

ARTICLES DE FOND

Spiel und Kultur.

Von

Professor Dr. GERHARD KESSLER.

Darf man vom „Spiel“ sprechen in diesem blutigen 20. Jahrhundert, in diesem Jahrhundert voller Mord und Krieg, voller Menschenhaß und Menschenjagd? Und lohnt es sich, über die Zusammenhänge zwischen „Spiel und Kultur“ nachzudenken in diesen Tagen, in denen Millionen ohne Obdach sind und noch mehr Millionen hungern, in diesen Jahren, in denen die „Kultur“ Menschenverbrennungsöfen und Atombomben schuf?

Kein Jahrhundert war so arm an echtem Spiel wie das zwanzigste. Die Prügeleien hochbezahlter Boxer vor brüllendem Schaupöbel rechnet doch wohl niemand zum „Spiel“? Oder sind Massenparaden uniformierter Hunderttausende im Gleichschritt unter Scheinwerferbeleuchtung „Spiel“? Die wilde Wut der Erwachsenen hat sogar Millionen unschuldiger Kinder mit der Heimat und dem Vaterhause auch das Glück fröhlichen Spieles geraubt. Das Spiel scheint geradezu abzusterben in diesem grausamen, lieblosen und friedlosen Jahrhundert. Zugleich aber ist dies 20. Jahrhundert auch das Jahrhundert der furchtbarsten Kulturvernichtung in allen Jahrtausenden der menschlichen Geschichte. Mißhandlung und Vertreibung von Wehrlosen, Länderverwüstung und Städtezerstörung hat es freilich auch in früheren Zeiten gegeben; aber kein früheres Jahrhundert hat diese Greuel so systematisch, so kaltherzig, so „wissenschaftlich“ verübt wie das unsrige. Im 19. Jahrhundert besuchten Neugierige und Wißbegierige gern die Burgruinen am Rhein, die Ruinen des Forums und des Kolosseums von Rom, die zerstörten Tempel der Akropolis und die Trümmerstätten am Nil und am Euphrat. Aber was bedeuten diese

winzigen Ruinen gegen die heutigen Zerstörungsbilder in Coventry und London, in Caën und Rotterdam, in Bologna und Milano, in Köln und Berlin, in Nürnberg und Wien, in Belgrad und Warschau, in Kiew und Leningrad, in Charkow und Stalingrad, in Hiroschima und Nagasaki? Alle diese Massenzerstörungen unserer Zeit wurden nur möglich durch einen tiefen Verfall der Moral, durch einen Kultus des Fanatismus und der Brutalität, durch eine bewußte Abkehr von den alten Idealen der Religiosität und der Menschlichkeit.

Besteht vielleicht ein innerer Zusammenhang zwischen der Kulturzerstörung im 20. Jahrhundert und dem gleichzeitigen Absterben des echten Spiels bei den Völkern der sogenannten „hohen Kultur“? Und bestand anderseits ein Zusammenhang zwischen der einstigen Kulturblüte in Athen und den Festspielen des Aischylos und Sophokles, zwischen der Kultur des „old merry England“ und den Schauspielen des Shakespeare? Stammen Spiel und Kultur vielleicht aus **einer** Wurzel, und sterben sie vielleicht gemeinsam, wenn man ihre Wurzel durchschlägt? Sollte es vielleicht auch für den, der heute der schwer leidenden menschlichen Gesellschaft dienen und helfen will, sinnvoll und wertvoll sein, über „Spiel und Kultur“ nachzudenken? Vielleicht könnte die gesellschaftswissenschaftliche Durchforschung der Vergangenheit auch hier — wie sonst so oft — fruchtbare Lehren für Gegenwart und Zukunft geben.

Die Anregung zu unserer Frage stammt von dem Buche „**Homo ludens**“ (Der spielende Mensch), das der berühmte holländische Kulturhistoriker **Huizinga** in Leiden 1938 in holländischer, 1944 in deutscher Sprache veröffentlicht hat. Selbstverständlich ist über das Spiel schon seit langer Zeit nachgedacht und geforscht worden. Ethnologen und Volkskundeforscher haben reichen Stoff dafür gesammelt; Physiologen und Psychologen haben versucht, das Spielen von Tier und Mensch zu „erklären“. **Huizinga** kennt und benutzt diese reiche ältere Literatur, geht aber weit über sie hinaus: er versucht, das „Spielelement“ in **aller** alten menschlichen Kultur nachzuweisen, er versucht zu zeigen, daß im Grunde **alle** menschliche Kultur „**im Spiel erwachsen** ist“, daß „**Kultur anfänglich gespielt wird.**“ „Homo ludens“, der spielende Mensch, ist der Schöpfer der Kultur, das ist **Huizingas** These, und sein Buch breitet vor dem Leser eine Fülle von Tatsachen aus allen Zeiten und Weltteilen aus, um diese kühne These zu beweisen. Es soll nun im Folgenden in erster Linie **Huizinga** selbst mit seiner umfassenden Gelehrsamkeit und seinem Gedankenreichtum zu Worte kommen; die Randbemerkungen, Ergänzungen und kritischen Einsprüche des Referenten werden stets besonders kenntlich gemacht werden.

Vielleicht gelingt es, damit schließlich auch auf die Fragestellung unserer Einleitung eine Antwort zu finden. Wir folgen der Kapiteileinteilung unseres Autors.

I. Wesen und Bedeutung des Spiels als Kulturererscheinung.

Huizinga gibt keine systematische Gliederung der mannigfachen Betätigungen, die als „Spiel“ bezeichnet werden. Aber viele gelegentliche Hinweise in dem Buche zeigen, daß der Autor folgende Scheidungen voraussetzt:

A) nach den Personen der Spielenden:

1. **Tierspiele und Säuglingsspiele** (noch ohne Sprache);
2. **Kinderspiele** (hier erscheinen Sprache und Rhythmus im Spiele);
3. **Spiele der Erwachsenen** (hier erscheint auch „kosmische Ergriffenheit“, religiöser Kultus der Gemeinschaft im Spiele).

B) nach der Zahl der Spielenden:

1. **Einsame Spiele** oder **synthetische Spiele** (von **Huizinga** nicht näher untersucht; es gehören hierher z. B. das einsame Spiel mit dem Ball und dem Kreisel, das einsame Rechenspiel und mathematische Spiel, auch das einsame Sammeln und Blumenpflücken, Wandern und Klettern, das einsame Spiel auf der Hirtenflöte, das einsame Gebet mit geöffneten oder gefalteten Händen oder mit dem Rosenkranz, auch einsames Zeichnen, Malen, Schnitzen und Formen);
2. **Paarspiele** oder **an'ithetische Spiele** (z. B. Ringkampf und Faustkampf, Wettlauf und Mensur, Wettspiele aller Art, Suchspiel und Greifspiel, Paartanz, Liebesspiel und Flirt, Paarspiele auf dem Spielbrett, mit Karten und mit dem Ball, u. a. m.);
3. **Gruppenspiele** (z. B. Jagdspiele, Fußball, „Gesellschaftsspiele“, Gruppentanz, Reigen, Chor, Quartett, Orchester, Bühnenspiel, Gruppenwanderung, gemeinsame Feier, gemeinsamer Gottesdienst, u. a. m.).

Den Paarspielen und den Gruppenspielen gehört **Huizingas** besonderes Interesse; sie sind „social“ wie die menschliche Kultur, die nach **Huizinga** „im Spiel erwächst.“

Eine dritte Scheidung der Spiele, die Gliederung in **Denkspiele** und **Aktionsspiele** (z. B. Rätsel und Bewegungsspiele), scheint bei **Huizinga** nicht vorzukommen.

„Spiel ist älter als Kultur“, mit diesem Satze beginnt **Huizingas** Buch. In der Tat, das Spiel lebt ja schon in der Welt der höheren Tiere; aber **Huizingas** Behauptung: „Tiere spielen **genau so wie Menschen**“, verdient Widerspruch: Tiere singen nicht im Chor, raten keine Rätsel und spielen nicht Schach, weil menschliche Vernunft und menschliche Sprache ihnen fehlen. **Säuglingsspiel** und **Kinderspiel** aber haben genaue Parallelen in der höheren Tierwelt.

„Spiel ist mehr als eine rein physiologische Erscheinung, es ist eine sinnvolle Funktion; jedes Spiel bedeutet etwas.“ Mit diesen Sätzen kommt **Huizinga** zu den mannigfaltigen Versuchen, das Spiel zu „erklären.“ Es gibt bekanntermaßen viele geistvolle Erklärungsversuche für das Spiel. Es soll triebhaft der Entlastung von einem Kräfteüberschuß dienen (z. B. die Jugendspiele!), oder der Entspannung nach den Anspannungen des Alltags (Spiele am Abend und am Festtag), oder es soll triebhafte Nachahmung sein (z. B. viele Kinderspiele), oder Vorübung für den Ernst des Lebens, oder Übung in der Selbstbeherrschung, oder Befriedigung von Tätigkeits- und Geltungsbedürfnissen (z. B. alle Wettkämpfe), oder unschuldige Ablenkung schädlicher Triebe, oder Befriedigung unerfüllbarer Wünsche durch eine Fiktion. Das sind alles wertvolle „Teilerklärungen“; sie können alle neben einander gelten. Das eigentliche Wesen des Spieles ist für **Huizinga** mit diesen „Teilerklärungen“ noch nicht gefunden. Warum gab die Natur den Tieren wie den Menschen das Spiel mit seiner Spannung und mit seiner Freude, mit seinem „Witz“?

Huizinga verzichtet zunächst darauf, das Spiel vollständig zu definieren. Er zieht es vor, einige Wesenszüge zu zeichnen, die sich in allem Spielen finden:

1. **Spiel ist Nichternst.** Obwohl oft sehr ernsthaft gespielt wird, steht das Spiel doch abseits vom „gewöhnlichen Leben“ (das heißt doch wohl von der Sorge um Nahrung, Kleidung und Obdach), auch außerhalb von Weisheit und Torheit, von Wahrheit und Unwahrheit, von Gut und Böse. Was der „homo ludens“ redet und tut, ist „bloß Spiel“, ist Gegensatz zum Ernst des Lebens; es ist „uninteressiertes Handeln.“

2. **Spiel ist freies Handeln**, ohne Zwang, unbefohlen, zum Vergnügen, physisch und moralisch „überflüssig“, Handeln mit Freude und aus Freude.

