

# Wer nicht spielt, ist krank

Warum Fußball, Glücksspiel und Social Games  
lebenswichtig für uns sind





Norbert Bolz

# **Wer nicht spielt, ist krank**

Warum Fußball, Glücksspiel und  
Social Games lebenswichtig für uns sind

**REDLINE** | VERLAG

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

**Für Fragen und Anregungen:**

[bolz@redline-verlag.de](mailto:bolz@redline-verlag.de)

1. Auflage 2014

© 2014 by Redline Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH,  
Nymphenburger Straße 86  
D-80636 München  
Tel.: 089 651285-0  
Fax: 089 652096

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung, vorbehalten. Die Übersetzung ist in Absprache mit dem Verlag und dem Autor für nicht kommerzielle Nutzung möglich. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Redaktion: Matthias Michel, Wiesbaden  
Umschlaggestaltung: Maria Wittek, unter Verwendung von shutterstock.com  
Satz: EDV-Fotosatz Huber/Verlagsservice G. Pfeifer, Germering  
Druck: CPI books GmbH, Leck  
Printed in Germany

ISBN Print 978-3-86881-571-9  
ISBN E-Book (PDF) 978-3-86414-692-3  
ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-86414-693-0

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

**[www.redline-verlag.de](http://www.redline-verlag.de)**

Beachten Sie auch unsere weiteren Imprints unter  
[www.muenchner-verlagsgruppe.de](http://www.muenchner-verlagsgruppe.de)

# Inhalt

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Vorwort</b> .....   | <b>9</b>  |
| <b>I. Wie geht es dem Homo ludens heute?</b> .....                           | <b>11</b> |
| Für eine fröhliche Wissenschaft des Spiels .....                             | 11        |
| Wer nicht spielt, ist krank .....  | 14        |
| Warum wir in einem Gefühlsvakuum leben .....                                 | 16        |
| Die Lust am befreiten Unsinn .....   | 19        |
| Warum der Krieg gegen die Glücksspiele scheitert .....                       | 21        |
| Was heißt eigentlich »Spielsucht«? .....                                     | 26        |
| Die Spielverderber aus Politik und Wissenschaft .....                        | 30        |
| <b>II. Warum uns Spiele faszinieren</b> .....                                | <b>37</b> |
| Die Funktionslust des Spielens .....   | 37        |
| Wer schlägt Bayern München? .....  | 40        |
| Der Spieler lebt in zwei Welten zugleich .....                               | 42        |
| Die vier Grundformen: Glücksspiel, Wettkampf,<br>Schauspiel, Angstlust ..... | 46        |
| Die Tiefe des Spiels liegt auf seiner Oberfläche .....                       | 50        |
| Die leidenschaftliche Verpflichtung durch die Regel .....                    | 53        |
| Im Spiel werde ich durch Bindung frei .....                                  | 56        |
| Warum Spielverderber schlimmer sind als<br>Falschspieler .....               | 60        |
| <b>III. Lob der Zufallsspiele</b> .....                                      | <b>63</b> |
| Der Sex-Appeal des Zufalls .....   | 63        |
| Der absolute Glücksfall .....  | 65        |
| Warum Menschen gegen Automaten spielen .....                                 | 67        |
| Der Verlierer ist kein Versager .....  | 70        |

