

CHRISTOS PAPPAS

SPIEL UND ARBEIT

**Ein Beitrag zur sozial-anthropologischen Funktion
des Spiels und seine
Abgrenzung von dem Begriff der Arbeit**

Ιωάννινα 2000

Christos Pappas*

Spiel und Arbeit

- Ein Beitrag zur sozial-anthropologischen Funktion des Spiels und seine Abgrenzung von dem Begriff der Arbeit -

Zusammenfassung

Bei dieser Arbeit wird der Versuch unternommen eine Abgrenzung zwischen Spiel und Arbeit festzulegen. Rüssels Überlegungen, das Spiel als Ergebnis einer mit Spaß verbundener Funktionslust betrachtet werden soll, scheinen die Abgrenzung am besten zu treffen. Im Gegensatz zum Spiel, die Arbeit muss vom Menschen geleistet werden, unabhängig davon ob er Lust hat oder nicht. Das Spiel setzt die Lust des Spielers voraus, und seine Durchführung benötigt die Einhaltung bestimmter Regeln und Normen. Des weiteren das Spiel ist von rhythmischen Bewegungsabläufen gekennzeichnet, während die Arbeit einseitigen und statischen Bewegungen charakterisiert wird. Die Frage, wann eine Tätigkeit als Arbeit oder als Spiel bezeichnet werden kann, ist durch die Berücksichtigung folgenden Kriterien zu beantworten: a) durch Beschreibung des Handlungskomplexes innerhalb dessen die betreffende Handlung abläuft und b) durch die Deutung der Handlung (Subsumtion der Handlung) als Regelbefolgung oder Zweckerfüllung.

Παιγνίδι και Εργασία

- Μια συμβολή στην κοινωνικο-ανθρωπολογική λειτουργία του παιγνιδιού και ο διαχωρισμός του από την εργασία

Περίληψη

Στη παρούσα μελέτη αναλύεται η διαφοροποίηση των έννοιών του παιχνιδιού και της εργασίας. Σε διάφορες αναλύσεις έχει υποστηριχθεί η άποψη ότι ο κόσμος του παιχνιδιού δεν γίνεται κατανοητός εάν συγχρόνως δεν ληφθεί υπόψη και ο κόσμος της εργασίας. Κάθε άποψη έχει το δικό της σκεπτικό. Επικρατέστερη είναι η θέση που αντιπροσωπεύει ο A. Rüssel ότι το παιχνίδι ως αποτέλεσμα του βουλητικού μέρους της ψυχής είναι μια δραστηριότητα με διασκαδατική λειτουργία, εφόσον βεβαίως δεν συνδέεται με κερδοσκοπισμό. Έτσι, η εργασία είναι κάτι το διαφορετικό επειδή το άτομο είναι αναγκασμένο να εργαστεί ανεξαρτήτως από το εάν και κατά πόσο έχει όρεξη και διάθεση για εργασία, κάτι που για το παιχνίδι είναι προϋπόθεση. Το παιχνίδι έχει το δικό του κόσμο. Όλες οι ενέργειες των νέων στο παιχνίδι καθορίζονται παράλληλα με την εξέλιξη της ηλικίας από συγκεκριμένους κανόνες και κανονισμούς. Η διαδικασία του παιχνιδιού περιλαμβάνει διαδοχικό ρυθμό κινήσεων και κατάλληλο συντονισμό με συμμετοχή σε κάθε κίνηση ολοκλήρου του σώματος. Αντιθέτως οι ενέργειες στα πλαίσια της εργασίας είναι μονόπλευρες και στατικές και καθορίζονται από το σκοπό για τον οποίο πρέπει να εκτελεστούν. Κατά ακολουθία αυτό σημαίνει ότι η εργασία είναι κάτι το διαφορετικό με την έννοια ότι το άτομο πρέπει να εργαστεί ανεξάρτητα εάν αυτό έχει όρεξη και διάθεση για εργασία, ενώ το παιχνίδι προϋποθέτει το κριτήριο της όρεξης και της διάθεσης. Σε μία εργασία επιζητείται κυρίως το αποτέλεσμα, ενώ το παιχνίδι είναι μία ανθρώπινη ευφορία. Ο Habermas προσδιορίζει την εργασία ως ενέργεια ενός ορθολογικού σκοπού ή εργαλείου ενεργειών ή ορθολογική επιλογή ή ως συνδυασμό και των δύο.

