

„Und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“¹

„Spielerische“ Aspekte ethischen Denkens

von Kerstin Schlögl-Fliert und Alexander Fliert

Moral lässt sich nicht auf die Einhaltung von Normen reduzieren. So wie bei einem Spiel Regeln den Raum für Kreativität, Entwicklung und planerisches Denken eröffnen, so vollzieht sich Moral in Freiheitsräumen, die durch Normen abgesteckt werden. Klassische moraltheologische Denkfiguren wie die existenzethische oder die tugendethische Perspektive zeugen davon. Der Artikel knüpft an diese Denkfiguren an und zeigt dadurch, dass auch ethisches Denken und moralisches Handeln auf „spielerische“ Momente nicht verzichten kann.

Ethische Fragestellungen sind heute für viele Menschen eine große Herausforderung: In einer sich immer stärker ausdifferenzierenden Gesellschaft scheint es kaum noch möglich, klare ethische Maßstäbe zu erkennen. Die Selbstverständlichkeit allgemeiner verbindlicher Normen verschwindet zusehends. Und auch die Einhaltung der ethischen Maßstäbe, die einsichtig und notwendig erscheinen, ist bei vielen Menschen nicht konsequent: Während sie von den Mitmenschen eingefordert werden, finden sich oft „Entschuldigungen“, warum man selbst eigentlich gar nicht davon betroffen ist oder wenigstens Ausnahmen beanspruchen kann. Letztlich kann der Eindruck entstehen, dass wenigstens für sich selbst „alles erlaubt ist“.

In Kombination mit einer wachsenden subkulturellen Wertepluralität bzw. Werteneutralität entsteht so nicht selten eine ethische Orientierungslosigkeit, die entweder der Ethik gegenüber müde macht oder – im extremsten Fall – in einer resignativen Haltung gegenüber ethischem Denken mündet („Moral ist überflüssig!“).

Die Akzeptanz und der Umgang mit moralischen Normen und Regeln ist heute also für viele Menschen alles andere als selbstverständlich. Im Bereich des Spielens, das heute in Form von Gesellschaftsspielen wieder „in“ ist, stellen Regeln und Vorschriften dagegen einen „natürlichen“ und überschaubaren Teil des Gesamtkonzepts dar und sind entsprechend selbstverständlich. Im Folgenden soll deshalb das Phänomen des Spielens in den Blick genommen und auf analoge Strukturen zum moralischen Verhalten des Menschen untersucht werden. Es zeigt sich, dass sowohl moralisches Verhalten als auch ethische Reflexion „spielerische“ Elemente beinhalten.

¹ F. Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, in: F. Schiller, Sämtliche Werke, Bd. 5: Erzählungen, Theoretische Schriften, hgg. v. W. Riedel, München – Wien 2004, 15. Brief, 618.

Spiele ist „in“!

Nicht nur die mediale Unterhaltungsindustrie bietet mit einer wahren Flut an Spielen für Computer und Spielekonsolen eine nahezu unerschöpfliche Quelle für individuelles und vernetztes „Zocken“. Auch die klassische Form der Brett- und Kartenspiele erlebt in Deutschland eine ungeahnte Blüte: So wurden allein auf der Spielemesse 2008 in Essen gut 500 neue Spiele bzw. Fortsetzungen vorgestellt, knapp 150.000 Besucher wurden in vier Tagen gezählt. Neben Klassikern wie beispielsweise „Monopoly“ oder „Die Siedler von Catan“ werden immer neue Spielideen entwickelt und umgesetzt. Einige Spiele integrieren Zufallskomponenten (z.B. durch Würfel oder Karten), andere hängen allein von der individuellen Planung der Spieler ab (z.B. Schach). Viele Spiele kombinieren Elemente aus beiden Bereichen. Neben „klassischen“ Genres wie Aufbauspielen, Wirtschaftssimulationen oder Partyspielen gibt es inzwischen auch Spiele, die nicht als Wettstreit konzipiert sind, sondern kooperativ gespielt werden. Man sieht: Dem Spielen sind keine Grenzen gesetzt.

