

VILÉM FLUSSER

Spiele.

Gluecklicherweise gibt es nur eine einzige Menschenart. Die Phantasie weigert sich, die politische und soziale Szene zu entwerfen, die sich ergeben, wenn so viele Menschenartige wie Katzenartige bestuenden. Der Versuch, das spezifisch Menschliche zu definieren, entspricht daher dem Bemuehen, das Generische am Menschen zu erfassen. Ausdruecke wie "Homo sapiens", "Homo faber" und "Animal laborans" sind Folgen dieses Bemuehens. Der erste betrachtet das Besinnliche, (die Theorie), der zweite das Schöpferische, (die Geschichte), der dritte das Taetige, (die Praxis), als fuer den Menschen bezeichnend. Ich unterbreite, dass diese drei Versuche scheitern, sobald der Mensch nicht mit Tieren, sondern mit seinen eigenen Apparaten verglichen wird, um bestimmt zu werden. Denn auch Apparate fuehren ein besinnliches, ein schöpferisches und ein praktisches "Leben". Ich werde darum einen vierten Versuch zu beleuchten versuchen, naemlich den im Ausdruck "Homo ludens" bedeuteten Standpunkt zum Menschen. Ich werde also das Spielerische am Menschen als das Menschenartige betrachten. Es ist dies der nachtheoretische, nachgeschichtliche und nachpraktische Standpunkt des letzten Drittels unseres Jahrhunderts.

Einige Termini sind zu definieren. "Spiel" sei jedes aus Elementen bestehende System, worin sich die Elemente regelmassig verbinden. Die Summe der Elemente sei das "Repertoire des Spieles". Die Summe der Regeln sei die "Struktur des Spieles". Die Summe der moeglichen Verbindungen des Repertoires in der Struktur sei die "Kompetenz des Spieles". Und die Summe der vollzogenen Verbindungen des Repertoires in der Struktur sei das "Universum des Spieles". Drei Spiele seien betrachtet: das Schachspiel, das Denkspiel, das Spiel der Naturwissenschaften. Das Repertoire des Schachspiels sind die Steine. Das Repertoire des Denkspiels sind die Woerter im Woerterbuch (zum Beispiel der portugiesischen Sprache). Das Repertoire der Naturwissenschaften sind die ihr eigenen Symbole. Die Struktur des Schachspiels sind seine internationalen Regeln. Die Struktur des Denkspiels sind die, (z.B.) portugiesische Grammatik. Die Struktur der Naturwissenschaften sind die wissenschaftlichen Methoden. Die Kompetenz des Schachspiels sind alle moeglichen Partien, die Kompetenz des Denkspiels alle moeglichen Saetze, die der Naturwissenschaften alle moeglichen Symbolverbindungen, (die sogenannten Theorien und Observationen). Das Universum des Schachspiels sind alle gespaelten Partien, das Universum des Denkspiels, (also die sogenannte "Welt"), sind alle gedachten Saetze, das Universum der Naturwissenschaften, (also die sogenannte "Natur"), sind alle durchgefuehrten Theorien und Observationen. Geschlossene und offene Spiele seien unterschieden. Ein Spiel sei "geschlossen", wenn sein Repertoire und seine Struktur unveraenderlich sind, und sonst sei es "offen". Das Schach ist ein geschlossenes Spiel, das Denken und die Naturwissenschaften sind offene Spiele. Geschlossene Spiele koennen entschlossen werden, (zum Beispiel durch das Einfuehren eines Elefanten zwischen Turm und Roessel). Geschieht das nicht, dann fallen Kompetenz und Universum zu. Einmal, (in einigen Millionen Jahren), werden alle moeglichen Schach

VILÉM FLUSSER
partien gespielt sein. Die Schachkompetenz wird erschöpft sein, und das Schachuniversum wird sich nicht mehr erweitern. Die letzte Synthese in Hegel, (und eigentlich auch in Marx), bedeutet diese Erschöpfung der Kompetenz und das Erstarren des Universums im Denkspiel. Aber das ist ein Fehler, denn das Denkspiel ist offen. Es muss gar nicht erst entschlossen werden, um die letzte Synthese, (das Paradies), zu vermeiden. Die Denkkompetenz und die "Welt" fallen nicht notwendig zusammen. Das Denken wird immer kompetenter und die Welt immer breiter.

Offene Spiele sind unendliche Spiele, aber allerdings nicht allumfassende Spiele. Ein allumfassendes Spiel, (ein Spiel der Spiele), hätte ein allumfassendes Repertoire und eine allumfassende Struktur, also: alles wäre Element und alles wäre Regel. So ein Spiel hätte keine allumfassende Kompetenz, (es wäre nicht allmächtig), sondern es wäre inkompetent, weil wo alles Regel ist alles erlaubt ist. Und es hätte nicht ein allumfassendes Universum, (ein Weltall), sondern es hätte überhaupt kein Universum, denn es wäre chaotisch. Wäre das Spiel der Spiele ein Gottesbegriff, dann wäre Gott nicht allmächtig, sondern ohnmächtig, und er wäre nicht allgegenwärtig, sondern er wäre nirgends. Da es kein Weltall geben kann, (denn es wäre das Universum des unmöglichen Spiels aller Spiele), hat jedes offene Spiel seine spezifische Kompetenz und sein spezifisches Universum. Zum Beispiel ist das Denken kompetent für ein anderes Universum als das Malen. Auch wenn beide Spiele, weil offen, unendlich sein mögen.