Σχετικά με το ερώτημα των κριτηρίων διάκρισης παιχνιδιού και εργασίας θα μπορούσε κανείς συμπερασματικά να απαντήσει ότι:

- αυτή γίνεται από τη μια πλευρά διά της περιγραφής του συμπλέγματος των ενεργειών στο οποίο απορρέει η συγκεκριμένη ενέργεια
- από την άλλη παίζει ρόλο η σημασία που έχει μια ενέργεια κυρίως εάν αυτή υποτάσσεται και είναι αποτέλεσμα κάποιων κανόνων και κανονισμών ή εάν αποβλέπει στη πραγματοποίηση ορισμένων συγκεκριμένων σκοπών.

* Lecturer Universität Ioannina

1. Einführendes

“Der Mensch ist das einzige Tier , das arbeiten muß” (E. Kant)

Die Abgrenzung des Spiels von der Arbeit scheint für die meisten in dieser analyse herangezogenen Autoren selbstverständlich zu sein in dem Sinne:

- daß an irgendeiner Stelle die Unterscheidung Spiel-Arbeit verwendet wird. Der umfassende Begriff für Spiel und Arbeit ist der der Tätigkeit (Vgl. A. Rüssel 1959, S. 502).
- daß ausgesprochen oder unausgesprochen die Überzeugung vorhanden ist. Die Auffassung von Heckhausen greift in dieser Hinsicht verschiedene Erklärungsansätze auf, sucht Spielen gegen Nichtspielen abzugrenzen und ist vor allem bemüht, eine motivationspsychologische Erklärung für die zweckfreie Motivation des Spielens zu geben (Vgl. Heckhausen 1974, S. 155).
- daß über die ‘Welt des Spieles’ nicht geredet werden könne, ohne zugleich auch über die ‘Welt der Arbeit’ zu reden. Nach Kosik, die Philosophie der Arbeit als eines gegenständlichen menschlichen Tuns, in dem sich im Geschehen der Notwendigkeit reale Voraussetzungen für die Freiheit bilden, ist deshalb auch die Philosophie der Nicht-Arbeit (Vgl. K. Kosik 1967, S. 207).

Die verwendete Unterscheidung bleibt dabei meist ununterfragt; entweder bescheiden sich die Autoren mit einer einfachen – auch im Alltagsreden geläufigen - Prädikatorenregel, oder sie grenzen die beiden sphären durch bloße Aufzählungen ab, wobei sie ein Vokabular zu Hilfe nehmen (z.B. psychologische Termini), das methodisch erst an einer späteren Stelle auftreten dürfte. Diese Prädikatregel könnte man so formulieren :

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{Spiel} & \varepsilon & \text{Tätigkeit} & \Leftrightarrow & \text{Arbeit} & \varepsilon & \text{Tätigkeit} \\
 \text{X} & \varepsilon & \text{Spiel} & \Leftrightarrow & \text{X} & \varepsilon & \text{Arbeit}
 \end{array}$$

Man kann beschäftigt sein im Spiele .das nennt man in der muße beschäftigt sein, aber man kann auch beschäftigt sein im Zwange, und das nennt man arbeiten (Vgl. E. Kant 1970, S. 729 – A 72).

Dieses Vorgehen kann vom Ziel her, nämlich der psychologischen Erklärung für bestimmte Handlungen, rechtfertigt werden. Es wird nicht versucht, Handlungen zunächst nur zu beschreiben, sondern Handlungen unter psychologische Gesetzmäßigkeiten zu subsumieren.

Zuerst wird man auf einer "niedrigeren" Stufe anfangen, um erst einmal den Versuch zu machen, ein Vokabular zu erarbeiten, das es erlaubt, Handlungsabläufe als Spiel bzw. Arbeit zu identifizieren. Für die verwendeten Texte heißt das, daß alle 'Beschreibungen, die bereits Termini wie "Appetenz", "Einstellung", "Motivation" verwenden, zunächst zu vernachlässigen sind. Ich stelle mich auf den Standpunkt des Beobachters und unterlasse es ausdrücklich, Aussagen über Vorgänge im "Innern" des Spielers zu machen oder solche Vorgänge als Erklärungen heranzuziehen. Das Spiel, nicht der Spieler wird hier in Frage stehen. Wir gehen umgekehrt vor und betrachten das Spiel als eine Gegebenheit, insofern es Form ist, um zu versuchen, die Elemente zu enthüllen, die seine Struktur ausmachen, und eine Definition der Funktion zu wagen, die es erfüllt (Vgl. E. Benveniste 1974, S. 161).

2. Zweckfreies Handeln

In der Literatur über das Spiel findet man häufig die Bemühung, eine allgemeinste Bestimmung des Spiels anzugeben. So schreibt A. Rüssel:

'Die allgemeinste Bestimmung des Spiels als einer lustvollen, insbesondere mit Funktionslust ausgestatteten Tätigkeit, die keine außerhalb ihrer selbst liegenden Zwecke verfolgt, ist nur eine recht grobe Umreiung, die nicht in allen Fällen ausschließt, was offenbar nicht Spiel ist' (A. Rüssel 1959, S. 504).

