

Die Idee der Stadt als anthropologisches Spiel

Zur Erlangung des akademischen Grades eines

DOKTORS DER NATURWISSENSCHAFTEN

von der Fakultät für
Bauingenieur-, Geo- und Umweltwissenschaften
der Universität Fridericiana zu Karlsruhe
genehmigte

DISSERTATION

von

Christian Hansmann
aus Karlsruhe

Tag der mündlichen Prüfung: 3. November 2004
Referent: Prof. A. Kilchenmann (Karlsruhe)
Koreferent: Prof. G. Braun (Berlin)

Karlsruhe 2004

Die vorliegende Arbeit konnte nur entstehen durch die Unterstützung einiger Menschen, denen ich hiermit meinen Dank aussprechen möchte. An erster Stelle sind meine Eltern anzuführen, welche mich von Kindesbeinen an gefördert und die richtigen Weichenstellungen für meine Ausbildung vorgenommen haben, ohne sie wäre ich nie so weit gekommen. Mein Dank gilt desweiteren Herrn Professor Kilchenmann, der mich sehr früh innerhalb meines Studiums förderte und mir durch die Anstellung am Institut für Geographie und Geoökologie II das Zustandekommen dieser Arbeit ermöglichte. Im Laufe meiner dreijährigen Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter habe ich Herrn Professor Kilchenmann als sehr angenehmen und mit leichtem Hang zur Ironie tendierenden Chef kennengelernt. Die Zusammenarbeit mit ihm hat sehr viel Spaß gemacht. Zu Dank verpflichtet bin ich auch Herrn Professor Braun, der sich freundlicherweise als Koreferent zur Verfügung stellte und mir in der entscheidenden Phase dieser Dissertation Mut zusprach und mich in meinem Vorhaben bestätigte. Darüber hinaus möchte ich meinem Freund Dr. Jan Mayer danken, der in akribischer Feinarbeit sprachliche Schnitzer beseitigte und einen großen Teil des Korrekturlesens übernahm. Aufgrund seiner hervorragenden Allgemeinbildung war er ein wichtiger Diskussionspartner in der Endphase dieser Dissertation.

Inhaltsverzeichnis

1	Präludium	7
2	Die Idee der Stadt	13
3	Homo ludens urbanus	17
3.1	Plädoyer für einen urbanen Spielbegriff	17
3.2	Die 7 Grundkategorien urbanen Spiels	21
3.2.1	relaxatio (Spannungsabbau)	22
3.2.2	exspectatio (Spannungsaufbau)	23
3.2.3	collaboratio (Zusammenarbeit)	24
3.2.4	ego (Herausbildung des Ichs)	26
3.2.5	simulatio (Soziodramatisches Verhalten)	28
3.2.6	ebrietas (Rausch)	29
3.2.7	motivatio (Verschmelzung von Handeln und Bewusstsein)	31
3.2.8	Zusammenfassung	32
4	Antike	37
4.1	Die Stadt am Horizont	37
4.1.1	Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels	38
4.1.2	Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels	40
4.1.3	Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels	43
4.1.4	Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels	46
4.2	Die Stadt der großen Denker	49
4.2.1	Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels	50
4.2.2	Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels	67
4.2.3	Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels	73
4.2.4	Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels	75
4.3	Spielregel der antiken Stadt	81
5	Mittelalter	83
5.1	Die Stadt der Bürger	83
5.1.1	Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels	84
5.1.2	Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels	95
5.1.3	Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels	99

5.1.4	Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels	103
5.2	Spielregel der mittelalterlichen Stadt	109
6	Moderne und Postmoderne	113
6.1	Die verplante Stadt	114
6.1.1	Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels	114
6.1.2	Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels	130
6.1.3	Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels	133
6.1.4	Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels	136
6.2	Spielregel der modernen und postmodernen Stadt	150
7	Zukunft	153
7.1	Die simulierte Stadt	153
7.1.1	Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels	154
7.1.2	Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels	159
7.1.3	Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels	163
7.1.4	Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels	163
7.2	Spielregel der zukünftigen Stadt	167
8	Postludium	169
	Literatur	177
	Index	197

1 Präludium

*Beim Spiel kann man einen Menschen besser kennenlernen,
als im Gespräch in einem Jahr.*

Platon (427 – 47 v. Chr.),
griechischer Philosoph

Eheleute tun es, Politiker sowieso, vor Gericht ist es unverzichtbar, im Theater dient es dem Broterwerb und auf einer Party dem Zeitvertreib. Die Rede ist vom Spiel. Fast alle Bereiche des Lebens unterliegen informellen Spielregeln als zumeist unbewusste und oftmals heimliche Übereinkünfte. Auf Sitzungen und Tagungen der politischen Klasse wird taktiert und abgewogen und schließlich die Zustimmung zu einem sinnvollen Gesetz verweigert, nur um den politischen Gegner bloßzustellen. Gewerkschaften und Arbeitgeber debattieren bis tief in die Nacht, obwohl das Ergebnis bereits im Vorfeld feststeht, nur um der Öffentlichkeit einen scheinbar harten Verhandlungskampf zu signalisieren. Beim Vorstellungsgespräch gibt man sich nach außen als potentiell perfekter Mitarbeiter, ohne Fehler und Macken, um nach erfolgreicher Einstellung die Maske wieder fallen zu lassen. Der Ehemann spielt vor aller Augen den liebevollen Vater, um in den eigenen vier Wänden das Kind und die Mutter zu verprügeln. Frauen geben sich oftmals als beste Freundinnen aus, um hinter dem Rücken der anderen Intrigen zu schmieden oder zu lästern. Trotzdem dominiert die Vorstellung innerhalb der Gesellschaft, dass Erwachsene nicht spielen. Die Triebregulierung durch die Über-Ich-Bildung führt zu einer Distanz zwischen dem Verhalten der Kinder und ihrer Eltern. So erscheint die Gesellschaft der Erwachsenen nach außen hin starr und fixiert und ohne spielenden Charakter. „Es sieht so aus, als ob den erwachsenen Menschen beim Nachdenken über ihren Ursprung die Tatsache, dass sie selbst, dass alle erwachsenen Menschen als kleine Kinder zur Welt kamen, unwillkürlich entschwände. Immer von neuem, bei den wissenschaftlichen Ursprungsmythen nicht anders als bei den religiösen, fühlen sie sich zu der Vorstellung gedrängt: Am Anfang war ein einzelner Mensch, und zwar ein einzelner Erwachsener“ ([Eli91] S. 39). Das Spiel gilt als hinderlich für den alltäglichen Überlebenskampf, seine Allgegenwärtigkeit wird verleugnet. Diese Sichtweise ist falsch und unhaltbar, das Spiel ist alltägliches Ritual der Gesellschaft und vor allem im städtischen Milieu, aufgrund der dort vorhandenen vielfältigen Möglichkeiten, besonders reichhaltig anzutreffen.

Eine wissenschaftliche Abhandlung mit dem Begriff ‚Spiel‘ im Titel läuft Gefahr bei vielen zunächst nicht ernst genommen und belächelt zu werden. Das Spiel unterliegt in unserer Vorstellungswelt einem Ressentiment als ein Bereich des Unernstesten, des Überflüssigen und damit verbunden Unwissenschaftlichen. Gerade das Gegenteil ist der Fall: Spielen hat viel mit Strategie und Selbstfindung zu tun und ist ein wesentlicher Bestandteil der Sozialisation. Das meiste Handeln vollzieht sich in einem gemeinsamen Spiel. „So produzieren sich im Verkehr mit anderen in dem Einzelnen Gedanken, Überzeugungen, Affekte, Bedürfnisse und Charakterzüge, die sein Allerpersönlichstes, sein eigentliches Selbst darstellen und in denen eben darum zugleich das Gewebe der Beziehungen zum Ausdruck kommt, aus dem er hervor-, in das er hineingeht; und so bildet sich dieses Selbst, dieses Allerpersönlichste in einer kontinuierlichen Verflechtung der Bedürfnisse, einem beständigen Verlangen und Erfüllen, einem wechselnden Nehmen und Geben. Es ist die Ordnung dieser unaufhörlichen Verflechtung ohne Anfang, es ist die Geschichte

seiner Beziehungen, die Wesen und Gestalt des einzelnen Menschen bestimmt“ ([Eli91] S. 55). Es ist das Spiel, welches hier von Norbert Elias umschrieben wird.

Das Wort Spiel ist auch linguistisch von besonderem Wert, „weil es theoretische Prägnanz und Anschlussfähigkeit an die Umgangssprache in sich vereint. Nur wenige Wörter der Umgangssprache transportieren so viel vom Gegenstandsbereich der Soziologie, wie der Ausdruck Spiel. Die Stärke eines umgangssprachlichen Ausdrucks ist freilich auch seine Schwäche. Der Ausdruck setzt Assoziationen in Gang, aber nicht alle davon passen [hinsichtlich wissenschaftlich-soziologischer Überlegungen]“ ([Sch03f] S. 87). Vor allem ist man in der Regel dazu geneigt, das Spiel dem Kind zuzuordnen.

Spielerisches Handeln ist ein Stück Lebenskunst und steht für eine Haltung an Aufgaben und Herausforderungen ohne Druck heranzugehen. Immer wieder entstehen im Leben Situationen, die mit dem Begriff Ironie des Schicksals umschrieben werden können — nicht abwendbare Ereignisse, die ein eigendynamisches Spiel entfalten. Verhandlungen können oftmals nicht erzwungen werden, sondern sind in einem Prozess eingebunden des gegenseitigen Gebens und Nehmens mit dem Resultat der Zufriedenstellung beider Seiten. Auch Fairplay im Alltag, zu Kollegen und Freunden, ist nichts anderes als eine positive Auffassung gegenüber gesellschaftlichen Spielregeln. Spiel ist damit die Voraussetzung, dass Menschen miteinander interagieren können, es ist ein Verhalten des wechselseitigen Beschnupperns und unverbindlichen Kennenlernens.

Als Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit sind die Menschen in der Stadt auserkoren; sie erzeugen jenes besondere geistige Klima, die ‚atmosphère mentale‘, wie es Marc Bloch 1939 benennt. Betrachtet werden also Menschen, mit der Betonung des Plurals, die mit ihren verschiedenen Vorlieben und Fähigkeiten sowie Tätigkeiten im Alltag durcheinanderwirbeln und mittels des Spiels einen Kompromissfrieden schließen. Gerade aufgrund ihrer Heterogenität zu allen Zeiten, eignet sich die Stadt in hervorragender Weise dazu, die Assimilations- und Akkommodationsfähigkeiten gegenüber Krisen und Veränderungen unter Beweis zu stellen, das Spiel erzeugt die hierfür nötige Beweglichkeit des Geistes.

„Weltgeschichte ist die Geschichte des Stadtmenschen“, so schreibt Oswald Spengler, „Völker, Staaten, Politik und Religion, alle Künste, alle Wissenschaften beruhen auf einem Urphänomen menschlichen Daseins: der Stadt“ ([Spe69] S. 105f). Als Ort der Dichte und Heterogenität bietet die Stadt jenen Rahmen, der es den Individuen ermöglicht, vielfältige Handlungsmuster zu realisieren. Die Stadt ist die Bühne für jedermann. Um diesen Aspekt, besonders im Hinblick auf die Fragestellung nach dem zwischenmenschlichen Spiel zu unterstreichen, wird in jeder Epoche der Vergleich Stadt und Umland gegenübergestellt. So folgt letztlich der Aufbau der Arbeit einem streng symmetrischen Muster. Gespannt wird ein Bogen von der Antike bis zur Neuzeit mit einem abschließenden Versuch eines Ausblicks auf die Zukunft. Dabei liegt der Schwerpunkt selbstredend auf der Gesellschaft und hier zumeist auf dem Individuum, welches sich durch das gemeinsame Spiel mit anderen als aktiv handelndes Subjekt begreift. Jeder Zeitabschnitt ist zusätzlich untergliedert in vier gleichberechtigte Teilbereiche:

- Mikroebene
- Mesoebene
- Makroebene

- Metaebene

Die Mikroebene untersucht die Beziehung der Individuen untereinander, beschreibt den gesellschaftlichen Umgang in Form eines Spiels. Welche Gruppen sind miteinander durch das Spiel verbunden und was ist der Antrieb für dieses Spiel? Existieren Unterschiede in der Art spielerischen Verhaltens aufgrund unterschiedlichen gesellschaftlichen Rangs? Welche Funktion hat das Spiel innerhalb der städtischen Gesellschaft? Welche Orte werden für das gemeinsame Spiel aufgesucht? Welche sozialen Ausprägungen urbanen Spiels existieren innerhalb einer Epoche?

Die Mesoebene ist den wirtschaftenden Akteuren vorbehalten, die, oftmals als Pioniere, eine gesamte Gesellschaft nach vorne bringen und sich für die Existenzsicherung der urbanen Gemeinschaft verantwortlich zeigen. Auch ihr Handeln ist durch ein Spiel, zum Beispiel mit den Konkurrenten, bestimmt. Die Fragestellungen drehen sich folglich um die Funktion des Spiels innerhalb der Wirtschaftspolitik, ein Spiel, das nur wenigen offen steht und Mut zum Risiko abverlangt.

Innerhalb der Makroebene wird das bereits angesprochene Verhältnis der spielenden Stadt und dem diametral entgegengesetzten Umland thematisiert. Warum ist das Leben auf dem Land starr und in der Stadt flexibel? Wie gehen die Menschen in beiden Räumen miteinander um? Wer geht als Gewinner zwischen dem Konkurrenzkampf beider Räume hervor? Diese und andere Fragestellungen werden erörtert.

Ein ganz wesentlicher Gliederungspunkt der Arbeit stellt die Metaebene des urbanen Spiels dar. In ihr tritt die Stadt als Gesamtensemble auf, als Bühne, die sich möglichst eindrucksvoll nach außen zu präsentieren versucht. Größe, Stolz, Taktik und Strategie werden in diesem Kapitel nach spielerischen Handlungsweisen untersucht. Nicht mehr das Individuum, sondern die Stadt als spielende Gemeinschaft steht im Mittelpunkt. So spiegelt sich oft die ludische Einstellung der Bürger in der baulichen Substanz der Stadt wieder. Die Bedeutungen der „materiellen Artefakte“ sind zugeschrieben und nicht wesensimmanent. Sie reflektieren durch ihre „emotional sinnhafte Aufladung“ ([Wer00] S. 307, 346) den Charakterzug der jeweiligen städtischen Bevölkerung.

Das Kapitel der Metaebene setzt damit die Forderung von Benno Werlen, dass Raum handlungsspezifisch konstituiert werden muss, um. Nach ihm erhalten materielle Gegebenheiten ihre Bedeutung nicht von den Eigenschaften der Objekte selbst, sondern werden von den Subjekten zugeschrieben — die Stadt spielt als Ganzes.

Zum Abschluss einer jeden Epoche, wobei dieser Begriff absichtlich ein wenig unpräzise zu verstehen ist, da eine exakte zeitliche Abgrenzung für die Fragestellung der Arbeit sich als nicht notwendig erwies, wird ein kurzes Resümee in Form einer Spielregel gezogen. Die Idee liegt darin, sich ein imaginäres Spielbrett vorzustellen, mit Startfeld und Ziel, auf dem die jeweils wichtigen Entscheidungsträger der Epoche als Spielfiguren agieren und reagieren. Wie sähe eine potentielle Umsetzung des urbanen Spiels, eines jeden Zeitabschnitts, als kommerzielles Produkt aus? Hiermit ist also der Gedanke verknüpft, in ein Geschäft gehen zu können und einige der Erkenntnisse dieser vorliegenden Arbeit umgesetzt in einem Brettspiel wiederzufinden.

Das Thema ist so weit gesteckt, dass es sich dem Zugriff leicht entzieht. Um einer Ausuferung der sehr umfangreichen Fragestellung zu begegnen, wird die Lokalität der zu untersuchenden Städte auf den Mittelmeerraum für den Zeitraum der Antike, sowie auf Mitteleuropa für die weiteren Epochen begrenzt. Wie die kulturgenetische Stadtforschung festgestellt hat, lassen sich ohnehin sehr viele Städte auch weit entfernter Regionen, zum

Beispiel in Mittelamerika, auf europäischen Ursprung zurückführen. Zudem, um dem Resultat der Arbeit ein wenig vorwegzugreifen, zeigt es sich, dass die physische Verortung auf das gesellschaftliche Miteinander von Menschen, in Städten, nur wenig Einfluss ausübt. Menschen sind überall gleich, sie spielen überall die gleichen Spiele. „Entstammen nicht all unsere Fähigkeiten dem Spiel? Zunächst mit dem Spiel der Muskeln und Gliedmaßen. Sodann dem Spiel der Sinne: Aus spielerischer Neugier wird tiefgreifendes Wissen, aus dem Spiel mit Farben, Normen und Klängen unvergängliches Kunstwerk. Das Spiel steht am Anfang der Liebe: das verstohlene, heimlich Spiel der Augen, der Tanz, das Wechselspiel der Gedanken und Gefühle, das Sichhingeben“ ([EW90] S. 18). Diesem Hauptteil der Arbeit vorangestellt sind zwei Kapitel der theoretischen Grundlagenvermittlung. Kapitel 2 versucht, mit einem Rückgriff auf die platonische Ideenlehre, das Spiel als kulturell gemeinsames Element der meisten Städte auf dieser Erde zu begründen, während Kapitel 3, ‚Homo ludens urbanus‘, die bislang gebräuchlichen Kulturtheorien des Spiels von Roger Caillois und Johann Huizinga auf ihre methodische Eignung für die Ausgangsfragestellung überprüft, mit dem Ergebnis der Nicht-Übertragbarkeit. Spiel erschöpft sich in den klassischen Spieltypisierungen als reiner, zweckfreier Aspekt im zwischenkindlichen Umgang. Die gängigen Begrifflichkeiten eignen sich daher nicht zur Kategorisierung eines Spiels unter Erwachsenen im urbanen Raum. So liegt der Schwerpunkt von Kapitel 3 in der Neuschöpfung von Spielkategorien, wie sie in einer Stadt vorzufinden sind — eine bewusste Abkehr von der herkömmlichen Forschungsmeinung. Letztlich sind daraus sieben Grundkategorien des urbanen Spiels entstanden, die sich auf das Handeln von Individuen und Gruppen in der Stadt anwenden lassen und auch, und das ist das Besondere, auf die Gesamtstadt als eigenständiger Akteur übertragbar sind.

Die Arbeit ist eine Grenzgängerleistung. Manches wird bekannt erscheinen, bei genauer Betrachtung ist jedoch ein neues Mosaik entstanden, auch wenn der eine oder andere Baustein bereits gesehen wurde. Zudem scheint es bislang keine vergleichbare Untersuchung zum Spiel Erwachsener im städtischen Raum, schon gar nicht im historischen Vergleich, zu geben.

Als Untersuchungsmethode wird der Ansatz der pragmatischen¹ Hermeneutik verwendet. Sie begreift „Verstehensprozesse als Strukturmerkmale eines Interaktionszusammenhangs zwischen Individuum, Mitwelt und Umwelt“ ([Jun01] S. 135). Es handelt sich also um eine Abkehr der reinen Textauslegung zugunsten einer Deutung von Lebensbezügen zwischen den Menschen. Der Zusammenhang von Verstehen und Handeln liegt im Zentrum des Untersuchungsinteresses. Das Leben artikuliert sich im gemeinsamen Spiel mit den Mitmenschen, wird folglich ausgedrückt durch eine soziale Regel die interpretierbar ist. Die pragmatische Hermeneutik ist eine um lebensweltliche Aspekte erweiterte Wissenschaft — eine Interpretation von Handlungen, eine Daseinshermeneutik im engeren Sinne. Die pragmatische Hermeneutik rechtfertigt damit die prinzipielle Interpretativität des Lebens. Ihre „zentrale Leistung besteht darin, die im Laufe des Lebens geschehenden Ereignisse und Handlungen auf eine innere Einheit hin zu interpretieren“ ([Jun01] S. 146) — diese innere Einheit ist das Spiel der erwachsenen Individuen innerhalb der Stadt.

Aufgrund der umfassenden Ausgangsfragestellung und der damit verbundenen Fülle von vorhandenem Sekundärmaterial, werden im Laufe der Arbeit eine ganze Reihe außergeographischer Disziplinen berührt, so dass den jeweiligen fachspezifischen Ansprüchen nicht

¹Pragmatisch bedeutet hier vor allem, dass die Realität nicht subjektunabhängig, sondern von konkreten Handlungsmustern reguliert wird.

immer Rechnung getragen werden kann. Dennoch wird versucht, relevante Haupttheorien, soweit von Belang, mit aufzunehmen und als Hintergrundfolie zu platzieren. Dort wo es nötig ist, erfährt der Erklärungsansatz des spielerischen Handelns auch mittels einzel-, oder gruppensoziologischer Lehrmeinung eine Erweiterung. Damit wird eine weitere methodische Vorgehensweise erforderlich, die in der Geisteswissenschaft als *theoretische Triangulation*² in jüngster Zeit diskutiert wird: eine Anwendung unterschiedlicher Theorien auf den gleichen Gegenstand, d.h. die Berücksichtigung verschiedener theoretischer Perspektiven, im Falle dieser Arbeit aus der Geographie, Soziologie, Psychologie und Geschichte. Hierzu werden möglichst viele Hypothesen und Quellen gesichtet, um die Gesellschaftsstruktur und damit verbunden das urbane Spiel längst vergangener Zeiten, plastisch wieder aufleben zu lassen, um so die Abhängigkeit von einseitigen Sekundärberichten zu minimieren. Schließlich kann niemand mit absoluter Sicherheit sagen, ob sich die Ereignisse im städtischen Leben wirklich so dargestellt haben wie sie überliefert sind.

Die Auswahl der Sekundärwerke für den Hauptteil der Arbeit, erfolgte vor allem unter den Gesichtspunkten ‚Gesellschaft‘, ‚Wirtschaft‘ und ‚Kultur‘ für den jeweiligen historischen Kontext der ‚Antike‘, des ‚Mittelalters‘ und der ‚Neuzeit‘. Die Schwierigkeit bestand hauptsächlich darin, aus der Fülle des verfügbaren Sekundärmaterials Beispiele für das spielende Alltagshandeln der Menschen der damaligen Zeiten herauszuarbeiten. Das einzelne Subjekt erhält in den bisherigen Untersuchungen nur wenig Beachtung, auch die Gruppe wird eher neutral und als nicht handelnd dargestellt. Im Mittelpunkt steht zu meist der Blick auf die Stadt als Ganzes. So wird versucht, mittels des *Präsens historicum* und vereinzelt Text-, und Gedichtauszügen von Zeitzeugen, das Spiel der Menschen in früheren Städten bildlich wieder aufleben zu lassen und damit die Zeitlosigkeit der Fragestellung sowie Allgemeingültigkeit ihrer Ergebnisse nochmals zu betonen.

Der Einstieg erfolgt auf den nachfolgenden Seiten mit einem Rückgriff auf die Ideenlehre der klassischen Philosophen, vor allem von Platon und Aristoteles, um den hinter diesem Werk stehenden Grundgedanken genauer zu beleuchten.

²Der Begriff stammt ursprünglich aus der Geodäsie und bezeichnet die Verbindungen zwischen im Raum beliebig gestreuten Datenwerten zur Erstellung eines Dreiecksnetzes aus Winkelmessungen.