|  |            |
|--|------------|
| Das Erlebnis schlechthin. . . . .  | 73         |
| Der Jackpot ist die unendliche Chance. . . . .                           | 76         |
| Wir wollen betrogen werden . . . . .                                     | 80         |
| <b>IV. Das Asyl der großen Gefühle . . . . .</b>                         | <b>83</b>  |
| »Das dritte, fröhliche Reich des Spiels« . . . . .                       | 83         |
| Wo die großen Gefühle inszeniert werden. . . . .                         | 86         |
| Je bequemer das Leben, desto lustloser . . . . .                         | 89         |
| Ohne Angst gefährlich leben . . . . .                                    | 94         |
| Das Spiel ist nicht der Gegensatz zu Ernst . . . . .                     | 97         |
| Wie Spielfreude entsteht. . . . .  | 98         |
| <b>V. Sport, Spiel, Spannung . . . . .</b>                               | <b>105</b> |
| Heroische Männlichkeit aus zweiter Hand . . . . .                        | 105        |
| Im Sport findet der Kampf um Anerkennung statt . . . . .                 | 109        |
| Der Sport rettet den Körper. . . . .                                     | 114        |
| Das Spiel ist das Paradies des Wesentlichen . . . . .                    | 118        |
| <b>VI. Wir tauchen in die Bildschirme ein . . . . .</b>                  | <b>123</b> |
| Jeder könnte der Star sein. . . . .                                      | 123        |
| Wirklicher als die Wirklichkeit . . . . .                                | 125        |
| Der Spaß am Exhibitionismus und Voyeurismus. . . . .                     | 128        |
| Die Simulation ist das massendemokratische Erlebnis . .                  | 134        |
| »Du sollst spielen!« . . . . .   | 136        |
| Der Computer ist das Universalspielzeug . . . . .                        | 143        |
| <b>VII. Das Spiel bricht in die Wirklichkeit ein. . . . .</b>            | <b>149</b> |
| Die ganze Welt ist eine Bühne. . . . .                                   | 149        |
| Die Spieltheorie und das Gefangenendilemma . . . . .                     | 151        |
| Was heißt Gamification? . . . . .  | 157        |
| Serendipität oder die Freude am X. . . . .                               | 161        |
| Warum es Spaß macht, im Kasino des Kapitalismus zu<br>arbeiten . . . . . | 163        |
| Der Krieg ist ein Computerspiel. . . . .                                 | 167        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>VIII. Das elfte Gebot .....</b>               | <b>173</b> |
| <b>IX. Was Sie getrost vergessen können.....</b> | <b>181</b> |
| <b>X. Was Sie unbedingt lesen sollten.....</b>   | <b>191</b> |
| <b>Literaturverzeichnis .....</b>                | <b>201</b> |
| <b>Stichwortverzeichnis.....</b>                 | <b>205</b> |





# Vorwort

Wer nicht spielt, lebt nicht.

Alles, was wirklich wertvoll ist, verdanken wir dem spielenden Menschen: Kultur, Kreativität und Lebensfreude. Früher wussten wir das, und erst als das 19. Jahrhundert die Religion der Arbeit predigte, haben wir es vergessen. Der Komfort der Wohlstandsgesellschaft hat dann vollends die Lust aus unserem Leben ausgetrieben. Hinzu kommt heute eine puritanische Lustfeindlichkeit der Politik, die auch noch unser Privatleben regulieren möchte, weil sie glaubt, besser zu wissen, was gut für uns ist. Indem wir spielen, revoltieren wir gegen diesen Paternalismus.

Spiele faszinieren, weil sie uns ins Paradies des Wesentlichen entführen. Das Wesentliche aber ist nicht das Nützliche! Der Spielplatz ist eine gehegte Lebenswelt, in der alles mit rechten Dingen zugeht. Die Spielregel garantiert eine gute Ordnung, in der man immer genau weiß, was zu tun ist. Und deshalb ist die Spielwelt »besser« als die Wirklichkeit. Faszinierend sind Spiele, weil man als Spieler total fokussiert ist und völlig in ihnen aufgehen kann. Sie bieten das absolute Erlebnis des erfüllten Augenblicks und setzen die großen Gefühle frei, die wir im Alltag gar nicht mehr unterbringen können. Die Spielfreude zeigt uns den Weg zum Glück.

Es ist eine weitverbreitete Dummheit, die aus einer Verkennung der menschlichen Natur entspringt, das Spielen nur im Kontext von »Gesundheit« oder »Lernen« zu diskutieren. Natürlich kann es gesund sein, wenn man Tennis spielt. Und natürlich kann man auch etwas lernen, wenn man World of Warcraft spielt. Aber es geht

im Spielen doch um etwas ganz anderes, nämlich um Lebensfreude. Das kann man sich am besten an den Glücksspielen klarmachen. Sie sind spezifisch menschlich. Im Glücksspiel sind alle Menschen gleich, sie lassen sich vom Sex-Appeal des Zufalls faszinieren.

