

Johan Huizinga

DAS SPIELELEMENT DER KULTUR

Spieltheorien nach Johan Huizinga von
Georges Bataille, Roger Caillois
und Eric Voegelin.

Herausgegeben und mit einem
Vor- sowie einem Nachwort
von Knut Ebeling.



Matthes & Seitz Berlin

INHALT

Knut Ebeling <i>Vorwort</i>	7
Johan Huizinga <i>Das Spielelement der Kultur</i> (1934)	18
Eric Voegelin <i>Homo Ludens</i> (1948)	46
Roger Caillois <i>Das Spiel und das Heilige</i> (1946)	59
Georges Bataille <i>Spiel und Ernst</i> (1951)	75
Knut Ebeling <i>Nachwort</i>	112
Anmerkungen	153
Textnachweise	166
Siglen	167

Knut Ebeling

VORWORT

Die Geschichte des Wissens verläuft zuweilen wie die Fortbewegung eines Grashüpfers, der unbeweglich verharrt, um plötzlich einen gewaltigen Satz zu tun. Genau dies geschah in einer Rektoratsrede an der Universität von Leiden, die 1933 von dem niederländischen Historiker Johan Huizinga (1872-1945) gehalten wurde. Wie dieser Zungenbrecher deutsch korrekt auszusprechen war – nämlich Heusinga –, dürfte sich auch im Nachbarland bis dahin herumgesprochen haben. Schließlich war der Kulturhistoriker dort keineswegs unbekannt: 1915 war er auf den Lehrstuhl für Allgemeine Geschichte an der Universität Leiden berufen worden, den er bis zur Schließung der Universität im Jahre 1942 innehatte; 1919 hatte er *Herfsttij der Middeleeuwen* publiziert, ein Werk, das 1924 mit dem Titel *Herbst des Mittelalters* ins Deutsche übersetzt wurde. Rasch sollte Huizingas Mentalitätsgeschichte auch zu den Annales-Historikern Marc Bloch und Lucien Febvre nach Frankreich durchdringen.

Der Nachkömmling mennonitischer Prediger war also verhältnismäßig schnell auf dem akademischen Silberblech angekommen. Jedenfalls wurde seine Rektoratsrede »Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur«¹ (Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur), auf die sich auch die Besprechung von Eric Voegelin aus dem Jahr 1948 bezieht, ein Jahr später im März 1934 unter dem Titel »Das Spielelement der Kultur« in ge-

kürzter Form auch in Wien und Zürich vorgetragen. »Im Jahre 1933«, schreibt Huizinga rückblickend, »nahm ich sie [die Spielauffassung] zum Thema meiner Leidener Rektoratsrede ›Over de grenzen van spelen ernst in de cultuur«. Als ich diese Rede später noch zweimal umarbeitete, zunächst für Vorträge in Zürich und in Wien (1934), dann für einen Vortrag in London (1937), gab ich ihr den Titel: ›Das Spielelement der Kultur.«² Das handschriftliche, deutsche Manuskript dieser Vorträge bildet auch die Grundlage des hier aus dem Huizinga-Archiv der Universitätsbibliothek Leiden erstmals publizierten Textes.³

Huizingas Rückblick erfolgt in jener »ausgearbeiteten Studie«, in die er seine Vorträge verwandelte: Der *Homo Ludens*, Huizingas bekanntestes und »ungewöhnlichstes«⁴ Buch, erschien 1938 in Holland und 1939 in Deutschland.⁵ Trotz einiger Auflagen in den 1940er Jahren begann das Buch aber erst nach dem Krieg um die Welt zu wandern und seinen Autor als Erfinder des spielenden Menschen bekannt zu machen. Mit dem *Homo Ludens* avancierte Huizinga zu einem der ersten Kulturhistoriker des jungen 20. Jahrhunderts. Im Vergleich zum ausgearbeiteten *Homo Ludens* ist die vorliegende Vortragsversion roher und unausgefeilter, aber auch archaischer, tollkühner und »verspielter« – und damit zugleich näher an den Begeisterungen und Euphorien der an Huizinga anschließenden postsurrealistischen Spieltheorien. Die Themen der spielerischen Aggressivität, der Ekstase und Erotik sind hier noch unsublimierter; die snobistische Herrenmoral des 19. Jahrhunderts ist noch spürbarer; die Sphären von Spiel und Kampf, aber auch von Spiel und Kunst sind noch verbundener als sie wenige Jahre später im *Homo Lu-*

dens erscheinen sollten. Auch die Thesen des späteren *Homo Ludens* befinden sich noch im Werden: Im vorliegenden Text behauptet Huizinga noch nicht wie später im *Homo Ludens*, »dass die Kultur aus dem Spiel hervorgeht«, sondern »dass sie in dem Spiel wächst«. Zudem ist der Vortrag in einigen Passagen waghalsiger und thesenstärker als das abgeschlossene Werk.