2 Die Idee der Stadt — Anleihen bei den ehrwürdigen Philosophen

Jeder hat sie, jeder kennt sie, doch niemand weiß sie so recht in Worte zu fassen. Die Rede ist von der Idee. Die meisten Menschen verbinden mit der Idee einen Einfall, einen Geistesblitz, etwas, was spontan gerade zu einer Thematik einfällt. Dies ist vordergründig betrachtet auch richtig, bedeutet der Begriff Idee aus dem Griechischen kommend ‚idea‘ bzw. ‚eidos‘ doch Aussehen, Erscheinung, Gestalt, bzw. erblicken, sehen und impliziert, dass es sich bei der Idee um etwas Materielles handeln muss und zugleich mit den Sinnen erfassbar sei. Die Idee ist die Gestalt, als „Bezeichnung für die Gesamtheit der optisch wahrnehmbaren Erscheinungsweise eines Gegenstandes“ ([Ros90a] S. 24). Mit dieser Verallgemeinerung gerät man allerdings in einen Widerspruch zu den antiken Philosophen, die bereits früh die Doppeldeutigkeit von ‚idea‘ bzw. ‚eidos‘ erkannt haben. Gestalt kann mehr bezeichnen als nur der körperliche Gegenstand. Gestalt ist auch der höhere Sinn, die Eigenart eines Objekts. Die Idee, im Sinne von Gestalt, ist also sowohl ein ‚Konkretum‘ als auch ein ‚Abstraktum‘. Platon nimmt dennoch eine radikale Differenzierung von ‚Konkrete‘ bzw. ‚Abstrakta‘ vor, wenn er in seiner Ideenlehre behauptet, dass Ideen sprachlich nicht erfassbar seien³ und von einer *Atemporalität* und *Alokalität* geprägt werden. Ideen verändern sich niemals und sind auch niemals entstanden (*Atemporalität*), folglich sind sie auch nirgendwo lokalisierbar (*Alokalität*). Platon beschreibt dies in seinem ‚Timaios‘ (Zum Ursprung der Welt, der Menschen und der Lebewesen) wie folgt:

„Das ‚war‘ und das ‚wird sein‘ sind gewordene Formen der Zeit, die wir uns selbst unbewusst, unrichtig auf das ewige Wesen übertragen. Denn wir sagen doch: Es war, ist und wird sein; der richtigen Ausdrucksweise zufolge kommt aber jenem nur das ‚ist‘ zu, das ‚war‘ und das ‚wird sein‘ ziemt sich dagegen nur von dem in der Zeit fortschreitenden Werdens zu sagen, sind es doch Bewegungen. Dem stets sich selbst gleich und unbeweglich Verhaltenden aber kommt es nicht zu, in der Zeit jünger oder älter zu werden, noch irgendeinmal geworden zu sein oder es jetzt zu sein oder es in Zukunft zu werden und überhaupt nichts von all dem, was das Werden den im Bereich der sinnlichen Wahrnehmung sich bewegenden Dingen anheftete“ (Platon: Timaios, 37e-38a vgl. [Ros90a] S. 59f).

Eine Idee gilt demnach als völlig unbewusst und weder zeitlich noch räumlich begrenzt. Sie ist der geistige Bauplan für die materielle Wirklichkeit, sie ist das „Eine und Identische“ d.h. das „überzeitliche Gesetz“ ([Nat94] S. 23), sie ist die Natur der Sache. Da Ideen ewig, unteilbar und unveränderlich sind können sie weder entstehen, noch vergehen, sie sind wirklicher als die Dinge der Erfahrungswelt, sie sind eine Abstraktion des Geistes, der Vernunft und damit kommt ihnen Wahrheit zu. Die Realität verkommt zu einem billigen Plagiat der Ideen. Das Entscheidende dieses Erkenntnisvorgangs von Platon, wie auch von Sokrates, liegt darin, der Phase des philosophischen Begründens ein stärkeres Fundament zu bereiten. Ideen siedeln sich fortan im Reich der Vernunftwelt an, die dem Reich der Wahrnehmung oder Sinnwelt gegenübersteht.

³Die Idee der Sprache, der Gebrauch der allerersten Wörter, lässt sich ohne Sprache eben nicht beschreiben — dies führt nach Platon zu Absurditäten.

Anschaulich lässt sich dies am Beispiel des Kreises darstellen. Ein Kreis wird definiert durch Punkte einer Ebene, die vom Mittelpunkt gleich weit entfernt sind. Mathematisch betrachtet gibt es also den idealen Kreis, für den die Kreisgesetze gelten, aber jeder gezeichnete Kreis weist davon kleinste Abweichungen auf. Den idealen Kreis hat man noch nie gesehen, dafür kennt man aber seine Definition. Eine Idee ist folglich ein ideales Gesetz, welches in der materiellen Welt, dem physisch konkretem Raum, so noch nicht gefunden bzw. dargestellt wurde. Alle konkreten Dinge äußern sich als Abbild einer Idee. Die Idee des Stuhls ist das, worauf der Handwerker schaut, wenn er einen Stuhl schreinernt. Sie ist ihm von Natur aus vorgegeben, sie ist eine Urform, ein abstraktes, geistiges Musterbild. Die sichtbare Welt ist die schlechte Kopie der Ideenwelt. Kein Pferd gleicht vollkommen dem anderen, doch haben alle eines gemeinsam: den grundlegenden Plan, die wahrhafte und vollkommene Idee des Pferdes. Oft wird diese Lehre von den Ideen auch mit dem in der *politeia* enthaltenen Höhlengleichnis erklärt. In ihm beschreibt Platon Menschen, die sich im Inneren einer Höhle befinden und dort so festgehalten werden, dass sie einander nicht sehen. Sehen können sie nur die Schatten auf der Höhlenwand, die an einem brennenden Feuer vorbeigetragen werden. Es gelingt einem Gefangenen auszubrechen und bei Tageslicht zum ersten Male die wirkliche Welt vor der Höhle zu betrachten. Die Schattenwelt bleibt für ihn jedoch die Welt der sichtbaren Erscheinungen, der Ausbruch in die sonnendurchflutete Außenwelt bedeutet zwar den Übergang in die ideelle Welt des vollkommenen Seienden, die Welt der Ideen, dem wahren Gegenstand jeder Erkenntnis, dieser Prozess der Umwandlung des noch ungebildeten Menschen ist aber zunächst mit Schmerzen verbunden. Die Erkenntnis geht nur langsam vonstatten. Wer jenen Vorgang aber einmal vollzogen hat, der wird nicht in die Höhle zurück wollen. Ideen sind somit nur sehr schwer fassbar. Aufgrund ihrer ausgeprägten Unbestimmtheit können sie nur sehr vage und facettenreich beschrieben werden und sind auch nicht jedermann bewusst zugänglich. Platon bemerkt hierzu:

„Die Idee ist die Fülle des Gehaltes, der im einzelnen Ding immer nur in einer Abschattung sichtbar wird. Dabei kann sich die Idee in einer numerischen Vielzahl von Dingen in verschiedenartigen Spiegelungen zeigen“ (Platon: Parmenides 130e-131 vgl. [Ric88] S. 76f).

Mehrere konkrete Gegenstände können also an der ein- und derselben Idee teilhaben, wie auch ein konkreter Gegenstand an mehreren Ideen teilzuhaben vermag.

Für Aristoteles stellen sich Ideen als ‚Kraftzentren‘ dar, die unter bestimmten Bedingungen konkrete Gegenstände derselben abstrakten Gestalt, wie sie ihre Eltern besaßen, erzeugen (vgl. [Ros90a] S. 105f). Vergleichen lässt sich dies mit einem Samenkorn, in dem die Idee oder das Wesen des Baumes verborgen ist. Die Idee bei Aristoteles ist also die Ursache dafür, warum etwas zu dem geworden ist, was es ist.

„Man sucht hier also nach dem Grund, dessentwegen die Materie etwas bestimmtes ist, das heißt man sucht nach dem Eidos; das Eidos ist aber nichts anderes als das Wesen“ (Aristoteles: Metaphysik Z17, 1041b4-9 vgl. [Ros90a] S. 91).

John Locke möchte die Idee psychisch verortet wissen. Sie ist ein Werk des Verstands und kann jederzeit hergestellt werden. Die Idee ist somit kein unbewusster Vorgang und steht damit in diametralen Gegensatz zu Platon oder Aristoteles.

„Alles was der Geist in sich selbst wahrnimmt oder was unmittelbares Objekt der Wahrnehmung, des Denkens oder des Verstands ist, nenne ich Idee“ ([Ros90a] S. 200)⁴.

Ideen bei Locke sind Bilder des Verstands, sind Bewusstseinsvorgänge. Diese mentalen Bilder rufen im Geist das Muster hervor, welches die Realität abbildet.

„Je nachdem sich nun zwischen diesen und den existierenden Einzeldingen eine Übereinstimmung ergibt, werden die Einzeldinge einer bestimmten Art zugewiesen, erhalten einen entsprechenden Namen oder werden der betreffenden Klasse zugeteilt. Wir sagen beispielsweise: Dies ist ein Mensch, jenes ein Pferd; dies ist Gerechtigkeit, jenes ist Grausamkeit; dies ist eine Taschenuhr, jenes ein Flaschenzug. Was tun wir dabei anderes, als dass wir die Dinge unter verschiedenen Artbezeichnungen einordnen, weil sie mit denjenigen abstrakten Ideen übereinstimmen, zu deren Zeichen wir jene Namen gemacht haben?“ (John Locke: Essay, III.iii.13 vgl. [Ros90b] S. 56)

Nach Leibniz sind Ideen angeboren und ein Abbild des göttlichen Gedankens und Willens, welcher sich im Nachahmungstrieb des Menschen vollzieht. Dabei handelt es sich wie bei Platon um einen zumeist unbewussten Vorgang, d.h. die Realisierung einer Idee geschieht oftmals im Verborgenen und stellt letztlich die von Gott zur Verfügung gestellte Fähigkeit dar, Unterschiede und Gemeinsamkeiten eines Gegenstandes zu erkennen.

„In der Tat hat ja unsre Seele stets die Eigenschaft in sich, sich eine beliebige Natur oder Form vorstellen zu können, sobald sich nur die Gelegenheit bietet, an sie zu denken. Nun glaube ich, dass eben diese Fähigkeit unsrer Seele, sofern sie eine bestimmte Natur, Form oder Wesenheit ausdrückt, die Idee des Gegenstandes ist, die in uns, und zwar stets in uns ist, ob wir nun daran denken oder nicht“ ([Ros90b] S. 62)⁵.

Eine Idee ist folglich die Begabung der menschlichen Seele sich einen beliebigen Gegenstand vorstellen zu können, vorausgesetzt dieser Gegenstand drückt eine bestimmte Natur, Form oder Wesenheit aus. Es handelt sich nicht um einen Akt des Denkens, was ein bewusster Vorgang wäre, sondern um eine Fähigkeit. Diese Ideen im Menschen sind bei Leibniz die *Monaden*. Eine einfache nicht ausgedehnte und daher unteilbare Substanz, die äußeren mechanischen Einwirkungen unzugänglich ist. *Monaden* sind der eigentliche Urgrund des Seienden und damit Seelen, die sich ständig von innen heraus selbst verändern.

„Nun ist aber, wo es keine Teile gibt, weder Ausdehnung noch Figur, noch Zerlegung möglich. Die *Monaden* von denen ich spreche, sind also die wahren Atome der Natur und mit einem Worte die Elemente der Dinge“ ([Lei86] §3).

⁴vgl. John Locke: An Essay concerning Human Understanding, London 1960, Bd. 2, Kapitel VIII.8.

⁵vgl. Leibniz: Discours de Métaphysique § 26.

Vor allem die Ideenlehre Platons liefert auf die Frage nach einer Stadtidee, im Sinne einer gemeinsamen Basis aller Städte, die wesentlichen theoretischen Grundlagen. Ausgehend von der *Alokalität* und *Atemporalität* entsteht folgendes gedankliches Konstrukt: Existieren Merkmale, die alle Städte unabhängig von physisch-materiellen Aspekten geistig miteinander verbinden? Was ist das Wesen der Stadt? Welche Vorstellungen haben die an der Stadt teilhabenden Handelnden?

Dass es eine gemeinsame Idee der Stadt geben muss, wird in der Forschung vielfach wiederholt, allerdings einer Antwort darauf ist man bislang schuldig geblieben. „Die Sicht der Stadt wird durch eine Betrachtungsweise ergänzt, die sich nicht nur mit deren materiellen Struktur, sondern mit der Idee der Stadt als einer Synthese aller ihrer Qualitäten beschäftigt. Das Phänomen der Kollektivimagination tritt auf. In diesem Sinne gibt es eine Stadtidee von Athen, Rom, Konstantinopel oder Paris, die mehr ist als die physische Gestalt oder die historische Permanenz dieser Städte“ ([Ros73] S. 114). Städte unterscheiden sich nicht aufgrund ihrer baulichen Gegebenheiten, ihre Eigenschaft ist immer gleich. So berichtet Leibniz in seiner Monadenlehre von den wahrhaften Dingen der Natur und beschreibt die Stadt als ein im Grunde invariantes Phänomen: „Und wie eine und dieselbe Stadt, von verschiedenen Seiten betrachtet, ganz anders und gleichsam in perspektivischer Vielfalt erscheint, so gibt es auch, zufolge der unendlichen Menge der einfachen Substanzen, gleichsam ebensoviele verschiedene Welten, die jedoch nur die Perspektiven einer einzigen Welt unter den verschiedenen Gesichtspunkten jeder Monade sind“ ([Lei86] §57). Die Idee als Ausfluss des Geistes aller Individuen aus denen die Gruppe besteht. Die Gruppe, in unserem Sinne die Stadt, ist ein Kollektivwesen ihrer sämtlichen Glieder von derselben Bewusstseinsbasis, was zu einer einheitlichen Handlung führt (vgl. [Kra77] S. 126).

Zur Lösung der Frage nach der Idee der Stadt bietet es sich deshalb nochmals an, kurz über das Wesen des Lebens nachzudenken. Wie ist das Leben? „Offenkundig kurios, merkwürdig, widersprüchlich, rätselhaft, unerklärlich, paradox, unvorhersehbar, verrückt, ungerecht, lustvoll und von allem auch noch das Gegenteil — kurz, unbekümmert um menschliche Wertung und Klassifizierung“ ([Sch04] S. 20). Diese Undurchschaubarkeit und grundsätzliche Offenheit lässt die Deutung zu, das Leben als ein Spiel zu verstehen. Vor allem in den Städten ermöglicht das „Freisein von Bindung und äußerer Zwecksetzung“ mit seinem eigenen Leben zu experimentieren, auszuprobieren, ganz einfach zu spielen und „eigene Formen der Freiheit für sich selbst zu finden“ ([Sch04] S. 20).

So verläuft die eigentliche Konstituierung innerhalb einer Stadt durch die unbewusste Teilnahme zweier oder mehrerer Subjekte an einem gegenseitigem Spiel. Das Spiel unter erwachsenen Individuen und Entscheidungsträgern der Stadt ist das ‚Kraftzentrum‘ und der Grund urbanen Handelns. Fortwährend spielt der Mensch und ist dabei nicht beschränkt auf die Kindheit oder das Jugendalter oder einen bestimmten Kulturraum, so dass sich viele Städte in ihrem inneren Aufbau gleichen, unabhängig wie weit sie zeitlich oder räumlich voneinander getrennt sind oder welchem Kulturkreis sie angehören. Die Stadt eignet sich dabei, aufgrund der hohen Bevölkerungsdichte und folglich einer Vielzahl von Handlungsalternativen, als idealer Behälter. So dient das Spiel als „Reflex der umgebenden, Resultat der vergangenen und Vorgriff der zukünftigen Wirklichkeit“ ([Her79] S. 81) und ist damit mit der Alltagswelt des Menschen eng verflochten. Ohne die Idee der Stadt gäbe es auch keine Idee des Raums, deshalb ist es nur logisch, die Idee der Stadt nicht materiell, sondern geistig zu betrachten (vgl. [Arg89] S. 153). Das Spiel der Stadt ist die Dimension des Distinktiven, des Relativen, des Bewussten, des Ichs.

3 Homo ludens urbanus — der spielende städtische Mensch

Die Frage nach dem Spiel im urbanen Raum, wirft zunächst einmal die Frage nach dem Wesen des Spiels überhaupt auf. Es existieren zwar zahlreiche Forschungsansätze zur Thematik, allerdings handelt es sich hierbei in erster Linie um entwicklungspsychologische Forschungsansätze der Kindheit. Zudem sind die Widersprüchlichkeiten aufgrund der Variabilität der Merkmale so hoch, dass bislang noch keine allgemein gültige Definition des Spiels existiert, wie es übrigens auch keine allgemeine Definition der Stadt gibt.

„Spiel wird in zahlreichen Theorien verknüpft mit Nichtstun, Ausschweifung, Sucht, Spott, Tanz, Musik, Darstellung, Fiktion, Schein, Simulation, Imagination, Rolle, Wiederholung, Wiederholungszwang, Strenge, Formgebundenheit, Ordnung, Strukturierung, Ritus, Regel, Rhythmus, Übung, Frohsinn, Heiterkeit, Ungebundenheit, Schönheit, Harmonie, Kreativität, Konflikt, Entscheidung, Wettstreit, Eifer, Ernsthaftigkeit, Aktivität, Spannung, Bewegung, Entspannung, Ruhe, Enthobensein, Erholung, Lustgewinn, Kraftüberschuss, Abreaktion, Katharsis, Trieb, Instinkt, Appetenz, Sprache, Gesellschaft, Geist, Kultur . . .“ ([Eic79] S. 38). Trotz dieser Vielzahl von Assoziationen kann man guten Gewissens von einem ‚blinden Fleck‘ sprechen, wenn man das Spiel der Erwachsenen in der modernen Forschung sucht. Es ist selbstredend, dass eine herkömmliche Definition des Spiels, im Sinne von *Kinderspiel*, nicht herangezogen werden kann, auch wenn das Nachwirken des antiken Ideals der Muße die Versuchung wach hält, Spiel als einen vom gewöhnlichen Leben abgehobenen Kulturbereich zu deuten. So handelt es sich im Grunde um noch nie thematisierte Vorgänge, die zur spannenden Problematik führen, ob es im Verlauf der Geschichte eine Veränderung des zwischenmenschlichen Verhaltens der städtischen Einwohner, aufgrund einer Änderung im Spielverständnis untereinander gegeben hat, oder ob zu allen Zeiten das Leben in der Stadt, gerade weil geprägt durch das immer gleiche Spiel, den immer gleichen Gesetzmäßigkeiten und Abläufen unterworfen ist.

Dieses Kapitel versucht eine eigene Definition für das Alltagsspiel der Erwachsenen (innerhalb einer Stadt) zu finden und bedient sich dabei Ansätzen der *Sozialisierungstheorien*, insbesondere der tertiären Sozialisation, welche die Anpassung des Individuums durch Interaktion mit seiner sozialen Umwelt beschreibt.

3.1 Plädoyer für einen urbanen Spielbegriff

„Was ist das für ein Gebilde, diese Gesellschaft, die wir alle miteinander bilden und die dennoch niemand von uns, die nicht einmal wir alle zusammen, so wie sie heute besteht, gewollt und geplant haben, die nur besteht, weil viele Menschen vorhanden sind, und nur in Gang bleibt, weil viele einzelne Menschen etwas wollen und tun, und deren Aufbau, deren große geschichtliche Transformationen dennoch offenbar nicht von dem Willen einzelner Menschen abhängen“ ([Eli91] S. 17)? Die Beantwortung dieser Frage von Norbert Elias ist einfach: Ein Spiel. Das Zusammenleben ist ein Spiel nach Regeln. „Soziale Beziehungen gleichen in mancher Hinsicht Spielen. Beide sind Sozialsysteme in Miniatur; sie bringen durch Handeln im Rahmen von Regeln kooperatives Verhalten hervor, das zum Erreichen von Zielen führt“ ([Arg86] S. 49). Sozialbeziehungen verschaffen Befriedigung, bedienen sich eines Rollenrepertoires, finden in einer charakteristischen Umgebung

statt und sind durch Regeln bestimmt. Idealerweise lassen sich soziale Beziehungen im städtischen Raum beobachten, aufgrund seiner hohen Dichte an Menschen und Ideen. Daher mutet es seltsam an, dass die Forschung den Aspekt urbanen Spiels bislang nicht berücksichtigte.

Als erste Hinführung in die Thematik soll eine Begriffsbestimmung von Klaus-Jürgen Tillman zur *Sozialisation* dienen, welcher darin die „Gesamtheit der gesellschaftlichen Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen“ ([Til89] S. 9) versteht. So entstehen in einer Stadt im alltäglichen Umgang der Menschen miteinander Ereignisse, Faktoren und Prozesse, die auf das Individuum nachhaltig einwirken und seine Persönlichkeit prägen. Dieser *Sozialisationsprozess* kann mit einem Spiel unter Erwachsenen gleichgesetzt werden. Handlungen sind immer spielerisch motiviert, unabhängig von dem Alter der Beteiligten. In einer Stadt zu leben, selbst eine Stadt zu besichtigen, hat etwas von einem Kräftemessen, einem Zweikampf. Karl Schlögel ([Sch03b] S. 309) fragt: „Wird man ihr gerecht? Hält man ihr stand? Wer macht wen fertig? Wer hält länger durch?“. Denn Städte können täuschen und handeln in ihrer Gesamtheit nicht ohne List. So ist Städtelesen das Spiel um Überraschung und Risiko sich abseits normaler Wege zu verlieren. Städte besitzen Tiefe und unendliche Varietät und nur die Stadt ist jenes Zentrum der Kunst und Wissenschaft, die unumstritten dem Homo ludens, dem spielenden Menschen, zugeschrieben werden muss. Alle Verhaltensweisen gehen letztlich auf eine gemeinsame Wurzel zurück, „nämlich auf das ur- und frühmenschliche Neugierverhalten, und dieses ist ja nichts anderes als Spielverhalten“ ([Erb75] S. 384). Wo könnte die Neugierde besser ausgeprägt sein, als in der Stadt?

Ansatzpunkt dieser vorliegenden Arbeit ist nun, das gesellschaftliche Miteinander in Städten als eine unbewusste, fortwährend spielerische Handlung zu begreifen. Es verwundert sehr, wie einerseits die Vertreter der klassischen Spieltheorien, z.B. Johann Huizinga oder Roger Caillois von einem angeborenen Spieltrieb des Erwachsenen ausgehen, dann aber das Spiel als zeitlich und räumlich eingegrenzt und vom Alltag abgehoben kategorisieren. Gerade weil das Spiel „älter als die Kultur und eine primäre Lebenskategorie“ ([Hui56] S. 11) ist, kann eine Beschränkung, das Spiel als „eine abgetrennte Betätigung, die sich innerhalb genau und im Voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht“ ([Cai82] S. 16), zu verstehen, nicht fruchtbar sein. So schreibt auch Herrmann Röhrs in seinem Werk „Das Spiel. Ein Urphänomen des Lebens“ aus dem Jahre 1981: „Das Spiel ist ein Urprinzip alles Lebendigen. Der Weg von der Urzelle über die ersten organischen Objektivationen bis zu den gegenwärtigen Formen ist weitgehend vom Spiel, der spielerischen Bewährung und Durchsetzung der jeweiligen Manifestationen bestimmt worden. Das Spiel erweist sich sowohl unter ontogenetischem als auch unter phylogenetischem Aspekt als grundlegendes Prinzip, in dem das Leben über die jeweilige Bewährung zur Selbstvollendung findet“ ([Rö81a] S. 4). Eben dadurch, dass auch Tiere miteinander spielen geht man davon aus, dass das Spiel älter als die menschliche Kultur sei, d.h. es ist immanent im Menschen vorhanden und jederzeit Realität. Das Spiel ist folglich eine Urform des menschlichen Lebens. So können alle Bestandteile der menschlichen Kultur auf das Spielen zurückgeführt werden. Georg H. Mead⁶ sieht gar die Identität eines Subjekts lediglich durch drei Merkmale definiert: Sprache, Wettkampf und Spiel. Somit ist das Spiel eine Grundbedingung des Lebens und beeinflusst alle Handlungen des Menschen im täglichen Umgang miteinander. Versteht man das Leben als einen „Umweg für die

⁶vgl. [Mea93] S. 194.

