

Denkanstoss: Spielen

Impuls und Notizen von Wolfgang Teichert

Montag 29. September 2025

I. Impuls

1. Aus der Einladung: Spielen macht klug (so ein Spiegeltitel), denn es bewirkt Handeln im „Als ob“. Dem Ernst des Lebens tritt Spielen stets mit einem Augenzwinkern an die Seite. Zudem fesselt Spielen Menschen jeden Alters. Aber, obwohl es seit Anbeginn der Menschheit Nachweise für Spiele in der Form von Spielwürfeln aus Knochen oder Bernstein gibt, gilt Spiel vielfach nur als unwichtige Begleiterscheinung der Kulturleistungen der Menschheit.

Dass Spiele mit Politik zu tun haben, zeigt zum Beispiel der „Skat“! Erfunden im frühen 19. Jahrhundert war er eine Revolution, weil das Spiel den Adel absetzte: Der König hat nichts mehr zu melden, der Bauer gibt Trumpf an. Machtumkehr ist wesentlich für viele Spiele! Was aber, wenn die Mächtigen selber „ihr Spiel“ treiben? Grönland kaufen, den Wasserdruck in Duschen erhöhen, Handelskriege vom Zaun brechen? Liefert eine „Spieltheorie“ schlüssige Erklärungen für Trumps Politik? Sie untersucht, wie Menschen Entscheidungen treffen, wenn das Ergebnis vom Verhalten anderer abhängt. Hinweise schließlich auf so etwas wie „Schöpfungsspiel“ findet man in Sprüche 8,30-31. Dort sagt die „Weisheit“ von sich selbst, sie sei bei Gott gewesen schon vor der Schöpfung und habe insofern die Schöpfung von Beginn an miterlebt: „Ich war seine Lust täglich und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern.“ Schöpfung vom Spiel her verstanden - eine Sensation.

2. Was also ist Spielen: Ernst oder Unernst? Simulation oder Symbolisierung? Täuschung oder Wahrheit? Verstehen wir den Menschen besser, wenn wir seine Fähigkeit zu spielen in Betracht ziehen? Können wir uns gar einen spielenden Gott vorstellen? Der Begriff „Spil“ steht im Althochdeutschen für Tanz, für Bewegung, bis heute verwendet zum Beispiel, um das Spiel der Wolken oder Wellen zu beschreiben. Kann man also sagen: Alles, was sich bewegt und verändert, ist im Ansatz ein spielerischer Prozess?

3. Das Englische unterscheidet zwischen **play** und **game**. Play beschreibt das kindliche, erkundende, freie Spiel, game dessen regelbasierte Variante. Die kann sehr viel mehr Facetten haben als Regeln. Zum Beispiel Ambivalenz: Jedes Fußballspiel lebt von der Spannung, dass wir nicht wissen, wie es ausgeht. Spiele haben oft Feedbacksysteme: Wer hat wie viele Punkte, wer hat das höhere Level? Oder das Symbolhandeln, ein chronisch unterschätztes Merkmal vieler Spiele: **Wir tun so, als ob** ist ja nur ein Spiel. Man übt dabei andere Rollen, Muster und Normen und wird variabler.

4. Mit den Spielen¹ lassen sich auch **kulturelle Merkmale einer Gesellschaft** ausdrücken: In tendenziell egalitären sogenannten Wir-Gesellschaften zum Beispiel wird schon im Kindesalter eher kooperativ, also miteinander gespielt als in wettbewerbsorientierten

¹ Hier folgen wir Jens Junge, Verlagskaufmann und Comiczeichner und heute Direktor des Instituts für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences. In der Zeitschrift „Fluter“ Nr. 87“.
<https://www.fluter.de/heft87>

Gesellschaften. In einer Sicherheitskultur muss es auch im Spiel ordentlich zugehen. US-Amerikaner, so sagt man, kultivieren das Risiko; da irritieren Chaos, Verlust und Zufall weniger.