Das Spiel als Thema war in den 1930er Jahren ebenso neu wie jenes »kulturwissenschaftliche Denken«, das Huizinga auf der ersten Seite des *Homo Ludens* in Anschlag bringt. Hier konvergiert die Entstehung einer neuen Disziplin: der Kulturwissenschaft, mit einem ihrer ersten Themen: dem Spiel. Schließlich war die junge Kulturwissenschaft noch eine wilde Disziplin, die sich gemeinsam mit ihren neuen Themen erfand.⁶

Tatsächlich war dieses landläufige Thema – seit 1793/94 und Schillers *Briefen über die ästhetische Erziehung des Menschen* – von übermäßigen Theoretisierungen merkwürdig unberührt geblieben. Das Spiel war ein Phänomen, dessen Ganzheit ausgehend von Schiller im 19. Jahrhundert bis in die 1930er Jahre auseinandergedriftet war.⁷ Im 19. Jahrhundert hatten sich zwar so verschiedene Disziplinen wie die Philosophie und Ästhetik, die Psychologie und Pädagogik, die Biologie und die Ökonomie mit dem Spiel beschäftigt.⁸ Davor hatte Schiller in seinen *Briefen* vorgeschlagen, die Spieltheorie als Paralleldisziplin zur philosophischen Ästhetik zu betreiben und beide im Schönheitsbegriff kurzzuschließen – und tatsächlich lässt sich die Spieltheorie als Vorschule der philosophischen Ästhetik begreifen. Alle anderen Disziplinen hatten das triviale und auf den Alltag nahezu transparente Phänomen des Spiels schlichtweg übersehen.

Das ist das Paradox des Spiels: Einerseits ist es ein ephemeres Randphänomen, das in der Geschichte des Wissens stets als nutzlos und überflüssig charakterisiert wurde – weswegen es in der Hierarchie kultureller Gegenstände gleich neben der Langeweile logierte, die es verschleichen sollte. Andererseits ist die Bedeutung des Spiels kaum zu begrenzen. Es durchsetzt Alltag und Arbeit, die in Zeiten von iPads und Kreativindustrien weniger denn je zu trennen sind. Aber auch alltägliche Gesten wie Ironie oder Verführung können bereits als Spiele verschlagwortet werden – ganz zu schweigen von der Kindheit, der Wiege des Spiels.

Doch die Bedeutung des Spiels endet keineswegs mit der Kindheit, auf die es von Pädagogen immer wieder eingegrenzt wurde. Gerade die sich in Krisenzeiten häufenden Querverweise zwischen Ökonomie und Spieltheorie, die den »Kasino-Kapitalismus« spieltheoretisch unterfüttern, weisen darauf hin, dass Huizingas *play element* die Kultur in ihrer ganzen Breite durchsetzt. Tatsächlich erklärt die Spieltheorie Phänomene am Rand des Erklärbaren, sie erläutert den merkwürdigen Hang zu Zufall, Willkür und Chaos – ohne diese Neigungen gleich mit einer Theorie des Irrationalen zu belegen. So zeichnet sich beispielsweise die platonische *paideia* gerade durch ihre »Elemente der Ordnung im Spiel« (Voegelin) aus, worauf sich die gesamte aufklärerische und pädagogische Spieltheorie stützen wird.⁹

Im Gegensatz dazu steht die Beobachtung, dass der Spieler nicht auf der Seite des Erklärbaren und der Vernunft steht, weshalb seine merkwürdigen Praktiken und Operationen der Philosophie den Schweiß auf die Stirn treiben. Die Rituale des Spiels logieren näher an magischen und fetischistischen Praktiken als an philo-

sophischen Definitionen. Allein der Blick auf die Literatur- und Filmgeschichte des Spiels zeigt, dass es eine aufstachelnde Angelegenheit ist, eine Steigerung des Lebens und Potenzierung menschlicher Leidenschaften. Seit Dostojewskis *Spieler* von 1866 bis zu *Casino Royale*, dem James-Bond von 2006, existiert eine ganze Kulturgeschichte jener Gentleman-Junkies, die ohne mit der Wimper zu zucken ihr letztes Hemd verspielen.