3. **Spiel braucht „Spielraum“ und „Spielzeit“**, es „spielt sich ab“ in festen räumlichen und zeitlichen Grenzen, manchmal in „geweihtem“ Raum und in „heiliger“ Zeit (Festspiele!) und immer in fester,

unabdingbarer Ordnung, mit „Spielregeln.“ Wird die feste Ordnung verletzt, durch den Fehlspieler, den Falschspieler, den Spielverderber, dann wird das Spiel „wertlos.“ In diesen festen Umgrenzungen und Regeln wurzelt die „Schönheit“ vieler Spiele der Jugend wie der Erwachsenen.

4. **Spiel enthält immer irgend eine Spannung**, eine Ungewißheit, eine Chance, es soll „glücken“; ist es geglückt, dann gibt es Befriedigung, Freude, Glücksgefühl.

5. **Menschliches Spiel führt oft zur Gründung von Dauerverbänden.** Aus Spielverbänden erwachsen Kultverbände, vielleicht auch politische Verbände.

6. **Der außergewöhnliche Charakter des Spieles führt zu Heimlichkeiten, zu Verkleidung, zu Ausgelassenheiten;** die Spieler springen damit bewußt auf Zeit hinaus aus der gewöhnlichen Welt ihres Alltags (z. B. im Maskenspiel, im Fasching, im Theater).

7. **Meist ist das Spiel entweder Kampf** („agon“ bei den Hellenen) oder **Darstellung, Schaustellung, Verbildlichung.** Im „kultischen Spiel“ soll dieser Kampf oder diese Verbildlichung weiterwirken auf Menschen und Götter, soll einwirken in den künftigen Verlauf des „gewöhnlichen“ Lebens. Spiele dieser Art sind „feierlich“ und „begeistert“; „der Kult pflöpft sich auf das Spiel auf“. Hier können „die Begriffe Ritus, Magie, Liturgie, Sakrament und Mysterium alle in den Geltungsbereich des Begriffes Spiel kommen“; das ist das „heilige Spiel“ im Sinne Platons („Gesetze“, Buch VII). So entstehen „Spiele der Schönheit und Heiligkeit, der Ausgelassenheit und der Verzückung“, wie alle kultischen Tänze, alle gemeinsamen Gesänge und Gebete. Echte „Ergriffenheit“ und bewußtes „Rolle spielen“ stehen dabei eng nebeneinander, Spiel und Fest sind mit einander verwachsen. Kinder, Primitive und Dichter sind in solchem „heiligen Spiel“ zu Hause.

II. Der Spielbegriff und die Worte für das Spiel.

Nach der Zeichnung aller dieser Wesenszüge wagt **Huizinga** (S. 45 der deutschen Ausgabe) doch endlich eine Definition des Spieles zu geben. Sie ist, wie fast alle wissenschaftlichen Definitionen, etwas kompliziert und steif, aber nach dem bisher Gesagten durchaus verständlich: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl

der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“. Nicht alle Völker haben für diesen umfassenden Begriff des „Spieles“ in ihrer Sprache ein einziges, allumfassendes Wort. Sie haben mehrere Worte für verschiedene Formen des Spielens, aber keinen Allgemeinbegriff. So hat das Sanskrit der alten Inder die Worte *kridati*, *nrt*, *divyati*, *lilayati*. So haben die Hellenen die Worte *paidiá* (*paizein*), *áthyrma*, *agon* und Wortbildungen mit dem Suffix - *inda* (z. B. *sphairinda* = mit dem Ball). So haben die Chinesen die Worte *wan*, *ascheng*, *sai*. So haben die Engländer die Worte *play*, *game*, *match*, *sport*. Auch manche Indianersprachen in Amerika zeigen ähnliche Mannigfaltigkeit. [Man könnte hier vielleicht auch das Türkische nennen, wo die Worte *oynamak* und *çalmak* nebeneinander stehen und die Worte *şaka* und *latife* eng benachbart sind.]

Auf der Gegenseite stehen die Völker, die einen einheitlichen, umfassenden Spielbegriff in ihrer Sprache haben, so die Römer in dem Worte *ludus*, die romanisch sprechenden modernen Völker in den Worten *jeu* (franz.), *giuco* (ital.), *juego* (span.), *jogo* (portug.), *joc* (rum.) — alles Ableitungen vom lateinischen *iocus* = Scherz —, die Skandinavier in den Worten *leg* und *leka* (verwandt mit dem gothischen *laikan* = springen) und die Deutschen in dem Worte *Spiel*. In einigen Ableitungen zeigen auch diese Sprachen mit umfassendem „Spiel“-Begriff auffällige Begriffsverengerungen. So ist im Deutschen der „Spielmann“ nur ein herumziehender Musiker, im Französischen der „jongleur“ (vom latein. *ioculator*) früher ein herumziehender Musiker, heute ein Gaukler = *soytari*. Andererseits gibt es auch Begriffserweiterungen, die über das Spielen von Tieren und Menschen weit hinausgehen. [So sprechen z. B. die Deutschen auch vom „Spiel“ der Wellen und Winde, vom „Spiel“ von Rädern und andern Maschinenteilen, vom „freien Spiel der wirtschaftlichen Kräfte“; auch vom „Spiel“ der Phantasie].

Weit verbreitet ist der erotische Nebensinn von Wörtern, die für das Spiel gebraucht werden. Erotischen Nebensinn hat z. B. das Sanskritwort *kridati*; im Holländischen ist das „speelkind“ ein Bastard, ein Kind des außerehelichen Liebesspieles. [Hier wäre auch das Lateinische zu nennen, wo von *ludus* = Spiel die Redensarten *virgini illudere* und *virginem ludificari* = eine Jungfrau schänden abgeleitet sind. Ebenso wird in der althebräischen Literatur berichtet: „Ismael spielte mit Isaak“ (Genesis XXI, 9, in der griechischen Übersetzung der Septuaginta), wobei ohne Zweifel homosexuelle Knabenliebe ge-

meint ist.) Es versteht sich von selbst, daß diese sprachwissenschaftlichen und sprachpsychologischen Beobachtungen zu umfassender weiterer Forschung reizen. Das weite Feld der afrikanischen Sprachen wird von **Huizinga** überhaupt nicht berührt. Die Sprachwissenschaften müßten für diese Frage mit der Gesellschaftslehre und der Ethnologie zusammenarbeiten.

III. Spiel und Wetteifer als kulturschaffende Funktion.

Der nun folgende Abschnitt enthält die Grundthese **Huizingas** (S. 75 f.): „Kultur geht durch einen Entwicklungsprozeß aus Spiel hervor“, „Kultur entsteht in Form von Spiel“, „Kultur wird anfänglich gespielt“, „Kultur wird in ihren ursprünglichen Phasen in den Formen und in der Stimmung eines Spiels aufgeführt“, „in der Zwei-Einheit von Kultur und Spiel ist das Spiel die primäre, objektiv - wahrnehmbare, konkret bestimmte Tatsache, während Kultur nur die Bezeichnung ist, die unser historisches Urteil dem gegebenen Fall anheftet“, **Huizinga** knüpft mit dieser seiner Grundthese an einen Gedanken von Leo Frobenius in der „Kulturgeschichte Afrikas“ an, führt ihn aber selbständig weiter. „Beim Fortschreiten einer Kultur“ (**Huizinga** S. 76) „tritt das Spielelement allmählich in den Hintergrund. Meistens ist es zu einem großen Teil in der sakralen Sphäre aufgegangen. Es hat sich in Wissen und Dichtkunst, im Rechtsleben, in den Formen des Staatslebens kristallisiert. Gewöhnlich ist dann das Spielhafte in den Kulturercheinungen ganz und gar in den Hintergrund getreten“. Der „Spieltrieb“ kann aber auch in Hochkulturen wieder vollkräftig werden, wie es **Huizinga** gegen Ende seines Buches besonders für die römische Kaiserzeit und für die westeuropäische Barock- und Rococo-Zeit (17. u. 18. Jahrhundert) nachzuweisen versucht.

Das eigentlich kulturschöpferische Spiel ist das „**soziale Spiel**“, das Spiel in Gruppen, und das antithetische Spiel einander gegenüberstehender Gruppen, das Spiel in „Parteien“, das „**Wetteifer-Spiel**“. Soziale Spiele sind also entweder Tanz, Aufzug, Schaustellung oder Wettstreit, Wettkampf (griechisch „agon“), manchmal bis zum blutigen und tödlichen Ende. Mit der „Wette“ hängt das „Wagnis“ aufs Engste zusammen, bis zum Wagnis des Lebens: das Spiel wird blutiger Ernst. **Huizinga** bringt ein Beispiel aus der Geschichte der Israeliten in der Bibel (II. Samuelis II, 14-16): je 12 junge Israeliten aus den Heeren der Heerführer Joab und Abner fechten ein Kampfspiel, das mit dem Tode aller 24 endet. [Beispiele dieser Art lassen

sich aus den Heldensagen vieler Völker bringen; in der Sage von den 4 Söhnen Haimons gibt es sogar ein Schachspiel mit tödlichem Ausgang.] Selbst bei den Festen der Hellenen in Olympia gab es „Zweikämpfe bis auf den Tod“. Scheinbar besteht hier ein Widerspruch zu **Huizingas** früheren Satze „Spiel ist Nichternst“; die Spielenden selbst nehmen ihren Wettkampf doch in der Regel sehr ernst, sie spannen alle Kräfte an, ihre Leidenschaften werden wach, und so wird ihr Spiel zuweilen zu blutigem Ernst. [Ich kannte einen ausgezeichneten Schachspieler, der fast nie ein Spiel verlor; wenn er aber einmal unterlag, dann brach er vor Schmerz und Zorn in Tränen aus.]