Diese Themen behandle ich in den ersten vier Kapiteln. Die letzten Kapitel greifen die drei Motive auf, die mich dazu gebracht haben, dieses Buch zu schreiben.

Da ist, erstens, meine eigene Spielbegeisterung. Ich bin eigentlich für jedes Spiel zu haben, bei dem es um Siegen und Verlieren geht, und vor allem bin ich ein leidenschaftlicher Fußballfan. Deshalb habe ich dem Sport ein eigenes Kapitel gewidmet, das eigentlich ein Aufruf ist: Rettet die Natur des Menschen!

Da ist, zweitens, die Forschungsarbeit meiner Assistentin Johanna Lange. Sie hat sich auf ein medienwissenschaftliches Gebiet konzentriert, das ich lange sträflich vernachlässigt habe, nämlich die Computerspiele. Dass es hier nicht nur um eine Freizeitbeschäftigung, sondern um ein völlig neues Verhältnis zur Welt geht, habe ich erst durch sie begriffen.

Und da ist, drittens, eine wahrhaft kulturevolutionäre Bewegung, die sich »Gamification« nennt. Hier verwischen sich die Grenzen zwischen Spielwelt und Alltagswirklichkeit. Man versucht, reale Probleme zu lösen, indem man sie in Spiele verwandelt. Das gilt für die Wirtschaft und die Bildung, aber auch für das Militär.

Dieser Einbruch des Spiels in die Wirklichkeit wird dem spielenden Menschen wieder die Aufmerksamkeit verschaffen, die ihm die moderne Welt vorenthalten hat. Dazu will ich einen ersten Anstoß geben. Die fröhliche Wissenschaft des Spiels, die ich hier biete, ist eine Theorie der Lebensfreude. Und die einfache Botschaft dieses Buches lautet: Wenn du gerne spielst – tu es mit gutem Gewissen!

# I. Wie geht es dem Homo ludens heute?

## Für eine fröhliche Wissenschaft des Spiels

Spielen ist der reinste Ausdruck von Lebensfreude. Millionen kreuzen jede Woche »ihre« Zahlen auf dem Lottoschein an, Gameshows beherrschen das Fernsehprogramm, Computerspiele haben Hollywood den Rang abgelaufen und einer der Schlüsselbegriffe unserer Zeit lautet »Gamification«; ich komme am Ende dieses Buches noch ausführlich darauf zurück. Das Spielen ist allgegenwärtig – schon ein Smartphone genügt dazu. Hunderttausende strömen regelmäßig in die Stadien der Fußballbundesliga, und wenn die Nationalmannschaft antritt, schaut mindestens die halbe Nation zu. Was das bedeutet, ist klar: Die Leute wollen spielen und Spiele sehen. Denn das Spiel ist das große Stimulans des Lebens.

Homo ludens heißt »der spielende Mensch«. Ich behalte den lateinischen Ausdruck bei, nicht aus akademischem Imponiergehabe, sondern weil seine Gegenspieler ebenfalls beeindruckende lateinische Namen bekommen haben. Da ist, erstens, der Homo oeconomicus, also der vollständig informierte, Kosten und Nutzen abwägende, rational entscheidende Marktteilnehmer, der auf die Gesetze von Angebot und Nachfrage reagiert. Und da ist, zweitens, der Homo sociologicus, das heißt der Mensch als Träger sozial vorgegebener Rollen, der Schauspieler auf der Bühne des Alltags, dessen Verhalten von den Erwartungen der anderen gesteuert wird und der sich zeitlebens in den Netzen der sozialen Kontrolle verstrickt. Meine These lautet nun ganz einfach: Lebensfreude ist nicht die Sache

des Homo oeconomicus oder des Homo sociologicus, sondern des Homo ludens. Und wer nichts von den Freuden des Lebens versteht, versteht die Natur des Menschen nicht.

