

# Das **Spiel** und die **Olympischen Spiele** - Zum Unterschied von *play* und *game*

von Prof. Dr. Henning Eichberg

Zwei Wettkämpfer stehen Schulter an Schulter. Sie legen den Arm um den Nacken des Partners und greifen mit einem Finger in den Mund des Konkurrenten. Auf ein Kommando ziehen sie. Wer hält am besten aus.

## 1. Ziehspiele, volkliche Lachkultur und der groteske Körper

Hier haben wir es mit einem der Ziehspiele zu tun, wie sie in den Inuitkulturen des Nordens beliebt und in zahlreichen Varianten verbreitet sind. Wie verhält sich diese Spiel zum Sport. Kann man sich vorstellen, dass das Eskimospiel sportifiziert wird – oder warum nicht? Warum ist es eher unwahrscheinlich, dass es in der Zukunft eine International Federation of Mouth Pulling geben wird, die für eine Olympische



Plakat „Spielstraße“ von den Olympischen Spielen 1972 in München aus dem Bestand des DSOM.

Disziplin Mouth Pulling wirbt? Und wie sieht es aus mit Ohrziehen, Nasenziehen – oder Arschziehen?

Das Tauziehen war bis 1920 Teil des Olympischen Programms – als einzige der zahlreichen Ziehübungen, die in der Frühzeit des Sports als



Start  
ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ



Action  
ᐱᐱᐱᐱᐱᐱᐱᐱ

Mundziehen aus dem Band *Inuit Games*, der 1989 von der Schulbehörde der Nordwestterritorien in Kanada herausgegeben wurde (Keewatin 1989)

sportifizierbar angesehen wurden. Tauziehen hatte ein positives Image in den frühen Sportbüchern des 19. Jahrhunderts, da es den „natürlichen“ Übergang der Volksspiele zum Sport verkörperte. Es ist weltweit verbreitet – von Indien bis Afrika, von Indianerkulturen bis zu den schottischen Highland Games – und es ließe sich sogar der Olympischen Leistungszurichtung unterwerfen. Eine *Tug of War International Federation* arbeitet sich seit Jahrzehnten daran ab. Und dennoch...

Was hinsichtlich der Olympisierbarkeit im Wege steht, kann man vielleicht hören: Es ist das Gelächter. Irgendetwas an den Ziehspielen widerspricht dem Ernst sportiver Leistungsproduktion. Der Sportsoziologe Helmut Digel



Zeichnung des grönländischen Künstlers Aron von Kangeq, Mitte des 19. Jahrhunderts (Thisted 1997)

(1989) sprach zum Beispiel dem Fingerhakeln eine vernünftige „Funktion“ ab und argumentierte damit abfällig gegen die Anerkennung volklicher Spiele in der Dritten Welt.

Irgendwie hatte der ernsthafte Soziologe wohl recht: Lachen ist keine „Funktion“. Es gehört einfach zum Leben. Ziehspiele sind ein

Teil volklicher Lachkultur. Mit Michail Bachtin (1965) kann man sie dem volklichen Karnevalismus zurechnen.

Das Lachen beim Ziehen mag Indikator eines tieferen Zusammenhangs sein. Beim Ziehspiel – und besonders beim Mundziehen – wird die

groteske Seite des menschlichen Körpers sichtbar und bewusst inszeniert.

Bei den dänischen Gewerkschaftsfesten der 1930er bis 1960er Jahre zum Beispiel stand das Tauziehen im Mittelpunkt. Die Spiele versammelten volkliche Wettkämpfe,

Spiele und Sportarten und wurden in der Zeit nazideutscher Besetzung ein Brennpunkt kulturellen Widerstands. Aber sie wurden nie Teil des sportiven Mainstream. In den Festen des arbeitende Volks und in ihren spielerischen Wettkämpfen – Wettläufe mit Tellern oder anderen Arbeitsgeräten, Hindernislauf über Leitern hinweg, Wetschleppen von Kohlsäcken, Wettessen von Sahnkekuchen etc. – zeigte sich die groteske, unvollkommene Seite des Körpers. Wo der Sport es auf Perfektion anlegt, ging es hier um das Nicht-Perfekte, das Anlass gab zum Lachen.