Auffällig ist, dass sich viele Spiele nicht nur an Kinder und Jugendliche wenden, sondern auch erwachsene Personen ansprechen. So hat sich beispielsweise die Kategorie des „Familienspiels“ herausgebildet. Zahlreiche Spiele richten sich durch ihren hohen taktischen und strategischen Anspruch und ihre relativ lange Spieldauer dezidiert an Erwachsene.

Spiele scheint also durch verschiedene Generationen und Altersstrukturen hindurch im Trend zu liegen. So ist es nicht verwunderlich, dass der Theologe Ansgar Kreuzer in seinem Artikel „Die neue Lust am Spielen“ betont: Spielen stellt „eine durchaus repräsentative Handlungsform für die postmoderne Kultur, der Spieler ihren repräsentativen Typus“² dar. Die Rede vom „Homo ludens“³ scheint also durchaus angebracht.

Regeln, Regeln, Regeln ...

Spiele ist angesiedelt in der „Spannung von erlebter Zufälligkeit im Detail und gewußter Regelhaftigkeit im ganzen“⁴. Neben dem Spielmaterial macht die Spielanleitung einen wesentlichen Teil für Brett- und Kartenspiele aus: Hier wird das Ziel des Spiels dargestellt, d.h. in ihr wird ersichtlich, wie lange gespielt, welche Siegesbedingungen vorgegeben sind usw. Die Anleitung umfasst auch die Spielregeln, nach denen das Spiel abläuft. Auch wenn anspruchsvolle Spiele durchaus umfangreiche Spielanleitungen aufweisen können, handelt es sich normalerweise um einen überschaubaren und für alle verständlichen Satz an Regeln. Dieser muss nachvollzogen werden, um zu erkennen, welche Züge erlaubt sind und welche nicht durchgeführt werden dürfen. Sie stellen also eine Matrix für die Aktionsmöglichkeiten innerhalb des Spiels dar und eröffnen verschiedene Mög-

² A. Kreuzer, Die neue Lust am Spielen. Soziologischer Sinn, ethischer Wert und theologisches Potential einer Handlungsform, in: StZ 225 (2007) 483–494: 491.

³ J. Huizinga. Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur. Amsterdam 1940.

⁴ K. Hilpert, Art. Spiel. II. Theologisch-ethisch, in: LThK³ 9 (1999) 840f.: 840.

lichkeiten. Spielzüge kreativ zu gestalten und Strategien zu entwickeln: „Jedes Spiel hat seine eigenen Konventionen: jedes bildet eine gesonderte ‚Sinnprovinz‘ – ein kleines Universum für sich, abgeschlossen und unabhängig.“⁵ Nur wer diese Rahmenbedingungen kennt und versteht, kann sich darauf einlassen und sinnvoll am Spiel teilnehmen (wobei Spielerfahrung sicher von Vorteil ist). Dabei zeichnen sich „gute“ Spiele gerade dadurch aus, trotz präziser und verständlicher Regeln Platz für Kreativität zu lassen und den Spielern Entscheidungsfreiheiten für eine Fülle verschiedener Spielzüge zu eröffnen. Trotz klarer Regeln können gute Spiele also mit jeder Partie einen neuen Verlauf nehmen und zu ganz neuen Entwicklungen anregen.

Spiele sollen unterhalten und Spaß machen: Gespielt wird normalerweise ohne einen Zweck, der über das Spiel hinausweist (Ausnahmen bilden z.B. Wetteinsätze). „Das Spiel ist ... als eine solche Handlung zu verstehen, bei der die Intention, die bei der Handlung verfolgt wird, in der Handlung selbst liegt. Die Intention des Spielenden liegt somit im Ankommen und Verweilen im Spielgeschehen selbst, weil dieses Ankommen und Verweilen im Spielgeschehen als lustvoll erlebt wird.“⁶ Spielen ist also im „Miteinander von Selbstzweck und Kreativität“⁷ angesiedelt.