Ich denke, es gehört zu den unbestreitbaren Lebenserfahrungen, dass Menschen, die keinen Sinn für Spiele haben, oftmals die Lebenswürdigkeit fehlt. Schon vor einem halben Jahrhundert hat der erste bedeutende Medientheoretiker, der Kanadier Marshall McLuhan, sogar erklärt: Eine Gesellschaft ohne Spiele versinkt in die »Zombie-Trance« eines leeren, automatischen Funktionierens. Und wenn wir daraus auftauchen wollen, müssen wir spielen. Nur die Spielfreude zeigt den Weg zum ganzen Menschen. Diese These geht bekanntlich auf Friedrich Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen zurück und sie scheint mir aktueller denn je. Dass der Mensch nur ganz Mensch ist, wenn er spielt, wird heute mit dem Begriff »Immersion« bezeichnet. Gemeint ist die Magie des totalen Involviertseins. Es handelt sich hier also nicht einfach um eine Freizeitbeschäftigung. Spielst du noch Spiele oder lebst du sie schon? Ich werde in den Schlussabschnitten dieses Buches am Beispiel der Computerspiele zeigen, wie die Magie der Immersion gegen die »Zombie-Trance« des gesellschaftlichen Funktionierens eingesetzt werden kann.

Nun könnte man eigentlich erwarten, dass die ungeheure Bedeutung des Spielens für das Leben der Menschen von den Politikern respektiert und von den Wissenschaftlern analysiert wird. Das Gegenteil ist aber der Fall. Die Wissenschaft nimmt Spiele nicht ernst, oder sie produziert einen Alarmismus der »Suchtgefahr«. Die Kulturkritik jammert über die spätromische Dekadenz von »Brot und Spiele«. Und die Politik bekämpft die Glücksspiele – um doch als Monopolist zugleich dabei abzukassieren, indem er sie entweder betreibt oder doch zumindest dadurch zusätzliche Abgaben kassiert. Warum das so ist, lässt sich leicht erklären. Wer in der Politik die Aufmerksamkeit der Wähler gewinnen will, muss Probleme erfin-

den. Wer in den Medien hohe Quoten erzielen will, muss Katastrophen ankündigen. Wer sich in den Wissenschaften Forschung finanzieren lassen will, muss Alarm rufen. Es ist deshalb heute unendlich wichtig, dass einige Journalisten sich noch in der Tradition der Aufklärung verstehen und einige Universitätsprofessoren noch der Versuchung widerstehen, als Gefälligkeitswissenschaftler in den Dienst der Warner und Mahner zu treten.

Kurzum: Journalisten sollten nicht belehren, sondern berichten. Wissenschaftler sollten nicht alarmieren, sondern analysieren. Auf die Politiker komme ich gleich noch ausführlich zu sprechen.

Vielleicht findet die Wissenschaft deshalb keinen Zugang zur Welt des Spiels, weil sich jedes Spiel klar vom Ernst des Lebens abgrenzt. Es scheint dabei nur um Freizeitbeschäftigung und Unterhaltung zu gehen. Nun ist es zwar richtig und trivial, dass man in der Freizeit spielt und dass Spiele unterhaltend sind. Doch das führt uns nicht zum Kern der Sache. Warum uns Spiele faszinieren, wird nur klar, wenn wir die Untersuchung tiefer anlegen – und zwar mindestens so tief, wie das der holländische Kulturhistoriker Johan Huizinga mit seinem Buch *Homo Ludens* (1938) und der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois mit seinem Buch *Les jeux et les hommes* (1958; dt.: »Die Spiele und die Menschen«) versucht haben. Es sagt übrigens schon fast alles über das Verhältnis der Wissenschaft zur Welt der Spiele, dass seither keine relevante Monografie mehr zu unserem Thema erschienen ist.