Ihre Ikone ist Alexej Iwanowitsch, Dostojewskis *Spieler*, der sein glücklich gewonnenes Geld mit derselben Gleichgültigkeit verspielt wie um ein Haar sein Leben. Seine nonchalante Leichtfertigkeit macht deutlich, dass die »Spielhaltung« quer durch die Genres und Jahrhunderte eine ebenso noble wie gefährdete Verhaltensweise darstellt: Huizingas *play element* widersetzt sich beharrlich den Zweck- und Nutzforderungen der Moderne, weswegen der Spieler stets in Schwierigkeiten ist – und eine ganze Kultur hart daran arbeitet, uns diese Haltung abzutrainieren.

Statt auf den Typus des Spielers wurde die Kultur der Moderne auf den des Arbeiters gegründet. Daher ist das *playelement* dem durchsäkularisierten Durchschnittseuropäer heute kaum noch verständlich. Man braucht nur Huizingas obskurstes Beispiel aus dem *Homo Ludens*, das Spielelement im Krieg, anzuführen, um zu sehen, dass jene Gentleman-Haltung des kriegerischen Snobs in der aufgeklärten und durchrationalisierten Moderne vollends ins kulturelle Unverständnis abgerutscht ist. Für den konservativen Humanisten Huizinga war das Spiel eine archaische Haltung majestätischer Großzügigkeit, die den Glanz im Augenblick und den Augenblick ohne jeden Zweck verteidigte – was ihn nicht nur zu seinem Kurzschluss zwischen Krieg und Spiel verführt, sondern

auch zwischen dem Spiel und dem Heiligen, mit dem sich Roger Caillois beschäftigen wird.

Für einen derart verdächtigen und gefährlichen Bereich des gesellschaftlichen Lebens fühlte sich keine Disziplin zuständig. Es war daher vollkommen folgerichtig (wenn auch alles andere als notwendig), dass die Karriere des Historikers Huizinga an einer präzisen Stelle die Karriere der jungen Kulturwissenschaft kreuzte – und zwar persönlich wie institutionell. Im Jahr seiner Rektoratsrede trifft er in Leiden Fritz Saxl.¹⁰ Der damalige Direktor suchte 1933 für die kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburgs nach einer Zuflucht im Ausland. Mit Saxl traf Huizinga keinesfalls auf einen Unbekannten; der kulturwissenschaftliche Neustart in der Kunstgeschichte war ihm durchaus vertraut, Warburgs avantgardistisches Kulturkonzept war von Huizinga in einer Buchbesprechung gelobt worden.¹¹ Aus einem Leidener Warburg-Institute wurde jedoch nichts. Dafür wurde Huizinga ein paar Jahre später ins gerade nach London exilierte Londoner Warburg-Institute eingeladen – um dort neben Konrad Lorenz und Ernst Kris seinen Vortrag am 23. Februar 1937 in der Reihe »On the Cultural Function of Play« zu halten.¹² Spätestens mit diesem Datum, das als solches die Emergenz des Spieldiskurses dokumentiert, war dieses Thema als Objekt des Wissens und Gegenstand einer interdisziplinären kulturwissenschaftlichen Forschung nicht nur etabliert, sondern auch institutionalisiert.

Bereits in Wien und Zürich war aus dem ursprünglichen Titel »Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur« das einfachere »Das Spielelement der Kultur« geworden. Der neue Titel war einfacher und bündiger, brachte aber auch Probleme mit sich. Denn, so berichte-

te Huizinga einige Jahre später, man habe »dort, wo ich sie [die Vorlesung] hielt, >in der Kultur< und >in Culture< daraus machen« wollen – mit folgendem Ergebnis: »Beide Male strich ich die Präposition wieder aus und stellte den Genitiv wieder her.« (HL 7) Tatsächlich führt die unscheinbare Frage nach dem semantischen Verhältnis von Spiel und Kultur – das Spiel *in der* Kultur oder das Spiel *der* Kultur – ins Herz von Huizingas Spieltheorie zwischen Kulturgeschichte und philosophischer Anthropologie. Deren zentrales Argument fasst er nach dem Bericht seiner Rekonstruktion des Titels folgendermaßen zusammen: »Es handelte sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat. Es war mir darum zu tun – und dies gilt auch für diese ausgearbeitete Studie –, den Begriff Spiel, wenn ich mich so ausdrücken darf, in den Begriff Kultur einzugliedern.« (HL 7)

