

Humboldt-Universität zu Berlin

Institut für Sportwissenschaft

Bewegung als Form – Form der Bewegung im Spiel

Einleitung

Im folgenden Beitrag soll eine Frage wiederholt werden, die vor ca. 100 Jahren HENRY BERGSON stellte und die zu Beginn dieses neuen Jahrhunderts immer noch eine Herausforderung für die Philosophie und einige Einzelwissenschaften darstellt. BERGSON fragte, warum es in einer Welt, die in vielfältiger Weise sich permanent verändert, gleichsam immer in Bewegung ist, keine „Philosophie der Veränderung“, keine, so könnte man heute ergänzen, „Philosophie der Bewegung“, „Philosophie des Prozesses“ gibt.

„Wir sprechen von Veränderung, aber wir denken nicht wirklich daran. Wir sagen, daß die Veränderung existiert, daß alles sich verändert, daß die Veränderung sogar das Gesetz der Dinge ist, ja wir sagen es..., aber das sind nichts als Worte, und wir denken und philosophieren als ob die Veränderung nicht existiert.“ (BERGSON 1985, 150)

Eine Behauptung BERGSONS, die schnell dadurch entkräftet werden könnte, indem man sie in den Kontext ihrer Entstehungsgeschichte stellt und BERGSON zum exponierten Vertreter der Lebensphilosophie erklärt. Mit der sicherlich berechtigten Kritik an dieser, erübrigt sich dann auch das weitere Nachdenken über eine solche Bemerkung. – Nicht selten verfährt der Wissenschaftsbetrieb nach einem solchen Muster. Dabei wird übersehen, daß die Relevanz der Philosophiegeschichte sich häufig eher aus den *Fragen* als aus den jeweiligen zeitgebundenen Antworten ergibt – und die in BERGSONS Behauptung involvierte Frage nach einer „Philosophie der Veränderung“ erscheint weiterhin bedeutsam, in unserer Zeit vielleicht mehr denn je.

Insbesondere gilt dies für eine Einzelwissenschaft, die den sich *bewegenden* Menschen zu ihrem Gegenstand erklärt, wie die Sportwissenschaft. Dabei wäre zu prüfen, ob Probleme, die die Sportwissenschaft mit ihrem Gegenstand hat, u. U. darauf zurückzuführen sind, daß sie

über kein geeignetes wissenschaftliches Instrumentarium und d.h. letztlich über keine „Philosophie der Bewegung“ verfügt. In diesem Fall könnten spezifische gegenstandsrelevante Schwierigkeiten seismographisch allgemein bisher ungelöste erkenntnistheoretische Fragen einer (noch) nicht existierenden „Bewegungswissenschaft“ widerspiegeln.

Ich werde von letztgenannter Annahme ausgehen und an einem zentralen Gegenstandsbereich des Sports, dem *Spiel*, zu zeigen versuchen, warum sich in der Skepsis gegenüber den mitunter widersprüchlichen Interpretationen des Sports nicht nur partielle, sondern auch prinzipielle Deutungsschwierigkeiten zeigen und die Versuche, sie zu beheben, mehr sein können als der Ausgleich fachspezifischer Defizite. Mein Beitrag gliedert sich in vier Abschnitte:

1. Zunächst soll mit Hinweisen auf traditionelle Interpretationsansätze des Spiels deutlich werden, warum es kein Zufall ist, daß das Spiel bei *inhaltlichen* Deutungsversuchen sehr schnell zum „Markt jedweder Ideologie“ werden kann, und es wenig sinnvoll erscheint, das Spiel nach inhaltlich-funktionalen Gesichtspunkten zu analysieren (das Spiel als „Ausgleich“, als „Probehandeln“, als „Erkenntnisquelle“ etc.) wie es die Pädagogik häufig tut. - Ein allgemeines Problem, das u.U. erst dann vermieden werden kann, wenn das Spiel zunächst *als Prozeß* analysiert wird.
2. Wie eine solche „Philosophie der Veränderung“ ansatzweise aussehen könnte, wird anschließend unter Bezugnahme auf Theorieansätze von BERGSON, WHITEHEAD, CASSIRER und BOURDIEU dargestellt.
3. Im dritten Schritt wird aufbauend auf diesen Hinweisen aus einer Analyse zeitlich-strukturierter Prozesse das eingangs eingeführte Thema „Spiel“ wieder – unter veränderter Perspektive – aufgenommen und um die Spielanalyse von BATESON erweitert. Von zentraler Bedeutung ist dabei die Differenz zwischen einer „Logik der Spiel*praxis*“ und einer „Logik des re-konstruierten *Spielsystems*“.
4. Abschließend, im vierten Schritt, werden diese strukturellen Besonderheiten des realen Spielprozesses und ihre Formveränderung in der jeweiligen begrifflichen Re-Konstruktion unter *bildungstheoretischer* Perspektive beurteilt.

1. Die Erfassung des Spiels – eine Herausforderung für die Wissenschaft

1.1. Das Spiel aus anthropologischer und funktionaler Sicht

Spiel und Tanz galten in der kulturtheoretischen Diskussion der 50er Jahre als Urphänomene menschlicher Kulturation. So liegt für KOLLER (1954) die Bedeutungswurzel der *Mimesis* und damit der Beginn menschlicher Kommunikation in „durch Tanz zur Darstellung“ (KOLLER 1954, 119) bringen,¹ und folgt man HUIZINGAS Interpretation des „homo ludens“ (1956), dann kann dem Spiel eine ähnliche Ursprungsbedeutung für alle später sich herausbildenden Kulturformen zugesprochen werden.

Neben solchen allgemeinen kulturgeschichtlichen Fundamentierungsversuchen war das Spiel auch ein Thema für Philosophen und Pädagogen und verleitete sie insbesondere in den letzten zweieinhalb Jahrhunderten häufig zu z.T. sehr prinzipiellen Aussagen. Es ist hier nicht der Ort auf die verschiedenen Deutungen von LOCKE, KANT, SCHILLER oder ROUSSEAU, TRAPP, GUTSMUTHS, SCHLEIERMACHER und FRÖBEL genauer einzugehen. Dennoch läßt sich, bezogen auf die eingangs gestellte Frage, bei allen Autoren *ein* gemeinsames Anliegen erkennen: Es ist das Bemühen, am Beispiel des Phänomens „Spiel“ prinzipielle Aussagen über den, mit bestimmten Fähigkeiten ausgestatteten Menschen, in einer natur- und kulturbestimmten Welt zu machen. D.h., das Konstrukt „Spiel“ wird mit seinen Bedingungen und Strukturen zum Symbol oder Gleichnis für die Bewältigung von Welt, ohne daß das Spiel dabei selbst in seiner zeitlich, fließenden Weise als Prozess thematisiert wird. Vielmehr wird es in der Regel als Handlungsereignis über singuläre Begriffsmuster mit z.T. ontologischem Wahrheitsanspruch definiert.² Die unterschiedlichen Strukturvorgaben, wie raum-zeitliche Ausgrenzung, spielerische Sonderwelt, ritualisierte Regelvorgaben, symbolische Ausdrucksformen etc. führen dadurch zwar zu verschiedenartigen Tätigkeiten, deren Bedeutungen jedoch - insbesondere in praxisorientierten Pädagogikkonzepten – meist über die kognitiven oder emotiven Handlungsbedingungen der Akteure bestimmt werden. D.h., im Vorgriff auf die spätere Argumentation läßt sich sagen, daß die eigentliche *Prozeß-Bedeutung spielerischen Tuns* meist nur über eine *Re-Konstruktion* der Spiel-Umstände ermittelt wird

¹ Zwar ist diese Deutung KOLLERS in den letzten Jahren hinsichtlich der engen Anbindung an die Musiktheorie DAMONS kritisiert worden, worauf GEBAUER/WULF (1992, 44-47) hinweisen. Unbestritten ist aber die Annahme, daß unter *Mimesis* eine Form der Weltaneignung zu verstehen ist, die Denken und Handeln, Theorie und Praxis sowie Gefühl und Reflexion in sich vereint.

² Als ein Beispiel dafür kann die Systematik der Reformpädagogik angesehen werden, bei der die Vielfalt des Phänomens Spiel auf wenige sogenannte phänomenale Grundformen reduziert wird wie „das freie Spielen“, das „gebundene Spielen“, „die Spielhaltung“ etc. in Absetzung z.B. zur „Spielerei“, die als unangemessener Übermut, als Gereiztheit bewußt vom „echten Spiel“ abgegrenzt wird.

und Kognitionen und Emotionen der Spieler ausgehend von anthropologischen Annahmen häufig die Deutungen kennzeichnen. Aus der sich dabei leicht ergebenden *instrumentellen* Sicht kann das Spiel dann für vielfältige und auch gegensätzliche Zielsetzungen zu einem Mittel werden – und mit der Folge, daß ihm nicht selten nur eine unbestimmte Jokerfunktion in pädagogischen Programmen zugewiesen werden kann, wie es Hans SCHEUERL resignierend feststellt, wenn er betont:

„Die scheinbar so harmlose Welt zweckfreier Spiele läßt sich offenbar für unterschiedliche Zwecke ausnutzen, sie läßt sich instrumentalisieren, manipulieren und mißbrauchen“. (SCHEUERL 1991, 190)

Auf den ersten Blick gegenstandsangemessener scheinen dagegen einzelwissenschaftliche Untersuchungen z.B. der Entwicklungspsychologie und Sozialpsychologie auszufallen. Insbesondere JEAN PIAGETS Deutung des Spiels als „Assimilation“ und damit als eine bestimmte *funktionelle Form der Adaptation* im Mensch-Weltverhältnis erweckt den Eindruck, daß hier die Prozeßhaftigkeit des Spiels als eigenständige Qualität bestimmt wird.³ Ähnliches gilt für die Versuche GEORG HERBERT MEADS, der sich bemüht, das Verhältnis von „ego“ und „alter“ mit der dabei sich herausbildende Differenzierung von „I and me“ am Beispiel von bzw. in spielerischen Handlungen zu explizieren. PIAGET und MEAD bemühen sich dabei, ähnlich wie WYGOTSKY, WALLON, KRAPPMANN u.a. auf der Basis einzelner Handlungsprozesse, eine empirisch relevante Theorie spielerischer Handlungsweisen zu entwickeln.

