten abwendet, die mit einer verlustbringenden Karte im Karnöffelspiel gleich gesetzt wird. Das Ergebnis ist in beiden Fällen dasselbe: Wer sich auf Spiel und käufliche Frauen einlässt, verliert sein Geld und gewinnt zum Schaden noch den Spott, allerdings auch an Erfahrung („sie macht manichen toren weiß, der waß vor ein narre“).

Für die Vorstellung vom Leben als Spiel wurde in Mittelalter und früher Neuzeit besonders gern das Schachspiel herangezogen. Zumal das Spielende und das unterschiedslose Abräumen der Figuren vom Spielbrett wurden gern auf den Tod ausgelegt, der alle ständischen und anderen Unterschiede tilge.²⁹ Die Idee vom Gleichmacher Tod wurde auch mit Hilfe anderer Spielformen entwickelt, von denen der Totentanz und das *Theatrum Mundi* die bekanntesten sind.³⁰ Auch das Sonett *Ebenbildt vnsers lebens* von Andreas Gryphius hebt auf diesen Aspekt ab:

29 Vgl. Michael Schilling: *Imagines Mundi. Metaphorische Darstellungen der Welt in der Emblematik*. Frankfurt a.M. u.a. 1979, S. 137–140; s. auch Volker Honemann: *Das Schachspiel in der deutschen Literatur des Mittelalters. Zur Funktion des Schachmotivs und der Schachmetaphorik*. In: Gerd Althoff (Hg.): *Zeichen – Rituale – Werte. Internationales Kolloquium des Sonderforschungsbereichs 496 an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster*. Münster 2004, S. 363–383.

30 Peter Rusterholz: *Theatrum vitae humanae. Funktion und Bedeutungswandel eines poetischen Bildes*. Studien zu den Dichtungen von Andreas Gryphius, Christian Hofmann von Hofmannswaldau und Daniel Casper von Lohenstein. Berlin 1970; Winfried Barner: *Barockrhetorik. Untersuchungen zu ihren geschichtlichen Grundlagen*. Tübingen 1970, S. 86–131; Hartmut Freytag (Hg.): *Der Totentanz der Marienkirche in Lübeck und der Nikolaikirche in Reval (Tallinn)*. Köln u.a. 1993; „Ihr müsst alle nach meiner Pfeife tanzen“. Totentänze vom 15. bis 20. Jahrhundert. Ausstellungskatalog Schweinfurt u.a. 2000.

[...]

Wir sindt zwar gleich am fleisch/ doch nicht von gleichem stande
 Der trägt ein purpur-kleidt/ vnd jener gräbt im Sande/
 Bis nach entraubtem schmuck/ der todt vns gleiche macht.
 Spilt den dis ernste spiell: weil es die zeit noch leidet.
 Vndt lernt: das wen man vom pancket des lebens scheidet:
 Kron/ weisheit/ stärck vndt gutt/ sey eine leere pracht.³¹

In der Forschung war lange umstritten, ob Gryphius mit dem ‚ersten Spiel‘ das Theater oder das Schachspiel meint. Der Zusatz *Auf das gewöhnliche Königs-Spiel* in den späteren Ausgaben des Sonettbuchs gibt zu erkennen, dass der Autor weder das eine noch das andere, sondern ein drittes Spiel vor Augen hatte: Das Königsspiel wurde am Dreikönigstag gespielt und sah vor, dass die Bewohner eines Hauses per Los die Chargen eines königlichen Hofstaats zugewiesen bekamen. Da der soziale Rollenwechsel am Ende des Tages wieder aufgehoben wurde, eignete er sich gut zur Veranschaulichung der Scheinhaftigkeit und Vergänglichkeit des menschlichen Lebens.³²

Dass das Schachspiel sein allegorisches Potential auch im 20. Jahrhundert noch nicht verloren hat, mag folgendes Gedicht von Christian Morgenstern belegen:

Schachsonett

Dem edlen Schach vergleich ich das Sonett.
 Eröffnung, Aufbau, Mittel-, Endspiel – traun,
 das alles ist so hier wie dort zu schaun,
 und auch selbst hier sitzt oft ein – Paar am Brett.