Weiter stellt Rüssel fest, daß die Arbeit, im Gegensatz zum Spiel, begrifflich gegenüber der Frage, ob sie lustvoll betrieben wird, indifferent ist. Die Arbeit ist begrifflich gegenüber der Frage, ob sie lustvoll betrieben wird, indifferent,...' (A. Rüssel 1959, S. 503). Das kann zunächst heißen: Arbeiten muß der Mensch, ob er Lust dazu hat oder nicht, zum Spielen aber muß er schon Lust haben. Die Behauptung impliziert meines Erachtens mehr: Auf den Terminus Lust kann bei der Begriffsbestimmung von Arbeit verzichtet werden, während er in die Begriffsbestimmung von Spiel ausdrücklich eingeht. Eine ähnliche Zuordnung von Lust bzw. Unlust zu Kunst(Spiel) bzw. Handwerk(Arbeit) findet sich bereits bei E. Kant. Man sieht die erste(Kunst) so, daß sie als Arbeit, das heißt als Beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist, zweckmäßig ausfallen könne oder gelingen. Die zweite(Handwerk) sieht man so, daß sie als Arbeit, das heißt Beschäftigung, die für sich selbst unangenehm(beschwerlich), und nur durch ihre Wirkung(z.B. den Lohn) anlockend ist, mithin zwangsmäßig auferlegt werden kann (Vgl. KdU, Werke 1970, S.402(\$ 43). A. Rüssel macht den Vorwurf, daß er die Rede-Ebenen nicht deutlich genug voneinander trennt. Selbst dort, wo er beschreibt fließen Erklärungen in die beschreibende Rede mit ein. Erst wenn der Spieler die Funktionen ablaufen läßt - um der Funktionslust willen - liegt Spiel

vor. Dies würde in der Konsequenz bedeuten, daß ein lustlos oder höflichkeitshalber gespieltes Schachspiel kein Schachspiel wäre (Vgl. A. Rüssel 1959, S. 503).

Ich möchte in einem ersten Schritt versuchen, einen Vorschlag zu machen, wie über die Behauptung, das Spiel verfolge keine außerhalb seiner selbst liegenden Zwecke, sinnvoll geredet werden kann. Die Behauptung der zweckloßigkeit des Spiels führt oft zu 'terminologischen Winkelzügen'. Man sagt: Das Spiel ist zwar zweckfrei, aber es hat einen 'Sinn', wobei in dem Wort 'Sinn' dann meist die Bedeutung 'Zweck' mitschwingt. Dabei gehe ich von einer Textstelle aus Kants Pädagogikvorstellungen aus:

'Bei der Arbeit ist die Beschäftigung nicht an sich selbst angenehm, sondern man unternimmt sie einer andern Absicht wegen. Die Beschäftigung beim Spiele dagegen ist an sich angenehm, ohne weiter irgend einen Zweck dabei zu beabsichtigen. Wenn man spazieren geht: so ist das Spazierengehen selbst die Absicht, und je länger also der Gang ist, desto angenehmer ist er uns. Wenn wir aber irgend wohin gehen, so ist die Gesellschaft, die sich an dem Orte befindet, oder sonst etwas, die Absicht unseres Ganges, und wir wählen gerne den kürzesten weg (E. Kant 1970, S. 730).

Handlungen sind uns zunächst nur als je aktuelle (individuelle) Handlungen - dieses Gehen, mein Gehen usw. - zugänglich. Sieht man von den individuellen Besonderheiten des Gehens ab - z.B. daß ich gehe oder daß in einer bestimmten Situation gegangen wird und achtet nur auf die zum Gehen erforderliche Abfolge von "Schritten", dann spricht man von einem Handlungsschema. Das je aktuelle Gehen ist die Aktualisierung des Handlungsschemas Gehen. Kant führt das Gehen (jetzt immer im Sinn von Aktualisierung des Schemas) in zwei verschiedenen Situationen (Handlungskontexten) vor. Für meine Zwecke soll es unwichtig sein, daß er eine Aktualisierung angenehm nennt, die andere unangenehm. Die wichtigere Unterscheidung ist die Auffassung Kants, wenn er sagt: _das Spazierengehen selbst ist die Absicht' und "die Gesellschaft ist die Absicht unseres Ganges". Ich ersetze Absicht durch Zweck und formuliere die Kantsche Unterscheidung: Einmal ist das Gehen Selbst-Zweck, das andere Mal ist das Erreichen der Gesellschaft Zweck des Gehens. Mit Hilfe der oben eingeführten Unterscheidung kann man dazu sagen: Das, daß Handlungsschema einmal um seiner selbst willen aktualisiert werden kann ("Spazierengehen"), und zum andern zur Erfüllung eines Zwecks beabsichtigt - _gehen, um zu"- (Vgl. E. Kant, ebenda, S. 730).