5. Spiel klassisch: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ In diesem Satz seiner Briefe „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ bringt Friedrich Schiller die anthropologische Bedeutung des Spiels zum Ausdruck. Johan Huizinga² entwickelt sie im *Homo ludens* im 20. Jahrhundert weiter. Nach seiner Auffassung sind Spiele freiwillige Handlungen, die ihr Ziel in sich selbst haben und sich von den Handlungen in der normalen Alltagswelt unterscheiden. Im Spiel bildet der Mensch seine kulturellen Fähigkeiten aus; hier erzeugt er sich als Individuum, bringt er Emotionen zum Ausdruck und vollzieht einen kreativen Umgang mit den Anforderungen der Außenwelt. Im Spiel knüpfen Menschen soziale Beziehungen, entwickeln sich und schaffen Gemeinschaft und Kultur. Spiele sind unterschiedlich und vielfältig; ihre Zahl ist nicht begrenzt.

6. Genauer hat Roger Caillois³ vier Spieltypen unterschieden:

Agon: Als Wettkampfspiele, in denen es darum geht zu gewinnen. Wie im Schachspiel oder im Fußballspiel stehen sich zwei Gegner gegenüber, die jeweils versuchen, den*die andere*n zu besiegen. Man will sich mit dem* der Gegner*in messen und dadurch die eigene Stärke erfahren. Traditionellerweise werden diese Spiele häufiger von Jungen bzw. Männern gespielt, wobei sich diese Präferenzen heute zu ändern scheinen (Frauenfußball z.B.).

Alea: In ihnen spielt der Zufall eine entscheidende Rolle. Spieler*innen erfahren, dass ihr Spielerfolg in erster Linie nicht von ihnen abhängt, sondern vom Zufall, den man – auch wenn man es immer wieder versucht – nicht beeinflussen kann. Man spielt gegen oder mit einer Macht, die einem überlegen ist und die entscheidet, ob man gewinnt oder verliert. Hierhin gehören Würfelspiele.

Illin: Das sind Spiele, in denen man versucht sich in einen Rauschzustand zu bringen, der sich deutlich vom normalen Leben unterscheidet. Kinder versuchen dies z.B., indem sie sich so lange schnell im Kreis drehen, bis sie das Gleichgewicht verlieren und im Rauschzustand zu Boden sinken. Jugendliche suchen bei Volksfesten ähnliche Erfahrungen im Karussell oder in der Achterbahn, in denen ihre Körper durch Kreisbewegungen oder durch Hinabstürzen stark beschleunigt werden. Auch Bungee-Jumping gehört hierhin.

Mimikry: Mit Masken, Schminken und Kostümen wird hier versucht, sich eine andere Identität zu geben. Man will nicht mehr der sein, der man ist, sondern möchte durch die entsprechenden Utensilien signalisieren, dass man ein*e andere*r ist. Bei Volksfesten mit Umzügen und Verkleidungen spielt diese Komponente eine wichtige Rolle.

² Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* Reinbek 198

³ Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch* (1958). Frankfurt am Main/Berlin/Wien 1982

7. Zur besonderen Wirkung von Spiel gehört **Körperlichkeit (performative Seite)**: in szenischen Inszenierungen und Aufführungen. Dabei zeigen Menschen, wer sie sind und wie sie ihr Verhältnis zu anderen Menschen und zur Welt begreifen.

8. **Können Videospiele philosophisch sein?** fragt Thomas J. Spiegel im Philosophischen Magazin. Mit der Unterscheidung zwischen Sagen und Zeigen⁴ gebe es noch die Möglichkeit, auf bestimmte Weise etwas zu zeigen, was sich nicht sagen lässt. Videospiele zeigen etwas durch ihr Gameplay. Gameplay ist das, was man mit, in oder durch ein Videospiel macht: wenn Videospiele also uns ein Nachdenken oder Vordenken bestimmter philosophischer Fragen und Themen ermöglichen „durch eine besondere Art der Erfahrung, die uns durch das Spielen des Spiels ermöglicht wird“, eine Erfahrung, durch die wir Themen am eigenen virtuellen ‚Leib‘ begreifen können.