Zwecke des Ganzen“ und das „Ganze als einen Umweg für die Zwecke des Individuums“ ([Sim97] S. 76), so wird deutlich, wie wenig planbar der Mensch dem Schicksal ausgeliefert ist und gleichsam wie in einem Spiel von Herausforderung zu Herausforderung treibt. Spiel ist allgegenwärtig, wie auch Alexander Aichele in seinem Werk ‚Philosophie als Spiel‘ betont: „Da auch der Vertreter der höchsten dem Menschen möglichen Lebens- und Vernunftform, der Philosoph, indem er schön schreibt, das Schönste aller Spiele spielt, ist solches Tätigsein dem Menschen im Vollsinn seines Begriffs, und nicht etwa nur in dessen defizitärer Form des Kindseins, wesentlich zugehörig“ ([Aic00] S. 39). Oder in den Worten Schillers: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ ([Sch46] S. 71). Schiller sieht die sinnliche Natur und die vernünftige Natur des Menschen im Spiel vereinigt. So bindet das Spiel die biologischen Formen unseres Verhaltens: „Das Jagen und Erlegen, die Bewährung der physischen und der geistigen Kräfte, der Wettbewerb und das Gestelltsein auf die Chance und die Gunst unbeeinflussbarer Mächte“ ([Sim97] S. 62). Schon allein das *Zusammenspiel* der Gesellschaft ist nur durch ein gemeinsamer Regelkanon möglich, welcher wie bei herkömmlichen Brettspielregeln die Basis für zivilisierte Interaktion und Kommunikation, sprich Kultur, bereitstellt. Streng betrachtet ist das Spiel somit bereits vor der Kultur vorhanden, insofern es zunächst die Regeln für das Entstehen der Kultur definiert. Spiel ist Geselligkeit, ein Miteinander, Füreinander und Gegeneinander, gepaart mit individuellem Eigenleben — eine überbiologische Form des Gemeinschaftssinns. „Von den soziologischen Kategorien her betrachtet, bezeichne ich also die Geselligkeit als die Spielform der Vergesellschaftung und als *mutatis mutantis*⁷ zu deren inhaltsbestimmter Konkretheit sich verhaltend wie das Kunstwerk zur Realität“, so schreibt Georg Simmel, und rückt damit den Ausdruck Gesellschaftsspiel in eine ganz neue Perspektive: „Die ganzen Wechselwirkungs- und Vergesellschaftungsformen zwischen den Menschen: das Übertreffenwollen und der Tausch, die Parteibildung und das Abgewinnenwollen, die Chancen der zufälligen Begegnung und Trennung, der Wechsel zwischen Gegnerschaft und Kooperation, das Überlisten und die Revanche, alles dieses, im Ernst der Wirklichkeit von Zweckinhalten erfüllt, führt im Spiel ein vom Reiz dieser Funktionen selbst und allein getragenes Leben. . . . Das Gesellschaftsspiel hat den tiefen Doppelsinn, dass es nicht nur in einer Gesellschaft als seinem äußeren Träger gespielt wird, sondern dass in ihm tatsächlich Gesellschaft gespielt wird“ ([Sim97] S. 71). Dieser Grundgedanke von Simmel bereits im Jahre 1917 geäußert findet bis heute kaum Eingang in die sozialwissenschaftliche Forschung. Forderung muss deshalb sein: das Spiel nicht als Brettspiel oder Kinderspiel, sondern als eine geistige Voraussetzung für die Existenz der menschlichen Gesellschaft zu betrachten. Ziel des urbanen Spiels ist Erfahrungen zu akkumulieren, Fähigkeiten zu erweitern und letztlich das Gruppenwachstum zu fördern, d.h. die Stadt in ihrer Bedeutung anwachsen zu lassen. Gerade das zivilisierte Miteinander zeichnet den Menschen gegenüber dem Tier aus und bildet die Grundlage für die geistigen und künstlerischen Errungenschaften der Menschheit. „Auf dem Umweg über das Spiel findet sich der Mensch in die Lage versetzt, der Monotonie und dem Determinismus, der Verblendung und der Brutalität der Natur zu trotzen. Er lernt es, eine Ordnung aufzurichten, eine Ökonomie zu erfinden und Gerechtigkeit herzustellen“ ([Cai82] S. 68). Somit ist das Spiel ein „Grundprinzip allen Tuns“ ([Fis25] S. 67ff). Es verwundert daher sehr, dass die klassischen Spieltheoretiker von derart restriktiven Grundannahmen ausgehen

⁷lat.: Änderung des zu Ändernden.

(vgl. Tabelle 1), denn gerade für das Spiel von Kindern, als deren Hauptforschungsge-

Roger Caillois 1982 ^a	Johann Huizinga 1956 ^b	Homo Ludens Urbanus
<ul style="list-style-type: none"> • freie Betätigung (<i>ohne Zwang</i>) • vom Alltag abgetrennt (<i>Sonderwelt</i>) • geregelte Betätigung (<i>eigener Regelkanon</i>) • ungewisse Betätigung (<i>Risiko des Scheiterns</i>) • fiktive Betätigung (<i>Tun als ob</i>) • unproduktive Betätigung (<i>kein Mehrwert</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • freies Handeln • außerhalb des gewöhnlichen Lebens • eigenen Regeln unterworfen • Chance und Spannung • Wiederholbarkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • unbewusst • ubiquitär • Gesetze • Realität ist nicht planbar • reales Leben • emotionaler Gewinn • ubiquitär

Tabelle 1: Klassische Spieltheorien

^aRoger Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, Frankfurt 1982, S. 16.

^bJohann Huizinga: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956, S. 16ff.

genstand, können diese Einschränkungen eben nicht gelten, da Kinder jede Gelegenheit nutzen irgendwo, mit irgendetwas zu spielen und im Grunde jede Handlung als ein Spiel (häufig Machtspiele mit den Eltern) betrachtet werden kann. Schon aus diesem Gedanken heraus ist die Frage legitim, warum Erwachsene diesen ureigenen Spieltrieb verloren haben sollen? Spiele sind bei einer Annahme des Fortbestandes des Spieltriebs aus der Kindheit als ubiquitär anzusehen und folglich ist der Ansatz von Caillois und Huizinga, Spiele als temporäre Begebenheiten zu betrachten, vielleicht bei Brettspielen und Wettkampfsportarten zutreffend, aber sonst zu restriktiv. Spielhandlungen hören eben nicht auf, wenn man die Utensilien dafür in die Schachtel zurück räumt, sondern dauern fortwährend an, sind beinahe in allen Situationen vorhanden. Denn: „Ein Spiel ist eine Situation strategischer Interdependenz. Die Folgen ... hängen von den Entscheidungen

einer anderen Person oder anderer Personen ab, die zielgerichtet handeln“ ([Dix97] S. 84). Wir spielen also immer, da wir unsere Handlungen fortwährend unbemerkt nach dem größtmöglichen Gewinn ausrichten. Das Spiel liegt im Wesen des Menschen und ist durch die Erziehung verinnerlicht, so dass jede strategische Handlung nicht mehr als bewusste Tatsache angesehen wird. Hierin liegt der entscheidende Unterschied zu den klassischen Spieltheorien, die ein Spiel als eine bewusste Handlung verstehen und sich damit eine Selbstbeschränkung des Spielverständnisses auferlegen: „Ist für den Handelnden seine Handlung Spiel, dann ist es Spiel, unabhängig von den äußeren Merkmalen. Und hält er es nicht für Spiel, dann ist es auch keines, selbst wenn alle äußeren Merkmale dafür sprechen würden“ ([Pfe91] S. 99)⁸. Das Leben im Ganzen bewusst als Spiel zu betrachten führt nach Wilhelm Schmid allerdings nur zu einer Alternative: Mitzuspielen oder sich durch Selbstmord der Teilnahme zu entziehen. „Das Spiel bietet die Möglichkeit des Herausspringens, die im Leben jedoch immer gleich das Ganze betrifft, sei es hermeneutisch: das gesamte Leben nicht mehr als Spiel zu verstehen, oder existenziell: es als Ganzes zu beenden“ ([Sch04] S. 23).

Desweiteren ist die Einschränkung, dass alles Spiel eine unproduktive Handlung darstellt, weil sie keinen Mehrwert erschafft, nur oberflächlich gesehen richtig. In der Tat erhält man durch die allermeisten Spielhandlungen keinen materiellen Gewinn, aber der emotionale Gewinn im Sinne einer Selbstbestätigung und Steigerung des Selbstwertgefühls ist beträchtlich. Ebenso ist die gängige Grundannahme falsch, dass Spiele sich durch Nicht-Ernsthaftigkeit auszeichnen und damit dem realen Alltag gegenüber gestellt sind. Gerade der Eifer, die Anspannung und Mühe wandelt das Spiel zur Ernsthaftigkeit. Folglich geht der vielbeachtete Ansatz von Roger Caillois die Spiele in vier Grundkategorien einzuteilen nicht weit genug, zumal dieser von einer Dominanz der Körperlichkeit im Spiel ausgeht und psychische Aspekte außer acht lässt. *Agôn*, der Wettkampf, ist eben mehr als nur der körperliche Wettstreit und die Sinnmitte des Sports, *ilinx*, der Rausch, ist mehr als eine freiwillige Prüfung des Körpers im Sinne einer Grenzerfahrung und *alea*, der Zufall, hat weder mit psychischen noch physischen Handlungsmöglichkeiten etwas zu tun. Letztlich *mimicry*, die Maskierung, stellt auch für das urbane Spiel einen wichtigen Faktor dar, selbstredend als Rollenspiel unter Erwachsenen und nicht wie bei Caillois als Verkleidungsspiel unter Kindern. Das Spiel als gemeinsamer Nenner allen Handelns, bedarf so einer Erweiterung und Ergänzung der klassischen Spielkategorien durch Betonung einer mikroanalytischen Sichtweise. Zu den vier Grundkategorien der ursprünglichen Spieltheorie nach Roger Caillois sind weitere hinzugekommen, so dass sich das Spiel als ubiquitäre Handlung zwischen erwachsenen Individuen innerhalb der Stadt mit nun insgesamt sieben Kategorien beschreiben lässt.

3.2 Die 7 Grundkategorien urbanen Spiels

Eine Kategorie ist das höchste Abstraktionsniveau und als *terminus technicus* von Aristoteles als Prädikat einer Aussage eingeführt. Auf den nachfolgenden Seiten werden die sieben Grundkategorien des urbanen Spiels im Einzelnen vorgestellt. Dabei wird bewusst eine lateinische Bezeichnung gewählt, um den historischen Kontext der Untersuchung, im Sinne eines zeitlichen Wandels herauszuarbeiten, sowie eine scharfe Abgrenzung von den klassischen Spieltheoretikern wie Roger Caillois vorzunehmen, welcher seine vier Grundkategorien des kindlichen Spiels mit griechischen Begriffen versieht. Eine Zusam-

⁸Walter Pfeifer zitiert hier [Kra69] S. 6f.

menfassung der sieben Grundkategorien ist in Tabelle 2 vorgenommen.

3.2.1 relaxatio (Spannungsabbau)

Ähnlich wie bei Kindern zeigt sich das Spiel unter Erwachsenen sehr vielfältig. „Erwachsene spielen anders, aber nicht unbedingt weniger als Kinder“ ([Ör77] S. 225). Das Spiel der Erwachsenen dient dem Abbau von Spannungen und ist somit eine Abreaktion durch die Phantasie, ein Entladen egoistischer, aggressiver oder gesellschaftsfeindlicher Tendenzen. In der psychologischen Forschung wird dies mit der *Kräfteüberschusstheorie* oder *Katharsis Theorie* von Harvey Carr aus dem Jahr 1902 umschrieben. Allerdings muss hierbei erwähnt werden, dass sich die katharsische Befreiung nicht nur in positiver Ausprägung, z.B. durch Lachen, Tanzen und Übertreibung vollziehen muss, sie kann sich auch negativ durch Weinen, Frust und Zerstörungswut äußern. Vor allem in früheren Zeiten hatte eine spielerische Handlung die Aufgabe sich von einem Überschuss an Lebenskraft zu entlasten. Ausschweifungen und Verschwendungen durch Feste und Narretei prägen unser Bild von Antike und Mittelalter und die adlige Gesellschaft ließ es sich nicht nehmen ihren materiellen Prunk so unverhüllt zur Schau zu stellen.

Im Mittelalter ist das Hauptwort für das Hoffest *hōchzît*, darin kommt zum Ausdruck, dass die Festzeit dem Alltag enthoben ist. In beiden Fällen der katharsischen Befreiung, positiv wie negativ, steht die seelische Reinigung und Läuterung im Vordergrund, durch Auflösen eines Konflikts. So schreibt auch Sutton-Smith: „Spiele haben ihre Funktion in der normativen Enkulturation⁹, weil sie unter der Oberfläche vorhandene Konflikte symbolisieren, weil sie diejenigen in Erregung bringen, die diese Konflikte symbolisieren, weil sie diejenigen in Erregung bringen, die diese Konflikte haben, sie zur spielerischen Repräsentation der Konflikte veranlassen und so Formen von Lernen erzeugen, die kulturell wichtig sind“ ([SS78] S. 68). Im Laufe der Geschichte führt das spielerische Austesten der Grenze zwischen dem eigenen Ich und den anderen zu einer Universalisierung der Normen, Domestikation und Affektregulierung und reduziert damit die Problematik des zwischenmenschlichen Zusammenlebens. Das Spiel ist keine Frage von Ja/Nein, sondern Und/Oder. Deshalb kann das alltägliche Miteinander nur spielerisch gelingen. Das Spiel baut die zwischenmenschlichen Spannungen ab und dient „als Manifestation unbewusst triebhafter Bedürfnisse und [gilt] damit neben Träumen, Fehlhandlungen, Neurosen usw. als ein Weg der Kompensation, Sublimation oder Satisfaktion“ ([Sch79] S. 107). Das normale Alltagshandeln überfordert mit seiner Vielzahl an Reizen und Eindrücken die Mehrzahl der Menschen, indem es eine Flexibilität voraussetzt, die viele nicht leisten können. Jener übermäßige Reiz führt zu einem „traumatischen Erlebnis“ ([Her79] S. 23), welches durch das Spiel abgefangen werden muss. Indem nun der Ernst der Situation auf die Ebene einer spielerischen Handlung übertragen wird, erhält die betreffende Person die Möglichkeit „unlösbare Spannungen in der normalen Erfahrung zu reduzieren und sie auf Ebenen zu verlagern, auf der sie lösbar sind“ ([SS78] S. 11). Sutton-Smith bezeichnet dies als eine *Erregungsreduktion*, die sich als Umkehrung des Konfliktpotentials in eine maßvolle euphorische Stimulation äußert (vgl. [SS78] S. 64f). Dadurch, dass sich die Situation in eine spielerische Handlung transformiert, wird dem Ereignis die äußere Bedrohung entzogen. Spiel verhindert Gewalt und dient dabei dem Spannungsabbau. Unterstrichen

⁹Enkulturation ist der Teil des Sozialisationsprozesses, welcher das unmerkliche Hineinwachsen in die jeweilige eigene Kultur vom zunächst neutralen und kulturfreien Neugeborenen bis hin zum kulturell integrierten Erwachsenen bewirkt.

wird dies durch die dialektische Grundstruktur des Spiels, dem Alternativwechsel, welcher reversible Handlungen ermöglicht. Spielen bedeutet somit immer Bewältigung eines überfordernden Alltagshandelns und kann als eine Methode bezeichnet werden, „ein Erlebnis, das zu groß war um sofort mit einem Schlage assimiliert zu werden, immer wieder vorzunehmen und gleichsam brockenweise zu assimilieren“ ([Wae74] S. 58). Erreicht wird dadurch eine allmähliche Reduktion des Konfliktpotentials und gleichzeitig ein Abbau von Angst. Im Spiel wird diese Angst oftmals in Bewegung umgesetzt (motorische Abfuhr), getröstet (symbolische Wunscherfüllung) oder auch aktiv herausgefordert und aggressiv ausgelebt (Intimidation) (vgl. [Har74] S. 82ff).

3.2.2 *exspectatio* (Spannungsaufbau)

Die Spannungsreduktion durch das Spiel findet ihren Gegenpart im Spannungsaufbau, welcher den wesentlichen Aspekt spielerischer Handlungen, vor allem beim Erwachsenenspiel, darstellt. Beide, Spannungsaufbau und Spannungsabbau, stehen im Zentrum der Theorie des ‚Aktivierungszirkels‘ von Heinz Heckhausen (vgl. [Hec74]) wonach ein Subjekt fortdauernd einen mittleren Aktivierungsgrad aufrechterhalten möchte. „Spielen wird dabei aufgefasst als ein im Wechsel von Exploration und Wiederholung ablaufendes, mit der Dynamik von Spannung und Entspannung versehenes, experimentelles Erkunden und Aneignen sozialer Interaktionsmuster und symbolischer Strukturen“ ([Eic79] S. 12). Je komplexer eine Gesellschaft, desto größer ist die Bewegungsfreiheit des Subjekts, desto eher wird der Einzelne zu spontanen Reaktionen herausgefordert. Das Spiel dient nun vor allem einem Kräftemessen und Wettbewerb, oftmals mit dem Ziel für sich selbst, durch ein geschicktes taktisches Manöver den größtmöglichen Gewinn¹⁰ aus einer Situation herauszuschlagen. Sutton-Smith berichtet: „Derjenige Aspekt, der mit der größten Wahrscheinlichkeit in Spielen nachgebildet wird, ist der Aspekt der Machtbeziehungen“ ([SS78] S. 70). So ist das Lebensnetzwerk der Gesellschaft aufgebaut durch Hierarchien. Jeder einzelne besitzt mehr oder weniger die Chance seinen Platz innerhalb dieses Netzwerkes zu finden und hat die Notwendigkeit diesen Platz gegenüber Ansprüchen anderer zu verteidigen. Es ist somit immens wichtig die Reaktionen der anderen ‚Mitspieler‘ fortwährend zu studieren, um gegebenenfalls sofort auf eine Veränderung der Situation reagieren zu können. Schutz des eigenen Spielraums und Einengung der Spielräume der ‚Gegenspieler‘ ermöglichen frühzeitig Handlungsalternativen zu erkennen und den eigenen Lebenshorizont zu sichern. So lebt das Alltagsspiel „vom Spannungsbogen, vom ständigen Pendeln um ein mittleres Anregungsniveau, ausgelöst durch die Erfahrungen von Neuigkeit, Überraschungsinhalt, Verwickeltheit und Ungewissheit bzw. Konflikt, die sich besonders in den Verhaltensweisen der Mitspieler vollziehen. Im gemeinsamen Spiel ist diese Balance nur aufrechtzuerhalten, wenn jeder die möglichen Reaktionen der anderen mitbedenkt, um seine eigenen Verhaltensweisen darauf einzustellen“ ([Pfe91] S. 168). Konkurrenzdenken, also Leistungsfähigkeit unter Druck, gehört zum Wesen des Umgangs miteinander und wird uns von Kindesbeinen an eingetrichtert. ‚Jeder gegen Jeden‘ ist das Motto und spiegelt sich im Verhalten zur Arbeit und innerhalb privater Beziehungen wieder. Hier begegnet uns das *agôn* als eines von vier Grundkategorien bei Roger Caillois erneut (vgl. [Cai82] S. 19). Auch er sieht vor allem in der kindlichen Neigung zu Wettbewerb und Rivalität nichts anderes als die Vorbereitung für spielerische Hand-

¹⁰Mit dem Spiel als Strategie zum Erreichen des größtmöglichen Gewinns beschäftigen sich auch Crozier Michel und Erhard Friedberg, „Die Zwänge kollektiven Handelns“, Frankfurt 1993.

lungen innerhalb der Gesellschaft. Eine Übertreibung des Wettstreits führt allerdings zu negativen Auswüchsen, wie unnachsichtige Konkurrenz, Tiefschläge, Gewalttätigkeit, Machtwille und List. Gruppenerfahrung ist damit die Erfahrung vom Konflikt, die Gruppe gleicht einer Arena mit einer endlosen Serie von Wettstreiten im Sinne einer „Tour de Force“ (vgl. [Mil69] S. 27). Ursache ist die Knappheit an Ressourcen (z.B. Freizeit), so dass eine Koordination durch Einschränkung der Freiheit zwingend wird. Es ist somit von entscheidender Notwendigkeit, dass Regeln das gesellschaftliche Miteinander vor solchen Auswüchsen schützen.

Das Alltagsleben wird von den meisten Erwachsenen, wenn Sie nicht gerade zu den ängstlichen Persönlichkeiten gehören, als spannend und lustvoll erlebt. Abenteuerliche Unternehmungen, waghalsige Fahrweisen und riskante Geschäftspekulationen werden von vielen geradezu herbeigesehnt, um aus der alltäglichen Monotonie auszubrechen. Johannes Klühspies bezeichnet das Verlangen den eigenen Aktionsraum zu vergrößern und neue Anregungen und Erlebnisse zu erfahren mit dem Kunstwort *Pep!*¹¹ (vgl. [Klu99]). Dem Mensch ist alsweilen das Bedürfnis zu eigen aus der Eintönigkeit des Alltags aussteigen zu wollen. Wichtig wird der Nervenkitzel, der Thrill um Lust und Angst. Die Suche nach spannungsvollen Ereignissen dient also dazu, sich gegen andere zu behaupten und zu beweisen und äußert sich durch einen Drang zusätzliche Prüfungen zu bestehen, sei es durch Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Taktik, Ausdauer oder Einfallsreichtum. Als Beispiel mag die sogenannte ‚Schnäppchenjagd‘ gelten. Am ersten Tag nur 20% Rabatt, am zweiten Tag 30% Rabatt, am dritten Tag 50% Rabatt. Belohnt wird jeder, der länger wartet, aber mit dem Risiko der schlechteren Auswahl. Viele dieser alltäglichen Handlungen haben in ihrer Struktur Ähnlichkeiten mit den frühesten Spielen aus der Kindheit, so dass man davon ausgehen darf, dass es sich auch später um, wenngleich unbewusste Spielzüge handelt. Verliert ein Erwachsener seine spielerische Grundeinstellung, so verliert er auch seine Spontaneität und personale Offenheit und damit die Fähigkeit sich durch Mut, Kooperationsgemeinschaft und Arglosigkeit neuen Horizonten gegenüber zu öffnen. Vor allem die immanente Versuchung des Menschen Vorschriften und Regeln nach seinen Vorstellungen auszulegen, hat in der Geschichte oftmals zu einer schleichenden Veränderung bestehender Verhältnisse, ausgehend vom Volke, geführt. So hat die Lust an der Grenzüberschreitung eine langsame Enttabuisierung des Lebens zum Ziel. „Spielender Wetteifer als Gesellschaftsimpuls, älter als die Kultur selbst, erfüllte von jeher das Leben und brachte die Formen der archaischen Kultur wie Hefe zum Wachsen“ ([Hui81] S. 189). Allerdings kann ein Verlust der spielerischen Neugierde auch dazu führen, dass „Gesellschaften mit Buchführung“ (vgl. [Cai82] S. 19) entstehen.

3.2.3 collaboratio (Zusammenarbeit)

Einige der frühesten spielerischen Handlungen datieren zu einer Zeit, als das Ritual und der Kult noch magische und religiöse Funktionen zu erfüllen hatte. Ziel war mittels eines Gruppenhandelns nach innen die Identität und Grundwerte zu stabilisieren und nach außen ein in sich geschlossener Kreis zu signalisieren, welcher nicht für jeden Teilnehmer offen steht. Karl Otto Hondrich bezeichnet dies in seinen Theorien zur

¹¹Psychosoziales Regulationspotential. Bewusste Anlehnung an ‚Pep haben‘. Das Ausrufezeichen soll auch visuell betonen, dass es sich um ein Kunstwort handelt.

