

Das menschliche Spielen. Orientierende Vorbemerkungen

Von F. J. J. Buytendijk

Spielen erscheint immer als eine Weise des *sich Verhaltens*. Beide Worte haben eine große „Extensio“ (Ausbreitung) und *also* eine sehr geringe „Comprehensio“ (unzweideutige Bedeutung). Menschen in jedem Alter und in fast jeder Situation können sich auf irgendeine Weise und in solchem Verhalten finden, daß wir in der Umgangssprache ihr Tun als Spielen bezeichnen. Wer über Spielen „*im allgemeinen*“ sprechen möchte, ist vergleichbar mit einem „der von Sternen sprechen wollte und zu gleicher Zeit nicht nur weitentfernte Gestirne und Sternschnuppen behandeln würde, sondern auch Seesterne, gewisse Orden, den Place de l'Etoile und Bühnen- oder Filmsterne (GRANDJOUAN 1963).

Auch Tiere können fast *immer* in einer sinnvollen Beziehung zu ihrer Umwelt verstanden werden. Wenn auch ihre Existenz eine *andere* als die unsrige ist, sind wir dennoch in der Lebenswelt und ebenfalls in der wissenschaftlichen Betrachtung *genötigt*, die tierischen Bewegungen als Verhaltensweisen aufzufassen, und gelegentlich als ein echtes Spielen oder wenigstens als spielerisch.

Selbst leblose Dinge scheinen sich oft in einer Weise zu bewegen, daß jedermann — auch der Naturwissenschaftler — so redet, als ob sie *sich* verhielten. In den schönen Untersuchungen MICHOTTES (1946) über „La perception de la causalité“, werden die mit verschiedener Geschwindigkeit vorgeführten Bewegungen zweier Gegenstände — z. B. zwei schwarze Flecken auf einem homogenen Hintergrund — von den Versuchspersonen als ein Wegstoßen, Wegdrücken, Mitnehmen, Verfolgen, Flüchten usw. „gesehen“ — sie werden also als Verhaltensweisen verstanden. (DUFRENNE [1953] hat in seiner Untersuchung „La Phénoménologie de la perception esthétique“ bemerkt: „Jedes Ding ist tatsächlich in einem gewissen Sinn Sprache“.) Noch überzeugender beweisen die Zeichenfilme von HEIDER U. SIMMEL (1944), daß die Bewegungen geometrischer Figuren als „acts of persons“ (Handlungen von Personen) verstanden werden können. Man braucht aber keine Experimente, um sich davon zu überzeugen, daß die Worte Spiel und Spielen eine große Anzahl Erscheinungen bezeichnen, die nur in sekundärer Weise etwas Gemeinsames haben. Jedenfalls führt eine bloße Untersuchung der Umgangssprache in verschiedenen Kulturkreisen *nicht* zur Einsicht in den Sinngehalt des menschlichen Spiels und Spielens.

Wenn man z. B. sagt: „Zwischen zwei Balken ist ein Spielraum“, dann soll das nur bedeuten, daß die zwei Holzstücke sich *hin und her* bewegen können. Dieses „Können“ kann metaphorisch auch „eine beschränkte Freiheit“ genannt werden. Besinnt man sich auf diese Bezeichnung, dann weiß man, daß hier selbstverständlich nur „Freiheit in der Erscheinung“ gemeint ist. In der gleichen Weise reden wir auch über die „Freiheit“ der Vögel, wie es schon SCHILLER wußte.

Das Wort „Spielen“ wird als Bezeichnung zahlreicher Vorgänge gebraucht, die irgendwelche typische Merkmale des menschlichen Spielens zeigen. Die Vielheit und Verschiedenheit der Spielformen macht die fast unbegrenzte Ausbreitung des Wortgebrauchs verständlich.

Dabei finden wir eine intransitive und eine transitive Verwendung des Wortes „Spielen“. Einmal spielt „etwas“ (das Mondlicht auf den Wellen, die Radiomusik) ein andermal spielt „jemand etwas“ (den Mephisto, Verstecken, Federball); und ein drittes Mal schließlich spielt „jemand mit etwas“ (mit der Eisenbahn, mit der Rassel).

Man sollte dieser Bemerkung von SCHEUERL (1959) noch hinzufügen, daß nicht nur jemand

mit etwas spielt, sondern auch *als* etwas und *um* etwas spielen kann.

In diesem Sprachgebrauch geht es um Verweisungsbezüge in der Erfahrung, die wir von den Erscheinungen in unserer Lebenswelt haben. Was wir in dieser Welt bemerken und benennen, wird bekanntlich stets auf irgendeine Weise verstanden. Sehen ist immer auch Einsehen, d. h. ein vorläufiges Erfassen des Sinngehaltes des Sichtbaren. Dieser Sinngehalt wird in der Umgangssprache zugänglich. Es ist schon daraus klar, daß im Sprachgebrauch eine Fülle von historisch, sozial und persönlich bedingten Vorurteilen und gefühlsmäßigen Auffassungen „mitspielen“. Darum entsprechen die Worte — Spiel, Spielen, spielerisch usw. — in verschiedenen Sprachen nicht immer denselben Erscheinungen. Ein Beispiel:

In der deutschen Sprache sagt man „ein Spiel spielen“, im Englischen „to play a game“. SCHEUERL (1959) bemerkt dazu: „Aber ‘game’ paßt weder für die Tragödie noch für das musikalische Spiel, und auch das Liebesspiel wäre mit diesem Wort ein wenig respektlos bezeichnet.“ Das ist richtig, aber das Wort [90] „game“ verweist auf eine Erfahrung, die in bestimmten Spielen besonders auffällt, nämlich auf „die Spannung und Entspannung, die Ergriffenheit und das Greifen, das Schaudern und den Rausch“ (SCHEUERL 1958). Darum heißt auch die Jagd „game“, und man versteht, daß ein englischer Physiologe (BAYLISS) seine Wissenschaft „The nicest game of the world“ (das schönste Spiel der Welt) nennen konnte.

Jedenfalls erschließt die Sprache eine vorläufige Einsicht in die Bedeutungen der Phänomene, die sich an ihnen selbst zeigen.

Aber wir sollten nicht vergessen, daß „die Phänomene zunächst und zumeist *nicht* gegeben sind“. Verdecktheit ist der Gegenbegriff zu „Phänomen“. „Erscheinung und Schein sind selbst in verschiedener Weise im Phänomen fundiert“ (HEIDEGGER 1927).

Ein anthropologisches Verständnis des Spielens fordert also unbedingt ein genaues Beachten des vorläufig unklaren Zusammenhangs der Sacherkenntnis mit der Umgangssprache. Wir bedenken dazu das bekannte Wort HEIDEGGERS (1927): „Das Wesen der Sprache erschöpft sich weder im Bedeuten, noch ist sie nur etwas Zeichenhaftes und Ziffermäßiges. Weil die Sprache das Haus des Seins ist, deshalb gelangen wir so zu Seiendem, daß wir ständig durch dieses Haus gehen“. Dieses „ständige Gehen“ ist die eigentliche Aufgabe der Phänomenologie. Dieses Gehen ist aber notwendig ein Zurückgehen, also ein *sich Er-innern*. Wer sich nicht erinnern kann, *wie* er in seiner Kindheit — und nachher — gespielt hat, *wie* er und seine Umgebung darüber gesprochen haben, dem ist jedes Verständnis der menschlichen Bedeutung des Phänomens, das wir gewohnt sind, „Spielen“ zu nennen, unzugänglich. LANDGREBE (1959) hat denn auch sehr richtig gesagt: „Der Weg der Phänomenologie ist ein Weg der Erinnerung, die den Menschen von der Welt, die ihm als Fremdes im „Objektivismus“ gegenüber zu stehen scheint, zurückführt auf sich selbst und die ihn auf die Untrennbarkeit von Welt und Selbst verweist und darauf, daß in dieser Untrennbarkeit, in der er sich selbst nicht nur als erkennendes Subjekt begegnet und der Welt nicht nur als dem Gegenstand seiner objektiven Erkenntnis, ein unverfügbares Wahres sichtbar und die Bereitschaft geweckt wird, es als solches hinzunehmen.“

Die Untrennbarkeit von Welt und Selbst begründet die Möglichkeit in den Erscheinungen der Natur das Menschliche des Spielens „bildhaft“ zu „sehen“ und zu beschreiben. So verstehen wir, daß SCHEUERL (1959) die These aufstellen konnte, „daß alle Merkmale, die einen Bewegungsablauf als Spielphä-[91]nomen charakterisieren, schon in dem subjektlosen Lichter- und Schattenspiel auf den Wellen im Mondeslicht anschaulich beisammen sind“. Die Merkmale sind: Freiheit, scheinhaftes Schweben, Geschlossenheit, Ambivalenz, innere Unendlichkeit und zeitenthobene Gegenwart. Der Autor fügt seiner Beschreibung nachdrücklich hinzu, daß

es sich um „Erscheinungen“ handelt, denen man kein Ziel, keinen Zweck, keine Absichten ansieht.

Wir erwähnen diese „ästhetische“ Beschreibung eines scheinbaren Spiels als ein Beispiel des „phänomenologischen Impressionismus“, der der Naivität der natürlichen Einstellung entspricht.

Schon HUSSERL hat diese Naivität erkannt. Das unmittelbare und unkritische „Schauen“, wie wir es im Alltag gelegentlich tun und wovon wir in der Umgangssprache reden, liefert keine Erkenntnis der „Phänomene“, da ihre Sinngehalte zunächst und zumeist nicht gegeben sind. STRASSER (1964) hat nachdrücklich auf die Irreführungen des „phänomenologischen Impressionismus“ und der „literarischen Phänomenologie“ und auf das Fehlen des „Wahrheitsethos“ in ihnen hingewiesen. Eine Untersuchung der Anthropologie des Spielens muß sich denn auch davor hüten. Man sollte eine entsprechende Bemerkung HEIDEGGERS, die STRASSER (1964) zitiert, in ihrer vollen Tragweite erfassen und sich aneignen: „Daher fordern der Ausgang der Analyse ebenso wie der Zugang zum Phänomen und der Durchgang durch die herrschende Verdeckung eine methodische Sicherung. In der Idee der „originären“ und „intuitiven“ Erfassung und Explikation der Phänomene liegt das Gegenteil der Naivität eines zufälligen „unmittelbaren und unbedachten Schauens“.

Wenn etwas (z. B. das Radio) „spielt“, wenn sich etwas abspielt, wenn etwas mitspielt oder gegen etwas spielt, zeigen sich zwar einzelne Aspekte des menschlichen Spielens, aber eine Erkenntnis des Menschlichen liefern diese Aspekte nicht. Eine Analyse der tierischen Spiele macht allerdings einige Sinnzusammenhänge sichtbar, die für das Verstehen des menschlichen Spielens richtungsgebend sein können. Im Tierleben meldet sich im Verhalten eine Präfiguration des geistigen Seins, und zwar als eine „fungierende Intentionalität, welche die natürliche und vorprädiktative Einheit der Welt und unseres *Lebens* ausmacht“ (DE WAELHENS 1959). Der von HUSSERL geprägte Begriff „fungierende Intentionalität“ ist unklar, wie auch jener des „anonymen Geistes“ (HEGEL). Je genauer man das tierische Verhalten studiert, desto überzeugender wird seine Be-[92]ziehung zu einer Art von degradiertem, eingeschlossenem, leiblich gelebtem, also inkarniertem Erfassen von Sinnbezügen. Für eine Erkenntnis des Wesens des menschlichen Spielens ist es darum notwendig, die fundamentale Bedeutung der Begriffe „corps sujet“ (leibliche Subjektivität) und „corps connaissant“ (Leib als Bewußtsein) im Blick zu behalten. Jedes menschliche Spiel ist irgendwie bezogen auf den irrationalen undurchsichtigen Grund unsrer Leidenschaften und Triebe, Fähigkeiten, Dispositionen, Befindlichkeiten und Stimmungen sowie auf das ebenfalls völlig unerklärbare Schöpferische in jedem Tun.

Wir möchten unsere orientierenden Vorbemerkungen abschließen mit einem Hinweis auf die höchst beachtenswerte „Vision“, die GADAMER 1960 in seinem Werk „Wahrheit und Methode“ darlegte. Wichtige Ausblicke für unsre jetzige Untersuchung liefern schon einige Bemerkungen, die sich an unsre früheren Arbeiten anschließen (BUYTENDIJK 1933). So sagt GADAMER (1960): „Das Hin und Her gehört so zum Spiel, daß es kein Für-sich-allein-Spielen gibt“.— „Alles Spielen ist ein Gespielt-werden.“— „Das Spiel wird über den Spielenden Herr — hält ihn im Banne.“— „Der Reiz des Spiels — liegt in dem Risiko“ (S. 101-102).