Welche der beiden Aktualisierungen bei einer konkreten Handlung vorliegt, kann nicht an den bloßen Handlungsabläufen abgelesen werden. Die

Entscheidung dieser Frage bedarf des weiteren Kontextes, in dem die Handlung vollzogen wird. Diese Tatsache kann durch(mögliche) Verhandlung der zweckgebundenen Handlung in einer zweckfreie und umgekehrt illustriert werden. Damit eine solche Tätigkeit(gemeint ist jede geregelte Tätigkeit) in Spiel umgewandelt wird, ist es notwendig und hinreichend, sie in ihrer organisierten Struktur zu betrachten und dabei vom 'reellen' Ziel, das sie sich stellt abzusehen: Spiel wird die Justiz mit ihren Zeremonien und unwandelbaren Ritten, wenn man den Prozeßgegenstand vernachlässigt (Vgl. E. Benveniste 1974, S. 161-167). Die erste These bezüglich Spielhandlungen/Arbeitshandlungen lautet:

- Spielhandlungen sind Handlungen, die explizit von Zwecken freigestellt sind d.h. deren Schemata um ihrer selbst willen hergestellt und aktualisiert werden.
- Arbeitshandlungen sind Handlungen, die der Erreichung eines Zwecks dienen, d.h. deren Schemata zur Erfüllung eines Zwecks hergestellt bzw. aktualisiert werden. Diese These darf nicht so verstanden werden, daß Spiele auch Zwecke erfüllen können.

Eine Umformulierung der Rüsselschen Behauptung (Anm. 7) mag das Gesagte verdeutlichen:

Spielhandlungen sind gegenüber der Frage, ob sie zweckgebunden aktualisiert werden, begrifflich indifferent, während Arbeitshandlungen das nicht sind(Vgl. Robert Dubin 1968.S. 564)

Bevor ich zum weiteren Handlungskontext von Spiel- und Arbeitshandlungen übergehe, scheint es mir sinnvoll, Handlungen von bloßen Ereignissen abzugrenzen.

In der Kantstelle ist bereits angedeutet, wo der Übergang anzusetzen ist, nämlich bei der Wahlmöglichkeit. (... und wir wählen gerne den kürzesten Weg). Für Spazierengehen gibt es keine Alternative (wenn ich das Schema ändere, gehe ich nicht mehr spazieren, sondern laufe, oder hüpfе.), während für die Erreichung des Ziels Alternativen möglich sind: ich kann wählen zwischen gehen, laufen, eine Kutsche nehmen usw.

Diese Abgrenzung wird u.a. dann bedeutsam, wenn es darum geht, zu entscheiden, welche Handlungsabläufe als Spiel oder noch nicht als Spiel zu kennzeichnen sind. Ob die in den verschiedenen Klassifizierungen verwendeten Kennzeichnungen zutreffen oder eher als "per analogiam" getroffen anzusehen sind.

Gewöhnlich genügen die Merkmale Wiederholbarkeit und Nachahmbarkeit zur Abgrenzung von Handlungen und Nichthandlungen. (Wunder sind in diesem Sinn Paradigmata für Nichthandlungen). Ich stütze mich für meine Abgrenzung auf Max Webers Radfahrerbeispiel:

‘Nicht jede Art von Berührung von Menschen ist sozialen Charakters, sondern nur ein sinnhaft am Verhalten des ändern orientiertes eignes Verhalten. Ein Zusammenprall zweier Radfahrer z.B, ist ein bloßes Ereignis wie ein Netugeschehen. Wohl aber wären ihr Versuch, dem andern auszuweichen, und die auf den Zusammenprall folgende Schimpferei, Prügelei oder friedliche Erörterung “soziales Handeln (Max Weber 1960. S. 19).

Damit sind an Handlungen zwei Aspekte zu unterscheiden: Die aktuelle Handlung als Aktualisierung eines Handlungsschemas und die Orientierung der eigenen Handlung an einer anderen.

3. Handlungen und Regeln

3.1. Repräsentationsregel

Ich habe durch das Radfahrerbeispiel auf einen besonderen Aspekt von Handlungen bloß hingewiesen und möchte jetzt zeigen, was die Rede von der Orientierung der eigenen Handlung an anderen Handlungen im Zusammenhang mit Spielhandlungen sinnvoll heißen kann.