Offene Spiele verändern ihr Repertoire auf zwei Arten: durch Erweiterung und durch Verengung. Ein Repertoire erweitern heißt, neue Elemente einverleiben. Die neuen Elemente kommen vom Jenseits des Spiels, obwohl vielleicht aus anderen Spielen. Solche dem Spiel fremde Elemente seien für dieses Spiel "Geräusche". Repertoires erweitern heißt: Geräusche einverleiben. Das Herstellen von Geräuschen ins Spiel sei "Dichtung". Dichter erweitern das Repertoire ihres Spiels, erhöhen seine Kompetenz, und vermehren sein Universum. Jedes offene Spiel, (das Denken, die Naturwissenschaften, das Malen, die Musik), hat die ihm entsprechende Dichtung.

Ein Repertoire verengen heißt Elemente in Geräusche verwandeln. Diese Spielart sei "Philosophie" oder "Kritik des Spieles". Das Kriterium der Philosophie sind die im Repertoire befindlichen überflüssigen, (redundanten), und schädlichen, (kontradiktorischen), Elemente. Philosophen verengen das Repertoire ihres Spiels, und erweitern dadurch die Kompetenz und das Universum des Spieles. Allerdings ist das Verhältnis zwischen Dichtung und Philosophie komplexer. Jede Dichtung ist philosophisch, denn die neuen Geräusche entdecken Kontradiktionen und Redundanzen. Und jede Philosophie ist dichterisch, denn das Ausschneiden von Kontradiktionen und Redundanzen eröffnet neue Geräusche. Die Theorie der Information hat auf diesem verwinkelten Gebiet noch einiges zu leisten. Die Kompetenzen der Spiele, (ebgleich spezifisch), neigen dazu, sich gegenseitig zu durchdringen. Zum Beispiel ist die Naturwissenschaft kompetent für die Musik, oder die Musik ist kompetent für das Denken. Es gibt eine menschenferne Tendenz zwischen Spielen. Auf den Gebieten dieser anthropophagischen

VILÉM FLUSSER

Interpenetrationen sind Uebersetzungen zwischen Spielen moeglich. Sie sind an moeglich ausserhalb solcher Gebiete. Auf solchen Gebieten kann man naemlich Metaspiele errichten, und diese Metaspiele umfassen dann die einander fressen den Spiele, (zum Beispiel Naturwissenschaft und Musik, oder Marxismus und Katholizismus). Und Uebersetzungen haben zwei Folgen: sie erlauben, an mehreren Spielen teilzunehmen, und sie erlauben das Veraendern von Spielstrukturen durch Vergleiche mit andern. Auch auf diesem Gebiet gibt es noch unzählige Probleme, und die heutige Philosophie, (als Kritik von Metaspielen), wird sie zu loesen haben.

Um zu spielen, muss der Spieler das Repertoire und die Struktur des Spiels akzeptieren. Er kann nicht Schach spielen, wenn er mit Kochlöffeln statt mit Laeufern zieht, oder wenn er beim ersten Zug den Koening des Gegners schlaegt. Um spielen zu koennen, verliert der Spieler eine Freiheit. Spielt er nun sein Spiel, um zu gewinnen, (geht er, wie man sagt, im Spiel auf), dann ist er vom Repertoire und von der Struktur bedingt, dann hat er zu diesem Spiel einen unbedingten Glauben. "Glaube" sei also der Entschluss, ein Spiel ernst zu nehmen, das heisst Dichtung, Philosophie und Uebersetzung abzulehnen. Dem Glaebigen ist sein Spiel kein Spiel, sondern ernst, (zum Beispiel das Schach, die Naturwissenschaft, der Buddhismus). Behaelt aber der Spieler im Sinn, dass sein Spiel ein Spiel ist, dann ist er frei, die Spielregeln zu aendern, (das heisst: zu uebersetzen), oder das Repertoire zu aendern, (das heisst: zu dichten und zu philosophieren). Mit anderen Worten: er kann ein Falschspieler sein, wobei allerdings klar sein muss, dass sein Schwindeln ein legitimer Zug eines Metaspieles ist, von dem er nicht weiss, dass es ein Spiel ist. Also auch der Falschspieler ist ein Glaebiger, wenn auch eines Metaspieles. Spielt ein Spieler ein Spiel, von dem er weiss, dass es ein Spiel ist, dann ist er nicht glaebig fuer dieses Spiel, sonder er engagiert sich.

Der Mensch als "Homo ludens" unterscheidet sich von den Tieren durch ein Fehlen an Ernst. Das Spiel ist seine Antwort auf den stumpfsinnigen Ernst des Lebens und des Todes. Als Spieler empoeert er sich gegen diesen Stumpfsinn. Und er ist deste mehr Rebell, an je mehr Spielen er teilnimmt, und je mehr er schwindelt. Und er unterscheidet sich von den Apparaten, die er im Lauf seiner Spiele erschwindelte, durch seine Faehigkeit, Spiele zu entschliessen. Mit anderen Worten: er unterscheidet sich von Computern, Regierungsapparaten und anderen sichtbaren und unsichtbaren Ungeheuern durch Dichtung, Philosophie und Uebersetzung. Das ist seine Hoffnung. Denn als Traeger der Geschichte mag er von diesen Apparaten abgeleest werden. Aber die Geschichte selbst ist ja nur ein Spiel, und er kann andere Erfinden.