Zu solcher Lachkultur gehören auch das Sackhüpfen, der Dreibeinlauf und die Schneeballschlacht. In den Anfängen des modernen Sports gegen 1900 wurde all dies noch als Teil der Sportkultur beschrieben, da man einen „natürlichen“ Übergang von den volklichen Spielen zum modernen Sport annahm. Diese evolutionistische Vorstellung wurde bald schon durch die reale Geschichte des Sports widerlegt. Spiel und Sport erwiesen sich als durchaus unterschiedliche Größen. Im Sport stolpert man nicht so lächerlich wie etwa beim Sackhüpfen.

Das Verhältnis des Ziehspiels zum Sport (1.) macht anschaulich, dass wir es mit begrifflichen Fragen und Widersprüchen von theoretischem Tiefgang zu tun haben. Im folgenden soll es nun darum gehen, dem Olympischen „Spiels“ begrifflich weiter auf den Grund zu gehen. Das führt uns (2.) zu Spielbegriffen im Plural, den einige andere Sprachen anders hantieren als das Deutsche. Daraus ergibt sich (3.) die Frage, inwiefern die Olympischen Spiele eigentlich

„Spiel“ sind. Die Frage, was denn Spiel sei, führt (4.) zu drei unterschiedlichen Spiel-Phänomenologien. Und zuletzt (5.): Was fragt das Spiel?

## 2. Das begriffliche Problem: *Play* oder *game*?

Wenn wir im Deutschen von den Olympischen Spielen sprechen, haben wir es leicht, den Bogen zu schlagen zum Spielbegriff. Der Vergleich mit einigen anderen Sprachen zeigt, dass das nicht so einfach ist. Im Englischen z.B. spricht man von *Olympic Games*, nicht aber von *Olympic Play*.

Daraus erhellt, dass das Deutsche zwar einen Vorteil hat mit seinem umfassenden Spielbegriff. Er ist nämlich geeignet zur Konstruktion „großer Theorien“. Aber damit verbindet sich auch ein Nachteil: Im Deutschen gibt es nur einen einzigen Spielbegriff. Das bedeutet einen Mangel an Differenzierung.

Die Dualität des Spielbegriffs gibt nämlich Sinn, und das zeigt sich im linguistischen Vergleich. Verschiedene Sprachen kennen einen Dualismus der Spielbegriffe: So unterscheidet man nicht nur *play* und *game* auf Englisch, sondern entsprechend auch *leg* (*lek*) und *spil* (*spel*) auf Dänisch, Norwegisch und Schwedisch. Auf ähnlicher Grundlage bildete Roger Caillois (1958), ein Klassiker der Spielphilosophie, ein Begriffspaar zwischen *paidia* (hierunter das spontane Kinderspiel) und *ludus*, dem organisierten und oft kompetitiven Spiel. Er musste dazu auf antike Begriffe zurückgreifen, da ihm im Französischen – ebenso wie im Deutschen – nur ein einziges Wort zur Verfügung stand, *les jeux*.

Der Unterschied zwischen den beiden Spielbegriffen ist keineswegs nur grammatischer Art – wie man etwa sagen kann *to play the game*, aber nicht *to game the play*. Sondern der Unterschied ist inhaltlich. Das zeigt sich daran, dass man von Tieren sagt, dass sie spielen im Sinne von *play*, *leg* und *lek* – aber nicht sagen kann, sie spielten *games*, *spil* oder *spel*. Tierspiele im letzteren Sinne wären Hahnenkämpfe, Hundrennen und ähnliche Arrangements, bei denen Menschen Tiere aufeinander hetzen oder sie miteinander konkurrieren lassen. Der tiefere Unterschied zwischen Spiel (*paidia*) und Spiel (*ludus*) verdient eine eingehendere Untersuchung.

Dass jedoch auch der Dualismus selbst nicht einfach ist, zeigen die skandinavischen Sprachen. Im Schwedischen nannte man die Olympischen Spiele: *Olympiska spelen*, nicht *Olympiska lekar*. Das entspricht dem Englischen, wo es heißt *Olympic games* und nicht *Olympic play*. *Lekar* hätte hingegen einen Unterton von Kinderspiel. Allenfalls spielt man *Olympiska lekar*

in der Schule, indem man das Olympische im Kinderspiel imitiert.