Das eigentliche Wesen des Spiels sieht GADAMER in der *Darstellung*, und zwar insbesondere in der Beziehung auf Kunst. Das mag durch folgende Sätze erläutert werden: „Das Kunstwerk wird zur Erfahrung, die den Erfahrenden verwandelt ...“ Nur weil spielen immer schon ein Darstellen ist, kann das menschliche Spiel im Darstellen selbst die Aufgabe des Spieles finden ... „Der Spielende gelangt zu seiner eigenen Selbstdarstellung, indem er etwas spielt, d. h. darstellt“ (S. 103). „Spiel ... Vollendung ... (ist) Kunst ... — Verwandlung im Gebilde —. Erst durch diese Wendung gewinnt das Spiel seine Idealität“. (S. 105). „Die Spieler (oder Dichter)

sind nicht mehr, sondern nur das von ihnen Gespielte“ (S. 107), „das Sichdarstellen ist das wahre Wesen des Spiels ... und des Kunstwerkes“ (S. 110).

GADAMER hat zum Abschluß seiner Untersuchung die Beziehung der Wahrheit auf das Spiel und auf die Sprache hervorgehoben. Einige gekürzte Zitate mögen darauf hinweisen: „... was Wahrheit heißt ... vom Begriff des Spieles her bestimmen ...“ „Sprachliche Spiele sind es auch, in denen wir uns als Lernende — und wann hören wir auf, das zu sein? — zum Verständnis der Welt erheben“ (S. 464).

Die These des Autors ist, daß es „das Spiel ist, das spielt, indem es die Spieler in sich einbezieht und so selber das eigent-[93]liche Subjektum der Spielbewegung wird“. So solle man nicht von einem Spielen mit der Sprache reden, „sondern von dem Spiel der Sprache selbst, die uns anspricht, vorschlägt und zurückzieht, fragt und in der Antwort sich selbst erfüllt“. „Ein Spiel ist das Verstehen ...“ „Wer versteht, ist schon immer einbezogen in ein Geschehen, durch das sich Sinnvolles geltend macht ...“ „So ist es wohl begründet, daß für das hermeneutische Phänomen derselbe Begriff des Spiels gebraucht wird, wie für die Erfahrung des Schönen“.

Was der Philosoph über die Beziehung der Sprache, der Schönheit und der Erkenntnis zum Spielphänomen aussagt, betrifft Fragen, die außerhalb des Gesichtsfeldes unsres Versuches zur Deutung des menschlichen Spielens liegen. Die Gesichtspunkte und Ausblicke GADAMERS werden wir gleichwohl nicht entbehren können. Das zeigt sich, wenn wir versuchen, den eigentlichen Sinngehalt in jener Erscheinung zu finden, die in der Umgangssprache „*das Rollenspiel des Menschen in der Gesellschaft*“ genannt wird. Zunächst müssen wir aber das Phänomen, das jede Spielform begründet — *das spielerische Hin und Her* — näher betrachten.

Das spielerische Hin und Her

„Die größten Fragen und Probleme der Philosophie stecken in den alltäglichsten Worten und Dingen“ (FINK 1957). Die Sprache ist „das Haus des Seins“. Wenn HEIDEGGER das an dem Beispiel erläutert, daß wir nur durch einen „Wald“ spazieren können, wenn wir schon als Kind mit dem Waldbild durch die Sprache vertraut wurden, dann gilt das ebenfalls für unser Verständnis des *Spielens*. Schon das Kind möchte verstehen. Es fragt nicht: „Wie heißt etwas?, sondern „Was ist es?“ und der Mensch als „fragendes Wesen“ (STRAUS) kehrt immer zu dieser Frage zurück, allerdings ohne sich davon Rechenschaft zu geben, was mit dem *Sein* eigentlich gemeint ist, das im Erscheinenden anwesend ist.

Das Leben der wirklichen Sprache besteht in der Vieldeutigkeit (NIETZSCHE). Darum brauchen wir einen nie endenden Dialog und Umgang mit Dingen, Geschehnissen und Menschen, um allmählich einen befriedigenden Zugang zu den Wortbedeutungen zu erwerben. Erst in dieser Weise leben wir „zufrieden“ in dem Frieden zwischen Schein und Sein als dem festen Grund für unser Dasein, das sich zumeist unproblematisch als ein In-der-Welt-Sein vollzieht. [94]

Unser fragendes Wesen stört schon im alltäglichen Lebensvollzug manchmal diesen Frieden. Es ist aber die Aufgabe der wissenschaftlichen und philosophischen Besinnung, diese Störung als den eigentlicheren Zugang zur Erkenntnis des Wirklichen und der Wahrheit anzunehmen. Solche Besinnung erweist sich jedoch nur als fruchtbar, wenn sie im Zusammenspiel von „Erfahrung und Urteil“ (HUSSERL), d. h. der Lebensweltlichen und der phänomenologisch interpretierten Erfahrung mit den positiven Tatsachenerkenntnissen erfolgt (STRASSER).

Diese kurze methodische Bemerkung mag genügen, um einen Unterschied zwischen dem *Spielerischen* und dem *Spielen* herauszuarbeiten. Die schon erwähnte metaphorische Verwendung dieser Worte (Licht und Wellen, Balken) bestätigt die Meinung GADAMERS (1960, S. 99), daß der ursprünglichste Sinn von Spielen der mediale Sinn ist, indem „sich etwas abspielt, etwas im Spiele ist“. Dabei fehlt überhaupt jede Art von Betätigung. Was sich zeigt, ist ein *Hin und Her*. Dieses „*Hin und Her*“ gehört so zum Spiel, daß es kein Für-sich-allein-Spielen gibt“ (S. 101).

Diese Bemerkung macht uns darauf aufmerksam, daß wir das Spielen und das Spielerische unterscheiden können. Es fragt sich jedoch, ob diese Unterscheidung nur so zu verstehen sei, daß was anschaulich erscheint, immer nur das spielerische Hin und Her ist, so daß auch im wirklichen menschlichen Spielen das spielerische Hin und Her in irgendeiner Weise *fundierend* wirksam ist. Man könnte das so auffassen, daß es ein „fortwährendes Hinundherpendeln des Spiel- und Realitätserlebens“ gibt. (WERNER [1948]: „Der Zwischencharakter der Spielwirklichkeit wie sie hin- und herschwankt zwischen Phantasie und Alltagsleben.“

Dieses Hin und Her wird von HANSEN (1949) als „ein Wechsel zwischen Schein und Wirklichkeit“ aufgefaßt. Diese Art des Hin und Her soll erst im späteren Kindesalter (im 4. Jahr) auftreten, wenn das „Deutungsspiel“ in ein „Darstellungsspiel“ übergeht und das Kind weiß, daß Illusionen und Phantasien der Wirklichkeit nicht entsprechen.

Das Hin und Her würde dann also nicht nur die Manifestation des Spielerischen sein, sondern das Wesentliche des *menschlichen* Spielens charakterisieren, wenn es sich dabei immer um eine dialektische Beziehung von Schein und Wirklichkeit handelt. FINK (1957) hat mehrmals darauf hingewiesen, daß „mit der Frage nach dem Schein ein philosophisches Problem angeführt ist“ (S. 44). „Der Begriff des Scheins ist so dunkel und unausgelotet wie der Begriff des Seins“ (S. 43). Und weil [95] „Spielen das endliche Schöpfertum in der magischen Dimension des Scheins“ ist, „führt die seinsbegriffliche Bestimmung des Spiels in die Kardinalfragen der Philosophie zurück, in die Spekulation über Sein und Nichts und Schein und Werden“ (S. 361).

Das spielerische Hin und Her in den Erscheinungen der Natur und der Kultur, in den tierischen und menschlichen Verhaltensweisen und schon in den Äußerungen des jugendlichen Bewegungsdranges, ist danach nur ein Aspekt — allerdings ein wesentlicher Aspekt — jedes humanen Spiels.

Das menschliche Spiel ist eine wundersame Freude am Schein, sagt FINK (1957, S. 38). Eine Anthropologie des Spielens fordert also eine Antwort auf die Frage nach dem humanen Sinn des Imaginären. Diese Frage werden wir anhand der Arbeit TREBELS (1967) noch näher betrachten, allerdings in der Überzeugung, daß wir sie nicht endgültig beantworten können.

Dem Hinweis auf das spielerische Hin und Her, das wir im Anschluß an GADAMER als wesentlich zum menschlichen Spielen gehörend betrachteten, möchten wir folgende Bemerkungen FINKS (1957, S. 46) hinzufügen: „Die Spielwelt enthält subjektive Phantasieelemente und objektive ontische Elemente.“ „Was soll ein objektiver ... *Schein* besagen?“ — „Es sind einfach objektiv vorhandene Bilder.“

Wir spielen tatsächlich immer mit Bildern, die mit uns spielen (BUYTENDIJK 1933). Was wir hier „Bild“ nennen, ist die Erscheinungsweise der Dinge und Geschehnisse in ihrem pathischen Charakter. Ein Gegenstand ist nur insofern Spielobjekt, als er *Bildhaftigkeit* besitzt. Die Sphäre des Spiels ist die Sphäre der Bilder und damit die Sphäre der Möglichkeiten und der

Phantasie. Der Spielgegenstand hat nie den Charakter eines „Objektes“, eines „Gegenstandes“, dessen Merkmale durch Technik und Vernunft allmählich erkannt werden. Man spielt nicht mit „etwas *Bestimmtem*“, sondern nur mit irgend etwas, das sich erst im Umgang, im dialektischen Kreisprozeß der Lockung und der Lockungsbeantwortung, des Bewegens und Bewegtwerdens ausbildet. In diesem Hin und Her werden die „Möglichkeiten“, welche die Bildhaftigkeit vorläufig verbirgt, aber dennoch vermuten läßt, entdeckt. Darum wiederholen wir mit vollständigem Einverständnis die Aussage GADAMERS (1960): „Dieses Hin und Her gehört so zum Spiel, daß es kein Für-sich-allein-Spielen gibt.“

Das spielerische Hin und Her als dynamisches Grundmerkmal *jedes* authentischen Spielens erklärt die allgemein anerkannte [96] — aber nie geklärte — Tatsache, daß man *jede* instrumentale Musik ein Spielen nennt, daß aber das Singen *kein* Spielen ist. Dieser Unterschied im sprachlichen Ausdruck (aller Sprachen) ist verständlich, wenn wir im Hin und Her des Spielens die Abwechslung von einer erlebten überraschenden *Spannung und Lösung* beachten. Erst *diese* Abwechslung vermag dem Hin und Her — wie es in jeder *rhythmischem* Bewegungsart, z. B. der Glieder, auftritt — den Charakter des Spielens zu verleihen. (*Spannung und Lösung* sind wesentlich im Liebesspiel, Kampfspiel, und in allen sog. Glücksspielen; BUYTENDIJK 1933). Beim Musikspielen erzeuge ich aus einem Spannungsimpuls einen Ton, welcher durch das Gehör zu mir zurückkehrt und wieder eine neue Spannung veranlaßt. Musikspielen ist *mit* Musik spielen, die mit uns spielt. Das Klavier oder die Geige sind nur Instrumente, keine Spielgegenstände. Nun wird es auch klar, warum Singen *kein* Spielen ist. Es wird ein Lied von Anfang bis Ende; also ein bestimmter Inhalt — wie ein Gedicht oder eine Erzählung — *vorgetragen*.

Der Ton, welchen man dem Instrument entlockt, welchen das Instrument *hergibt*, ist dagegen ein pathisches „Wie“, das Möglichkeiten enthält. Wenn wir Musikspielen, spielen die Akkorde, Klänge, Töne mit uns. In diesem Spiel gibt es also das Hin und Her der Spannungen und Lösungen, denn die akustische Bildhaftigkeit meldet sich in ihren pseudoräumlichen Dimensionen als ein dynamischer Gegenspieler in Spannung und Lösung.

Das sogenannte Rollenspiel in der Gesellschaft

Schon in der älteren Literatur trifft man wiederholt die Vorstellung an, daß das gesellschaftliche Zusammenleben eine „Schaubühne ist, auf welcher jeder seine Rolle *spielt*“. In der europäischen Literatur kehrt das Bild des menschlichen Daseins als eine „comedie humaine“ (menschliche Komödie) immer wieder. Man ist stets geneigt, die Auffassung, daß alles Tun der Menschen eigentlich „gespielt“ ist, mehr oder weniger zu bejahen, wenn man als „unbeteiligter“ Zuschauer die gesellschaftlichen Beziehungen betrachtet. Ist diese „Objektivität“ aber wirklich möglich, und erlaubt sie das Menschliche in seinem eigentlichen Wesen zu erkennen?

Es gibt zwei Autoren, die jeder in seiner Weise *jede* menschliche Aktivität in der Gesellschaft als eine Manifestation des Spielens betrachtet haben. Es sind der Historiker HUIZINGA und [97] der Philosoph SARTRE. HENRIOT (1969, S. 7-8) hat beider Position in wenigen Sätzen charakterisiert. „Nach HUIZINGA stammt alles vom Spiel ab. Das Spiel ist älter als die Kultur. Jede Form von Tätigkeit kann unter dem Gesichtspunkt des Spiels betrachtet werden.“

SARTRE entwickelt die These, „daß jede menschliche Existenz, welche Form sie auch annimmt, gespielte Existenz ist“. Der Mensch als bewußtes Wesen „definiert sich als Nicht-mit-sich- selbst-Zusammenfallen, Nicht-Identität im Bezug auf sich selbst“. „Was sind wir also, wenn wir die beständige Verpflichtung haben, uns das sein zu lassen, was wir sind? Die Antwort lautet unmittelbar: *Existieren heißt zunächst Spielen*“.

