



Christian Klager (Herausgeber)
Dimension der Moral im Spiel

Christian Klager (Hrsg.)

**Dimensionen
der Moral im Spiel**



Cuvillier Verlag Göttingen
Internationaler wissenschaftlicher Fachverlag

<https://cuvillier.de/de/shop/publications/7749>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentzsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: <https://cuvillier.de>



Hat Spiel eine Moral?

Die besondere Eigenschaft des Spiels, eine eigene Welt zu gestalten, bestimmt maßgeblich unseren Blick auf dieses Medium. Wenn das Spiel – ähnlich wie Kunst oder Literatur – eine fiktive Welt schafft, die sich kontrafaktisch zu unserer Wirklichkeit verhält, welche Gemeinsamkeiten haben diese Welten dann noch? Ist im Spiel nicht alles möglich und erlaubt, was durch die Spielregeln gestattet ist? Die Freiheit des Spiels – eine seiner Grundvoraussetzungen – erlaubt alle *denkbaren* Regeln und schreckt auch vor Spielmechanismen nicht zurück, die wir in unserer Wirklichkeit für unethisch oder unmoralisch halten. Bedrohung, Verrat, Heimtücke, Gift und Mord sind nicht selten gängige Methoden in Rollenspielen. Das Opfern ganzer Armeen – oder wenigstens einiger Bauern – ist wiederum für Strategiespieler gängige Praxis und kaum einer fragt sich, ob der einzelne Fußsoldat unter der Schlacht gelitten hat. Haben solche Fragen überhaupt etwas mit Ethik und Moral zu tun? Gibt es eine Moral im Spiel oder ist gar eine Ethik des Spielens gefordert?

Vom 19. bis 20. Februar 2016 diskutierten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Programmiererinnen und Programmierer sowie Spielerinnen und Spieler auf der gemeinsamen Tagung „Dimensionen der Moral im Spiel“ an der Universität Rostock miteinander. Dieser transdisziplinäre Diskurs wurde von Mario Donick und Christian Klager vorbereitet und schloss sich zwei vorherigen Tagungen an, die ebenfalls in Rostock zum Verständnis des Video- und Computerspiels stattgefunden hatten und von der Graduiertenakademie unterstützt wurden. Ursprünglich soziologisch-kommunikationswissenschaftlich und geschichtswissenschaftlich begonnen, zeigte sich in den Jahren auch ein stärker philosophisches und didaktisches Interesse am Video- und Computerspiel, das in der gemeinsamen Tagung zur Moral des Computerspiels mündete.

In diesem Buch sind nun die Tagungsbeiträge von Michael Conrad, Mario Donick, Erik Eschmann, Stephan Härle, Christian Klager, Lisa Schulmeister und Thomas West veröffentlicht. Die Autorinnen und Autoren verfolgen unterschiedliche Ansätze: Michael Conrad diskutiert die Bewertung von Verantwortung beim Würfelspiel des Mittelalters während Mario Donick die moralischen Entscheidungen in Open-World-Spielen



am Beispiel von Rassismus und Flüchtlingen problematisiert. Erik Eschmann untersucht die Möglichkeit, spielimmanente Handlungen moralisch zu beurteilen; Stephan Härle analysiert quasi-moralische und genuin-moralische Handlungen in der Konstruktion einer Narration. Christian Klager unterscheidet verschiedene Dimensionen der Moral im Computerspiel und deren Wirkung auf unsere Realität während Lisa Schulmeister sich der besonderen Welt des Sports annimmt und Doping als moralisches Problem hinterfragt. Thomas West beschäftigt sich schließlich mit dem Spieler als moralisches Subjekt in der Welt des Videospiele.

Damit nehmen die unterschiedlichen Beiträge sehr differenziert die Vielfalt des Themas der Moral im Spiel wahr. Sie beziehen verschiedene Aspekte der Spiel-Wirklichkeit-Konfrontation mit ein und zeigen, dass der Anwendungsbereich der aktuellen Forschung am Spiel nicht nur auf konkrete Spiele bezogen bleiben darf: Die Spiele der Menschheitsgeschichte – wie das Würfeln im Mittelalter oder der Sport der Neuzeit – sind ebenso einschlägig für die Auseinandersetzung mit dem Spiel wie gängige Rollen- und Strategiespiele am PC oder an der Konsole. Eine angemessene Spielforschung braucht daher einen inter- und transdisziplinären Blick, um zur Materie des Spiels methodisch vielfältig Zugang zu gewinnen. Dieses Buch kann dazu einen gelungenen Beitrag leisten.