Anders sieht es jedoch im Dänischen und Norwegischen aus. Hier heißen die Olympischen Spiele *Olympiske Lege* und *Olympiske Leker* und nicht etwa *Olympiske spil*. *Spil* hätte hier einen Unterton von Glücksspiel oder Computerspiel. Allerdings gibt es virtuelle Spiele unter dem Namen *Olympiske Lege Spil*.

## 3. Olympische Spielbegriffe im Plural

Wenn von den Olympischen Spielen die Rede ist, bleibt also zu klären, in welchem Sinne hier eigentlich von „Spiel“ gesprochen werden kann.

### 3.1. Der Rahmen, das Schauspiel – *play*

Zunächst begegnet man der Olympischen Inszenierung, die den Rahmen der Wettkämpfe bildet. Als Schauspiel, Theaterspiel oder Festspiel entspricht das dem Wortinhalt des *play*. Solche Inszenierung war für Pierre de Coubertin von Anfang an wichtig als rituelle Einkleidung der „Olympischen Religion“, aber sie erreichte ihre prachtvolle Entfaltung erst in Berlin 1936 – mit Eröffnungs- und Abschlusszeremonie, Fackellauf und eingebauten Fest- und Thingspielen (Eichberg 1977).

Das Spiel erscheint bei alledem als eine für Vorführung und Anschauung gestaltete Fiktion und – ebenso wie das Theater- und Schauspiel – im Singular, also als *play* oder *display* und nicht als *game*. Insofern steht das Olympische Schauspiel auch weniger in der Tradition des Sports als vielmehr in der Tradition gymnastischer Massenspiele – und faschistischer Masseninszenierungen (Eichberg 1977). So hatte der dänische Gymnastikführer Niels Bukh 1936 bei den Olympischen Spielen mit seinen disziplinierten Massenornamenten einen großen Auftritt, der dazu führte, dass er im gleichen Jahr zum Reichsparteitag der NSDAP eingeladen wurde.

### 3.2. Wettspiele als Kern des Olympischen – *games*

Den Kern der Olympischen Spiele machen hingegen die sportlichen Wettkämpfe aus – Laufen, Springen, Kampfsport, Ballspiele etc. Bei diesen Wettkämpfen handelt es sich nicht um *play*, sondern um Wettspiele oder Kampfspiele im Sinne der *games*.

Diese Olympischen Sportwettkämpfe balancieren auf der Grenze zwischen Spiel (als *game*) einerseits und Arbeit und Produktion andererseits. Denn hier geht es um die Herstellung von Resultaten, um das Produzieren von Leistungen in Zentimetern, Gramm, Sekunden und Punk-

ten. Wenn man Spiel als prozessorientiert der ergebnisorientierten Arbeit gegenüberstellt (Møller 2012), wäre hier also eher von Olympischer Arbeit zu sprechen. Nur gegenüber der Arbeit, nicht gegenüber dem Spiel kann man z.B. in einen Streik treten, so wie professionelle Hochleistungssportler ihn angedroht haben unter der Parole: „We are the game!“ (Donnelly 2012) Jedenfalls aber hat man es bei alledem nicht mit *Olympic play* und nicht mit „Olympischem Spiel“ im Sinne des zeremoniellen Schauspiels zu tun.

Die *Olympic Games* knüpften hingegen an jene Spiele an, die unter dem Namen *popular games* laufen. Dazu gehören vor allem die schottischen *Highland Games*, die seit Jahrhunderten leicht- und schwerathletische Wettkämpfe in einem Volksfest mit Musik und Tanz verbinden. Die *Highland Games* gaben in anderen keltischen Bereichen und besonders in der Diaspora den Anstoß zu *Celtic Games* und in Nordamerika zu *Caledonian Games*, die als frühe Leichtathletikfeste Vorläufer der Coubertinschen Olympischen Spiele waren (Redmond 1971). Im äußeren Norden entsprechen dem die *Inuit Games* der Eskimovölker.