Gesellschaft als „Prinzip der kollektiven Identität“¹² im Sinne von Grenzziehung durch Teilhabe und Ausschluss. Die Spielidee steckt hier in der Auslese der Mitglieder einer Gruppe in erwünscht und unerwünscht. Als Folge daraus entsteht ein ritueller Teilnehmerkreis, der in der Fürsorge um die Kultstätte zusammenarbeitet. So ist die Zusammenarbeit eine ‚Erfindung‘ unserer Vorfahren und die Gruppe „eine sich selbst wegen ihrer hohen Zweckmäßigkeit stabilisierende Entdeckung im lebensnotwendigen Abwehrverhalten, durch die der Mensch lernte, sich von der ursprünglichen Natur auf Dauer zu distanzieren“ ([Mil69] S. 7). Eine weitere Grundform des Spiels, die Zusammenarbeit, das Verhalten einer *communitas*, ist entstanden. Der Erfolg des Individuums hängt dabei von den Entscheidungen der Gruppe ab. Marschiert die Gruppe in eine Richtung, die sich als unergiebig erweist, verlieren alle, aber wenn die ‚kollektive Identität‘ einen Weg erkoren hat, der von Erfolg gekrönt ist, kann die Gemeinschaft ihre Machtbasis ausbauen — ein Spiel um Sein oder Nicht Sein. Nebenbei fungiert die Kooperation als „Medium der Erinnerung“ (vgl. [GW98] S. 208) in dem Sinne, dass gemeinsam Geleistetes integrativ die Gesellschaft verbindet. Man ist stolz auf das Zusammenspiel und die schöpferische Leistung der gemeinsamen Kräfte. „Als Erinnerung an gemeinsame Praxis, an kollektive praktische Interpretation zeigen Spiele Aufführungen von Gemeinsamkeit der ganzen Gesellschaft oder einzelner sozialer Gruppen. Ähnlich wie die Sprache ist das Spiel ein Medium, das alle, die sich in ihm ausdrücken, vereinigt; jeder Spieler stellt die anderen, die mit zum Spiel gehören, in seinen Handlungen dar. Auf diese Weise zeigt das Spiel wie die Gesellschaft zusammengehalten wird. Als Kodifizierung von dem, was unsere Welt ausmacht, gehört das Spiel allen“ (vgl. [GW98] S. 209). Der Einzelne entwickelt sich im Beziehungsgeflecht der Gesellschaft weiter und wird so als Subjekt Teil eines größeren Ganzen. Aus der Zusammenarbeit entsteht die Hierarchie, welche lange Zeit ein Machtspiel zwischen den verschiedenen straff gegliederten Ebenen kreierte. Erst die neuen Medien, wie das Internet und hier insbesondere die Chatforen, scheinen diese Machtspiele, welche eng mit der Zusammenarbeit verknüpft sind, aufzuweichen. Innerhalb virtueller Umgebungen können die Menschen den Umgang miteinander trainieren und viele Konflikte auf spielerische Weise entschärft und gelöst werden. Es entsteht eine neue Art von Zusammenarbeit und es wird sich zeigen, inwieweit jene die Gesellschaft verändert. Interaktionen, ob virtuell oder real, gebären sich demnach oft als Spiele. Auf die Problematik des Rollenspiels wird in Kapitel 3.2.5 eingegangen. Anzumerken ist an dieser Stelle lediglich der Hinweis, dass die Zusammenarbeit im Sinne eines Gesamtensembles sich rasch im zeitlichen Verlauf in mehrere miteinander konkurrierende Teilensembles aufspaltet, die als kleineres Zusammenspiel versuchen für ihre Seite das maximale Ergebnis zu erzielen. Zweck der Zusammenarbeit ist immer die (gemeinsame) Erzielung eines Gewinns. „Spiele bestehen aus *Komplementär-Transaktionen*¹³ und unterscheiden sich von anderen Sozialaktionen dadurch, dass die Operation im Spiel nur Manöver sind, Schachzüge im Rahmen eines Spiels, um einen oder mehrere andere auszuspielen und um einen psychischen Gewinn zu erzielen“ ([Run86] S. 46). Dabei kehren die *Komplementär-Transaktionen* in immergleichen Folgen, seit Entstehen der Gesellschaft und des gemeinsamen Handelns, wieder. Anders ausgedrückt: Im Grunde handelt es sich bei allen sozialen Ereignissen um immer wiederkehrende Spielzüge, lediglich in fei-

¹²Karl Otto Hondrich ist Professor für Soziologie an der Universität Frankfurt. Der Begriff wird vorgestellt in [Lau04].

¹³Parallel verlaufende und damit gleichberechtigte Kommunikationsstränge. Beispiel: Erwachsenen-Ich antwortet Erwachsenen-Ich.

nen Nuancen variiert. Zweck dieser immergleichen Komplementär-Transaktionen ist die „stabilisierende homeostatische Funktion“ (vgl. [Ber67] S. 72), d.h. die Aufrechterhaltung eines gesellschaftlichen Gleichgewichtszustandes. Dieser Gleichgewichtszustand ist für den Zusammenhalt einer großen Gruppe enorm wichtig. Verloren gegangen ist dieses Gleichgewicht zunächst durch das von seinen Instinkthandlungen und biologischen Verhaltensausrägungen unabhangig gewordenen Individuums, dessen Handlungsspielraum nun wieder so weit eingeschrankt werden muss, dass groere soziale Gruppen funktionieren und sich diese neue Freiheit in etwas gesellschaftlich Konstruktives umlenken lasst (vgl. [Sch66] S. 385).

Aggressives Verhalten ist im Grunde, vom Standpunkt der Evolution, als gut, weil art-erhaltend anzusehen. Es fordert eine angemessene Raumverteilung der Territorien und fuhrt in der Form des Rivalenkampfes dazu, dass vor allem die Starkeren Gelegenheit zur Weitergabe ihre Gene haben (vgl. [Erb75] S. 375). Zugleich behindert die Aggression jedoch das engere Zusammenleben und muss durch eine andere Form kompensiert werden. Alle sozialen Raume, ob Bars, Kneipen oder die Strae, unterliegen deshalb einem festen Kanon von Regeln und Verhaltensstrategien. Ohne diese Handlungsanleitungen ist eine Zusammenarbeit im Sinne einer Kooperationsgemeinschaft nicht moglich. Das Spiel mit seinem Regelwerk tragt hier zur Aufrechterhaltung des Systems bei. Das Spiel wird zu jenem sozialen Kapital, welches als Scharnier zwischen der Gesellschaft (Makroebene) und dem einzelnen Akteur (Mikroebene) vermittelt. Ziel ist: die Gesellschaft durch eine katharsische Befreiung, infolge des Spiels, im Gleichgewicht zu halten. „Jeder Storung von innen oder auen wird durch entgegengesetzte Krafte begegnet, so dass das System in den Zustand zuruckkehrt, in dem es sich vor der Storung befand“ ([Mil69] S. 29). Man kann abschlieend folglich die Zusammenarbeit als ein *Interaktionspiel* definieren, ein „intersubjektiv geteiltes und akzeptiertes System von Regeln, das bestimmte Weisen der Operation mit bestimmten Verhaltenseinheiten einschlielich der sprachlichen vorschreibt und als Ganzes mit einem bestimmten, intersubjektiv geteilten Sinn verbunden ist“ ([Geu89] S. 256).

3.2.4 ego (Herausbildung des Ichs)

Ein herausragendes Merkmal des Spiels ist die Moglichkeit sich von anderen unterscheiden zu durfen, die Differenz und das Anderssein spielerisch ausleben zu konnen und sich als Subjekt von der Masse abzuheben. Das Subjekt spielt mit seiner Eitelkeit und legt dabei den Grundstein fur Innovationen. Wichtig fur das Ich ist ein autonomes Verhalten zu trainieren, um sich gegenuber dem gesellschaftlichen Normensystem und seiner Einflussnahme bei Bedarf zu schutzen. Dadurch, dass das Individuum alltaglich im Umgang mit anderen sich selbst transzendiert, lernt es auf eine spielerische Art und Weise seine Rolle und Personlichkeit zu festigen. „Die fur die Sozialisation des Individuums notwendige Herausbildung von ‚I‘, ‚Me‘ and ‚generalized other‘ ist nur moglich durch das Spiel“ ([Run86] S. 38). Anthropologisches Spiel ebnet den Weg zum vitalen Kennenlernen und bedeutet taglicher Umgang mit den Mitmenschen, einstudieren und interpretieren deren Verhaltensweisen, sowie Reaktion auf gesellschaftliche Dynamik. Ziel ist zu erkennen, was uns gegenuber den anderen einen Vorteil oder Nachteil verschafft. Simmel schreibt hierzu: „Die Differenzierung gegen andere Wesen ist es, was unsere Tatigkeit grotenteils herausfordert und bestimmt; auf die Beobachtung ihrer Verschiedenheiten sind wir angewiesen, wenn wir sie benutzen und die richtige Stellung unter ihnen einnehmen wollen“

([Sim97] S. 46). Gerade weil vieles im Alltag nichts anderes als eine Spielhandlung zwischen Individuen darstellt und sich dabei minütlich die Situation ändern kann, entstehen fortlaufend neue Assoziationen, die für andere Gelegenheiten reversible Handlungsstrategien auf Abruf bereitstellen. Spiel ist Lernen von Flexibilität. Diese Flexibilität ist für die Stabilisierung eines Individuums immanent wichtig, sei es bei Jägern und Sammlern oder dem modernen Menschen. Damit haben die durch das Spiel erzeugten Handlungsbereitschaften „nicht nur eine Bedeutung im Hinblick auf die äußere Welt, sie sind zugleich auch Möglichkeiten zur Regulation des psychischen Innenraumes“ ([Fri91] S. 22). Das fortwährende Spiel des Alltags erzeugt Potentiale und Handlungsmuster, welche dem Subjekt ermöglichen mit der ihm angesonnenen Wirklichkeit klarzukommen und Konfliktsituationen zu meistern. So ist das Spiel dann auch „ein ‚Sich-Selbst-Transzendieren‘ durch Infragestellen der jeweiligen empirischen Existenz im Dienste eines steten ‚Sich-Erprobens‘ in offenen Situationen“ ([Rö81b] S. 76). Durch das Spiel erhält das Ich die Fähigkeit zur Rollendistanz, *Ambiguitätstoleranz* und *Empathie*. Mit Rollendistanz wird die Fähigkeit beschrieben, Erwartungen von anderen zu interpretieren und eigene Bedürfnisse darin zu reflektieren. Können nicht alle Erwartungen und eigene Wünsche erfüllt werden, so entsteht eine Diskrepanz, welche man als *Ambiguitätstoleranz* bezeichnet, die Akzeptanz eines unausgeglichenen Verhältnisses zwischen Rollen Anpassung und eigenem Rollenentwurf. Die *Empathie* bedeutet ursprünglich im Altgriechischen starke, leidenschaftliche Gefühle. Heute versteht man darunter das Einfühlungsvermögen gegenüber anderen (vgl. [Pfe91] S. 101). Durch diese interaktiven Prozesse entwickelt das Individuum Identität und lernt spielerisch soziales Handeln, sowie eine Ausweitung seines Erfahrungshorizonts. Das Spiel dient somit der Ich-Synthese, „als geregeltes Handeln innerhalb einer sozialen Konfiguration von Subjekt und anderen“ ([GW98] S. 207). Ohne den anderen als Spiegel wäre das eigene Bewusstsein völlig entstellt. Der Mensch lebt nur im Austausch mit anderen Menschen, allein würden seine emotionalen Anlagen und Affekte verkümmern. Jenes wechselseitige, vorsichtige Abtasten der sozialen Toleranzschwelle geschieht als fortwährender spielerischer Prozess. Das Vergnügen an Heimlichkeit, Verstellen, Verkleiden, die Sehnsucht nach Ekstase und Gier, die Freude ein Mysterium aufzuhellen, selbst die Lust Furcht zu empfinden und zu bereiten, alle diese Spielelemente des Alltags kann ein einzelnes Wesen ohne die anderen kaum erlangen. Damit wird Spiel zum Hedonismus dahingehend, dass es Lust erzeugen und Schmerz vermeiden möchte. Das Subjekt versucht eine Balance zwischen Ernst und Unernst, Lust und Unlust im Alltagsspiel herzustellen.

Eine weitere wesentliche Aufgabe des Individuums im alltäglichen Handeln ist der Versuch der Herstellung eines Gleichgewichts zwischen *Akkommodation* und *Assimilation* im Sinne von Jean Piaget. Er schreibt: „Das Spiel ist an einer mehr oder weniger großen Veränderung der Gleichgewichtsbeziehung zwischen Wirklichkeit und dem Ich zu erkennen. Man kann also sagen: Wenn angepasste Aktivität und Denken ein Gleichgewicht zwischen *Assimilation* und *Akkommodation* herstellen, dann beginnt das Spiel dort, wo die *Assimilation* über die *Akkommodation* dominiert“ ([Pia69] S. 193). Vereinfacht ausgedrückt versteht Piaget darunter, dass Spiel nichts anderes darstellt als alltägliches Einsortieren (*Assimilation*) von Erfahrungen in bekannte Handlungsmuster, zwecks Anpassung des eigenen Verhaltens an die Strukturen der Umwelt, während das bloße Hinzufügen im Sinne einer Ablage (*Akkommodation*) keine spielerische Handlung darstellt. Spiel ist also immer die aktive Einordnung von Umwelterfahrungen in schon vorhandene subjektive

Bezugssysteme und keine passive Nachahmung.

Zusammenfassend handelt es sich daher bei dem Spiel zwischen Erwachsenen um eine Selbstperfektionierung und Selbststilisierung des Ichs, d.h. Entwicklung eines Selbstbewusstseins, indem man sich als handelndes Subjekt begreift. Spiel „fördert also das Wissen über nicht verwirklichte Möglichkeiten und Alternativziele; indem die Alternativen getestet und die bewährten Möglichkeiten genutzt werden“ ([Mil69] S. 37).

3.2.5 simulatio (Soziodramatisches Verhalten)

Galt für das einzelne Ich sich von anderen unterscheiden zu dürfen, so stellt die Variation für das Zusammenleben einer größeren Gruppe, im Sinne eines Ensembles, eine Grundannahme dar. Es handelt sich hierbei um eine „Erweiterung des adaptiven Verhaltenspotentials“ ([SS78] S. 84), d.h. das Individuum lernt durch Unterschiede sich flexibel auf die unvorhersehbare Zukunft vorzubereiten. Insbesondere das Rollenspiel ermöglicht „eine Art entdeckenden Lernens“ ([SS73] S. 15) und gibt dazu dem Subjekt eine Handlungsanleitung an die Hand, um die erforderliche Anpassungsfähigkeit fortwährend zu trainieren. Bevor der Einzelne innerhalb der Gesellschaft seinen Platz finden kann, muss er lernen sich mit seinem Rollenrepertoire, dessen Inhalt und potentiellen Sanktionen, vertraut zu machen. Hervorgerufen werden so, reversible Handlungsstrategien, welche als eine Art Grundvorrat das Subjekt auch neue Situationen durch Rückgriff auf frühere Erfahrungen meistern lassen. So wird das Rollenspiel zum Übungsfeld für das Treffen von Entscheidungen. „Das Spiel transzendiert den Menschen, es verlockt ihn, die Festlegungen seines Lebens für einige Zeit zu übersteigern. Der Mensch verlässt . . . die Sandbank seiner Wirklichkeit um im Fluss der Möglichkeiten verbunden zu sein . . .“ ([Fri91] S. 84). Soziodramatisches Verhalten ist Eintauchen in den Fluss der Möglichkeiten, in den Strom der Gesellschaft, um fernab von der geschützten Sandbank der eigenen Wohnung, das Rollenspiel zu perfektionieren. Voraussetzung hierfür ist das Vorhandensein einer gewissen Neugierde und Kontaktfreudigkeit im Umgang mit den Mitmenschen, also eine Lust am vitalen Kennenlernen anderer. Das Rollenspiel lernt sich nur auf der Bühne, nicht in der Garderobe. „Für die Teilnehmer umfasst das: einen einzigen visuellen und kognitiven Brennpunkt der Aufmerksamkeit; eine wechselseitige und bevorzugte Aufgeschlossenheit für verbale Kommunikation; eine erhöhte wechselseitige Relevanz der Handlungen; ein ökologisches Zusammendrängen ‚Auge in Auge‘, das die Möglichkeiten der Teilnehmer vergrößert, gewahr zu werden, wie ihn der andere Teilnehmer ‚überwacht‘“ ([Gof73] S. 20). Somit ist das Zusammentreffen verschiedener Subjekte ein Spiel, ein Rollenspiel, mit dem Ziel gegenseitigen Lernens und Handelns. Die Identität des Individuums wechselt hierbei mit den Erwartungen und Bedürfnissen, die in der jeweiligen Situation auftreten. Grundvoraussetzung ist auch hier das Vorhandensein von Empathie, also einem gewissen Einfühlungsvermögen in die Belange anderer.

Sprachlicher Umgang ist für das soziodramatische Verhalten keine Bedingung. Vielmehr handelt es sich bei den meisten Rollenspielen im Alltag um mimetische Spielzüge, d.h. wir interpretieren allein am Gesichtsausdruck und Kleidungsgeschmack unser Gegenüber und sortieren diesen im Sinne der *Akkommodation* in bekannte Schemata ein. Jeder Einzelne von uns trägt somit permanent eine ‚Fassade‘ als ein „standardisiertes Rollenrepertoire“ ([Gof73] S. 23) vor sich her. Die ständige Präsenz auf der Bühne des Alltags erfordert den Verzicht auf Hoch- und Tiefpunkte und ist im Grunde nichts anderes als das Spiel um die beste Tarnung. Karl Otto Hondrich bezeichnet dies in seiner Theorie zur Gesellschaft

als ‚Tabu-Prinzip‘¹⁴, d.h. verbergen und mitteilen durch Aufbau eines standardisierten gesellschaftlichen Codes. Durch die ersten Gemeinschaften verlor der Mensch die Möglichkeit sein wahres Ich weitestgehend zu offenbaren. „Es ist wohl kein historischer Zufall, dass das Wort Person in seiner ursprünglichen Bedeutung eine Maske bezeichnet. Darin liegt die Anerkennung der Tatsache, dass jedermann überall und immer mehr oder weniger bewusst eine Rolle spielt“ ([Gof73] S. 21)¹⁵. Das Spiel als soziodramatisches Verhalten ist demnach Sammlung und variative Aufführung eines Rollenrepertoires. Allerdings: Nicht das Individuum ist der Auslöser für das Handeln in Rollen, sondern die Gesellschaft drängt durch ihre Erwartungshaltung dem Subjekt eine bestimmte Rolle auf. Hierin liegt auch das größte Potential für Konflikte verborgen: Die zwanghafte, gleichzeitige Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Gruppen. Die Öffentlichkeit mit ihren ritualisierten Handlungen ist die Bühne für das Rollenspiel, der private Rückzugsraum die Hinterbühne, auf der nur eingeweihte Personen die Rücksichtslosigkeit, die Neckereien, die Vulgarität, das Nörgeln und andere kleine symbolische Handlungen erfahren.

Ursache für das soziodramatische Spiel, wie für fast alle Spiele überhaupt, ist der Reizhunger, welcher den Menschen in unstrukturierten Zeiten überfällt. So entsteht eine Gier nach sozialem Kontakt und Geselligkeit, die sich in zwei Formen auswirkt: „dem Bedürfnis ein Publikum zu haben, vor dem man das zur Schau getragene Selbst ausprobieren kann, und dem Verlangen nach Ensemblegenossen, mit denen man sich verschwörerischer Vertraulichkeit und der Entspannung hinter der Bühne hingeben kann“ ([Gof73] S. 187). Das Grundprinzip der ‚mimicry‘ (vgl. [Cai82] S. 19) nach Roger Caillois wird inhaltlich erweitert durch die Grundkategorie *simulatio*, welche die Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit des Subjekts im urbanen Raum beschreibt. Zusammenfassend lässt sich somit feststellen, dass Soziodramatisches Verhalten ein Spiel darstellt, „das so oft gespielt wird, bis man Spiel und Spieler gut genug kennt, um vorauszusagen, was geschehen wird“ ([Mil69] S. 24). Das Schauspiel wird dadurch zur Metapher der Welt, das Leben zum ‚theatrum mundi‘. Die Welt wandelt sich zur Bühne, „auf der der Einzelne auftritt und von der er wieder abtritt. Aber er hat nicht nur einen einzigen Auftritt, er erscheint mehrfach und in immer verschiedenen Masken“ ([Dah70] S. 26).

3.2.6 ebrietas (Rausch)

Ritual und Kult dienen, wie bereits besprochen, der inneren Festigung einer Gruppe und damit Abgrenzung einer Gemeinschaft nach außen. Gleichzeitig treten Handlungen hervor, die eindeutig dem Spiel zuzuordnen sind. Nachfolgend sollen einige typische Merkmale des Spiels als Diskussionsgrundlage herangezogen werden. Nach Roger Caillois (vgl. [Cai82] S. 16) ist das Spiel demnach:

- „eine freie Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne dass das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge.“
- „eine abgetrennte Betätigung, die sich innerhalb genau und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht.“

¹⁴Karl Otto Hondrich ist Professor für Soziologie an der Universität Frankfurt. Der Begriff wird vorgestellt in [Lau04].

¹⁵nach: Robert Ezra Park: Race and Culture, Glencoe 1950, S. 249f, The Free Press.

- „eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtümer noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels.“
- „eine geregelte Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Grenzen aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen.“
- „eine fiktive Betätigung, die von einem spezifischen Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.“

Hervorzuheben ist bei allen spielerischen Verhaltensweisen die Freiwilligkeit der Situation, d.h. man begibt sich bewusst oder unbewusst, zumindest jedoch nicht zwanghaft, auf eine Handlungsebene die einem nicht auferlegt wurde. Dabei wendet man Regeln an, welche für den Augenblick, d.h. zu einer ganz genau festgelegten Zeit, eine angemessene Verhaltensweise voraussetzen. So gilt es zum Beispiel in den meisten Gesellschaften nicht als schicklich nackt in der Öffentlichkeit herumzulaufen. Rituale, Feste und Spiele, man denke an die Gladiatorenkämpfe der Antike, unterliegen nun diesen Regeln, in einer zeitlich und räumlich abgegrenzten Situation und stellen im Grunde nur einen Zeitvertreib dar, welcher keinen gesellschaftlichen Mehrwert im Sinne einer Produktion erzeugt. Wir können also das Spiel unter anderem als einen Rauschzustand auffassen, der erstmals durch rituelle und kultische Handlungen entstand und durch spontane Reaktionsweisen gekennzeichnet ist. Diese Spontaneität im Sinne eines zwanglosen Erkundens und Testens ist im Grund nichts anderes als ein spielerisches Ausprobieren von Möglichkeiten, wie es alltäglich in einer Vielzahl von Situationen angewandt wird. Jedes exploratives Verhalten ist deshalb ein Spiel. Finden sich nun sehr viele Menschen an einem Ort zu einem ganz bestimmten Zweck ein, dann entsteht in den allermeisten Fällen eine Art kollektiver Rauschzustand, das Ziel der gemeinsamen Handlung betreffend. Dieser Rausch wird zum Sinnengewinn der Gruppe und ist oft mit einer *katharsischen Befreiung* verbunden, welche als angenehm empfunden wird und so zu einer Wiederholung drängt. Er bannt die Menschen und so liegt das eigentliche Wesen des Spiels der Kategorie *ebrietas* im Vergnügen und ist damit „einer spiritualisierten Entäußerung der originären Triebe“ ([Rö81a] S. 121) gleichzusetzen. Es ermöglicht dem Individuum die Beziehungen zu anderen Personen zu intensivieren und fester an die Gesellschaft zu binden. Gerade diese Möglichkeit wird durch das Ritual oder das Fest in besonderem Maße ausgeschöpft. Der kollektive Rausch dient also der inneren Festigung einer Gemeinschaft. Der Rauschzustand als Spiel kann dann eintreten, wenn es sich nicht um Arbeit, Zwang, Profanheit und Nützlichkeit handelt. So kann auch jeder Dialog, als Rede und Gegenrede, im Sinne eines Streitgesprächs oder Kunst des Überzeugens, den Charakter eines ritualisierten Spiels annehmen. In der modernen, *funktionalen Gesellschaft* werden kollektive Rauschzustände allerdings immer seltener. Im Vordergrund stehen Rationalität und Vernunftgedanken, Affektregulierung und Leistungsprinzip. Ein Ansteigen von psychischen Grunderkrankungen, wie Angstsyndrome, Persönlichkeitsstörungen, Neurosen und Psychosomatosen sind die Folge. Es fehlt die Möglichkeit und zumeist auch die Zeit überschüssige Energien abzubauen. Arbeit wird entritualisiert, instrumentalisiert, neutralisiert und als Vertrag konzipiert. Einzig allein der Konsumrausch ist dem modernen Subjekt, sofern er über die entspre-

chenden Mittel verfügt, zur alltäglichen Ekstase verblieben. Im Gegenzug dazu besteht in der *stratifikatorischen Gesellschaft*, also in antiken Hochkulturen und im Mittelalter, ein Gleichgewicht zwischen Spiel und Arbeit mit leichter Betonung des Spiels. Spiel ist hier die lustvolle Überschreitung von Grenzen und äußert sich in Riten der Verschwendung. *Segmentäre Gesellschaften* feiern rauschhafte Feste und Spiele nach dem Zyklus der Jahreszeit. Spiel ist ein Äquivalent der Kultur (vgl. [Run86] S. 171ff).