Michael Conrad

Ist das Spiel schuld? Vorüberlegungen zur Verantwortung ludischen Handelns im Mittelalter

Der Beitrag diskutiert die Bewertung der Verantwortung ludischen Handelns im Mittelalter. Zentraler Untersuchungsgegenstand ist das Würfelspiel, dessen inhärentes Verhältnis zwischen Kausalität und Haftbarkeit eine zentrale Grundlage seiner Sittlichkeit darstellt, dessen Bestimmung jedoch Gelehrten Schwierigkeiten bereite. Die Untersuchung stellt verschiedene Lösungsansätze mittelalterlicher Autoren vor, wobei eine Tendenz des 13. Jahrhunderts zur Rationalisierung auffällt, infolge derer die Zufallsproduktion durch Würfel als Resultat nichtintendierter Handlungskonsequenzen erschien, für die Spieler nicht zur Rechenschaft zu ziehen waren.

Können Spiele Mörder sein?

Kann ein Spiel ‚schuld‘ sein oder ‚Schuld‘ haben? Kann es für seine Wirkungen einstehen? Hätte es sich dann zu verantworten? Auf den ersten Blick mag die Frage nach Schuldzuschreibung absurd scheinen, doch wird diese in der Öffentlichkeit immer wieder vorgebracht, etwa dann, wenn drastische Gewaltdarstellungen bei Ego-shootern (*vulgo* „Killerspiele“) als Auslöser realer Gewalt bei Amokläufern vermutet werden.¹ In dieser Rhetorik werden Spiele dargestellt, als seien sie Akteure, die Menschen zu unmoralischem Handeln verleiten. Nun ist ein Spiel, als unbeseeltes Wesen, kein autonomer Akteur. Es kann sich nicht zu sich selbst verhalten; Relationalität nach innen und außen ist jedoch eine Grundvoraussetzung von Verantwortung.² Seiner Relationslosigkeit wegen hat das Spiel keine Kenntnis der eigenen Zeitlichkeit, weiß

¹ Am 22. Juli 2016 beging ein 18-jähriger Schüler einen Amoklauf in der Münchner Innenstadt, tötete dabei neun Menschen und verletzte vier schwer. Bundesinnenminister Thomas de Maizière gab danach der Gewaltdarstellung in „Killerspielen“ eine Mitschuld an der Tat. Diese Argumentation war bereits für die Amokläufe von Erfurt 2002, von Emsdetten 2006 und Winnenden 2009 in Anspruch genommen worden. Der Begriff wurde zwar bislang nie klar definiert; man konzentrierte sich dennoch vor allem auf Ego-shooter wie *Counter-Strike*. Vgl. Jannis Brühl: Zurück in die Nullerjahre: De Maizière reanimiert Killerspiel-Debatte. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maizire-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117> (15.03.2017).

² Vgl. Alfred Schütz: Einige Äquivokationen im Begriff der Verantwortlichkeit. In: ders.: Gesammelte Aufsätze, Band: Studien zur soziologischen Theorie. Den Haag 1972. S. 256-258.



nichts von seiner Vergangenheit oder Zukunft zu berichten. Stattdessen neigt es zu radikaler Gegenwärtigkeit und Unendlichkeit.³ Da konkrete Spiele in der Regel endlich sind, verfügen sie dennoch über eine auf das ungewisse Spiel-Ende hin bezogene Zukunftsorientierung. Zukunftsbezogenheit ist eine wichtige Voraussetzung von Verantwortung. Georg Picht hatte die Geschichte als ihren größtmöglichen und universalen Horizont definiert.⁴ Es sind die sich in der linearen Zeiterstreckung bisweilen erst lange Zeit später manifestierenden Konsequenzen, für die Handelnde Verantwortung übernehmen müssen. Grundlage dieser moralischen Bewertung ist die Kausalität zwischen der ‚Hand‘ des Handelnden, als Metapher für die körperliche Ursache von ‚Handlungen‘, und die sich zeitigenden Wirkungen. Verantwortung, so hatte Hans Jonas einst festgestellt, ist „auf *alles* kausale Handeln“ zu erheben, wenn für dieses „Rechenschaft verlangt werden kann“.⁵ Dann verantwortet man die „*Sache*, die auf mein Handeln Anspruch erhebt“⁶ und durch die der Handelnde sie sich zu eigen macht. Die Verantwortungsrelation ist nicht reziprok: Meine Kontrolle über das Wohl, das Interesse oder Schicksal Anderer schließt eine Verpflichtung *für* Andere ein; diese haben aber deswegen noch keine Verantwortung *für* mich.⁷ Eine Vermeidung von Verantwortung ist für Jonas allerdings nicht *per se* unmoralisch, sondern höchstens „bedauerlich“.⁸ Unverantwortlich kann ich indes nur handeln, wenn ich zuvor in einem Verantwortungsverhältnis gestanden habe; ansonsten handelt es sich um Leichtsinn oder Gedankenlosigkeit. Auffällig ist, dass Jonas zur Veranschaulichung der Unterschiede zwischen den moralischen Begriffen das Glücksspiel heranzieht: „Der Glücksspieler, der im Kasino sein Vermögen aufs Spiel setzt, handelt leichtsinnig; wenn es nicht seines sondern eines Andern ist, dann verbrecherisch; aber wenn er Familienvater ist, dann unverantwortlich auch bei unstreitigem Eigentum und einerlei, ob er verliert oder gewinnt“.⁹

