

Dr. Knut Ebeling

Spiel/Zeug. Eine Archäologie des Homo ludens

Bei der derzeitigen Inflation an schreibenden Vätern ist es durchaus auffällig, dass sich unter diesen Talenten kaum ein philosophischer Text findet.¹ Diese Abstinenz ist immerhin augenfällig, schließlich ist das Thema der Vaterschaft – man könnte auch sagen: der symbolischen Ordnung – ja ein eminent philosophisches; und es war nach Freud sicher Derrida, der das zuletzt gezeigt hat.² Es geht hier jedoch weniger um eine Philosophie der Vaterschaft als um ein Denken des Spiel-Platzes (und des Spielplatzbesuchers).

Aber auch, wenn es jetzt nicht um das philosophische Problem der Vaterschaft geht, sind wir schon mitten im Thema: nämlich beim Verhältnis zwischen Philosophie und Spiel, zwischen dem Spielzeug der Kinder und dem Zeug der Philosophen. Denn auch hier, beim Spielzeug, fällt eine gewisse Zurückhaltung der Philosophen auf – und diese Haltung soll auch nicht kritisiert, sondern erklärt werden: Zwar hat die Philosophie immer gern mit dem Spiel gespielt, von Plato bis Schiller und von Aristoteles bis Derrida. Nietzsches Zarathustra hat das Spiel zum Emblem einer philosophischen Operation gemacht; und Johan Huizinga, der Begründer der kulturwissenschaftlichen Spieltheorie, hat ihm den Namen *Homo Ludens* gegeben (so der Titel seines Klassikers von 1938) – was einen Georges Bataille wiederum nicht daran hinderte, in einer Besprechung desselben Buches, der Philosophie vorzuwerfen, sie habe den »Anteil des Spiels [...] schwer verkannt, absolut«: Nun, dieser heftige Vorwurf ist Thema meines heutigen Referats – oder wenigstens die Spannung zwischen Philosophie, dem Spiel und seinem Zeug. Hier geht es darum, Spiel und Spielzeug ohne Rekurs auf ein konstitutives Subjekt allein aus seiner materiellen Kultur heraus zu denken.³

Zwar bedachte eine lange philosophische Tradition das Spiel als Vorschule der Ästhetik. Seit der Aufklärung spielte man mit so arglosen Sentenzen wie Schiller mit der Einsicht, dass der Mensch nur da wirklich Mensch sei, wo er spiele.⁴ In ihrer Folge überbot die Philosophie diese sonnigen Einsichten in die Spielplätze des menschlichen Lebens mit der Entwicklung eines metaphorischen Spielbegriffs – der, grob gesagt, jede logische Unentscheidbarkeit oder Begriffssoszillation mit dem Begriff des Spiels zukleisterte (womit dieser wiederum von den Begriffen des Scheins, der Kunst etc. ununterscheidbar wurde).⁵ Nun, ich glaube, bei diesen metaphorischen Spielen gingen nicht nur die wirklichen Spiele verloren; auch das reale Spielzeug blieb auf der Strecke. Für dieses Zeug hat sich kaum jemand jemals ernsthaft interessiert. Gegen die formale Diskretion des Spiels und seiner Regeln verhält sich das

¹ Eine Ausnahme bildet sicher: Dieter Thomä, *Väter*, München 2008.

² Vgl. Geoffrey Benington/ Jacques Derrida, *Jacques Derrida. Ein Porträt*, Frankfurt am Main 2005.

³ In dieser Spannung besteht auch der Unterschied zu anderen derzeitigen Forschungen zum Spielbegriff, z.B. der Tagung *Spielformen des Selbst. Subjektivität und Spiel zwischen Ethik und Ästhetik*, Tagung des Internationalen Graduiertenkollegs InterArt, ici Kulturlabor Berlin, 13.-15.11. 2008.

⁴ Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart 1965, S. 63

⁵ Wie beispielsweise bei Gadamer, nach dem das lebendige Spiel »Selbstdarstellung der Spielbewegung« sei. Hans-Georg Gadamer, *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart 1977, S. 31

Spielzeug wie ein plumper und überschüssiger Rest. Es geht hier also um den Überschuss der Spieltheorie, die sich zumeist für die Regelgeleitetheit des Spiels interessierte.

Während die Philosophie immer weitere Bereiche der Wirklichkeit auf das Modell des Spiels verpflichtete – man denke nur an Wittgensteins Sprachspiel⁶ – ließ man das Spielzeug links liegen. Man verachtete das Wunder des Balls, man trat die naiven Puppen und Glasmurmeln, die einfältigen Bauklötze und Bälle der Kinder mit Füßen. Doch so selbstverständlich man das Spiel der Kinder auch findet, so sehr kann man vor diesem seltsamen Treiben erstaunen – und es in der Achse einer Ethnologie der eigenen (Alltags-)Kultur zu beschreiben versuchen. Und für dieses Projekt einer Ästhetik der materiellen Kultur gibt es ja diverse Beispiele, philosophische wie literarische. Sie versuchen, den blind-selbstverständlichen Umgang mit der eigenen materiellen Kultur derart zu verfremden, dass er so merkwürdig und seltsam aussieht wie fremde materielle Kulturen. Meisterhaft durchexerziert wurde dieses Programm übrigens von Vladimir Nabokov und seinem »Pnin«, einem russischen Emigranten in den USA, der über so obskure Dinge wie Reißverschlüsse und Basketballkörbe ins Staunen gerät.⁷

Man könnte nun aufgrund dieser ungleichen Gewichtung der Philosophie – Spiel ja, Spielzeug nein – auf den Gedanken kommen, beide gegeneinander zu stellen und sie gegeneinander auszuspielen: Einerseits also die eigenartige Schwebelage des Spielzustands, auf der anderen Seite die rustikale Empirie und Vorhandenheit des Spielzeugs. Aus diesem Setting ergeben sich Fragen wie: Was weiß die materielle Kultur, das der mentalen entgeht? Was enthüllt das Spielzeug, was vom Spielen verdeckt wird? Was weiß der Basketballkorb, was das blinde Basketballspiel verbirgt? Und weiter: Was bringen Ethnologien und Archäologien der materiellen Kultur ein, was der Philosophie entgeht? Und genau das ist also die Grundfigur dieses Textes, sich nicht mit dem Spiel, sondern mit dem Spielzeug zu beschäftigen.

Schließlich ist zu befürchten, dass der Philosophie tatsächlich etwas entgeht – nicht nur, indem sie das Spiel in eine Metapher verwandelt, sondern auch, indem sie es ohne sein Zeug denkt. Für diese Lücke gibt es sicher systematische Gründe: Erstens ist das gewiss eine fehlende Sympathie der Philosophie für die materiell-alltägliche Welt. Die Verachtung des Spielzeugs ist jedoch umso erstaunlicher, als nicht nur das Spiel, sondern auch das Ding im 20. Jahrhundert zu einem Lieblingsspielzeug der Philosophen avanciert war. Spätestens Husserl und Heidegger brüteten ja so angestrengt vor undurchdringlichen Objekten wie Kant vor dem Ding an sich gesessen hatte: Nein, das Spielzeug ist nicht das Ding der Philosophen.