Betrachten wir zuerst den Gesichtspunkt SARTRES. Seine Sicht der menschlichen Wirklichkeit stützt sich bekanntlich auf den absoluten Gegensatz des „*en-soi*“ (An-sich) und „*pour-soi*“ (Für-sich), des Seins der Naturgegenstände und des Bewußtseins. Diesen Gegensatz hat SARTRE (1954, S. 98 ff.) in dem berühmten Satz über den „Kellner“ ausgedrückt.

„Betrachten wir diesen Kaffeehauskellner ... Sein ganzes Verhalten scheint uns ein Spiel... Er spielt, Kaffeehauskellner zu sein.“ Er kann unmöglich so unmittelbar Kellner sein, wie das Tintenfaß ein Tintenfaß ist. Um zu sein, was er sein soll, kann der Kellner nur sein „en représentation“ — als „Vorstellung“ (oder „Darstellung“). Aber wenn er sich *vorstellt*, Kellner zu sein, dann ist er es nicht. Er ist vom Kellner-sein geschieden — sagt SARTRE — wie das Objekt vom Subjekt geschieden ist zwar durch ein „*Nichts*“, aber gerade dieses Nichts isoliert ihn von dem Vorgestellten.

Diese Deutung des Menschen, wonach er in' der Gesellschaft seine „Rolle“ *darstellt*, steht in engem Zusammenhang mit SARTRES Auffassung der Aufrichtigkeit (*la sincérité*). „Was hat es also mit der Wahrhaftigkeit zu tun, wenn nicht genau das, (ein Phänomen) von Unaufichtigkeit? — Bei der Unaufichtigkeit handelt es sich darum, die menschliche Wirklichkeit als ein Sein zu konstituieren, das ist was es nicht ist und das nicht ist was es ist“ (S. 103). Am Beispiel des Kellners versucht SARTRE zu zeigen, daß *jedes* menschliche Dasein ein „*jouer à l'être*“ (ein es Spielen) ist. Der Kellner weiß, daß er spielt, aber er weigert sich, es anzuerkennen. „Er nimmt sich ernst. Er glaubt das zu sein, was zu sein er spielt.“

Ist es aber wahr, daß der Kellner *glaubt zu sein*, das was er zu sein spielt, nur zu sein glaubt? Hat eine Existenz, die sich als aufrichtig zu verwirklichen sucht, notwendig die Form eines [98] Spiels, und ist also jede Aufrichtigkeit wesentlich eine Darstellung des eigenen Selbst mit schlechtem Gewissen?

Unseres Erachtens ist es ein Grundfehler, irgendeine metaphysische Auffassung der menschlichen Wirklichkeit — z. B. den Dualismus DESCARTES' oder jenen SARTRES — für das Verständnis dessen, was realiter existiert, vorauszusetzen. Im realen Existenzvollzug ist der Gegensatz vom leiblichen — und bewußt-intentionalen — Sein, so wie jener von „An-sich-sein“ und „Für-sich-sein“ *aufgehoben*. Die moderne philosophische Besinnung richtet sich auf die Analyse dieses unmittelbaren Daseinsvollzugs. (Sehr richtig hat MERLEAU-PONTY [1960] es gesagt: „Die eingerichtete Humanität empfindet sich problematisch, und das Leben in seiner äußersten Vermittelbarkeit ist philosophisches' geworden).“

Wendet man sich dem unmittelbaren menschlichen Leben zu, dann findet man zwischen Aufrichtigkeit und Unaufichtigkeit in gewissen zwischenmenschlichen Beziehungen eine Spannung. Bei der Ehrung für einen scheidenden Beamten, bei einem Kondolenzbesuch und bei vielen ähnlichen Gelegenheiten *sagt* man meistens, daß einer den Interessierten, Traurigen, Erfreuten *spielt*. Er „tut als ob“. Aber ist das ein Spielen? Nicht nur fehlt das „Hin und Her“, sondern das Tun als ob hat in diesen Situationen die *Absicht*, Interesse oder Mitleid zu zeigen, und zwar weil man es als „anständig“ betrachtet, weil man sich dazu verpflichtet fühlt. Das ist kein Spiel, kein Theater, keine „comédie humaine“.

PORTMANN erzählte mir einmal, wie eine Bauernfamilie in schwarzer Kleidung in einer kleinen Ortschaft in der Schweiz aus dem Zug stieg und einer der Bauern fragte PORTMANN: „Sagen Sie bitte, ist es hier üblich, daß man erst auf dem Friedhof weint oder schon unterwegs?“ Die Bauern sind ehrliche Leute, die nur den Wunsch haben, sich so zu benehmen, wie es sich gehört, so wie es anständig ist. Sie spielen bestimmt nicht die trauernde Familie, so wie auch der höfliche Kellner seine Höflichkeit nicht spielt.

LEFÈBVRE (1958) hat in seiner „Critique de la vie quotidienne“ das „Quasi-Rollenspiel“ in der Gesellschaft richtig verstanden. „Unsere Bekannten (und wir selbst) *sind* das, was wir erkennen. Sie spielen die Rolle, die ich ihnen zuweise, und die sie sich zuweisen, und fügt hinzu: „Wie würde man ohne „Rolle“, also ohne Vertraulichkeit (familiarité) im Zusammenleben, das Element der Kultur oder das ethische Prinzip einführen können“, die das Emotionelle und die Leidenschaftlichkeit modifi-[99]zieren und humanisieren sollen? „Die Rolle ist gar keine Rolle. Sie ist das gesellschaftliche Leben, sie ist ihm inhärent“. Darum folgert LEFEBVRE mit Recht: „Der Kaffeehauskellner spielt nicht nur den Kaffeehauskellner. Er ist es, und er ist es nicht.“

Im *wirklichen* Vollzug des Alltags ist der Gegensatz zwischen „echt“ und „unecht“, zwischen wirklichem und vorgestelltem Sein aufgehoben. In einer gewissen Objektivierung *kann* man sagen, daß wir im Zusammenleben immer ein bestimmtes Verhalten annehmen. Das geschieht in jeder Begegnung, und jedem Umgang, in jedem Gespräch. Darum konnte MERLEAU-PONTY schreiben: „Sprechen, d. h. eine Reihe von Rollen zu spielen lernen.“

Es muß aber mit Nachdruck darauf hingewiesen werden, daß das sogenannte Rollenspiel in der Gesellschaft sich prinzipiell vom Rollenspiel auf der Bühne unterscheidet. Allerdings ist es fraglich, ob der Schauspieler wirklich noch in dem Sinne spielt, daß seine *Kunst* der Darstellung von der selben intentionalen Struktur ist, wie jene, die das echte Spielen von Kindern und Erwachsenen kennzeichnet.

Jedenfalls: Der Kellner ist in seinem Beruf *kein* Spieler. Die Verpflichtungen, die er auf sich genommen hat, die situationsbedingten Umgangsformen und seine höfliche Redeweise nimmt er mit gutem Gewissen an. Wenn man ihn fragen würde: „Was sind Sie?“, dann wird er vielleicht antworten: „Mein *Beruf* ist Kellner, ich *bin* Jean Dupont, verheiratet, Vater und ein leidenschaftlicher Fußballspieler.“

Es gibt soziale Beziehungen und Berufe, die zu einer absichtlich gewählten „attitude“, zu Höflichkeit, Mitleid, Entrüstung, Strenge usw. Veranlassung geben. Das wissen alle Eltern, Lehrer, Ärzte usw. Es handelt sich dabei bestimmt nicht um ein *Spielen*, sondern um situationsbedingte *Gründe*, sich auf eine solche Weise zu verhalten. Das führt zu einer kulturbedingten sekundären Natürlichkeit, und *nur diese* ist menschlich. Es gibt Gemeinschaften, bei denen wir von einer „Kultivierung von Zorn“ reden können, und es gibt Völker, bei denen es „natürlich“ ist, jede emotionale Äußerung möglichst zu unterdrücken. Es wäre völlig verfehlt, diese erworbene Natürlichkeit als Spielen zu bezeichnen. Noch einmal zitieren wir LEFEBVRE (1958, S. 23): „Zu verkünden, „jedes Gesicht reduziert sich zu einer Maske“, das ist die Lösung der zynischen Ironie oder der Karikaturisten.“

Der Kellner und der Vater, der Diplomat und der Richter, der Soldat und der Lehrer *müssen* und *sollen* in jeder Situation [100] eine Verhaltensweise wählen. Nie ist man mit seinem Verhalten identisch. „Unsere Handlungen sind nicht wir selbst“ (MERLEAU-PONTY). Man muß immer wählen, auch für das Wählen des rechten Zeitpunkts. Mit jeder Wahl ist ein gewisses Risiko, aber auch Unwiderruflichkeit verbunden. Man kann allerdings an die Richtigkeit seiner Wahl *glauben*. Dieser Glaube stabilisiert die sozialen Beziehungen, die zuletzt „selbstverständlich“ werden.

Unsere kritische Betrachtung der Auffassung SARTRES über das Rollenspiel hat uns zu der Überzeugung geführt, daß die Kulturwelt keine „Schaubühne“ ist. Wenn wir uns jetzt dem berühmten Werk HUIZINGAS „Homo Ludens“ zuwenden, so finden wir dort den Versuch, auf Grund einer historischen Untersuchung nachzuweisen, daß das Spielen älter ist als die Kultur und daß *jedes* menschliche Tun noch immer die Grundmerkmale des Spiels zeigt.

Es mag richtig sein, daß eine Anzahl unserer heutigen Spiele zum Teil Reste alter magischer Zeremonien sind. Im Ballspiel wurden in den Frühformen mancher Kulturen alte Mythen dramatisiert. „Der Kreisel ist ein alter wahrsagender Drehwürfel“ (BENVENISTE 1947). Auch FROBENIUS ist der Meinung, daß die Kinderspiele die tiefste Quelle bilden, die aus dem unterirdischen Allerheiligsten hervorquillt und aus der jede schöpferische Kraft entspringt. Das alles mag richtig sein, aber HUIZINGAS Versuch, das Verhalten des heutigen Menschen in seinen berufsmäßigen und anderen Aktivitäten als Spielarten zu verstehen, ist im Grunde identisch mit der schon kritisierten Ansicht, die Gesellschaft sei eine Schaubühne oder eine „comédie humaine“. Was bei HUIZINGA vor allem fehlt, ist eine Untersuchung der gegenseitigen Beziehung zwischen den spontan aufwallenden triebhaften *Lebensäußerungen* und der *geistigen Seinsweise* des *intentionalen* Bewußtseins. Ohne Einsicht in den Wesensunterschied von Mensch und Tier, von Dasein und Leben, ohne genetische und tiefenpsychologische Erwägungen, schließlich ohne eine philosophisch-anthropologische Gesamtschau bleiben die „Grundlagen“ der Kultur undurchsichtig.

Was HUIZINGA darbietet, ist eine *oberflächenhafte* Beschreibung der sog. „Spielelemente in der Kultur“. Was meint der Autor mit dem Gegensatz von Ernst und Spiel, von dem gesagt wird, daß er „vorläufig so unanbleitbar ist wie der Begriff des Spiels“?

Das Spiel wird vom Autor definiert als „eine ‚freie‘ Handlung oder Beschäftigung, die nichts beabsichtigt und, außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend, trotzdem den Spieler völlig in [101] Anspruch nimmt“. Mit dem Spiel ist kein unmittelbares materielles Ziel verbunden. Es vollzieht sich in „absichtlich“ beschränkter Zeit und beschränktem Raum, und verläuft geordnet nach unbedingt bindenden Regeln. Es hat sein Ziel in sich selbst und wird von einem Gefühl der Spannung und der Freude begleitet und einem Bewußtsein des „Andersseins“ als das gewöhnliche Leben. „Das Spiel (in der Kultur) ruft Gemeinschaftsbeziehungen hervor, welche sich gern mit Geheimnissen umgeben oder durch Verkleidungen seine Abweichung von der gewohnten Welt betonen.“ Die zwei wesentlich höheren Spielarten in der Kultur sind, so meint HUIZINGA, „der Kampf *um* etwas“ und eine Vorführung *von* etwas.

Ein großer Teil der historischen Untersuchungen HUIZINGAS betrifft die Formen der religiösen Kulte, der Riten und der magischen oder heiligen Handlungen. Immer, so meint er, ist das Spielen grundlegend. „Der Kult impft sich auf das Spiel.“ In Übereinstimmung mit dieser Auffassung ist folgende Aussage: „Die Rennbahn, der Tennisplatz, die Hinkespielbahn, das Schachbrett unterscheiden sich funktionell nicht vom Tempel oder dem Zauberkreis“ (S. 48). Die Annahme dieser „*funktionellen*“ Gleichheit verkennt aber das Eigentliche des Sakralen. Das Heilige ist über-weltlich, das Spiel außerweltlich. Das Sakrale ist erfüllt von Ehrfurcht und Angst, das Spiel ist leichtgesinnte Befreiung. Das Spiel ist im Wesen entheiligend — das Gegenteil gilt vom sakralen Ernst (BENVENISTE). Es war ein Grundfehler HUIZINGAS, diese Gegensätze nicht durchschaut zu haben.