Vier Züge schon vorbei! Gefährlich Baun!
 Verwirrung trübt mich... Opfer und – Verlust!...
 Doch dieser Zug jetzt macht den Fehler wett.
 Und auch dem Endspiel darf ich noch vertraun.

Jetzt brenn ich erst; und spür mich Brust an Brust;
 und greife nicht mehr fehl im strengen Kriege;
 und lege meisternd Hand auf Brett und Blatt.

Noch einmal blitzt das feindliche Florett –
 doch ich parier‘s, – und nun auch schon: Schachmatt!
 (Ich muß erst immer fallen, eh ich siege.)³³

Anders als in Morgensterns *Galgenliedern*, in denen das Spiel über das spielerische Element indirekt in die Gedichte gelangt, wird in diesem Gedicht eine explizite Parallele zwischen Schach und Sonett gezogen, oder genauer, zwischen dem Verfassen eines Sonetts und dem Spielen einer Schachpartie. Es wird nicht ausgesprochen, wer der Partner beim Sonett-dichten ist, vermutlich ist die inspirierende

31 Andreas Gryphius: Sonette. Hg. von Marian Szyrocki. Tübingen 1963, S. 58.

32 Vgl. Michael Schilling: ‚Ebenbildt vnsers lebens‘ oder Das Königsspiel des Andreas Gryphius, in: Wolfenbütteler Barock-Nachrichten 19 (1992), S. 82–86.

33 Christian Morgenstern: Ich und Du. Sonette, Ritornelle, Lieder. München 1919, S. 72.

Muse des Dichters gemeint. Die einzelnen Zeilen des Gedichtes stellen die Züge einer Schachpartie dar, hier wie dort kann man gut oder schlecht ziehen, die geistigen Anforderungen, die eine Schachpartie bietet, entsprechen der Strenge der Sonettform, die traditionell als Herausforderung für den Dichter gilt. Das Sonett ist ein spätes Beispiel für eine Schachallegorie. Was Morgensterns Gedicht auszeichnet, ist die Selbstbezüglichkeit, die es mit dem Spiel gemeinsam hat. Im Gedicht geht es mithilfe der Schachmetaphorik um das Dichten, sonettlichdichtend wird das Dichten eines Sonetts als Spielen einer Schachpartie beschrieben.

Die Spielmetaphorik kann im 20. Jahrhundert auch dazu genutzt werden, Bausteine für eine neue literarische Poetik bereitzustellen. Bertolt Brecht etwa verdeutlicht seine neue Dramenpoetik im Vorspruch zu seinem Schauspiel *Im Dickicht der Städte* (1927) mithilfe von Metaphern aus dem Bereich des Kampfsports. Das Schauspiel ist ein radikales Experiment, weil es auf die seit dem Realismus übliche psychologische Motivation der Figuren verzichtet. Die Zuschauer sehen handelnde Figuren, wissen aber nichts über die Motive ihres Handelns. In einem Vorspruch zum Stück werden das Thema und das Verfahren der Motivationslosigkeit explizit angesprochen:

Sie befinden sich im Jahre 1912 in der Stadt Chicago. Sie betrachten den unerklärlichen Ringkampf zweier Menschen [...] Zerschlagen Sie sich nicht den Kopf über die Motive dieses Kampfes, sondern beteiligen Sie sich an den menschlichen Einsätzen, beurteilen Sie unparteiisch die Kampfform der Gegner und lenken Sie Ihr Interesse auf das Finish.³⁴