Auch diese verschiedenen Spiele unterliegen teilweise Sportifizierungsprozessen. Jedenfalls fallen sie nicht unter den Begriff von *play*, sondern unter *games*. Andererseits stehen sie der volklich-karnevalistischen Lachkultur näher als der Olympische Sport.

### 3.3. Olympische Spiel-Rhetorik

In der Rhetorik des Olympismus nimmt der Begriff des Spiels und der Spiele eine zentrale Rolle ein. Dabei geraten allerdings die Unterschiede zwischen *play* und *games* leicht aus dem Blickfeld. Der Olympische Spielbegriff bezieht sich gern universalisierend auf die rituellen Spiele des antiken Griechenland, auf Kinderspiele, alte Volksspiele und die Spiele indigener Völker. Dieser Zusammenhang ist von einer Positivität geprägt, die zwar breit akzeptiert wird, gemessen an der Komplexität des Spielbegriffs jedoch oberflächlich bleibt. Er eignet sich für eine Festrhetorik, die sich mit jubilatorische Bezügen auf Friedrich Schiller, Johan Huizinga, Hans-Georg Gadamer etc. schmückt, nicht aber für eine tiefere Analyse. Auch hat man die Leichtfertigkeit kritisiert, mit der der antike Begriff des *agon* – der nicht zuletzt Kampf und Krieg bedeutet – als Spiel übersetzt wurde (Lämmer 1996).

#### Auf sprachliche Nuancen achten

Bei den hier beobachteten Differenzierungen des (Olympischen) Spielbegriffs – Schauspiel,

Wettspiele, Spiel-Rhetorik, Kinderspiel... – greifen inhaltliche und grammatische Aspekte ineinander, deren tiefere Bedeutung noch zu klären sind. Dazu gehört das Verhältnis von Verb und Substantiv. Man spielt (*one plays*), aber *one does not game*. Man kann, wie gesagt, *play the game*, aber nicht *game the play*. Wenn man im Gerundium von *gaming* spricht, so geht es um Geld, *gambling*.

Außerdem fiel bereits das Verhältnis von Einzahl und Mehrzahl ins Auge. Olympische Spiele sind etwas strukturell – und nicht nur quantitativ – anderes als das Olympische Spiel. Wenn von den Olympischen Spielen im Plural die Rede ist, spricht man nicht von „Olympischem Spiel“ im Singular, weder mit Bezug auf das Schauspiel noch auf das kindliche Spielen.

Eine andere Form der Substantivierung ist „das Spielen“. Auch das wird nicht in Bezug auf den Olympischen Sport angewandt. Es gibt kein „Olympisches Spielen“.

Und wer ist der Aktive im Spiel? Obwohl man auf Deutsch gut von Spielern oder Spielenden sprechen kann, spricht man nicht von „Olympischen Spielenden“ oder vom *Olympic player*. Und auch nicht von Olympischen Spielern, die an den *gamer* oder *gambler* erinnern würden. Auf Dänisch gibt es als Aktivform den *spiller*, nicht aber den „*leger*“ (das Kind wäre *den legende*) – und weder das eine noch das andere wendet man auf die *Olympiske Lege* an.

Eine weitere Differenzierung tut sich auf zwischen dem Lokalen und dem Nationalen oder Globalen. Mit *play* assoziiert man in der Regel lokale Spiele und lokales Spielen. Sobald Spiele auf der nationalen oder globalen Ebene erscheinen, spricht man von *games*. In dieser Beziehung sind jedoch die *Olympiske Lege* auf Dänisch eine Ausnahme.

Und nicht zuletzt ist Spiel nicht nur so positiv, wie der pädagogische Idealismus (und mit ihm der Olympismus) es sieht. Zum Spiel gehören auch riskante Spiele wie S-Bahn-Surfing, mit denen man sich selbst gefährdet, und Spiele, mit denen der Spieler andere bedroht – bis hin zum „spielerischen“ Krieg. Hier hat man es mit dark games zu tun, mit schmutzigem, blutigem und bösem Spiel (Schechner 1988, Sutton-Smith 1997).