GUARDINI (1918) spricht in seiner Schrift „Vom Geist der Liturgie“ über „eine in der Anschauung“ sich zeigende Verwandtschaft. „Aber eben so sehr als es nur *bildhaft* in der Natur ein Spielen ... gibt, so ist das Spielerische der Liturgie nur ein Aspekt.“ Der *Sinn* der Liturgie ist der, daß die Seele vor Gott sei, sich vor ihm ausströme — und zwar ihr wahres, eigentliches, wirkliches Leben habe“ (S. 63). Es gibt im Bereich des Irdischen zwei Erscheinungen, die nach gleicher Richtung weisen: Das ist das Spiel des Kindes und das Schaffen des Künstlers. „Liturgie üben heißt, ... werden wie die Kinder“, sie ist auch ... „Kunst gewordenes Leben“.

Diese Worte GUARDINIS heben zwar das Spielerische im religiösen Kult hervor, aber das bedeutet nicht, daß die Liturgie ein Spiel ist oder aus Spielen hervorgegangen wäre.

Auch in der Betrachtung der Beziehung zwischen den zahlreichen Wettkämpfen in der Kultur einerseits und den Kampfspielen und modernen Sportformen andererseits hat HUIZINGA [102] verfehlt, die Bedeutung der *Wertordnung* im menschlichen Dasein zu erfassen. Die Verhaltensuntersuchungen haben überzeugend nachgewiesen, daß es bei allen Tierarten zwar Kämpfe gibt, aber nie Wettkämpfe. HUIZINGA (1938) meint dagegen, daß „die Krähen Wettflüchten veranstalten“. (S. 68). Die Verkennung des prinzipiellen Unterschieds zwischen den Regelhaftigkeiten des Lebens und der normativen Bedingtheit der menschlichen Existenz begründet die Meinung, daß jedes Tun, das an Regeln gebunden ist, als Spielen aufgefaßt werden kann. Das Kapitel über „Spiel und Krieg“ ist auf diese Verkennung begründet. Ein Beispiel: „Eine Staatengemeinschaft, die sich dem Völkerrecht unterwirft, verliert nie die Merkmale einer Spielgemeinschaft. Ihre Regeln bezüglich des Völkerrechts ... sind nur verbindlich, sofern das Spiel selbst, d. h. die Notwendigkeit einer geordneten Gemeinschaft anerkannt wird“ (S. 145). Jede Einsicht des Unterschiedes zwischen dem Normativen und seinem Sinn in der menschlichen Existenz einerseits und den Spielformen andererseits, die in geregelter Weise laufen, fehlt in den Auseinandersetzungen HUIZINGAS. So muß man im Gegensatz zu seinen Ausführungen sagen, daß die Rechtspflege erst zum Spiel wird, wenn es *keine* Rechtsordnung mehr gibt, und *nicht*, wenn die Richter — dem Brauch gemäß — sich in den Talar kleiden oder eine Perücke tragen (S. 113).

Spielen und sich verpflichten in ihren genetischen Beziehungen

Eine Anthropologie des Spielens fordert den Versuch, in den Spielformen die Phasen der kindlichen Entwicklung als die allmähliche Manifestation des Menschlichen in den Spielformen zu entdecken. Der Vergleich mit den Tierspielen liefert uns dabei einige Hinweise. So ist es bekannt, daß ein „Tun als ob“ sowie eine *spielende* Nachahmung und erst recht die Illusionsspiele und Regelspiele im Tierleben fehlen.

Es ist zu erwarten, daß schon in den frühesten Verhaltensweisen des Kindes spezifische Merkmale der menschlichen Existenz hervortreten können. Das Menschenkind hat eine menschliche Leiblichkeit und also eine entsprechende Sinnlichkeit und Motorik. „Sehen wie der Mensch sieht und Geist-sein sind Synonyme.“ Das hat HERDER schon gesagt, und MERLEAU-PONTY (1945) hat diesen Gedanken übernommen.

Im Neugeborenen ist aber das Geistige eine verborgene Möglichkeit, die erst in der dialektischen Beziehung des Subjektes [103] seiner Welt sich allmählich offenbart. Wir vermögen dabei nur gewisse Phasen der Entwicklung ungefähr zu bestimmen und abzugrenzen. Auf jeder Stufe tritt das Menschliche in pronomierter Weise hervor. So, wie es völlig unmöglich ist, den Moment anzugeben, in dem das Kind zum ersten Male wirklich auf etwas zeigt oder wirklich spricht, so ist es ebenfalls unbekannt, wann in der spielerischen Tätigkeit eine echte *Leistung* auftritt. Man muß sich mit den unklaren Begriffen Wandlung und Wendung begnügen oder mit dem unbegreiflichen Übergang einer „fungierenden“ Intentionalität in eine bewußte Leistung. GADAMER (1960) hat im Hinblick auf das vollständig ausgebildete menschliche Spielen richtig bemerkt: „Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und daß, das, was er tut, nur Spiel ist, aber er weiß nicht, was er da weiß“ (S. 97 f.). In diesem Satz ist die Problematik der Entwicklung der menschlichen Existenz und damit des undurchsichtigen Zusammenshangs des bewußten und unbewußten Seins enthalten.

Siehe meine Arbeiten „Das Menschliche der menschlichen Bewegung“ und „Was heißt Entwicklung der menschlichen Existenz? (BUYTENDIJK 1957, 1961), Schon RICOEUR hat darauf hingewiesen, daß kein Mensch weiß, *wie* er es macht, wenn er etwas tut. Die Verschränkung des bewußten und unbewußten Wissens ist ein Grundphänomen der Existenz. HENRIOT hat im

Spielenden eine „Dialektik von Leidenschaft und Spiel in der Form eines hin- und herschwan-kenden Bewußtseins“ vorausgesetzt. Er fügt hinzu, daß vielleicht in dieser Dialektik das We-
sen des Spiels enthalten ist, denn wenn es richtig ist, daß „ein Spiel, dessen man sich nicht be-
wußt ist, kein Spiel ist, dann muß man den Gegensatz gelten lassen, daß ein Spiel, dessen man
sich bewußt ist, kein Spiel mehr ist“ (S. 10).

Wir werden uns von dieser Problematik fern halten und uns beschränken, die wichtigsten Pha-
sen in der Spielentwicklung in ihrem Zusammenhang mit dem Sichverpflichten zu betrachten.

a) das Neugeborene ist — wie viele junge Säugetiere — gekennzeichnet durch einen sponta-
nen Bewegungsdrang, der sich in seiner ungerichteten Fülle, dank der Artikulation der Gli-
eder, notwendig in Hin- und Herbewegungen äußert. Aus dem mimischen und vokalen Aus-
druck, die jene ungeordneten Bewegungen begleiten, schließt man, daß schon der Säugling
dabei eine freudige Stimmung empfindet. Es differenzieren sich bald die Arm- und Handbe-
wegungen. Falls die kindlichen Bewegungen auf Widerstände stoßen, zeigt sich zumeist eine
Verstärkung der Bewegungen. Wenn aber ein Gegenstand mit der Hand festgehalten und hin
und [104] her geschüttelt wird, sagt man, daß das Kind — z. B. mit der Rassel — spielt. Was
uns zu dieser Bezeichnung des Verhaltens veranlaßt, ist nicht nur die Bewegungswiederho-
lung und der begleitende Ausdruck einer freudigen Stimmung. Das am meisten Auffallende in
diesen Äußerungen des Bewegungsdranges ist das Anschwellen der Erregung.

ALAIN (1927) hat schon darauf aufmerksam gemacht (S. 171: „Die Aufregung schwilkt wie
eine Lawine an. Es ist die Aktion selbst, die den Menschen anpeitscht, wie das Donnern des
eigenen Galopps dem Pferd Schrecken einjagt.“) Der Säugling erlebt dies freudig, aber er
kann auch darüber offenbar erschrecken. Ist dieser Schrecken schon ein Staunen? Wie das
auch sein mag, jedenfalls hört der Säugling dann auf, mit der Rassel zu „spielen“.

b) Eine Verhaltensweise, die vielleicht als Vorstufe oder Anfang des echten Spielens betrach-
tet werden kann, entwickelt sich, wenn das Kind, im Alter von etwa 8 Monaten, im Kinder-
stuhl sitzend, einen ihm unbekannten Gegenstand in seiner Nähe anblickt. Diese Konfronta-
tion mit einem „Etwas“, das sich *da* im Raum befindet, ruft eine Reaktion hervor, die wir
Staunen nennen. Das Kind sieht einen wirklichen *Gegenstand*, ein fremdes, schweigendes
Ding. Im Alter von 8 Monaten erwacht also das Menschliche in Gestalt der Unterscheidung
zwischen dem eigenen und dem nicht-eigenen Sein. (Diese Auffassung der Kinderpsycholo-
gen teilt auch ELKIN [1961]). Es gibt beim Säugling zuerst „das Gewahrwerden eines Unter-
schieds zwischen Selbst und Nicht- Selbst“. Im Alter von sechs Monaten ist er ein voll inte-
griertes persönliches Wesen. Das Staunen ist eine *Reaktion*, ein abwartendes Sich-befinden,
ein im „Leib als Subjekt“ — das immer ein „Leib als Bewußtsein“ ist (MERLEAU-PONTY) —
aufwallende Gestimmtheit der Machtlosigkeit, des „Nichtstun-Könnens“. Das Unbekannte ist
das Unzulängliche, und das Subjekt beantwortet die Begegnung zunächst durch Abwarten
(„attendre“), eine reduzierte Aufmerksamkeit. Das Abwarten ist in diesem Falle eine emotio-
nelle Aufwallung, die immer Desorganisation ist, also als eine *Art von Angst* erlebt wird.
(Auch das hat ALAIN [1927, S. 49] bemerkt: „Warten ist dasselbe für uns wie: Angst haben.
Es gibt keinen Mut ohne Angst, keine Liebe ohne Angst, schließlich kein Erhabenes ohne
Angst“.)

Das Kind ist dieser Angst nicht immer ausgeliefert. Es kann zwar sein, daß ein Staunen von
einer Panik gefolgt wird. Es geschieht auch manchmal, daß mit der Angst gleichzeitig [105]
der *Mut* erwacht, um die Angst zu überwinden. Dann beobachtet man, daß das Kind sein
„Nichts-tun-Können“ besiegt, und zwar fast immer durch einen Zugriff. Wahrscheinlich hat
REVERS (1968) in diesem Falle recht, wenn er sagt: „Staunen ist Ursprung des Selbstverneh-

mens“. (Über den Zusammenhang von Angst und Mut, s. die Arbeiten des Psychiaters GÖPPERT.)

Jedenfalls ist nun der unbekannte Gegenstand, den das Kind in die Hand nimmt, ihm ausgeliefert. Es kann jetzt etwas *tun*: etwa das Ding hin und her bewegen, in den Mund stecken oder es wegwerfen — und nachschauen. Diese Verhaltensweisen sind allerdings noch *keine* Spiele. Auch Wiederholungen dieser Aktivitäten geschehen ohne irgendeine intentionale spielerische Beziehung zu den Gegenständen und Vorgängen.