⁶ Ludwig Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen*, Leipzig 1990

⁷ Vgl. Vladimir Nabokov, *Pnin*, New York 1957. Vgl. dazu: Bärbel Tischleder, Objektstücke, Sachzwänge und die fremde Welt amerikanischer Dinge. Zu Dingtheorie und Literatur, in: *Zeitschrift für Kulturwissenschaften* 1/2007, S. 61-71.

Zweitens ist zu vermuten, dass die Abwesenheit des Spielzeugs in der Philosophie auch mit einer Besonderheit dieses speziellen Zeugs zusammen hängt. Meine Vermutung ist, dass kaum ein Gegenstand dem philosophischen Ernst derart entgleitet wie das alberne und banale, das unauratische und übersehbare Spielzeug. Kaum ein Zeug erscheint der Philosophie derart unwürdig, das Spielzeug ist geradezu unsichtbar für sie. Es unterschreitet nicht nur die philosophische Ballhöhe; der Ball selbst bleibt bei jeder Ballhöhe unsichtbar und unterschreitet jede Ballhöhe. Das Spielzeug, ich hatte diese Figur schon angedeutet, wird also durch das Spielen selbst verdeckt. Das befürchtete auch Huizinga, der konstatierte: »Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen.«⁸

Das ist also auch mein Verdacht: Das Spielzeug trägt zu wenig Bedeutung, es ist unreflexiv und unintelligibel, sein Un-Wesen lässt jede Bedeutung eines Dings entgleiten; es dementiert jede Metaphysik des Bedeutens der Dingwelt oder führt sie zumindest in eine Krise. Diese Krise des Bedeutens wird von keinem Gegenstand inständiger angezeigt als von jenen Geräten, von denen man einfach nicht sagen kann, was sie sind; Objekte (und auf jedem Spielplatz gibt es diese Objekte), die jeden Ehrgeiz ihrer Bezeichnung ins Leere laufen lassen; merkwürdige Apparaturen zwischen Schaltpult und Armaturenbrett beispielsweise, mit denen man einfach nur irgend etwas machen kann – und die nach der fordernden Nachfrage des Kleinkindes, was das denn sei, beim Gefragten regelmäßig eine sonderbare Verlegenheit hervorrufen.

Diese Krise des Bedeutens, die auch von manchen Kunstwerken hervorgerufen wird, hat sowohl etwas mit dem Spielzeug als auch etwas mit dem ureigensten Selbstverständnis der Philosophie als definierender Disziplin zu tun. Ein weiteres Symptom dieser Krise der Bedeutung ist die Tatsache, dass Spielzeuge sich im Laufe des Spiels durchaus wandeln und verwandeln können: Eben noch ist der Stock ein Arm gewesen, plötzlich ist er dem Kind ein Gewehr. Das Spielzeug verändert also offenbar seine Substanz, seinen Charakter, weswegen es begrifflich schwer dingfest zu machen ist.

Drittens wird dieser Befund umso erstaunlicher, wenn man ihn mit einem anderen Phänomen verbindet (und jetzt komme ich doch mit ein paar Notizen aus dem väterlichen Alltag): Bei kaum einem Gegenstand der dinglichen Welt steht ›die Philosophie‹ – oder was man so nennt – derart im Vordergrund wie beim Spielzeug. Kaum ein anderer käuflich erwerbbarer Gegenstand wird so notorisch mit Philosophien aufgeladen – oder zugeballert (muss man jetzt einfach mal sagen) wie das Spielzeug: Mann kann keine Puppe ohne Puppen-Philosophie, keinen Greifring ohne Greif-Philosophie und keinen Kinderwagen ohne metaphysische Schutzengelfunktion erwerben – was glaube ich noch einmal etwas anderes ist als die notorische Firmen-Philosophie.

⁸ Jacob Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek b. Hamburg 1956, S. 14.

Der Unterschied ist der: Bei herkömmlichen Gegenständen, vom Zahnstocher bis zum Auto, gibt es scheinbar harte Kriterien wie z. B. den Zweck oder die Funktion, die bei ihm ins Feld geführt werden. Ein Spielzeug hingegen hat den Sinn, den man ihm gibt; schließlich kann man mit allem spielen. Hier gibt es keinen eingeschriebenen Zweck und keine inhärente Funktion, die über das Spiel hinausgehen: *Der Zweck des Spielzeugs ist das Spiel*. Das ist die berühmte Eigensinnigkeit des Spiels (wie natürlich auch des Kunstwerks); auf diesen selbstzweckhaften Bewegungen beruht jede Philosophie des Spielens: Das Spielzeug ist wie das Kunstwerk das nutzlose, zweckfreie Ding. Um es mit Huizinga zu sagen: »Die Ziele, denen es [das Spiel] dient, liegen selber außerhalb des Bereichs des direkt materiellen Interesses oder der individuellen Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten.«⁹

Das Spiel ist also das Gegenteil des von Zwecken und Nutzen geregelten Alltags; das Kind der natürliche Feind jeder alltäglichen Regelung dieser Funktionen, gegen die es angeht wie der Bulle gegen das rote Tuch. Und tatsächlich ist es einigermaßen abgründig zu sehen, mit welcher anarchistischen Energie Kinder die Alltagsdinge von ihren Zwecken und Funktionen befreien. Wie kleine Dämonen des Alltags rollen, krabbeln und torkeln sie auf den Parkettböden ihrer Eltern umher – und verwenden Joghurtmassen als Fingerfarben und basteln begeistert Mobiles aus möglichst wertvollen Sonnenbrillen. Wie Duchamp diverse Alltagsdinge zur Kunst erklärte, erklären jeden Tag Hunderttausende, ja Millionen Kinder alle möglichen Dinge zu Spielzeugen: kein *objet trouvé*, sondern *objets joués*. Und tatsächlich hat die Kunst, anders als die Philosophie, aus ihrer Nähe zum Spielzeug nie einen Hehl gemacht; im Gegenteil, man könnte eine ganze Kunstgeschichte der Spielzeugnähe schreiben.¹⁰

Kurz: Mit nichts wird so gern gespielt wie mit Dingen, die nicht dafür geschaffen sind – und was für das Spiel geschaffen wurde, wird mit größtem Vergnügen in sein Gegenteil verkehrt. Das heißt, selbst mit Spielzeug wird am liebsten ›falsch‹ gespielt; die Murmel wird lieber gelutscht und verschluckt, als sie ordnungsgemäß auf die Murmelbahn zu setzen. Der Gipfel des surrealistischen Verfahrens der Zweckentfremdung ist also die Verkehrung des Spielzeugzwecks selbst. Der Langeweile des braven Spiels nach Vorschrift steht hier das abgründige Verlangen gegenüber, alles und jedes zum Spielzeug zu machen. Was schließlich schon mit der einfachen Geste des Wegschleuderns eines Gegenstandes geschieht. Und tatsächlich wird diese – dysfunktionale und zweckentfremdende – Geste nirgendwo heftiger mit Bedeutung aufgeladen als von Freuds Theorie des Fort/Da-Spiels,¹¹ also des Wegschleuderns beliebiger Dinge, die sogleich wieder herangeholt werden müssen: eine frühe Simulation der Zumutung der An- und Abwesenheit der Mutter.