1.2. Das Spiel und seine Re-Konstruktion

Die Grenzen solcher funktionellen Deutungsversuche hinsichtlich einer prozeßorientierten Theorie des Spiels werden jedoch dann sichtbar, wenn genauer analysiert wird, welche Aufgaben z.B. dem Assimilationsschema (in der Entwicklung der sensomotorischen Intelligenz) bei PIAGET oder welche Bedeutung dem identitätsstabilisierenden Wissen (zwischen Empathie und Rollendistanz) bei MEAD zugeschrieben wird. Sowohl die Schemata als auch die Wissenskonfigurationen, die sich aus einem situativen Spielprozeß herausbilden, bündeln nicht-verbale Erfahrungen und stabilisieren sie als Muster, durch die weiteres geplantes und strukturiertes Handeln möglich wird. Sie erhalten damit einerseits eine wichtige

³ Vgl. dazu insbesondere die umfangreichen Untersuchungen in PIAGET (1969).

soziale Funktion verlieren aber andererseits damit auch ihre Bedeutung als *Prozesskategorie*. Deutet man sie nämlich als „geronnene Erfahrungsmuster“ und weist ihnen analog zur Schriftsprache eine gliedernde und sinnstiftende Funktion zu, ergibt sich aus der Perspektive dieses Beitrags immer auch die Gefahr, über solche gleichsam „verräumlichten“, sprachlich darstellbaren Deutungsmuster, den *Zeitfluß des Spiels* in Spielinterpretationen nicht nur zu deuten, sondern ihm auch im realen Handlungsprozeß eine intentionale, handlungsleitende Funktion zuzuweisen. Eine Kritik, die letztlich auf ein prinzipielles Problem verweist: Ist die hier aufgeworfene Frage nach einer „Philosophie der Veränderung“ vielleicht gar nicht beantwortbar, da sie immer schon vorbestimmt wird durch das allgemeine Problem jeder theoretischen Re-Konstruktion von (Lebens-)Prozessen, nach dem jede Theorie *über* Prozesse immer nur in einer „verräumlichten“ Theoriesprache möglich ist? – Dies ist eine, nach der bisherigen Darstellung naheliegende Interpretation, die jedoch in eine falsche Richtung führt. Um sie zu vermeiden soll darauf verwiesen werden, daß es als unstrittig angesehen wird, wonach jede theoretische Re-Konstruktion von Prozessen nur in „verräumlichten“ Begriffsmustern möglich ist. Die hier aufgeworfene Fragestellung tangiert deshalb nicht die prinzipiellen, letztlich unhintergehbaren Bedingungen jedweder Theoriebildung, sondern thematisiert vielmehr die sinnhafte Erfahrung einer Handlungspraxis und dabei konkret die häufige Vermischung einer Logik der „*Spielpraxis*“ mit der aus einer Re-Konstruktion gewonnenen „*Logik des Spielsystems*“. Eine wichtige Unterscheidung in der Bedeutungsbestimmung von Spielen, die oft übersehen wird und die vielleicht verdeutlicht werden kann, mit dem Verweis auf die Differenz von *Sprache* und *Sprechen*.

Wie die analytische Sprachwissenschaft zeigen konnte, erfaßt eine „Theorie der Sprache“ nicht alle Bedingungen der Sprachpraxis und ist damit nicht automatisch auch eine „Theorie des Sprechens“, denn sie gibt weder die aktuelle Sprechsituation angemessen auf der Theorie-Ebene wieder, noch kann sie als Handlungsanleitung für das Sprechen gelten. Die *Logik der Sprache* ist, wie wir heute wissen, eine andere als die *Logik des Sprechens*. Entsprechend dieser Differenzierung wird im folgenden nach einer „*Logik des Spielens*“ gefragt, die mit ihren zeitlich-situativen Dimensionen eine andere sein muß, als eine „*Logik des Spiels*“.⁴

⁴ Vgl. dazu auch die aktuelle Diskussion bei der in z.T. etwas modischer Weise von einem „Paradigmenwechsel“ vom „linguistic turn“ zum sogenannten „performative turn“ gesprochen wird. Zur Präzisierung beigetragen haben u.a. die Beiträge von FISCHER-LICHTE.

2. Erfahrung als ein Formungs-Prozeß

Als zentrales Problem erwies sich bisher die Frage, wie das Spiel und der Tanz - auf den nur punktuell eingegangen wird - als prototypische Phänomene permanenter Veränderung von Bedingungen, Umständen und Abläufen in der Zeit so auf einer Theorieebene erfaßt werden, daß sie nicht nur strukturell oder punktuell im Theorierekurs dargestellt werden und damit die Veränderung des Spielgeschehens nicht nur als Differenz zwischen verschiedenen (theoretisch) bestimmten Haltepunkten erscheint. Die Konsequenz einer solchen Explikation wäre eine Anerkennung der *Zeitlichkeit* des Spielprozesses und nicht nur der Verweis auf spielentscheidende Strukturen, Bedingungen oder Folgen, die sich als Zustandsgrößen, Motive und Handlungsprinzipien erfassen lassen. Eine Deutungsweise, die weitgehend dem bisherigen theoretischen Selbstverständnis der abendländischen Philosophie entspricht, die nicht nur die Wahrheit im Wissenschaftsprozess an die Explikation von logisch widerspruchsfreien und empirisch eindeutig bestimmbar Bedingungen bindet, sondern die auch betont, folgt man dem KANTischen Diktum von Anschauung und Begriff, daß Wahrnehmungen nur dann (wissenschaftlich) relevant sind, wenn sie durch eine (verräumlichte) Begrifflichkeit expliziert werden können.

Auf diesem Hintergrund ergibt sich die Frage, ob es Anschauungsformen, d.h. konkrete Erfahrungsmöglichkeiten des Menschen in der Welt gibt, *die nicht erst durch eine begriffliche Einordnung „sinnvoll“* werden und einen Bedeutungsgehalt erhalten, denn jede Darstellung in der Sprache hat, soweit können wir hier festhalten, einen verräumlichenden Charakter, wobei sich schon jetzt eine Vermutung abzeichnet, die noch genauer geprüft werden müßte. Nach dieser Vermutung könnte es durchaus sein, daß z.B. Bewegungen zwar erfahrbar, aber in ihrer Prozeßhaftigkeit nicht darstellbar sind, da die Darstellung einschließlich unserer gedanklichen Vorstellung immer ein räumlich fixierender Vorgang ist, woraus folgt: *eine „Philosophie der Veränderung“ setzt eine Umkehrung der Aufmerksamkeit von Wahrnehmung und Darstellung voraus*. Es geht nicht mehr darum, Wahrnehmungsprozesse so zu organisieren, daß ihre „Sinnhaftigkeit“ aus oder über „adäquate“ Darstellungsstrukturen entwickelt werden kann, sondern der Prozess der Wahrnehmung und Erfahrung selbst steht im Zentrum der Aufmerksamkeit.

BERGSON verweist auf diese Eigentümlichkeit der Wahrnehmung, wenn er betont:

„Denken ist Notbehelf, wenn die Wahrnehmungsfähigkeit versagt... Ich leugne nicht die Nützlichkeit der abstrakten und allgemeinen Ideen – ebensowenig wie

ich den Wert von Banknoten bestreite, aber ebenso wie die Banknote nur eine Anweisung auf Gold ist, hat ein Gedanke nur seinen Wert, durch die möglichen Wahrnehmungen, für die er eintritt“(BERGSON 1985, 151).

Die Methode, durch die eine solche Prozessbedeutung erfasst werden soll, nennt BERGSON „Intuition“, was aber nicht mit der deutschen Konnotation von „Gefühl“ oder „Instinkt“ übersetzt werden darf. „Intuition“ im Wahrnehmungsprozeß ist eine Reflexion, die im Gegensatz zum Metaphysikverständnis KANTS nicht jenseits der Erfahrung, sondern im Sinne einer gleichsam „mitlaufenden Erfahrungsmetaphysik“ gedeutet werden muß. Durch diese Form der direkten, begleitenden „Reflexion“ über die Bedingungen, unter denen Wahrnehmungen und Erfahrungen stattfinden, vermeidet BERGSON sowohl einen naiven Realismus als auch die romantisch, lebensphilosophische Einseitigkeit sogenannter „primärer“ Lebenserfahrungen.

Weitgehend bekannt in diesem Zusammenhang ist BERGSONs Differenzierung der Zeit, deren paradoxer Charakter in seiner „Philosophie der Veränderung“ eine zentrale Bedeutung erhält.⁵ *Zeit* lässt sich für ihn zweifach explizieren:

- einerseits als eine Linie stationärer, gleichsam verräumlichter aneinandergereihter *Zeitpunkte (temps)* und
- als ein dynamischer alle Abgrenzungen verwischender, von wahrer Dauer seiender *Zeitfluß (dureé)* jener „wahren“ Zeit, die die Tiefendimension und die auf die Gesamtheit des Lebens bezogene Erfahrung erfaßt.