³ Vgl. Christian Klager: Spiel als Weltzugang. Philosophische Dimensionen des Spiels in methodischer Absicht. Weinheim/Basel 2016. S. 46 f; Hans Scheuerl: Das Spiel, Band 1: Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim/Basel 1994. S. 98 f; Mihaly Csikszentmihalyi: Flow. The Psychology of Optimal Experience. New York u. a. 2008. Besonders S. 66.

⁴ Vgl. Georg Picht: Wahrheit, Vernunft, Verantwortung: Philosophische Studien. Stuttgart 1969. S. 327-334.

⁵ Hans Jonas: Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation. Frankfurt am Main 1979. S. 174.

⁶ Ebd.

⁷ Vgl. Jonas, a. a. O., S. 176.

⁸ Jonas, a. a. O. S. 174.

⁹ Jonas, a. a. O. S. 176.



Nun ist „Verantwortung“ eine moderne Begriffsschöpfung. Im Deutschen ist das Wort ab der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts nachweisbar; seine größte moraltheoretische Relevanz entfaltet es seit dem 20. Jahrhundert.¹⁰ Den Verantwortungsbegriff für das Mittelalter in Anspruch nehmen zu wollen, ist daher ein strenggenommen anachronistisches Unterfangen, umso mehr, als dass Jonas und andere die Ansicht vertreten haben, Verantwortung sei in der Vormoderne nicht im Hinblick auf langfristige Folgen ermessen worden: „Die wirksame Reichweite der Aktion war klein, die Zeitspanne für Voraussicht, Zielsetzung und Zurechenbarkeit kurz, die Kontrolle über Umstände begrenzt“.¹¹ Alles Langfristige galt demgegenüber als dem Zufall, dem Schicksal oder der Vorsehung überstellt. Diese Darstellung ist jedoch stereotyp und behauptet einen zu starken Bruch zwischen Moderne und Vormoderne. So schreibt Stefan Brakensiek, dass die heutige historische Forschung „zwar ebenfalls davon aus[gehe], dass die Zukunft eine Geschichte hat“, doch gebe es „zahlreiche Hinweise dafür, dass sich Menschen in der Antike, im Mittelalter und in außereuropäischen Gesellschaften zur Zukunft kalkulierend und gestaltend in Beziehung gesetzt haben“.¹² Gestaltbarkeit und Optimierbarkeit war auch im Mittelalter ein Thema, obgleich der Möglichkeitshorizont in seinem Gesamtumfang nicht mit dem heutigen vergleichbar war.

„Zurechnung“ in überhistorischer Hinsicht

Obschon man sich anderer Worte und Konzepte bediente, kann die Verantwortungsfrage somit durchaus an das Mittelalter herangetragen werden. Als analytische Grundlage sei hierfür auf Immanuel Kants Definition von „Zurechnung“ aus der *Metaphysik der Sitten* verwiesen: „Zurechnung (imputatio) in moralischer Bedeutung ist das Urteil, wodurch jemand als Urheber (causa libera) einer Handlung, die alsdann That (factum) heißt und unter Gesetzen steht, angesehen wird“.¹³ Die Bewertung einer zurechenbaren Handlung unterliegt rechtlichen und ethischen Gesetzen. Diese

¹⁰ Vgl. Hans Lenk/Matthias Maring: „Verantwortung“. In: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Bd. 11. Basel 2011. S. 566-577.