Huizingas Spiel war nicht Kulturerscheinung unter anderen, sondern grundlegende Kraft und formative Substanz der Kulturen selbst; er optierte nicht für eine Kulturgeschichte, sondern für eine philosophische Anthropologie des Spiels, deren Methodik von Voegelin diskutiert wird. Es war der Anteil des Spielvermögens im Aufbau und in der Genese der Kulturen, der Huizinga interessierte. Kurz: Es ging nicht um die Betrachtung des Spiels innerhalb der Kultur, sondern der Kultur als Spiel. Nicht Rassel und Roulette war Huizingas Thema, sondern der sagemumwobene Ursprung kultureller Operationen. Aus diesem Grund schickt auch Eric Voegelin seiner hier abgedruckten Besprechung gleich die Klarstellung voran: »Um Mißverständnisse zu vermeiden: nicht das Spiel als menschliche Betätigung interessierte

ihn und auch nicht die Spielformen, wie sie in allen Kulturen vorkommen, sondern das Spiel als nichtreduzierbares Element der menschlichen Natur, als ein Element, das zum Vehikel der kulturellen Entwicklung in Recht und Politik, Wissenschaft und Philosophie, Dichtung und Kunst wird.« (S. 46)

Diese Suche nach einem intelligiblen Ursprung erbt Huizinga von einem idealistischen 19. Jahrhundert und bringt den ebenso konservativen Neoplatoniker Voegelin 1948 dazu, die »Quelle« von Huizingas Spieltheorie bei Plato zu verorten (S. 48). Indem diese Ursprungsverortungen das Spiel zur Quelle von Intelligibilität und Transzendenz machten, versorgten sie es mit einer gewissen Bedeutungsschwere – die einerseits benötigt wurde, um aus dem trivialen Spiel überhaupt einen Gegenstand des Wissens zu machen, die andererseits aber auch unvoreingenommene Zugänge verbaute. Denn der Ursprung liegt vor dem Beginn oder dem Anfang und verleiht der Geschichte überhaupt erst ihre Intelligibilität – weswegen Huizinga nicht das historische »Werden des Entsprungenen« erforschte, die Geschichte der Spiele, sondern das »dem Werden und Vergehen Entspringende«, um Walter Benjamins Ursprungsbegriff aus dem zehn Jahre zuvor erschienenen *Ursprung des deutschen Trauerspiels* zu zitieren.¹³ Im *Ursprung der Kultur im Spiel*, wie der Untertitel des *Homo Ludens* zehn Jahre nach Benjamin lautete, klingt die gleiche Idee folgendermaßen: »Kultur in ihren ursprünglichen Phasen wird gespielt. Sie entspringt nicht *aus* Spiel, wie eine lebende Frucht sich von ihrem Mutterleibe löst, sie entfaltet sich *in* Spiel und *als* Spiel.« (HL 176)

In dieser Version einer philosophischen Anthropologie trennt die Kultur sich nie von ihrem spielhaften Ur-

sprung. Stattdessen bietet das Spiel, wie Voegelin ausführt, einen Ausweg aus der zentralen Aporie des 19. Jahrhunderts und vermittelt zwischen den Polen Freiheit und Notwendigkeit, Philosophie und Geschichte: »Mit der Kategorie des Spiels haben wir einen intermediären Faktor zwischen der Existenznotwendigkeit und dem intellektuellen und geistigen Inhalt der kulturellen Welten.« (S. 56) Einerseits kommt das Spiel aus der blinden, zweckgebundenen Alltagswelt, die keine Transzendenz und keine Geschichte kennt. Weil das Spiel in die Immanenz der Kultur eingebaut ist, weil das Geheimnis der Instituierung der kulturellen Operationen in der Geschichte nicht hinterlegt ist, bleibt es von der Geschichte ausgeschlossen: Wer spielt, macht keine Geschichte und die Ernsthaftigkeit der Geschichte operierte ihrerseits durch den Ausschluss jedes *play elements* aus ihrem Begriff.