In der Literatur wird davon geredet, daß das Spiel eine eigen Welt sei. Offensichtlich geht es hier nicht um die Frage, ob die Tätigkeit zur Entspannungs- oder zur Arbeitssphäre gehört, sondern ob ein externes Zerrn an dem Interesse einer Person selektiv in Schach gehalten werden kann, so dass man sich in der Bewegung als in einer Welt für sich versenken kann (Vgl. E. Goffmann 1973, S. 78f.). Man spricht von einer Spielsphäre. Das Spielen vollzieht sich in einer besondere Welt, die nicht minder wirklich ist als die Alltagswelt, eine Welt, in die man sich einspielen muß. In diesem Sinne schafft die Illusion die Spielshäre, die Spielzuständigkeit des Ichs, die Bildhaftigkeit, den schwebenden Schein (Vgl. A. Rüssel 1959, S. 525). Betrachten wir folgendes Beispiel: Ein Kind sitzt mit Erwachsenen zusammen in einem Restaurant. Die Erwachsenen unterhalten sich, das Kind nimmt offensichtlich nicht an der Unterhaltung teil. Irgendwann ‘nimmt es ein auf dem Tisch stehendes Salzfüßchen und eine Tischkarte und schiebt das Salzfüßchen unter die Tischkarte wobei es Motorengeräusche nachahmt. Ein Erwachsener fragt das Kind: Was machst du da?, worauf das Kind antwortet:: Ich spiele Auto-in-die Garagefahren. Nehmen wir einmal an, daß das Kind eine Spielwelt hergestellt

oder sich in einer Spielsphäre begeben hat. Was ist dann passiert? Als erstes mußte das Kind von bestimmten Eigenschaften der ihm zu Verfügung stehenden Gegenstände absehen, sie - zunächst nur für sich - als irrelevant erklären. Die Gegenstände werden aus ihrem praktischen Zusammenhang herausgelöst und zur Repräsentation in einem Spielzusammenhang benutzt. Für den Spielzusammenhang werden nur einige Eigenschaften der betreffenden Gegenstände benötigt, in unserem Beispiel das ‚beweglich sein‘ des Salzfüßchens und das ‚aufnehmenkönnen‘ der Tischkarte. Wir können sagen, daß Spielhandlungen durch bestimmte Repräsentationsregeln erst ermöglicht werden. Was E. Goffmann als Regeln der Irrelevanz bezeichnet, deckt sich der Sache nach in etwa mit der von mir vorgeschlagenen Repräsentationsregel. Allerdings gehen Goffmanns Irrelevanzregeln weiter, weil sie nicht auf Spielsituationen beschränkt sind. Hier können Spiele als Ausgangspunkt dienen. Sie illustrieren klar, daß die Teilnehmer bereit sind, für die Dauer des Spiels feierlich jedem augenfälligen Interesse an dem ästhetischen, sensiblen, oder finanziellen Wert zu entsagen, indem sie dem folgen, was man die *Regeln der Irrelevanz* nennen könnte. ‚Regeln der Irrelevanz werden strikt angewandt, aber natürlich nur für die Dauer des Spiels. Zu anderen Zeiten wird sich der Spieler der Spielausrüstung als etwas voll bewußt sein, das man als Erbe in Ehren hält, als kostbares Geschenk erhielt oder zusammen mit anderen billigen und leicht zu ersetzenden Besitzstücken in einer unversperrten Schublade verstaut. Es ist vorgeschlagen, daß der Charakter einer Begegnung teilweise auf Vorschriften hinsichtlich der Eigenschaften der Situation basiert, die als irrelevant, aus dem Rahmen fallend oder als nicht vorhanden angesehen werden sollten. Sich an diese Regeln halten, heißt fair spielen. Irrelevante sichtbare Ereignisse werden nicht beachtet und irrelevante private Angelegenheiten ferngehalten (Vgl. E. Goffmann 1973, S.22.23 und 28).

Möglichkeiten des Mißlingens mit einbezieht - wobei die brutale Möglichkeit, daß dem Kind die Gegenstände einfach weggenommen werden, was natürlich auch eine Art des Mißlingens ist, außer acht gelassen wird. Dann sind grundsätzlich zwei Möglichkeiten denkbar. Der Erwachsene sagt: „Das ist ja gar kein Auto, das ist ein Salzfüßchen!“ Der Erwachsene erkennt die vom Kind vorgebrachte Repräsentationsregel nicht an. Er kann am Spiel nicht teilnehmen, weil er nicht bereit ist, die „Umdeutungen“ des Kindes seinerseits vorzunehmen. Das Spiel kann aber auch mißlingen, wenn der Partner zwar auf die Repräsentationsregel eingeht - den Sachverhalt „repräsentieren“ als solchen anerkennt -, jedoch für sich eine andere Repräsentation vornimmt. Er schlägt

z.B. mit der Faust auf die Tischkarte, und auf den Protest seines Partners hin sagt er: "Was willst denn, **ich** spiele Hammer!"