Die Angst, die im Angriff beschwichtigt wird, ist ein Vorgang, den wir bei den höheren Tieren ebenfalls beobachten. Die Überwindung der Angst durch irgendein aggressives Verhalten wird dann beim jungen Kind (wie auch bei Tieren) zu einer Gewohnheit, einem „Automatismus“. Man kann dieses Geschehen *nie* als ein Spiel, sondern als eine Kopplung von Antrieben beschreiben, die sich als Kräfte zeigen, aber ihre Wirksamkeit immer der Notwendigkeit einer erlebten Bedeutung entlehnen.

c) So wird es verständlich, daß in der Entwicklung der kindlichen Existenz die Bedeutungen der Angstformen und des Mutes sich *ändern*, wenn der Gegensatz von Selbstbewußtsein und Bewußtsein einer gegenständlichen Welt prämon-cierter erlebt wird. In dieser Phase des Kinderdaseins (etwa im Alter von 1-2 Jahren) zeigen schon mehrere Verhaltensweisen die Merkmale des Spielens. Das hängt zusammen mit der „Entdeckung“ der Sprache. LACAN (1956) hat diesen Zusammenhang in seiner Neuformulierung der psychoanalytischen Anschauung formuliert: „Da das Wort schon Anwesenheit aus Abwesenheit ist, zeigt sich die Abwesenheit selbst in einem ursprünglichen Augenblick, dessen beständige Wiedererzeugung das Genie FREUDS im Spiel des Kindes erkannt hat“. („Es ist die Welt der Worte, welche die Welt der Dinge erzeugt, zunächst verschmolzen Hier und Jetzt dessen, was noch ganz im Werden ist.“ — „Der Mensch spricht also, aber weil ihn das Symbol zum Menschen gemacht hat.“) Im gleichen Lebensalter, in dem die *ersten* Worte das Abwesende anwesend sein lassen, erwirbt das Kind die aufrechte Haltung und das Gehen. STRAUS (1949) [106] hat auf die fundamentale Bedeutung dieses Zugehens zur Ferne hin und auf die Wichtigkeit der „leeren“ Hände hingewiesen. Außerdem bedeutet die aufrechte Haltung zwar einen Verlust an Sicherheit, aber damit einen Gewinn an Mut. Damit erweitert sich die kindliche Spielwelt. Diese Welt wird zunächst durch die Einheit von Sehen und Betasten ausgebildet. Die leeren Hände bedeuten einen unbestimmten unbegrenzten „freien“ *Luxus* der motorischen Möglichkeiten, welchem der Luxus der zu Gesicht kommenden Welt entspricht.

d) Der eigentliche Schritt in die menschliche Welt, in der das Wahrnehmen ein fragendes Ablesen und Hineinlesen von Bedeutungen ist, erfolgt in einer Fülle von *symbolischen* Spielen. Sie finden, wie WALLON (1942) richtig bemerkte, ihren Ursprung im „Tun-als-ob“. Wenn das Kind zum ersten Male einen Holzklotz wie ein Auto oder wie einen Hund bewegt, wird das Stück Holz *scheinbar* die vergegenwärtigten Gegenstände. (Der Schein nimmt eine „Zwischenstellung“ ein zwischen „dem Signal und dem Anzeichen“ und ebenso zwischen dem „Zeichen und dem Symbol“.) Er vertritt diese nicht, wie das bezeichnende Wort (als echtes Symbol), aber auch der Holzklotz ist nicht mit dem Auto oder dem Hund *identisch*. Für das Kind hat das Ding in seiner Hand zwei (oder mehrere) Bedeutungen, so wie das Steckenpferd zu gleicher Zeit Stock und Pferd ist. Im symbolischen Spielen, im Illusionsspiel, bekommen Dinge und Geschehnisse neue Bedeutungen, die allerdings im spielenden Umgang ebenso wie sie beibehalten auch gewechselt werden können. Wenn wir nach der Bedingung der Möglichkeit dieser sich vollziehenden *Wendung* in der Beziehung zur Welt fragen, so können wir diese nur andeuten mit Begriffen wie: „imaginative kreative Leistung“ — „Zweideutigkeit der Existenz“ — „Sein und Haben“ — „Schicksal und Freizeit“ — kurz: Das geistige Sein des Menschen.

e) Wir möchten nachdrücklich betonen, daß sich mit den ersten *Illusionsspielen* der eigentliche Sinn des menschlichen Spiels offenbart oder, anders gesagt, daß jenes erregende, erfreuliche Hin und Her des Spielerischen in der kindlichen Entwicklung jetzt als ein *menschlicher* Weltbezug und als eine dynamische und bildende Macht wirksam wird. Das Kind entdeckt diese Macht in seinem Spielen. Diese Entdeckung setzt eine Existenz in *zwei* Welten voraus: Der sinnlichen und der unsinnlichen — und in *zwei* Schichten des Verhaltens: Der situationsbedingten und triebhaften Schicht und [107] der gewählten entworfenen, eingebildeten Schicht. Dieses Verhalten setzt auch die Möglichkeit eines *Sichverpflichtens* voraus und bringt dieses zur Prägnanz. (Für das Spielen gilt jetzt das Wort ALAINS [1927, S. 177]. „Qui joue, a jure — wer spielt, hat einen Eid geleistet“.)

Die Frage ob das Sich-verpflichten im Illusionsspiel ein reflektierendes Bewußtsein voraussetzt, möchten wir ausschalten. Wenn das junge Kind im Spielen denkt, so ist dieses Denken keine Reflexion, sondern ein gelebtes Andenken und ebenfalls ein Versuchen.

Die Kinderpsychologen und Pädagogen haben die Entwicklung der Illusionsspiele ausführlich beschrieben. Im Bezug auf den Zusammenhang mit dem Sich-verpflichten mag folgendes hervorgehoben werden.

1. Das vorhandene Spielding *verweist* auf Mögliches, auf das, was geschehen kann. Es ruft beim Kinde *Neugier* hervor, die vom Staunen prinzipiell verschieden ist. Neugier führt zu einem versuchenden Tun und zu der Erfahrung des „Wenn — dann“.

2. Während Wiederholungen eines Tuns kein Spielen sind, liegt das „Tun *wie* vorher“ in der Schicht der Einbildung, der Illusion und des sich-verpflichtenden Verhaltens. Etwas tun *wie* vorher ist keine gewohnheitsmäßige automatische Wiederholung, sondern eine *Re-produktion*, also eine *intendierte* Nachahmung der eigenen Verhaltensweise. (Vielleicht kann man von einer „Selbst-Darstellung“ [GADAMER] reden).

3. PIAGET (1945) hat es als eine schlichte Wiederholung betrachtet, wenn ein Kind Freude daran hat, immer wieder über einen Graben zu springen. Das wäre ein Spiel ohne Verpflichtung. Erst wenn wenigstens zwei Kinder Zusammenspielen, gibt es, so meint er, „eine Art wirklicher Moral des Vorsatzes“.

HENRIOT (1967) hat diese Meinung widerlegt. Etwas genau so machen heißt, sich einer Disziplin unterwerfen. Spielen mit *etwas*, das mit dem Spieler spielt, fordert ebenfalls ein Sich-verpflichten, wie das Spielen mit einem lebenden *Mitspieler*. Es gibt also keine eigentlichen Spielformen ohne Illusion und ohne ein Schema von akzeptierten Selbstverpflichtungen. Wenn ein Mädchen mit einer Puppe spielt, wenn ein Knabe eine Schachtel bewegt, „als ob sie ein Auto wäre“, oder wenn eine alte Dame mit Karten eine „Patien-[108]ce“ spielt, so gibt es immer ein „Imperativ, dem sich der Spielende unterwirft“.

4. Auf alle Fälle ist diese Selbstverpflichtung nicht immer gleich *zwingend* und von gleichem existentiellen *Niveau*. Das ist vom „Ernst“ des Spielens abhängig. Dieser Ernst ist nicht nur mit der Freude verbunden, sondern *verinnerlicht* die Freude und verwandelt sie in Glück. Die Einheit von Ernst und Glück ist ein Merkmal jeder Leidenschaft, wie es das Liebesspiel in all seinen Formen beweist.

5. Es ist eine unlösbare Frage, wenn im Spielen der Kinder die Einbildung subjektiv als solche erlebt wird. Wahrscheinlich ist das *nie* der Fall, denn auch der Erwachsene ist sich selten klar, daß er „nur“ spielt und hat dennoch Freude am Spielen. Nicht nur im Regelspiel, sondern schon in den frühesten Symbolischen Spielen des jungen Kindes gilt dennoch: „Kein Spiel

ohne verpflichtendes Schema“ (HENRIOT 1967, S. 238).

CHATEAU hat diese Einheit von Spielen und Verpflichtungen völlig auf die *Einbildung* zurückgeführt — „Sich etwas vorstellen, das ist schon sich disziplinieren“. „Sich etwas vorstellen ist bauen. Und wie der Architekt nicht baut ohne Plan, stellen wir uns nichts vor ohne Regel. Nun ist aber der Sinn der Regel auch der Sinn der Ordnung und daher der Beherrschung seiner selbst.“ — Wenn das spielende Kind Freude daran hat, sich schwere, eventuell gefährliche Aufgaben zu stellen, dann hat es sich selbst als der Ausführende dieser Aufgaben „vorgestellt“. Man kann auch in diesem Falle mit GADAMER von einer „Selbstdarstellung“ reden. Damit ist dann allerdings impliziert, daß jeder Spieler sich selbst in seinen Spielen durch den Erfolg, die Bemeisterung, das Gelingen und Beherrschen hindurch als den tatsächlichen *Ursprung* des Erfolges erhebt.

6. *Jeder Spieler will durch sein Tun, daß etwas gelingt.* Was bedeutet dieses „Wollen“? Diese Frage öffnet weite Perspektiven. Wir beschränken uns auf die These, daß jedes „Wollen“ immer ein Sich-selbst-Verpflichten ist. In der Verpflichtung, die beim Spielen mehr *gelebt* als gedacht wird, vollzieht sich eine innere Selbstverdoppelung. Diese ist das unmittelbare Erlebnis einer Zwei-einheit des Verpflichtenden und des Verpflichteten.

Spielen in menschlicher Weise ist jedenfalls kein Naturgeschehen wie beim Tier. Das Kind entdeckt im Spiel seine [109] Menschlichkeit, weil es weiß, daß es *etwas selbst* verrichtet. Dieses Selbst-etwas-Tun ist immer ein Wählen und also ein Urteilen. Damit schafft sich das Kind — und jeder Spieler — ein freies Verhältnis zur Welt. Das ist nur möglich, durch eine Selbst-Disziplin, die Grundbedingung jedes Schaffens.

Wenn HERDER sagt: „Der Mensch ist immer schon ein Künstler“, dann gilt das in gewissem Sinn für jedes spielende Kind. Wie der Künstler reflektiert das spielende Kind nicht auf das „Wie“, „Was“ und „Warum“ seines Tuns. Dabei ist seine Tätigkeit ein wirkliches Unternehmen, das freilich nicht genau auf ein Ziel gerichtet ist, sondern sein Tun hat das Abenteuerliche eines *Wagnisses*. Es kann gelingen oder nicht. Darum hatte ALAIN recht, wenn er sagte: „Das Glücksspiel ist — die Seele aller Spiele.“

7. Schließlich möchten wir noch die sog. *Regelspiele* betrachten. In einer umfangreichen Literatur findet man diese Spielformen, an denen zwei oder mehrere Personen (Kinder oder Erwachsene) teilnehmen, beschrieben. Es zeigt sich, daß die Verpflichtung, der jeder Mitspieler sich dabei stellt, mehr ist als eine Verabredung oder eine Zustimmung, die Regel zu beachten. Im Regelspiel wird von jedem Spieler gefordert, daß er sich *einsetzt*. Wer das nicht tut — sich selbst nicht zum Einsatz verpflichtet — ist ein Spielverderber, d. h. er benimmt sich „unmoralisch“.

VERMEER (1969) weist darauf hin, daß „das Spiel durch die Regel nicht im Gang erhalten werden kann, sobald die Spielintention sich auf das Erwerben von Gewinn zu richten beginnt und man die Regeln anwendet wie sichere Wege, die zu einem Ziel führen“.

Im Regelspiel der Kinder und der Erwachsenen (Gesellschaftsspielen und Sportspielen) erscheint das Spielen also in sozialer Form, in einer Gemeinschaft mit normativer ethischer Struktur. Die Teilnehmer am Spiel verpflichten sich selbst, die *objektiven* Normen zu achten und sich an diese zu binden.

(HENRIOT [1967, S. 207] „Vor dem gemeinsamen Spiel wußte man nicht, daß es im eigentlichen Sinne Regeln gibt ...“ PIAGET [1956] „... das Bewußtsein der Verpflichtung ... kann nicht vom Individuum allein herstammen“.) [110]

Wesen und Sinn des menschlichen Spielens

Die philosophische Besinnung unsrer Zeit hat die menschliche Wirklichkeit einerseits als offene Kommunikation mit der Welt verstanden, anderseits das Ursprüngliche ihres geistigen Wesens, ihres Denkens, Wollens, ihrer schöpferischen Freiheit, ihrer Sprache aus einem „être pour-soi“ gedeutet. Dieses Für- sich-Sein ist eine innere Verdoppelung, eine Distanz zu sich selbst, die sich im Vollzug der Existenz ausbildet, erhellt und einen *inneren Dialog* ermöglicht.

Im Dasein des Kindes vollzieht sich die Ausbildung und Erhellung des Selbstbewußtseins in den üblichen Spielen, dem Umgang mit Dingen und Menschen. Etwas Tun wird etwas selbst *tun wollen*, und das bedeutet „sich selbst befehlen“ (RICOEUR). Dieses sich Befehlen verdeutlicht sich als ein sich Verpflichten, und diese Verpflichtung impliziert eine neue Perspektivität, die Inauguration der „exzentrischen Positionalität“ (PLESSNER).

Wenn das Kind etwas *versucht*, so ist das identisch mit einem wortlosen Denken „Denken heißt versuchen“ (MERLEAU-PONTY 1964, S. 10), und darum gilt auch: „Wollen heißt denken“ (RICOEUR). Diese kurzen Hinweise mögen uns verstehen lassen, was ALAIN (1927, S. 182) schon bemerkte: „Am Anfang des Nachdenkens steht die Abneigung dagegen, im Einklang mit den äußeren Gegebenheiten zu spielen, und der feste Wunsch, seine Individualität in das Spiel zu legen.“ Mit der Entdeckung der Sprache findet das Kind schließlich seine eigentliche Menschlichkeit.