¹¹ Jonas, a. a. O. S. 23.

¹² Stefan Brakensiek: Ermöglichen und Verhindern – Vom Umgang mit Kontingenz: Zur Einleitung. In: Markus Bernhardt/Stefan Brakensiek/Benjamin Scheller (Hg.): Ermöglichen und Verhindern. Vom Umgang mit Kontingenz. Frankfurt am Main/New York 2016. S. 9-22, hier S. 10.

¹³ Immanuel Kant: Gesamtausgabe, Band VI: Die Religion innerhalb der Grenzen der blossen Vernunft. Die Metaphysik der Sitten. Berlin 1907. S. 227; Vgl. Claudia Blöser: Zurechnung bei Kant. Zum Zusammenhang von Person und Handlung in Kants praktischer Philosophie. Berlin/Boston 2014.



bestimmen, ob ein Handeln Lob oder Tadel verdient. Die von Kant beanspruchte Überzeitlichkeit leugnet zwar die eigene Historizität, bietet aber nichtsdestotrotz wichtige Anhalts- und Orientierungspunkte für eine historische Analyse der Zurechenbarkeit ludischer Handlungen im Mittelalter. Im Zentrum soll dabei das zeitgenössische Verständnis des Zusammenhangs zwischen der Kausalität der Handlungsabfolge und dem moralischen Konzept der Haftbarkeit stehen. Ein in diesem Kontext seit den späten 1960er Jahren kontrovers diskutierter moraltheoretischer Aspekt ist, inwiefern man für nichtintendierte Konsequenzen verantwortlich gemacht werden könne.¹⁴ Während man das Ergebnis eines Würfelwurfes heute als nichtintendiert beschreiben würde, hatte man dazu im Mittelalter eine mitunter andere Meinung. Ehe das aber nun im Einzelnen dargestellt werden soll, ist zuvor zu überlegen, inwiefern die Spieltheorie Spiel als Gegenstand der Moral begreift, stößt das Spiel als ästhetisches Phänomen doch stets in den Bereich des Amoralischen vor.¹⁵

„Ein gewisser ethischer Gehalt“

Das Spiel hat kein Bewusstsein, weder seiner Selbst noch seiner Zeit. Nicht einmal seine Identität kann klar umrissen werden, wie Ludwig Wittgenstein (1889-1951) gezeigt hatte: Die Vielfalt von Spielphänomenen lässt sich auf keine kohärente Einzeldefinition bringen.¹⁶ Die Metaphysik ludischer Phänomene ist prekär: Eine autarke Existenz des Spiels ohne erlebnisfähige Spieler ist undenkbar; Erlebnisfähigkeit ist eine Grundvoraussetzung für Spiel.¹⁷ Selbst in einem kontrafaktischen Gedankenexperiment, bei dem über ein Spiel nachgedacht würde, das sich selbst spielte, würde immer noch etwas benötigt, *womit* gespielt würde. Spiel durchdringt die Dinge und dieser Verwiesenheit wegen stellt es ein Medium dar, das Individuen und Objekte miteinander verbindet und im Zuge dieser Konnektivität Individuen in ‚Spieler‘ und Objekte in ‚Spielzeuge‘ transformiert. Das heißt: Innerhalb seines Rahmens weist das Spiel Spielern und Gegenständen feste Subjekt- und Objektpositionen zu. Seiner definitori-

¹⁴ Herbert Lionel Adolphus Hart hatte Kausalität als eine Vorstufe von Verantwortung begriffen und die harte Position verteidigt, man könne auch für nichtintendierte Schäden haftbar gemacht werden. Das wird bis heute kontrovers diskutiert. Vgl. Herbert L. A. Hart: *Punishment and responsibility*. Oxford 1968.

¹⁵ Vgl. Klager, a. a. O. S. 68-74.

¹⁶ Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt am Main 1971. Dazu vor allem seine Aussagen zur „Familienähnlichkeit“ unter Spielen, §§ 66-71.