Entscheidend ist, daß beide Formen der Zeiterfahrung ihre Berechtigung haben, wobei

„das Problem erst dort beginne, wo man ungerechtfertigter Weise die Intuition auf ihrem originären Gebiet, der Metaphysik, durch die Analyse bzw. durch die Intelligenz zu verdrängen oder zu ersetzen suche“ (MARGREITER 1997, 200)

Die Intuition als (zeitlich) mitlaufende Reflexion von Erfahrungsprozessen entwickelt sich nach BERGSON also *neben* dem prinzipiell möglichen (verräumlichenden) analytischen Denken der Wissenschaft als eine eigenständige Form von Erfahrung. BERGSON weist ihr eine fundierende Bedeutung zu und verortet sie im Leib. Einem Leib, der sich für ihn nicht in

⁵ Nach der Durchsicht der Klassiker stellt BERGSON fest, „keiner hat bei der Zeit nach positiven Eigenschaften gesucht. Sie behandeln die Aueinanderfolge als ein verfehltes Nebeneinander und die Dauer als eine verhinderte Ewigkeit.“ (1993, 229) Ähnlich argumentiert HEIDEGGER in seinem Marburger Vortrag „Über den Begriff der Zeit“ (1924). Erst später haben GADAMER und insbesondere DERRIDA gezeigt, daß diese geforderte philosophische Vertiefung des Zeit-Begriffs sich schon deutlich bei PLATON und ARISTOTELES abzeichnet (vgl. DERRIDA 1993).

seiner physischen Materialität, sondern in seiner Fähigkeit als „Prozeßspeicher“ von sich veränderbaren Wahrnehmungsleistungen erweist.

Noch deutlicher als BERGSON betont WHITEHEAD in seinem systemischen Denkansatz die enge Verwobenheit der verschiedenen Wahrnehmungsformen von Wirklichkeit. Eine zentrale Bedeutung haben für ihn dabei die verschiedenen Formen von Symbolismen in *primären* Erfahrungsprozessen, wodurch sich ein Bezug zum im nächsten Kapitel dargestellten Ansatz von CASSIRER ergibt. Von Bedeutung für WHITEHEAD ist, daß diese Symbolisierungen nicht nachträgliche rationale Stilisierungen von Wahrnehmungsprozessen sind, sondern sich gerade umgekehrt, in der Art der differenten Symbolisierungen ein wesentliches Prinzip von Erfahrung zeigt.

„Ordnung, Bestimmtheit und Klarheit werden erst durch die Vernunft konstituiert und dies ist kein notwendiger Bestandteil des physisch-geistigen Erlebens“ (WHITEHEAD 1974, 30)

Für MARGREITER (1997) ist *„die Formung der Erfahrung ...ein Prozeß, den nicht erst die Vernunft vollführt, sondern der bereits auf einer vor-vernünftigen Ebene des physisch-geistigen Erlebens statthat ...“*. (MARGREITER 1997, 206)

„Die untere Stufe des physisch-geistigen Erlebens ist ein blindes Streben nach Formung des Erlebens, nach einer in diesem Akt zu verwirklichenden Form“. (WHITEHEAD 1974, 26)

Nach MARGREITER ist Vernunft (*reason* bei WHITEHEAD) deshalb *„alles andere als ein a-priorisches Vermögen. Sie ist das Ordnungsprinzip der Erfahrung selbst auf deren höheren Stufen und entsteht kontinuierlich aus dem Streben und der Tätigkeit nach Formung, die in der Erfahrung angelegt sind“*. (MARGREITER 1997, 207)

Damit zeigt sich bei WHITEHEAD eine eindeutige Parteinahme zugunsten einer scheinbar direkten Erfahrbarkeit lebensweltlicher Praxis, die insbesondere auf dem Hintergrund der lebensphilosophischen Tradition auch mißverstanden werden kann. Deshalb sei hier prinzipiell betont, daß sowohl die Aussagen von BERGSON, als auch von WHITEHEAD im Kontrast zur populären Lebensphilosophie gedeutet werden müssen, will man nicht den darin liegenden weiterführenden Anspruch übersehen. Die gemeinsame Basis ist die Lebenswelttheorie HUSSERLS, wobei eine, insbesondere dann bei CASSIRER sichtbar werdende, Weiterentwicklung dieses Ansatzes von Bedeutung ist. Während die Lebensphilosophie sich bemühte, die Wissenschaft zugunsten einer Ursprünglichkeit von

Primärerfahrungen abzuwerten und HUSSERL beide Erfahrungen (die lebensweltliche und die wissenschaftliche Erfahrung) z.T. gegeneinander ausspielt, bemühen sich die hier Angesprochenen um eine *Gleichzeitigkeit der Differenz von primärer Welterfahrung und kulturell vermittelter, sprachlich und theoretischer Re-Konstruktion*. Durch diese Auflösung traditionsreicher Dichotomieannahmen gelingt ein Doppeltes:

- zum einen wird die Sensibilität für den Fluß, den Prozeß von Erfahrung entwickelt und
- zum anderen wird dadurch sichtbar, daß die Symbolhaftigkeit, die bisher nur der begrifflichen Sprachwelt zugewiesen wurde, ihre Wurzeln in der direkten Erfahrungswelt hat, da es, wie mit CASSIRER gezeigt werden kann, keinen „nicht-geformten“ Wahrnehmungsprozess gibt.

„Die Synopsis beider Vorstellungen – der gemäß der Erfahrungsprozeß als Produktion von Symbolik und diese nicht als statische Zuordnung von Signifikant und Signifikat zu begreifen ist, sondern selbst als (lebensweltlich bedingter) Veränderungsprozeß - führt zu einer dynamischen Theorie der Bedeutung“.
(MARGREITER 1997, 191)

Während BERGSON und WHITEHEAD bei ihrem Bemühenden Erfahrungsprozeß gleichsam aus sich heraus in deutlicher Abgrenzung zu KANT als einen gleichsam selbst-reflexiven und formabhängigen Prozeß zu bestimmen versuchen, orientiert sich CASSIRER deutlich an KANT und insbesondere den KANTischen Bedingungen einer *transzendentalen Apperzeption* – allerdings mit einer zukunftsweisenden Modifizierung. Besitzt Erfahrung für KANT nur dann Erkenntnisbedeutung, wenn sie durch bestimmte kategoriale Formen strukturiert wird, erweitert CASSIRER diese auf die wissenschaftliche Erfahrung eingegrenzte Sichtweise mit Bezug auf BRENTANOS Aussagen zur „Intentionalität“ auf *alle Formen* menschlicher Wahrnehmung. Mit der prinzipiellen Feststellung, daß die menschliche Wahrnehmung immer eine *geformte* Wahrnehmung ist, erneuert er einerseits das bisher dargestellte Plädoyer für einen sich selbst strukturierenden Wahrnehmungsprozeß und ergänzt damit die Argumente für eine Philosophie der Veränderung. Andererseits differenziert er durch die Ausformulierung verschiedener Stufen der Symbolfunktionen in Ausdrucks-, Darstellungs- und Bedeutungsfunktion jene bis dahin entweder dichotomen oder ganzheitlichen Interpretationen. Die unterschiedlichen Erkenntnisleistungen, die der Mensch gegenüber sich selbst und der Welt dabei entwickelt, sind für CASSIRER immer auch unterschiedliche Grade

an Transformation von sinnlicher Erfahrung in einer durch symbolische Formen gestalteten Sinnerfassung.

Entscheidend für die in diesem Beitrag aufgeworfene Frage einer „Philosophie der Veränderung“ ist in diesem Zusammenhang die Weiterentwicklung und Spezifizierung der CASSIRERischen Gedanken durch SCHWEMMER.

„Der Mensch ist nicht nur ein in der Welt handelndes und sorgendes Wesen. Er ist auch ein Ausdruckswesen... Damit ist der Wille zur Form geboren und die Formen verstärken und schwächen sich gegenseitig nicht als Merkmale von Dingen, sondern zunächst als Markierungen unseres Lebens in der Welt... Nicht das Gehirn bestimmt, was wichtig und unwichtig, nützlich oder schädlich ist, dies ergibt sich aus den praktischen Weltverhältnissen“. (SCHWEMMER, 1997^a, 110-111)

Hervorzuheben an diesem Formungsprozeß primärer Welterfahrung ist nach SCHWEMMER dabei zweierlei:

- Zum einen ist bei aller subjektiver Individualität die Erfahrung niemals ein privater, sondern durch die Formen selbst immer ein kulturell vermittelter Formungsprozeß und
- in diesen verschiedenen Weisen geformter Welterfahrung hat der Leib, haben die unterschiedlichen Sinneswahrnehmungen eine jeweils spezifische Funktion.

„(Der) Körper mit seinen Bewegungen, seiner Miene..., aber auch der Dinge, die er in die Hand nehmen und sonstwie benutzen kann ... sind Mittel, sich seinen Ausdruck zu verschaffen. Auf Grund unserer leiblichen Weltverhältnisse formieren sich ganze Repräsentationskomplexe“. (SCHWEMMER, 1997^a, 111-112)

SCHWEMMERS Erweiterung der Symboltheorie CASSIRERS zu einer zeitgemäßen Kulturphilosophie ermöglicht den Brückenschlag zu einer Diskussion, die von GEBAUER/WULF unter dem Stichwort „soziale Mimesis“ seit einigen Jahren angestoßen wird. Im Rahmen einer größeren philosophischen Abhandlung zum Mimesis-Begriff wird von ihnen auch die Bewegung, das Spiel und der Wettkampfsport zum Thema spezifischer Mimesisentwicklung. Unter Bezug auf die Sozialphilosophie BOURDIEUS entwickeln GEBAUER/WULF eine Argumentationsfigur, gegenüber der die bisher dargestellten Theorieansätze hinsichtlich einer „Philosophie der Veränderung“ anschlussfähig erscheinen.