Stichworte wie Ringkampf und Finish weisen auf die Begeisterung des jungen Brecht für den Boxsport. Das Schauspiel lässt sich denn auch mit einem Boxkampf vergleichen. Beim Boxkampf benötigen die Kämpfenden keine kausale emotionale Motivation über den Kampf hinaus. Allein das sportliche Spiel motiviert den Kampf, unabhängig davon, ob die Boxer miteinander verfeindet oder befreundet sind. Der Kampf wird dabei von außen als rein körperlicher Kampf wahrgenommen, bei dem auf die seelische Dimension verzichtet werden kann. Brecht möchte den Menschen ohne Rückgriff auf psychologische Kategorien handelnd zeigen. Im Vorspruch spricht er in diesem Sinne davon, dass der Kampf „unerklärlich“ sei und man sich nicht den Kopf über die Motive zerschlagen solle. Es geht Brecht um die Zerstörung von Motivation, ja letztlich um die Zerstörung von Sinnstrukturen. Das Modell des Boxkampfes dient dazu, das Drama vom Ballast traditioneller Dramenkonstruktionen zu befreien. Das Spiel, verstanden als zweckfreies Handeln, stiftet ein neues dramatisches Verfahren, und das, obwohl im Dramentext selbst Spiele keine Rolle spielen.

34 Bertolt Brecht: Werke. Große kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe. Hg. von Werner Hecht u. a., Bd. 1: Stücke I. Frankfurt a.M. 1989, S. 438.

5. SPIELE MIT LITERATUR

Alfred Liede hat in seinem zweibändigen Werk *Dichtung als Spiel* eine Vielzahl von lusorischen Formen in der Literatur – etwa das Anagramm, das Figurengedicht, den Cento oder den Leberreim – abgehandelt.³⁵ Gegenüber solchen spielerischen Elementen der Literatur sind konkrete Spiele, die man mit Literatur spielt, eher selten. Die für die Literaturgeschichte wichtigste Spielform dürfte der Dichterwettstreit sein, der, aus kultischen Wurzeln hervorgegangen, in der Antike maßgeblich zur Pflege der Literatur und zur Entwicklung einzelner Gattungen wie der griechischen Tragödie beigetragen hat. Im späten Mittelalter und der Frühen Neuzeit führte die Konkurrenz unter den Spruchdichtern zur Institutionalisierung von Wett-singen in den Schulen der Meistersinger; dabei wurde der agonale Modus den Texten eingeschrieben, indem man die Gegner etwa durch Rätsel herausforderte oder durch satirische Invektiven herabsetzte. In neuester Zeit hat der poetry slam die Nachfolge solcher Dichterwettkämpfe angetreten.

Eine andere Form spielenden Umgangs mit Literatur bildet sich in der Geschichte der Losbücher heraus. Ursprünglich mantischen Zwecken dienend, zielten sie seit dem späten Mittelalter zunehmend auf gesellige Unterhaltung.³⁶ Der Gebrauch der Losbücher lag damit im Grenzbereich von Mantik und Kurzweil und ist wohl mit modernen Verwendungsformen des chinesischen I Ging und anderer Wahrsagepraktiken zu vergleichen.

Eine in Humanismus und Barock verbreitete Form, mit Literatur zu spielen, erfolgte im Rahmen höfischer Geselligkeit. Es waren Konversationsspiele, die häufig auch literarische Motive, Themen und Gattungen verwendeten. Georg Philipp Harsdörffer führt insbesondere im 2. und 5. Buch seiner *Frauenzimmer Gesprächspiele* etliche Beispiele solcher literaturbezogenen, geregelten lusorischen Konversationen vor.³⁷ Dabei können Embleme, Rätsel oder Sprichwörter zu Aufgaben gemacht werden, an denen sich der Scharfsinn und die Bildung der teilnehmenden Personen erweisen sollen. In der „Reyen-Erzählung“ wird eine Geschichte in lockerer Improvisation reihum von den Teilnehmern erfunden; in der „zergliederten Mähre“ werden Wörter vorgegeben, die dann in der Reihenfolge ihrer Nennung zu einer Erzählung verarbeitet werden müssen. Weitere Gesprächsspiele widmen sich den Regeln der „Dichtkunst“, der „Redkunst“ oder der „Reimkunst“. Während derartige Konversationsspiele in unterschiedlichen Anspruchsniveaus auch noch in literarischen Zirkeln und Gesellschaften des 19. Jahrhunderts fortlebten,³⁸ ist mit