Die Außenseiter und Zuschauer nehmen an der „Einspielung“, der „illusio“ der Wettkämpfer nicht notwendig teil, sie können z. B. bei modernen Fußballspielen, Boxkämpfen, Pferderennen völlig kalt bleiben (aber wir wissen, daß bei solchen Spielen auch das zuschauende Publikum manchmal von Leidenschaften erfaßt wird und auf schiedsrichterliche Entscheidungen mit Excessen antwortet). Für die Spielenden selbst aber ist beim Wettspiel das „Gewinnen“ immer ein ernstes Ziel, das gewonnene Spiel bringt ihnen nicht selten äußere Ehre und Ruhm, immer aber bringt es dem Sieger Selbstbefriedigung, Siegerstolz, und manchmal auch einen symbolischen „Preis“ oder einen materiellen „Lohn“, einen Lorbeerkranz oder einen silbernen Becher oder eine goldene Münze. Selbst die lächerlichste „Wette“ des Alltags enthält alle wesentliche Züge dieses socialen Spiels; „Wettkampf“ ist ja in den mannigfachsten Gestalten möglich und üblich, als Wettkampf in Körperkräften, in Geschicklichkeit, im Wissen, im Glück, als Wettkampf des Reichtums und Wettkampf der Waffen, auch als Wettkampf in Prahlerei und Schimpferei. Selbst den Betrug nimmt man den Wettkämpfern manchmal nicht übel, wenn er nur geschickt durchgeführt wird und zum Erfolge führt, wie z. B. der Betrug der beiden Swinegel des Märchens beim Wettlauf mit dem Hasen, oder der Betrug des starken Siegfried beim Wettkampf zwischen Brunhild und Gunther im Nibelungenliede. **Huizinga** macht die unbestreitbar richtige Bemerkung, daß gemeinhin der Falschspieler weniger verachtet wird als der Spielverderber; denn der Falschspieler fügt sich wenigstens scheinbar allen Spielregeln, der Spielverderber aber mißachtet sie ganz offen, er will plötzlich „nicht mehr mitmachen“, er ist im Grunde „asocial“, er bricht aus der Spielgesellschaft aus. Die Wirkungen des Wettspiels reichen tief hinein in das moderne Gesellschaftsleben: aus der Wette ist die Versicherung entstanden, ebenso der Terminhandel an der Börse; der Kampf der Haussepartei und der Baissepartei an der Börse ist ein echter Wettkampf.

Huizinga bringt eine Fülle von Beispielen für die Wettkämpfe in primitiven und archaischen Kulturen. Manchmal kämpften Stammeshälften miteinander, manchmal Jünglinge und Mädchen, manchmal Gastgeber und Gäste. In Indien spielt das Würfelspiel hier eine große Rolle [auch bei den alten Germanen, wo sogar um Freiheit und Leben gewürfelt wurde]. Bei nordamerikanischen Indianern erscheint der „Potlatch“, ein Wettkampf im Verschenken und im Zerstören von Gütern; ähnliche Zerstörungswettkämpfe sind auch bei Melanesiern, Chinesen, Arabern nachweisbar. [Man kann hier auch an die Perlenzerstörung der Kleopatra und an die Banknotenverbrennung in Dostojewskis „Idiot“ erinnern; in England fand ich im Vergnügungspark einer Ausstellung eine „Schmeißküche“, in der die Gäste gegen eine Gebühr von $\frac{1}{2}$ Schilling im Wetteifer Porzellangeschirr zertrümmern durften!] Immer spielt bei diesen Wettkämpfen das Renommieren und der „Ruhm“ bei den Zuschauern die Hauptrolle. Auch die Freigebigkeit des Adels in ritterlichen Kulturen gehört wohl in diesen Zusammenhang; die Edelleute mußten nicht nur in der Tapferkeit, sondern auch in der „Milde“ (=Freigebigkeit) miteinander wetteifern, und bis ins 18. Jahrhundert wetteiferten die europäischen Fürsten, auch die kleinsten und ärmsten, miteinander in wirtschaftlich sinnloser und ruinöser Prachtentfaltung. [Der haushälterische Friedrich Wilhelm I. von Preußen († 1740) war wohl der erste, der diesen Renommier-Luxus bewußt aufgab; aber sein Regiment von „langen Kerlen“ in Potsdam, für deren Anwerbung er große Summen verschwendete, gehört wohl auch noch in diesen Zusammenhang].

Huizinga bespricht weiter die über die ganze Erde verbreiteten Prah- und Schimpfwettkämpfe, das „gaber“ im mittelalterlichen Frankreich, das „muakara“, „mufachara“ und „munafara“ bei den Arabern, den Höflichkeitwettkampf in China, die Trinkwettkämpfe der Germanen. [Diese Trinkwettkämpfe haben in Deutschland bei den Studentenverbindungen bis ins 20. Jahrhundert fortgelebt: es mußten von den Gegnern ein oder mehrere Glas Bier auf Kommando hinuntergespült und dann ein Stichwort ausgerufen werden; die ganze „Kneiptafel“ verharrte bei diesem Heldenkampf in feierlichem Stillschweigen!]

Jakob Burckhardt hat in der Ausbildung des Wettkampfes (des *agon*) einen besonderen Wesenszug der hellenischen Kultur gesehen; **Huizinga** beweist, daß er darin irrte: der Wettkampf findet sich in verschiedenen Formen bei allen Völkern der Erde. Vielleicht, meint **Huizinga**, hatten die Wettkämpfe anfangs immer einen sakralen Cha-

rakter; aber dieser Gehalt kann im Lauf der Geschichte ganz verloren gehen. Wettkämpfe bei Totenfeiern spielen in Homers „Ilias“ eine große Rolle; sie kommen aber auch noch bei den Makedonen Alexanders des Großen vor, hier in der wüsten Ausartung von Saufwettkämpfen: bei einer solchen Wettlauferei zu Ehren eines Toten tranken sich 41 Makedonen zu Tode! Auch der „Iudus“ der Römer ist anfangs stets sakral. Wenn in späterer Zeit nicht römische Bürgersöhne, sondern Gefangene, Verurteilte und Sklaven im römischen „Iudus“ kämpfen, so ist das eine Entartung; aber auch in dieser Spätzeit findet der „Iudus“ an einem heiligen Tage oder auf Grund eines Gelübdes oder zu Ehren eines Verstorbenen statt, hat den sakralen Charakter also nicht völlig verloren.

Aus Schaustellung und Wettspiel der Frühzeiten erwachsen Rhythmus, Musik, Harmonie und Schönheit. „Alles Mystische und Magische, alles Heroische, alles Musische und Logische und Plastische sucht Form und Ausdruck in edlem Spiel. Kultur beginnt nicht **als** Spiel und nicht **aus** Spiel, vielmehr **in** Spiel“ (Huizinga, S. 122). Unser Autor versucht nun, „das Spielelement der Reihe nach in den vornehmsten Kulturfunktionen aufzuzeigen“, im Recht, im Krieg, in der Wissenschaft, in der Dichtung, in der Philosophie, in der Kunst.

IV. Spiel und Recht.

Der Rechtshandel, sagt **Huizinga**, hat „in hohem Maße den Charakter eines Wettstreits“. Und dieser Wettstreit vollzieht sich auf geheiligtem Boden, in einem „Hofe“, in einem „heiligen Kreise“, „im gehegten und gebannten“ „Ding“. „Das Gericht ist ein richtiger Zauberkreis, ein Spielplatz oder Spielraum, in dem der gewohnte Rangunterschied zwischen den Menschen zeitweilig aufgehoben ist. Man ist da zeitweilig unverletzlich“. Der Absonderung vom Gewöhnlichen dient bis zur Gegenwart die Amtstracht der Richter. Vor diesen aus dem Gewöhnlichen herausgehobenen Richtern auf diesem geheiligten Platze kämpfen nun die Parteien und ihre Anwälte mit einander, heute nur mit Worten, in früheren Zeiten auch mit Waffen im gerichtlichen Zweikampf. Oft ist es den Richtern schwer, das Recht zu finden. Im archaischen Prozeß gab es darum oft Entscheidungen durch Urteil der göttlichen Macht, durch Los-Orakel, durch Ziehen von Stäbchen, durch Werfen von Steinen oder Stechen in die Blätter eines heiligen Buches. Glücksspiel und Gericht hängen in diesen frühen Zeiten also eng zusammen. Das „Alte Testament“ der Israeliten liefert viele Beispiele dafür, einige auch Homers „Ilias“ sowie die alten Überlieferun-

gen der Araber. Götter und Menschen werfen die Lose über Recht und Unrecht, über Leben und Tod; auch Wettlauf zur Entscheidung von Rechtsstreit kommt bei Hellenen, Germanen und Nubiern vor. Zivilprozesse mit Wetten („wager of battle“ und „wager of law“) waren in England bis ins 19. Jahrhundert rechtlich zugelassen. Beim Prozeß der Eskimos finden sich Liederwettkampf und Trommelwettkampf, über deren Ausgang dann die Zuhörer entscheiden; auch Faust- und Ringkampf kommen hier zur Rechtsfindung vor. Einiges vom alten „agon“ der Hellenen haben heute sogar manchmal die kunstvollen Reden unserer Rechtsanwälte.

Alle diese Tatsachen und Hinweise verdienen Beachtung; man könnte sie wohl auch noch ergänzen durch Hinweise auf die Rolle von Handschlag und Zuschlag bei civilrechtlichen Verträgen, auf die feierlichen symbolischen Bräuche bei Eheschließungen, auf die Anrufung Gottes im gerichtlichen Eide. Unzweifelhaft bestehen hier uralte Verbindungen zwischen Rechtsprechung und sakralem Spiel. Aber es wird dem aufmerksamen Leser nicht entgangen sein, daß **Huizinga** hier unter der Überschrift „Spiel und Recht“ tatsächlich nur von Spiel und **Rechtsprechung** oder **Rechtsfindung** handelt; für die Entstehung des Rechtes selbst liefert seine Theorie keinen Beitrag. Jede Rechtsprechung oder Rechtsfindung setzt selbstverständlich das Bestehen von „Recht“ bereits voraus (es braucht kein geschriebenes Recht zu sein). Die Menschen mußten Rechtsbewußtsein haben, ehe sie Rechtsentscheidungen — vielleicht wirklich anfangs in Spielformen — suchten. Übrigens setzt auch das Spiel selbst das Bestehen von „Recht“ voraus: denn die „Spielregeln“ und die Ordnungen für „Spielraum“ und „Spielzeit“, die **Huizinga** richtig als Wesenszüge jedes Spieles von Kindern und Erwachsenen (nicht von Tieren und Säuglingen) dargestellt hat, sind doch „Recht“, bindendes, zwingendes Recht; ohne dies „Recht“ kann das Spiel weder zustandekommen noch durchgeführt werden. Man könnte hier **Huizingas** These geradezu umkehren: nicht das Recht ist im Spiel entstanden, sondern das Spiel im Recht. Vom Säuglingsspiel abgesehen, das noch jeder menschlichen Vernunft entbehrt, ist jedes menschliche Spiel im Recht und mit Recht und durch Recht entstanden. Ich komme auf diesen Punkt in meinen allgemeinen kritischen Schlußbemerkungen noch einmal zurück.