9. In der (personifizierten) hebräischen **Weisheit** (Sprüche 8,30-31) spricht die Weisheit von sich selbst: Sie war bei Gott schon vor der Schöpfung und hat insofern die Schöpfung von Beginn an miterlebt. Sie sagt: „Ich war seine Lust täglich und spielte vor ihm allezeit; ich spielte auf seinem Erdkreis und hatte meine Lust an den Menschenkindern.“ Die doppelte Bedeutung von „Spielen“ im Hebräischen kann hier aufgenommen werden, indem man den zweiten Satzteil übersetzt mit „Ich tanzte auf seinem Erdenkreis“. In Vers 32 ff. fordert die Weisheit den Menschen auf, ihr nachzufolgen und weise zu werden. Davon ausgehend, dass Gott seine Lust an der Weisheit hatte, gerade weil sie spielte und tanzte, kann angenommen werden, dass die Weisheit ihrerseits ihre Lust an den Menschenkindern hatte, weil sie in Spiel und Tanz einstimmten. Dann wäre die Aufforderung, weise zu werden, auch dahingehend zu verstehen, dass der Mensch gefordert ist, wieder zum Spiel und zum Tanz zurückzukehren.

10. Die weiteren Begriffe für Spielen im „Alten Testament“ beziehen sich **alle auf das musikalische Spiel**. Das Spielen eines Instrumentes scheint grundsätzlich positiv konnotiert zu sein. Man spielt zum Tanz auf, David muntert Saul mit dem Saitenspiel auf und man lobt Gott mit der Musik....

Konkret heute - mit den Worten einer Pianistin und Atemtherapeutin - „Seit ich in Norddeutschland lebe in einem Haus, in dem ich Tag und Nacht Klavierspielen kann und nicht das Gefühl habe, jemanden mit meiner Musik zu stören, probiere ich mich auch am Klavier aus. Schritt für Schritt spüre ich, dass auch da die Klänge aus mir strömen. Ein Spiel entwickelt sich in mir, das sich befreit hat, die Klänge scheinen mir entgegen zu kommen und ich öffne mich ihnen und kann sie dadurch empfangen...Das Spiel ist letztlich das Tor zur Kreativität, einen Ausdruck zu finden und Neues zu schöpfen.“⁵

⁴ 8 Januar 2025

⁵ Sigrid Zörgiebel-Schäfer, in *Mysterium Mensch. Ein Weg zwischen Erleben und Erkennen* von Sigrid Zörgiebel-Schäfer und Gerhard Schaefer. Berlin 2021. Seite 262

II. Gespräch

1. In unseren Spielen spiegelt sich die Zeit (z.B. *war games*). Deshalb beginnt das Gespräch diesmal mit einem kleinen Film über Spieltheorie⁶, um der verwirrenden „Politik“ Donald Trumps auf die Spur zu kommen: Diese Theorie an der Grenze von Ökonomie und Mathematik versucht, in Modellen zu analysieren, wie Menschen in Konfliktsituationen entscheiden. Sie passt zu einer Weltwirtschaft, die konfliktreicher und unberechenbarer geworden ist. Das Modell, so hören wir, das am besten zur Trump-Ära passt, heißt Feiglingsspiel (*chicken game*) Die Fabel ist angelehnt an den Film "Denn sie wissen nicht, was sie tun" mit James Dean: Beide rasen mit ihren Autos auf eine Klippe zu. Der erste, der bremst, ist der Feigling und hat das Spiel verloren, der andere gewinnt einen Preis. Wenn jeder damit rechnen muss, dass der andere die Regeln verletzt, ist dies das Ende der gemeinsamen Ordnung. Auch hier liefere die Spieltheorie ein Modell: die "*Hirschjagd*". Es geht zurück auf eine Parabel, die der französische Philosoph Jean-Jacques Rousseau 1755 in seiner "Abhandlung über den Ursprung und die Grundlagen der Ungleichheit unter den Menschen" aufgeschrieben hat: Eine Gruppe von Jägern geht auf die Pirsch, um einen Hirsch zu erlegen. Nun trifft einer aus der Gruppe im Wald auf einen Hasen. Erschießt er ihn, bringt er zwar ein Wildbret mit nach Hause, aber er gefährdet mit seinem lauten Schuss den Erfolg der ganzen Jagdpartie. Sein kleiner Nutzen geht also zulasten des gemeinsamen großen Ganzen. Wir vertiefen diese Spur im Gespräch nicht, aber schließen vorerst daraus: Wer nicht mehr kooperiert – also in diesem Fall aus dem regelbasierten Handelssystem aussteigt - und plötzlich Strafzölle erhebt, riskiert eine Situation, in der es nur Verlierer gibt.