Das bis jetzt Gesagte erlaubt eine zweite These:

Sich in eine Spielsphäre begeben bzw. sich in ihr befinden, heißt die durch die Spiel(repräsentations)regel definierte Situation als gemeinsame anerkennen. Das Eingehen auf die Repräsentation kann als Spielhandlung bezeichnet werden: Ich Spiele; das Anerkennen der Repräsentationsregel bedeutet: Ich spiele dieses Spiel mit.

3.2. Regelspiele und Regelherstellungsspiele

Die des öfteren vorgeschlagene Unterscheidung der Spiele in spontane Spiele und Regelspiele halte ich für mißverständlich, wenn nicht für irreführend. Sie unterstellt, es gebe Spielhandlungen, die "einfach "so" vonstatten gehen. Nach den in Punkt 3.1. angestellten Überlegungen scheint es mir sinnvoller, Spiele zu unterscheiden nach Regel(befolgungs)spielen und Regelherstellungsspielen. Ich halte es auch für irreführend, vom Einzelspiel zu reden, wenn darunter etwas anderes verstanden werden soll, als Spiel in Abwesenheit eines Partners. Der sinnvollere Ausgangspunkt scheint mir der des Partnerspiels zu sein - wobei es keine Rolle spielen soll, daß der eine Partner (z.B. das Kind) dem andern zunächst noch unterlegen ist. Dieser Ausgangspunkt führt zumindest nicht zu so schwer (oder gar nicht) zu beweisenden Aussagen wie: "Jedes Menschenkind kommt von allein dazu zu spielen, wie auch viele Tierkinder." (A. Rüssel, 1959, S.527).

Das in Punkt 3.1. beschriebene Spiel ist ein Beispiel für Regelherstellungsspiele. Als Paradigma für Regelspiele nehme ich das Schachspiel. E. Benveniste hat auf die Übereinkunft hingewiesen, den Rahmen, der für jegliches Spiel erforderlich ist.

"Das Spiel wird hervorgebracht durch das Willkürliche selbst der Bedingungen, die es einschränken und durch die hindurch es sich erfüllt, dabei von einer zur andern (über) gehend; sein Sein liegt ganz in der Übereinkunft, die es beherrscht. Wenn eine einzige der Regeln, die es außerhalb des "Reellen" halten, verletzt wird, hört das Spiel auf und man fällt in die Wirklichkeit zurück. willkürlich wird notwendigem weise euch die besondere Bedingung der Teilnehmer sein, die ihre gewöhnliche Persönlichkeit ablesen, um nur die anzunehmen, die ihnen das Erfordernis des Spiels zuschreibt; ihre einzige Funktion wird sein, dem Spiel zu erlauben, daß es stattfindet. Und es muß sich als Handlung realisieren, weil es die Umsetzung eines vorher gegebenen Schemas ist, das für sich besteht bis zu seinem Abschluß" (E. Benveniste 1947, S. 162).

Spiele müssen durch irgendwelche Verfahren von anderen Handlungen abgegrenzt werden. In der Theorie - wie ich es hier versuche - geschieht das durch terminologische Bemühung. In der Praxis, im aktuellen Spielvollzug, geschieht dies durch die Übereinkunft der Spieler, die "Wirklichkeit möglichst aus dem Spielverlauf fernzuhalten". Diese Übereinkunft ist nach Benveniste 'Willkürlich'; Man kann doch sagen, daß das Spiel erst gelingen, wenn die Übereinkunft zwischen den Spielern hergestellt wird. Zu dieser Übereinkunft gehören neben der Repräsentationsregel (die ja eine besondere Form der Irrelevanz ist) auch die Irrelevanzregeln, besonders auf Regelspiele bezogen: Für das Schachspiel selbst soll es irrelevant sein, ob die Figuren aus Holz, Plastik oder Elfenbein bestehen, während das in anderen Zusammenhängen für den sozialen Status des Besitzers **repräsentativ** sein mag.

Die Übereinkunft besteht bei den Regelherstellspielen darin, die vorgeschlagene Repräsentationsregel zu akzeptieren und nur die durch sie ermöglichten Spielhandlungen auszuführen, bei den Reselspielen besteht die Übereinkunft in der Annahme eines festen Regelkorpus und der Orientierung der Spielhandlungen an diesem Korpus.

Die Repräsentationsregel in Beispiel in Punkt 3.1. ermöglicht z.B. nicht, mit dein Salzfüßchen einen halben Meter über dem Tisch zu operieren. Der Partner würde daraufhin - mit Recht - einwenden: "Autos können doch nicht fliegen!".