V. Spiel und Krieg.

Kampf und Spiel scheinen nahe verwandt zu sein; schon die jungen Hunde spielen kämpfend miteinander, und jedes antithetische Spiel

trägt den Charakter des Kampfes. Kampfspiele wie die Turniere des Mittelalters sind allerdings keine echten Kriegshandlungen; aber auch die echten Kriegshandlungen haben, nach **Huizinga**, Jahrtausende hindurch Merkmale des Spieles an sich getragen — allerdings nur, soweit sie „innerhalb eines Kreises“ vorkamen, „in dem die einzelnen Glieder einander als gleichberechtigt anerkannten“. [**Huizinga** spricht, wie der Leser sieht, hier nur vom „geregelten Krieg“, nicht vom „ungeregelten“ gegen „Barbaren“, „Wilde“, „Teufel“, „Ketzer“ und „Heiden“; Feinde dieser Art ohne jede Rücksicht auf „Spielregeln“ umzubringen, haben sich auch Völker sogenannter „hoher Kultur“ zu keiner Zeit und in keinem Erdteil gescheut und geschämt!] Unter „Gleichberechtigten“ hatte der Krieg also Jahrtausende lang seine festen Regeln wie ein Spiel, beginnend mit der feierlichen Kriegserklärung. „Erst die **Theorie des totalen Krieges** verzichtet auf den letzten Rest des Spielmäßigen im Kriege.“ [Seit 1939 wissen wir: auch die **Praxis des totalen Krieges** hat mit Verachtung des „Völkerrechts“, mit Gefangenenermordung und Geiselermordung und mit Zerbombung unbefestigter und wehrloser Städte „die letzten Reste des Spielmäßigen im Kriege“ aufgegeben, selbstverständlich im Namen von „Kultur“, „Freiheit“ und „neuer Ordnung“!]

Am deutlichsten wird der „Spiel“charakter der älteren Kriegführung zwischen Gleichberechtigten im Zweikampf der Tapfersten, der erlesenen Vorkämpfer, der Führer und Fürsten. Dieser Zweikampf, der den Massen der Krieger den blutigen Kampf ersparen sollte, hatte überall den Charakter eines mit Waffenanwendung gesuchten Gottesurteils, ganz ähnlich dem processualen Loswerfen vor den Richtern. Zweikämpfe dieser Art kommen vor in der Kriegsgeschichte der Chinesen, der Hellenen, der Römer, der Germanen, der Araber und gewiß noch vieler anderer Stämme und Völker. „Besser, daß einer fällt als ein ganzes Heer“, heißt es einmal in der Geschichte der Merowinger auf dem Boden des heutigen Frankreich; es wird tatsächlich viele hundert Male in der Geschichte gesagt worden sein. Noch Kaiser Karl V. hat König Franz I. von Frankreich im 16. Jahrhundert „zweimal in aller Form zum Zweikampf herausgefordert, und dieser Fall war nicht der letzte.“

Der ritterliche Zweikampf hatte wie der gerichtliche Zweikampf als „Gottesurteil“ eine Wurzel im Sakralen, und selbst im Duell des 19. und 20. Jahrhunderts leben noch Reste davon fort. [Es wäre sonst unverständlich, daß Tötung im Duell von modernen Strafgesetzen viel milder bestraft wird als gemeiner Mord. Ein Duell aus dem 17. Jahr-

hundert ist für den ursprünglichen Sinn des Zweikampfes so kennzeichnend, daß darüber hiermit einigen Worten berichtet sei *). Ein brandenburgischer Oberstleutnant, Baron Truchsess von Waldburg, hatte 1684 den brandenburgischen Oberstallmeister General Baron von Pöllnitz schwer beleidigt und wurde zum Zweikampf gefordert. Die beiden Gegner trafen sich zu Pferde mit Sekundanten auf einer Wiese nahe bei Wien. Auf Anfrage bestätigte Waldburg die von ihm ausgesprochene Beleidigung, und Pöllnitz erwiderte, er wolle beweisen, daß der Beleidiger gelogen habe. Es kam zum Kugelwechsel, und Waldburg stürzte schwer getroffen vom Pferde. Nun fragte ihn Pöllnitz, ob er sein Unrecht jetzt eingestehe. Der Sterbende antwortete: „Ich bin sehr verwundet und bekenne, daß ich Euch Unrecht getan habe, und bitte, daß Ihr mir, gleich wie ich Euch, vergeben wollet.“ Darauf kniete Pöllnitz neben seinem Gegner nieder und sprach ihm fast eine halbe Stunde lang Worte aus der Bibel zu, „bis er endlich christlich verschieden“. Das Duell zwischen zwei Kavalieren gleichen religiösen Glaubens als Gottesurteil kann nicht deutlicher dargestellt werden! Übrigens hat noch Bismarck als preußischer Ministerpräsident in den 1860er Jahren in seinem berühmten „Konflikt“ mit dem preußischen Abgeordnetenhaus den Wortführer seiner Gegner, den Professor der Medizin Rudolf Virchow, zum Duell gefordert, aber Virchow lehnte als „aufgeklärter Bürger“ diese Herausforderung des „Junkers“ ab — im Sinne des alten ritterlichen Kampfspiels und Gottesurteiles war Virchow hier ein „Spielverderber“!

In der Praxis der Kriegführung ist der (nach **Huizinga**: ursprüngliche) „Spiel“charakter des Kampfes allerdings auch vor dem „totalen Krieg“ oft verloren gegangen; die „Spielregeln“ wurden verletzt, der „Ehrenkodex“ oder das „Völkerrecht“ wurden nicht beachtet, und viele Fälle von Friedensbruch, Überfall, Plünderung und Mord an Wehrlosen zeigen nichts vom „ritterlichen“ Kampfe. Doch enthält die Kriegsgeschichte von China und Japan, von Hellas und vom christlichen Europa, ja sogar die Geschichte der Kämpfe zwischen Christen und Islamiten in den „Kreuzzügen“, nicht wenige „ritterliche“ Einzelzüge, also wirkliche Beachtung der anerkannten „Spielregeln“ des Krieges, und auch im 1. Weltkriege war dergleichen auf beiden Seiten nicht selten. Gegenbeispiele rohester Ausrottungskriege liefern die alten Assyrer und Babylonier; furchtbare Gegenbeispiele enthält auch die Kolonialgeschichte der „christlichen“ Völker, die sich gegenüber den

*) **Vehse**: Geschichte des Preußischen Hofes, Stuttgart 1901, Band I, S. 37-38.

„Barbaren“ und „Heiden“ meist sehr unchristlich verhalten haben. Von der weit verbreiteten romantischen Idealisierung des sogenannten „Mittelalters“ (des kirchlichen Jahrtausends) hat sich übrigens auch **Huizinga** nicht völlig fern halten können; in Wirklichkeit haben hier „ritterliche“ Kampfesitten und rohe Gewalttaten wohl immer nebeneinander gestanden.

Für **Huizinga** Grundthese, daß „Kultur im Spiel erwachsen“ sei, gibt dies Kapitel „Spiel und Krieg“ meiner Ansicht nach keine zwingenden Beweise. Denn die „Kriege unter Gleichberechtigten“ mit „ritterlichen“ Spielregeln sind geschichtliche Vorgänge, die bereits reichen Kulturbesitz voraussetzen: ohne Recht und Verträge, ohne gemeinsame Bräuche oder gemeinsamen religiösen Glauben sind sie undenkbar. Der **ursprüngliche** Krieg wurde nicht „gespielt“; er war wilder bewaffneter Raub, und sogar die heutigen sprachlichen Ausdrücke deuten darauf noch vielfach hin (z. B. das deutsche „Krieg“, das rumänische „rasboi“). Recht und Religion haben immer wieder versucht, diese Gewalttaten irgendwie zu „regeln“ und ihrer Leidenschaftlichkeit Grenzen zu setzen; aber die dabei entstehenden „Spielregeln“ für den Krieg waren nicht „Elemente der Kultur“, wie **Huizinga** meint, sondern ihre Früchte.

VI. Spiel und Wissen.

Für die Menschen der Frühzeit bedeutete Wissen von der Natur, ihren Kräften und ihren Vorgängen eine „Zaubermacht“; „jede einzelne Kenntnis war heilige Kenntnis.“ Darum „wetteifert man bei den heiligen Festen in solchem Wissen“, und der Rätselwettstreit wird zum kultischen Gesellschaftsspiel. Rätselfragen über den Ursprung und den Aufbau der Welt finden sich z. B. in den indischen Liedern des Rigveda. [Auch die arabische Königin von Saba, die den König Salomo in Jerusalem besucht, legt ihm Rätselfragen vor.] Heilige Rätsel dieser Art haben oft einen gefährlichen Charakter; wer sie nicht lösen kann, der kann das Leben verlieren, wie im Rätselwettkampf zwischen Kalchas und Mopsos in der hellenischen Sage. [Auch auf die gefährlichen Rätsel der Sphinx in der Oidipus-Sage und der Turandot könnte man hier verweisen.] In der isländischen Edda sind solche „Halsrätsel“ nicht selten. Manche dieser heiligen Rätsel sind zweideutig; die erste Lösung ist naturphilosophisch, die zweite ist obscön. [Solche zweideutigen Rätsel stellte noch im 19. Jahrhundert der katholische Prediger Zacharias Werner auf der Kirchenkanzel in Wien.] Gelehrte Rätselkämpfe dieser Art leben fort in den wissenschaftlichen

Disputationen des Mittelalters und der Renaissancezeit. **Huizinga** verweist auf viele literarische Niederschläge dieses wissenschaftlichen Rätselspiels von Indien, Baktrien und Persien bis nach Island; auch die sogenannten „Sicilianischen Fragen“ Kaiser Friedrichs II. an Ibn Sabin aus Marokko (13. Jhdt.) gehören in diesen Zusammenhang. Das Wort „Problem“ (griech. Problema = das Vorgeworfene) hat hier wohl seinen Ursprung. In der frühen hellenischen Philosophie sind Zenon und Herakleitos („der Dunkle“) Vertreter dieser in Rätseln sprechenden ältesten Naturwissenschaft. Man darf wohl sagen, daß Huizinga in dieser Verbindung zwischen Rätselspiel und ältester Naturwissenschaft eine wichtige Entdeckung gemacht hat.