„Das Individuum befindet sich zwar in einer strukturierten gesellschaftlichen Umwelt aber es empfängt von dieser nichts anderes als eine Vielzahl inkohärenter Sinneseindrücke. Es muss die von den Sinnen herbeigebrachten zusammenhängenden Einzelteile zu einem Bild der Welt synthetisieren. Dies ist ein von Kant entwickelter Grundgedanke. Freilich entwirft Bourdieu diesen Prozeß nicht als einen rein geistigen wie Kant, sondern als einen sozialen und praktischen... Die wesentliche Instanz ist dabei der Körper mit seinen Sinnen und seinen Bewegungen innerhalb der sozialen Welt ... Die soziale Praxis selbst besitzt eine gesellschaftlich eingerichtete systematische Organisation ... indem sie soziale Fertigkeiten und Fähigkeiten, praktisches Wissen, Dispositionen, Wahrnehmungs- und Bewertungsweisen ausüben und zu einem systematisch organisierten Gesamtkonstrukt ‚synthetisieren‘. Wo KANT allen Sinneseindrücken ein transzendentes ‚Ich denke‘ hinzufügt und ihnen auf diese Weise Kohärenz erteilt, findet man bei BOURDIEU die Konstruktion des Habitus“. (GEBAUER/WULF 1998, 46-47)

Eingebunden in diese Formen sozialen Sinns, entwickelt der Mensch nach BOURDIEU eine *Logik der Praxis*, bei der die realen körperlichen Bewegungen in Form von Gesten, Ritualen und Erwartungen ein Handeln entstehen läßt, das sich gleichsam „unterhalb“ der in psychologischen Handlungstheorien angenommenen Differenzierung in innen/außen, bewußt/unbewußt konstituiert. So leitet nach BOURDIEU

„der praktische Sinn Entscheidungen, die zwar nicht überlegt, doch durchaus systematisch, aber rückblickend durchaus zweckmäßig erscheinen.“ (BOURDIEU 1993, 122)

Bezogen auf den Leib betont BOURDIEU:

„was der Leib gelernt hat, das besitzt man nicht wie ein wiederbetrachtetes Wissen, sondern das ist man... Nie abgelöst von dem Leib, der es trägt kann dieses Wissen nur um den Preis einer Art Leibesübung wiedergegeben werden ...“.
(BOURDIEU 1987, zit. bei GEBAUER/WULF 1998, 52)

3. Die Differenzierung der Sinneswahrnehmungen und die Besonderheit des Spiels

Das Ziel des ersten Kapitels war es, darauf hinzuweisen, daß es einerseits noch nicht jene von BERGSON eingeforderte „Philosophie der Veränderung“ gibt, aber andererseits eine Reihe unterschiedlicher Theorieansätze existieren, die dafür wesentliche Voraussetzungen erarbeiten. Eine dieser Voraussetzungen war die Beantwortung der Frage, ob es bedeutungshafte und sinnstiftende Erfahrungsweisen des Menschen gleichsam im Fluß der Erfahrung selbst gibt, oder ob diese immer erst über begriffliche Rekonstruktionen durch den vernunftbegabten Menschen entstehen. BERGSON, WHITEHEAD, CASSIRER, BOURDIEU und die weiterführenden Arbeiten von SCHWEMMER und GEBAUER/WULF lassen vermuten, daß es sinnvoll sein kann, von solchen begriffsunabhängigen, symbolisch geformten, sozial kulturell vermittelten, primären, leiblich sinnlichen Erfahrungen auszugehen.

Wie einleitend angekündigt, war es ein weiteres Ziel dieses Beitrags zu prüfen, inwieweit die Explikationsschwierigkeiten des Phänomens „Spiel“ nicht nur ein fachspezifisches sondern ein allgemeines theoretisches Problem widerspiegeln. Zur weiteren Bearbeitung dieser Frage müssen die im ersten Kapitel genannten Hinweise zum Spiel unter erfahrungs- und wahrnehmungsrelevanten Gesichtspunkten spezifiziert werden. Spiele (in der allgemeinen Deutung von CAILLOIS (1982)) zeichnen sich u.a. durch folgende Merkmale aus:

- Sie sind in *konkrete* Situationen eingebunden.
- Sie sind in ihrem Kernein *praktisches Handeln*.
- Sie beziehen *verschiedene Sinne* in ihre Ausführungen ein.
- Sie aktivieren verschiedene Formen *nicht-propositionalen* Wissens.
- Sie sind Ereignisse in der Zeit, die durch *spezifische* Raum-Zeit-Vorgaben strukturiert werden.

Betrachtet man diese Kriterien gleichsam als Überprüfungskatalog, dann kann man sagen, daß die zwei ersten Aspekte, der Hinweis auf die konkrete Situationsabhängigkeit und die primären Handlungserfahrungen zumindest indirekt durch die bisherige Darstellung angesprochen worden sind.

Bisher unklar geblieben ist dagegen die Frage, in welcher Weise in dieser prozeßorientierten *Logik der Praxis*

- die verschiedenen, in einem Spiel relevanten *Sinneswahrnehmungen* (visuelle, auditive, taktile, kinästhetische Wahrnehmung) eine jeweils eigene Struktur, eine *spezifische Logik* entwickeln (diese Frage war so lange nicht relevant, wie Sinneseindrücke nur die materiale Anschauungsbasis für eine begriffliche Ordnung z.B. im Sinne KANTS darstellten)
- welche „*Wissensformen*“ sich in einem Spiel entwickeln, und schließlich
- inwieweit sich innerhalb des Spiels – unterhalb der begrifflichen Re-Konstruktion – so etwas wie (*meta-orientierte*) *Reflexionsstrukturen* herausbilden.

3.1 Die Bedeutung der verschiedenen Sinneswahrnehmungen im Spiel

Die Frage, in welcher Weise die verschiedenen Sinneswahrnehmungen eine jeweils eigene Struktur oder vielleicht sogar Logik entwickeln, ist von der Phänomenologie (insbesondere MERLEAU-PONTY und PLESSNER), der Gestaltpsychologie und für die Soziologie zunächst von SIMMEL bearbeitet worden. In jüngster Zeit haben dann vor allem HARTMUT BÖHME (1998) zum „Tastsinn“, DIETMAR KAMPER (1992) zur „Sozio-Akustik“, CHRISTOPH WULF (1993) zum „mimetischen Ohr“ und OSWALD SCHWEMMER (1998) zur „Logik der Lebenswelt“ unter besonderer Beachtung der verschieden strukturierten „Sinnenwelten“ publiziert. Ergänzt wurden diese Aussagen durch den aktuellen Ästhetikdiskurs und die sich dort abzeichnenden Abgrenzungsargumente zwischen Ästhetik, Aisthesis und Ästhesiologie,⁶ der z.T. auch innerhalb der Pädagogik besonders angeregt durch KLAUS MOLLENHAUER, eine Resonanz erzeugt bzw. zu weiteren Arbeiten geführt hat wie u.a. die Arbeit von HANS-RÜDIGER MÜLLER zur „Ästhesiologie der Bildung“.

Beachtenswert im Rahmen der hier entwickelten Argumentationslinie sind einige gemeinsame Grundannahmen in den aktuellen, philosophischen Arbeiten:

1. Zum einen wird von allen Autoren auf den substantiellen Verlust von Wahrnehmungsspezifität verwiesen, der sich ergibt, wenn die besondere Erfahrung des Hörens, Sehens etc. in ein „begriffliches Ordnungsgefüge“ übersetzt wird.

„Die Schwierigkeit entsteht dadurch, daß unsere Orientierungen in den alltäglichen Wahrnehmungen unserer Lebenswelt und unsere geordneten

Orientierungen unterschiedliche Formverhältnisse, unterschiedliche Strukturen aufweisen ... (die) wechselseitige Störungen bewirken, die die Verlässlichkeit der Wahrnehmungen und die Angemessenheit unserer sprachlichen Darstellungen erheblich beeinträchtigen“. (SCHWEMMER 1998, 2)

2. Zum anderen wird auf die z.T. logische Differenz zwischen direkt wahrgenommener und vorgestellter Welt (unter Raum-Zeit-Gesichtspunkten) bzw. die Auswirkungen besonderer kulturgeschichtlicher Innovationsprozesse bei der Hierarchisierung von Sinneserfahrungen (z.B. durch die Erfindung der Zentral-Perspektive) verwiesen.

„Darum gilt es, auch die Erfindungen der Zentral-Perspektive, die unseren Sehraum kulturell prägt, neu zu durchdenken. Als Konstruktion eines rein geometrischen Visualraumes stellt die Zentral-Perspektive zugleich ein kulturelles Wahrnehmungsschema bereit. Es läßt die Vermischung des Auges mit anderen Sinnen hinter sich, überwindet die Nachgeordnetheit des Auges über den Tastsinn und vermeidet die Nähe jeder Kontaktwahrnehmung zu den Dingen“. (BÖHME, 1998, 223)

Ein zunächst kunstspezifischer Paradigmenwechsel, der, im hier dargestellten Sinne nach BÖHME, zu einem weitreichenden zivilisatorischen Formungsprozeß geführt hat.

„Auf Grund ihres Konstruktivismus ist die Zentral-Perspektive zu einer zivilisatorischen Form geworden, welche das Ko-Agieren von Leib und Auge strategisch unterbindet und eine Katharsis der Wahrnehmung leistet... Sie haben indessen die Verdrängung der niederen Sinne zur Kehrseite, und sie haben die Ausarbeitung einer phänomengerechten Wahrnehmungstheorie langfristig verhindert“. (BÖHME, 1998, 223)

3. Der dritte gemeinsame Aspekt ist die Betonung der Verschiedenheit der Sinneswelten mit den daraus abgeleiteten unterschiedlichen Legitimationsannahmen auf die SCHWEMMER (1998) verweist.