Es ist die Entdeckung „*d'une présence d'une absence*“, welche ein *neues* Verhältnis zur Welt und zum eigenen Sein erschließt. Damit ändert sich der Sinn des Spielens. Das Kind hat die anfängliche Exploration in der wortlosen Sprache seines eigenen Wesens, „le langage du désir“ (LACAN) vollendet. Es hat dabei auch die menschliche Stimme geübt. Trotz aller Vorbereitung ist die Entdeckung der Symbolbeziehung dennoch immer ein unbegreiflicher Sprung oder eine totale Wendung. Sie ist die Bedingung für die Exploration nicht nur der *eigenen*, sondern auch *der* (objektiven, mitmenschlichen) Welt.

LANGEVELD (1968) hat in seinen „Studien zur Anthropologie des Kindes“ die Verbindung der Exploration mit der Emanzipation in der Entwicklung des Kindes beschrieben. In seiner Be trachtung über „Das Ding in der Welt des Kindes“ hat er auf die Beschränkungen hingewiesen, die der werdende Mensch bei seinem *deutenden* Umgang mit der Welt erfährt. Für das [111] Verständnis des Spielens im fortgeschrittenen Alter müssen wir die entscheidenden Beschränkungen der „unverbindlichen Sinngebung“ im kindlichen Weltbild beachten. Diese Beschränkungen sind u. a.: „Man muß mit anderen Menschen rechnen“ — „Wir leben in einer Welt, die uns dient oder ein Halt zuruft“ — Es gibt „eine Vergangenheit, die uns trägt und Möglichkeiten einschränkt“ — „Der Mensch muß auch mit der Zukunft fertig werden“ —.

In der Entwicklung der menschlichen Existenz bedeutet das Emanzipationsprinzip, „daß das Kind selbst jemand sein will“ (LANGEVELD 1968, S. 43). Dieses geistige Wachstum „bedeutet Verzicht auf primitivere Freiheit und Sicherheit. Denn wer die bekannte Welt verläßt, der riskiert etwas. Er riskiert das Mißlingen“ (S. 151).

„*Spielen ist Verwandeln*, obzwar im Sicheren, das wiederkehrt“ (BLOCH 1959). Das ist richtig: Verwandeln ist stets eine schöpferische Tätigkeit, die das Risiko des Wagnisses voraussetzt. Wenn der Reiz des Spiels in dem Risiko liegt (GADAMER 1960, S. 101), so soll man sich darüber Rechenschaft geben, daß der Spielende spielend *sich selbst* dem Risiko der Verwandlung — der Emanzipation — aussetzt. In dieser Perspektive zeigt sich die ursprüngliche Verbindung des Spielens mit dem Jugendlichen, das im Menschen als *Mut zum Wagnis* weiterlebt,

sowie auch in jeder Art künstlerischen Schaffens, das als Spielvollendung gedacht werden kann, und zwar als Darstellung und als Selbstdarstellung. (GADAMER, S. 103: „Der Spielende gelangt zu seiner eigenen Selbstdarstellung, indem er etwas spielt, d. h. darstellt“ — „Spiel — Vollendung ist Kunst — Verwandlung ins Gebilde. Erst durch diese Wendung gewinnt das Spiel seine Idealität.“) Wir möchten die Beziehung des Spielens zur Kunst nicht näher betrachten. Nur soll darauf hingewiesen sein, daß die *jugendliche* Seinsweise sowohl die Bedingung des Spielens als des künstlerischen Schaffens ist.

Jeder spielende Mensch zeigt jugendliche Merkmale, und der gealterte, müde, kranke, schwermütige oder gelangweilte, auch der sorgende und arbeitende Mensch hat Sehnsucht nach dem „Paradies“ des jugendlichen Lebensdrangs, der Spontaneität, Spannkraft, Vitalität und ein Verlangen, Möglichkeiten zu verwirklichen, Grenzen zu überschreiten, das Risiko des Abenteuers auf sich zu nehmen, das Glück zu versuchen — kurz: Die Freude des Spielens zu genießen, das Glück des Gelingens.

Das Heimweh nach Jugendlichkeit richtet sich auf das „liberale Verhältnis zum Weltall“, den wirklich erlebten Spielraum der [112] Freiheit (BALLY 1956), die jeden Menschen — und nicht nur den Künstler — auffordert, Spieler zu sein. Diesem Drängen Folge leisten, ist immer ein Wagnis, indem die Sicherheit des erprobten Daseins aufs Spiel gesetzt wird.

Der Erwachsene, der in dem Ernst des Daseins als des Sorgend- in-der-Welt-Seins *homo faber* ist, erfüllt in der Arbeit und in allen sozialen Verhältnissen eine eindeutige Rolle, die ihn in die Kette der Verpflichtungen und Ziele einfügt. Wie FINK (1957) hervorhebt, fügt sich das Spiel nicht in diese tägliche Daseinsweise ein. „Das Spielen hat im Verhältnis zum Lebensgang und zu seiner fortherzenden Zukunftsweisung den Charakter beruhigter „Gegenwart“ — „es gleicht einer ‚Oase‘ angekommenen Glückes in der Wüstenei unseres sonstigen Glückstrebens und tantalischen Suchens. Das Spiel entführt uns.“

Diese Auffassung des Spielens als „*Oase*“ in der „Wüste“ des als Sorge und Sein-zum Tode, als mühevolles Arbeiten und als die Resignation des Hinnehmens der täglichen Gewohnheiten und Notwendigkeiten vorhandenen Daseins ist sicher zu einseitig und zu pessimistisch. Wenn man meint, der Sinn des Spielens sei *nur* die Verwirklichung der Befreiung von der Verfallenheit an die Welt, so verkennt man vollständig, daß der gesunde Mensch immer im Stande ist, in jeder „Einöde“ Heiterkeit als Gestimmtheit zu *kultivieren*. Diese Kultur ist die Fortsetzung der Exploration des Jugendlichen, die Beglückung eines Lebens mit dem Bilderreichthum einer Welt, in der die Natur in und um uns eine Quelle von Möglichkeiten ist. Ihre Entdeckung ist jenes Geschenk der Freude, jene Beglückung des Lebens, die das *Gelingen* jedes „Spielens“ bedeutet, mit dem Gewinn einer verborgenen Sinn- und Wertfülle im sinnlichen oder geistigen Bereich.

Daß es sich hierbei um ein Spielen handelt, versteht sich aus der Grundstimmung heraus, die eine *Distanz* zu allen Formen der ernsthaften, notwendigen, mühevollen, verpflichtenden, zeilgerichteten, also fesselnden Situationen, einnimmt. Zu dieser Stimmung gehören nicht nur der Leichtsinn und Mut, sondern auch die Ironie im sokratischen Sinne: Das Infragestellen, die Relativierung des Erkennens *nur* durch festgelegte Begriffe. Wir können hier aber von den tiefen Deutungen der sokratischen Ironie eines KIERKEGAARD und vieler anderer absehen und uns den Aussagen JANKELEVITCHS (1950) anschließen, daß der ironische Geist ein gelöster, freier, leichtgesinnter Geist ist, der zum Spielen neigt. „Das ironische Bewußtsein scherzt spielend mit der Welt.“ Die Ironie ist ein „geistiges Spiel“ mit der [113] Welt, in der Rolle des Ironisierenden spielt man *um* den Gewinn „eines unschuldigen Geistes und eines inspirierten Herzens“. Das unreflektierte gelebte Äquivalent einer intentionalen Ironie finden wir im kind-

lichen Spiel vor — und dieses Äquivalent wird als Beglückung wiedergefunden, wenn der Erwachsene die *pathische* Existenz der Jugendlichkeit wählt.

Wir können in einer Untersuchung des wesentlichen Sinngehaltes des Spielens nicht unterlassen den von PASCAL SO nachdrücklich betonten Zusammenhang mit der Langeweile zu beachten. Im bekannten Fragment 131 seiner „Pensées“ lesen wir: „Nichts ist für den Menschen so unerträglich als in voller Ruhe zu sein, ohne Leidenschaften, ohne Geschäft, ohne Ablenkung, ohne Aufgabe. Dann spürt er sein Nichts, seine Verlassenheit, seine Unzulänglichkeit, seine Ohnmacht, seine Leere — Diese Leere erlebt der Mensch als Langeweile, Traurigkeit und Verzweiflung. Der Ausweg, den er immer wieder sucht, ist „le divertissement“, die Zerstreuung, das Spiel. „Ein Billard und eine Kugel, die man stößt, genügt, um ihn zu zerstreuen“ (fr. 139).

Man kann die Beziehung der Langeweile zum Spielen in zweierlei Weise verstehen. Es gibt in der alltäglichen Erfahrung eine Stimmung, die in der Freizeit als ein „Was soll ich tun?“ sich meldet und zu der Wahl irgendeiner Zerstreuung führt. Man kann entweder spazierengehen, den Fernsehapparat einschalten, einen Bekannten aufsuchen, ins Wirtshaus gehen, Karten spielen oder eine Partie Schach usw.

Auf diese oberflächliche Stimmungslage bezieht sich PASCALS Gedanke *nicht*. Was der Autor der „Pensées“ mit „in voller Ruhe zu sein“ eigentlich meint, ist vielmehr vergleichbar mit der Offenbarung des *Nichts* unsres Seins und der existenziellen Angst so wie es HEGEL und KIERKEGAARD jeder auf seine Weise schon verstanden hatten, (DE WAELLENS [1956] hat HEGELS Begriff der „Negativität des menschlichen Seins“ erläutert durch den Hinweis auf eine Deutung HEGELS, daß der Mensch ein „*discours révélant*“ ist. Der Mensch ist darum das beängstigte Wesen, weil er das Wesen ist, das *spricht*.

Die Verwandtschaft zwischen der von KIERKEGAARD durchschauten Verbindung von Angst und Freiheit, finden wir bekanntlich in ähnlicher Weise wieder bei HEIDEGGER. Sein Begriff der „radikalen Unheimlichkeit“ ist eine Befindlichkeit, die PASCAL mit „ennui“ (Langeweile) und „vide“ (Leere) gemeint hat. Mit KIERKEGAARD stimmt wohl die Aussage überein: „Die Angst offenbart im Dasein ... das *Freisein* für die Freiheit des Sich-selbst-Wählens und -Ergrifffens“ (S. 188). [114]

HEIDEGGER erklärt „die faktische Seltenheit des Angstphänomens“, weil in der Alltäglichkeit des Daseins jeder Mensch lebt, sich verhält, denkt und fühlt wie „die anderen“. „Wir genießen und vergnügen uns, wie man genießt „Das *Man* schreibt die Seinsart der Alltäglichkeit vor“ (S. 126 f.). Darum, so fügen wir hinzu, *spielen* wir auch, wie *man* spielt.

Der Sinn des Spielens wäre also zunächst eine Zerstreuungsform, die in der Gesellschaft traditionell sich ausbildet, um die Schwere der „infantilen“ Antriebe nach Geltung, Wagnis, Wettkampf, Erfolg in ungefährlicher Weise zu lösen. Außerdem bedeuten die Spiele vielfach „Übungen“, entweder geeignete Mittel, um sich leiblich frisch und kräftig zu fühlen, oder um in der Beherrschung jener „Strategie“, die den Erfolg in gewissen Spielen — z. B. Kartenspiel, Schachspiel usw. — bedingt, eine Überlegenheit zu realisieren.

Diese oberflächliche Deutung des Spielens der Erwachsenen gründet auf die Erwägung, daß die *Freude* an Illusionsspielen und Regelspielen an Wagnis und Gelingen in den *institutionalisierten* Spielformen gesellschaftlich *kultiviert* werden. In der Alltäglichkeit hat man also eine Kontinuität der jugendlichen Erholung, Unterhaltung und Ausgelassenheit beibehalten — und zwar in der Freizeit.

Verweist aber das Phänomen der Freizeit nicht auf einen *tieferen* Sinngehalt des Spielens? Spricht nicht das Wort VALERYS: „Nous avons perdu le loisir de murir“ (Wir haben die Muße, zu reifen, eingebüßt) auf eine allzusehr vergessene Bedeutung von Freizeit an? Die Freizeit, die Muße, ist die *befreite* Zeit, im Gegensatz zur „besorgten“ Zeit, der „Weltzeit“ (HEIDEGGER). Die Freizeit ist das Klima einer zeitlosen — man möchte sagen — einer paradiesischen Geborgenheit, in deren Mitte der „Baum des Lebens“ steht. In der Freizeit meldet sich die Sehnsucht, den sorgenfreien sympathetischen Umgang mit Dingen und Menschen in unserem erwachsenen Dasein wiederzufinden. Darum soll man spielen, und zwar — es sei nochmals gesagt — um des Gewinns eines unschuldigen Geistes und eines inspirierten Herzens willen. Dieses Spielen ist dann *viel mehr* „Selbstdarstellung“ als „Divertissement“. Divertir — so hat PLÜGGE (1962) herausgestellt — „ist ganz wörtlich zu nehmen als „Auseinanderstreben“, als ein extrovertiertes oder expansives Sich- von-sich selbst-Abwenden“ (S. 5).