VII. Spiel und Dichtung. — VIII. Die Funktion der poetischen Formgebung.

Die Zusammenhänge zwischen Spiel und Dichtung sind seit Langem bekannt und anerkannt. Das Dichten, sagt **Huizinga**, „ist in der Spielsphäre geboren und bleibt immerfort in ihr zu Haus. „Poesis“ „ist eine Spielfunktion“. „Dichtung steht jenseits vom Ernst, auf jener ursprünglicheren Seite, wo das Kind, das Tier, der Wilde und der Seher hingehören, im Felde des Traums, des Entrücktseins, der Berauschtigkeit und des Lachens“. Der Dichter ist „ein von Gott Erfüllter“ und „ein Wissender“, ist „vates“ (lat. = Prophet) und „sair“ (arab. = Wissender). Von diesem ursprünglichen Dichter stammen nicht nur die Kunstdichter der späteren Zeit; auch Propheten, Wahrsager, Philosophen, Gesetzgeber, Demagogen, Sophisten und Rhetoren stammen von ihm. Die Poesie ist „in jeder blühenden lebendigen Kultur“ „eine vitale, eine sociale und liturgische Funktion“. „Die Dichtung wird im Spiel und als Spiel geboren“, sie ist „ein geweihtes Spiel“. Auch „das Spiel der Anziehung und des Wiederabstoßens von Jünglingen und Mädchen im Wettstreit von scherzendem Scharfsinn“ ist ursprüngliche Funktion der Dichtung; Wechselgesang mit Antithesen und Wortspielen kennzeichnet diese Dichtung des Wortwettkampfes. Oft werden dabei landläufige Sprichwörter benutzt, oft kämpft man in reiner Improvisation. Ostasien, Indonesien, die Provence [auch Oberbaiern] liefern Beispiele für diesen improvisierenden poetischen Liebeswettkampf. Daneben stehen die poetischen Rätsel, die poetischen Katechismen, die poetischen Lehrsprüche, die poetischen Rechtsregeln; „überall geht der literarischen Prosa die poetische Form voraus.“ Alle diese Dichtung „erwächst im Spiel: im heiligen Spiel der

Gottesverehrung, im festlichen Spiel der Werbung, im streitbaren Spiel des Wetteifers mit Prahlern, Schimpf und Spott, im Spiel des Scharfsinns und der Fertigkeit.“ Alle Mythen der Völker sind poetisches Spiel, gewiß ernsthaft, aber vielleicht „niemals ganz ernst“, erfüllt von der grotesken Freude der Primitiven an Absurditäten und Übertreibungen, in ihrer zügellosen Phantasie oft schlechthin geschmacklos. Alles dies gilt ebenso für Inder, Hellenen und Germanen wie für Afrikaner, Australier und Amerikaner.

Formen und Motive der älteren Dichtung sind auf der ganzen Erde einander nahe verwandt, manchmal erscheinen sie geradezu identisch; auch das hängt für **Huizinga** mit dem Spielcharakter der Dichtung zusammen. Jeder Poet will den Hörer (und später den Leser) im Spiel mit Worten und Bildern spannen. Darum spricht er kunstvoll, mit lebensvollen, im Alltag noch unverbrauchten Bildern, in archaischer Zeit oft rätselvoll: der Poet spielt mit den Worten und Bildern seiner Sprache! Huizinga bringt Beispiele aus der bildhaften und rätselvollen Dichtersprache des alten Island — er hätte solche Beispiele auch aus moderner Lyrik vieler Kulturvölker bringen können. Die weitverbreiteten allegorischen Personifikationen in den alten Mythendichtungen sieht **Huizinga** nicht als echte Figuren des Glaubens an, sondern als poetische Spielfiguren, wie die Tiergestalten im Totemismus mancher Völker. Auch der Reim, die Alliteration, der Rhythmus, der Satzparallelismus, das Distychon sind Spielformen; ohne die ursprüngliche Qualität des Spieles ist überhaupt keine Dichtung zu verstehen. Die Lyrik, der Zauberspruch und der Orakelspruch behalten die Spielform am reinsten; hier können höchste Weisheit und völlige Sinnlosigkeit der klingenden Worte dicht benachbart sein, hier spricht der Dichter im Spiel der Worte „unsinnig kühn“, er schreckt vor Maßlosigkeit so wenig zurück wie das Kind und der Geisteskranke. [Man erinnere sich der Hexensprüche in Goethes „Faust“! Zum „Eimaleins“ der Hexe bemerkt Faust:

„Mich dünkt, die Alte spricht im Fieber“,
und Mephistopheles entgegnet:

„Das ist noch lange nicht vorüber,
Ich kenn' es wohl, so klingt das ganze Buch.
Ich habe manche Zeit damit verloren,
Denn ein vollkommener Widerspruch
Bleibt gleich geheimnisvoll für Kluge wie für Toren.“]

Auch das Drama, das ebenfalls als religiöses Festspiel geboren ist, behält bis in die Gegenwart Zusammenhänge mit dem Spiel. [Man

braucht hier nur an die Dramen von Hugo v. Hofmannsthal, Maurice Maeterlinck oder Paul Raynal zu denken.] Nur im Epos geht der Spielcharakter verloren, wenn es nicht mehr von Rapsoden vorgetragen, sondern nur noch gelesen wird.

Von dem Reichtum der **Huizingaschen** Darstellung zum Thema „Spiel und Dichtung“ gibt der vorstehende Bericht nur ein schwaches Bild; man wird dem Autor hier ohne Rückhalt zustimmen dürfen.

IX. Spielformen der Philosophie.

Schaustellung und Wettkampf kennzeichnen auch das Auftreten der ersten hellenischen Philosophen, der „Sophisten“. Hippias aus Elis (in der Darstellung Platons) kann hier als Musterbeispiel gelten: Er ist „Vielwischer, Gedächtnisakrobat und Tausendkünstler“, er prahlt und er fordert seine Zuhörer heraus. Manche Sophisten treten wie moderne Preisboxer auf und fordern für ihre wissenschaftlichen Vorfürhungen entsprechende Honorare. Der Sophist Gorgias nennt sein „Lob der Helena“ selbst ein „Spiel“ (paignion). Die Trugschlüsse, Scherzfragen und Fallstrickfragen der Sophisten sind die Nachfolger der uralten Rätselfragen. Sokrates und Platon kämpfen gegen diese spielerische Philosophie, setzen sie in ihren Dialogen aber doch in vertiefter und veredelter Form fort (Parmenides!). Später sind die Rhetoriker echte Nachfolger der Sophisten, und im kirchlichen Jahrtausend (Mittelalter) die katholischen Scholastiker; die islamische Theologie kennt dieselben schulmäßigen Wettkämpfe wie die christliche Theologie des Mittelalters. Auch das 17. und 18. Jahrhundert sind im Abendlande reich an philosophierenden Federkriegen (für und gegen Aristoteles, Newton, Wolf, für und gegen die Freimauerei, usw.), und im 19. Jhd. hat Friedrich Nietzsche die Wortspielkunst der Sophisten erneuert. Vielleicht kann die Philosophie „die Sphäre des Spieles“ niemals ganz verlassen. [Wissenschaftliche Polemik und professorale Rechthaberei sind, insbesondere seit das Abendland seine Universitäten hat, niemals zur Ruhe gekommen, nicht nur in der Philosophie engeren Sinnes, sondern in allen „vier Fakultäten“; ohne Zweifel hat dies Gelehrtengezänk vieles mit den Prah- und Schimpfwettkämpfen primitiver und archaischer Zeiten gemeinsam. Nomina sunt odiosa — jeder Fachmann kennt in seiner Wissenschaft eine Reihe solcher kampftüchtiger Worthelden!]

Ergänzend darf man vielleicht sagen, daß auch die reine wissenschaftliche Forschung nicht selten Züge echten Spieles zeigt. Das gilt nicht nur für viele Experimente in der Wissenschaft, es gilt auch oft

für das wissenschaftliche Spüren und Sammeln, und manchmal für den Aufbau von wissenschaftlichen Terminologien und Systemgebäuden. Der Forscher selbst wird dies für seine Arbeit freilich niemals zugeben; aber Kritiker und Gegner werfen ihm nicht selten vor, seine Arbeit sei „reine Spielerei“. Unbestreitbar ist, daß große Zweige der Technik aus dem Spiel entstanden sind, z. B. die Technik des Dampfes und der Elektrizität; die Technik des Flugzeuges wurde aus dem kindlichen Spiel mit dem Drachen entwickelt. Die Technologie liegt **Huizinga** fern; es würde wohl lohnen, wenn zu seiner Ergänzung ein sachkundiger Forscher das Thema „Spiel und Technik“ bearbeitete.

X. Spielformen der Kunst.

Der Zusammenhang zwischen Spiel und **Musik** ist vielleicht noch enger als der zwischen Spiel und Dichtung. In vielen Sprachen (im Arabischen, im Französischen, in den germanischen und in einigen slavischen Sprachen) heißt „Spielen“ im engeren Sinne Instrumentalmusik machen. Der deutsche „Spielmann“ ist ein Musikant. Die Musik ist irrational wie das Spiel, man übt sie, wie das Spiel, ohne Rücksicht auf materiellen Nutzen, und „Rhythmus und Harmonie sind in vollkommen gleichem Sinne Faktoren des Spieles und der Musik.“ „Aller echte Kult wird gesungen, getanzt und gespielt“. Das Musizieren in freien Stunden gilt bei den hellenischen Denkern als edles, rühmliches Spiel; nur den Berufsmusikanten schätzen sie gering, eine Auffassung, die sich bis ins 19. Jahrhundert behauptet. Erst mit der Romantik beginnt die heute übliche Verehrung von Musikern und Musikdirigenten. [Es ist in der Tat ein großer Unterschied zwischen dem Spiel, das man selbst zur Freude oder zur Entspannung spielt, und jenem andern Spiel, das man sich von andern gegen Bezahlung vorspielen läßt. Dies gilt ebenso für die Musik wie für das Theater, für den Tanz und sogar für Fußballspiel und Rudersport].