Wie auch immer man diese Nuancen deuten mag – Etymologie hat Bedeutung. Es gibt Sinn, auf die Sprache zu hören, das aber erfordert: Auf die Sprachen (im Plural) zu hören. Sprachen sind anonyme Kultursubjekte. Und Worte mit ihren historisch gewachsenen Konnotationen und Untertönen sind Ausdruck von Tiefenkultur. Was die Sprache sagt, ist nicht immer klar, lässt sich aber oft in Widersprüchen erfassen.



#### 4. Drei Phänomenologien des Spiels

Die Frage danach, was das Spiel sei, führt also über den linguistischen Weg zu einer Vielfalt von Bedeutungen. Aber auch in einem anderen, anthropologischen Sinne ist die Phänomenologie des Spiels nicht eine einzige, obwohl verschiedene philosophische Versuche diesen Eindruck erweckt haben. Bei genauerer Betrachtung enthüllen sich drei unterschiedliche Phänomenologien, die in einer dialektischen Beziehung miteinander stehen. Sie lassen sich zuspitzen als monistisch (alles sei Spiel), dichotomisch (Spiel sei das Andere) und differentiell (die vielen Spielweisen).

*These: Alles ist Spiel.* Johan Huizinga (1938) sah alle Kultur im Spiel wurzeln. Und in der Tat, alles menschliche Leben kann als Spiel beschrieben werden. Menschen spielen Rollenspiele – das gilt als Gegenstand der Soziologie (Erving Goffman). Psychologie hat man als "Spiele der Erwachsenen" definiert (Eric Berne). Sprache sei ein Spiel mit Worten und grammatischen Mustern, sagt die Linguistik. Wahlkämpfe sind Spiel – das ist ein Kern der Demokratie. Sogar Krieg war (nach Huizinga) im Mittelalter ein Spiel und kann auch heute als Spiel beschrieben werden, als *dark game*. All das macht zusammen das Bild einer monistischen Phänomenologie des Spiels aus.

*Antithese: Spiel ist das Andere.* Im Gegensatz zum umfassenden Spielbegriff beschreiben Spielforscher oft Verfall, Verlust und Verschwinden des Spiels. Das Spielelement ging im modernen Sport verloren, meinte Huizinga und mit ihm die klassische Kulturkritik. Der moderne Erwachsene spiele nicht mehr. Wir finden, so heißt es, das Spiel nur noch bei Kindern und exotischen "Naturvölkern". Dem „Zurück zur Natur“ als dem Zurück zum Anderen entspricht das Zurück zum Spiel. Hier stellt man also Spiel gegen Nicht-Spiel und bildet so eine dichotomische Phänomenologie.

*Drittens: Es gibt unterschiedliche Weisen des Spiels.* Jenseits von monistischen und dichotomischen Ansätzen kann man beobachten, dass Spiel immer Vielfalt ist, Diversität und Unterschied. Das sahen wir bereits in der Beziehung zwischen *play* und *game*, zwischen *paidia* und *ludus*. Caillois (1958) beschrieb außerdem

das klassische Panorama von Agon (Kampf und Wettkampf), Alea (Glücksspiel), Mimikry (Verkleidung, Rollenspiel, Maskierung) und Ilinx (Rausch). Der frühe Sutton-Smith versuchte es mit der Differenzierung von Geschicklichkeits-, Glücks- und Strategiespielen. Man kann auch den Unterschied zwischen dem Alleine-Spiel und dem Zusammen-Spiel zum Ausgangspunkt nehmen (Parlebas 1998). Oder man kann das Spiel um Perfektion, wie es den Olympischen Sport beherrscht, der Inszenierung des imperfekten, grotesken Menschen gegenüberstellen, dem Karneval (Eichberg 2010). In der dänischen Soziologie arbeitet man außerdem mit der Differenzierung des modernen Bewegungsspiels zwischen Leistung (Sport), Disziplin (Gymnastik-Tradition), und Begegnung (Fest) – der Trialektik des Sports. Wie auch immer, hier geht es um eine differentielle Phänomenologie des Spiels.