¹⁷ Eine Ausnahme läge in der Beschreibung von Naturphänomenen als „Spiel“, wie zum Beispiel „der Wind spielt mit den Wellen“. Jedoch ist dieser Sprachgebrauch stark metaphorisch: Der Wind wird als erlebnisfähiger Spieler gedacht und es wird implizit ein erlebnisfähiger Zuschauer vorausgesetzt.



schen Offenheit zum Trotz besitzt das Spiel überindividuelle Elemente, wie zum Beispiel Regeln oder Artefakte. Allerdings verhalten diese sich zum Spiel wie das Skelett zum Körper: Spiel entsteht erst durch Akteure, die Dinge in Spiel versetzen; es setzt sich also selbst voraus.

Auch andere Spielelemente widerstreben einer moralischen Qualifizierung. Da wäre zunächst die Differenz zwischen Spielwelt und Alltagsrealität. Johan Huizinga (1872-1945) hatte von einem „Zauberkreis“¹⁸ des Spiels gesprochen, der dieses wie ein Ritualplatz von der Alltagswelt trennt. Hat ein Spieler sich in diesen hineinbegeben, steht er unter dem Bann seiner *immersiven* Wirkung. Darauf bezieht Huizinga sich *ex negativo*, wenn er vom Spielverderber sagt, dieser störe, ja zerstöre die Magie des Spiels. Grundlage des Spiels sei die ungebrochene Verschmelzung von Spieler und Spiel in der „*inclusio*, buchstäblich: die Einspielung“,¹⁹ wie Huizinga schreibt. Der Spielverderber entlarvt die Spielwelt *als* Spielwelt und zerstört sie dadurch.²⁰ Die Differenz zwischen Spiel- und Alltagswelt erscheint bei Huizinga zunächst streng gezogen, doch sind Wechselwirkungen zwischen den Sphären von Spiel und Ernst denkbar: So kenne das Kind nichts Ernsteres als das Spiel, und auch Erwachsene spüren solchen „heiligen Ernst“ noch, zum Beispiel bei sportlichen oder musischen Wettkämpfen: „Der heilige Ernst bedeutet: Im Moment, in dem ich das Spiel spiele, muss ich es auch ganz spielen, ich kann nicht gleichzeitig im Spiel und außerhalb des Spiels sein“.²¹ So bleibt eine logische Dichotomie zwischen Spiel- und Alltagswelt bestehen, ist das Spiel doch „zeitweilige Aufhebung des gewohnten Gesellschaftslebens“,²² dessen Kennzeichen „Anderssein“ und Geheimnis sind.²³

Gleichwohl siedelt Huizinga das Spiel nicht vollkommen außerhalb der moralischen Sphäre an. Deutlich wird das an der für seine Spieltheorie zentralen Eigenschaft der Agonalität. Diese identifiziert er als archaisches Element, das älter sei als die Kultur und das dem Spiel ebenso zugrunde liege wie der Kulturbildung.²⁴ Die Nähe zum

¹⁸ Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg 2001 [EA 1938]. S. 20.

¹⁹ Huizinga, a. a. O. S. 20.

²⁰ Vgl. Robert Pfaller: *Zweite Welten und andere Lebenselixiere*. Frankfurt am Main 2012. S. 158.

²¹ Statement des Kulturwissenschaftlers Thomas Macho in Helmut Lethen/Thomas Macho: *Umfriedung, Theater und Rausch des Krieges im Spiel. Ein Gespräch*. In: Ernst Strouhal (Hg.): *Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele*. Frankfurt am Main/New York 2016, S. 14-22, hier S. 15.

²² Huizinga, a. a. O. S. 21.

²³ Vgl. Huizinga, a. a. O. S. 22.

²⁴ Vgl. Huizinga, a. a. O. S. 88.