Doch andererseits tritt das Spiel – zumindest in der Deutung Voegelins – aus der notwendigen Alltagsphäre in die Arena der transzendenten Formen und verleiht ihm Intelligibilität. Für ihn ist das Spiel das Zauberwort: »weil es die existentielle Notwendigkeit transzendiert, verbindet es den Geist mit der animalischen Natur, ohne sie pragmatisch zu determinieren.« (S. 56) Doch wenn die transzendenten Ursprünge der Kultur nicht in der Geschichte hinterlegt sind, muss man sie, wie das gesamte 19. Jahrhundert in seinem »Versuch, die Fundamente der Kultur in größeren Tiefen der menschlichen Natur zu verlegen« (S. 55) ausgraben. Alles, was idealistisch möglich war, war eine Ausgrabung der ursprungsimmanenten Spieloperationen. Also macht sich Huizinga an die Ausgrabung der Ursprünge der Spielhaltung, die er vor allem in der Sprache findet. Mit seiner Suche nach

dem »Anbruchspunkt« (Giorgio Agamben) betrieb Huizinga eine Ontologie oder Archäologie des Spiels, die den »allgemeinen soziologischen Untergrund« (HL 75) der Spiele sowie die kulturelle »Schicht« (HL 117) des Spiels ausgrub.

Huizingas Votum für die onto- oder archäologische Ursprungsforschung und gegen die Geschichte hatte weitreichende Konsequenzen: Der Prozess der Kultur wird von ihm nicht historisch als Entfaltung der Vernunft oder als fortschreitende Rationalisierung gedeutet – sondern umgekehrt als Beibehaltung eines zutiefst närrischen Moments, das in der Entwicklung der Kultur verloren zu gehen drohe (HL 118). Der *Homo Ludens* lebt von dem Glauben, »archaische« Kulturen spielten, während ihnen später die Spielhaltung verloren ginge. Wie der Großteil der Theorien der 1930er Jahre vertrat Huizinga ein kulturelles Stufenmodell, das von einer geschichtsphilosophisch grundierten Entwicklung von niedrigeren zu höheren Kulturstufen ausging, von einem »Entfalten und Komplizierterwerden der Kultur« (HL 126).

In ihrer Entwicklung vergisst die Kultur jedoch auch ihren Ursprung im Spiel, weswegen archaische Kulturen spielen, moderne und rationalisierte aber nicht mehr. Daher lautet Huizingas Grundfrage: Inwieweit bleibt der Spielcharakter im Höherentwickelten enthalten? Dominiert in einer Epoche der Ernst oder das Spiel? (HL 182) Ist das *play element* heute überall – oder nirgends? Für Huizinga waren Arbeit und Produktion die Feinde jeder ausgelassenen Spielhaltung, die endgültig durch die industrielle Revolution vernichtet wurden: Im Liberalismus wie auch im Sozialismus des 19. Jahrhunderts verzeichnet er ein allgemeines »Nüchternwerden«

(HL 185) und bringt seine These auf den Punkt: »Die moderne Kultur wird kaum noch gespielt.« (HL 197) Wie um seine These zu bestätigen, übersahen die Herausgeber der englischen Ausgabe von 1955 denn auch Huizingas Verfallsmodell und blieben bei dem von ihm beanstandeten Titel *A study of the play-element in culture*.¹⁴ Glücklicherweise musste der 1945 gestorbene Huizinga diese Ausgabe nicht mehr miterleben.¹⁵ Bereits 1939 hatte er sich bei der in Amsterdam erschienenen ersten deutschen Ausgabe für den Untertitel *Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur* entschieden, der auch der von Eric Voegelin besprochenen Baseler Ausgabe von 1948 zu Grunde gelegen hatte – eine Übersetzung, die schließlich erst nach dem Krieg 1956 mit dem neuen Untertitel *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* als einundzwanzigster Band in der Reihe »rowohlts deutsche enzyklopädie« erschien, um einen humanistischen Geist in der jungen Bundesrepublik zu verbreiten. Dass in derselben Zeit eine postsurrealistische Huizinga-Rezeption das gleiche Buch ganz anders lesen würde, ist eine andere Geschichte.

Nederlands
letterenfonds
dutch foundation
for literature

Der Verlag bedankt sich beim *Nederlands letterenfonds* für die freundliche Unterstützung bei der Drucklegung.

Für die Texterstellung danken wir Anton van der Lem, Universitätsarchiv Leiden. Für die Herstellung der Fußnoten danken wir Anton van der Lem sowie Christoph Strupp, Hamburg.

Erste Auflage Berlin 2014

Copyright © 2014

MSB Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH

Göhrener Str. 7 | 10437 Berlin

info@matthes-seitz-berlin.de

Copyright © der Einzeltexte siehe S. 166

Alle Rechte vorbehalten.

Druck und Bindung: ARTDRUK, Szczecin

Umschlaggestaltung nach einer Idee von Pierre Faucheux

www.matthes-seitz-berlin.de

ISBN 978-3-88221-569-4