Eng verwandt mit der Musik ist der **Tanz**, eines der reinsten Spiele. Reigentanz, Figurentanz und Solotanz sind zu allen Zeiten und bei allen Völkern die echten Tänze; das Vorwärtsschieben von Paaren, das heute als „Tanz“ ausgegeben wird, ist wohl nur Symbol von Kulturerschaffung oder Kulturverarmung.

Die sogenannten „**bildenden Künste**“ — die Architektur, die Bildhauerei, die Töpferei, die Malerei — gehörten für die Hellenen nicht in den Bereich der Musen; man zählte sie zum Handwerk. In der Tat fehlt diesen Künsten der Charakter des Spieles durchaus; es gibt bei ihnen kein freies, begeistertes oder feierliches Handeln wie in Dich-

tung, Musik und Tanz, sondern nur zielbewußte, an den Stoff gebundene, in der Regel ökonomisch rechnende „Arbeit“. Echte Spielfreude kann hier nur im Ornament wirken, daneben in der karikierenden Zeichnung oder in der Gestaltung von Tanzmasken.

Alles Handwerk hat ein wirkliches Spielelement in seinen Wettbewerben, in den Lehrlings- und Gesellenprüfungen, in der Gestaltung der Meisterstücke und Preisarbeiten. Wer sich in diese Wettbewerbe nicht einfügen will, wer Außenseiter bleibt, ist ein echter „Spielverderber.“ Doch die alltägliche Handwerksarbeit selbst liegt „ganz außerhalb der Sphäre des Spieles“: der „homo faber“, der Werkzeugerschöpfer, der „workman“, ist kein „homo ludens“, kein Mensch des Spieles, der Schaustellung und des Wettkampfes, kein Poet oder Prophet.

XI. Kulturen und Perioden unter dem Gesichtspunkte des Spieles. —

XII. Das Spielelement in der heutigen Kultur.

Huizinga beginnt noch einmal mit seiner Grundthese: „Kultur in ihren **ursprünglichen** Phasen wird gespielt, sie entfaltet sich in Spiel und als Spiel.“ Aber gibt es auch in späteren Kulturperioden „spielmäßige Elemente“? **Huizinga** untersucht das zuerst für das Zeitalter des Augustus und die anschließenden Jahrhunderte der römischen Kaiser. Wenn Virgilius und Horatius die Aera des Augustus in ihrer Dichtung verherrlichten, „spielten sie ein Spiel von Kultur“. In der Zeit der späteren Kaiser sieht **Huizinga** den Bau prunkvoller Städte mit Cirkussen und Theatern, Bädern, Hallen und Tempeln — selbst am Wüstenrande! — als „spielerisch“ an; auch die Nachgiebigkeit der Kaiser und der Reichen gegen den Schrei der hauptstädtischen Massen nach „Brot und Spielen“ zeugte nicht etwa von Caritas, von echtem Fürsorgewillen, sondern war renommistisch, war ohne Ernst, war „Spielgesinnung“. In den Pferderennen im Hippodrom von Byzanz hat diese spätrömische Spielgesinnung noch lange fortgelebt; ihr letzter Ausläufer sind die Stierkämpfe im modernen Spanien.

Reich an Spielgesinnung war dann nach **Huizinga** das kirchliche Jahrtausend in Europa, das „Mittelalter“, mit seinen derben Volksspielen, mit dem Minnesang, mit den pomphaften Turnieren der Ritter, mit der Feierlichkeit des Zunftbrauches und des Schullebens; dem Ausklang dieses Jahrtausends hat **Huizinga** ein eignes Buch gewidmet („Herbst des Mittelalters“, 4. Aufl. Stuttgart 1938).

Neues Spiel beginnen dann die gesellschaftlichen Eliten Europas in der Periode der Renaissance und des Humanismus (15./16. Jhdt.).

Die ganze Pracht dieser Zeit ist „eine fröhliche und feierliche Maske-
rade im Schmuck einer phantastischen und idealen Vergangenheit“. Den
reinsten Ausdruck dieses Spielgeistes findet **Huizinga** bei Ariosto.
Es scheint, daß **Huizinga** die Renaissance für eine Art von romanti-
scher Bewegung ansieht, in der die hellenisch-römische Antike idea-
lisiert wurde (das Wort „Romantik“ wird von **Huizinga** in diesem
Zusammenhang aber nicht ausgesprochen). Auch Erasmus von Rotter-
dam, Rabelais, die Königin von Navarra und selbst die humanistischen
Rechtsgelehrten zeigen dies Spielelement der Renaissancezeit. [Man
könnte hier auch auf die seltsamen Versuche der Humanisten verwei-
sen, ihre deutschen, französischen, englischen, dänischen, schwedi-
schen, tschechischen und polnischen Namen lateinisch oder griechisch
umzuformen oder ins Lateinische oder Griechische zu übersetzen; das
war gewiß echtes Spiel ernsthafter Gelehrter!]

Besonders spielerisch war nach Huizinga das Barockzeitalter
(17. und Anfang des 18. Jhdts.), ebenso in seiner bombastischen und
geschwollenen Architektur wie in den üppigen Bildern von Rubens,
im Pathos seiner Bücher und Buchwidmungen wie im Pathos seiner
Kleidung mit ihren Bändern und Spitzen, mit Prunkmänteln und riesi-
gen Lockenperücken.

Dem Barock folgte im 18. Jahrhundert das Rococo. Hier spielte
die Oberschicht West- und Mitteleuropas mit verschnörkelten Archi-
tektur- und Möbelformen, mit Meißener Porzellan und mit Schäferidyl-
len, sie schwärmte für alles mögliche Exotische, für Türken und Chine-
sen, für Indianer und Südseeinsulaner, sie spielte in der Diplomatie
und sie spielte in Geheimen Gesellschaften — bis die große franzö-
sische Revolution den Resten dieser spielerischen Welt ein blutiges
Ende bereitete.

Es folgten die Perioden der Empfindsamkeit und der Romantik,
die wiederum manche spielerische Züge zeigen. Man könnte hier
außer auf Goethes „Werther“ auch auf die Romane und Novellen von
E. Th. A. Hoffmann verweisen, noch mehr auf die Werke von Jean
Paul. **Huizinga** selbst weist auf Diderot hin, der für den süßlichen Maler
Greuze schwärmte, und auf Napoleon I., den die romantischen Ge-
dichte Ossians begeisterten.

Im 19. Jahrhundert geht der europäischen Kultur dieser Spiel-
geist fast ganz verloren. „Europa zieht das Arbeitskleid an“, „die
Kultur wird ernst.“ Nur die Frauentracht zeigt im 19. Jhd. noch spie-
lerische Züge; die Männertracht (die in Europa in den vorhergegan-
genen Jahrhunderten wilde Excesse beging, weit wildere als die da-

malige Kleidung der Frauen) wird jetzt sachlich, farblos und erstarrt schließlich fast völlig; nur die goldgestickten Diplomatenfräcke und das „bunte Tuch“ der Soldaten ragen noch aus dem spielerischen 18. in das ernste 19. Jahrhundert hinein. Selbst das alte fröhliche Wettspiel der Jugend wird „versachlicht“: der disciplinierte „Sport“ wandert von England nach dem Kontinent hinüber! Eine „kulturschöpferische“ Leistung kann **Huizinga** diesem „vollkommen weihelos“ gewordenen Spiel der Sportleute nicht mehr zuerkennen; selbst beim modernen, toderntesten Schachturnier und beim modischen Bridgespiel vermißt er ganz die harmlose Kindlichkeit des alten echten Spieles. Der Sport hat das Recordstreben gezüchtet, das dem alten echten Spiele fehlte; im Olympia der Hellenen gab es Sieger, aber keine Rekorde. Die moderne Künstlerverherrlichung führt zum „Snobismus“ im europäischen Publikum, die Künstlergruppen selbst aber, die einander befehlen, haben nichts mehr von der Naivität der älteren Kunstgestaltung. Einiges Spielerische lebt wohl noch in der Wissenschaft, so beim Experimentieren, beim Begriffsspiel der Juristen, auch in der neuerdings üblich gewordenen „leichtsinnigen Anwendung der Freudschen Terminologie durch Befugte und Unbefugte“. Aber Alles in Allem gesehen ist der Gegenwartskultur das noch im 18. Jahrhundert so lebendige Spielelement verloren gegangen.

Als Ausnahmeerscheinungen nennt **Huizinga** die unverkennbaren Spielformen des britischen Parlamentslebens, auch der Kandidaten-nominierung bei den Präsidentenwahlen der USA. Wo die Politik noch solche Spielelemente enthält, zeigt sie auch noch echten Humor; aber in den Ländern des europäischen Kontinents ist die Politik ernst, verbittert und humorlos geworden. Mit dem „schamlosen Bekenntnis“ moderner Staaten „Pacta non sunt servanda“ (= Verträge sind zum Brechen da) geht auch der Außenpolitik jede Föhlung mit dem alten edlen Spiel verloren; „damit verfällt die Gesellschaft in Barbarei und Chaos.“ „Wahre Kultur fordert immer und in jeder Hinsicht „fair play“. Der Spielverderber bricht die Kultur selbst!“ Es besteht kein Zweifel darüber, wen **Huizinga** im Auge hatte, als er 1938 diese Sätze schrieb. Und ebenso, wenn er fortfuhr: „Das echte Spiel schließt alle Propaganda aus. Es hat sein Ziel in sich selber. Sein Geist und seine Stimmung sind frohe Begeisterung.“ Wer sich den Spielregeln des völkerrechtlichen Systems entzieht, so sagt er an anderer Stelle, der „muß als Spielverderber aus der Gemeinschaft verbannt werden“. Die Geschichte hat diesen Satz des Geschichtsphilosophen bald in blutigem Kampf verwirklicht.

Zur Kritik Huizingas.