Das Grundprinzip der ‚*ilinx*‘, also der Rausch nach Roger Caillois (vgl. [Cai82] S. 19) als dritte Klassifikationsmöglichkeit von Spielen, neben ‚*agôn*‘ und ‚*mimicry*‘ wird inhaltlich erweitert durch die mikrosoziale Betrachtungsweise des urbanen Spiel der Kategorie *ebrietas*. Jede Form oszillierenden Denkens¹⁶ im Sinne eines Hin und Her, ziellos, endlos, wiederholbar erzeugt damit einen Rauschzustand, der einem Spiel gleichzusetzen ist.

3.2.7 motivatio (Verschmelzung von Handeln und Bewusstsein)

Die bisher diskutierten Ansätze basieren auf einer mehr oder weniger unbewusste Herbeiführung der spielerischen Handlung. Das Spiel erfolgt als Begleiterscheinung des Alltagslebens und ist zumeist von außen, d.h. interpersonell initiiert. Es gibt jedoch sehr häufig spielerische Situationen deren eine *intrinsische Motivation*, im Sinne einer Verschmelzung von Handeln und Bewusstsein, also intrapersonell verortet, zu Grunde liegt. Eine *intrinsische Motivation* ist der subjektive Anreiz einen Sachverhalt verstehen zu wollen. Man kann dies auch vereinfacht mit der Neugierde umschreiben. Immer wenn das Subjekt seine Aufmerksamkeit voll und ganz auf eine Handlung bündelt, geschieht dies aufgrund einer inneren Bestrebung nach Wissenserwerb. Das Verhalten des Spielers ist selbst gewollt und selbst gewählt und ein bewusstes Tun. Neugierde, als Bedürfnis nach Abwechslung, ist ein Teilaspekt der Wissensassimilation und eine wichtige Grundvoraussetzung für Kreativität. Viele Erwachsene suchen in ihrem Alltag ein Mindestmaß an Herausforderungen, möchten Stimulierungen fühlen und Unterhaltungen erleben, um der Monotonie, quälenden Langeweile und damit potentiellen Verkümmern der Seele ein Stück weit entfliehen zu können. „Stühle sind die Throne der Massen“, so schreibt Hajo Eickhoff (vgl. [Eic93] S. 10)¹⁷ über unser modernes Zeitalter und beklagt die Bewegungslosigkeit des Körpers und damit mangelnden Auslebens seiner physischen Aggressionsfähigkeit. Die allermeisten Tätigkeiten im Berufs- und Alltagsleben bieten keine Herausforderung mehr. Computer und Waschmaschine haben die geistigen und körperlichen Anforderungen vielfach verkümmern lassen. Die Folge ist eine Zunahme der Neugierde im zwischenmenschlichen Bereich. Boulevardblätter und Unterhaltungsshows, Reality-TV in der Art von Big Brother und Chatforen, haben Hochkonjunktur. „Offenbar gibt es eine starke innere Spannung oder Motivation, die das Spiel fortwährend anregt und in Gang hält, die es auf immer neue Situationen ausrichtet und immer neue Abwandlungen sucht. Diese im Inneren des Menschen liegende (intrinsische) und ihn antreibende Kraft findet in der jüngeren psychologischen Beschäftigung mit dem Spiel besonderes Interesse“ ([Fli74] S. 9). Die *intrinsische Motivation* bezeichnet man in der Soziologie als *Primärmotivation* und äußert sich neben der Neugierde, also dem Antrieb einer Sache auf den Grund zu gehen, auch als Fortpflanzungstrieb.

Eine Art ‚Strategiespiel‘ zwischen Geben und Nehmen ist Auslöser der *extrinsischen Mo-*

¹⁶vgl. Immanuel Kant: Kritik der Urteilskraft, Werke X, Frankfurt 1964 S. 305.

¹⁷zitiert in: [GW98] S. 94.

tivation. Hierbei wird durch Anreiz, mittels Belohnung und Zwang, versucht sich ‚Unlust-Themen‘ zu nähern. Nicht die spielerische Lernhandlung, im Sinne der beschriebenen Neugierde steht im Vordergrund, sondern die Vermeidung von erwarteten Folgen. Jedes Obrigkeits- und Karieredenken ist somit nichts anderes als eine extrinsische Spielsituation, zwischen Haben und Wollen oder Chef und Untergebener. Strategiespiele sind somit ein zielorientiertes Vorgehen im Sinne eines langfristigen Plans. Dabei erhofft sich der Spielteilnehmer einen Vorteil, welcher sich durch einen potentiellen materiellen oder immateriellen Gewinn äußert. In vielen Kulturen wird jener Vorgang mit *Potlatsch* (vgl. [Run86] S. 89ff) umschrieben, einem obligatorischen Tauschmechanismus im Sinne der Erwidrung eines empfangenen Geschenkes. Das Spiel wird zum Strategiespiel, zur Revanche. Einen weiteren Aspekt erfährt die extrinsische Motivation im Neid. Neid ist das Grundproblem der menschlichen Existenz und beeinflusst die Kulturentwicklung in massivster Weise. Das zwangartige ‚Sich-Vergleichen‘ mit anderen stellt nichts anderes dar, als ein fortwährendes Konkurrenzspiel um den besten Platz innerhalb der Gesellschaft. Neid ist „der große Regulator für alle zwischenmenschlichen Beziehungen; die Angst vor ihm dämpft und moduliert unzählige Handlungen“ ([Sch66] S. 8). Denn mit dem latenten Neidgefühl prüfen wir fortwährend das Potenzial sozialer Systeme auf Gerechtigkeit. Somit ist Neid eine „anthropologische Grundkategorie“ ([Sch66] S. 10). Dadurch, dass Neid ein gerichtetes Gefühl darstellt, d.h. eines weiteren Subjekts bedarf, rückt der Neid in die Nähe des Spiels. Neid wird zum Wettfeifer und damit zu einem Verlangen nach und Hoffnung auf Überlegenheit gegenüber anderen. Einmal unterlegen brennt sich der Erfolg des Rivalen schmerzhaft ins Gedächtnis und bleibt selbst dann vorhanden, wenn die Rivalität aufgehoben ist. Fortan wird das Subjekt bei allen seinen Handlungen die spielerische Form der *motivatio* einsetzen und auf Erfolg hoffen.

3.2.8 Zusammenfassung

Es wird deutlich, dass das Spiel überall im Alltag Präsenz zeigt. „Als Exploration der natürlichen und sozialen Umwelt, basierenden auf der biologischen Disposition der autonomen Antriebsaktivierung und Neugier in dessen typischer Dynamik, dem Wechsel von Spannungssuche bzw. -aufbau und Entspannung, und dessen typischen Verlauf, der Aufeinanderfolge von Exploration und Wiederholung [dient das Spiel] der Differenzierung von Bedürfnissystemen durch Erkundung und Integration immer komplexerer sozialer Interaktionsmuster sowie symbolischer Strukturen in einem kulturspezifischen, hierarchisch strukturierten Prozess, wobei die Chance des Individuums, sich gesellschaftlich-sprachlicher Realität frei nähern, sie experimentell erproben zu können, über die Differenzierung der integrierten motorischen, affektiv-sozialen und kognitiven Struktur entscheidet, wobei diese beim Menschen auf eine von diesem geschaffene gesellschaftliche Umwelt bezogen, also von unendlicher innerer Komplexität ist, wodurch Spielen ein lebenslanger Prozess, die Gattungsfähigkeit des Menschen wird“ ([Eic79] S. 122f). Die Vorstellung, dass nur Kinder spielen ist ein Irrglaube, denn das Spiel legt sich ganz offensichtlich als „intermediärer Raum“ zwischen der Außenwelt der Gesellschaft und dem Innenleben des Spielers und fungiert hier als „lebendige Hüllschicht“ die zwischen beiden Bereichen vermittelt (vgl. [Fri91] S. 33). Diese Vermittlung geschieht durch Kommunikations- und Austauschbeziehungen, so dass wir alles im Leben nur in Koexistenz mit anderen hervorbringen. Die Gesellschaft kann somit als eine Struktur von Spielen verstanden werden. Vor allem die städtische Gesellschaft ist so stark konstruktivistisch aufgebaut, dass die

expectatio	relaxatio	collaboratio	ego	simulatio	ebrietas	motivatio
<ul style="list-style-type: none"> • Grenzüberschreitung und Enttabuisierung des Lebens (Negation von Regeln, Umkehrung üblicher Machtbeziehungen) • Spontane Reaktion und exploratives Verhalten (Freude an der Improvisation) • Furcht und Heimlichkeit (Stillen von Reizhunger, Zeitvertreib) • Wettbewerb und Ehrgeiz (Herausforderung, Gier, Kampf und Krieg, Manöver, Strategie, Macht, Gewinnmaximierung, Neid und Eifersucht, Begierde) 	<ul style="list-style-type: none"> • Katharsische Befreiung und Angstabwehr • Freiheit der Notwendigkeit und Entsagung irdischer Zwänge 	<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Handeln und Kooperationsgemeinschaft (Integration, Zusammenspiel, Hierarchie, Rang, Anführer, Teilhabe und Ausschluss) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich-Synthese (Sich-Selbst Transzendation, Selbstperfektion, Herausbildung von I, Me and Generalized Other) • Unterscheiden dürfen (Prestige, Spiel mit der Eitelkeit) • Fluss von Möglichkeiten (Alternativbefriedigung) • Eroberung der Umwelt 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel und Alternativwechsel (Reversible Handlungsstrategien, Empathie, Ambiguitätstoleranz, Fassade) • Unterscheiden müssen 	<ul style="list-style-type: none"> • Chaos und oszillierende Bewegung des Denkens (Ritual, Kult, Rede und Gegenrede, Rausch) • Hedonismus 	<ul style="list-style-type: none"> • Intrinsische und extrinsische Motivation (Neugierde, Wissenserwerb, bewusstes Tun, Neid und Eifersucht, Begierde, Prestige)

Tabelle 2: Grundkategorien des urbanen Spiels

Wirklichkeit sich nur noch als Konzept im Sinne eine Vereinbarung zwischen den Menschen beschreiben lässt. Sie wird damit zu einem Spiel und die Realität zu einem Spiel der Illusion. Dabei fungiert das Spiel als eine Möglichkeit der theoretischen Planung von Momenten mit hohen Unsicherheitsfaktoren, in dem Sinne, dass alle Handlungen des Subjekts zumeist in unbewusster Form als Spiel realisiert werden und so die Schärfe der Situation abgemildert wird. Ein Lebewesen, das zum Spiel fähig ist, kann durch sein exploratives Interesse mit Situationen fertig werden, die von den begrenzten Instinkten her nicht vorgesehen sind. Hierin liegt auch der entscheidende Unterschied zwischen Stadt und Land, wenn man von einer Statik des Landes und Dynamik der Stadt im Idealfall ausgeht. Hier die Gemeinschaft auf Zeit (Stadt), dort die Überschaubarkeit und Begrenztheit des gemeinschaftlichen Umfeldes (Land). Städte sind Agglomerationen des widersprüchlichen Nebeneinanderlebens verschiedenartiger Menschen und im Grunde nichts anderes als ein schwer regierbares Chaos. Diese Tatsache, verbunden mit den unendlichen Möglichkeiten für das einzelne Individuum, unterstreicht den konstruktivistischen Ansatz, dass die Menschen in der Stadt in einer Vielzahl spielerischer Potentiale ihre eigene Wirklichkeit erschaffen können. Jener Vorgang geht rein subjektiv vonstatten und steht damit im Gegensatz zur Entdeckung der Welt im Realismus. Die urbane Welt im Konstruktivismus wird interpretiert und mittels Kommunikation verändert; die rurale Welt des Realismus orientiert sich an der Sachlage und den unveränderlichen Gegebenheiten. So ist die Stadt ein instabiles Medium, das sich fortwährend erneuert und sich durch ein spannungsvolles Verhältnis zwischen Freiheit und Ordnung, zwischen Chaos und Reglement auszeichnet. Städtisches Handeln heißt, mit Routinen zu brechen, offene Ergebnisse zu akzeptieren, Mut zum kalkulierten Risiko zu zeigen, also fortlaufend einen Spieleinsatz zu bringen. Das Mitspielen durch bewusste Wahl des Wohnstandorts in der Stadt eröffnet dem Subjekt eine Gelegenheit zur Entfaltung und Mitgestaltung, die es in der dörflichen Enge nie hätte. So verwundert es auch nicht, dass die meisten Brettspiele der letzten Jahre die Stadt thematisieren. Die berühmtesten davon, ‚Monopoly‘ und in letzter Zeit ‚Simcity‘ erlauben eine Vielzahl von Möglichkeiten und Handlungsalternativen auszutesten. Die städtische Wirklichkeit erweist sich, wie in der Spielwelt auch, als ein Pool von Chancen und Eventualitäten die es auszutesten und auszunutzen gilt. Da nicht jede Gelegenheit aber den erwünschten Effekt und Gewinn verspricht, also auch einmal einen Fehlgriff darstellen kann, schützt sich das teilnehmende Subjekt damit, indem es seine Handlung als Spiel versieht und ihr so den Ernst entzieht. So hat im Grunde der Mensch immer die Gelegenheit auf eine Situation gestaltend einzuwirken. Die Schwierigkeit der Entscheidung, welches Mittel gewählt werden soll um Einfluss zu erlangen ist eine spielerische Vorgehensweise.

Die sieben Grundkategorien des Spiels dürfen jedoch nicht strikt getrennt voneinander betrachtet werden, vielmehr existieren zwischen ihnen Verknüpfungen und Querverweise unterschiedlichster Intensität. Als reinstes Beispiel kann das Liebesspiel gelten: In ihm ist Spannungsaufbau, Spannungsabbau, Rausch, Ich-Synthese, Zusammenarbeit und Motivation in einem vorhanden. „In der Dynamik des Liebesspiels kommt nicht nur das Zusammenspielen am ausgesprochensten zur Geltung, das Hin und Her der Bewegung und Intentionalität, sondern diese hat immer die Grundform eines Gebens und eines Empfangens. . . . Gerade das Liebesspiel wird so gespielt, dass es auf . . . Überraschungen und nur auf sie eingestellt ist, die es bis zu einem geeigneten Augenblick aufspart. Die Spieler erfinden Hindernisse, Regeln, Gewohnheiten, Situationen, um den Überraschungen

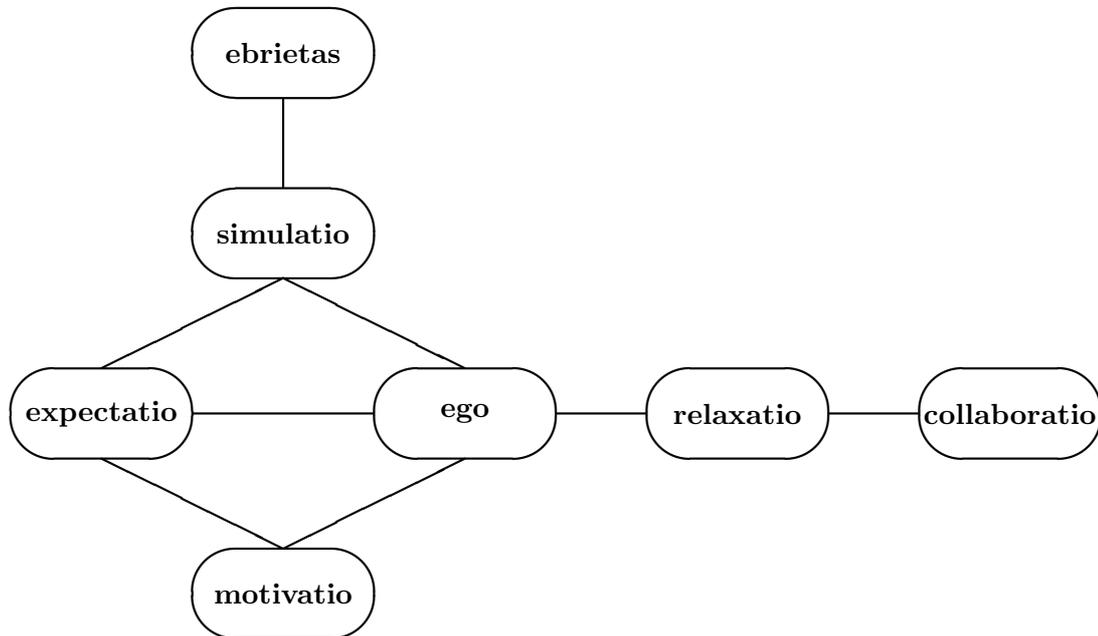


Abbildung 1: Viereck des urbanen Spiels

ihre volle Wirkung zu verbürgen, um damit Spielentwicklung, Differenzierung, Organisation, Wachstum und Dauer zu ermöglichen. . . . Es ist die Abwechslung von Spannung und Lösung“ ([Buy97] S. 140).

Im Zentrum jeder Spieltheorie steht das Ich und seine Sozialisation. Dies erfolgt in der Regel durch ein Rollenspiel (*simulatio*), durch welches das Individuum zu einer Selbst-Transzendierung gelangen kann. Wie bereits erwähnt, erlaubt das Rollenspiel eine Vielzahl von Handlungsalternativen wahrzunehmen und stellt so dem Individuum Alternativbefriedigungen bereit. Die Spielkategorien *ego* und *simulatio* stehen damit in einem engen Zusammenhang und beeinflussen sich gegenseitig. Je stärker die Selbstreflexion des Individuums vorangeschritten ist, desto stärker wird der Drang sich mit anderen ‚Mitspielern‘ in einem Kampf oder Wettstreit zu messen. Ziel ist zumeist die Sehnsucht des Menschen nach Prestige. Das Spiel dient im Alltag so einem fortwährendem Spannungsaufbau (*expectatio*), erzeugt durch die Suche nach der besten Strategie für die aktuelle Situation. Karl Groos hat dies als den „angeborenen Kampftrieb des Menschen“ bezeichnet ([Gro73] S. 216)¹⁸. Überhaupt steht der Wunsch nach kontinuierlicher Spannung an vorderster Stelle wenn es um die Typisierung des Spiels geht. Der Auslöser (*motivatio*) für die eigentliche Spielhandlung ist in der *extrinsischen* bzw. *intrinsischen* Motivation verborgen. Ohne diese angeborene Neugierde kann der Drang nach einer Ich-Synthese im Sinne einer Macht-, bzw. Prestigesteigerung nicht vonstatten gehen. Alles Handeln dient letztlich nur einer Befriedigung angeborener Triebe, die gerade dann ihre stärkste Genugtuung erfahren, wenn die natürlichen Anlagen dem Spiel gegenüber positiv eingestellt sind, d.h. wenn der Wissensdrang des Subjekts stark ausgeprägt ist. „Wir können also

¹⁸In Analogie dazu: [Buy33] S. 86.

von unserem biologischen Standpunkt aus sagen: In dem Moment, wo die Intelligenzentwicklung bei einer Species hoch genug steht, um im ‚struggle for life‘ nützlicher zu sein, als vollkommene Instinkte, wird die natürliche Auslese solche Individuen begünstigen, bei denen jene Anlagen in weniger ausgearbeiteter Form während einer durch den Schutz der Eltern möglich gemachten Übungsperiode ohne realen Anlass, rein zum Zwecke der Einübung und Ausbildung getätigt werden — d.h. solche Individuen die spielen“ ([Gro73] S. 485). Das am häufigsten vorkommende Spiel ist das Rollenspiel (*simulatio*), der Aufbau einer Fassade zur Wahrnehmung reversibler Handlungsstrategien. Durch die Übernahme einer Rolle „hören wir auf unsere Intuition, experimentieren wir und können dabei feststellen, dass sich das Ziel uns nähert, indem wir nicht darauf fixiert sind“ ([Bel04] S. 27). Vor allem in der Stadt stellt die Spielkategorie *simulatio*, durch ihre mitgelieferte *Ambiguitätstoleranz*, den entscheidenden Faktor für das Funktionieren des gedrängten Zusammenlebens. Einhergehend damit ist oftmals ein rauschähnlicher Zustand (*ebrietas*), welcher durch die bewusste Selbsttäuschung in der Maskerade erzeugt wird. Rollenspiel ist so im Grunde nichts anderes als „ein Hin- und Heroszillieren zwischen Realität und Schein, indem der Genießende den Schein abwechselnd durchschaut und wieder zum Eindruck der Realität erhebt“ ([Gro73] S. 500). Das soziodramatische Verhalten, der Aufbau von Spannung, die Motivation und die Ich-Synthese bilden letztlich das ‚*Viereck des urbanen Spiels*‘, welches alles Handeln in der Stadt dominiert. Sinn der meisten unbewussten spielerischen Handlungen ist der Spannungsaufbau (*expectatio*), als Gegenpart dazu kann das Spiel aber auch die Funktion der Abschwächung einer konfliktreichen Situation übernehmen, es kann Spannungen lösen (*relaxatio*) und Ängste abwehren. Ängste resultieren oft aus einer Überforderung des Individuums mit einer unberechenbaren Lage und treten gerade dort gehäuft auf, wo ein dichtes Zusammendrängen von Menschen eine Kooperation, z.B. durch Arbeitsteilung, erforderlich werden lässt. Hier greift das Spiel durch seine katharsische Befreiung ein und hilft das Verhältnis der Subjekte untereinander zu lockern. Besonders in früheren Zeiten, wo Zusammenarbeit (*collaboratio*) ein lebensnotwendiges Muss darstellte, diente eine Spielhandlung unter Erwachsenen dem Aufbau eines gemeinschaftlichen Regelwerks, zunächst begrenzt auf eine Gruppe, die sich damit, im Sinne der kollektiven Identität, in der Teilhabe und Ausgrenzung übte. Spiel war Zusammenspiel, war Aufbau einer Kooperationsgemeinschaft. Mit der Zeit lockern sich diese Kooperationsgemeinschaften, es entstehen Hierarchien und Abhängigkeiten, die letztlich zu einem Egoismus und folglich zur Vereinsamung des städtischen Menschen führen.

4 Die Antike — das Spiel der Selbstinszenierung

Der Begriff Antike bezeichnet für den Zeitraum von 800 v. Chr., der Entstehungszeit der Homerischen Epen, bis zum Niedergang Roms 455 n. Chr., infolge der Plünderung durch die Vandalen, die Geschichte des archaischen und klassischen Griechenlands und des Römischen Reichs. Da die ersten städtischen Kulturen einige Jahrtausende früher entstanden, wird eine Aufspaltung dieses Kapitels notwendig. In Abschnitt 4.1 wird die Idee der Stadt, als allgegenwärtiges Spiel zwischen den Mitgliedern der urbanen Gesellschaft, vor allem in Çatal Hüyük, Altyn Depe und Troja thematisiert, mit Abschnitt 4.2 beginnt die eigentliche Antike mit ihrem bereits sehr ausdifferenzierten Spiel, exemplarisch dargestellt anhand der Städte Athen, Rom und Pompeji. Dem gegenübergestellt werden, als mahnendes Beispiel, die Städte Sparta und Karthago.