Trotz aller Zweckfreiheit bieten Brett- und Kartenspiele aber die Möglichkeit für „unmoralisches“ Verhalten: Dies geschieht offensichtlich dort, wo sich jemand für seine Mitspieler verdeckt über bestimmte Spielregeln hinwegsetzt, um sich einen individuellen Vorteil zu verschaffen. In diesem Sinne gilt beispielsweise Spielsteine unbemerkt zu versetzen oder unerlaubte Spielzüge durchzuführen als „Schummeln“. Daneben gibt es auch ein Verhalten, das viele Spieler als unmoralisch empfinden, obwohl keine Spielregel im Wortsinn verletzt wird. Wird z.B. immer der Schwächste geschlagen oder abkassiert oder wird ein bestimmter Spieler unabhängig vom aktuellen Spielstand vom „Handeln“ ausgegrenzt, so läuft dies für viele der eigentlichen Zielperspektive des Spielens entgegen.

Letztlich hängt das Spielverhalten wesentlich davon ab, mit welchem Ziel jemand spielt: Geht es darum, um jeden Preis zu gewinnen oder darum, eine unterhaltsame Zeit zu verbringen? Legt ein Spieler das Augenmerk darauf, interessante Spielzüge durchzudenken und neue Strategien auszuprobieren oder darauf, um jeden Preis einen anderen Spieler in seiner Spielentwicklung zu stören? Es wird deutlich, dass das Verhalten des einzelnen Spielers nicht nur durch die Spielregeln vorgegeben wird, sondern wesentlich von der eigenen Zielperspektive beim Spielen geprägt ist.

Das Spielerische in der Moral

Moral und Ethik sind auf einer völlig anderen Ebene angesiedelt als Gesellschaftsspiele. Sie weisen über den aktuellen Augenblick hinaus, haben Konsequenzen in der Zukunft und beziehen sich immer auf das Gute an sich. Dennoch fallen trotz mancher Unterschie-

⁵ Z. *Baumann*, *Flaneure, Spieler und Touristen. Essays zu postmodernen Lebensformen*, Hamburg 1997, 161.

⁶ *M. Roth*, *Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zur Lust an der Schöpfung und der Freude am Spiel*, Leipzig 2002, 22.

⁷ *K. Hilpert*, *Spiel* (Anm. 4), 840.

de wenigstens zwei Parallelen auf, die moralisches Handeln im Alltag mit spielerischem Verhalten in Beziehung setzen können: Zum einen eröffnen Regeln („Normen“) auch im moralischen Handeln Entscheidungsspielräume. Zum anderen müssen diese Freiräume in der Moral ebenfalls gestaltet werden. Diese beiden Gedanken seien im Folgenden knapp entfaltet.

Mehr als nur Regeln – die existenzialethische Perspektive

Moralisches Handeln ist von Regeln bzw. Normen geprägt. Viele moraltheologische Entwürfe haben gerade diesen Aspekt betont: Demnach bestünde der Sinn ethischen Reflektierens vor allem in einer Entfaltung und Ausdifferenzierung möglichst exakter Normen (so beispielsweise in der Scholastik) bzw. in einer Konzentration auf normative Aspekte.⁸ Inzwischen wird jedoch deutlich betont, dass eine solche Herangehensweise letztlich eine Verkürzung ethischen Denkens darstellt. Die Philosophin Annemarie Pieper z.B. greift die Parallele zum Spiel auf und betont, dass sich jede ethische und moralische Theorie (sowie ihre Anwendungspraxis) dadurch auszeichnen muss, im konkreten ethischen Handeln zwischen „Freiheit“ und „Bindung an Regeln“ vermitteln zu können.⁹ Emotionen, Motivationen oder Haltungen können im Rahmen einer rein normativen Ethik kaum reflektiert werden, obwohl sie ethisch durchaus relevant sind. Die moralische Qualität menschlichen Handelns besteht nicht einfach im Pflichtbewusstsein, wie Eberhard Schockenhoff betont: „Wenn die entsprechenden Handlungsweisen *nur* aus Pflicht geschehen und dieses Motiv an die Stelle von Wohlwollen, Mitgefühl oder Zuneigung tritt, ermangeln sie der entscheidenden Vollkommenheit, um deretwillen sie unsere moralische Billigung finden.“¹⁰