„Denn schon das Sehen ist ein anderes Weltverhältnis als das Hören. Wir sehen jeweils das was uns vor Augen ist und hören tun wir dagegen in einem uns

⁶ Hinzuweisen ist hier vor allem auf die Arbeiten von WELSCH, SEEL, BUBNER u.a. sowie außerhalb der kontinentalen Philosophie vor allem DEWEY sowie innerhalb der Pädagogik die kritische Kommentierung durch EHRENSPECK.

umschließenden Raum... Das Gesehene ändert sich mit der Position des Sehenden auf eine andere Weise als das Gehörte“...(SCHWEMMER 1998, 5)

Eine Differenzierung, die insbesondere bei einer kulturspezifischen Präferenz bestimmter Symbolsysteme von Bedeutung ist.

Gerade die Tatsache, daß die symbolischen Verwendungssysteme eine besondere Formprägnanz ausbilden, führt dazu, daß sich eine Konkurrenz der verschiedenen Prägnanzprofile – das sind Profile der prägnanten Formbildungsformen – einstellt, gleichsam eine Marktsituation der um ihre Position kämpfenden Systeme“ (SCHWEMMER, 1998, 13)

Ein Kampf, so könnte man ergänzen, der nicht nur kulturphilosophisch sondern auch kulturpolitisch ausgetragen wird.

„Nach dem Zwischenspiel im 18. Jahrhundert denken erst heute, wo die Bilderflut der Medien nicht nur den Einzelnen, sondern den Globus umspült, Medientheoretiker darüber nach, ob visuelle Medien nicht in Wahrheit Medien der Berührung sind. Man bemerkt, daß das Tasten und Spüren der nächste Angriffspunkt in der elektronischen Kolonisierung der Sinne sein wird.“ (BÖHME, 1998, 224)

D.h., außerhalb modischer postmoderner Diskussionen um den angeblichen Verlust konkreter Wahrnehmungssicherheit gibt es gegenstandsspezifische Diskurse zu den verschiedenen Sinnessystemen, die nicht vordergründig mit dem Maßband unterstellter Authentizitätserfahrungen auf sich aufmerksam machen, sondern durch einen z.T. unkonventionellen Verweis auf die Besonderheit einer Logik der Praxis.

3.2 Wissensformen im Spiel

Zentral für die bisherige Argumentation war, daß die sinnstiftende Formung der Welt bereits mit dem Wahrnehmungsprozeß beginnt, es also ein vor- oder außersprachliches Verstehen gibt, das in Absetzung zur geisteswissenschaftlichen Tradition aber nicht als nacherlebendes Verstehen mißverstanden werden darf, sondern als eine *prozeßbegleitendes* Verstehen.

Am Beispiel des *Spiele* läßt sich dieser prozeßhafte, inter-individuelle Verstehensprozeß nicht-verbaler Handlungsformen in besonderer Weise explizieren. Um dies zu verdeutlichen erscheint es sinnvoll, auf die Analysen von ROGER CAILLOIS (1982) und GREGORY BATESON (1981) zum Spiel zu verweisen. CAILLOIS' Einteilung der Spiele in *agon*, *allea*, *mimicry* und *illinx*, enthält in der quer zur vierfachen Differenzierung zu denkenden Polarisierung von *paidia* und *ludus* eine Vielzahl von Zwischenformen, die sich im wörtlichen Sinne als spezifische *Ausdrucksformen* des Spiels präsentieren. Versucht man sie zu verstehen, findet ein Interpretationsvorgang statt, den BATESON mit Bezug auf KORZYBSKY die „Karte-Territorium-Relation“ genannt hat. KORZYBSKY hatte damit schon vor WITTGENSTEINS Spätphilosophie daran erinnert, daß eine Kommunikation letztlich nur möglich ist, weil *zuvor* eine Menge meta-sprachlicher, nicht-verbalisierter Regeln und Zuordnungsbedingungen geschaffen worden sind, die jenen entsprechen, die beim Verstehen eines Territoriums unter Bezugnahme auf eine Landkarte Anwendung finden.⁷ BATESON nimmt diesen Gedanken auf, indem er einerseits betont:

„Die Verbalisierung dieser meta-sprachlichen Regel ist eine viel spätere Leistung, die erst nach der Entwicklung einer nicht-verbalisierten Meta-Sprache aufkommen kann“. (BATESON 1985, 245)

Andererseits zeigt er, wie gerade das Spiel mit seinen Elementen der Drohung, Theatralik und seinen Paradoxien als ein Beweis dafür gelten kann, in welcher Weise in Anlehnung an FREUDS Sprachgebrauch einer Differenzierung zwischen Primärprozeß und Sekundärprozeß in der Organisierung eines Weltbezuges, besondere Wissensformen entwickelt werden können. Dabei ist es kennzeichnend für den *Primärprozeß*, daß, ähnlich wie es CASSIRER für den Mythosbereich unterstellt, „Karte“ und „Territorium“, also „Bezeichnendes“ und „Bezeichnetes“ undifferenziert aufeinander bezogen werden mit der Folge, daß z.B. noch nicht „einige“ und „alle“ oder „nicht alle“ und „keine“ aus logischer Sicht unterschieden werden.⁸ Traditionelle Spieltheorien gehen meist davon aus, daß diese Form einer

⁷ Der hier von BATESON aufgenommene Gedanke ist unter wissenschaftsgeschichtlicher Perspektive interessant, weil dadurch sichtbar wird, dass die Revolution, die WITTGENSTEIN mit seinem Spätwerk „Philosophische Untersuchungen“ (1967) in der Sprachphilosophie einleitete, ihre unabhängigen Vorläufer hatte.

⁸ Für CASSIRER stellt der Mythos eine spezifische, grundlegende, symbolische Form dar. Dabei setzt er sich einerseits von KANTS Transzendentalphilosophie ab und radikalisiert sie andererseits indem er in vier Punkten über sie hinausgeht.

1. Neben dem wissenschaftlichen Zugang zur Welt muß für Cassirer die Pluralität welterschließender Funktionen des Menschen wie Kunst, Sprache, Mythos, Religion und Technik beachtet werden.
2. Begriffe von Sein bilden sich immanent in konkreten Erkenntnissituationen.

undifferenzierten Zeichen-Bezeichneten-Relation das Fundament des Spiels darstellt und erst durch eine geistig-begriffliche Ordnung, die der Spieler als Akteur dem Spielverlauf gibt, ein distanziert, reflektierender *Sekundärprozeß* im Spiel möglich ist. Eine Vorstellung, die BATESON gleichsam umdreht: Wie genauere Analysen des Spiels bei Kindern und ethnologische Studien belegen, zeichnen sich die verschiedenen Spielformen dadurch aus, daß es dort zu besonderen Arten der Ausprägung und aber auch Mischung von primären und sekundären Prozessen im Spiel kommt, die die unterstellte Hierarchisierung, einschließlich der dabei unterstellten Funktionszuweisung der Kognition, in traditionellen Spieltheorien als einseitig, bzw. falsch erscheinen läßt.

„Gerade weil in dem Spiel Primärprozesse und Sekundärprozesse sowohl gleichgesetzt als auch unterschieden werden können, ist das Spiel nicht die Folge sondern ein ‚entscheidender Schritt‘ in der Entdeckung der Karte-Territorien-Relation“. (BATESON 1985, 251)

Dies geschieht dadurch, daß im Spiel nicht durch expliziten Bezug auf kognitive Muster im Verweis auf konkrete (niedere) primäre leibliche Prozesse eine Sinnstruktur entwickelt wird, sondern diese ergibt sich nach BATESON – und dies ist zentral für diesen Beitrag – aus der *logischen* Struktur des *Spielprozesses*.

Entscheidend nach BATESON ist die Erkenntnis, daß in einem (nicht-verbalen) Spielgeschehen, unabhängig von den spezifischen Spielformen im Sinne CAILLOIS (zeitliche) Zeichen-Bezeichnete-Relationen entwickelt werden, bei denen unter aussagelogischer Perspektive immer *zwei* Aussagen gemacht werden, die sowohl *wahr* als auch *nicht wahr* sind.

(1) *A ist B*

(2) *A ist nicht B*

Die „Realität des Spiels“ kennt eine Wirklichkeit *innerhalb* des Spiels (der Tod des Schauspielers; das Tor, das gegeben werden muß ...) und *gleichzeitig* den „als ob“ Charakter

-
3. KANTS Dichotomie von (anschaulicher) „Sinnlichkeit und Begrifflichkeit“ ersetzt er durch das allgemeine Schema „Sinnlichkeit und Sinn“, wodurch der sprachliche Begriff nur als eine unter mehreren möglichen Form-Gestalten erscheint.
 4. Außerdem muß beachtet werden, daß der Mythos als eine symbolische Form, eine bestimmte Formung der Erfahrung ist. Eine Erfahrung, bei der Zeichen und Bezeichnetes nicht getrennt werden, sondern sie *sind* das, was sie bezeichnen. (So ist der „heilige Berg“ für den Eingeborenen das was er *ist* und nicht z.B. ein Berg, dem man eine heilige Funktion zuschreibt.)

des Spiels. Das bedeutet, das logische Paradox des Spiels erhält eine spezifische Bedeutung erst durch ein drittes Element, den *Glauben* an die Wahrheit der Aussagen *im* Spiel.⁹

(3) *Alle Aussagen innerhalb des Spiels sind wahr.*

Die besondere Leistung BATESONS innerhalb der modernen Spielforschung besteht darin, daß er zeigen konnte, daß das in (1) – (3) sich zeigende logische Paradox den (internen) Prozeß des Spiels einerseits nicht gefährdet, sondern gerade in wesentlicher Weise konstituiert und zum anderen die Paradoxie nicht einfach durch Bezug auf einen (extern) anvisierten Objektivitätsdiskurs aufgelöst werden kann, sondern im Prozeß des Spiels es *ein erworbenes Wissen um den Doppelcharakter des Spiels* gibt. Im Spiel werden die Ereignisse von den Akteuren als wirklich-stattgefunden realisiert, *zugleich* wissen sie aber auch, daß die Ereignisse obwohl sie z.T. körperlich, real stattfinden (eine Umarmung, eine körperliche Auseinandersetzung etc.) nicht wirklich die Ereignisse sind, als die sie im Spiel Bedeutung erhalten. D.h., erst unter Bezugnahme auf eine solche Strukturanalyse zeigt sich der tiefere Sinn des Spiels: *der Doppelcharakter der Wahrheitsdefinition*. Wobei im Rahmen der hier bearbeiteten Problematik bedeutsam ist, daß die Erfahrung dieses Doppelcharakters der Wahrheit im *Prozess des Spiels* gemacht wird, und das Wissen um ihn eine konstitutive Bedingung darstellt, um ein Handlungsgeschehen *als Spiel* zu deuten.