Innerhalb der Regelspiele können nach R. Raggio zwei Regeltypen unterschieden werden, die die Beurteilung der Spiele als richtig/unrichtig bzw. als gut/schlecht erlauben (Vgl. Andrés R. Raggio 1970, S. 233-236).

Die beiden Regeltypen sind **die konstitutiven Regeln** und **die regulativen Regeln**. Das Schachspiel hat eine Menge von Regeln, die von jedem anerkannt und befolgt werden müssen, der Schach spielen will. Sie legen die Brettform, die Art und Zahl der Figuren, die Ausgangsposition und die erlaubten Bewegungen auf dem Schachbrett fest. Diese Regeln sind die konstitutiven Regeln; über sie gibt es keine Diskussion. Wer sie in Frage stellt, verläßt den "Rahmen" des Schachspiels, im günstigen Fall erfindet er vielleicht irgendein anderes Spiel. Der Korpus der konstitutiven Regeln erlaubt es den Spielpartnern, ihre Züge gegenseitig zu kontrollieren und als richtig/unrichtig zu beurteilen. Richtig spielen heißt, Spielzüge in Übereinstimmung mit dem Korpus der für das Spiel konstitutiven Regeln vorzunehmen.

Die konstitutiven Regeln sagen jedoch nichts aus über die Abfolge der einzelnen Spielzüge. Die Abfolge wird bestimmt durch die regulativen Regeln. Jeder Anfänger im Schachspiel wird bald den Unterschied beider Regeltypen begriffen haben. Zunächst kommt es für ihn darauf an, richtig zu spielen, d.h. die

konstitutiven Regeln zu beherrschen. Im Verlauf mehrerer Spiele wird er bemerken, daß es nicht gleichgültig ist, wie er (selbst) die Abfolge der einzelnen Züge regelt. Der bessere Spieler hat sich offenbar Gedanken darüber gemacht, welchen aus den aufgrund der konstitutiven Regeln möglichen Zug er auswählen muß, um sein Ziel zu erreichen. Er verfügt über eine Theorie des Schachspiels, über Gewinnstrategien. Die Kapitel über die Gestaltung von Endspielen in Schachbüchern stellen z.B. solche Theorien (Korpus regulativer Regeln) dar. Während die konstitutiven Regeln allen Schachspielern gemeinsam sind, differieren die regulativen von Spieler zu Spieler.

4. Handlungen und Zwecke

Betrachtet man einige Spiele, so scheint bei ihnen auf den ersten Blick eine ineffiziente Wahl der Mittel zur "Erreichung des Spielziels vorzuliegen: Bei Wettrennen, wo es darauf ankommt, eine Ziellinie zu erreichen, wird ja nicht das effizienteste Mittel -z.B. quer über das Feld zu laufen - gewählt, sondern man läuft oder fährt mehrere Runden, an der Effizienz gemessen also "Umwege". Ich weise an den Kanttext in Punkt 2. über zweckfreies Handeln zurück, daß die beiden dort erwähnten Handlungskontexte an die Handelnden unterschiedliche Anforderungen stellen: Einmal geht jemand "einfach so", zum andern will jemand einen bestimmten Punkt(Ort) in möglichst kurzer Zeit erreichen. Ein Wettrennen besteht nicht – wie es auf den ersten Blick gegenüber einer zweckgerichteten Handlung scheinen könnte – in der Auswahl ineffizienter Mittel, sondern in der Wahl geeigneter Mittel, die **in Übereinstimmung mit den Regeln** zum Ziel führen. Die Wahl der Mittel zur Erreichung des Spielziels wird durch die (konstitutiven) Regeln bestimmt und beschränkt. Die konstitutiven Regeln des Stabhochsprungs legen die Bedingungen fest, unter denen das Ziel - das Überspringen einer bestimmten Höhe - erreicht werden soll. Sie legen aber nicht die Technik fest. Die Entwicklung eines neuen Stabes oder einer neuen Sprungtechnik verletzt die Spielregeln nicht.

Der zweite Handlungskontext leitet über zu den Arbeitshandlungen. Als allgemeinste Merkmale von Arbeitshandlungen werden ihre zweckgerichtetheit und ihr Resultatcharakter angesehen. Die Arbeit sucht im wesentlichen ein Resultat, während das menschliche Spiel eigentlich ein Gelingen (Vgl. A. Rüssel 1959, S. 518). Unter "Arbeit" oder **zweckrationales Handeln** kann man verstehen entweder instrumentales Handeln oder rationale Wahl oder eine

Kombination von beiden (Vgl. J. Habermas 1973, S. 62).

MARX gibt als die einfachen Momente von Arbeitshandlungen zweckmäßige Tätigkeit, Gegenstand und Mittel an. Erst Handlungen, die zumindest das Merkmal der Zweckmäßigkeit besitzen, sind für ihn (spezifisch menschliche) Arbeitshandlungen.