Ich will mit diesem Buch eine fröhliche Wissenschaft des Spiels bieten. Das ist deshalb schwierig, weil es offenbar eine Aversion des begrifflichen Denkens gegen die spielerische Fantasie gibt. Der Philosoph Eugen Fink meint sogar: »Der spielende Mensch denkt nicht und der denkende Mensch spielt nicht.« Das ist sicher nicht ganz richtig, benennt aber doch ein wichtiges Problem. Der Philosoph will in der Regel nichts vom Spiel wissen. Und der Spieler

braucht keine Philosophie, denn wer spielt, muss sich nicht rechtfertigen. Aber es gibt doch ein paar bedeutsame Ausnahmen, auf die ich gleich zu sprechen kommen werde. Bei der Ankündigung einer fröhlichen Wissenschaft denkt der gebildete Leser natürlich sofort an Nietzsche. Und tatsächlich glaube ich, dass Nietzsches Philosophie funktioniert – nämlich als Theorie des Spiels. Seine berühmten Thesen über die ewige Wiederkehr des Gleichen, die Unschuld des Werdens und die Oberflächlichkeit aus Tiefe machen alle einen guten Sinn, wenn man sie auf den Homo ludens bezieht.

## Wer nicht spielt, ist krank

Die Psychoanalyse wollte nicht nur den neurotischen Einzelnen analysieren, sondern auch eine Pathologie des Zivilisationsprozesses insgesamt bieten. Und hier ist Sigmund Freuds Studie aus dem Jahre 1930 über das Unbehagen in der Kultur immer noch unübertroffen. Die Studie sollte wohl ursprünglich »Das Unglück in der Kultur« heißen, und dieser Titel wäre treffender gewesen. Es geht darin nämlich nicht bloß um das »Nebenprodukt« Unbehagen, sondern um das eigentliche Resultat des Zivilisationsprozesses. Auf der Suche nach den Gründen für das Unglück in der Kultur hat Freud vor allem die Triebunterdrückung herausgearbeitet. Das klingt heute, im Zeitalter der sexuellen Freizügigkeit, vielleicht nicht mehr so überzeugend wie im Wien des frühen 20. Jahrhunderts. Ich werde den Akzent aber auf ein anderes Motiv legen, nämlich auf das, was der Paläoanthropologe Rudolf Bilz »Stimulationsverarmung« genannt hat. Wir sind so unglücklich, weil es uns an Erregung fehlt. Oder anders formuliert: Es fehlt uns heute weder an Triebfreiheit noch an Wohlstand, sondern an innerer Motivation.

In einem sich über Jahrhunderte erstreckenden Zivilisationsprozess haben Aufklärung und Wissenschaft die Welt entzaubert. Und wir ertragen es nur, in dieser entzauberten Welt zu leben, weil es Unter-

haltung gibt. Politische Sicherheit, technischer Fortschritt und wirtschaftlicher Wohlstand haben die Welt langweilig gemacht. Und wir ertragen es nur, in dieser langweiligen Welt zu leben, weil es Unterhaltung gibt. Entertainment ist also die große Kompensation, die uns das Leben lebenswert macht. Und im Zentrum der Unterhaltung steht das Spiel. Das ist die Ausgangsthese meiner Überlegungen.

Jeder kennt das Krankheitsbild, das dem Unglück in der Kultur entspricht: die Depression. Und es gibt kein besseres Heilmittel gegen die Depression als die Spielfreude. Die Spiele-Designerin Jane McGonigal sagt: Niemand ist immun gegen Langeweile und Einsamkeit, Angst und Depression. Spiele können diese Probleme lösen. Umgekehrt bedeutet das aber: Wer nicht spielt, ist krank. Oder er wird krank. Der amerikanische Soziologe William I. Thomas hat vier fundamentale Wünsche unterschieden, die unser Leben antreiben: Abenteuer, Sicherheit, Anerkennung und Antwort. Das Spiel erfüllt alle diese Wünsche. Den Wunsch nach Abenteuer erfüllt der Thrill, die Aufregung, sei es im Computerspiel, sei es im Glücksspiel. Den Wunsch nach Sicherheit erfüllt das Spiel durch seine strengen Regeln und klaren Grenzen. Den Wunsch nach Anerkennung erfüllt der Wettkampf. Und den Wunsch nach Antwort erfüllt das Spiel durch das unmittelbare Feedback, das wir nach jedem Spielzug bekommen. Spielen ist eine Handlung, die sich selbst belohnt.