Ist innerhalb der surrealistisch-zweckentfremdeten Welt des Kindes alles Zeug ein Spielzeug, der Kochtopf, in dem man sitzt und der Schlüsselbund, der den Gully hinabgelassen wird?

⁹ Huizinga, ebd. S. 16.

¹⁰ Vgl. *Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada*, hg. von Nike Bätzner, Ostfildern 2005.

¹¹ Sigmund Freud, *Gesammelte Werke. Band XIII*, hg. von Anna Freud, E. Bibring, W. Hoffer, E. Kris, O. Isakower, Frankfurt am Main 1971, S. 12-15.

Das ist genau das Risiko des Spielzeugs; genau diese Beliebigkeit lässt seine Definition zum Abenteuer werden: Wenn man mit allem Spielen kann und folglich alles zum Spielzeug machen kann, ist das Spielzeug alles – und damit zugleich nichts mehr. Die philosophische Geste der Definition des Spielzeugs führt also geradewegs in die beklemmendste Allgemeinheit: Doch wenn alles zum Spielzeug werden kann, ist das Spielzeug zugleich nichts: Jedes Zeug wäre ein Spielzeug und die gesamte Kultur ein Spiel. Das Spielzeug wäre ohne Substanz und Attribution, ein Objekt ohne Status und Stand, ein Objekt ohne Eigenschaften, kurz: ein Nobjekt.

Spielzeuge sind jedoch nicht nur undefinierbare Nobjekte; zu allem Überfluss gibt es auch Spielzeuge (wie z.B. Greifringe), die so arm an Kriterien und Attributionen sind wie die vorgeführten Definitionen selbst: Weil alles zum Spielzeug werden kann, gibt es Spielzeuge, die alles sein können. Und weil Spielzeuge alles sein können, kann alles zum Spielzeug werden. Spielzeug ist, was etwas macht – und womit man etwas machen kann (und bekanntlich kann man ja in unseren postantiautoritären Zeiten alles mit allem machen). Spielzeug ist also nicht nur, was zum Spielen geschaffen wurde, sondern alles, womit gespielt wird – möglicherweise sogar alles, was sich bewegt und ›Spiel hat‹, um eine Definition Roger Caillois' aufzugreifen.¹²

Die absolute Kriterienlosigkeit dieses Zeugs bedeutet die Krise der philosophischen Bestimmung, den »Horror der Verallgemeinerung«, von dem auch Bataille spricht. Aus diesem Grund, weil das Spielzeug die Philosophie das Scheitern lehrt, hat sie durchaus recht mit ihrer Zurückhaltung oder Scheu vor diesem Gegenstand; seine Abwehr ist logisch und ein alternatives Verhalten kaum wünschenswert. Jede finale, metaphysische Abwägung von Sinn und Zweck dieser Gegenstände führt in die Irre. Das zeigen schon die banalsten Fragen: Kann man nur die eigens dafür hergestellten Spielzeuge als solche bezeichnen oder ist alles, womit das Kind spielt, Spielzeug? Und was ist mit den vom Kind eigenhändig hergestellten Spielzeugen – ganz zu schweigen von den Udingen, jenen Lieblingsspieldingen wie Matsch, die jeden objekthaften Zustand vermissen lassen und die gerade in ihrer substanzlosen Wandelbarkeit bestehen?

Man merkt bald: Jede philosophische Diskussion des Spielzeugs im Sinne einer metaphysischen Zweckabwägung verliert sich in unendlichen Kompliziertheiten. Jede Zweckdefinition des Spielzeugs führt in den philosophischen Matsch. Diese Nobjekte, die den Satz vom Grund dementieren und sich »weder biologisch noch logisch vollkommen determinieren« lassen, wie Huizinga schreibt,¹³ bringen ihre Definitionsmacht in Bedrängnis. Die erschreckende Allgemeinheit des Spielzeugs ist die offene Flanke jedes Zeugs und des Zeugs der Philosophie.

¹² Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main 1982.

¹³ Huizinga, ebd. S. 14.

Womit wir natürlich bei Heidegger und dem »Zeug« wären, an dem sich die Problematik einer Zweckzuschreibung des Spielzeugs exemplarisch zeigen lässt. Denn Heideggers intentionaler, metaphysischer Zeugbegriff zeigt vor allem, was das Spielzeug nicht ist und wie man es nicht zu fassen bekommt – trotz des Matsches, der an Van Goghs Bauernschuhen klebt, die Heidegger in seinem berühmten Beispiel präsentiert. Heidegger entwickelt seine Konzeption des »Zeugs« zunächst 1926 in *Sein und Zeit* und anschließend 1935 im *Ursprung des Kunstwerks*. Diese Doppelheit des Zeug-Begriffs ist nicht unproblematisch: In *Sein und Zeit* begnügt sich Heidegger noch mit einer alltags-ontologischen Herleitung des Zeugs aus seiner Zweckdienlichkeit. Wenige Jahre später wird es jedoch in eine ganze Reihe von Oppositionen zwischen Ding und (Kunst-)Werk eingespannt: 1935 erscheint das Zeug also innerhalb einer logischen und dichotomischen Struktur, deren andere Seite das Kunstwerk ausmacht: Während das Kunstwerk der Kontemplation gehört, gehört das Zeug seiner zweckdienlichen, funktionalen und sachlichen Verwendung. Diese robuste Definition des Zeugs wenigstens findet sich in beiden Texten; beide definieren das Zeug innerhalb seiner Zweckdienlichkeit: Das »Zeug ist wesentlich etwas ›um zu...‹« heißt es in *Sein und Zeit*.¹⁴ Und auch der Kunstwerksaufsatz definiert das Zeug markant innerhalb einer Zweckrelation: »Das Erzeugnis wird gefertigt als ein Zeug zu etwas. [...] Das Zeugsein des Zeuges besteht in seiner Dienlichkeit.«¹⁵

Bekanntlich ist diese reine Intentionalität des Zeugs nicht unproblematisch, schließlich wird selbst die handliche Materialität des Werkzeugs von Heidegger ganz in seine Intention aufgelöst. Aus dieser Falle bietet auch Heideggers Kunstwerk-Aufsatz keinen Ausweg. Nur dort wurde das Zeug (und eben nicht das Ding) zum Gegensatz des Kunst-Werks aufgebaut – in *Sein und Zeit* war es noch mit dem normalen Werk solidarisch gewesen. Dabei macht es den Clou von Heideggers Text aus – den er offenbar auch ganz genial findet –, das in seiner Zweckdienlichkeit verschwindende Zeug überhaupt zu betrachten:¹⁶ Schließlich hatte die Philosophie zunächst Geschriebenes und nicht Schreibzeug betrachtet, Werke und nicht Werkzeug, Erkenntnisse aus Experimenten und nicht deren Messzeug. Das Unbetrachtete und Verschwindende zu betrachten – heute würde man wahrscheinlich sagen: die Medien –, darin liegt Heideggers philosophiekritische Geste. Entsprechend misstraut er auch der Philosophie, wenn er empfiehlt, »ein Zeug ohne eine philosophische Theorie einfach [zu] beschreiben.«¹⁷