2. Mit der Kulturwissenschaft im Anschluss an den klassischen Text von Johan Huizinga⁷ halten wir fest, dass man Spiel jede geregelte Aktivität nennen kann, deren Zweck sie selbst ist und die keine willentliche Veränderung der Wirklichkeit bewusst anstrebt.

3. Dann wandte sich das Gespräch verschiedenen Spieltypen zu. Zum Beispiel: Maskenspiel und Glücksspiel.

In Form der Theatermasken (Eine Teilnehmerin erinnert an die Maskenspiele, die die Künstlerin Gundel Zschau mit Kindern erarbeitet und aufführt.) dienen Masken der eigenen Verwandlung, dem geschützten Sich - Ausprobieren in verschiedenen Identitäten (Rollen) und auch der Identität der Täuschung und Verstellung!

Dem Glücksspiel galt eine längere Passage des Gesprächs, mit eigenen Erfahrungen! Nicht so sehr der Gedanke an einen Gewinn sei attraktiv. (Obwohl wir auch hören: „Ich gewinne immer“.) Geld sei auch nicht der Hauptgrund. Es gehe beim Glücksspiel

⁶ <https://www.3sat.de/kultur/kulturzeit/was-die-spieltheorie-ueber-trumps-politik-verraet-100.html>

⁷ Johan Huizinga: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek 1956

oft eher um die Spannung: Das Herz schlägt schneller, wenn die Kugel über das Roulette Rad hüpfte. Außerdem geht es auch um die Illusion der Kontrolle, als könne man durch Strategien und Können das Ergebnis beeinflussen – auch wenn das oft nur begrenzt stimmt. Glücksspiel fände eher „im Gehirn“ statt, denn das reagiere auf die vom Spiel ausgelösten Reize mit Anspannung und Euphorie. Diese Prozesse begannen schon, bevor das Spielergebnis feststeht. **Die Dopamin-Ausschüttung spielt eine entscheidende Rolle, denn sie beginnt schon in Erwartung auf einen möglichen Gewinn, so ein weiterer Hinweis.**

Fazit: Das Glücksspiel ist in erster Linie mit Risiko und Unsicherheit verbunden. Spieler setzen auf ungewisse Ergebnisse, ohne die Gewissheit zu haben, ob sie gewinnen oder verlieren werden. Dies erinnert uns daran, dass das Leben selbst mit Unsicherheit durchsetzt ist. Glücksspiel kann daran erinnern, dass das Leben nicht immer vorhersehbar ist und dass wir ständig Entscheidungen treffen müssen, die unsere Zukunft beeinflussen.

4. Gibt es einen Zusammenhang von „Selbstwirksamkeit“ und Spiel? Wenn man unter Selbstwirksamkeit die innere Überzeugung versteht, dass man in der Lage ist, eine bestimmte Aufgabe zu bewältigen, also den Glauben an die eigene Fähigkeit, bestimmte Aufgaben zu schaffen. Das lässt sich spielerisch „trainieren“. (Siehe unten zum Gewinnen)

5. Wie Spiel umschlagen kann in Ernst, schildert eine Teilnehmerin an einem innerfamiliären Doppelkopfspiel. Weil sie nicht gewonnen hat, begann eine Mitspielerin nach Spielende hemmungslos zu weinen. Das führte uns – neben vielen Deutungsversuchen – auch zur Gretchenfrage vieler Spiele: Gewinn und Verlust!

Man sehe heute eine Tendenz, Kindern das Erleben von Verlieren zu ersparen. Wenn zum Beispiel eine Mutter die Kindergärtnerin bittet, in der Gruppe keine Spiele zu spielen, bei denen es um Gewinnen oder Verlieren geht. Ihr Kind solle sich nämlich nicht mit anderen messen und es wäre stets traurig, wenn es verliert. Es gebe also eine Angst vor dem Verlieren. Und wäre es nicht, so fragen wir, für die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder wichtig, verlieren zu lernen, um dann später einmal mit den kleinen und großen Kränkungen des Lebens fertig zu werden. Trauern also bei kleinen und großen Verlusten. Eben solche Verluste und die dazu gehörige Haltung würden beim Spielen eingeübt: **Frustrationstoleranz**, die Fähigkeit, mit Enttäuschung, Verlust und Verlieren umgehen zu können!