Neben diesem paradoxen Wahrheitspostulat des Spiels und der gleichzeitigen Vermischung und Differenzierung von Primär- und Sekundäraussagen, gibt es nach BATESON ein drittes konstitutives Merkmal, den *Rahmen* des Spiels. Dieser hat entweder eine *exklusive* Funktion, d.h.

„dadurch ... sind gewisse Mitteilungen (oder sinnvolle Handlungen) ... eingeschlossen ... andere ausgeschlossen (oder er hat eine inklusive Funktion; Ergänzung E. Franke) d.h., durch den Ausschluß bestimmter Mitteilungen werden andere eingeschlossen.“ (BATESON 1985, 254)

Die Rahmung des Spiels hat die gleiche konstitutive Bedeutung wie der Rahmen um ein Bild, er lenkt den Blick auf das Besondere und grenzt das Unwichtige aus. Ein Aspekt, der insbesondere im agonalen Spiel bzw. Wettkampf von konstitutiver Bedeutung ist. Durch die raum-zeitliche Aus- und Eingrenzung eines Spielgeschehens, bei gleichzeitiger Festlegung immanenter Regeln, wird im agonalen Spiel eine Welt in der Welt, eine „Sonderwelt“ des Spiels, geschaffen für die u.a. KANTS Voraussetzung des ästhetischen Geschmacksurteils gilt:

⁹ Vgl. dazu auch die prägnante Darstellung von GEBAUER 1997.

Das agonale Spiel entwickelt sich innerhalb der raum-zeitlichen Rahmung eine „Zweckmäßigkeit ohne Zweck“ bei der die Handlungen idealisiert auf sich selbst verweisen. Anschaulich wird dies beim sportlichen Wettkampf z.B. einem 400 m-Lauf. In einem Lauf, der dort endet, wo er begonnen hat, wird jeglicher alltagsweltlicher nützlichkeitsorientierter Sinnbezug aufgehoben. Der Lauf verweist auf sich selbst, man könnte auch sagen: er erhält seine besondere Bedeutung durch ein „interesseloses Wohlgefallen“.¹⁰

Alle drei Merkmale des Spiels (Vermischung von Primär- und Sekundärebene, Wahrheitsparadox und Rahmung) kennzeichnen es als ein Handlungsgeschehen, in dem in prozeßhafter Weise Erfahrungen gemacht werden können, die von elementarer bildungstheoretischer Bedeutung sind. Bevor abschließend darauf im vierten Schritt eingegangen wird, soll eine Spielform, noch genauer spezifiziert werden, das *agonale* Spiel.

Das agonale Spiel muß nach CAILLOIS neben den oben genannten drei allgemeinen Bedingungen zwei weitere erfüllen:

- es muß ungewiß, *zukunfts offen* sein und
- es muß unter *gleichen Bedingungen* stattfinden.

Im Gegensatz zum *alea* (Zufallsspiel), das ebenfalls ein offenes Ergebnis hat, ergibt sich daraus für das agonale Spiel, daß die Verantwortung für das Handlungsgeschehen beim Akteur liegt. Er muß bei Akzeptanz der „Wahrheitsparadoxie“ einer weiteren Paradoxie gerecht werden:

- er muß sowohl dem *Überbietungspostulat* (ernsthaft besser sein wollen als der andere)
- als auch dem *Gleichheitsgebot* entsprechen (d.h. innerhalb des „Als-Ob-Denkens“ Chancengleichheit akzeptieren).

Entscheidend ist nun, daß alle fünf Merkmale des agonalen Spiels im Prozeß des Spiels von konstitutiver Bedeutung sind, *ohne* daß die Beachtung dieser *Formprinzipien* des Spiels durch die Akteure als Ergebnis einer differenzierten *intentionalen* Handlungsplanung angesehen werden kann. Es scheint vielmehr gerade ein umgekehrtes Abhängigkeitsverhältnis vorzuliegen: Die genannten *Prozessbedingungen* des realen Spiels erzwingen als *Formbedingungen* die Mitgestaltung der Akteure, d.h., nicht die Spieler spielen nach

¹⁰ Vgl. dazu u.a. FRANKE 1987 und LENK 1985.

intentionalen Vorgaben ein Spiel (wie dies traditionelle Spieltheorien unterstellen), sondern im realen Spiel „*spielt das Spiel mit den Spielern*“. Dies bedeutet:

- die „Logik der agonalen Spielpraxis“ hat aus einer *Prozeß*perspektive analysiert, andere Prämissen als
- die „Logik des agonalen re-konstruierten Spielsystems, das aus einer Re-Konstruktionsperspektive entwickelt wird.

Während im Spielprozeß die Paradoxien (wahr/falsch, Überbietungspostulat / Gleichheitsgebot) als konstitutive Bedingungen ohne Widerspruchsbewußtsein beachtet werden, bemüht man sich in einer Re-Konstruktionsperspektive in der Regel um eine Differenzierung der Primär- und Sekundärprozesse des Spiels und um eine argumentative Auflösung der Paradoxien.

Welche Probleme im Handlungsalltag auftreten können, wenn die *begriffliche* Re-Konstruktionsperspektive zu Grundlage des *realen* (prozesshaften) Spielgeschehens wird, zeigen z.B. die meist wirkungslosen Moralisierungversuche im Rahmen von Fair-Play-Aktionen in Wettkampf-Spielen des Sports. Sie sind zwar ehrenwert aber für das reale Spielgeschehen so wenig wirkungsvoll, weil sie den Unterschied der Handlungslogiken mißachten. Die aus der Re-Konstruktionsperspektive gewonnenen Einsichten z.B. hinsichtlich deontologischer oder utilitaristischer Ethikbedingungen zur Ausbalancierung der Paradoxie Überbietung/Gleichheit haben vielleicht eine Bedeutung für die Legitimation des Spielsystems „agonaler Wettkampf“ aber erscheinen wenig geeignet, die Paradoxien des Spielprozesses für den Akteur besser handhabbar werden zu lassen.¹¹ Wie verschiedene Untersuchungen zur empirischen Wertforschung im Sportspiel zeigen, wächst mit der Intensität und zeitlichen Dauer des Engagements eines Spielers auch dessen Fähigkeit und Bereitschaft zum instrumentellen Denken hinsichtlich der sogenannten formellen und informellen Fair-Play-Erwartungen.¹² Damit verbunden ist eine Ausdifferenzierung des Wissens um spielentscheidendes Zweckhandeln *innerhalb* der durch die Regel vorgegebenen Kompensationsmöglichkeiten (z.B. wird ein Foul durch einen Strafstoß der betroffenen Mannschaft „ausgeglichen“) und dem *spielexternen* moralischen Legitimationsdiskurs, der das Spiel-Sportssystem benötigt (z.B. um öffentliche Gelder als gemeinnütziger Verein oder als geförderte Sozialeinrichtung zu erhalten).

¹¹ Dieser Aspekt einer Ethik des Sports ist u.a. von FRANKE 1989 und 1994 differenzierter bearbeitet worden.

4. Bildungstheoretische Konsequenzen aus der Prozeßlogik des Spiels

Fragt man nun abschließend nach den bildungstheoretischen Konsequenzen der hier skizzierten spielrelevanten Handlungen und damit auch im weiteren Sinne von sportlichen Handlungen, läßt sich behaupten: *Erfahrungen im Spiel können eine spezifische bildungstheoretische Bedeutung erhalten.* Eine Bedeutung, die jedoch in anderer Form bestimmt werden muß, als dies in traditioneller Weise geschieht.

So scheint es wenig sinnvoll zu sein, wie eingangs angedeutet, die aus einer Re-Konstruktionsperspektive entwickelten werthaltigen Interpretationen spielrelevanter Handlungen zur Grundlage bildungstheoretischer Überlegungen zu machen. Denn die Kreativität und Spontaneität oder das Sozialverhalten, die z.B. in sportpädagogischen Interpretationen gern als Rechtfertigung für ein Spielsportprogramm in der Schule genannt werden, erweisen sich bei genauer Analyse als wenig begründungswürdig. Der Grund dafür liegt nicht in der Qualität der zugeordneten Merkmale wie z.B. soziale Motive (Rücksicht, Toleranz etc.), die man vielleicht glaubt den Spielhandlungen als „tiefere“ Intention zuschreiben zu können, sondern in der *Art* der Zuordnung, die nicht einer gewissen Beliebigkeit entbehrt. Da gerade unklar bleibt, ob in einem Sportspiel wirklich soziale Erfahrung, in der Judoausbildung Gewaltkontrolle oder beim Bergsteigen Mut und Ausdauer geschult werden können, muß auch die an diesen Zuordnungsmerkmalen orientierte bildungstheoretische Bedeutung von Spiel-Sporthandlungen vage bleiben.¹³ Die Vielfalt der Zuordnungsmöglichkeiten jener kognitiven oder motivationalen Eigenschaften, die aus traditioneller Sicht letztlich nur als bildungsrelevant zum (leiblichen) Geschehen des Spiels anzusehen sind, wirkt sich also auch relativierend auf diese Art von bildungsrelevanten Interpretationen von Spiel-Sport-Handlungen aus.