Nun, was wäre also der Platz des Spielzeugs in diesen Definitionen? Kann etwas ein Zeug sein, das in seiner Zweckundienlichkeit, in seiner Zweckentfremdung besteht? Man könnte natürlich ganz surrealistisch sagen: Wenn das Kind ordnungsgemäß, das heißt dessen Zweck gemäß mit dem Spielzeug spielt, ist es Zeug; wenn es aber das Spielzeug (oder andere Dinge) zweckentfremdet und begeistert Mobiles aus Sonnenbrillen bastelt, ist das einfach Kunst. Das

¹⁴ Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, Tübingen 1976, S. 68.

¹⁵ Heidegger, ebd. S. 13, 19.

¹⁶ Heidegger, ebd. S. 69.

¹⁷ Heidegger, ebd. S. 18.

wäre natürlich die Position der begeisterten Eltern, die ihren Wohnungen und ihren Angehörigen die einfältigen Schöpfungen ihrer Schützlinge zumuten – und sich wundern, wenn die Umwelt ihre Begeisterung nicht teilt.

Doch ganz so einfach ist es wahrscheinlich auch in reformpädagogischen Zeiten nicht mehr. Auch das zweckgerichtete Spielzeugspiel ist natürlich Spiel – und damit Eigensinn, Selbstzweck und Schein; und auch das zweckentfremdende Ray-Ban-Mobile dient einem verborgenen und möglicherweise unbewussten Zweck. Kurz: Ebenso wie das Zeug in Heideggers Kunstwerktext eine Mittelstellung zwischen Ding und Kunstwerk eingenommen hatte,¹⁸ nimmt unser Spielzeug eine merkwürdig ambivalente Stellung zwischen Zeug und Kunstwerk ein: Denn das Spielzeug will in keine der beiden Kategorien so recht passen, es hat von beidem etwas. Mit dem Kunstwerk teilt das Spielzeug seine Zweckabgewandtheit und Interesselosigkeit (weswegen nicht das Spielzeug, aber doch das Spiel von der philosophischen Tradition auch gern mit dem Kunstwerk verglichen wurde). Aufschlussreicherweise ist der einzige, der diese Tradition unterbricht, ausgerechnet Huizinga, der dem Kunstwerk keine Spielzeugnähe attestiert.¹⁹

Andererseits ist aber auch die zweckfreie Welt des Spielzeugs eine verkleinerte Welt der Zwecke und Funktionen. (Und jeder kennt die Mini-Bohrmaschinen, Autos und Miniatur-Kinderwagen der Kleinen.) Das Spielzeug ist genauso Zeug wie das (ebenfalls von Heidegger erwähnte) Nähzeug: Ebenso wie jenes da ist, *um zu* Nähen, existiert das Spielzeug, *um zu* Spielen. Auch das Spielzeug hat natürlich einen Zweck: Mit der Rassel soll gerasselt werden, mit dem Roller soll gefahren werden, die Puppe möchte in ihr Puppenbett gelegt werden. (Und die wachsamten Eltern werden natürlich alles tun, um ihren Kindern diese Zwecke klarzumachen und verhindern, dass ihr Kind die Puppe voll Freude einfach aus dem Fenster befördert.)

Das Spielzeug ist also keins von beiden, weder Zeug noch Kunstwerk; und auch keine andere philosophische Kategorie will auf es passen. Die Allgemeinheit der Definition stellt sogar eine Gefahr, eine Bedrohung für die zweckfreie aber triebhafte Spielbewegung dar. Jemand, der das offenbar so gesehen hat, war Huizinga. Gleich auf der ersten Seite seines *Homo Ludens* tritt er dem (anthropologischen) Gedanken entgegen, »alles Menschliche Tun sei nur ein Spielen« – ein anthropologisches Ansinnen, dem er sogleich rustikal entgegnet: »Wer sich mit dieser metaphysischen Schlussfolgerung zufriedengibt, soll dieses Buch nicht lesen.«²⁰ Denn Huizingas Kulturgeschichte verstand sich auch als anti-anthropologisches Heilmittel; ein philosophischer Anthropologe würde die Tatsache, dass das Kind immer und mit allem gespielt hat, nicht als Problem, sondern als Möglichkeit betrachten. Daher erscheint die Chiffre ›Spiel‹ auch nicht zufällig in den prominenteren philosophischen Anthropologien des

¹⁸ Martin Heidegger, Der Ursprung des Kunstwerks, in: *Holzwege*, Frankfurt am Main 1950, S. 14.

¹⁹ Huizinga, *Homo Ludens*, S.159ff.

²⁰ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 7.

letzten Jahrhunderts.²¹ Dabei besteht die Gefahr – die nicht ignorierte Gefahr – darin, das Spielen zu einer anthropologischen Konstante einzufrieren, weswegen sich Huizinga gegenüber derlei »metaphysischen Schlussfolgerungen« denn auch reserviert verhielt. Und um diese Reserve geht es mir im Folgenden.

Kurz: »Metaphysische Schlussfolgerungen« und das Spielzeug haben sich wenig zu sagen; eine philosophische Perspektive auf konkrete Spiele und Spielzeug ist möglicherweise sogar schädlich. Vom »Horror der Verallgemeinerung« spricht denn auch ein Rezensent des Buches, Georges Bataille. Der schreibt in seiner Besprechung des *Homo Ludens* von 1951 die nicht weniger rustikalen Sätze: »Die Vernunft ist [...] das Gegenteil des Spiels.«²² Und: »Das Denken ist seinem Wesen nach die Verneinung und das aktive Gegenteil des Spiels.« Denn: »das Spiel, das seinem Wesen nach nutzlos ist«, könne von der philosophischen Definition, die nach Nutzen, Zwecken und Gründen forscht, nicht erfasst werden. Philosophen gehören also aus den Kinderzimmern verbannt.

Im Sinne eines »Willens zur Chance« (frz. Spiel), das Bataille an die Stelle von Nietzsches »Willen zur Macht« setzt,²³ beharrt er auf dem Spiel als einer zweckfreien Bewegung, die keine allgemeine Definition fassen könne. Doch er geht noch einen Schritt weiter als Huizinga: Und zwar bestreitet er im Namen des Spiels jeden Satz vom Grund und spricht davon, das Spiel komme einer »Negation des Fundaments der Notwendigkeit« gleich – es sei also, kurz gesagt, die reine Kontingenz (für die sich freilich auch in Nietzsches »Willen zur Macht« die geeigneten Zitate finden ließen).

