

Theorie der historischen Spielarten

(Das Reich der Freiheit)

(11/1968)

Der Mensch der reinen Möglichkeit nach, der Ansichseiende, ob noch intra- oder schon extrauterin, ist bereits ein Tätiger. Er spielt, auch ohne Bauklötzer. Spiel überhaupt ist außergeschichtlich, hier: vorgeschichtlich.

Ist bereits das Spiel des Neugeborenen, des möglichen Menschen, menschliches Tun, so ist dies Spiel kein reines, kein unvergängliches mehr wie die instinktgesteuerte Arterhaltung des Tieres, dessen reines Fürsichsein Instinktmechanismen über die Gegenstände hinweg auslebt. Der tierische Instinkt montiert autokratisch aus den Sachen und Wesen sich seine Umwelt; die übergangenen Dinge rächen sich: Als Selektionsprinzipien herrschen sie blind überm tierischen Leben. Solch fürsichbleibende Spielart ist allgemeines, außergeschichtliches Spiel, daher eigentlich keine Art: Erst wenn dieses Spiel schlechthin - das außergeschichtliche tierische Treiben des Instinkts - eine Art hervorbringt, also erste Spielart überhaupt entsteht, besteht eine notwendige Bedingung der Möglichkeit von Geschichte. Wenn ein - immer noch außergeschichtliches - Spiel von der Art eines vor aller Geschichte liegenden Tuns sich bildet, durch den biogenetischen Unfall des extrauterinen Frühjahrs, - oder was immer, trägt diese Spielart, weil sie eine Art ist, den Keim eines Todes in sich, der, soll er Tod und nicht bloß Vergehen sein, auch Keim von Geschichte sein muß.

Die Spielart des Menschenkindes ist die spielerische Attitüde gegen das Spiel selbst. Mit dem Spiel wird gespielt, Spielender und Spielzeug dissoziieren. Das Spiel bekommt ein retardierendes Moment, zunächst durch bloße Wiederholung. Wiederholung produziert eine fließende Prozeßidentität, die als Ich-Identität erfahren wird, der eine erste Sache in Form des Spielzeuges sich aussondert. Im Spielzeug objektiviert sich die Spielart; am Spielzeug geht das Spiel zugrunde.

Leben, das reinem Spiele sich hingibt, verbleibt der Willkür unbegriffener Ichhaftigkeit, der Indifferenz von Ich und Nicht-Ich, dem tierischen Ernst der Geschichtslosigkeit. Reines Tun bleibt tierisch: trübe Einheit von Spiel und Ernst. In der Wiederholung beginnt sie sich zu scheiden: Das Spiel wird ernst, der Ernst spielerisch. Die Reinheit des Instinktspieles und das Tierische des Ernstes werden bestimmt negiert; Wiederholung enthebt sie ihrer Schwere, entwirft sie ineinander: Reines Spiel und tierischer Ernst - zwei Seiten außergeschichtlichen und vor-

menschlichen Lebens - heben wiederholend sich auf in der ernsten Reinheit des spielerischen Tieres, im werkenden Menschen.

Der Übergang vom ungeschichtlichen vor-menschlichen Treiben ins geschichtsträchtige menschliche Tun hat drei Phasen:

1. Die Trübung des reinen Spieles, Scheidung des ungeschichtlichen Treibens in Subjekt und Objekt, in den instinkthaft Treibenden und das überspielte Objekt. Die Urform des Subjekts ist der Instinkt, der seiner selbst als Willkür inne wird.

2. Die Rache des überspielten Objektes am Instinkt, die als äußerliches Selektionsprinzip sich kundtut, zwingt den sich selbst bemerkenden Instinkt das in ihm wiederum Objektivierbare, sein Spielzeug nämlich, aus sich zu dissoziieren. Der Instinkt, der seiner selbst inward, entzweit sich weiter in Spielzeug und den Spielenden.

3. Aber noch als ein dem Objekt qua Spielzeug konfrontiertes Subjekt findet der Spielende der Todesdrohung einer verschlingenden Natur sich ausgesetzt. 'Der werdende Mensch' greift zu seinem spezifisch modifizierten Totstellreflex: der Verdinglichung. Verdinglicht aber werden kann nur, was bislang noch nicht Ding war: das soeben entstandene Subjekt. Der Spielende spielt mit sich selbst, er macht sich zum Spielzeug.

Sich selbst als Zeug, als Ding setzend überlebt das Wesen im Schein des Todes. Das spielende Spielzeug Mensch geht nun auf die Suche nach einem neuen Spielenden, der ein neues Selbst wäre. Einem Klumpen Lehm wird erstes Leben eingehaucht, wenn lebendiges Tun auf ihn sich richtet: ein Werk entsteht. Im Werk aber hat das Spielzeug Mensch nur eine tote Puppe als Spielenden und potentiellen Spielgefährten sich geschaffen. Der Mensch bleibt einzeln, ein Spielzeug in einer Zeugwelt.

Der Schein des Todes, unter dem das Wesen des noch nicht seienden Menschen sich forttreibt, muß um dieses Wesens willen gewahrt bleiben, solange das Leben ringsum, solange die Natur tödlich ist. Das tödliche Leben der Natur zwingt das menschliche Wesen des klügsten Tieres sich zu entmenschen und zu verzeugen, bis die Natur menschlich und die Zeugwelt wesentlich geworden ist.