Insgesamt ist zu beobachten, dass eine Verlagerung von der unmittelbaren Befriedigung individueller Bedürfnisse bis hin zur Selbstbestimmung des Kollektivs erfolgt.

4.1 Die Stadt am Horizont

Ausgehend von dem wohl komplexesten Brettspiel der Welt, soll jeweils zu Beginn einer Zeitepoche die Entwicklung urbaner Spielhandlungen als abstrakte Einführung veranschaulicht werden. Eine Partie Schach¹⁹ kann als künstliche Verwirklichung dessen gelten, was die städtische Gesellschaft in ihrer frühen Form darstellt. Der Wert der einzelnen Figuren hängt von ihrer jeweiligen Stellung auf dem Schachbrett ab, ebenso wie in der urbanen Gemeinschaft jedes Subjekt seinen Wert durch sein Stellungsverhältnis zu den anderen Subjekten besitzt. Beim Schach ist jede Stellung einmalig und es ist ganz gleichgültig, ob man die Partie von Beginn an verfolgte oder neugierig hinzukommt. Es ist nicht von Belang, da aufgrund der vielen Möglichkeiten jeder vorausgegangene oder nachfolgende Zug losgelöst für sich betrachtet werden muss. In der Stadt existiert die gleiche Situation. Die Gelegenheiten für die einzelnen Subjekte sind derart mannigfaltig, die Reaktionen der Mitmenschen als Mitspieler so schwer abschätzbar, dass nur der Augenblick zählt. Die diachronen Konstellationen lassen die Stadt zu einem lebenden Organismus werden. Schwarz und Weiß, König und Königin, die Welt des Schachspiels wird zu einer Metapher für den Aufbau der Gesellschaft. So schreibt Hans Petschar: „Das Schachspiel repräsentiert die Welt; das Spiel ist ein Symbol der gesamten Gesellschaft, in dem alle Mitglieder bestimmt sind durch ihre Position, ihre Züge und ihre Erscheinung“ ([Pet86] S. 19).

In den archaischen Stadtgesellschaften ist das Schachbrett noch leer, die Aufstellung hat erst begonnen. Wichtigste Figur im Sinne einer *axis mundi* ist der König, als starker Mann und Integrativkraft der noch jungen Gemeinschaft, sowie die Türme als Schutzwall gegen einen Angriff barbarischer Nomadenstämme von außen. Der Raum erscheint als „Behälterraum“ (vgl. [Fli93] S. 19), das Schachbrett dient als Heimat für die sesshaft gewordenen Bauern. Zusammen mit den Türmen bilden die Bauern, durch ihre Vielzahl, stellvertretend für die Masse der Bevölkerung, den Verteidigungsgürtel der Stadt.

¹⁹Die Zahl der theoretisch möglichen Stellungen wird auf $2 * 1043$ geschätzt, die Zahl der möglichen Spielverläufe ist noch weitaus größer und übersteigt die Zahl der Atome im Universum.

4.1.1 Individuen und Gruppen — Die Mikroebene des urbanen Spiels

Die drei ältesten Hochkulturen der Welt haben sich in Flusstälern entwickelt. Zum einen im Zweistromland zwischen Euphrat und Tigris, im Niltal des heutigen Ägyptens sowie im Tal des Indus. Der Beginn städtischer Kulturen lässt sich nach heutigem Ermessen mit *Jericho* gleichsetzen und datiert um 8000 v. Chr. Allerdings können viele Merkmale einer Stadt in dieser ersten größeren Siedlung noch nicht gefunden werden, so dass man den eigentlichen Ursprung städtischer Zivilisationen erst 2000 Jahre später mit *Çatal Hüyük*, gegründet zwischen 6800 v. Chr. und 5800 v. Chr. (12 Neugründungen aufgrund mehrmaliger Zerstörung) gleichsetzt. *Çatal Hüyük*, eine Siedlung von 5.000 bis 6.000 Einwohnern wurde erstmals in den 50er Jahren des vergangenen Jahrhunderts entdeckt und zwischen 1961 und 1965 von James Mellaart ausgegraben. *Çatal Hüyük* offenbart sich den Archäologen als eine Siedlung mit ausgeprägter Arbeitsteilung. Obsidianspiegel, Dolche und Metallschmuckstücke lassen auf einen Reichtum schließen, der nur durch Freistellung einiger Spezialisten vom Ackerbau möglich ist. „Offensichtlich war es die wirksam organisierte Nahrungsmittelerzeugung- und Nahrungsmittelkonservierung, welche die Grundlage für die spektakuläre Entwicklung des Neolithikums zu *Çatal Hüyük* legte“ ([Mel67] S. 265). *Çatal Hüyük* gilt heute als das Bindeglied zwischen der Zeit des Jungpaläolithikums²⁰ und der modernen, nahrungsmittelproduzierenden Gesellschaft. Jenen freigestellten Menschen wird erstmals so etwas wie Freizeit und eine Hinwendung zu sich selbst, als Person, ermöglicht. Eine Ausdifferenzierung der Gesellschaft im Sinne eines unterscheiden dürfen, ein Spiel mit dem Ego findet, so haben die Ausgrabungen von Mellaart gezeigt, durch Färben der Textilien, Wangen und Lippen der Frauen, wenn nicht gar der ganzen Körper statt. Der Mensch wird sich selbst als Mensch bewusst. Er ist es, der die Natur beherrscht, Tiere domestiziert und Städte gründet. Dieses Zurschaustellen der eigenen Person, das Abheben von anderen, äußert sich auch in dem Wunsch nach Prestige, worauf Grabbeigaben von Männern, z.B. Leopardenhäute als Zeremonialgewänder, schließen lassen. Im Grunde kann man das Spiel des Ichs, sich aus der Masse der anderen herauszuheben, bereits beim *Homo erectus* vor 1,5 Millionen Jahren entdecken. Die Feuerstätte als Gegensatz zwischen Innen und Außen, d.h. zwischen dem Ort der Frau innerhalb der Höhle und dem Ort des Mannes außen in der Wildnis. Bereits hier entsteht ein Spiel um Hierarchie und Unterwerfung. Thimo Schmitt spricht in diesem Zusammenhang von einer „Keulenhierarchisierung“ ([Sch00a] S. 129), d.h. der Stärkere setzt sich gegenüber dem Schwächeren durch. In archaischen Gesellschaften wird jede Handlung als eine Form von Spiel aufgefasst. Die strikte Trennung und gesellschaftliche Ächtung von angeblicher Nicht-Ernsthaftigkeit des Spiels entsteht erst mit der Christianisierung, Reformation und puritanischer Arbeitsethik.²¹ Es ist der Anfang eines Spielzugs des erwachsenen Subjekts gegenüber seinen konkurrierenden Mitspielern und zugleich der Anfang vom Ende jener „*Gentilorganisation*“ die L.H. Morgan als Gesamtheit der Blutsverwandtschaft bezeichnet (vgl. [Mor76] S. 52f).

Die Sehnsucht nach Unsterblichkeit der eigenen Taten veranlasst früh einige Persönlichkeiten ein politisches Gemeinwesen aufzubauen oder zu forcieren. Hanna Arendt schreibt:

²⁰35.000 v. Chr – 8500 v. Chr.

²¹Mit der staatlichen Institutionalisierung der Erziehung im 19. Jahrhundert wird die Schulerziehung nach dem Prinzip der Rationalität organisiert und das Spiel als Grundübel verdammt. Spiel bezeichnet fortan den Bereich des gesellschaftlich Marginalen und Lasterhaften.

„Die Polis wird dafür sorgen, dass das Erstaunen der Mitwelt in der Nachwelt nicht erstirbt, dass also die Nachwelt zwar nicht für die sterblichen Menschen selbst, aber für das, was an Ihnen wert war, unsterblich zu werden, eine Mitwelt bleibt. . . . Die Polis in ihrem Wesen nach ist organisiertes Andenken, in dem . . . das Vergangene . . . in einer immerwährenden Gegenwärtigkeit gehalten wird“ ([Are81] S. 192). Städte sind Selbstinszenierungen der Vergangenheit und die Geburtsstunde des historischen Bewusstseins. Die Stadt wird reduziert auf ein Lieblingsspielzeug des Führers, ein Prestigeobjekt, welches dem Aufbau und der Stärkung seines ganz persönlichen Egos dient. Macht wird gleichgesetzt mit Egodominanz, der Herrscher spielt mit seiner Eitelkeit. So wird die Stadt zum Ausdrucksmedium des Herrschers. „Er präsentiert sich als der lang ersehnte Retter, dem es einzig gelingen kann, . . . partikularer Machtinteressen den Ruf nach der von der Masse mit der eigenen Gruppe existentiell notwendig verbundenen Einigkeit zu verleihen. Er ist als dominant verstanden und obwohl jedes Gruppenmitglied selbst einen eigenen Kern in sich trägt, ordnet man sich ihm gern unter und beginnt ihn zugleich zu vergöttern, weil der einzelne in seiner Welt voller Kleinigkeiten sich ihm gegenüber vollkommen unterlegen vorkommen muss. Zugleich allerdings ist er diesem großartigen Wesen zutiefst dankbar, weil es sich für genau das einzusetzen scheint, was dem eigenen Empfinden gemäß als günstig angesehen wird“ ([Sch00a] S. 127). Es ist damit falsch von einem Despoten zu sprechen, allerdings ist der Stadtherrscher zugleich Priester und Gottheit in einer Person mit entsprechender Machtlegitimation und die Tyrannis zunächst die logische Voraussetzung für archaische oder primitive Staaten, denn „eine einzelne Identifikationsfigur ist für das originäre Verständnis von Sozialformen greifbarer als eine derivative Führungsstruktur“ ([Sch00a] S. 125). Stadtgründungen sind somit soziologisch gesehen nichts anderes als eine spielerische Selbstinszenierung des Ichs, das Spiel des Egos kann noch nicht durch andere Formen infolge von Demokratie und Zusammenarbeit abgelöst werden. Lewis Mumford schreibt: „Bisher war der menschliche Charakter von der dörflichen Gruppe geprägt worden und kannte sonst keine Identität oder Individualität. In der Stadt tritt unter der Institution des Königtums zum ersten Mal die Persönlichkeit als solche hervor: selbstgelenkt, selbstbestimmend, in sich ruhend, forderte sie für das einzelne, vergrößerte ‚Ich‘ als göttlichen Repräsentanten des größeren Kollektivs alles, was einstmals dem nunmehr abgewerteten ‚Wir‘ gehört hatte“ ([Mum79] S. 81). Die frühe Staatsform lässt sich als *Königs-Oikos* beschreiben, einen Königshof, welcher zugleich die jeweilige Gottheit repräsentiert und eine Art Tempel- oder Gutswirtschaft betreibt. Dabei kommt die Macht des Monarchen nicht über die unmittelbare Nachbarschaft seines Sitzes hinaus, ist also nicht territorial sondern nur punktuell bestimmt. Jene punktuelle Siedlungsform wird das spätere Kennzeichen der griechischen *poleis*²² ganz im Gegensatz zur römischen Vorgehensweise der Landnahme.

Die Herrschaft spaltet das Kollektiv in Klassen, zunächst entlang der Grenzlinie zwischen körperlicher und geistiger Arbeit. Das ausgeprägte Ego des Königs spielt mit dem Gemeinschaftsgeist der Menschen und bedarf der ständigen Aufmerksamkeit und des Beifalls des vielköpfigen städtischen Publikums. Die Bevölkerung sinkt zu Statisten herab, solange sie bereit ist, dieses Spiel der Selbstinszenierung des Führers mitzuspielen. Die Hoffnung auf Nachruhm treibt den Herrscher zu Taten an, die als „steinernes Gedächtnis“ ([Mum79] S. 82) für die Nachwelt erhalten bleiben sollen. Das spielende Ego des

²²Poleis = Siedlung von Ackerbauern um eine Burg herum. Im engeren Sinne noch keine Stadt. Diese entsteht erst durch den Zusammenschluss (*Synoikismus*) mehrerer Poleis zu einer Megalopolis und gleichem Rechtstatus für alle Bürger.

Herrschers benutzt die Stadt als Behälter zur Aufbewahrung seiner ruhmreichen Verdienste. Sicherlich hat dieser Spieltrieb aus reinem Egoismus eine Stadt zu gründen den Vorteil wichtige Ideen für die Nachwelt verfügbar zu halten, dennoch besteht natürlich die Gefahr, dass verfehlte Formen der Stadt, wie z.B. Kriege, die Narben und Wunden hinterlassen haben, schwer wieder aus der Erinnerung zu löschen sind. Dies setzt voraus, dass nachfolgende Generationen das Werk des Vorgängers weiterführen und erhalten. In Ägypten ist dies zumeist nicht der Fall. Jeder Pharao erschafft sich seine eigene Hauptstadt, die nur für den Zeitpunkt seiner Existenz als Zurschaustellung von Machtlegitimation dient und so in ziellosem Materialismus erstarrt. Eine Fortführung für die Nachwelt ist nicht geplant, lediglich das steinerne Andenken soll Jahrtausende überdauern. So besitzen ägyptische Städte auch kein Territorium, denn eine Stadtbevölkerung, die unabhängig von den Palästen und Tempeln hätte beschäftigt werden können, gibt es nicht. Ägypten kennt keine Zivilisation von Städten, sondern eine von Tempeln, Palästen und Gräbern. „Wer mit sterblichen Händen vollbrachte, was das eigene Leben überdauerte und noch Kunde von ihm gibt, wenn es längst dahin ist, dem öffnet sich das Tor zur Unsterblichkeit“ ([Dal00] S. 50). So gilt der Bau von Monumenten als friedenszeitliches Pendant zum Krieg und ist ein Beispiel für die Spielkategorie *ego par Excellence*.

4.1.2 Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels

Die neolithische Revolution ermöglicht einen ersten Ansatz von Handel ab 5000 v. Chr. im Chalkolithikum (Kupferzeit), wo erste Experimente mit Metallen wie Kupfer, Blei, Silber und Gold gemacht werden. Intensive Kontakte zwischen benachbarten Kulturräumen sind nachweisbar. Die dazu nötigen Transportmittel wie Karren, die vor Rinder gespannt werden, sind durch die Erfindung des Rads vorhanden. Archäologen gehen aufgrund unterschiedlichster Qualitätstufen von Keramikprodukten von einem Beginn der Massenproduktion zu jener Zeit aus, was letztlich auf einen intensiven Handel schließen lässt. In *Altyn Depe*²³, einer Stadt gegründet ca. 3000 v. Chr., findet man Spuren einer Standardisierung der Keramikproduktion. So hat man Brennöfen gefunden, die eine stabile Temperatur zwischen 1000 und 1200 Grad Celsius halten können und für eine Jahreskapazität von bis zu 20.000 Gefäßen ausgelegt sind. Damals arbeiten zeitgleich ein Dutzend solcher Öfen. Von Märkten ist zu jener Zeit noch keine Rede, denn „... der Umstand, dass es in unserem für ökonomische Fragen relativ reinem Quellenmaterial nirgends einen Hinweis auf die Einrichtung des Marktes gibt, legt nahe, dass er, wenn es ihn gegeben haben sollte, keine allzugroße Rolle für das Wirtschaftsleben spielte“ ([Hro97] S. 66). Dennoch wird Handel betrieben. Als reines Tauschgeschäft gehört der Handel der Spielkategorie *expectatio* schon allein aus seinem Wortstamm heraus an. Tausch und Täuschung hängen eng zusammen. Sie sind die Grundlage der Gesellschaft und markieren die Grenze zur Natur. So gelangt man bald zu der Erkenntnis, dass dem zügellosen Spiel der gegenseitigen Täuschung nur durch Gesetze Einhalt geboten werden kann. Das erste Gesetzbuch der Geschichte, der *Codex Hammurabi*²⁴ kann somit als ein Regelkanon für das gesellschaftliche Spiel betrachtet werden — die erste Spielregel einer urbanen Gemeinschaft. Jene Normen des Zusammenlebens regeln als „ethisches Minimum“ ([Sim97] S. 43) die Grenzen der Gesellschaft, wenngleich sie nur notdürftig ausreichen. Alle darüber hinaus

²³Die Ruinen der Stadt sind zu finden im heutigen Turkmenistan.

²⁴Auf Tontafeln gemeißelte 282 Paragraphen aus dem Straf-, Zivil- und Handelsrecht Babylons.

gehende Vereinbarungen sind Vereinbarungen der Individuen im täglichen Spiel miteinander und damit als variabel und offen anzusehen. Das „ethische Minimum“ kann damit als Vermittler zwischen dem Verhalten des Einzelnen und der sozialen Gruppe angesehen werden. Der Einzelne kann keineswegs immer mit subjektiver Sicherheit, geschweige denn objektiver Richtigkeit entscheiden. Sein Verhalten ähnelt einem Spiel.

Grundsätzliche Gesetze sind nicht durch Willkürrecht praktikabel, deshalb bedarf es einer Möglichkeit der Konservierung für nachfolgende Generationen. „Die Tempelstadt *Uruk* wird um 3000 v. Chr. zum Schauplatz jener revolutionierenden Entdeckung der Menschheitsgeschichte: Der Geburtsort der Schrift. Erstmals erkennt man, „dass die für das Ohr bestimmte Sprache sichtbar gemacht und dass Aussagen damit festgehalten werden können“ ([Sto79] S. 42). Jedem König ist es nun möglich der Nachwelt mit bombastischen Worten seine Taten zu beschreiben. Schließlich spricht man, wie man schreibt. Die Beherrschung der Schrift ermöglicht damit erstmals ein Spiel von Eitelkeit und Macht mit den Leseunkundigen. Die Gesellschaft trennt sich in Personen, die das geschriebene Wort als Geheimsprache beherrschen und in die große Masse, die außen vor bleibt. Die Schrift dient im weitesten Sinne als ein Spiel der Täuschung und Ausschließung von anderen. Dadurch wandelt sich die Sichtweise des Raums. Der Raum wird „nicht mehr nur als Erweiterung der Haut und Erfahrung der Lungen beim Atmen wahrgenommen, sondern als objektive Realität und ist damit visueller Einschätzung, Analyse, Theorie, Klassifizierung und Verwaltung unterworfen“ ([DeK02] S. 8). Der Raum wird durch die Schrift zu einem Machtfaktor. Die Fähigkeit auch ohne physische Anwesenheit über den Raum zu herrschen und ihn zu gestalten wird möglich. Das Spiel wird unfair, die Karten sind gezinkt. Absprachen sind fortan ohne körperliche Nähe möglich. Das unterschriebene Dokument wird zu einer Geheimbotschaft, welche die Mehrzahl der Menschen ausschließt. Auch Jugendliche bedienen sich heutzutage diesem Spiel. Die Jugendsprache beinhaltet bewusst Ausdrücke, die für den Erwachsenen unverständlich sind.

Troja, eine Stadt deren Existenz über 2000 Jahre von 3000 v. Chr. bis 1000 v. Chr. andauert, gilt als schönes Beispiel, dass auch die Stadt als Ganzes, schon früh am Ausbeutungsmechanismus gegenüber anderen Städten oder dem umgebenden Land beteiligt ist. Troja ist eine große, reiche Stadt mit planerisch und handwerklich hervorragend durchgeführten Großbaumaßnahmen. Dieser Reichtum wird gestützt durch wirtschaftliche Dominanz, die ganz im Sinne der Spielkategorie *expectatio*, den Wettbewerb und die Ausbeutung der Umwelt zum obersten Ziel erhebt. „Die geographische Lage der Stadt erlaubt die Existenzform einer ‚Spinne im Netz‘, auf die alles von selbst zukommt, sofern und solange sich nur das Netz am Leben hält“ ([Lat01] S. 66). In Lauerstellung liegend verharrt die Spinne Troja auf die nächsten Opfer, die als griechische Händler in ihre Nähe kommen. Ein perfides Spiel von Stichelein zwischen Trojanern und Griechen, welches schließlich zum Krieg beider Völker führt, der nach einer List das Ende der trojanischen Herrschaft bedeutet. Während die vom vordergründigen Erfolg berauschten Trojaner den Sieg feiern, dringt eine feindliche Gruppe heimlich nachts in Troja ein und öffnet die Stadttore. Überliefert ist diese List als Trojanisches Pferd. Die Griechen bauen auf Vorschlag des Odysseus ein Holzpferd in dessen Inneren sich Soldaten versteckt halten. Troja wird geplündert und vernichtet. Ein Auszug aus Homers Epos *Odyssee* soll dies veranschaulichen (vgl. [Vos90] 8. Gesang Vers 493ff):

Fahre nun fort, und singe des hölzernen Rosses Erfindung,
 Welches Epeios baute mit Hilfe der Pallas Athene,
 Und zum Betrug in die Burg einführte der edle Odysseus,
 Mit bewaffneten Männern gefüllt, die Troia bezwangen.
 Wenn du mir dieses auch mit solcher Ordnung erzählest;
 Siehe dann will ich sofort es allen Menschen verkünden,
 Dass ein waltender Gott den hohen Gesang dir verliehn hat.
 Sprach's; und eilend begann der gottbegeisterte Sänger,
 Wie das Heer der Achaier in schöngebordeten Schiffen
 Von dem Gestade fuhr, nach angezündetem Lager.
 Aber die andern, geführt vom hochberühmten Odysseus,
 Saßen, von Troern umringt, im Bauche des hölzernen Rosses,
 Welches die Troer selbst in die Burg von Ilion zogen.
 Allda stand nun das Ross, und ringsum saßen die Feinde,
 Hin und her ratschlagend. Sie waren dreifacher Meinung:
 Diese, das hohle Gebäude mit grausamem Erze zu spalten;
 Jene, es hoch auf den Felsen zu ziehn, und herunter zu schmettern;
 Andre, es einzuweihen zum Sühnungsoffer der Götter.
 Und der letzteren Rat war bestimmt erfüllet zu werden.
 Denn das Schicksal beschloss Verderben, wann Troia das große
 Hölzerne Ross aufnahm, worin die tapfersten Griechen
 Alle saßen, und Tod und Verderben gen Ilion brachten.
 Und er sang, wie die Stadt von Achaias Söhnen verheert ward,
 Welche dem hohlen Bauche des trüglichen Rosses entstürzten.

So ist auch die Kriegskunst ein Spiel zwischen den Parteien, bei denen sich derjenige durchsetzt, der mutiger und intelligenter handelt. Als Motor des Zivilisationsprozesses gilt folglich der Egoismus als „Triebkraft gesellschaftlichen Zusammenlebens“ ([Kur02] S. 31) und spielerischen Wettbewerbs der Subjekte. Die aufkeimende Stadt im Neolithikum steht nicht mehr unmittelbar in Abhängigkeit von Existenz und Ergiebigkeit natürlicher Ressourcen, sondern erlaubt eine „Variation von Bedürfnissen“ ([Ber83] S. 87), die in der Produktion von *Surplus* messbar wird. Jene *Surplusproduktion* resultiert aus dem Ehrgeiz, durch Spiel und Experimentieren eine kleine Produktivitätsteigerung gegenüber dem Wettbewerber zu erreichen. Eigentum beginnt zu einem Hauptfaktor menschlichen Strebens zu werden. In *Altyn Depe*, sind die Auswirkungen des frühen Konkurrenzdenkens der Nachwelt architektonisch erhalten geblieben. Es finden sich unterschiedlich große und unterschiedlich luxuriös ausgestattete Häuser, die auf Standesunterschiede schließen lassen. „So charakterisiert die Ausgrabungen der Wohnviertel von *Altyn Depe* diese Ansiedlung als ein mehrschichtiges soziales Gebilde, in dem die Eigentumsverhältnisse bereits ziemlich deutliche Grenzlinien zwischen den einzelnen Bevölkerungsgruppen geschaffen haben“ ([Mas82] S. 28). Das Spiel um Neid, Ansehen, Macht und Ego beginnt und findet seinen Höhepunkt recht bald in der Monumentalität der Stadtarchitektur als Ausdruck der „fundamentalen Scheidung zwischen geistiger und körperlicher Arbeit“ ([Ber83] S. 8).