Huizingas Buch endet mit einer herben Kulturkritik: die Gegenwart ist arm an Spiel und darum arm an harmloser Freude, an Glück, an Humor, an kulturschöpferischer Kraft. Es sei vorerst gestattet, diesem pessimistischen Bilde unserer eignen Zeit das reichste Bild lebensvoll spielenden Volkslebens entgegenzustellen, das es in der Weltliteratur gibt, Goethes „Faust“. In diesem bald heiteren, bald tief tragischen Schauspiel, das etwa in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts in Deutschland „spielt“, werden so gut wie alle Spielformen des Lebens entweder wenigstens erwähnt oder selbst auf der Bühne vorgespield: Jugendspiele, Versteckspiel, Tanz, Chorgesang und Instrumentenspiel, Maskenspiel, Mummenschanz und Karneval, Schönbartspiel, spielerische Papstwahl und andres Spiel beim Trinkgelage, Doctorschmaus, Würfelspiel, Kartenspiel, Taschenspielerei, Hokus-pokus und Zauberei, Zauberschlüssel und Hexeneinmaleins, Blumenorakel, Puppenspiel, Komödie, Schauspiel und Trauerspiel, Rätselspiel und Wette, Liebesspiel verliebter Paare und Rauhhandel in der Dorfschänke. Gott selbst wettet mit dem Teufel, und der Teufel wettet mit dem Dr. Faust. Faust spielt mit der schönen Helena ein Reimspiel. Zwei bunte Walpurgisnächte, auf dem Brocken in Deutschland und am Peneios im Zauberland Thessalien, schieben sich zwischen die tragischen Geschehnisse des Dramas ein. Fausts Erscheinen am Kaiserhof führt mitten in ein großes höfisches Spiel hinein, in dessen Feuerzauber der große Spieler Mephistopheles das Papiergeld erfindet — ein echtes Teufelsspiel! Gesang erklingt durch die ganze Tragödie, die Sterne singen, die Engel, himmlische und höllische Geister, fromme Beter und Anachoreten, Soldaten, ein Turmwächter, Bauern, Bettler, Studenten, Maskierte aller Art, Hexen, Sirenen, selige Knaben und Büberinnen im Himmel, ein Chorus mysticus, das fromme Gretchen und der böse Teufel; nur Faust selbst singt nie, bis auf ein einziges Mal im wüsten Taumel der Walpurgisnacht beim Tanz mit einer Hexe, niemals singt auch Faustens gelehrter, aber vertrockneter Famulus Wagner, und niemals die akademischen Schüler dieses verstaubten Professors.

Während Faust, der nie rastende und nie befriedigte Grübler, nur ein einziges Mal — auf dem Hexenberg — zu singen und zu tanzen versucht und niemals im frohen Rausch des Spieles versinkt, ist sein böser Dämon Mephistopheles ein ewiger Spieler in immer wechselnder Vermummung: er erscheint als Hund, als fahrender Scholast, als Junker, als Professor, als Lieferant der schönsten Wei-

ne, als reisender Kavalier, als Liebhaber, als Narr, als Thersites, als verkörperter Geiz, als Zaubermeister, als Phorkyas, als Heerführer, als Seeräuber, als Aufseher beim Grabenbau und zuletzt als erfolgloser Seelenfänger (wie schon bei seinem ersten Auftreten vor Gott im Himmel). Mephistopheles ist „sehr gewohnt, incognito zu gehen“, er geht als „Kavalier“ „mit falschen Waden“, und die Lancierung des Papiergeldes am Kaiserhofe ist sein Meisterstück in der Falschspielerei!

Faust ist der niemals Spielende und Mephistopheles ist der immer Spielende; rings um dies gegensätzliche Paar bewegt sich im Spiel die gesamte herrschende Klasse: „Die **Damen** geben sich und ihren Putz zum besten und spielen ohne Gage mit“, der **Pfarrer** „ist ein Komödiant“, der **Redner** ist ein „schellenlauter Tor“, der **Historiker** ist ein Puppenspieler, der **Chemiker** spielt Arzt „mit höllischen Latwergen“, der **Philosoph** spielt mit Begriffen, der **Jurist** spielt mit Gesetz und Rechten, der **Theologe** spielt mit Worten, der **Arzt** spielt lüstern mit den Weibern, die **Bürgerfrau Marthe** spielt trauernde Witwe, die **Hofgesellschaft** spielt ein großes Maskenfest im Angesicht des Staatsbankrotts, und der hilflose und gedankenlose **Kaiser** spielt den „großen Pan“. Die herrschenden Klassen spielen, aber die Armen und Kleinen in ihrer engen Welt kommen selten zum Spiel, wie Gretchen und ihr Bruder Valentin, wie Philemon und Baucis; die Bauern können nur am Sonntag unter der Dorflinde tanzen, singen und spielen!

„Spiel und Kultur“ — das Werk des großen Dichters zeigt uns ihre enge Verflochtenheit in einem großen blühenden Volkskörper, aber freilich mit bedeutsamen Unterschieden zwischen Oberklassen und Unterschichten der Gesellschaft, zwischen Alters- und Berufsgruppen (Unterschiede, die in **Huizingas** Buche nicht ganz so deutlich werden). Gespielt wird offenbar in jeder Kulturgesellschaft, bald harmlos und naiv, bald abgezirkelt und raffiniert, bald aus Freude und bald zum Betrug, bald heilig und bald teuflisch. Spiel und Kultur gehören offenbar wirklich untrennbar zusammen, und das Spiel durchwirkt das sociale Leben der Menschen von der Geburt bis zum Tod, vom Wiegenfest bis zur Totenfeier. Aber ist die menschliche Kultur wirklich „in Spiel erwachsen“, wird menschliche Kultur wirklich in ihren Anfängen immer „gespielt“?

Ich habe schon früher darauf hingewiesen, daß für die Kulturbereiche des Rechtes und des Krieges **Huizingas** Grundthese schwerlich richtig ist: die **Rechtsprechung** mag in „Spielformen“ entstanden sein, aber sie setzt Existenz des **Rechtes** immer voraus; der Krieg mag im Laufe der Geschichte durch „Spielregeln“ gebunden worden

sein, aber er ist nicht in und mit diesen Spielregeln entstanden, sondern in und mit unregelter Gewalt, und wenn ihn Regeln später zu bändigen versuchten (nur teilweise überdies und in der Praxis leider meist sehr schwächlich), dann setzten diese Regeln doch auch wieder die Existenz des Rechtes, eines der höchsten Kulturgüter, voraus. Wir sehen also, daß zumindest für zwei wichtige Kulturbereiche **Huizingas** These nicht zu halten ist.

Huizingas Hauptinteresse aber gehört nicht den Zusammenhängen zwischen Spiel und Recht und zwischen Spiel und Krieg, sondern dem Zusammenhange zwischen Spiel und Kult, Spiel und Gottesdienst: aus dem kultischen Spiele leitet er Musik und Tanz, Prophetie und Dichtung und zuletzt wohl auch Philosophie und Wissenschaften ab. Mir scheint, daß hier wirklich unbestreitbare Abhängigkeiten bestehen; aber ich vermisste bei **Huizinga** eine Untersuchung der Frage, wie eigentlich die ursprüngliche Verbindung zwischen Kult und Spiel zustandekam. Kult ist Ernst, Spiel ist „Nichternst“ — wie konnten sie sich verschmelzen? Kult entstand gewiß überall aus irgend einer tiefen Angst vor unfaßbaren, unbegreiflichen, unentrinnbaren Mächten, vor Dämonen, vor Naturkräften, vor Seelen Verstorbener oder vor welchen geheimnisvollen Gestaltungen des „Göttlichen“ sonst; jedenfalls gab es wohl keinen ursprünglichen Kult ohne drückende Angstgefühle (Ehrfurcht vor dem Göttlichen und Vertrauen zu göttlicher Gerechtigkeit und Güte dürften erst jüngeren Epochen angehören) — wie konnten sich die Angstgefühle des ältesten Kultus mit der Freude des Spieles verbinden? Oder war das kultische Spiel vielleicht in seinen Anfängen doch nicht freudig, war es vielleicht zitternd und beschwörend, klagend und flehend? Die göttliche Macht war furchtbar, sie kam mit Sturm und Blitz, man brachte ihr Opfer, oft blutige Opfer, sie konnte töten und sie verlangte Tötung, um befriedigt zu werden: nahte man dieser furchtbaren Macht wirklich mit **heiterem** Tanz und mit **fröhlichem** Gesang? Ich bin kein Ethnologe und bin nicht befugt, auf diese Fragen selbst eine wissenschaftliche Antwort zu geben. Aber daß **Huizingas** Theorie keine voll befriedigende Erklärung gibt, das muß ich offen aussprechen.

Leider können wir die Entstehung kultischer Spiele bei den heute noch lebenden primitiven Stämmen nirgendwo mehr beobachten: sie sind zwar kulturarm, aber nicht kulturlos, und wir finden Kult und Spiel bei ihnen allen bereits ausgebildet vor. Die Vorstellungen des 19. Jahrhunderts, daß ihrem Kult und Spiel nichts als „Priestertrug“ zu Grunde liege, sind heute in der Wissenschaft allgemein aufgegeben.

Aber auch der alte Glaube an ursprüngliche „göttliche Offenbarungen“ ist außerwissenschaftlich.

Es gibt nun aber einige junge Erscheinungen auf dem Gebiete des religiösen oder halbreligiösen Lebens, die die Entstehung kultischen Spieles zu beobachten gestatten: ich denke an das Mormonentum in Nordamerika, an die Heilsarmee in England, an den Bolschewismus und Leninismus in Rußland, an den Faschismus in Italien und an den Hitlerismus in Deutschland. Selbstverständlich: die Schöpfer und die Gläubigen aller dieser neuen Kulte waren keine Primitiven, sie gehörten Völkern hoher Kultur an (wenn sich die Gefolgschaft auch meist aus den „Primitiven“ dieser Kulturvölker rekrutierte), und man konnte bei den neuen Kult- und Spielformen das Erbe älterer Organisationen (meist kirchlicher oder militärischer) benutzen. Aber die Furcht hat auch bei der Entstehung dieser jungen Kulte eine Rolle gespielt (neben Verehrung und Vertrauen), und dem Kultus wurden überall Spiele (Chorgesänge, gymnastische Körperbewegungen, festliche Aufzüge usw.) angegliedert. Sollte es sich nicht lohnen, bei diesen Neubildungen des 19. und 20. Jahrhunderts Kult und Spiele und ihre inneren Zusammenhänge zu studieren? **Huizinga** hat diese wissenschaftlichen Möglichkeiten nicht gesehen.