35 Alfred Liede: *Dichtung als Spiel*. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache. 2 Bde., Berlin 1963.

36 Vgl. Ernst Voulliéme (Hg.): *Losbuch*. Ein scherzhaftes Wahrsagebuch gedruckt von Martin Flach in Basel um 1485. Berlin 1923; Henri Stegemeier: *The Identification of Fabianus Athyrus and an Analysis of his Emblematic ‚Stechbüchlein‘*. In: Albert R. Schmitt (Hg.): *Festschrift für Detlev Schumann zum 70. Geburtstag*. München 1970, S. 3–27; Karin Schneider (Hg.): *Ein mittelalterliches Wahrsagespiel*. Konrad Bollstatters *Losbuch* in CGM 312 der Bayerischen Staatsbibliothek. Wiesbaden 1978.

37 Vgl. dazu den Beitrag von Rosmarie Zeller in diesem Band.

38 Vgl. Liede (Anm. 35), Bd. 2, S. 279–306.

dem Niedergang dieser Salon- und Gesprächskultur im 20. Jahrhundert auch den literarischen Spielen der Boden entzogen. Sie fristen nurmehr noch als mehr oder minder triviale Sprachspiele bei Kindern, auf den Rätselseiten der Illustrierten und neuerdings auch in Internetforen ein Schattendasein.

6. SPIELE IN DER LITERATUR ALS AUSEINANDERSETZUNG MIT SPIELTHEORIEN

Spätestens seit Friedrich Schillers in den Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* entworfenen ästhetischer Spieltheorie ist damit zu rechnen, dass die Darstellung von Spielen in der Literatur durch die Kenntnis von Spieltheorien in der einen oder anderen Weise beeinflusst wird. So entsteht Metaliteratur, die sich über Spiele mit den Spieltheorien bestätigend oder kritisch auseinandersetzt.

Ein Beispiel affirmativer Art ist Hermann Hesses Roman *Das Glasperlenspiel* (1943). Dessen zentrales Objekt, das Glasperlenspiel selbst, wirkt wie eine dichterische Umsetzung von Johan Huizingas *Homo Ludens*. Huizingas Buch war 1938 auf holländisch und 1939 in Amsterdam in deutscher Übersetzung erschienen.

Das Glasperlenspiel ist also ein Spiel mit sämtlichen Inhalten und Werten unserer Kultur, es spielt mit ihnen, wie etwa in den Blütezeiten der Künste ein Maler mit den Farben seiner Palette gespielt haben mag. Was die Menschheit an Erkenntnissen, hohen Gedanken und Kunstwerken in ihren schöpferischen Zeitaltern hervorgebracht, was die nachfolgenden Perioden gelehrter Betrachtung auf Begriffe gebracht und zum intellektuellen Besitz gemacht haben, dieses ganze ungeheure Material von geistigen Werten wird vom Glasperlenspieler so gespielt wie eine Orgel vom Organisten...³⁹

Dieser Beschreibung nach, die freilich im späteren Verlauf des Romans noch relativiert wird, stellt das Glasperlenspiel bei deutlicher Anlehnung an Huizinga so etwas wie eine Umkehrungsbewegung dar. Entspringt bei Huizinga alle Kultur aus dem Spiel, so fließt im Glasperlenspiel alle Kultur wieder in das Spiel zurück, um sich dort wie in einem Brennpunkt zu versammeln. Die Geschichte des Glasperlenspiels, jedenfalls so, wie sie sich dem Leser aus Schülerperspektive präsentiert, ist die Geschichte der abendländischen Kultur als einer Kultur des Spiels.