4.1.3 Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels

Heftig diskutiert werden die Ursachen für die Siedlung der Menschen in Städten. Nach Erkenntnissen der Archäologie gibt es kein geradliniges Evolutionsschema vom Dorf zur Stadt, vielmehr scheint es, als ob die Stadt ein „plötzlich auftauchender Faktor“ ([Mum79] S. 32) in der kulturgeschichtlichen Entwicklung darstellt und das, obwohl die Menschen, biologisch betrachtet, eher keine Herdentiere sind. Der Mensch ist sich der Gruppe zuwider, dennoch muss er ein Mitglied der Gruppe sein, um Überleben zu können. So gestaltet sich die Zusammenrottung erster Menschen zweckfrei. „Sie sind zunächst einmal da, der Einzelne in Gesellschaft von anderen, die Gesellschaft eine Gesellschaft von Einzelnen, gleich zwecklos in der Tat wie die Sterne, die ein Sonnensystem bilden, oder wie die Sonnensysteme im Verband einer Milchstraße. Und dieses zwecklose Dasein der Individuen in Gesellschaft miteinander bildet den Stoff, es bildet das Grundgeflecht in das die Menschen die wechselnden Figuren ihrer Zwecke einweben“ ([Eli91] S. 26). Jedes Spiel ist der Definition nach ebenfalls eine zunächst zwecklose Angelegenheit. Es ist im Grunde unerheblich ob es gespielt wird oder nicht. Erst im Laufe des Spiels zeigt sich, dass es zur Kommunikation beiträgt, Spaß macht und damit einen Sinn ergibt. So verhält es sich auch in der archaischen Zeit. Ein einstweilig zweckloser Zusammenschluss von Menschen führt zu der Erkenntnis, dass Zusammenarbeit Schutz bietet. Kinder leben dies in dem Bau von Häusern mittels Decken und Stühlen vor — in den frühesten Städten übernimmt diese Schutzfunktion die Stadtmauer, deren Bau auch noch gleichsam die Hauptgemeinschaftsaufgabe ist. Die geschlossene Stadt als kooperatives Haus, indem Hausherr und Abhängige unter einem Dach wohnen kennzeichnet die historische Raumökonomie. Neue Gruppenmitglieder müssen sich die Aufnahme in die Gemeinschaft erst verdienen. Ihnen wird das Leben unnötig erschwert, da frühere Individuen versuchen die durch die Gruppenmitgliedschaft verlorengewangene Individualität wieder einzuspielen. Andererseits sind die neuen Mitglieder bestrebt sich anzupassen, um möglichst wenig aufzufallen. Der Mensch, weitestgehend von Instinkthandlungen und biologischen Verhaltensprägungen unabhängig geworden, kann aus seiner neuen Freiheit erst dann etwas gesellschaftlich Konstruktives machen, wenn abweichendes Verhalten und Neuerungen auf ein Minimum reduziert werden. Der individuelle Handlungsspielraum muss daher wieder so weit eingeschränkt werden, dass größere soziale Gruppen, wie eine Stadt, funktionieren können (vgl. [Sch66] S. 385). „Es ist die Schadenfreude über die Pein des in die Gruppe erst noch einzuschmelzenden Neulings, die Schadenfreude über Sanktionen, die dem nichtkonformen Mitglied zugefügt werden, die jedes Mitglied automatisch zum Wachhund und zum Einpeitscher macht“ ([Sch66] S. 104). Man treibt ein böses Spiel mit dem Fremden, nur um die eigene Niederlage besser verkraften zu können. Das Spiel des Spannungsaufbaus, die *expectatio*, aufgrund einer eigenen negativen Selbsttranszendierung ist allgegenwärtig. Der Mensch wird also als Neider, über die Neidfähigkeit zum eigentlichen Menschen.

Çatal Hüyük besitzt keine Stadtmauer, der Verteidigungszweck wird durch ein dichtes Ineinanderverschachteln der Häuser erreicht, die nur übers Dach einen Zugang haben. „Die Stadt einzunehmen erforderte ein Handgemenge von Haus zu Haus in einem Irrgarten von Wohnstätten, der genügte die Angreifer zu entmutigen“ ([Mel67] S. 85). Die Gemeinschaft übernimmt für das einzelne Subjekt die Angstabwehr, die gesamte Stadt vereinigt sich zu einem Spiel der *Erregungsreduktion* aufgrund der gemeinsamen Taktik. Die Stadt wird zur zweiten Natur des Menschen und kann fortan als kollektives Subjekt interpretiert

werden. Damit wird die Stadt Ort des Wandels von der Gemeinschaft zur Gesellschaft²⁵. *Çatal Hüyük* liefert hier sehr früh ein schönes Beispiel von *relaxatio* und *collaboratio* als eng miteinander verwobene urbane Spielkategorien. So entsprang die Stadtgründung einer Notwendigkeit zur Abwehr der Bedrohungen aus der Natur und äußerer Feinde. Die Form damaliger Zusammenarbeit entspricht der „*mechanischen Solidarität*“²⁶ Durkheims, d.h. die Stadt erzeugt ein Wir-Gefühl zur gemeinsamen Abgrenzung nach außen. Dieses Kollektivbewusstsein im Sinne einer *collaboratio* des Ganzen, entsteht durch Ähnlichkeit aufgrund sich überlagernder Kreise der archaischen Bevölkerung. Schnittmengen, wie in der modernen Gesellschaft, die eine Wahlfreiheit und Entwicklung von Individualität für jedes einzelne Individuum bedeuten, gibt es noch nicht. „In einer Sozialstruktur, in der der Zusammenhang des Einzelnen mit dem makrosozialen System grundsätzlich nicht mehr direkt, sondern einzig indirekt erfolgen kann, kommt dem ungeheuer breiten Gürtel der . . . Gruppen eine kaum zu unterschätzende Rolle in der Integration einer Gesellschaft zu“ ([Kö84b] S. 44). Das Individuum ist angewiesen auf eine Kooperation mit Seinesgleichen um seine Existenz auf eine angenehmere Art zu sichern. Geäußert hat sich diese Kooperation zum Beispiel in der Anlage von Bewässerungsprojekten²⁷, aber auch die Schaffung von *Nekropolen*²⁸ trägt dazu bei, dass die Stadtgemeinde ein eigenes Geschichtsbewusstsein entwickelt. Wenn man sich die Grabstätten gemeinsam vergegenwärtigt, kann sich daraus eine Vorstellung von der Bedeutung der Stadt in der Vergangenheit ergeben, die auch auf die Gegenwart ausstrahlt. Die Stadt wird sich so ihrer Historie bewusst und grenzt sich als Gemeinschaft nach außen ab. Der Bewässerungskanal oder Friedhof als gemeinschaftsstiftendes Identitätssymbol. Für die frühesten Städte lässt sich somit festhalten, dass die weiterhin starke Prägung an Clan und Territorium und die damit verbundene Ordnung von Tradition und Besitz das Hauptmerkmal darstellt und diese Art der *Filiation*, im Sinne eines Netzwerkes auf freiwilliger Basis, das Scharnier zwischen der Außenwelt und der Welt der Gemeinschaft symbolisiert. Je nach Standpunkt handelt es sich hierbei um eine Zusammenarbeit, *collaboratio*, oder eine Abgrenzung, *expectatio*, also um den spielerischen Spannungsabbau oder Spannungsaufbau. Die Anzahl der Mitspieler wird festgelegt. Die Stadt entsteht damit aus einem Überlegenheitsgefühl gegenüber den am Gemeinschaftsleben Ausgeschlossenen. Das „Bedrohungsgefühl durch andere Gruppen . . . führt zu einer Anhebung des eigenen Konkurrenzpotentials . . . und hebt die Abspaltungsschwelle auf ein höheres Niveau“ ([Sch00a] S. 92). So konzentrieren sich die symbolischen Aspekte vor allem auf die Tore. „Stadttore markieren den Übergang zwischen dem Kosmos der Stadt und der Außenwelt, zwischen Drinnen und Draußen. Die Orte des Übergangs haben für die Mitglieder der Gemeinschaft ambivalente Bedeutung; einerseits sind es Orte neuer Möglichkeiten, Orte der Erweiterung des eigenen Lebensraumes, die der Gemeinschaft den Weg in die Fremde und den Fremden den Weg in die Gemeinschaft öffnen; andererseits sind es Punkte der Gefährdung, die des besonderen Schutzes bedürfen. Dieser Schutz kann durch militärische Befestigung der Tore gesichert oder durch religiöse Kulte bewirkt werden“ ([Hö98] S. 69). So sind die Tore das Symbol für das Spiel der Zusammenarbeit, *collaboratio*, der Gemeinschaft, denn „derjenige Aspekt, der mit der größten Wahrscheinlichkeit in Spielen nachgebildet wird, ist der Aspekt der Machtbeziehungen“ ([SS78] S. 70). Das Spiel verändert die Dinge wie sie sind,

²⁵ vgl. [Tö79].

²⁶ vgl. Emile Durkheim: Über die Teilung der sozialen Arbeit, 1893.

²⁷ Hydraulische Theorie: Stadtentstehung aufgrund den Erfordernissen einer künstlichen Bewässerung.

²⁸ Friedhöfe.

durch eine grundlegende Umkehrung der Haltung gegenüber der Außenwelt. Die Stadt wird zum Subjekt des Spiels. In dieser Zeit wird die Gemeinschaft als einheitliches Ganzes wieder als heilig und unantastbar erlebt, obwohl es in der übrigen Zeit Strukturen gibt, die eine solche Einheit nicht zulassen. So gilt: „Städte als Ergebnis rein natürlicher Zusammenhänge zu betrachten, führt zu einem materiellen Determinismus, der mit menschlichen Belangen unvereinbar ist“ ([Kos92] S. 34). Immer häufiger wird die Entstehung einer Stadt als gesellschaftliches Ereignis verstanden, welches unabhängig von natürlichen Gegebenheiten vonstatten ging. Die sogenannten „prime movers“ ([Her83] S. 25) wie knapper Boden, ökologische Veränderungen, Bewässerung etc. geben keine befriedigende Antwort auf die Ursache plötzlicher Stadtgründungen. „*Catal Hüyük* und die frühesten Nahrungsmittelanbauer lehren uns, dass der Übergang vom Stamm zum Dorf und zur Stadt eben nicht nach der orthodoxen Archäologie die absehbare Folge eines technologischen Wandels oder nach neueren Theorien die Reaktion auf Hungersnöte infolge von Bevölkerungsdruck, Krieg oder anderen Umwelteinflüssen war“ ([Boo96] S. 38). Vielmehr scheint es, dass neben dem Wunsch der Unsterblichkeit eigener Taten (vgl. Mikrobene des urbanen Spiels), religiöse Kultstätten als gemeinsamer Treffpunkt der frühzeitlichen Menschen, der alleinige Faktor für das Sesshaftwerden eben an diesem geheiligten Ort gelten können. Die Umwohner schließen sich zu seinem Schutz und seiner Verwaltung zusammen. So gilt die *Amphiktyonie*, der sakrale Stämmeverbund, als erste Koordination des Handelns der Menschen. Stadtgründungen sind nichts anderes als die Realisierung eines kosmischen Diagramms und rücken somit in die Nähe einer spielerischen Handlung²⁹. „Denn nur die Priesterschaft und ein zentraler Kult hatten die notwendige Autorität und die unbestrittene Legitimation, Herrschaft auszuüben, d.h. sich die Überschüsse der landwirtschaftlichen Produktion anzueignen und in die bauliche Repräsentation des integrativen Kults oder ihrer Macht zu investieren“ ([Her83] S. 28). Der Priester, als Vermittler zwischen Gut und Böse, ist neben dem Tyrann die zweite Person welche es versteht durch ein Spiel die Massen in gewisse Bahnen zu lenken. Er ist, ähnlich der Tierwelt, jener ranghohe Hordenanführer und geborgte Autorität um die überirdischen Botschaften zu entschlüsseln. Er ist jener Magnet für die aufkommenden metaphysischen Ängste seiner Stammesangehörigen und weiß diese Macht auch geschickt einzusetzen. Nötig wird eine Behausung, ein Tempel für die personalisierten Götter, welcher als zeremonielles Zentrum recht bald zu einem Anbruch der Urbanisierung führt. So bedarf der integrative Kult eine bauliche Repräsentation, womit wir behaupten können, dass die frühesten Stadtentstehungen in einem nicht unerheblichen Maße von einem Spieltrieb aus der Kategorie *ebrietas* heraus, als Ritual, als Kult um einen geheiligten Ort an dem man gemeinsam seinen Ritus ausübte, beeinflusst sind. Der zunächst kollektive Rausch am Heiligtum weitet sich über die Jahre hinweg zu einer gemeinschaftsbildenden Form von Festlichkeiten aus, bei deren Tabuschränken zwischen den einzelnen Sippschaften aufgeweicht werden. Rituale und Feste erfüllen die Funktion die „Zeitempfindung zu strukturieren“ ([Ber83] S. 96), indem man sich der gemeinsamen Substanz erinnert. Desweiteren besitzen Feste „sozialintegrative Funktionen“ ([Ber83] S. 136) und dienen „religiös-ideologischer Legitimation“ ([Ber83] S. 136) von Herrschaft. Im Laufe der Zeit erfährt das *Totem* als ursprüngliche Substanz archaischer Gesellschaft eine Transformation zur Religion. Erstmals ist ein Wir-Gefühl geboren, ent-

²⁹Heute: Wahrsagekunst, Horoskope, Schwarze Messen — alles Ausdruck eines Spiel um Glauben, Nichtglauben und kultische Abgrenzung nach außen.

sprechend den „idées générales“ von Saint-Simon³⁰ oder der „idées morales communes“ wie sie Auguste Comte³¹ beschreibt (vgl. [Kö84b] S. 38). Am Anfang ist die Stadt daher ein Treffpunkt, an dem die Menschen von Zeit zu Zeit zurückkehren, miteinander einen spielerischen Rausch erfahren und sich so über das Territorium definieren. Neben dem *Totem* als Heiligtum, existiert auch der banale Wunsch des archaischen Menschen in der Nähe der Toten bleiben zu können, denn das Wissen um den eigenen Tod führt dazu, den der anderen entsprechend zu würdigen. Die Toten bleiben dauerhaft an einem Ort, so dass die Totenstadt älter ist als die Stadt der Lebenden. „Der Magnet ist früher da als der Behälter und diese Fähigkeit, Nichtansässige an sich zu ziehen, damit sie nicht nur Handel treiben, sondern auch gesellig verkehren und geistige Anregung erhalten, bleibt eines der wesentlichen Merkmale der Stadt“ ([Mum79] S. 9), so Mumford, welcher in seinen Ausführungen sogar noch einen Schritt weiter geht indem er behauptet, dass die wachsende Anteilnahme an Sexualität und Vermehrung infolge zunehmender Freizeit durch erste landwirtschaftliche Anbauversuche, die Sesshaftigkeit massiv fördert. „Der Tagesablauf drehte sich um Speisen und Geschlecht, um die Erhaltung und Erneuerung des Lebens“ ([Mum79] S. 11). Somit nimmt die Idee der Stadt ihren Ausgangspunkt im urbanen Spiel des Rauschs, *ebrietas*, zunächst als Grundlage eines Ortes der Begegnung, um sich dann alsbald zu verselbständigen. Die Spielkategorie *ebrietas* ist neben der Spielkategorie *ego* daher das Hauptunterscheidungsmerkmal der Stadt zum Dorf. In der dörflichen Gemeinschaft kann durch Nivellierung und Enge kein Rauschzustand entstehen, das Dorf versinkt in Selbstgenügsamkeit, Wiederholung und Konformismus.

Zuletzt werden Städte zum plötzlich auftretenden Kulturfaktor auch infolge der Nachahmung. Die Nomaden erkennen in den neuen Städten ein überlegenes Sozialgebilde und streben dasselbige an. Nachahmung als „Abdruck zwischengeistiger Fotografie“ ([Tar03] S. 10) ist ein Teilgebiet des Spiels und findet überall dort statt, wo es eine soziale Beziehung zwischen mindestens zwei Lebewesen gibt. Nachahmung ist ein Schritt nach vorne in Richtung auf eines fernen, trotz scheinbarer Rückschläge immer leichter erreichbaren Ziels. So führt die Nachahmung zu einer Erneuerung durch Verbesserung und muss daher als ein Spiel betrachtet werden, dass fortwährend stattfindet. Es reicht allerdings nicht die Stadt einfach zu kopieren und zu glauben, mit dichter Bebauung und einer umgebenden Mauer wäre fortan eine Stadt geboren. Diejenigen Nomaden, die also nur eine Begierde gegenüber der neu entstandenen Stadt zeigen, zerstören das Gemeinwesen, denn „eine Gesellschaft nimmt mehr an Überzeugungen als an Begehren zu ...“ ([Tar03] S. 171). Das Spiel muss schließlich Spaß machen, damit es weiter gespielt wird.

4.1.4 Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels

Schon in ihren Frühphasen kann die Stadt, wie bereits in Kapitel 4.1.3 angedeutet als ein kollektives Subjekt interpretiert werden, als eine gemeinschaftsstiftende Produktivkraft. Konstituierendes Element ist die mögliche Begegnung mit einer Großzahl fremder Menschen. Die Stadt rückt damit als Mittelpunkt des Lebens in das Bewusstsein der Menschen ein, als eine Selbstorganisation aus dem Chaos. Die Stadt wird zu einem Spiel des Menschen gegen die Natur. Peter Sloterdijk schreibt: „Die Stadt war unsere Wet-

³⁰Claude-Henri Saint-Simon, Soziologe, Sozialreformer, *17.10.1760 Paris, †19.5.1825 Paris.

³¹Isidore Marie Auguste François Xavier Comte, Begründer der Soziologie, *19.02.1798 Montpellier, †5.9.1857 Paris.

te darauf, dass Menschen fähig sind, die Natur zu besiegen und sie zur äußeren Natur, zur Natur vor den Toren zu machen. Die Hauptstädte der Welt sind die monumentalen Beweise für den Siegeswillen der Kultur und die Passivität der Natur“ ([Flu92] S. 59). Von außen betrachtet erscheint die Stadt als ein Ruhepol, als ein befriedeter Orientierungspunkt und als ein Ort der gesitteten Zusammenarbeit. Ganz im Sinne einer Utopie verkörpert das neue Gemeinwesen die Sehnsucht des Menschen nach einem besseren Leben und wird so „zum sichtbaren Himmel auf Erden, zum Leben im Überfluss“ ([Vos85] S. 6). Die Möglichkeiten des friedvollen Zusammenlebens, die Befreiung von Ängsten und Anspannungen im täglichen Miteinander der Menschen, strahlt bis weit über die Stadtgrenzen hinaus. Symbolisiert wird dies durch das archetypische Formprinzip der frühesten Stadtanlagen mit dem Achsenkreuz und der umgebenden Mauer bzw. den kreisförmigen Wassergräben. Diese Form findet sich auch in der ägyptischen Hieroglyphe für ‚Stadt‘ was umso interessanter ist, als dass die Ägypter ihre Städte nicht nach diesem Bild konstruieren. „Längst bevor die Strukturen des Schneekristalls oder andere Mineralstrukturen unter Mikroskopen zu sehen waren, legten die Menschen ihre Städte nach Mustern an, die diesen vergleichbar sind. Der Mensch zeigte in solcher Art von Stadtanlage ein Bewusstsein über sein Eingebettetsein in die organische und anorganische Natur“ ([Fri93] S. 64). Das Achsenkreuz stellt die Verbindungslinie nach außen dar und steht im übertragenen Sinn für die Kommunikation zwischen Stadt und Umland. Das Zentrum der Stadt gilt als Nabel der Welt, als *axis mundi* und symbolisiert den Pfahl, den Nomadenstämme bei ihren Wanderungen als heiliges Relikt bei sich tragen. So werden römische Städte mit einem rituellen Vorgang gegründet, der genau betrachtet nichts anderes als ein Spiel zur Befriedigung der Götter darstellt, denn ein Grieche oder Römer hat es leicht seine Götter zu erzürnen. So dient auch hier die Funktion des Spannungsabbaus durch eine spielerische Vorgehensweise im Sinne von *relaxatio* als eigentlicher Auslöser einer Handlung: das Spiel um Geben und Nehmen mit den Göttern. Zunächst wird eine Stelle mittels Wahrsagetechnik ausfindig gemacht, dann eine Grube angelegt und Früchte hineingeworfen. Diese Grube erhält den Namen *mundus*, und stellte den Zugang zur Unterwelt dar. Verschluss mit dem Seelenstein *lapis manalis*, der Stein der Ahnen, ist der Ausgangspunkt für die neue Stadtanlage gefunden. Im nächsten Schritt zieht der Erbauer der Stadt mit einem Pflug, vor den ein Stier und eine Kuh gespannt sein müssen, eine tiefe Furche an der Grenzlinie, an der später die Stadtmauer errichtet werden soll. Über die Stelle der Stadttore wird der Pflug hinübergehoben, da die ganze Mauer als heilig betrachtet wird und unreine Dinge diese Stelle entweihen würden. Im letzten Schritt richtet man das exakt rechtwinklige Achsenkreuz der neuen städtischen Hauptstraßen genau nach den vier Himmelsrichtungen aus. So ist die Entstehung der Stadt kein Phänomen der Architektur als statisch urbaner Plan, sondern vielmehr einer Strukturierung von Raum und des gemeinschaftlichen Lebens im Raum (vgl. [Hö98] S. 15). Damit haben Städte die Funktion der symbolischen Strukturierung von Gesellschaft zum Ziel, was letztlich zur Ausbildung von öffentlichen Räumen führt, die durch das Spiel geprägt werden und die Sichtweise von der Stadt verändern.

Der erste Stadtplan datiert um 1600 v. Chr. und kann als Beweis dafür angesehen werden, dass die Menschen zunehmend mit Stolz über das neue Phänomen Stadt nachdenken. „Damit ist 5000 Jahre nach *Çatal Hüyük* eine weitere Stufe im Bewusstsein der Menschen über das Phänomen Stadt erreicht worden. Jetzt gelang es ihnen, eine Stadt mit ihren unterschiedlichen Teilen als ein Ganzes zu erkennen und als Stadtplan darzustellen“ ([Fro89] S. 59). Der städtisch geprägte Mensch ändert sein Weltbild und entwickelt

einen größeren Überblick für Zusammenhänge. Die Heimatstadt ist Ausgangspunkt eines Stolzes, den die Menschen erstmals gemeinschaftlich verspüren. Eben jener Stolz gilt als Auslöser sich von anderen Stämmen oder Gemeinwesen unterscheiden zu wollen und führt letztendlich zu den beiden Spielkategorien der Zusammenarbeit durch Abgrenzung nach Außen, *collaboratio*, und der Selbstinszenierung, *ego*. Fortan wetteifern Gemeinschaften mit Gemeinschaften, was eine Beschleunigung kulturell-demokratischen Wandels mit sich bringt. „Ein ethisches Selbstbewusstsein begann die Menschen zu formen. Erstmals wurden auch deutliche Unterschiede zwischen Städten herausgestellt und ihre Eigenarten³² bewertet“ ([Fro89] S. 101).