Es gibt also, so könnte man diese Situation vielleicht zusammenfassen, es gibt innerhalb der un-aufgeklärten Spieltheorie eine kleine Gruppe, eine Fraktion von kindischen Spieltheoretikern, die sich hartnäckig jeder philosophischen Definition von Spiel und Spielzeug widersetzt. Ein Dritter in diesem Bunde war natürlich Walter Benjamin. Benjamin ist immerhin der einzige namhaftere Theoretiker, der sich ausdrücklich mit Spielzeug beschäftigt hat – und das nicht nur als Vater und Philosoph, sondern vor allem auch als Sammler von Kinderspielzeug. Benjamin schreibt also aus einer mehrfachen Nähe zu konkreten Spielzeugen – und entsprechend mehrfach codiert sind auch seine Texte.

Hintergrund seiner Beschäftigung war die Tatsache, dass das Spielzeug Ende der 1920er Jahre zum Objekt des Wissens geworden war (und warum das so war, und warum dies zu dieser Zeit geschah, darüber hätte eine Diskursanalyse des Spielzeugdiskurses aufzuklären, die hier nicht zu leisten ist). Jedenfalls waren 1928 verschiedene kulturgeschichtliche Publikationen zur Geschichte des Spielzeugs erschienen und internationale Museen hatten

²¹ Vgl. Arnold Gehlen, *Der Mensch*, Wiesbaden 1997, S. 205f.; Helmuth Plessner, *Grenzen der Gemeinschaft*, Frankfurt am Main 2002, S. 82.

²² Georges Bataille, *Sommes-nous là pour jouer? ou pour être sérieux?* in: *Critique*, Juni/August/September 1951.

²³ Georges Bataille, *Nietzsche und der Wille zur Chance. Atheologische Summe III*, München 2005.

damit begonnen, Spielzeug zu sammeln und sie in Ausstellungen zu zeigen.²⁴ Eine dieser Ausstellungen hatte Benjamin 1928 im Märkischen Museum gesehen.²⁵

Es mag diese ausgesprochene Nähe zum Spielzeug gewesen sein, die ihn die Versuchung einer philosophischen Definition des Spielzeugs ausschlagen lässt. »Am Anfang«, so beginnt eine Besprechung einer Kulturgeschichte des Kinderspielzeugs, Karl Gröbers, *Kinderspielzeug aus alter Zeit* von 1928, am Anfang dieses Werks »steht die Bescheidung. Der Verfasser versagt sich, vom kindlichen Spielen zu handeln, um in ausdrücklicher Beschränkung auf sein gegenständliches Material sich ganz der Geschichte des Gegenstands zu widmen.«²⁶ Und es ist ebenfalls in dieser Besprechung, dass Benjamin neben der philosophischen auch jede anthropologische Perspektive ausschlägt (die ja von den allgemeinen menschlichen Regungen und Bedürfnissen ausgehen zu können glaubte), wenn er schreibt, es sei »ein großer Irrtum in der Annahme, dass schlankweg die Kinder selber mit ihrem *Bedürfnis* alles Spielzeug bestimmen.«²⁷

Benjamin begrüßt also die philosophische Bescheidung der Kulturgeschichte – und er hat auch einen präzisen Einwand gegen sie. Und dieser Einwand berührt in der Tat einen wunden Punkt: Denn es ist wahrscheinlich unser aller naive Haltung, dass wir eine Entsprechung zwischen Kinderwelt und Kindern annehmen: Die Spielplätze, die Kinderbücher, das Spielzeug sehen so aus, wie sie aussehen, weil sie den Kindern entsprechen. Naturgemäß nehmen wir an, dass die einfältigen Formen dem Kind irgendwie entsprächen, dass die heile Teddybärchen-Welt dem Kind gerecht sei (daher ja auch der schöne Ausdruck ›kindgerecht‹) – dass die Kinderwelt also irgendetwas mit dem Kind zu tun hätte, irgendwie von ihm her käme.

Genau gegen diese Vorstellung geht Benjamin vor. Denn schließlich entspricht die hellblau-rosarote Teddybärchenwelt nicht den Kindern, sondern nur unserem *Bild* von ihnen – und schließlich werden die Kinder über diese Zuschreibungen nicht zuletzt auch geschlechtercodiert. Mit anderen Worten: Benjamin entdeckt die Eltern als heimlich vermittelnde, codierende Agenten zwischen Kinderwelt und Kindern. Weil die stummen Kinder noch nicht sagen können, was sie brauchen, sagen die Eltern es für sie. Diese supplementäre Ersetzung ist Benjamins Entdeckung: Von den Wünschen und »Bedürfnissen« ihrer Kinder wissen die Eltern im Zweifelsfall ebenso wenig wie philosophische Anthropologen oder Kinderspielzeug-Hersteller. Und das heißt nichts anderes als: Das Spielzeug besteht zu hundert Prozent aus Projektionen.

²⁴ Walter Benjamin, *Über Kinder, Jugend und Erziehung*, Frankfurt am Main 1969, S. 67.

²⁵ Benjamin, ebd. S. 55ff.

²⁶ Benjamin, ebd. S. 61.

²⁷ Benjamin, ebd. S. 67. Kursivierung K.E.

Das Spielzeug eröffnet also nicht nur einen erkenntnistheoretischen Abgrund, sondern auch einen repräsentationstheoretischen. Im Spielzeug lässt sich weder das Wesen des Kindes noch sein Bedürfnis erblicken. Selbst das primitivste Spielzeug lässt diesen naiven Schluss aufs Kind nicht zu. Wir wissen nicht, was dem Kind entspricht, dem Kind ›entspricht‹ im Zweifelsfall nichts. Aus diesem Grund holt Benjamin zu einer generellen Repräsentationskritik aus, die jeglichen deduktiven, metaphysischen Schluss vom Spielzeug aufs Kind verbietet. Und zwar möchte er »den gründlichen Irrtum überwinden, der da vermeint, der Vorstellungsgehalt seines Spielzeugs bestimme das Spiel des Kindes, da es in Wahrheit sich umgekehrt verhält. Das Kind will etwas ziehen und wird Pferd, will mit Sand spielen und wird Bäcker, will sich verstecken und wird Räuber und Gendarm.«²⁸

Mit anderen Worten: Es gibt keinen Urheber und keinen Grund hinter der Spielsache, es gibt keinen ›Täter hinter der Tat‹, wie Nietzsche sagen würde – sondern nur einen Abgrund des Spielzeugs. Daher setzt Benjamin einiges an die Auflösung dieses »großen Irrtums«. Der besteht wie gesagt in dem Glauben, das Spielzeug habe auch nur irgendetwas mit dem Kind zu tun, das mit ihm spielt. Denn eigentlich verhält es sich genau umgekehrt: Das Spielzeug gibt keinen Aufschluss über das Kind, sondern über den Erwachsenen, der es ihm gab; es zeigt keine kindlichen Wünsche und Bedürfnisse, sondern elterliche Projektionen und Wunschvorstellungen. Denn »Wer liefert denn zu Anfang dem Kinde sein Spielgerät, wenn nicht sie [die Erwachsenen]«²⁹