Eine andere Perspektive zur Einschätzung der bildungstheoretischen Bedeutung des Spiels ergibt sich, wenn man die in diesem Beitrag herausgestellte *Differenz zwischen der prozeßhaften Handlungslogik und der begrifflich-kognitiven Rekonstruktionslogik* analysiert.

Wie gezeigt wurde, geht es nicht um eine Analyse inhaltlich zugeordneter kognitiver oder motivationaler Handlungsbedingungen im Spiel, sondern um eine Analyse der (formal-

¹² Vgl. dazu die umfangreiche Studie von BOCKRATH/BAHLKE 1996

¹³ Diese selbstkritische Erkenntnis setzt sich erst langsam in der sportpädagogischen Literatur durch, da man sich daran gewöhnt hat, aus einer defensiven Argumentationsposition alles an positive dem Sport zuzuschreiben, was seiner Statusanhebung nützt. So haben heute Ausländerintegration, Drogenprävention, Sozialerfahrung etc. Konjunktur und lösen damit die alten Wertzuordnungen, wie Mut, Tapferkeit, Kameradschaft etc. ab, ohne daß sich häufig der Begründungsdiskurs geändert hat.

ästhetisch) strukturellen Bedingungen des Spiels und der daraus ableitbaren bildungstheoretischen Konsequenzen. Von zentraler bildungstheoretischen Bedeutung ist dabei

- einerseits das *Durchleben* des situativen Ausbalanzierens von *Paradoxien* im Handlungsprozeß des Spiels und
- andererseits die *Distanzerfahrung* einer *Logik der Praxis* und der *Logik der Rekonstruktion von Praxis*.

In Anlehnung an Diskussionen innerhalb der *ästhetischen Bildung* ergeben sich daraus vielfältige Ausdeutungsmöglichkeiten unter Maßgabe der prozeßhaften Distanzierung, Reflexion und u.U. Selbstreflexion. Wie in diesem Zusammenhang eine solche „meta-theoretische Distanzierung im Prozeß“ zu verstehen ist, beschreibt BATESON im Rahmen eines Therapieprogramms:

„Wir können uns vorstellen, daß die beiden Canasta-Spieler in einem bestimmten Augenblick aufhören Canasta zu spielen und in eine Diskussion über die Regeln eintreten. Ihr Diskurs ist jetzt von einem anderen logischen Typ als der des Spiels ... Unsere imaginären Spieler haben Paradoxien vermieden, indem sie ihre Regeldiskussion von ihrem Spiel abgesondert haben“. (BATESON 1985, 260)

Der entscheidende bildungstheoretische Wert solcher Interventionsmaßnahmen ergibt sich in dreifacher Weise:

- Zum einen stellt das Aushalten, das nicht-verbale handlungs-reflexive Ausbalancieren der Paradoxien im Bemühen, den Prozeß des Spielens nicht zu gefährden eine spezifische leiblich-sinnliche Bildungsarbeit dar, die insbesondere im Rahmen einer „Ästhesiologie der Bildung“ vertieft werden kann und für die aus meiner Sicht HANS-RÜDIGER MÜLLER (1997) wesentliche Hinweise gegeben hat.
- Desweiteren stellt der Versuch, die Paradoxien im Konfliktfall über Sekundärprozesse auszugleichen, ohne die „Sonderwelt des Spiels“ zu gefährden, eine intellektuelle Herausforderung dar. Sie ist mit jener distanziert-reflektorischen Bildungsarbeit zu vergleichen, die in der ästhetischen Bildung relevant wird, wenn es nicht um die intellektuelle Bearbeitung eines anerkannten Œuvre (Kunstobjekt, literarisches Werk etc.) geht, sondern um die Distanzierung und (Selbst)Reflexion als Akteur und Rezipient gegenüber verschiedenen Formen von Prozeß- Œuvres (Happenings) oder

alltagsverfremdender Objekt-Kunst (Ready-mades etc.). Versucht man sie angemessen zu analysieren, ist es wenig hilfreich, sich an einer von Inhalt-Form-Relationen bestimmten Produktionsästhetik zu orientieren. Weiterführende Einsichten ergeben sich vielmehr, wenn auf den Diskurs über sogenannte „Formale Ästhetiken“ zurückgegriffen wird („Prager Strukturalisten“, „Russische Formalisten“ etc.). Die dort herausgearbeitete „erkenntnisleitende“ Reflexionsleistung moderner Kunst-Produkte (u.a. MUKAROVSKI) hat auch Bedeutung für eine (bildungsrelevante) Strukturanalyse von Spiel-(und Wettkampf-) Handlungen. Durch die in jenen Œuvres sichtbar werdende Verfremdung der Alltagswelt und ihrer spezifischen Gebrauchsweisen als spezifische raum-zeitliche Ausgrenzungsverweise und Sinnzuweisungen, ergibt sich eine hier nur andeutbare Strukturaffinität zu spielerischen(sportlichen) Handlungen, die von bildungstheoretischer Bedeutung sein kann. – Dies gilt allerdings nur, wenn die Pädagogik und die Sportpädagogik sich darauf einlassen, sportlich-spielerisches Handeln nicht nur nach den (inhaltlich) zuordenbaren Motiven in einem Handlungsprozeß analysieren zu wollen.¹⁴ Diese führen, wie hier gezeigt wurde, oft nur zu ideologisch erwünschten Zuschreibungen im Re-Konstruktionsprozess von Spiel und Wettkampf.

- Schließlich macht der Spieler Erfahrungen, inwieweit entsprechende externe begriffliche, kognitive Ordnungsversuche den internen Prozeßablauf grundsätzlich verändern bzw. nicht verändern können. Am genannten Beispiel von Fair-Play-Initiativen oder offiziellen Sozialisationserwartungen (z.B. Programme zur Migrant*innenintegration durch die „Weltsprache Sport“) etc. kann gezeigt werden, in welcher Weise gerade die Vermischung von Primär- und Sekundärprozessen des immer auch leib-körperbezogenen Spiels (und Wettkampf-Sports) ein spezifisches Phänomen darstellt, das einerseits nicht so einfach durch Spiel-Sport-Interventionen gestaltet werden kann, wie es u.a. Plakataktionen des organisierten Sports (z. B. zur Integrationsleistung des Vereinssports) suggerieren. Andererseits ergeben sich jedoch gerade durch die leiblich bedingten Interaktionen besondere unaustauschbare Erfahrungen des Menschen mit der Welt, die auch eine zunehmende Bedeutung im Bildungsdiskurs der Zukunft erhalten werden.¹⁵

¹⁴ Vgl. dazu u.a. FRANKE 1998.

¹⁵ Vgl. dazu u.a. FRANKE, 2001.

Resümee

Der vorliegende Beitrag ist ein Versuch, zwei traditionsbesetzte Fragen so miteinander zu verbinden, daß die dahinterliegende Gemeinsamkeit sichtbar wird.

- Zum einen die Frage nach der adäquaten Bedeutungsbestimmung, der sinnhaften Erfassung von Phänomenen deren Merkmal die *permanente Veränderung* ist.
- Zum anderen die Frage, wie in leiblich/körperlichen Austauschprozessen des Menschen mit der Welt (z.B. dem Spiel) eine *gegenstandsangemessene Logik der Praxis* entwickelt werden kann.

Im Text sollte deutlich werden, daß jeder Klärungsversuch scheitern muß, in dem die Bedeutung von Sinneserfahrungen entweder aus der Tradition des cartesianischen Dualismus oder im Sinne eines lebensphilosophischen Holismus entwickelt wird.

Im ersten Fall erhalten die leiblich/körperlichen (Spiel)-Erfahrungen als materiales Medium ihre sinnstiftende Bedeutung erst durch die, den Erfahrungen zugeordneten (kognitiven) Intentionen. Durch die offene Relation, bzw. nicht Nachweisbarkeit der Beziehung von sinnlicher Erfahrung und spezifischer Intention, ergibt sich eine gewisse Beliebigkeit der Bedeutungsbestimmung. Sie erweist sich überall dort als Nachteil, wo versucht wird, die besondere (z.B. bildungsrelevante) Bedeutung bestimmter Spiel-(Sport)-Erfahrungen zu bestimmen, da nicht die Struktur der Erfahrung oder die durch sie geprägte situative Handlungslogik die Grundlage der Bedeutungsbestimmungen darstellen, sondern letztlich nur die relativ beliebig zuordenbaren Kognitionsbeziehungen.

Im zweiten Fall wird in Tradition romantischen, lebensphilosophischen Denkens davon ausgegangen, daß den leiblich/körperlichen Sinneswahrnehmungen eine primäre, ursprüngliche Bedeutung im Rahmen „ganzheitlicher Welterfahrung“ zugesprochen werden kann. Da dabei nicht selten in Fortführung des klassischen Dualismus Vernunft durch Gefühl und Rationalität durch Intention ersetzt wird, bleibt auch weiterhin offen, in welcher Weise bestimmte Erfahrungen eine spezifische „Erschließung von Welt“ ermöglichen bzw. eine erkenntnisrelevante Bedeutung haben.