#### 5. Das Spiel zwischen Fragen und Antworten

Eine solchermaßen differentielle Perspektive mag schließlich auf Unterschiede der Kommunikation im Spiel hinführen, auf das Fragen und Antworten. Zum einen ist da das menschliche Bedürfnis zu fragen, sich zu wundern und spielerische Neugier zu entwickeln (Lin Yutang 1937). Hier scheint der Ort des Spiels als *play* zu sein. Zum anderen streben Menschen danach, klare Antworten zu finden – das ist der Ort von Arbeit und Wissenschaft. Irgendwo dazwischen befinden sich die *games*.

Frage und Antwort sind jedoch nicht nur verschieden, sie wirken auch auf komplexe Weise zusammen. Es gibt keine gute Antwort ohne eine kluge Frage. Haben wir etwas festgestellt, machen wir es durch Fragen wieder fließend. Feststellen und fließend machen – der Unterschied ist nicht zuletzt körperlich, denn in der Frage hebt sich die Stimme, und diese Hebung kann jedes Statement wieder fraglich machen. Unsere Schreibweise bringt das zum Ausdruck: Das Punktum kennzeichnet die Feststellung, das Resultat – und das Fragezeichen das Spiel?

Von daher lassen sich die Beziehungen zwischen den Olympischen Spielen und dem Spielen neu ergründen. Es gibt eine „soziale Frage“, und es gibt „Olympische Resultate“ – aber gibt es eine Olympische Frage oder wenn nicht: warum nicht? Ist der Olympische Wettkampf so sehr auf die Resultate fixiert, dass er letztlich ein Arbeitsprozess ist – und vielleicht darum kein Olympisches Spiel? Beim Mundziehen ist nichts fest-zustellen, vielleicht ist es daher nicht sportifizierbar. Und wo ist das Lachen im Olympischen Sport?

## Literatur

- Bachtin, Michail 1987: *Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur*. Frankfurt/Main: Suhrkamp. Zuerst Moskau 1965
- Caillois, Roger 1966: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. München: Langen-Müller. Zuerst Paris 1958
- Digel, Helmut & Peter Fornoff 1989: *Sport in der Entwicklungs-zusammenarbeit*. Köln: Weltforum
- Donnelly, Peter 2012: „What if the players controlled the game...?“ Keynote in the 3<sup>rd</sup> International Conference of Taiwan Society of Sport Sociology, Taipei
- Eichberg, Henning 1977: *Massenspiele*. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-Holzboog
- Eichberg, Henning 2010: *Bodily Democracy. Towards a Philosophy of Sport for All*. London: Routledge
- Hansen, Jørn 1993: *„Fagenes Fest‘. Working-class culture and sport.*“ In: Knut Dietrich & Henning Eichberg (Hrsg.): *Körpersprache. Über Identität und Konflikt*. Frankfurt/Main: Afra, 97-129
- Huizinga, Johan 1956: *Homo ludens*. Hamburg: Rowohlt. Zuerst Haarlem 1938
- Keewatin Inuit Associations, 1989: *Inuit Games*. Department of Education, Regional Resource Center, Government of N.W.T. Rankin Inlet
- Lämmer, Manfred 1996: *„Hier irrte Huizinga. Zum Begriff des Spiels in der griechischen Antike.*“ In: Gertrud Pfister, Toni Niewerth & Gerd Steins (Hrsg.): *Spiele der Welt im Spannungsfeld von Tradition und Moderne*. Sankt Augustin: Academia, 34-39
- Lin Yutang 1937: *The Importance of Living*. Reynal & Hitchcock
- Møller, Jørn 2010: *Med leg skal land bygges*. Gerlev: Bavnepanke
- Parlebas, Pierre 1998: *Jeux, sports et sociétés*. Lexique de praxéologie motrice. Paris : INSEP
- Schechner, Richard 1988: *„Playing.*“ In: *Play and Culture*, 1: 3-19
- Sutton-Smith 1997: *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass. & London: Harvard University Press
- Redmond, Gerald 1971: *The Caledonian Games in 19<sup>th</sup>-Century America*. Cranbury/N.J.
- Thisted, Kirsten 1997: *Jens Kreutzmann. Fortællinger og akvareller*. Nuuk: Atuakkiorfik