Der Auszug aus der entzauberten Welt führt heute nicht mehr nach Utopia, sondern ins Abenteuerland der Spiele, und das heißt heute vor allem in die Welt der Glücksspiele und der Computerspiele. Das wird von den Kulturkritikern gerne als Eskapismus, als feige Fluchtbewegung gebrandmarkt. Aber gegen diese Eskapismus-Kritik gibt es zwei starke Argumente. Erstens: Wer spielt, verschont die Wirklichkeit. Ich schließe hier an eine pffiffige Marx-Parodie des skeptischen Philosophen Odo Marquard an, der selbst ein Homo ludens des Geistes war. Die Kulturkritiker haben die Welt immer nur verschieden interpretiert – es kommt darauf an, sie zu verschonen. In-

dem wir spielen, verschonen wir die Wirklichkeit. Und zweitens: Es gibt nichts Subversiveres als spielerische Leichtigkeit. Schauen wir uns nur einmal die Welt des Feuilletons an, auf Deutsch »Blättchen« und so die Leichtigkeit schon im Namen tragend. Ironie und Selbstironie sind Spielformen des Geistes, die der stumpfen Prosa der Warner und Mahner turmhoch überlegen sind. Wer von den 68ern ist denn heute noch lesbar? Nur der Homo ludens Hans Magnus Enzensberger, der schon damals die ironische Freiheit hatte, mit dem Marxismus zu spielen. Und heute trösten uns über die puritanische Tristesse der politischen Korrektheit nur die spielerisch leichten Federn von Henryk M. Broder in der *Welt*, Jan Fleischhauer im *Spiegel* und Michael Klonovsky im *Focus*.

## Warum wir in einem Gefühlsvakuum leben

Einer der spannendsten Ansätze zu einer Neubewertung des spielenden Menschen stammt von dem Psychologen Karl Bühler. In seinem 1918 erschienenen Buch über die geistige Entwicklung des Kindes gibt es einen Abschnitt mit dem Titel »Genießen, Spielen, Schaffen«. Das ist eine außerordentlich interessante Dreiteilung. Das Genießen entspricht in unserem Alltag offenbar dem Konsum und das Schaffen der Arbeit. Wie aber steht es mit dem Spielen? Ich entwickle aus Bühlers Dreiteilung eine einfache These: Das 19. Jahrhundert war das Zeitalter des Produzenten. Das 20. Jahrhundert war das Zeitalter des Konsumenten. Das 21. Jahrhundert wird das Zeitalter des Spielers sein. Diese These stütze ich auf zwei Beobachtungen. Erstens: Die moderne Welt ist für die meisten Menschen offenbar nur durch Unterhaltung zu ertragen. Und zweitens: Das Spiel dringt heute als Kreativitätspotenzial in die Wirklichkeit ein. Zum Verständnis unserer Gesellschaft brauchen wir eine Theorie des Spielens. Die Ökonomen haben die Produzenten analysiert, die Trendforscher haben die Konsumenten analysiert. Nun ist es an der Zeit, sich dem Spieler verstehend zu nähern.



Auch wenn wir zu unserem Thema sehr viel von den Anthropologen lernen können und das Spielen ohne Zweifel zu den großen menschlichen Universalien gehört, so ist die kulturelle Bedeutsamkeit des Spiels in der Geschichte doch großen Schwankungen unterworfen. Und es gibt wohl keinen größeren Gegensatz in der Bewertung des Spielens als den zwischen der Welt des Adels und dem Puritanismus. Der Soziologe Max Weber hat das in seinem Hauptwerk über Wirtschaft und Gesellschaft sehr klar herausgearbeitet. Für die feudale Lebensführung war Spielen von größter Bedeutung, nämlich nicht als bloßer Zeitvertreib, sondern als eine Art Training, das den ganzen Organismus lebendig und geschmeidig hielt. Im adligen Spiel waren Körper und Seele, Geist und Materie noch nicht getrennt.