Die einfachen Momente des Arbeitsprozesses sind die **zweckmäßige Tätigkeit** oder die Arbeit selbst, ihr Gegenstand und ihr Mittel.

Wir unterstellen Arbeit in einer Form, worin sie den Menschen ausschließlich angehört. Eine Spinne verrichtet Operationen, die denen des Webers ähneln, und eine Biene beschämt durch den Bau ihrer Wachsellen manchen menschlichen Baumeister. Was aber von vornherein den schlechtesten Baumeister vor der besten Biene auszeichnet ist, daß er die Zelle in seinem Kopf gebaut hat, bevor er sie in Wachs baut (Vgl. K. Marx 1969, S. 193).

Betrachten wir das Merkmal der Zweckmäßige Tätigkeit, so lassen sich an ihm drei Momente unterscheiden: die Zwecksetzung, die Wahl des Mittels und die Umsetzung des als geeignet ausgezeichneten Mittels. Um mir einen Zweck setzen zu können, muß ich die Wirkungen meiner Handlungen kennen. Ich setze mir einen Zweck, wenn ich die Wirkung einer Handlung vor anderen Wirkungen der Handlung auszeichne, das heißt bei der Zwecksetzung werden Relevanzentscheidungen bezüglich der Wirkungen einer Handlung getroffen. Für meine Zwecke soll es keine Rolle spielen, wie diese Auszeichnung vorgenommen wird, ob "naturwüchsig" oder durch Beratung mit mir selbst oder mit anderen.

Man muß wissen, daß "die Gesellschaft erreichen" eine Wirkung seines Gehens sein kann. Eine andere Wirkung kann z.B. sein: ein Konzert besuchen.

Es wird die für einen Handlungskontext relevante Wirkung ausgezeichnet. Die Handlung selbst, die zur Erreichung der ausgezeichneten Wirkung (Zweck) führt, nenne man Mittel. Nicht nur Gehen hat die Wirkung "die Gesellschaft erreichen", sondern auch Laufen. Zum Beispiel eine-Kutsche-nehmen usw. Mittelwahl ist die Auszeichnung einer Handlung in einem Handlungskontext.

Entsprechend der zweiten These könnte eine dritte lauten:

Sich in eine Arbeitssphäre begeben, heißt den durch eine Zwecksetzung definierten Handlungskontext als gemeinsamen anzuerkennen.

Die letzte Thesen lauten:

- Spielhandlungen werden unter Regeln, während Arbeitsbandlungen werden unter Zwecke subsumiert.

Eine Spielhandlung ist gelungen, wenn sie in Übereinstimmung mit Regeln

aktualisiert und beendet wird.

- Eine Arbeitshandlung ist gelungen, wenn der gesetzte Zweck durch Wahl geeigneter Mittel erreicht wird.

Zum Schluß konzentrieren wir uns allgemein auf die Fragen des Beobachters: Wer spielt?, Wer arbeitet? Diese Fragen können meines Erachtens nur folgendes beantwortet werden:

- a) durch Beschreibung des Handlungskomplexes innerhalb dessen die betreffende Handlung abläuft und
- b) durch die Deutung der Handlung (Subsumption der Handlung) als Regelbefolgung oder Zweckerfüllung.

LITERATUR

1. Benveniste, Emile: Le jeu comme structure, in: no 2, Paris 1947
2. Dubin, Robert: Art. Workers, in: International Encyclopedia of the Social Sciences, Vol. 16, (IESS) The Macmillan Company & The Free Press, USA 1968
3. Goffmann, Erwing: Interaktion, Spaß am Spiel. Rollendistanz, 6.Aufl., München 1973
4. Habermas, Jürgen: Technik und Wissenschaft als Ideologie, H. 6, Frankfurt 1973
5. Heckhausen, Heinz: Entwurf einer Psychologie des Spielens. In: Graunann/Heckhausen (Hrsg.): Pädagogische Psychologie 1, Frankfurt 1974
6. Kant, E.: Über Pädagogik, Werke, Bd.10, Darmstadt 1970
7. Kosik, Karel: Die Dialektik des Konkreten, Frankfurt/M. 1957
8. KdU, Werke, Bd.8, Darmstadt 1970
9. Marx, Karl: Das Kapital I, Berlin 1969
10. Raggio, Andres R.: Einige Betrachtungen zum Begriff des Spiels, in: Kant-Studien, 61, Bonn 1970
11. Rüssel, Arnulf: Spiel und Arbeit in der menschlichen Entwicklung, in: Handbuch der Psychologie, Bd 3, Göttingen 1959
12. Weber, Max: Soziologische Grundbegriffe, Tübingen 196