Moralische Normen können menschliches Verhalten also nicht einfach festlegen. Sie stecken zwar Grenzen ab, indem sie Mindestbedingungen moralischen Handelns benennen. Sie geben jedoch keine Auskunft darüber, wie der einzelne Mensch in diesen abgesteckten Räumen seine nur ihn angehende, einmalige sittliche Verpflichtung wahrnehmen und positiv gestalten kann.¹¹ Karl Rahner lieferte in seinen Überlegungen zu einer „formalen Existenzialethik“ einen entsprechenden Ansatzpunkt. Er betont die unververtretbare Verantwortung des Einzelnen, die in der Würde jedes Menschen vor Gott begründet ist.¹² Die Erfahrung der Unmittelbarkeit der Liebe Gottes (von Rahner auch als „Trost ohne vorhergehende Ursache“¹³ bezeichnet) kann den Glaubenden offen machen für eine „subjektive Erfahrung personaler und persönlicher Identität“¹⁴ und damit auch für eine asymp-

⁸ So beispielsweise B. Schüller, Die Begründung sittlicher Urteile. Typen ethischer Argumentation in der Moraltheologie. Düsseldorf 31987.

⁹ Vgl. A. Pieper, Einführung in die Ethik, Tübingen – Basel 52003, 31f.

¹⁰ E. Schockenhoff, Grundlegung der Ethik. Ein theologischer Entwurf, Freiburg i.Br. 2007, 75.

¹¹ Vgl. B. Fraling, Existenzialethik – spirituelle Mitte der Moraltheologie, in: GuL 70 (1997) 12–27: 16.

¹² Vgl. K. Rahner, Über die Frage einer formalen Existenzialethik, in: Ders., Schriften zur Theologie. Bd. 2, Einsiedeln – Zürich – Köln 71964, 227–246.

¹³ Ders., Das Dynamische in der Kirche (QD 5), Freiburg 1958, 117.

¹⁴ W. Hartmann, Existenziale Verantwortungsethik. Eine moraltheologische Denkform als Ansatz in den theologisch-ethischen Entwürfen von Karl Rahner und Dietrich Bonhoeffer (Studien der Moraltheologie 31), Münster 2005, 20.

totische Annäherung an das, was Gott eigentlich will. Somit eröffnet sich eine existenzielle Tiefe des moralischen Anspruchs, die über jedes Normensystem hinausgeht. „Aus dem existenziellen unmittelbaren Bezogensein auf Gott ergibt sich für das ethische Subjekt eine existenzielle Handlungsmotivation, die in den allgemeinen Prinzipien nicht ausgesagt werden kann.“¹⁵ Rahner betont ausdrücklich, dass dies nicht Beliebigkeit bedeutet oder im fundamentalistischen Sinne als eine Privatoffenbarung missverstanden werden darf, die eigenes Verhalten gegenüber rationaler Kritik oder normativen Überlegungen abschotten würde.¹⁶ Je neu zu bedenken ist jedoch, wie eine prinzipielle Norm auf den individuellen Anspruch der konkreten Situation heruntergebrochen werden kann.

In diesem Denken spiegelt sich eine „organische Verbindung von christlicher Spiritualität und theologischer Ethik“¹⁷ wider. Der Gewinn eines solchen Ansatzes liegt darin, eine positive Begründung des moralischen Anspruches aufzeigen zu können und die moralische Verantwortung als „Erfahrung einer Authentizität, eines inneren Friedens und einer Stimmigkeit, die ... aus dem persönlichen Gespräch mit Gott geschenkt wird“¹⁸ zu deuten, ohne dabei einer bloßen Situationsethik zu verfallen.

Regeln eröffnen also – im Spiel genauso wie in der Moral – einen Handlungsspielraum und fordern immer wieder dazu heraus, Entscheidungen zu überdenken und neue Wege („Spielzüge“) auszuprobieren. Damit ist allerdings noch nicht garantiert, dass dies in einer moralisch wertvollen Weise geschieht. Schließlich kann – beim Spielen wird dies deutlich – sich auch derjenige „unmoralisch“ verhalten, der vorgegebene Regeln penibel einhält. Deshalb bedarf es einer weiterführenden Perspektive.