Mit dieser Verschiebung des Blicks vom Kind auf die Eltern korrespondiert eine veränderte (oder eher eine verhinderte) erkenntnistheoretische Perspektive: Das Spielzeug ist kein Gegenstand der Erkenntnis – sondern des Wissens. In ihm kann man nichts schauen (nämlich das Wesen des Spielens oder die Wünsche des Kindes), sondern nur entschlüsseln (nämlich die Wünsche und Projektionen der Eltern). Kurz: Im Spielzeug verbirgt sich keine anthropologische Konstante, sondern eine epistemische Einschreibung: Ins Spielzeug schreiben sich die Wünsche und Projektionen, die Vorstellungen und Pädagogiken ihrer Zeit ein. »Die Merkwelt des Kindes [ist] überall von Spuren der älteren Generation durchzogen [...] und [setzt sich] mit ihnen [...] auseinander.«³⁰ Aus diesem Grund kann Benjamin anhand des Spielzeugs ein spurenlesendes Verfahren entwickeln, das die Signatur einer Epoche in ihren übersehbarsten und banalsten Dingen entdeckt.

Genau diese Entdeckung ist auch die Antwort auf die oben erwähnte Frage nach dem Mehrwert der materiellen Kultur – auf die Frage, was das Spielzeug weiß, was von der Betriebsamkeit des Spiels verschleiert wird: Das Spiel informiert nur über den Mitspielenden – was eine ästhetische, vielleicht auch eine ethische Theorie des Spiels erlaubt. Das *Spielzeug*

²⁸ Benjamin, ebd. S. 64.

²⁹ Benjamin, ebd. S. 67. »Hatte man aber Spielzeug bis heute allzu sehr als Schöpfung für das Kind, wenn nicht als Schöpfung des Kindes betrachtet, so wird das Spielen wiederum noch immer allzu sehr vom Erwachsenen her [...] angesehen.« S. 70.

³⁰ Benjamin, ebd. S. 67.

jedoch informiert weniger über den Spieler, als vielmehr über seinen Schöpfer; und dieser ist in diesem Fall eben nicht derselbe wie der Konsument, das Kind. Das Spielzeug weiß also auch über den Erwachsenen und seine Zeit; es ist ein »epistemisches Ding« (Hans-Jörg Rheinberger).

Und das ist gewiss die Entdeckung Benjamins, dass das Spielzeug eher mit Wissen zu tun hat und nicht mit Erkennen. Das Spielzeug lässt sich eher mit einer Theorie der Entzifferung als mit einer der Begründung einholen. Doch wie kann man dieses Wissen bergen? (Und ich hatte da ja bisher nur die Psychoanalyse genannt, die auch von Benjamin erwähnt wird). Entsprechend nennt er unter den Disziplinen, die für das Spielzeug (und ihre Sammlung) wichtig werden (neben Folklore und Kunstgeschichte, die Philosophie kommt gar nicht erst vor) eben auch die Psychoanalyse – die in diese Aufzählung von Harmlosigkeiten einbricht wie ein Wolf in eine Schafherde. Freud hatte ja am berühmten Spiel des Kindes mit der Garnrolle deutlich gemacht, dass die primäre Funktion des Spiels nicht das Vergnügen, sondern das Abreagieren und Ersatzbefriedigen sei.³¹ Das Spielzeug wird hier also zum Speicher unbewusster Abreaktionen und Aggressionen, über die es Aufschluss gibt wie ein Archiv über seine Dokumente. Das banale und harmlose Spielzeug zieht eine ganze verborgene Welt von verdrängten Begierden und Besetzungen, Einschreibungen und Triebregungen mit sich herum wie eine Schiffsschraube den Seetang.

Besagte Psychoanalyse wiederum hatte ihre Decodierungstechniken nicht zuletzt an der Klassischen Archäologie abgelernt³² – weswegen es auch weder zufällig noch metaphorisch war, wenn Benjamin im selben Text als geeignetes Verfahren nicht eine Philosophie, sondern eine »Archäologie der Kaufmannsläden und Puppenstuben«³³ vorschlägt. Und die kann dann ganz konkret so aussehen, dass Benjamin die »Fratze des Warenkapitals« in der »höllischen Ausgelassenheit« einer »Spielzeughandlung«³⁴ entdeckt.

Um eine Archäologie handelt es sich hier aus drei Gründen: Einmal weil die sichtbaren Dinge wie »Kaufmannsläden und Puppenstuben« alle unsichtbare, also auszugrabende Vorgänger haben.³⁵ Zweitens handelt es sich hier eben auch in dem psychoanalytischen Sinne um eine Archäologie, dass die mit »Kaufmannsläden und Puppenstuben« spielenden Kinder a) nicht

³¹ »Das Spiel [eignet] sich bestens dazu, diejenigen Erlebnisse abzureagieren, deren Erfahrung mit Unlust verbunden war, und es ist vorzüglich dazu geeignet, diejenigen Wünsche zu befriedigen, die verdrängt werden mussten, weil eine reale Befriedigung im Leben nicht möglich war: das Spiel als Forum für Ersatzbefriedigung.« Hans Mogel, *Psychologie des Kinderspiels*, Berlin u.a. 1991, S. 25.

³² Vgl. Richard H. Armstrong, *A Compulsion for Antiquity. Freud and the ancient world*, Ithaca/London 2005.

³³ Benjamin, *Über Kinder*, S. 66.

³⁴ Benjamin, ebd. S. 69.

³⁵ Das Programm zu dieser Ausgrabung wird Benjamin 1932 im Denkbild *Ausgraben und Erinnern* nachliefern. Vgl. dazu: Knut Ebeling, *Ausgraben und Erinnern. Walter Benjamins archäologisches Denkbild*, http://www.archive-der-vergangenheit.de/refer/gate_denkbild.html; ders., *Pompeji revisited, 1924. Besichtigungen von Walter Benjamins Archäologie der Moderne*, in: *Die Aktualität des Archäologischen – in Wissenschaft, Medien und Künsten*, hg. von Stefan Altekamp und Knut Ebeling, Fischer-Verlag, Frankfurt/ M. 2004, S. 159-184.

wissen, warum sie begehren, was sie begehren; und sie b) auch nicht die Autoren und Hersteller dieses Begehrens sind – weswegen man also in beiden Fällen seelische Ausgrabungsarbeit, sprich Archäologie betreiben muss.