Die entscheidende Einsicht Max Webers ist die, dass in der Moderne jede Rationalisierung des Lebens versucht, das Spiel auszuschalten. Der spielmäßigen Lebensführung des Adligen tritt nun die rationale Fachschulung des Bürgers gegenüber. Und seither gilt das Spiel als »Gegenpol alles ökonomisch rationalen Handelns«, und das heißt eben als unnützlich und als Luxus. Den Zangenangriff von Reformation und Kapitalismus konnte die adlige Spielform des Lebens nicht überstehen. Den lustfeindlichen Puritanern verdankt unser Kapitalismus ja seinen »Geist«. Mit ihnen beginnt dann eine »im denkbar weitgehendsten Maße in alle Sphären des häuslichen und öffentlichen Lebens eindringende, unendlich lästige und ernst gemeinte Reglementierung der ganzen Lebensführung«. So Max Weber. Für den puritanischen Tyrannen damals wie heute erscheint also das Spielen als bloße Zeitvergeudung und damit als schwerste Sünde.

Die Puritanismus ist tatsächlich der Schlüssel zu unserem Problem. Werfen wir einen Blick in das bereits 1977 erschienene, aber immer noch lesenswerte Buch des Sozialwissenschaftlers Albert O. Hirschman über die Entstehung des Kapitalismus. Das schlanke Werk trägt den präzisen Titel *The Passions and the Interests* (dt.: »Leidenschaften und Interessen«). Hirschman hat nämlich das Erfolgsgeheimnis

des Kapitalismus in den puritanischen Lebenstechniken gefunden, die die Leidenschaften (*passions*) zum Selbstinteresse (*interests*) rationalisieren. Das Buch schmückt ein Kupferstich aus der *Emblemata Politica* des Stechers und Verlegers Peter Iselburg aus dem Jahre 1617. Er zeigt ein von einer eisernen Zange umfasstes Herz und trägt die lateinische Aufschrift »Affectus Comprime«. Zu Deutsch etwa: Bezwinde die Leidenschaft! Und genau darum geht es. Der puritanische Kapitalismus hat den Menschen »eindimensional«, nämlich berechenbar gemacht, indem er ihn zwingt, seine Triebe und Neigungen einem strengen Selbstregiment zu unterwerfen.

Hirschman spricht geradezu von einem Exorzismus des vollen, »ganzen« menschlichen Lebens. Die Welt ist dadurch leer und langweilig geworden, und seither leben wir in einem Gefühlsvakuum. Das haben wir als Preis der Moderne akzeptieren müssen. Aber wir konnten es nur akzeptieren, weil uns die Kultur künstliche Paradiese der großen Leidenschaften angeboten hat. Der Zivilisationsforscher Norbert Elias hat in diesem Zusammenhang von einer lustvollen und kontrollierten Aufhebung der Kontrolle über die Gefühle gesprochen. Das heißt, die Erregung bleibt im Rahmen des Spiels. Die Lust des Spielens entsteht durch einen kontrollierten Kontrollverlust. Ich komme darauf noch ausführlich zurück.

Unsere Gefühle und Leidenschaften sind unendlich viel älter als die Zivilisation. Stellen wir uns also einmal die Fragen: Wo sind unsere Gefühle zu Hause? Wo ist unsere evolutionäre Heimat? Die Antworten auf diese Fragen geben nicht die Historiker und Sozialwissenschaftler, sondern unsere Spiele. Jedes Spiel weckt die reinen, starken Gefühle, die wir in der modernen Gesellschaft nicht mehr ausleben können. Die große Erregung hat es heute gleich mit zwei mächtigen Feinden zu tun. Da ist, erstens, die Kulturtechnik der Selbstkontrolle, die das Alltagsleben rationalisiert und gerade in der Quantified-Self-Bewegung einen gespenstischen Extremwert erreicht. In Massendemokratien gibt es kein Handeln mehr, sondern nur noch

Verhalten. Deshalb ist die Wirtschaft zum dominierenden sozialen System geworden und die Statistik zur wichtigsten Wissenschaft. Dieses Thema ist mittlerweile gut erforscht. Wer hier mehr erfahren möchte, sollte die Analysen von Max Weber, Albert O. Hirschman und Norbert Elias, aber auch die Arbeiten des französischen Philosophen Michel Foucault und des österreichischen Journalisten Rudi Klausnitzer lesen. Da ist, zweitens, der Staat mit seiner Forderung von Regulierung und Normung, die in den letzten Jahrzehnten immer deutlicher paternalistische Züge angenommen hat. Dieses Thema ist leider weniger gut erforscht, und deshalb werde ich gleich ein paar Thesen dazu entwickeln.