Huizinga bespricht den Gegensatz von Spiel und Ernst und den Gegensatz von Spiel und Zwang. Einen dritten Gegensatz, den von **Spiel und Arbeit**, berührt er zwar einmal (S. 72), widmet ihm aber kein eingehendes Nachdenken. Dabei spielt dieser Gegensatz schon 1795 in Friedrich Schillers „Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen“ eine beachtliche Rolle. „Menschliche Arbeit“ ist bewußte Kraftaufwendung zur Befriedigung von Existenzbedürfnissen (besonders Nahrung, Wohnung, Kleidung, Sicherung); „menschliches Spiel“ (vom Säuglingsspiel abgesehen) ist bewußte Kraftaufwendung außerhalb der Existenzbedürfnisse, also nicht lebensnotwendige Kraftaufwendung. Auch diese Kraftaufwendung der Spieler kann sehr mühevoll sein (z. B. bei Wettläufern, Athleten, Bergsteigern, tanzenden Derwischen), aber sie geschieht im Spiel (im Gegensatz zur „Arbeit“) ohne den Zwang der Not. Es gibt allerdings heute auch Spieler, die „zur Befriedigung von Existenzbedürfnissen“ spielen: das sind die Berufsspieler, die „Professionellen“, die Berufsmusiker, Berufsboxer, Berufsfußballspieler usw. Ihre Existenz bezeugt eine Entartung des Spieles: das „Spiel“ ist für sie zur „Arbeit“ geworden. Wir dürfen diese Gruppe in den nachfolgenden Erwägungen wohl beiseite stellen.

Die Nichtbeachtung des Gegensatzes von Spiel und Arbeit dürfte uns zunächst erklären, warum **Huizinga** sich mit Karl Büchers berühmten Buche „Arbeit und Rhythmus“ nicht auseinandersetzt. Den Rhythmus, den **Huizinga** aus dem Spiele herleitet, leitet Bücher aus der schweren körperlichen Arbeit ab. Schwere, manchmal verhaßte körperliche Arbeit wird durch rhythmische Gliederung erleichtert, z.B. bei Dreschern, bei Ruderern, bei Schiffsziehern, usw. Dabei wird auch gesungen und auf Instrumenten gespielt: wird die ausschließliche Herleitung der Musik aus dem Spiele bei **Huizinga** damit nicht ernstlich in Frage gestellt?

Die Arbeit, dieser von **Huizinga** vernachlässigte Gegenpol des Spiels, dient der Befriedigung von Existenzbedürfnissen; sie ist „wirtschaftlich“, während echtes Spiel außerwirtschaftlich ist. Merkwürdigerweise erscheint aber neben dem Begriffe der „Arbeit“ in der Sphäre der Wirtschaft auch „das freie Spiel der wirtschaftlichen Kräfte“, freilich nie und nirgendwo als Realität, aber doch hundert Jahre lang als ersehntes Ideal in den führenden Klassen der europäisch-amerikanischen Wirtschaftswelt. Auch dieses Ideal des „freien Spiels der wirtschaftlichen Kräfte“ wird von **Huizinga** nicht erwähnt, obwohl die gesellschaftliche Wirtschaft, solange dies Ideal verehrt wurde, sehr beachtliche Spielelemente enthielt. Ist doch der Konkurrenzkampf in der Wirtschaft offenkundig spielmäßig mit festen Regeln geordnet in der Auktion (Konkurrenzspiel der Nachfrager) wie in der Submission (Konkurrenzspiel der Anbieter). Zeigt doch auch die Reklame der konkurrierenden Anbieter viele unverkennbare Spielformen, vom wechselseitigen Überschreien der Jahrmarktverkäufer bis zu den Reklametricks der Markenartikelfabrikanten und der großstädtischen Warenhäuser. Im Kleinhandel gehört die „Zugabe“ der Bäcker und Krämer hierher, im Verkehrswesen die wechselseitigen Unterbietungen von kapitalistischen Eisenbahn- und Schiffahrtsunternehmen. Die „renommierte Firma“ und die „Fabrikmarke“ sind Mittel dieses Wettbewerb-Spieles in der Wirtschaft, aber auch Ausfuhrprämie und Einfuhrprämie und in Notfällen Lieferungssperre und Absatzsperre (Boycott). Einiges vom Spiele haben sogar die Kämpfe der Kartelle mit ihren „Außenseitern“, die Kämpfe der Gewerkschaften mit den „Streikbrechern“ und die Kämpfe zwischen Lohnempfängern und Unternehmern (Streik und Aussperrung).

Von der wirtschaftlichen Arbeit, die **Huizinga** als Gegensatz zum Spiel zu wenig beachtet, und vom Kultus, den er mit dem Spiel vielleicht zu unbesorgt verbindet, kommt man meines Erachtens zu dem

wichtigsten Einwand gegen **Huizingas** Theorie: es scheint mir, daß er zwar **eine**, aber keineswegs **die alleinige** Wurzel des kulturellen Lebens gefunden hat. Der Mensch ist nicht **nur** „homo ludens“, spielender Mensch — er spielt ja nur in seinen Freistunden und an seinen Feiertagen; mit seinem Alltag hat das Spiel wenig oder nichts zu tun! Im Alltag ist der Mensch „**homo admirans**“ — staunender Mensch — und „**homo faber**“ — werktätiger Mensch: er bestaunt die Natur, die ihn umgibt, und er arbeitet mit dem, was sie ihm bietet. Weil der Mensch die Natur **bestaunt**, die Gestirne und die Jahreszeiten und den Wechsel von Tag und Nacht und von Hitze und Kälte, weil er den Sturm fürchtet und den Blitz und die Seuchen und die wilden Tiere und die giftigen Früchte (und nicht zuletzt auch andre Menschen, lebende und tote), darum sucht er die göttlichen Gewalten zu gewinnen und die bösen Geister zu verscheuchen, darum beschwört er und opfert er, darum betet und flucht er, darum versucht er hundertfachen Zauber für jede Stunde des Alltags, darum wird er fromm und dient er Gott. So ist es der „homo admirans“, der staunende Mensch, dem wir die Tempel der Akropolis und die Kirche der Hagia Sophia verdanken, den Kölner Dom und die Sixtinische Madonna, das Altarbild von Gent und Bachs Matthäuspassion! Daneben aber ist der Mensch in seinem Alltag „homo faber“, werktätiger Mensch: er braucht Werkzeuge und Waffen, Kleidung und Schmuck, und darum **arbeitet** er. Sein denkender Geist führt die Kraft und die Geschicklichkeit seiner Hände dazu, all diese begehrten Güter aus den Stoffen der Natur herzustellen. Und nicht nur Werkzeug und Waffen, Schmuck und Kleidung vermag er durch Arbeit sich zu beschaffen; er baut auch Hütte und Zaun, Graben und Damm, er zähmt das Wasser und das Feuer, er zähmt wilde Tiere und wilde Pflanzen, und immer neue Stoffe und neue Kräfte gewinnt seine Arbeit der anfangs so feindlichen Natur ab. Das Werk der „homo faber“ reicht von Hammer und Zange, Grabstock und Schnur bis zur Talsperre und zum Kraftwerk, bis zum Automobil und zum Flugzeug. Man kann die „Kultur“ als das Gesamtwerk des schöpferischen Mencheingeistes und der schöpferischen menschlichen Gesellschaft gewiß nicht voll begreifen, wenn man über dem heiteren „homo ludens“ den ernsten „homo admirans“ und den tatkräftigen „homo faber“ übersieht!

Das Spiel des „homo ludens“ ist tatsächlich doch nur eine **Flucht aus dem Alltag** in die Freistunde und in den Feiertag, eine Flucht aus dem Ernst und dem Arbeitsschweiß in eine schöne, nicht ernsthaft, in eine Schein-Welt. So flüchtet der Musikfreund zu seiner

Geige oder heute auch zum Radio, so flüchten die Spießbürger zum Skatspiel oder die alten Jungfern zum Patiencespiel, so flüchtet der Bergsteiger auf den einsamen Gipfel oder der Kleinbürger zum Maskenball. Der „homo admirans“ und der „homo faber“ aber flüchten nicht, sie bleiben im Alltag und sie nehmen den Kampf auf: der eine, indem er die unerkannten und vielleicht unerforschlichen Mächte der Natur anbetet und durch Hingabe zu gewinnen sucht, der andre, indem er dieselben Mächte denkend zu erkennen und arbeitend in seinen Dienst zu zwingen sucht. Auch das Dorf und die Stadt, den Staat, den Verein und die Genossenschaft hat nicht der „homo ludens“ geschaffen: wie konnten sie bei **Huizinga** fehlen, obwohl sie doch gewiß zur menschlichen „Kultur“ gehören! So ist das, was **Huizinga** bietet, nur ein Teilstück einer allgemeinen Kulturtheorie, noch nicht die universelle Kulturtheorie, die bisher noch kein Gesellschaftsforscher uns hat bieten können.

Von diesen kritischen Erwägungen aus (die den glänzenden Reichtum des **Huizingas**chen Buches nicht verkleinern können und wollen, und die den Dank für seine geistvolle Forschung nicht mindern) kann nun vielleicht auch die in unserer Einleitung gestellte Frage ihre Antwort finden: Besteht ein innerer Zusammenhang zwischen der Kulturzerstörung im 20. Jahrhundert und dem gleichzeitigen Absterben des echten Spiels bei den Völkern der sogenannten „hohen Kultur“? Wenn der „homo ludens“ der alleinige Schöpfer der Kultur wäre, so wäre ein solcher Zusammenhang wahrscheinlich, und wir müßten die heutige Lage der Hochkulturvölker mit tiefem Pessimismus betrachten. Wenn aber auch der „homo admirans“ und der „homo faber“ am Gebäude der Kultur von Anbeginn mitgebaut haben und weiterhin mitbauen, dann ist dieser Pessimismus nicht begründet, dann kann der Kulturverfall der letzten Menschenalter als eine zwar betrübliche, aber heilbare Krankheit der Kulturmenschheit angesehen werden. Vielleicht tritt das Spiel in seiner kulturgeschichtlichen Bedeutung jetzt wirklich für lange oder für die Dauer zurück; aber wenn die **Ehrfurcht** vor dem Unerforschlichen und die **Arbeit** in und an der erforschten Welt uns erhalten bleiben, dann kann auch ohne oder mit wenigem **Spiel** der Weg der Kulturmenschheit wieder nach oben führen.