Die in diesem Beitrag favorisierte „Logik der Praxis“ (von Spiel-Handlungen) zeigt dagegen einen attraktiven Mittelweg zwischen den traditionellen Fraktionslinien des Wissenschaftsdiskurses. So eröffnet sich durch die von CASSIRER, BOURDIEU u.a. entwickelte sogenannte „dritte Philosophie“ (CASSIRER), unter Berücksichtigung der aktuellen Renaissance phänomenologischen und ästhetischen Denkens, die Möglichkeit, jenen Weg

vom *sinnlichen Eindruck leiblicher Erfahrung zum symbolischen Ausdruck in einer kulturell vermittelten Welt* neu zu bestimmen. Auch wenn die daraus sich ergebenden Bedingungen für eine reflektierende Erkenntnislehre aus pädagogischer Sicht noch vage erscheinen mögen, sollte der kritische Dialog darüber vertieft werden. Der vorliegende Beitrag wollte dazu anregen.

Literatur

BARCK, K./GENTE, P./PARIS, H./RICHTER, ST. (HRSG.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig 1992

BATESON, G.: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemische Perspektiven*. Frankfurt/M. 1996

BERGSON, H.: *Denken und schöpferisches Werden*. In: ZIMMERLI, W.CH./SANDBOTHE, M. (Hrsg.): *Klassiker der modernen Zeitphilosophie*. Darmstadt 1993, 223-238

BERGSON, H.: *Die Wahrnehmung der Veränderung*. In: BERGSON, H.: *Denken und schöpferisches Werden*. Frankfurt/M. 1985, 140-179.

BERGSON, H.: *Einführung in die Metaphysik*. In: BERGSON, H.: *Denken und schöpferisches Werden*. Frankfurt/M. 1985, 180-225.

BERGSON, H.: *L' évolution créatrice*. Paris 1981

BOCKRATH, F./BAHLKE, ST.: *Moral und Sport im Wertbewusstsein Jugendlicher*. Köln 1996

BÖHME, H.: *Plädoyer für das Niedrige. Der Tastsinn im Gefüge der Sinne*. In: *Die Neue Gesellschaft/Frankfurter Hefte* 6 1996, 511-516

BOURDIEU, P.: *Choses dites*. Paris 1987

BOURDIEU, P.: *Entwurf einer Theorie der Praxis*. Frankfurt/M. 1976.

BOURDIEU, P.: *Sozialer Sinn - Kritik der theoretischen Vernunft*. Frankfurt/M. 1993

BOURDIEU, P.: *Zur Soziologie der symbolischen Formen*. Frankfurt/M. 1970.

BRENTANO, FR.: *Psychologie vom empirischen Standpunkt*. Leipzig 1874

BUBNER, R.: *Ästhetische Erfahrung*. Frankfurt/M. 1989

CALLAIS, R.: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt/M. 1982

CASSIRER, E.: *Philosophie der symbolischen Formen*. Bd. 1-3. Darmstadt 1994¹⁰

- CASSIRER, E.: Zur Metaphysik der symbolischen Formen/Ernst Cassirer. Hrsg. von J. M. KROIS u.a. (Hrsg.) Hamburg 1995
- DERRIDA, J.: Ousia und gramme. Notiz über eine Fußnote in „Sein und Zeit“ 1968/1988. In: ZIMMERLI, W. CH./SANDBOTHE, M. (Hrsg.): Klassiker der modernen Zeitphilosophie. Darmstadt 1993, 223-238
- DEWEY, J.: Kunst als Erfahrung. Frankfurt 1988
- EHRENSPECK, Y.: Versprechungen des Ästhetischen. Die Entstehung eines modernen Bildungsprojekts. Opladen 1998
- FRANKE, E.: Agon und Kallos oder wie ästhetische Brillen die Wahrnehmung des Wettkampfes verändern. In: BECKER, P. (Hrsg.): Sport und Höchstleistung. Reinbek 1987, 129-144
- FRANKE, E.: Sportler-Ethik als „Charakter-Ethik“ oder „Handlungsfolgen-Ethik“. In: ALLMER, H./SCHULZ, G. (Hrsg.): Brennpunkte der Sportwissenschaft. Sport und Ethik-Grundpositionen. Köln 1989, 24-53
- FRANKE, E.: Dopingdiskurse: Eine Herausforderung für die Sportwissenschaft. In: BETTE, K.H. (Hrsg.): Doping im Leistungssport – sozialwissenschaftlich betrachtet. Stuttgart 1994, 67-100
- FRANKE, E.: Bildung – Semiotik - Ästhetische Erfahrung. Stichworte auf dem Weg zu einer neuen Legitimation sportpädagogischen Handelns. In: SCHWIERS, J. (Hrsg.): Jugend – Sport – Kultur. Zeichen und Codes jugendlicher Sportszenen. Hamburg 1998, 45-62
- FRANKE, E.: Raum-Zeit-Erfahrung als Problem der Basisphänomene bei der Konstitution von Subjektivität. In: BOCKRATH, F./FRANKE, E. (Hrsg.): Vom sinnlichen Eindruck zum symbolischen Ausdruck im Sport (im Druck – erscheint 2001)
- GEBAUER, G./WULF, CHR. (Hrsg.): Praxis und Ästhetik. Neue Perspektiven im Denken Pierre Bourdieus. Frankfurt/M. 1993
- GEBAUER, G./WULF, CHR.: Mimesis. Kultur-Kunst-Gesellschaft. Reinbek 1992
- GEBAUER, G./WULF, CHR.: Spiel-Ritual-Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek 1998
- GEBAUER, G.: Spiel. In: WULF, CHR. (Hrsg.): Vom Menschen . Handbuch Historische Anthropologie, Weinheim, Basel 1997, 1038-1048
- GEBAUER, G.: (Hrsg.): Anthropologie. Leipzig 1998
- GOODMANN, N.: Weisen der Welterzeugung. Frankfurt/M. 1984

- HUIZINGA, J.: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek 1956
- HUSSERL, E.: Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie - Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie. Den Haag 1954
- KAMPER, D./WULF, CHR. (Hrsg.): Schweigen, Unterbrechung und Grenze der menschlichen Wirklichkeit. Berlin 1992
- KNOPPE, TH.: Die theoretische Philosophie Ernst Cassirers. Zu den Grundlagen transzendentaler Wissenschaft- und Kulturtheorie. Hamburg 1992
- KOLLER, H.: Die Mimesis in der Antike - Nachahmung, Darstellung, Ausdruck. Berlin 1954
- KRAPPMANN, L.: Soziologische Dimensionen der Identität. Stuttgart 1969
- LENK, H.: Die achte Kunst – Leistungssport – Breitensport. Zürich/Osnabrück 1985
- MARGREITER, R.: Erfahrung und Mystik. Grenzen der Symbolisierung. Berlin 1997
- MEAD, G.H.: Geist, Identität und Gesellschaft aus Sicht des Sozialbehaviorismus Frankfurt/M. 1968.
- MEAD, G.H.: Philosophie der Sozialität. Frankfurt/M. 1969.
- MERLEAU-PONTY, M.: Phänomenologie der Wahrnehmung. Berlin 1966
- MOLLENHAUER, K.: Grundfragen ästhetischer Bildung. Weinheim/München 1996
- MÜLLER, H. R.: Ästhesiologie der Bildung - Bildungstheoretische Rückblicke auf die Anthropologie der Sinne im 18. Jahrhundert. Würzburg 1997
- MUKAROVSKY, J.: Kapitel aus der Ästhetik. Frankfurt 1970.
- PIAGET, J.: Die Bildung des Zeitbegriffs beim Kinde. Frankfurt 1974
- PIAGET, J.: Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart 1969
- PLESSNER, H.: Die Stufen der Organischen und der Mensch. In: PLESSNER, H.: Gesammelte Schriften Bd. VIII Frankfurt/M. 1983
- SCHUEERL, H.: Das Spiel. Bd. 2. Weinheim/Basel 1991
- SCHILLER, F.: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In: SCHILLER, F.: Sämtliche Werke in 12Bd. Stuttgart 1838
- SCHWEMMER, O.: Kulturelle Existenz des Menschen. Berlin 1997a
- SCHWEMMER, O.: ERNST CASSIRER. Ein Philosoph der europäischen Moderne. Berlin 1997b
- SCHWEMMER, O.: Logik der Lebenswelt (unveröffentl. Manuskript) Berlin 1998

- SEEL, M.: Eine Ästhetik der Natur. Frankfurt/M. 1991
- SEEL, M.: Ethisch-ästhetische Studien. Frankfurt/M. 1996
- SIMMEL, G.: Das Individuum und die Freiheit – Essays. Berlin 1984.
- SIMMEL, G.: Soziologie. Untersuchungen über Formen der Vergesellschaftung
Gesamtausgabe Bd. 11. Frankfurt/M. 1992
- SIMMEL, G.: Soziologische Ästhetik. Bodenheim 1998
- TAYLOR, CH.: Leibliches Handeln. In: METRAUX, A./WALDENFELS (Hrsg.): Leibhafte
Vernunft. Spuren von Merleau-Pouuty Denken. München 1986
- WALLON, H.: De l'aete à la pensée Paris. 1942
- WELSCH, W.: Ästhetisches Denken. Stuttgart 1990
- WELSCH, W.: Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart 1996
- WELSCH, W.: Vernunft. Die zeitgenössische Vernunftkritik und das Konzept der transversalen
Vernunft. Frankfurt 1996
- WHITEHEAD, A. F.: Abenteuer der Ideen. Frankfurt/M. 1971
- WHITEHEAD, A. F.: Die Funktion der Vernunft. Stuttgart 1974
- WITTGENSTEIN, L.: Philosophische Untersuchungen. Frankfurt 1967
- WULF, CH.: Das mimetische Ohr. In: Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische
Anthropologie Bd. 2, H. 1-2 1993, 9-14
- WYGOTSKI, L. S.: Denken und Sprechen Frankfurt/M. 1969