Kreativität und Zielorientierung – die tugendethische Perspektive

In der Herausforderung, die von Regeln bzw. Normen eröffneten Freiräume zu gestalten, scheint eine zweite Parallele zwischen moralischem und spielerischem Verhalten auf: Es bedarf der Orientierungshilfen bzw. Verhaltensleitlinien. Im Rahmen des Spiels nimmt oft eine verfolgte Strategie diese Funktion ein: Sie hilft, Entscheidungen zu treffen und Erfolg versprechende Aktionen durchzuführen. Im Bereich der Moral gelangt man hier zu den Tugenden. Damit ist mehr gemeint als bloß strategisches Verhalten: Otmar Höffe charakterisiert sie als „durch fortgesetzte Übung erworbene Lebenshaltungen: die Disposition (*Charakter*) der emotionalen u. kognitiven Fähigkeiten u. Kräfte, das sittlich Gute zu verfolgen, so daß es weder aus Zufall noch aus Gewohnheit oder sozialem Zwang, sondern aus Freiheit, gleichwohl mit einer gewissen Notwendigkeit, nämlich aus dem Können und der (Ich-)Stärke einer sittlich gebildeten Persönlichkeit heraus geschieht.“¹⁹

In dieser Definition Höffes fallen wenigstens drei Analogien zwischen Tugenden und Spielstrategien auf:

¹⁵ Ebd., 287.

¹⁶ So betont K. Rahner (Frage [Anm. 12], 233): „Es kann kein im konkreten Fall, in der Einzelsituation konkret Gesolltes oder Erlaubtes geben, das außerhalb dieser allgemeinen Normen liegen könnte, und insofern ist jedes konkret Gesollte auch die Realisation der allgemeinen Normen.“

¹⁷ J. Brantl, Entscheidung durch Unterscheidung, Existenzialethik als inneres Moment (Studien der Moraltheologie 37), Münster 2007, 110.

¹⁸ J. Römelt, Christliche Ethik in moderner Gesellschaft. I. Grundlagen, Freiburg 2008, 159.

¹⁹ O. Höffe, Art. Tugend, in: Ders. (Hg.), Lexikon der Ethik, München 2002, 267–270: 267f.

1. Beide hängen wesentlich von der jeweiligen Zielsetzung ab und somit von der Frage: Was will ich erreichen? Während sich dies im Spiel normalerweise auf das Gewinnen bezieht, sind Tugenden immer auf das moralisch Gute ausgerichtet. Darin finden sie ihren Zielpunkt und zugleich ihre Orientierungsquelle. Dabei verbleiben Tugenden nicht einfach auf der Ebene der inneren Einstellung, sondern müssen sich im konkreten Handeln zeigen.²⁰ Sie befähigen also das sittliche Subjekt dazu, das Gute auch im konkreten Tun umzusetzen. „Wenn man unter der Idee des Glücks nicht nur ein ungeordnetes Aggregat subjektiver Befriedigungszustände, sondern ein nach den Maßstäben der Vernunft geordnetes Leben versteht, in dem das Streben des Menschen zur Erfüllung gelangt, könnten die Tugenden auch als Grundformen geglühten Menschseins oder – noch knapper – als Wege des Glücks bezeichnet werden.“²¹ Da sich Glück jedoch nicht erzwingen lässt, darf man Tugenden nicht als Instrumente missverstehen, sondern – analog zur Strategie beim Spiel – eher als Wegmarkierungen, die den Weg leiten, ohne ihn zu determinieren.²²