## Die Lust am befreiten Unsinn

Kinder spielen mit gutem Gewissen, Erwachsene nicht. Zwar sind die Menschen von Spielen fasziniert und sie sehen auch gerne anderen bei Spielen zu. Aber auf die Spielfreude fällt meistens der Schatten des schlechten Gewissens. Sollte ich nicht, statt mich in mein Computerspiel zu vertiefen, ein gutes Buch lesen? Verplempere ich nicht meine Zeit, wenn ich zur Skatrunde gehe? Und wem wäre es nicht peinlich, wenn er beim Verlassen eines Automatenkasinos auf Geschäftskollegen träfe? Unsere Haltung zum Spiel ist zweideutig. Einerseits verbinden wir das Glück der Kinder mit dem Spielen, andererseits halten wir spielende Erwachsene leicht für kindisch oder gar suchtgefährdet. Man wird zum ernst zu nehmenden Erwachsenen offenbar genau in dem Maße, in dem man sich von der Welt der Spiele entfernt. Wer spielt, tut etwas Überflüssiges und verhält sich damit nicht ökonomisch und rational.

Die Rechtfertigung, die unsere Gesellschaft dem Erwachsenen, der Lust am Spiel hat, allenfalls anbietet, lautet: Spielen dient der Erholung vom Stress des Alltags. Das ist natürlich richtig. Doch dieses Argument gibt dem Spielen nicht das gute Gewissen zurück und

es kann auch nicht erklären, warum wir von Spielen fasziniert sind. Ich will in diesem Buch ganz anders an das Thema herangehen und überlegen, wie sich das lustvolle Spielen gegen die Kritik der »vernünftigen« Menschen behaupten kann. Als Motto könnte ein Wort von Sigmund Freud dienen, der einmal die Wirkung des Witzes als »die Lust am befreiten Unsinn« definiert hat. Der Witz ist nämlich auch ein Spiel. Er bietet die Lust eines Spiels mit Wörtern und Gedanken, das völlig von Kritik entlastet ist. Deshalb sind die Feinde des Spiels meist auch völlig humorlos. Lachen ist nämlich ein Spiel mit der Grenze, die das Spiel von der Wirklichkeit trennt. Man erkennt die Spielverderber, Regulierer und Puritaner deshalb auch untrüglich daran, dass sie so gut wie nie lachen.

Spielen tut gut. Es geht nicht darum, Geld zu gewinnen oder etwas zu lernen. Das Geld, das man beim Wetten, am Geldspielautomaten oder beim Skat gewinnen kann, ist nur ein Symbol für den Sieg. Und wenn wir etwa im Zusammenhang mit Computerspielen doch von Lerneffekten sprechen, dann handelt es sich immer nur um Lernen als Nebeneffekt. Ausgerechnet der asketische Philosoph Immanuel Kant hat es in seiner *Kritik der Urteilskraft* am besten ausgedrückt: Das Spiel ist vergnüglich, weil es die »Munterkeit des Gemüts« befördert. Ja, Kant geht so weit, zu sagen, dass man im Spiel das Gefühl der Gesundheit genießt.

Das Spiel ist wahrhaft universal. Man findet es in jeder Epoche und jeder Kultur. Es versetzt uns in einen von jedem Punkt des Alltags aus erreichbaren Ausnahmezustand der Ekstase von Spaß und Spannung. Und zu Recht schreibt Johan Huizinga: »Das Spiel lässt sich nicht verneinen.« Selbst die Puritaner mussten es in irgendeiner Form zulassen, allerdings zumeist in einer »hygienischen« Variante: als Sport. Deshalb werde ich dem Wettkampfsport ein eigenes Kapitel widmen und deutlich machen, dass es dabei nicht primär um »Leibesertüchtigung« geht.