Kampf verbinde Krieg und Spiel: „Das Spiel ist Kampf, und Kampf ist Spiel“.²⁵ Für Huizinga ist der Konflikt ein spielgeneratives Moment *par excellence*: Alle kriegerischen und spielerischen Kämpfe können auf das Duell als gemeinsame Keimzelle zurückgeführt werden.²⁶ August Nitschke hat diesen Gedanken am Extrembeispiel des ums Leben kommenden Spielers illustriert: „Kampfspiele und Kämpfe lassen sich schwer voneinander trennen. Sie gehen allzu oft ineinander über. Zwar wünschen die Teilnehmer von Kampfspielen ihren Partnern keine Wunden zuzufügen, doch verwenden sie meist dieselben Waffen wie im ernsthaften Kampf, wenn auch abgestumpft und umgebogen. So kam es häufig genug zu Verletzungen oder Todesfällen“.²⁷ Zwischen Schlacht- und Spielfeld existieren zwar Strukturähnlichkeiten. Ein Hauptunterschied ist jedoch, dass im Krieg Gewalt, Leid und Tod keine Akzidenzien sind, sondern wesensmäßig zu ihm gehören. Der Krieg im Spiel ist dagegen „umhegt“,²⁸ wird nicht offen ausgetragen. Zwar verfügen Spiele, wie der Krieg, oft über strategische Elemente, doch ist der Sieg im Spiel – *idealiter* – nicht das Hauptziel, sondern eine erfreuliche Nebensache. Vor skrupellosem Gewinnstreben scheuen Spiele zurück. Durch die Agonalität besitzen sie zwar eine immanente Verbindung zum Krieg, doch wird der Konflikt gezähmt und in seiner gezähmten Form kultiviert. Indem die Spieler sich an vereinbarte Spielregeln halten, werden Sieg und Niederlage als Resultate ludischen Handelns akzeptiert. Das ist eine meist stillschweigend vorausgesetzte ‚Metaregel‘.

Ausdrücklich von Ethik spricht Huizinga jedoch an anderer Stelle, im Zusammenhang mit dem ästhetisch-affektiven Zustand der Spannung. Diese sei notwendig mit der spielspezifischen Zeitstruktur des ungewissen Ausgangs verknüpft:

Unter den Bezeichnungen, die auf das Spiel angewendet werden können, nennen wir auch die Spannung. Dieses Spannungselement spielt sogar eine ganz besonders wichtige Rolle in ihm. Spannung besagt: Ungewissheit, Chance. Es ist ein Streben nach Entspannung. Mit einer gewissen Anspannung muss etwas „glücken“. [...] Im Würfelspiel und im sportlichen Wettkampf ist es auf das Höchste gestiegen. Dieses Spannungselement eben teilt der Spielbetätigung, die an sich jenseits von Gut und Böse ist, doch einen gewissen ethischen Gehalt mit. In dieser Spannung werden die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe gestellt: seine Körperkraft, seine Ausdauer, seine Findigkeit, sein Mut, sein Durchhaltevermö-

²⁵ Huizinga, a. a. O. S. 52.

²⁶ Vgl. Huizinga, a. a. O. S. 92 f.

²⁷ August Nitschke: *Bewegungen im Mittelalter und der Renaissance*. Düsseldorf 1987. S. 23.

²⁸ Lethen/Macho, a. a. O. S. 14.



gen und zugleich auch seine geistigen Kräfte, insofern er sich bei all seinem feurigen Bestreben, das Spiel zu gewinnen, innerhalb der Schranken des Erlaubten halten muss, die das Spiel vorschreibt.²⁹

Das Spiel befriedigt ein Bedürfnis nach Entspannung.³⁰ Dieses beruht auf einer zu Spielbeginn etablierten An-Spannung ob des im Vorfeld ungewissen Spiel-Endes. Seiner performativen Prozessualität wegen kann das Erreichen des Ziels nur *in* und *durch* das Spiel selbst erfolgen. Von der Geschicklichkeit der Spieler hängt ab, wie sie den Spielverlauf in Richtung Gelingen oder Scheitern lenken. Als Kompetenz ist Geschicklichkeit nicht mit der Gewissheit am Spiel-Ende identisch, erhöht jedoch die *Wahrscheinlichkeit* eines günstigen Ausgangs. Das nun ist die Stelle, an der Huizinga die Ethik einsetzt, obzwar sehr zurückhaltend: Nicht mehr als einen ‚gewissen ethischen Gehalt‘ traut er dem Spiel zu. Wie Huizinga durch eine beiläufige Anspielung auf den berühmten Buchttitel Friedrich Nietzsches bekräftigt, wohnt ihm eine zwielichtige Tendenz zur Amoralität inne. Es ist vor allem an sich selbst interessiert. Dennoch liegt in dieser Selbstbezogenheit ein ethischer Wert, da der Spieler, vom Spiel entlang der Spielregeln durch sich selbst geführt, seinen Kräften eine Richtung verleiht und dadurch ühend schärft. Der Spieler lernt, sich durch Befolgung der Regeln ‚innerhalb der Schranken des Erlaubten‘ zu bewegen, selbst dann noch, wenn die Spannung ihn bis an die Grenzen der Unerträglichkeit reizt, das Spiel möglichst schnell beenden zu wollen. Ein vorzeitiges Erreichen des Ziels wird aber paradoxerweise gerade durch die Spielregeln verhindert, deren Missachtung zur Vernichtung des Spiels führt. Bernard Suits bezeichnet dieses und ähnliche Phänomene als die ‚nichtnotwendigen Hindernisse‘, die Spieler sich freiwillig auferlegen und die wesensmäßig zu allen Spielen gehören.³¹