Das menschliche Spiel zeigt allerdings noch andere Aspekte. So hat GADAMER recht mit der Bemerkung: „Das Spiel wird über den Spielenden Herr ... es hält ihn im Banne“ (S. 102). Tat-[115]sächlich ist jedes „ernste“ Spiel eine leidenschaftliche Bindung, ein Hingerissenwerden und Sich-hinreißen-Lassen. Je mehr das Spielen einen riskanten Charakter erhält und der Mut zum Wagnis eine vorwiegende Bedingung wird, kann das Spiel den Spieler dermaßen hinreißen, daß er sich in einer Befindlichkeit erlebt, die an Rausch oder Schwindel grenzt. Darum hat CAILLOIS (1958) eine Spielform unterschieden, die er „Spiel zum Schwindligwerden“ nennt und die besonders hervortritt, wenn dem Risiko eine überwältigende Bedeutung kommt.

Je mehr das Spielen sich in seiner Menschlichkeit ausprägt, um so größer wird die Bedeutung des Risikos. Schon im kindlichen Regelspiel und in den jugendlichen Sportspielen muß man das Wichtigste sehen, in den Geschmack des Risikos zu kommen, den Wunsch auf die Probe zu stellen und sich selbst auf die Probe zu stellen.

Das Risiko, *etwas* zu versuchen und besonders *sich* zu erproben, ist das Erlebnis des Selbsts-eins gegenüber der Unbestimmtheit des Kommenden. Unsre Existenz ist zwar eine Coexistenz, aber diese ist wesentlich immer ein „*co-devenir*“ (Mitwerden) (MINKOWSKI). Jede Erwartung hat stets die Form des „*Wenn — Dann*“, und zwar wird dieser Zusammenhang zunächst gedankenlos gelebt. Der Fußballspieler kann z. B. einen Fehler *nachher* entschuldigen: „Ich dachte, daß er dachte, daß ich jenes tun würde.“ Aber im Spielverlauf denkt man nicht, sondern Bemerken und Tun geschehen gedankenlos, dennoch sind sie bestimmt durch ein erlebtes „*Wenn-Dann*“. Das Risiko, das sich darin zeigt, kann den Charakter einer relativ hohen Wahrscheinlichkeit haben, aber auch den einer völlig undurchsichtigen Möglichkeit. Dann ist das erlebte „*Wenn-Dann*“ für den Spieler eine erlebte angsterfüllte Hoffnung. (GRANDJOUAN zitiert [S. 88] eine Aussage von COMENIUS [Schola ludens]: Der Esel ist zwischen Hoffnung und Furcht hin und her gerissen, was eine erwünschte Wirkung hervorbringt).

Die Spannung, die das „*Wenn-Dann*“ vergegenwärtigt, kann gering oder stark sein. Im letzten Falle ist die Gegenwart selbst das Anwesen eines absoluten Abwesens — „*la presence d'une absence absolue*.“

Die Anwesenheit einer Abwesenheit kann sich nur verwirklichen in dem Sein des Menschen als dem *fragenden* Wesen, also dem Wesen, das *spricht*. Aber bevor das Kind die Sprache entdeckt, erschließt seine „langage du desir“ (Sprache der Begierde) den Zugang zum Abwesenden. Schon die ersten vokalen Äußerungen — z. B. ma-ma (die sog. Lallsprache) — sind Aus-[116]druck des Erlebnisses einer Abwesenheit, die das Kind innerlich — „in einer innerlich erlebten Zeit“ — denn „es ist Meister seiner Gegenwart, wenn es unter seinem Bedürfnis

leidet“ (DOLTO 1956). Wir möchten nur auf diese „langage du désir“ hinweisen, weil aus dieser rein *evozierenden* Sprache eine Fülle von spielerischen Verhaltensweisen hervorgehen. Jedes Partnerschaftsspiel ist schon sprachmäßig. DERWORT (1954) hat das Gespräch als ein Zusammenspiel verstanden, indem ein *Spannungsmoment* zwischen dem Sprechenden und Hörenden den Ausspruch erst als Sprachhandlung determiniert.

Besonders überzeugend ist der Zusammenhang einer „langage du désir“ mit dem Liebesspiel, in dem das Thema „Wenn-Dann“ eine ausgezeichnete Prägung bekommt. Das röhrt wohl daher, daß in der Begegnung der Geschlechter, das Abenteuer und das Wagnis in Zusammenhang stehen mit einer unvergleichbaren *Schwellen-Positionalität*, einer Situation der Verlegenheit und der unbestimmten Angst (BUYTENDIJK 1956). Diese Situation, die ein anfangendes Liebesspiel kennzeichnet, ruft bekanntlich ein Verhältnis und ein Verhalten hervor, die sich in vielen Spielweisen manifestieren. In jeder Verlegenheitssituation weiß man nicht, was zu tun sei und was man sagen soll. Diese Peinlichkeit — diese ängstliche Spannung — wird nur durch Spielen ohne Leitmotiv, ohne eine verbindliche, zeitüberbrückende Gestalt gelöst. Das Liebesspiel hat mit frühkindlichen spielerischen Tätigkeiten eine enge Verwandtschaft, die sich in dem ruhelosen „Hin und Her“, im beschränkten Spielraum, in der pathischen Existenz, in der Bindung an Bilder, die zum Spielen einladen und spielend sich darstellen, zeigt. Besonders überzeugend gilt für das Liebesspiel: *Spielen ist Verwandeln* — und zwar der Welt und des eigenen Seins.

Der Zusammenhang zwischen Spiel und Angst sowie die Selbstdarstellung als „wahres Wesen des Spiels“ (GADAMER 1960, S. 110) ist ausgeprägt im „Spiel von dir und mir“, das keine es-hafte, sondern wir-hafte Musik ist (BINSWANGER 1942). Aber ein Liebesspiel wird nur möglich, wenn die Angst der prononzierten Schwellen-Positionalität und die ängstliche Befindlichkeit, der Schwindel vor dem Abgrund des triebhaften Begehrrens, überwunden wird.

Das Mysterium tremendum der Liebe zu einer „fremden“ Person ist ein existentielles Wagnis im wahrsten Sinne des Wortes, denn es ist das Überschreiten der Schwelle eines vollständig neuen, zunächst unbekannten und verwirrenden Daseinsraums. Lieben ist „*Entbindung*“, die GÖPPERT (1963) interpretierte als die Befreiung der ursprünglichen Blutbande (des sym-[117]bolischen Inzestes), also Menschwerdung als *Freiheit*. Diese Entbindung fordert Mut, die Angst zu überwinden, um sich als *Ich* in der freien Gebundenheit der Liebesgemeinschaft zu entdecken. GÖPPERT hat uns das klar gezeigt, als er der bekannten Aussage FREUDS: „Das Ich ist die Stätte der Angst“ hinzufügte: „Die Angst ist die Stätte der Ichs, das Medium, in dem das Dasein sich als Ich erfährt“. Vielleicht hat FREUD etwas Ähnliches gesehen und in seiner bekannten Aussage zusammengefaßt: „Das Es soll Ich werden“.

Wir können nicht umhin darauf hinzuweisen, daß wenn die menschliche Liebe sich nur verwirklicht im Zusammenhang von Angst und Spielen, wir damit vielleicht auf den *eigentlichen* Sinn jedes Spiels im Dasein und in der persönlichen Entwicklung gewiesen werden. Das ist jedenfalls die Schlußfolgerung der Untersuchung HENRIOTS: „Alle Wege, die wir verfolgt haben, kommen zusammen in der Idee des Kreuzwegs für den Menschen, der seine Ehre darin sieht, sein Leben gut zu spielen.“ „Wenn es auch sein mag, daß der Mensch in Angst und Verzweiflung Selbstbewußtsein erwirbt und seine Macht entdeckt, so kann diese Erfahrung ihn nicht entmutigen.“

„Was ist die Angst anderes als das Bewußtsein, spielen zu müssen. Das Spiel zeigt sich als die Bewegung, durch die der Mensch zum Menschen wird“ (HENRIOT 1969).

Es ist wohl klar, daß diese Sicht des Spielens als Grund des Daseinsvollzugs von den historischen Deutungen HUIZINGAS und vom Begriffe des Rollenspiels in den Arbeiten SARTRES

sich prinzipiell unterscheidet.

Wir möchten darauf hinweisen, daß die Auffassungen BINSWANGERS ebenfalls die umfassende Bedeutung des Spiels — sei es auch in einem anderen Sinn — herausstellen. Die oben zitierten Worte HENRIOTS: „Das Spiel erscheint als die Bewegung, durch die der Mensch sich bildet“, können so verstanden werden, daß der Mensch nur in der Begegnung und im Umgang mit den Mitmenschen seine Menschlichkeit verwirklicht. In Übereinstimmung damit wäre dann die Aussage BINSWANGERS über die „Mitwelt“ als den *mit mir* das Frage-Antwortspiel des Daseins mit sich selbst ,spielenden' mit-Daseienden ... „ Nur in der Form *dieses* Spiels, das auch jeglichen Kampf umfaßt, „geht es um Sittlichkeit und Recht“ (S. 532). Darum — so lesen wir an anderer Stelle — bin ich ... „ein im unendlichen Spiel des Daseins mit sich selbst mit Leib und Seele aufgehendes Seinsglied“ (S. 678).

Verstehen wir das menschliche Sein als Selbstbewußtsein und als sich verpflichtenden Umgang mit den anderen, so fordert [118] die Verwirklichung dieses Seins als Dasein und Mitsein eine *ständige* Distanz des Menschen zu sich selbst. Darum sagt HENRIOT mit Recht, daß das Bewußtsein definiert ist durch ein „*intrsubjektives Spiel*“, worin der Mensch sich als der Autor und der Akteur seines eignen Dramas erlebt (S. 92).

Dieses situationsmäßige Verhältnis des Subjektes zu sich selbst ist der Grund jedes eigentlichen Ausdrucks, also der *Sprache*.

Selbstverständlich können wir in unseren begrenzten Betrachtungen keine Erörterung des umfassenden Themas der Sprache und des Sprechens einfügen. Nur einige Hinweise auf den Zusammenhang mit dem Spielen mögen genügen. Zuerst sei hingewiesen auf einen Satz von LACAN (1956, S. 121): „Durch das Wort, das schon eine Anwesenheit aus Abwesenheit ist, bringt sich die Menschheit in einem originellen Augenblick zur Sprache, dessen beständige Wiedererzeugung des Genie FREUDS im Spiel des Kindes erkannt hat.“ — „Der Mensch spricht aber nur, weil ihn das Symbol zum Menschen gemacht hat.“

Die symbolische Macht des Wortes ruft das Abwesende an. In der Entdeckung der Sprache erlebt das Kind die Freude des Spielens mit Worten, die nicht nur abwesende Dinge anwesen lassen, sondern auch mit jedem Anruf die Gemeinsamkeit mit anderen Menschen ausbilden. Schon HELEN KELLER hat das „Aufregende“ der Macht beschrieben, Dinge, die nicht sichtbar und tastbar sind, zu erleben, als ob sie da wären. In gewissem Sinne ist das Sprechen immer ein Spielen im Modus des „AIs- ob“, das schon vom Kinde in jeder intentionellen Nachahmung entdeckt wird (WALLON [1942]: Der Schein ist, was durch die Vergegenwärtigung in dem Maße realisiert wird, in dem diese neben dem Objekt Gestalt annimmt oder in den meisten Fällen an ihnen teil hat.

Wir können nicht umhin in Hinsicht auf den Zusammenhang der Sprache mit dem spielenden Dasein eine Aussage HEIDEGGERS (1954) zu zitieren. Allerdings wird diese aus dem Zusammenhang seiner Arbeit: „Was heißt Denken?“ herausgelöst und ruft somit eine andere Bedeutungsperspektive hervor.

Nach einer Untersuchung der ursprünglichen Bedeutung des Wortes „heißen“ wird die Frage „Was heißt Denken?“ von HEIDEGGER SO verstanden, daß wir fragen „nach dem, was unserem Wesen das Denken befiehlt und so unser Wesen selbst in das Denken gelangen läßt, um es darin zu bergen“. Diese Rückkehr in die ursprüngliche Bedeutung des Wortes „heißen“ ist „weder Willkür noch Spielerei“. Dann folgt die für unsere Untersuchung bedeutende Aussage: „Wenn hier schon von [119] einem Spiel die Rede sein darf, dann spielen wir nicht mit Wörtern, sondern *das Wesen der Sprache spielt mit uns ... nicht erst heute, sondern längst und*

stets.“

Die Meinung, daß die Sprache ein Spiel ist, in dem wir uns wagen und auf das unser Dasein gegründet ist, steht im Einklang mit den Gedanken, die GADAMER (1960, S. 464 f.) am Schluß seines Werkes formuliert. „*Sprachliche Spiele sind es auch, in denen wir uns ... zum Verständnis der Welt erheben.*“ Wir fügen hinzu: *Besonders der Mitwelt*, denn jedes persönliche Personenverständnis ist wie BINSWANGER zeigte: „Spiel des Daseins mit sich selbst in der Objektivität der Liebe“ — d. h. der Verständigung mit dem *Alter-Ego*.