Das heißt nicht, dass die Enttäuschung nicht als traurig oder schlimm empfunden wird, oder dass man keine Wut verspürt. Aber die Reaktion darauf ist – wenn man so will – konstruktiv. Solche Personen haben oft gute **Regulationsstrategien**, auf die sie in den schwierigen Situationen des Lebens zurückgreifen. Dazu gehört auch **Fairness**, sich also an vorgegebene Regeln zu halten. Manche Regeln sind vielleicht zum eigenen Nachteil, aber zum Vorteil aller. Man findet es traurig, verloren zu haben,

weil man sich ja angestrengt hat, gratuliere dem Sieger aber dennoch.

Das sei **Fair Play – Verhalten!**

Aber auch das „Gewinnen-wollen“ haben wir nicht übergangen! Denn eben dadurch werden **Selbstbehauptungsfähigkeiten** aktiviert. Wir kämpfen mit uns selbst dafür, es einmal zu schaffen. Dieses Gefühl stelle sich aber nicht ein, wenn Gewinnen selbstverständlich ist.

6. Spielen und Religion? Eine erstaunliche Variante von Kreativitäts- und Schöpfungsvorstellung findet sich in Sprüche (Proverbien), 8,22-31! Für den Theologen Klaas Huizing⁸ steht das zentrale Schöpfungsgedicht eben hier, in „Sprüche 8“. Dort wird erzählt, dass Gott zunächst ein Gegenüber webt, die tanzende und spielende Frau Weisheit, die ihn zur Schöpfung animiert. Gottesaugenblicke sind deshalb nach seiner Deutung an Orten zu finden, wo Kreativität, spielerische Lebendigkeit und Entwicklungsfähigkeit aufscheinen und Spielräume erschlossen werden, die freilich auf ihre Lebensdienlichkeit hin geprüft werden müssen. Und mit dem dort erwähnten Tanz teilt das Spiel die Zweckfreiheit⁹

Wenn Huizing zum Beispiel dann die Auferstehung als eine „unendliche Resonanz“ darstellt, beschreibt er damit ihre tiefe Verbindung zum Leben – berührt durch Frequenzen, die Jesus in Christen auslöst. Das ist mehr als ein traditionelles Glaubensbekenntnis. Es ist ein Schwingungsraum, der sich immer neu auftut, wenn Menschen sich berühren lassen – von Liebe und Hoffnung, Schmerz oder Schönheit.

Ein besonders ausdrucksstarkes Bild für diese Form von Auferstehung finde sich, so eine Schlussbemerkung in dem von der Theopoetin Dorothee Sölle so geschätzten Lied „Lord of the Dance“, das Sydney Carter bereits 1963 dichtete.

Darin heißt es aus der Perspektive Jesu: „They buried my body / And they thought I'd gone, / But I am the Dance, / and I still go on.“

Auf Deutsch: „Mein Leichnam im Grabe: Jetzt schien es vorbei, / aber ich bin der Tanz, / und das Tanzen, das sei.“

Das Ende des Liedes lautet: „I am the life / That'll never, never die; / I'll live in you / If you'll live in me.“

(„Ich bin das Leben / das niemals nie vergeht. / Ich werd' in dir leben / wenn du lebst in mir“).

⁸ Klaas Huizing. Lebenslehre. Eine Theologie für das 21. Jahrhundert. Seite 187ff. Gütersloh 2022

⁹ Hans Georg Gadamer in Wahrheit und Methode. Tübingen 1960. Seite 493, meint, man dürfe das „Verhalten der Spielenden nicht als ein Verhalten der Subjektivität“ verstehen, „da vielmehr das Spiel es ist, das spielt, indem es die Spieler in sich einbezieht und so das eigentliche Subjektum der Spielbewegung wird.“ Man wird vom Spiel gespielt sozusagen, wie im oben erwähnten Klavierspiel.