2. „Übung macht den Meister!“ Dies ist bei Spielen offensichtlich: Wer Erfahrung bei einem Spiel hat, der tut sich leichter, den aktuellen Spielstand zu analysieren, die optimalen Spielzüge herauszufinden und die erfolgreichsten Aktionen durchzuführen. Ähnliches gilt auch für Tugenden als durch fortgesetzte Übung erworbene Lebenshaltungen: Bereits Aristoteles hat darauf hingewiesen, dass es der Gewöhnung bedarf, um Tugenden als Disposition zur Leichtigkeit des moralischen Könnens auszubilden.²³ Dabei ist jedoch zu betonen, dass sich Tugenden gerade nicht auf mechanisches Wiederholen bzw. auf festgelegte Verhaltensweisen reduzieren lassen, sondern den Freiheitscharakter des Handelns betonen: Sie determinieren menschliches Verhalten nicht, sondern leiten es. Dies zeigt sich vor allem darin, dass sich das Moment der Beständigkeit auch auf moralisch unbekanntes Gebiet ausdehnen kann. In diesem Sinne ermöglichen Tugenden eine „spontane, gleichsam instinktgeleitete Verhaltenssicherheit“²⁴. Entsprechend wird deutlich, dass sich Tugenden (wie auch Spielstrategien) nicht nur auf (Einzel-)Entscheidungen beziehen, sondern auf die Konstanz des guten Verhaltens.

3. Beide – Spielstrategien und moralische Tugenden – beinhalten ein dynamisches Moment und sind für Entwicklungen offen. Zum einen müssen sich auch Tugenden weiterentwickeln und wachsen. Zum anderen eröffnen sie (Frei-)Raum für die gesamte Persönlichkeit: Motivationen, Einstellungen, Befähigungen und Entfaltungsmöglichkeiten des einzelnen Menschen finden darin ihren Platz. So beinhalten Tugenden einen individuellen und kreativen Charakter, der sie – in Anlehnung an den aristotelischen Tugendbegriff – als angemessene Mitte zwischen zwei Extremen ausweist. Im besten Fall führen sie so auch zu sittlichem Wachstum und Reife einer tugendhaften Person.

²⁰ Vgl. J. Keenan, Die erworbenen Tugenden als richtige (nicht gute) Lebensführung: Ein genauerer Ausdruck ethischer Beschreibung, in: F. Furger (Hg.), Ethische Theorie praktisch. Der fundamental-moraltheologische Ansatz in sozialetischer Entfaltung (SICSW 23), Münster 1991, 19–35.

²¹ Schockenhoff, Grundlegung der Ethik (Anm. 10), 64.

²² K. Schlögl-Fliert, Das Glück – Literarische Sensorien und theologisch-ethische Reaktionen. Eine historisch-systematische Annäherung an das Thema des Glücks (Studien der Moraltheologie 36), Münster 2007, 165.

²³ Vgl. J.-P. Wils, Art. Tugend, in: M. Düwell; C. Hüenthal; M. Werner (Hg.), Handbuch Ethik, Stuttgart – Weimar 2002, 513–517: 513.

²⁴ K. Demmer, Fundamentale Theologie des Ethischen (StHE 82), Freiburg i.Ue. – Freiburg i.Br. 1999, 257.

Resümee

Die hier angedeuteten „spielerischen“ Momente ethischen Denkens bringen gegenüber einer reinen Normenethik eine Horizonterweiterung mit sich, die den Mensch als moralisches Subjekt stärker in den Fokus rückt: Als sittliches Subjekt ist der Mensch nicht einfach ein Erfüller von ihm auferlegten Normen und Prinzipien, sondern als ganze Persönlichkeit selbst Agierender und Handelnder. In diesem Sinn übernimmt er als von Gott angerufene (und nicht nur von Gott unterwiesene!) Person für die eigenen moralischen „Spielzüge“ Verantwortung. In diesem Sinn wird auch deutlich, dass jeder Mensch in eine moralische Entwicklung eingebunden ist, innerhalb derer er in seiner sittlichen Reife wachsen und aufblühen kann und selbst Gestaltungsspielräume wahrnimmt. Alle Dimensionen des Menschen können in diesen „spielerischen“ Prozess einfließen.

Der Mensch *„ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt.“* Tatsächlich trifft diese Aussage Friedrich Schillers auch einen Kern moraltheologischen Denkens.

Morality is not to be narrowed down to observing rules. As rules in a game disclose space for creativity, development and systematic thinking, so morality is realized in rooms of liberty, which are defined by rules. Classic moral theological thought patterns as the existential ethical or virtue ethical perspective display this. The article ties in with those thought patterns and thus demonstrates that ethical thinking and moral acting cannot do without “playful” elements.