Die Erfahrung des Alltags bestätigt die Macht der sprachlichen Spiele, die im Gegensatz zu jeder Form der „Information“ das Menschliche anrufen und evozieren, und zwar vom Säuglingsalter an, in jeder Lebenslage, bis das Spiel verkümmert im winterlichen Schweigen der Senilität.

Die Sprache als Spiel ist das, „das spielt, in dem es die Spieler in sich einbezieht“. Entsprechend ist ... nicht von einem Spielen mit der Sprache ... die Rede, sondern von dem Spiel der Sprache selbst, die uns anspricht, vorschlägt und zurückzieht, fragt und in der Antwort sich selbst erfüllt. *Ein Spiel ist das Verstehen.* Diese ausgezeichnete Aussage GADAMERS betrifft Wesen und Sinn *jedes* menschlichen Spiels. Wir möchten nur hinzufügen, „wir werden nie-mals aufhören zu sprechen“ (DE WAELENS 1958).

Wir können nicht umhin, im Anschluß an unsere kurze Betrachtung der Sprache als Spiel auf ein klassisches Thema der Metaphysik hinzuweisen: Die Bedeutung der Einbildungskraft für das menschliche Geistesleben.

Schon der erwähnte tiefe Gedanke von MERLEAU-PONTY (1964): „Denken, d. h. probieren“ verweist auf die Einheit des Denkens und also der Einbildungskraft und des „Suchend-Versuchens“, das jede Spielform in der Sphäre des Menschlichen hebt.

Wie sehr die Besinnung auf das Denken mit der Spielproblematik zusammenhängt, zeigt uns die Arbeit von TREBELS (1967) „Einbildungskraft und Spiel — Untersuchungen zu kantischen Ästhetik.“ Wir möchten aus dieser reichhaltigen Arbeit einige Gedanken hervorheben. Die Idee eines „*intrsubjektiven*“ Spiels als die Bedingung der Möglichkeit in menschlicher Weise zu spielen wird von TREBELS im Zusammenhang mit der kantischen Philosophie zum Ausdruck gebracht. Die Frage nach dem [120] ursprünglichen Wesen des Spielens wird beantwortet mit dem Hinweis auf das Spiel der Spontaneität, in der alles Spielen gründet (S. 210). Es ist „das Spiel der Erkenntniskräfte, die als (menschliche) Spontaneitätsäußerung“ verstanden werden. Darum ist „die Spontaneität des Ich-denke als Ursprung des Spiels (S. 214) zu betrachten. — Was sich im „Ich-denke“ abspielt, ist „das Spiel der Einbildungskraft, Spiel des Verstandes und Spiel der Vernunft“ (S. 225).

Im § 18 „Illusion als die dem Spiel eigene Realitätsebene“ wird in Übereinstimmung mit der üblichen Auffassung ausgeführt, daß wir „im Spiel dem Schein und der Illusion erliegen und doch zugleich um die Realität wissen“ (S. 157).

Interessant ist folgende Bemerkung: „Dieses Spiel der Urteilskraft (bei KANT) ist ein Spiel mit der Furcht, ein Spiel mit der fiktiven Gefährdung, welche jedoch das Nichtergriffensein durch eben diese Furcht voraussetzt, die persönliche Sicherheit“ (S. 190). „Gegenstand dieses Spiels der Urteilskraft ist das Spiel mit der Furcht ... zugleich Spiel mit dem Leben und Spiel mit dem Tod“ (S. 191).

Die Beziehung zwischen Spiel und Furcht, die TREBELS darlegt, erinnert uns an die erwähnte

These HENRIOTS über die Angst als das Bewußtsein, spielen zu müssen. Eine wichtige Erläuterung scheint uns, daß diese Angst nicht „*wirklich*“ sein soll. In Übereinstimmung damit ist die von TREBELS zitierte Bemerkung ERIKSONS: „Im Spiel wird die Angst für das Kind manipulierbar.“

TREBELS Antwort auf die Frage nach dem ursprünglichen Wesen des Spiels ist in Übereinstimmung mit der Auffassung GADAMERS, daß alles Spielen ein Gespieltwerden ist und daß das Spiel durch die Spieler lediglich zur Darstellung kommt.

Der tiefste Grund der Tatsache, daß der Mensch dem Spiel erliegt — sein Gefangener ist — wie TREBELS sagt (S. 212) — liegt wohl im Geheimnis seines bewußten Seins — seines „être pour-soi“, dem letzten Grund seines nie endenden „*Hin und Her*“ der Bejahung und Verneinung. [121]

Literatur

- ALAIN: *Les idées et les ages*. Paris 1927
- BALLY, G.: *Vom Ursprung und von den Grenzen der Freiheit. Eine Deutung des Spiels bei Mensch und Tier*. Schwabe, Basel 1945
- BENVENISTE, E.: *Le jeu comme structure*. Deucalion 2. 1947 (S; 161)
- BINSWANGER, L.: *Grundformen und Erkenntnis menschlichen Daseins*. Niehans, Zürich 1942 (S. 506)
- BLOCH, E.: *Das Prinzip der Hoffnung*. Suhrkamp, Frankfurt/M., 1959 (S. 22)
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Spiel von Mensch und Tier*. Wolff, Berlin 1933
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Die Stellung der Biologie in den historischen Wissenschaften*. Stud. Philosoph. 8 (1948) 65
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Allgemeine Theorie der menschlichen Haltung in Bewegung*. Springer, Berlin 1956 (S. 311)
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Das Menschliche der menschlichen Bewegung*. Nervenarzt 28 (1957) 1-7
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Was heißt Entwicklung der menschlichen Existenz?* Naturwiss. u. Theol. H. 4 (1961)
- BUYTENDIJK, F. J. J.: *Prolegomena einer anthropologischen Physiologie*. D. Müller, Salzburg 1967
- CATLLOIS, R.: *Les jeux et les hommes*. Paris 1958
- CHATEAU, J.: *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant*. Paris 1945 (S. 197/198)
- DERWORT, A.: *Dtsch. z. Nervenheilk.* 171 (1954) 202-207
- DOLTO, F.: *Sur la parole et le langage. La psychanalyse I. P. U. F.* 1956 (S. 226)
- DUFRENNE, M.: *La phénoménologie de la perception esthétique*. Paris 1953 (S. 173)
- ELKIN, H.: *The emergency of human being in infancy*. Rev. exist. Psy- hol. Psychiat. 1 (1961) 17-26
- FINK, E.: *Oase Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Alber, Freiburg 1957
- GADAMER, H. G.: *Wahrheit und Methode*. Mohr, Tübingen 1960
- GEHLEN, A.: *Der Mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt*. Athenäum, Frankfurt/M. 1940; 8. Aufl. 1966
- GEHLEN, A.: *Urmensch und Spätkultur. Philosophische Ergebnisse und Aussagen*. Athenäum, Frankfurt/M. 1956; 2. Aufl. 1964
- GEHLEN, A.: *Anthropologische Forschung*. rde Reinbek 1961; 3. Aufl. 1964
- GÖPPERT, H.: *Die Bedeutung der Schwelle in der Zwangskrankheit*. In: *Werden und Handeln*. Stuttgart 1963 (S. 408)
- GÖPPERT, H.: *Das Ich*. Lehmann, München 1968
- GRANDJOUAN, J. O.: *Les jeux de l'esprit*. Paris 1963 (S. 49)

- GUARDINI, R.: Vom Geist der Liturgie. Freiburg 1918
- HANSEN, W.: Die Entwicklung des kindlichen Weltbildes, Kösel, München 1949 (S. 61)
- HEIDEGGER, M.: Sein und Zeit. Niemeyer, Halle 1927
- HEIDEGGER, M.: Holzwege, 2. Aufl. Klostermann, Frankfurt/M. 1951 (S. 286)
- HEIDEGGER, M.: Was heißt denken? Niemeyer, Tübingen 1954
- HEIDER, F., M. SIMMEL: An experimental study of apparent behavior. Amer. J. Psychol. 57 (1944) 243-259
- HENRIOT, J.: Existence et obligation. Paris 1967
- HENRIOT, J.: Le jeu. P. U. F., Paris 1969
- HUIZINGA, J.: Homo ludens. 1938
- JANKELEVITCH, W.: L'ironie ou la bonne conscience. Paris 1950
- JONAS, F.: Die Institutionslehre Arnold Gehlens. Mohr, Tübingen 1966
- LACAN, J.: La parole et le langage en psychanalyse. In: La psychanalyse I. P. U. F., Paris 1956 (S. 121)
- LANDGREBE, L.: Die Bedeutung der Phänomenologie Husserls für die Selbstbesinnung der Gegenwart. In: Husserl et la Pensée moderne (Husserl und das Denken der Neuzeit). Nijhoff, Den Haag 1959
- LANGEVELD, M. J.: Studien zur Anthropologie des Kindes. Niemeyer, Tübingen 1968
- LEFEBVRE, H.: Critique de la vie quotidienne. Introduction I. Paris 1958 [122]
- MERLEAU-PONTY, M.: L'oeil et l'esprit. Paris 1964 (S. 10)
- MERLEAU-PONTY, M.: Signes. Paris 1945
- MERLEAU-PONTY, M.: Les relations avec autrui chez l'enfant, Teil 6. Les Cahiers de la Sorbonne, Paris (o. J.)
- MERLENAU-PONTY, M.: Phénoménologie de la Parception. Deutsche Übersetzung Berlin 1964
- MICHOTTE, A.: La perception de la cansalite. Paris 1946
- NIPPERDEY, TH.: Bemerkungen zum Problem einer historischen Anthropologie. Festschrift S. Moser. Meißenheim 1967 (S. 350) — Vgl. auch NIPPERDEY Kulturgeschichte, Sozialgeschichte, historische Anthropologie)
- PLAGET, J.: La formation du symbole chez l'enfant. Neuchâtel 1945 (S. 117)
- PIAGET, J.: Le jugement moral chez l'enfant. Paris 1956 (S. 63)
- PLESSNER, H.: Die Stufen des Organischen und der Mensch, Einleitung in die philosophische Anthropologie. De Gruyter, Berlin 1928
- PLESSNER, H.: Conditio Human. In: Propyläen Weltgeschichte, 1961 (S. 35 ff)
- PLÜGGE, H.: Pascals Begriff des Ennui. In: Wohlbefinden und Mißbefinden. Tübingen 1962
- REVERS, W. J.: Über das Staunen. Jb. Psych. U. S. W. 6 (1968) 235
- ROTHACKER, E.: Die Schichten der Persönlichkeit, 1938, 5. Aufl., 1952
- ROTHACKER, E.: Probleme der Kulturanthropologie. Bouvier, Bonn 1942; 2. Aufl. 1948
- ROTHACKER, E.: Mensch und Geschichte. 1950
- ROTHACKER, E.: Philosophische Anthropologie. Bouvier, Bonn 1964
- ROTHACKER, E.: Zur Genealogie des menschlichen Bewußtseins. Bouvier, Bonn 1966
- SARTRE, J. P.: L'Etre et le Néant. Paris 1943
- SCHELER, M.: Die Stellung des Menschen im Kosmos. Reichl, Darmstadt 1928
- SCHEUERL, H.: Der Spieler. Jb. Psychother. 6 (1958) 18-92
- SCHEUERL, H.: Zur Phänomenologie des Spiels. In: Das Spiel, hrsg. vom Ausschuß deutscher Leibeserzieher. Frankfurt/Main 1959, S. 29 bis 43
- STRASSER, ST.: Phänomenologie und Erfahrungswissenschaft vom Menschen. De Gruyter, Berlin 1964 (S. 266-271)
- STRAUS, E.: Mschr. Psychiat. Neurol. 117 (1949) 367-379
- TREBEL: Einbildungskraft und Spiel. Kantstudien 93 (1967) 40
- ULRICH, H.: Zum Verhältnis von Psychoanalyse und Geschichtswissenschaft (allerdings vom neomarxistischen Standpunkt aus). Hist. Z. 208 (1969) 529
- VERMEER, E. A. A.: Het spei van het kind. Groningen 1969

- DE WAEHLENS, A.: De angst in de hedendaagse Wijsbegeerte. In: Studie over de angst. Spectrum, Utrecht 1956
- DE WAEHLENS, A.: La philosophie du langage. In: Existence et signification. Louvain, Paris 1958 (S. 141)
- DE WAEHLENS, A.: Die phänomenologische Idee der Intention. In: Husserl und das Denken der Neuzeit. Den Haag 1959 (S. 137)
- WALLON, H.: De l'acte à la pensée. Paris 1942 (S. 195 f)
- WERNER, H.: Comparative Psychology of Mental Development. Chicago 1948 (S. 397) zitiert von E. A. VERMEER; Spei en spelpaedagogische Problemen. Utrecht 1955 (S. 24)

Quelle: Hans-Georg Gadamer/Paul Vogler (Hrsg.), *Neue Anthropologie*, Bd. 4: *Kulturanthropologie*, Stuttgart: Georg Thieme, 1973, S. 88-122.