Die Reflexion über diesen ethischen Gehalt unterstreicht, dass Huizinga durchaus dynamische Interdependenzen zwischen Spiel- und Alltagswelt anerkennt, auch wenn er sonst an seinem Grundverständnis von Spiel als radikaler Alterität festhält. Ludisches Handeln kann somit modellbildend für reales Handeln sein. Das hatte Brian Sutton-Smith 1978 in *Die Dialektik des Spiels* programmatisch weiter ausgeführt: Im Spiel würden ‚reversible Handlungsstrategien‘ erworben, die auf die Alltagswelt über-

²⁹ Huizinga, a. a. O. S. 19 f.

³⁰ Vgl. Huizinga, a. a. O. S. 10.

³¹ Vgl. Bernard Suits: *The Grashopper: Games, Life and Utopia*. Ontario 2005. S. 159.



tragen werden können. Für Sutton-Smith ist die Grenze zwischen Alltag und Spiel durchlässiger als bei Huizinga:

Weil sich im Spiel die Perspektive so leicht umkehren lässt, können neue Assoziationen erworben, mühelos andere Rollen übernommen, emotionales Vertrauen erzeugt und kooperative Verbindungen aufgebaut werden. [...] Wenn wir diesem theoretischen Ansatz folgen und ihm die verschiedenen anderen Spielelemente zuordnen, dann können wir das Spiel neu definieren. Diese Definition ist eine bündige Synthese sowohl unserer strukturellen als auch funktionalen Definitionen: Spiel ist diejenige freiwillige Aktion, die eine dialektische Struktur hat und reversible Handlungen ermöglicht.³²

Im Spiel erworbenes Wissen kann in alltagsrelevantes Handeln umgemünzt werden. Umgekehrt werden in Spielen oft alltagsrelevante, soziale Inhalte thematisiert, wie zum Beispiel Geschlechter- oder Berufsrollen. Die Haltungen Huizingas und Sutton-Smiths verbindet ihr pragmatischer und metaethischer Charakter. Für beide ist Spiel Grundlage ethischen Handelns und dient der Einübung ethischer Regeln. Den im Spiel erworbenen, handlungsleitenden Strukturen können Verantwortung und Zurechnung unterstellt werden.³³

Daneben lassen sich Überlegungen zur Moral von Spielen nicht völlig von medien- und technologieethischen Reflexionen lösen. Spielerische Erfahrungswelten bauen auf materiell-diskursiven ‚Substraten‘ oder, mit Michel Foucault gesprochen, auf „Dispositiven“³⁴ auf. Diese Substrate durchwachsen das spielerische Erleben wie die Äderungen eines Marmorblocks. In den *Game Studies* wird dieser Zusammenhang vor allem unter dem Begriff der „Spielmechanik“ diskutiert.³⁵ Es handelt sich um dasjenige Element im ansonsten offenen Spielbegriff, das am stärksten zu einer Form der Selbstidentität neigt. Ein und dieselbe Mechanik kann verschiedenen Spielen zur Grundlage dienen. Ein klassisches Beispiel wäre das sogenannte *Gänsepiel*.³⁶ Schon

³² Brian Sutton-Smith: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf 1978. S. 98.

³³ Zu Technologie und Spiel vgl.: Klaus Erlach: Geglücktes Spiel. In: ders.: Das Technotop. Die technologische Konstruktion der Wirklichkeit. Münster/Hamburg/London 2000. S. 71-112.

³⁴ Michel Foucault: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. Frankfurt am Main 1979. *Passim*, aber besonders S. 125-158; Vgl. Andrea D. Bührmann/Werner Schneider: Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse. Bielefeld 2008.

³⁵ Vgl. Gundolf S. Freyermuth: Games – Game Design – Game Studies. Eine Einführung. Bielefeld 2015. S. 221 f. Der Begriff der „Spielmechanik“ verfügt derzeit über keine allgemeingültige Definition.

³⁶ Vgl. Ernst Strouhal: Die Welt im Spiel. Atlas der spielbaren Landkarten. Wien 2015. S. 5.