Wesentlich skeptischer gegenüber den spieltheoretischen Entwürfen Huizingas zeigt sich ein ebenfalls in den 1940er Jahren entstandener Text, Stefan Zweigs *Schachnovelle*. Zweigs Novelle lässt sich als eine Generalabrechnung mit den Optimismen der Spieltheorien von Schiller bis Huizinga lesen. Fast alles, was die Spieltheorien Positives am Spiel auszumachen glaubten, wird in Zweigs pessimistischem Text destruiert. Zweig präsentiert dem Leser zu diesem Zweck zwei Schachkontrahenten, die sich an Defiziten nichts nachgeben und an deren Beispiel jeweils eine bestimmte Spieltheorie parodiert wird. Da ist zum einen der Schachweltmeister Mirko Czentovic, eine Spezialbegabung, denn außer Schachspielen

39 Hermann Hesse: *Das Glasperlenspiel*. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Josef Knecht samt Knechts hinterlassenen Schriften. Frankfurt a.M. 1971, S. 12.

kann er nichts. „Seine Unbildung war auf allen Gebieten gleich universell“.⁴⁰ Ihm gehen alle im weitesten Sinne kulturellen Fähigkeiten ab, nicht einmal einen grammatisch korrekten Satz bringt er über die Lippen. In der Figur des Czentovic kappt Zweig die von den Spieltheorien so gerne postulierte enge Verbindung zwischen Spiel und Kultur. Czentovic wird zum Paradigma dafür, dass ein Mensch zwar exzellent spielen kann, aber dennoch keine „Kultur besitzt“. Mehr noch, Czentovic, dem „unmenschlichen Schachautomat[en]“⁴¹ fehlt letztlich das Menschliche. Menschsein lässt sich eben nicht über die Kategorie des Spieles definieren: Es gibt den *homo ludens* nicht. Czentovic‘ Gegenspieler ist Dr. B., ein Rechtsanwalt, den die Nazis aus Österreich vertrieben haben. In der Gestalt des Dr. B. wird der besonders für die Spieltheorie Schillers zentrale Aspekt der Freiheit negiert. Dies beginnt schon bei der Art und Weise, wie Dr. B. das Schachspielen lernt bzw. seine Fähigkeiten verbessert. Er ist von den Nazis in einem Hotel in Einzelhaft ohne Kontakt zur Außenwelt interniert worden. Das einzige, was er besitzt, weil er es heimlich stiehlt, ist ein Buch mit Schachpartien von Schachmeistern. B. baut sich aus Krumen ein Schachspiel und spielt nun diese Partien nach. Das Moment der Freiheit fehlt hier völlig, weil B. die Partien nachspielend sklavisch kopiert. Mit der Freiheit fehlt auch das kreative Moment, das Spiel wird zu einem Zwangsritual. Mangels Gegner versucht B., gegen sich selbst zu spielen, eine Unmöglichkeit, da er als mit sich identische Person seine Strategien ja immer durchschaut, auch wenn er zwei Positionen einnimmt. Der Versuch, das Gegen-Sich-Selbst-Spielen zu perfektionieren endet schließlich zwangsläufig in der Schizophrenie. Ohne Freiheit ist kein Spiel möglich. Das Spiel aber trägt die Freiheit nicht in sich, wie die Idealisten glaubten, sondern die Freiheit muss vorab schon gegeben sein, damit das Spiel als freies Spiel sich entfalten kann.

Als es in der Novelle zum finalen Showdown der Kontrahenten kommt, sitzen sich ein „unmenschlicher Schachautomat“ und ein Schizophrener gegenüber, der seine Affekte nicht kontrollieren kann. Von den hohen Erwartungen, die die Spieltheoretiker in das Spiel setzten, ist in Zweigs Novelle nichts geblieben. Allerdings ist auch in Huizingas Schrift eine gewisse Skepsis spürbar, wenn es darum geht, die Rolle des Spiels in der modernen Gesellschaft (d.h. in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts) zu bestimmen. Die Geschichte der Kultur als Geschichte des Spiels gerät ihm zu einer Verfallsgeschichte, da sich im 20. Jahrhundert Sport und kulturelle Entwicklung seiner Auffassung nach trennen. Insofern berühren sich die Diagnosen von Huizinga und Zweig dann doch wieder.