Es gibt aber noch einen dritten Grund, aus dem es sich bei Benjamins Projekt um eine Archäologie handelt: Nämlich weil das Spielzeug ein latent sexuell besetzter Gegenstand ist – Besetzungen, die der psychoanalytische Archäologe an harmlosen Spielzeugen oder Puppen entziffert. Mit anderen Worten: Das Spiel ist nicht nur die Vorschule der Ästhetik, sondern auch der Erotik. Und genau das ist die Sensation von Benjamins Spielzeugtheorie. Sie kommt in einem unscheinbaren Satz daher, der plötzlich aus seinem harmlosen Text hervorsticht wie der Gedanke an Kindesmisshandlung auf dem Kinderspielplatz. Plötzlich schießt es aus Benjamins braver Besprechung hervor: »Wahrscheinlich ist es so: bevor wir im Außerunssein der Liebe in das Dasein und den oft feindlichen, nicht mehr durchdrungenen Rhythmus eines fremden Wesens eingehen, experimentieren wir früh mit ursprünglichen Rhythmen, die in dergleichen Spiel mit Unbelebtem in den einfachsten Formen sich kundtun. Oder vielmehr, es sind eben diese Rhythmen, an denen wir zuerst unserer selbst habhaft werden.«³⁶

Weniger jugendstilig-verschlungen lässt sich diese Erotik des Wissens folgendermaßen charakterisieren: Benjamin entwickelt eine epistemische Theorie eines erotisch aufgeladenen Spielzeugs. Einerseits gräbt seine Archäologie des Spielzeugs jene sexuell besetzten Urszenen aus dem blinden Umgang mit diesen Dingen aus, die die erotischen Attraktionen zuallererst begründen. (Und hier ist gewiss anzumerken, dass er weder auf den geschlechtercodierenden Aspekt dieser Rhythmik eingeht, noch auf die Tatsache, dass die kindliche Erotik offenbar von den Eltern induziert sei, was die spätere These von Pontalis sein wird.) Das unschuldige Spielzeug wird also zum vermittelnden und codierenden Werkzeug der Vermittlung einer frühkindlichen Erotik und ist demnach alles andere als primär oder archaisch.

Seine Ausgrabung bringt jedoch nicht nur Urszenen wieder, das Spielzeug übt auch in wesentliche Strukturen und »Rhythmen« des Lebens ein. Und am Grund dieser Rhythmen macht Benjamin vor allem einen aus: jenes »große Gesetz, dass über allen einzelnen Regeln und Rhythmen die ganze Welt der Spiele regiert: das Gesetz der Wiederholung. [...] Der dunkle Drang nach Wiederholung ist hier im Spiel kaum minder gewaltig, kaum minder durchtrieben am Werke als in der Liebe der Geschlechtstrieb.« Und so kulminiert diese Passage ganz nietzscheanisch: »In der Tat: jedwede tiefste Erfahrung will unersättlich, will bis ans Ende aller Dinge Wiederholung und Wiederkehr, Wiederherstellung einer Ursituation, von der sie ihren Ausgang nahm.«³⁷

³⁶ Benjamin, *Über Kinder*, S. 70.

³⁷ Benjamin, ebd. S. 71.

Tatsächlich ist das eine jener seltenen Situationen, in denen man Benjamins verstohlenen Nietzscheanismus auf frischer Tat ertappt.³⁸ Dabei interessiert hier vor allem die Stelle, an der Benjamins Theorie nietzscheanisch zu schäumen beginnt: Er entwickelt seine Theorie des erotischen Spiels wie gesagt exakt an der Kreuzung zwischen Klassischer Archäologie und avantgardistischer Psychoanalyse – weswegen man Benjamins Konzeption entsprechend als »Avantgardistische Archäologie«³⁹ bezeichnen kann.

Man könnte diese aufgeladene und vielleicht überspannte Theorie Benjamins, die im selben Jahr entwickelt wird, in der auch die ersten Entwürfe für das *Passagen-Werk* entstehen, folgendermaßen übersetzen: An harmlosen Kinderspielzeugen lagern sich regelmäßig die Wünsche, Projektionen und Ängste der Eltern ab – die ihre Kinder plötzlich mit Handys, Blueberries und Flexmaschinen ausstatten (um einmal ein paar zeitgenössische Kinderspielzeuge zu nennen). Der Archäologe *dieser* (also unserer) Epoche würde also plötzlich nicht mehr abgelagerte Kaufmannsläden und Puppenstuben in den ehemaligen Kinderzimmern finden (deren Auftauchen natürlich ebenso signifikant war); eine neue Epoche beginnt für ihn, wenn er dort plötzlich auf Laptops und iPods stößt. Benjamin wird davon sprechen, dass »die Merkwelt des Kindes überall von Spuren der älteren Generation durchzogen ist und mit ihnen sich auseinandersetzt«; davon, dass das Spielzeug »Auseinandersetzung« sei, »und zwar weniger des Kindes mit dem Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm.«⁴⁰

Doch in diesen unruhigen Sätzen zu harmlosen Gegenständen verbirgt sich noch mehr als das Programm einer avantgardistischen Archäologie: Und zwar eine Polemik nicht nur gegen die Kunst, sondern auch gegen die Philosophie. Denn man darf annehmen, dass Benjamin nicht nur der Kunst ihre Versuche vorwerfen würde, Kinderspielzeug »in einem Phantasiebereiche [...] zu konstruieren«. (Hintergrund dieses Vorwurfes ist u.a. Benjamins Ablehnung der Spielzeugkonstruktion seitens des Werkbunds oder des Bauhauses). Aber sein Vorwurf richtete sich auch an diejenigen Philosophen, die definierend versuchen, das Spiel einer »reinen Kindheit« zu »konstruieren«, wie er schreibt. Denn auch die Philosophie kann, wenn sie versucht, Spielzeuge zu definieren, nur von seinen konkreten Formen absehen, von jenen »Spuren der älteren Generation«, von denen sie laut Benjamin durchzogen sind. Und man darf sicher annehmen, dass Benjamin noch der philosophische Versuch der Definition des Kunstwerks zu weit geht.

³⁸ Vgl. Renate Reschke, *Barbaren, Kult und Katastrophen. Nietzsche bei Benjamin. Unzusammenhängendes im Zusammenhang gelesen*, in: Michael Opitz/ Erdmut Wizisla, (Hg.), *Aber ein Sturm weht vom Paradiese her. Texte zu Walter Benjamin*, Leipzig 1992, S. 303-341.

³⁹ Vgl. Knut Ebeling, *Archäologische Avantgarden*, Habilitationsschrift Humboldt-Universität zu Berlin 2008, im Erscheinen.

⁴⁰ Benjamin, a.a.O., S. 67. »Wie nämlich die Merkwelt des Kindes überall von Spuren der älteren Generation durchzogen ist und mit ihnen sich auseinandersetzt, so auch in seinen Spielen. Unmöglich, sie in einem Phantasiebereiche, im Feenland einer reinen Kindheit oder Kunst zu konstruieren. Das Spielzeug ist, auch wo es dem Gerät der Erwachsenen nicht nachgeahmt ist, Auseinandersetzung, und zwar weniger des Kindes mit dem Erwachsenen, als der Erwachsenen mit ihm.« S. 67.

