

Bildungsperioden unterscheide und dabei ungünstig absteche. Es wäre leicht zu zeigen, daß auch die Gemeinschaft früherer Zeiten sich in mancher Hinsicht nicht als ein mündiges Wesen zu betragen pflegte. Doch es besteht allem Anschein nach ein Unterschied zwischen Torheit von ehedem und Kinderei von heute.

In ursprünglichen Kulturphasen vollzieht sich ein großer Teil des Gemeinschaftslebens in Spielform, das heißt in einer für bestimmte Zeiten vorgeschriebenen Beschränkung des menschlichen Verhaltens nach freiwillig anerkannten Normen, und in einer schlüssigen und geschlossenen Form. Eine stilisierte Ausführung tritt zeitweise an die Stelle des unmittelbaren Strebens nach Nutzen oder Befriedigung. Ist das Spiel heilig, dann wird die Tätigkeit *Kult* oder *Ritus*. Auch wenn es blutige Riten oder Wettkämpfe sind, die Handlung bleibt nichtsdestoweniger Spiel. Sie geschieht in einem zeitlich und örtlich abgegrenzten Spielraum: geweihter Ort, Kampfschranken, Festplatz. Innerhalb dieser Schranken ist das gewöhnliche Leben zeitweise ausgeschaltet. Die Wirklichkeit außerhalb des Spielraumes wird vergessen, man gibt sich einer gemeinschaftlichen Illusion hin, das freie Urteil wird beiseitegestellt. All diese Züge sind auch jetzt noch in jedem echten Spiel, Kinderspiel, Sportwettkampf, Theater, vollkommen verwirklicht.

Das wesentlichste Kennzeichen, das für jedes echte Spiel, für Kult, Aufführung, Wettkampf, Fest gilt, besteht darin, daß es zu einem gegebenen Augenblick *aus* ist. Die Zuschauer gehen nach Hause, die Spieler legen ihre Masken ab, die Vorstellung ist aus. Und hier zeigt sich das Übel unserer Zeit: ihr Spiel ist in vielen Fällen *nie aus*, darum kein echtes Spiel. Es hat eine weitgehende *Vermischung* von Spiel und Ernst Platz gegriffen. Die beiden Sphären geraten in Verwirrung. In den Verhaltungen, die als ernst gelten wollen, steckt verborgen und verhohlen ein Spielelement. Das anerkannte Spiel hingegen kann durch übermäßige technische Organisation und allgemeines Ernstnehmen seinen unverfälschten Spielcharakter nicht mehr aufrechterhalten. Es verliert die unentbehrlichen Qualitäten der Entrücktheit, Unbefangenheit und Freudigkeit.

*

Es wäre der Mühe wert, einmal zu verfolgen, wie in den verschiedenen Sprachen die Wörter für das Spiel dauernd hinüberspringen in die Sphäre des Ernstes. Vor allem bietet das amerikanische einen fruchtbaren Boden für solch eine Untersuchung. „Der Journalist spricht von seinem Beruf als ‚The Newspaper Game‘. Der Politiker, der, obschon von Haus aus ehrlich, im Schiffchen der Korruption mitfahren muß, führt zu seiner Entschuldigung an, daß er ‚had to play the game‘. Der Zollbeamte, der bei einer Übertretung des Prohibitionsgesetzes durch die Finger sehen soll, wird mit den Worten angefleht: ‚Be a good sport‘.“ (Aus einem Privatbrief 1933.) — Es ist deutlich, daß es sich um viel mehr handelt als um eine Frage des Sprachgebrauches. Es geht um eine tiefgehende Verschiebung moralpsychologischer Art. H. G. Wells hat in einem seiner Romane beschrieben, wie tief bei den Iren sogar im Aufstand für ihre Unabhängigkeit das Element „fun“ saß.

In der halbernsten Lebens- und Geisteshaltung ist als charakteristischer Ausdruck das Wort *Slogan* zu Hause. Die Amerikaner gaben in der jüngsten Ver-