Die in unserem Band versammelten Beiträge, die sich schwerpunktmäßig auf die Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit konzentrieren, zeigen freilich, dass die von uns vorgeschlagenen Kategorien in den Texten immer kombiniert werden. Auch wird deutlich, dass dort, wo Spiele *in* der Literatur beschrieben werden, meist auch der Übergang zum Spiel *mit* der Literatur vollzogen wird. Die Beschreibung von Spielen in der Literatur enthält ein selbstreflexives Potential, das zum

40 Stefan Zweig: Meisternovellen. Frankfurt a.M. 1981, S. 350.

41 Ebd., S. 363.

Nachdenken über Literatur und mithin zum Formulieren einer immanenten Poetik oder Ästhetik anreizt.

Die Beiträge sind, den von ihnen behandelten Texten entsprechend, chronologisch geordnet. Christine Stridde plädiert in ihrem Aufsatz für einen im Vergleich zu Huizinga enger gefassten Spielbegriff. Am Beispiel dreier Spielbeschreibungen bei Paulus Diaconus, Wolfram von Eschenbach und Konrad von Würzburg entwickelt sie eine immanente Poetik des literarischen Spiels mit dem Spiel. Auch Tobias Bulang geht bei seiner Analyse des Spielekatalogs in Fischarts *Geschichtklitterung* zunächst von den dort genannten zeitgenössischen Spielen aus und zeigt, wie die Namen der realen Spiele über die Funktion einer Wissensparodie hinaus zu einem genuin literarischen Spiel mit Wissen werden. Michael Schilling arbeitet in seinem Beitrag die Funktion der in der Publizistik der Frühen Neuzeit häufig anzutreffenden Spielmetaphern heraus. Besonders der politische Bereich wird mit Metaphern des Spiels beschrieben, die als Vorläufer politikwissenschaftlicher Applikationen moderner Spieltheorie erscheinen. Harsdörffers *Frauenzimmer Gesprächspiele*, sind, wie Rosmarie Zeller in ihrem Beitrag darlegt, ein Beispiel für die Erfindung von Literatur auf der Basis von Spielen. Ausgehend von italienischen Vorbildern entwickelt Harsdörffer eine spezifische, zwischen Spiel und Literatur angesiedelte Variante gesellschaftlicher Unterhaltung. Dirk Rose wendet sich in seinem Beitrag der polemischen Funktion von Spielen in der Auseinandersetzung zwischen dem Hamburger Universalgelehrten Johann Mattheson und Johann Christoph Gottsched zu. Mattheson konstruiert dabei seinen Text als eine Art Pokerspiel, bei dem der Gegner verlieren muss. Die Beiträge von Arnd Beise und Bernhard Jahn beschäftigen sich mit der Rolle von Spiel und Zufall in der Literatur. Während im Drama des 18. Jahrhunderts, wie Jahn zeigt, die Ökonomie des Dramatischen die Autoren dazu zwingt, den Zufall des Spiels zu beseitigen, kann er in der erzählenden Literatur, wie Beise darlegt, größeren Raum einnehmen. Frieder von Ammons Aufsatz beschreibt die verschiedenen Versuche, den Fußball lyrikfähig zu machen, wobei auch im 20. und 21. Jahrhundert das Spiel in der Literatur in ein Spiel mit der Literatur umschlägt.

Die vorliegenden Beiträge sind aus einer Ringvorlesung hervorgegangen, die im Sommersemester 2009 vom Institut der Germanistik an der Otto-von-Guericke-Universität in Magdeburg veranstaltet wurde. Aus unterschiedlichen Gründen konnten die Vorträge von Dagmar Ende (*Spielformen der Poesie*), Bettina von Jagow (*Der Liebe Spiel. Theodor Fontanes Berliner Frauenromane*) und Gerhard Lauer (*Nachahmung und Spiel. Zu den kognitiven Voraussetzungen der Literatur als Spiel*) nicht abgedruckt werden. Die Herausgeber danken allen Beteiligten für ihre Bereitschaft, ihre Vorträge für den Druck zur Verfügung zu stellen. Wir danken auch dem Leiter des Hirzel Verlags Herrn Dr. Thomas Schaber für seine spontane Zusage, den Band in das Verlagsprogramm aufzunehmen. Unser Dank gilt schließlich auch Daniel Jakobowski, der uns bei der redaktionellen Einrichtung der Beiträge tatkräftig unterstützt hat.