Doch wenn das Spielzeug weder als Kunst noch als Philosophie beschrieben werden kann, wenn es weder Kunstwerk noch Zeug ist, um auf Heidegger zurückzukommen, was ist es dann? Hier hilft möglicherweise der finale Sinn von Benjamins Arché-ologie der Puppenstube weiter, die eben auch eine Lehre von den Anfängen der Kultur ist: Das rhythmisierende Spielzeug, das auf die annähernden Spiele der Kultur einstimmt, ist ein Drittes zwischen Zeug und Kunstwerk. Es begründet noch deren Opposition, denn es ist eine *arché*, ein begründender Gegenstand der Kultur.⁴¹ Seinem Namen gemäß ist das Spiel-Zeug ein Zeug, mit dem man spielt, das also keinen Nutzen hat. Das ist genau das Paradox des Spielzeugs: Das Spielzeug ist ein Zeug, das dazu dient, nicht zu dienen (weil es einem nicht-dienenden Spiel dient). Es hat den Nutzen, zu nichts nutze zu sein. Das könnte man natürlich auch vom Kunstwerk sagen; doch beim Kunstwerk ist der Nutzen kontemplativerer Art. Die Schaufel im Sandkasten hat dagegen ganz direkt den Zweck, einen Haufen zu errichten – der jedoch zu nichts außer dem Spiel nutze ist. Die Frage ist also, ob mit der Nutzlosigkeit des Spiel-Zeugs (das tatsächlich das einzige Zeug ist, das zu nichts nutze ist) nicht auch Heideggers Definition des Zeugs als Dienlichkeit zusammenbricht?

Dieser Auffassung waren wenigstens Huizinga und sein Pariser Rezensent. Schließlich vertrat *Homo Ludens* die These, dass das Spiel kein Teil der Kultur, sondern ihre Begründung sei – dass »Kultur in Form von Spiel entsteht, dass Kultur anfänglich gespielt wird.«⁴² Und der erste Satz der eigentlichen Studie lautet dann auch entsprechend: »Spiel ist älter als Kultur.«⁴³

Der Huizinga-Leser Bataille wiederum spitzt diese Idee ebenfalls zu. Er wollte das Spiel nicht als Ausnahme der Regel der Nützlichkeit der Kultur verstehen, sondern erklärte die Zweckgerichtetheit als Ausnahme einer allgemeinen Spielgeleitetheit alles Kulturellen: Auch nach ihm entspringen alle Kulturformen dem Spiel, d.h. einer fundamentalen Kontingenz – nicht der Präsenz des Spiels, wie man ihn vielleicht verstehen konnte. Bataille will auf eine neue Verteilung der kulturellen Werte zwischen Spiel und Ernst hinaus – also auf eine neue Ökonomie, die den Ernst der Ontologie beendet. Auf den Punkt wird diese Haltung vom Heidegger-als-auch-Bataille-Leser Derrida gebracht (und zwar im Strukturalismus-Text von *L'écriture de la différence*, der im Buch nicht ohne Grund dem Bataille-Aufsatz folgt): »Das Spiel ist Zerreißen der Präsenz.«⁴⁴

Batailles neue Verteilung zwischen Spiel und Ernst spielt also keiner neuen Ontologie zu, sondern einer neuen Ökonomie, einer neuen Verteilung der Werte. Auch ohne auf das

⁴¹ Zum Verhältnis zwischen *arché* und Archäologie vgl. Cornelia Vismann, *Arché, Archiv, Gesetzesherrschaft*, in: *Archivologien. Theorien des Archivs in Philosophie, Medien und Künsten*, hg. von Knut Ebeling/Stephan Günzel, Berlin 2009.

⁴² Huizinga, *Homo Ludens*, S. 51. »Es handelte sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturercheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat.« (S. 7)

⁴³ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 9.

⁴⁴ Jacques Derrida, *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt am Main 1976, S. 440.

Kauderwelsch der Dekonstruktion einzusteigen, lässt sich die Position des Spiels also als Einleitung in Batailles Projekt einer allgemeinen Ökonomie verstehen:⁴⁵ In diesem Projekt ging es darum, z. B. das Spiel nicht aus der Perspektive der nutzbringenden Arbeit, sondern den Nutzen aus der Perspektive des Spiels und der Verausgabung zu betrachten. Anders gesagt: Die allgemeine Ökonomie betrachtet die Welt mit den Augen des Kindes, schließlich sagen Nutzen und Zweck dem Kind nichts. Will man bei ihm auch nur irgendetwas erreichen (und sei es das Anziehen von ein Paar Schuhen), so muss man diesen Zweck in ein Spiel einbinden. Das ist die allgemeine Ökonomie des Kindes: *Das Spiel hat mehr Wert als der Zweck* und die Verausgabung mehr als die Haushaltung – eine fundamentale Verausgabung (die für die Eltern bisweilen entnervende Folgen haben kann). Das ist also auch der Punkt von Batailles Idee des Spiels, die nicht nur an Platon, sondern bekanntlich an Marcel Mauss' Beschreibung des Potlachs geschult ist – ein Beispiel, das Jacob Huizinga derart beeindruckte, dass die Praxis des Verschenk Wettbewerbs eines seiner wichtigsten ethnologischen Beispiele zum Spiel ist.⁴⁶

Ich darf zusammenfassen: Benjamin entwickelte eine Theorie des erotischen Spiels, bei dem das Spielzeug die metaphysische Unterscheidung von Zeug und Werk unterläuft. Von dieser Theorie eines erotisch interpretierten Spiels ist es nicht mehr weit zu den Spielen der Erotik – mit denen sich bekanntlich weniger Benjamin als sein Pariser Bibliothekar Bataille beschäftigte. (Übrigens widmete auch Huizinga einen Abschnitt den »Liebesspielen«). Bataille radikalisiert die Benjaminische Idee eines erotischen Spielzeugs, indem er es in seine allgemeine Ökonomie einspeist. Auch er entwickelt diesseits von Kunstwerk und Ding eine archaische Philosophie am Leitfaden des erotischen Spiels. Im Sinne dieser Philosophie endet er seine Besprechung Huizingas nicht mit einer Philosophie des archaischen Spieltriebs wie Benjamin – sondern damit, die ganze Philosophie als spielgeboren zu erklären. Die gesamte Philosophie entstehe aus einem »Spieltrieb«, dem sie jedoch nicht treu geblieben sei. Denn, und mit diesem Manifest endet dieses Referat: denn »das Denken, das Arbeit und Zwang begründeten, hat Bankrott gemacht; nachdem es der Arbeit, dem Nützlichen die monströse Rolle zugesprochen hat, die man nur zu gut kennt, ist es an der Zeit, daß das freie Denken sich daran erinnere, daß es zutiefst ein Spiel ist (ein tragisches Spiel).« Schließlich werde »das philosophische Denken« nicht »aus *eitlem* Spiel, sondern in *heiligem* Spiel« geboren. Wie man das jedoch wieder den Kindern beibringt, ist freilich eine andere Frage.

⁴⁵ Georges Bataille, *Die Aufhebung der Ökonomie*, München 1985.

⁴⁶ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 62-66.