Im Werk hat der Mensch dem Ding eine menschenwürdige Qualität eingeprägt; die Arbeit quantifiziert diese menschlichen Qualitäten der Dinge; der bedürfnisproduzierende Dienst endlich verleiht ihnen menschliches Maß. Eigentümliche Wesen werden die Dinge erst als selbstbewußte, jenseits einer auf die Spitze getriebenen Automation sein, wo ihre Selbstreproduktion mit dem Interesse von Mensch und Natur rückgekoppelt sein wird. Erst dieser mit der Vernunft vermittelte, sich selbst reproduzierende Gegenstand wird ein selbstbewußtes Ding sein, ein vom

Menschen auf menschliche Weise gezeugtes Wesen, und somit würdig, Spielzeug des Menschen zu sein. Dieser neu-geschaffene Spielgefährte - produziert in der Verdinglichung und somit Selbstentfremdung menschlichen Tuns - ist vonnöten, damit das Wesen Mensch aus seiner naturwüchsigen Entmenschung sich vermenschlichen und aus der produktiven Verzeugung sich entzeugen kann.

Die Schwelle ins Reich der Freiheit ist überschritten, wenn die Produktion selbstreferentiell und die Produkte reproduktiv geworden sind. Diese Schwelle zum Reich der Freiheit wird nur schwer erkannt, weil die Provinz, in die das historische Subjekt zuerst gelangt, die der Notwendigkeit ist. Notwendigkeit herrscht hier, weil auch das Reich der Freiheit auf die Produktionssphäre nicht verzichten kann; Freiheit bestimmt aber auch schon diesen notwendigen Sektor, weil die Produktion ihre Funktion als Motor der Geschichte eingebüßt hat; sie ist spielerisch geworden. Eine historisch neue Qualität von Spiel ist das im Reiche der Freiheit vorherrschende menschliche Tun; es ist das Werkspiel. Gegenwärtiges Bild und Vorahnung solch spielerisch gewordener Produktionsverhältnisse ist die beschwingte Ernsthaftigkeit, mit welcher Väter wie Söhne mit elektrischen Modelleisenbahnen spielen. Zwar ist die Lust, die bei spielender Produktion und Zirkulation anfällt, noch mechanistisch, aber schon nicht mehr in der Metaphysik bloßen Habens, in der mit dem Warenfetisch manipulierbaren Libido verfangen.

Aus der Notwendigkeit, auch im Reiche der Freiheit eine Provinz des Notwendigen zu bewahren, ergibt sich wiederum die Notwendigkeit, dieses Notwendige zu vergrößern und zu erhöhen; die Einsicht in die Notwendigkeit der Bewahrung, Vergrößerung und Erhöhung der Notwendigkeit produziert die Notwendigkeit der Freiheit der Notwendigkeit. - Das Werkspiel ist notwendig und es ist notwendig, daß es frei ist: diese Notwendigkeit, die dem Werkspiel zukommt, muß als Notwendigkeit frei sein. Diese in sich freie Notwendigkeit ist mit dem menschlichen Interesse versöhnbar, weil sie über sich selbst informierend und so mit dem Menschen kommunizieren kann. Die Interessen sachlicher und menschlicher Notwendigkeiten konvergieren, sobald beide zur Einsicht in die Notwendigkeit ihrer Freiheit gebracht worden sind, sobald sie frei in sich sind.

Gesellschaftsordnungen werden sich auflösen in Gesellschaftsspiel. Geist und Psyche werden sein, was ihr Begriff intendiert: ein Experiment. Erst die erreichte menschliche Gesellschaft ermöglicht Geist, Einsamkeit und Individualität, weil deren Voraussetzung - die unbeschränkte Kommunikation - erst im allgemeinen Gesellschaftsspiel, nie aber innerhalb einer Gesellschaftsordnung, die Kommunikation stets restriktiv kanalisiert, erfüllt ist. Hier im Gesellschaftsspiel, in der allgemeinen Kommunikation, wird die Vernunft ihre Orgien feiern und das große Werk der Sinn-

lichkeit - die menschliche Gesellschaft und den gesellschaftlichen Menschen - vollenden. Krönung des Reiches der Freiheit aber ist das Zeitspiel, die Geschichte im Sandkasten.

Damit die Zeit dem Menschen untertan und die Geschichte plan- und revidierbar werde, ist der Unterschied von Sein und Schein aufzuheben, die Abstraktheit des Seins und die Täuschung des Scheins praktisch zu negieren. Das zeitgebundene, geschichtlich präformierte Sein der Notdurft fällt weg, wenn die Uhrzeiger abgebrochen, alle Kategorien zerschlagen sind. Die allmächtige Geschichtlichkeit, die alles Seiende hindert, zu seinem eigenen Prinzip zu finden, wird vom Sein genommen: das Sein geht in Schein auf, wenn der Schein nicht mehr vorgibt, anderes als Schein zu sein. Dem Menschen, der wesentlicher Schein ist, fällt es leicht, mit der Zeit nach seinem Interesse zu spielen und den Wunsch nach einer anthropologischen Invariante, der so alt wie das Denken ist, sich zu erfüllen. Als diese anthropologische Invariante, als dies sein ureigenstes Prinzip wird der Mensch das Spiel setzen. Das zu behaupten bedarf es keiner Prophetie; es beweist sich im Hang alles Lebendigen.