So ist die Stadt nichts anderes als der Ausdruck des Selbst aus dem innersten Wesenskern des Menschen. Stadt und Städter sind zwei Ausdrucksweisen eines einzigen Seins. Der Wunsch nach Geborgenheit und Frieden, möglich gemacht durch gemeinsames spielerisches Austesten eigener Fähigkeiten und Zusammenarbeit projiziert die urbane Gemeinschaft als „innerseelische Weltauffassung unzählig Einzelner“ ([Fri93] S. 68) nach außen. Die Befestigung der Stadt steht synonym für die physische Kraft einer Person, die Stadttore sind vergleichbar mit der Nahrungsaufnahme, ohne die die Stadt, wie auch ein Mensch nicht überlebensfähig ist. Der Mensch zehrt von jener neuen Spielkameradschaft, ermöglicht sie ihm doch ein angenehmes Leben durch den Verlust seiner Randexistenz als Außenseiter verbunden mit einem harten Dasein. Bildlich kann man also die Stadt mit dem Schoß einer umsorgenden Mutter vergleichen, welche Sicherheit und emotionale Wärme vermittelt. Geborgenheit bedeutet zu allen Zeiten Sehnsucht nach dem Paradies. „Das Ich sehnt sich nach einem Verschmelzen des göttlichen Allbewusstseins. In der Stadt kann der Einzelne tatsächlich das Erlebnis suchen, in der Menge der Menschen aufzugehen und als Einzelner zu verschwinden“ ([Fri93] S. 114) — eine orgiastische Verneinung der ehemals gefährlichen Alltagswelt. Hierfür ist man auch bereit sich bestimmten Spielregeln unterzuordnen und mitzuarbeiten. So wird die Stadt zum Gefäß der Sammlung von Arbeitskräften „und ist in erster Linie ein Instrument, mit dem man Menschen reglementieren, die Natur überwältigen und das Gemeinwesen zum Dienst für die Götter anhalten kann“ ([Mum79] S. 110). Mischen, Beweglichmachen und Vergrößern um das eigene Ansehen in der Gegenwart zu erhöhen, die Stadt verkommt zu einem Spielball von wenigen, die sich die flexiblen Eigenschaften der großen Bevölkerungszahl zu eigen machen, um durch den Mehrwert ihren Luxus zu finanzieren. Daher geht es zumindest in den Anfängen der urbanen Gemeinwesen nicht darum gemeinsam besser leben zu können und mehr zu erreichen, sondern die Macht des Herrschers zu befriedigen, nur merkt es keiner. Lewis Mumford schreibt: „Im zivilisierten Sinne des Wortes gab es in primitiven Gemeinwesen kein Privateigentum. Die Menschen gehörten eher zum Land, als dass dieses ihnen gehörte, und sie teilten dessen Erzeugnisse bei Festen und Hungersnot. Es blieb der Zivilisation vorbehalten, künstliche Hungersnot zu schaffen, um den Arbeiter an seine Arbeit zu ketten, damit der Überschuss dem Reichen seinen Genuss sichere. . . . Die Gleichsetzung des Gemeinschaftsgutes mit der Herrschermacht drang so tief ein, dass selbst in modernen Staaten, die sich des Rechts auf Privateigentum aufs schärfste bewusst sind, der Staat immer noch letzter Eigentümer und Erbe ist und daher die Macht hat zu requirieren und Steuern zu erheben, im letzten Grunde also die Macht zu besitzen oder zu zerstören“ ([Mum79] S. 127). Ähnlich von Pyramidenspielen³³ führt

³²Homer unterschied z.B. die moralische Qualität.

³³In einem Pyramidenspiel wird ein Teilnehmer aufgefordert, einem Anwerber einen bestimmten Betrag zu übergeben, sagen wir Euro 1000,-. Dieser neue Teilnehmer wirbt dann seinerseits 10 weitere Teilnehmer

die Stadt die Menschen in einen kollektiven Rauschzustand, bei dem es aber nur wenige Gewinner geben kann. Das Grundprinzip ist immer das Gleiche: Wenige profitieren von vielen, die zu den wenigen gehören wollen. So existiert Eigentum in den Anfängen der Stadt nicht, der Persönlichkeit des Königs gehört der kollektive Besitz und nur er hat die Macht und Laune diesen nach seinen Vorstellungen zu benutzen. Die Menschen zählen nichts, die Stadt ist der Spielplatz des Herrschers und seiner Gefolgsleute. Zügelloser Materialismus ist ausgesät in den Anfangstagen urbaner Gemeinwesen und kennzeichnet fortan die Stadt bis in die Moderne. Immer stärker verlangt die herrschende Schicht nach Macht und Eigentum, welche vor Ort dauerhaft nicht berücksichtigt werden kann, so dass Ausbeutung und Eroberung fremder Gebiete folgen.

4.2 Die Stadt der großen Denker

Das Schachbrett beginnt sich zu füllen. Neben dem König treten weitere Figuren hinzu, die in der sozialen Hierarchie fortan eine bedeutende Stellung einnehmen. Der Läufer, stellvertretend für den weitgereisten Händler und der Springer, stellvertretend für den reichen Großgrundbesitzer betreten die Bühne. Die Gesellschaft unternimmt erste Erkundungszüge, die Figuren auf dem Schachbrett rücken zögerlich nach vorne in ein unbekanntes Terrain. Die räumliche Enge bedingt, dass Konflikte mit dem konkurrierenden Mitspieler nicht ausbleiben.

Am Anfang einer jeden Schachpartie steht die Eröffnung. Die Eröffnung dient der stellungsgerechten, positionellen Entwicklung der beiderseitigen Streitkräfte. Man beobachtet sich gegenseitig und versucht seine Figuren in eine ideale Ausgangsposition zu bringen. Auch die Stadt versucht zunächst einmal die Stärken und Schwächen des Mitkonkurrenten zu erkennen. Recht bald bricht der Konflikt offen zu Tage. Erste Kampfhandlungen entstehen, die Bevölkerung wird auf beiden Seiten dezimiert. Das Zepter dabei führt die List, die in einer blutigen Auseinandersetzung mündet. Wichtigste Figur hierbei ist der Bauer, die einzige Figur die nicht so schlägt, wie sie zieht, im Vorbeigehen (*en passant*) schlagen kann und damit schwer zu kontrollieren ist. Der Springer, synonym für den Großgrundbesitzer, bewegt sich zwischen zwei Welten: zwischen Stadt, als das verdichtete Gebiet hinter dem bäuerlichen Schutzwall und dem Land, als weites Spielfeld vor den Bauern. Wohnhaft auf dem Land benötigt er dennoch die Stadt als Absatzmarkt für seine Produkte. Die Besonderheit des Springers, über eigene und gegnerische Figuren springen zu können, offenbart die Sonderstellung des Großgrundbesitzers als unabhängiges und freies Individuum der städtischen Gesellschaft und entlarvt ihn als ein Geschäftsmann, der seine Meinung der jeweiligen politischen Stimmung anzupassen weiß. Eine, in Zukunft immer wichtigere Rolle spielende Figur, ist der Läufer, der Händler. Er ist es, der sich mutig in die Ferne begibt, um für die eigene Stadt Waren zu beschaffen. Dabei kann der Läufer nur auf Feldern einer bestimmten Farbe über das Brett ziehen, was die Konkurrenz zu anderen Läufern, wie auch im realen Wirtschaftsleben, unterstreicht.

an, die ihm dann jeweils Euro 1000,- geben. In der einfachsten Form behält der Anwerber das gesamte Geld, das er von seinen Teilnehmern erhält; in unserem Beispiel zahlt er Euro 1000,- und erhält Euro 9000,- (Euro 1000,- von jedem seiner Teilnehmer minus Euro 1000,-, die er seinem Anwerber geben musste). Damit niemand bei diesem Spiel Geld verliert, muss das Anwerben in alle Ewigkeit weitergehen.

4.2.1 Individuen und Gruppen — Die Mikrobene des urbanen Spiels

Seit der Antike ist die Stadt aus dem Weltbild der Menschen nicht mehr zu vertreiben. Für den Einwohner, aber mehr noch für den Außenstehenden, strahlt die Stadt durch ihre Fülle von Möglichkeiten eine Farbigkeit aus, die in der dörflichen Enge nicht für möglich gehalten wird. Man ist stolz der Gemeinschaft anzugehören und der Einzelne findet im täglichen Umgang des Nehmens und Gebens die Chance mit vielen gleichgesinnten Personen in Austausch zu treten. Die Stadt wird zur Vaterstadt (*patris*), zur Quelle der eigenen Identität. Das Ich blüht auf im spielerischen Experiment aus der Kategorie *ego*, seiner Differenz gegenüber anderen, und ist dadurch bereit Risiken in Kauf zu nehmen, die nur durch den Drang nach einer Selbstinszenierung erklärt werden können. „So wurde die Stadt zu einer besonderen Umwelt, die nicht nur dazu diente Könige zu unterhalten, sondern auch Persönlichkeiten zu bilden: Wesen, die mehr als ihre in beschränkteren Verhältnissen lebenden Mitmenschen der Wirklichkeit des Kosmos aufgeschlossen, die breiter als jene waren, über die Ansprüche einer Stammesgesellschaft und deren Bräuche hinauszuwachsen; die mehr als jene imstande waren, alte Werte zu assimilieren und neue zu schaffen, Entscheidungen zu treffen und neue Richtungen einzuschlagen“ ([Mum79] S. 130). Das Gestalten des Ichs, infolge des urbanen Spiels mit anderen, kristallisiert sich als wichtigste städtische Funktion zunehmend heraus. So lässt sich die Geschichte der antiken Stadt als Geschichte der Schwächung von Verwandtschaftsverbänden einerseits und Aufstieg der Persönlichkeit andererseits schreiben. Im spielerischen Umgang miteinander lernt das Subjekt Recht, Manieren, Sittlichkeit und Gemeinsinn zu achten und weiterzuentwickeln. So entsteht die Gesittung als urbane Grundeinstellung der Bürger. Unterschiede in der Lebensweise zwischen den einzelnen Stadtbewohnern als auch in verstärktem Maße zwischen einem Stadtbewohner und einer Dorfbewohner treten hervor. Es ist der Beginn der Phase der ‚Vergeistigung‘³⁴, die durch das Spiel vollzogen wird und die Stadt als lebendes Ganzes fortwährend neu erschafft. Jene Selbstperfektionierung durch ausgiebiges Testen des Verhaltens anderer, führt schließlich zu einer zunehmenden inneren Organisiertheit und Verfeinerung auf die man stolz ist; so stolz, dass der innere Halt fast ins Exzess getriebene Züge erhält, wenn es gilt die Stadt als Einheit gegenüber dem Umland abzugrenzen. So sind öffentliche Versammlungs- und Marktplätze von wesentlicher Bedeutung um Erfahrungen und Gefühle mit anderen Mitmenschen zu teilen. Selbstverständlich ist es nicht jedem in gleichem Maße gegönnt seine Persönlichkeit im Spiel mit den anderen zu formen und wachsen zu lassen. Zumeist ist es so, dass die Gebildeteren mit dem Volk ein Spiel spielen, ohne dass ihre wahre Absicht durchschaut wird. So bedienen sich die antiken Stadtstaaten aufgrund starker mythischer Verankerung weiterhin hoher Geistlicher (*pontifex*)³⁵ um die Zukunft des Gemeinwesens vorherzusagen und positiv zu beeinflussen. In rituellen Akten gibt der Priester vor, in Alltagsgegenständen den Willen der Götter herauslesen zu können. „Er bestimmte die Zeiten und Modalitäten der Liturgie, leitete Riten und sprach alle amtlichen Formulierungen. Die körperlichen Gesten, die zu dem betreffenden Kult gehörten, waren . . . zumeist Assistenten von geringerem Alter und niedrigerem sozialen Rang anvertraut. Durch diesen Trick hatten die unterschiedlichen Gruppierungen der römischen Gesellschaft am Kult teil und ihren Platz unmittelbar im Angesicht der Gottheit, jeder seinem Rang und seinem

³⁴vgl. [Toy52].

³⁵lat. Brückenmacher, diejenigen die Wege erschließen.

Dienst entsprechend“ ([Sch91b] S. 88). Jenes Spiel der Wissenden mit den Unwissenden, als Täuschungsmanöver, wird deutlich ausgedrückt bei Schiavone: „In Ihren Worten und in ihrem Interpretationsgeschick schien das Geheimnis zu liegen, welches der Stadt den Zugang zur Welt des heiligen und Magischen sicherte, von der man glaubte, dass sie jene beschütze und unbesiegbar mache, die ihre Sprache verstanden und in der Lage waren, den Willen der Götter, die diese Welt bewohnten, zu befolgen“ ([Sch91c] S. 103). So spielt der Priester mit dem Glauben der Menschen und kann, wenn er versteht die Hoffnungen seiner Landsleute richtig zu deuten, dem Volk nach dem Mund reden, ohne dass dies bemerkt wird. Hier handelt es sich um ein klassisches Täuschungsmanöver und Manipulation der Massen mittels eines Rollenspiels.

Eine vergleichbar umfangreiche Macht, mit dem Volke zu spielen, hat nur der Jurist, denn neben den staatliche Gesetzen, den *lex publica* einer Stadt gibt es noch die *responsa*, die lebenden, nicht allgemein gültigen Regeln. Jene beziehen sich auf ganz spezielle Fragestellungen und werden immer wieder an neuen Fällen gemessen, um feste Vorschriften und Verallgemeinerungen abzuleiten. Der Jurist hat somit die Macht diese mündlichen Überlieferungen zu interpretieren und gegebenenfalls gemäß seiner Rechtsauffassung in bestimmte Richtungen zu lenken. Damit besitzt er als weitere Person die spielerische Potenz die Gesellschaft zu beeinflussen.

Mit seiner Macht und potentiellen Stärke, weiß auch der Soldat umzugehen, der in der Bevölkerung als Faulenzer und nutzloser Halunke angesehen wird, dennoch von der Allgemeinheit gebraucht und damit finanziert werden muss. Dieser Notwendigkeit bewusst, hat der Soldat im Alltag viele Freiheiten und kann, aufgrund der Stärke welche seine Uniform ausdrückt, mit der Hilflosigkeit und Angst der Zivilbürger spielen. Viele Soldaten, aus dem aktiven Dienst entbunden, aber nichts gelernt als Gewalt und militärisches Können, werden zu Banditen. Gerade in jener Zeit haben extreme Außenseiter, gesellschaftlich Verstoßene oder sozial Schwache eine Chance ihr Leben frei zu gestalten, einen großen Spielraum zu behalten. „So stellt zum Beispiel oft für Angehörige sozial schwacher, am Rande des Hungers lebender Bauernschichten das Verlassen ihres Bodens, der Übergang zu einer Existenz als Räuber den einzigen Ausweg und zugleich auch den einzigen Aufstiegsweg dar; dessen Spitzenposition, die Position des Bandenführers oder Räuberhauptmanns, bietet hier die einzige Möglichkeit zur Entfaltung einer persönlichen Initiative von etwas größerem Ausmaß“ ([Eli91] S. 80f). Diese Banditen verstecken sich in Räumen, die der Zentralgewalt entzogen sind, wie das Meer, die Sumpflandschaft oder das Gebirge. Banditen stehen für eine Art individuellen Protest und spielen ihre Macht gegenüber der schwachen Staatsgewalt unverhohlen aus. Erst mit dem Erstarren der Flächenstaaten, wird das Banditentum zu einem ernstem Problem und gilt als nicht mehr hinnehmbar. Bis zu dieser Zeit jedoch spielen Bandit und Stadtherrschaft ein geheimes Spiel gegenseitiger Toleranz — man ist sogar froh wenn Piratenvereinigungen andere Städte plündern und damit den Konkurrenten schwächen. „Der entstehende Staat war demnach durchaus willens, organisierter nichtstaatlicher Gewalt einen Platz einzuräumen, sofern sich diese Gewalt gegen fremde Gemeinschaften richtete“ ([Sha91] S. 343). Dies hat mit Rechtstaatlichkeit und Sitte nichts zu tun, man spielt mit dem Leben und Reichtum des Bürgers, indem man die Banditen verschont, nur um sie für eigene Zwecke zu missbrauchen. Oft geben die Grundbesitzer den Banditen Schutz und jene offerieren im Gegenzug ihre Dienste als privates Waffengefolge. Bandit, Grundbesitzer und Staatsgewalt spielen hier das Spiel der Täuschung, ähnlich eines Strategiespiels, mit dem gemeinen Volk. Zuzuordnen sind diese Formen des Spiels den Kategorien *expectatio*

und *simulatio*.

Wie stark der Mensch, sei es als Soldat, Händler oder Bandit stetig sich bemüht, sich einen Vorteil gegenüber anderen zu schaffen, zeigt das Beispiel der Griechen, die bei den Römern im Laufe der Zeit an Ansehen verlieren. „Weil es den Griechen nicht gelang, den Geschäftsmann in einen Bürger zu verwandeln, machten sie schließlich aus dem Bürger etwas, das schlimmer war als ein Geschäftsmann: zuerst einen übermütigen Eroberer und Ausbeuter, dann einen unterwürfigen Untertan, kriecherischen Erzieher, Hausierer und Speichellecker und einen raffinierten Schmarotzer, so dass das Wort ‚Grieche‘ bei den Römern einen verächtlichen Klang bekam, so sehr sie auch die klassischen Griechen bewunderten und nachahmten“ ([Mum79] S. 182). So versucht jede Volksgruppe, genauer gesagt jedes Individuum, zumeist in allen seinen Handlungen einen psychischen oder materiellen Gewinn zu erreichen, wobei dies nur durch ein Spiel mit anderen gelingen kann, um mögliche Konflikte im vornherein abzumildern. Denn nur das Spiel ermöglicht eine Verbindung von Ernst und Spaß und damit eine Technik der Einflussnahme, die sonst nicht gegeben wäre. So ist es leichter für den mittelalterlichen Hofnarren durch sein Auftreten und Gebärden Einfluss auf den König zu nehmen, als wenn er dies auf eine direkte Art und Weise täte. Das Spiel des Hofnarren, durch Schlagfertigkeit, Witz und Einfallsreichtum, erlaubt ungestrafte Freiheit zur Kritik an den Höherstehenden, denn die Wahrheit des Narren wird toleriert, weil sie sich mit der Narrheit maskiert und so der Anschein der Dummheit es dem Herrscher ermöglicht, seine Lehren aus der sonst unausgesprochenen Wahrheit zu ziehen, ohne sich beleidigt zu fühlen. Dies geschieht in vielfacher Ausführung alltäglich innerhalb eines urbanen Gemeinwesens.

Gelangen wir von einem aktiv spielerisch handelnden Subjekt hinüber zum Spielball der Mächtigen schlechthin, dem Sklaven. Der Sklave kann selbst nicht handeln, als vererbbares und tauschbares Objekt *res mobilis* ist er Projektionsfläche des Spiels von anderen. Abgestempelt als Maschine von bemerkenswerter Effizienz gehört der Sklave zum Vermögen seines Herrn und kann wie Ware nach Gutdünken weitergegeben werden. Desweiteren verhindert Sklaverei auch den technischen Fortschritt, da menschliche Muskelkraft im Überfluss vorhanden ist. Das althergebrachte Bild einer verlumpten Person oder muskulösen Kerls in Ketten ist allerdings ein Produkt des Kinos. Viele Sklaven sind als Ärzte oder Intellektuelle weitestgehend autonome Unternehmer mit dem Ziel des eigenen Freikaufs. Schon allein das Anwachsen der Produktion, vor allem in Rom, und die ständige Arbeitszeitverkürzung erfordert die Arbeitskraft immer weiterer Sklaven und weitschauende Männer drängen auf eine gute Behandlung des so notwendigen Menschenmaterials. Trotzdem wird der Sklave von seinem Herrn oftmals mit Folter und Disziplin erzogen, ganz so wie es seinem Besitzer gefällt. Er ist als Unfreier nur ein Spielball seines Herrn.

Die sichtbare Welt wird im Spiel in eine Scheinwelt der Symbolik übertragen, der Geist dementsprechend umstrukturiert. „Daher ist die Stadt ein Ort, der den Krieg der Leiber unterdrückt, den Krieg der Geister aber fördert“ ([Mum79] S. 139). Allein die Dichte des Zusammenlebens bewirkt einen starken geistigen Austausch und gegenseitige Anregung. Das enge Miteinander erzeugt ein Gefühl des Ganzen und lässt die kulturelle Reife erst richtig entstehen. Allerdings beginnt dieser Weg der Vergeistigung zunächst mit einem Angriff auf die Institutionen, die, solange sie funktionsfähig sind, keiner neuen Idee gestatten Einfluss zu gewinnen. Ein Gedankenspiel wird nötig, vollzogen zum Beispiel bei

Aristophanes³⁶, in seiner Kriegssatire ‚Lysistrate‘³⁷, bereits 411 v. Chr., dargestellt am Versuch der Frauen durch sexuelle Verweigerung den seit zwei Jahrzehnten tobenden Krieg zwischen Athen und Sparta zu beenden.

Ratsherr: „Was die Weiber da krepeln und klopfen drauflos und spinnen und winden und weben! Euch ficht doch der Krieg im geringsten nicht an!“

Lysistrate: „Im geringsten nicht? Ei, Du Verfluchter! Wie? Trifft nicht doppelt und dreifach uns Fraun? Wir haben die Knaben geboren, Wir haben gewappnet ins Feld sie geschickt.“

Auch hier begegnet uns die Spielkategorie *ego*, im Auftreten der Frau und dem allmählichen Herantasten an zunächst als festzementiert geglaubte Tabus. Die Stadt ermöglicht immer deutlicher eine Reflexion über das eigene Wesen und die eigenen Werte, der Geist spielt mit Fragen wie: Was wäre, wenn der Einzelne den Krieg einfach ignorierte? Jenes gedankliche Spiel findet seine Umsetzung in der Realität und so ist städtisches Spiel Ausgangsbasis und Ergebnis kulturellen Fortschreitens infolge gemeinsamer Erprobung des Zusammenlebens. Die Begeisterung darüber ist auch bei Ovid (43 v. Chr. bis 18 n. Chr.)³⁸ spürbar:

„Möge das Altertum andre erfreuen, ich preise mich glücklich,
Jetzt erst zu leben; es passt zu meiner Art dieser Zeit,

...

Weil Verfeinerung herrscht und weil nicht bis in unsere Zeit als
Rest aus der Urväterzeit bäurisches Wesen sich hielt.“

Die Stadt ermöglicht einen Reichtum und einen Müßiggang wie nie zuvor in der Geschichte der Menschheit. In Friedenszeiten zwischen den verfeindeten Stadtstaaten, z.B. 449 v. Chr. (Sieg Athens über die Perser) bis 431 v. Chr. (Peloponnesischer Krieg) blüht eine Freizeitkultur auf, die die Menschheit bis dato nicht gekannt hat. „Das neue Athen verwirft das staatliche militärische Erziehungsmodell, das auf dem Athletentum beruhte und stellt sich dar als eine Lebensform des Mußevergnügens“ ([And94] S. 42). Die Lust wird zum obersten Lebensprinzip erhoben, die ganze Stadt wird zum Spiel und zum Fest, die Spielkategorie *ebrietas* dominiert aufs Neue. Völlig neu ist der in der Öffentlichkeit umherwandelnde Stadtbewohner, das Flanieren wird zu einem festen Bestandteil der Erholung und Ablenkung vom Alltag und etabliert sich unter Sokrates als intellektuelles Spaziervergnügen. Marktgeschrei, Scharlatane, Gaukler, Rasenplätze mit Schatten und mäßigem Wind, mittendrin der Flaneur, dies ist das Bild der Stadt in der Blüte der Antike. Der Flaneur genießt im Vorbeigehen und schweigt. „Der Flaneur lässt sich treiben. Ihn interessiert nicht das Wohin, sondern das Wo. Er schreitet ab. Er hat seinen eigenen Rhythmus. Er geht herum, er geht einer Sache nach“ ([Sch03b] S. 260). So spielt er mit seiner Umgebung, indem sein Auge die Situation beobachtet und vergleicht und damit die Sinne schärft lässt er sich auf das „Maskenfest des Raums“ ([Ben82] S. 527) ein und liest die „Hieroglyphen menschlicher Kultur“ ([Sch03b] S. 281).

³⁶Bedeutendster Vertreter der alten Komödie in Athen, 445 v. Chr. – 386 v. Chr. . Alle seine Komödien fallen in die Zeit des Peloponnesischen Krieges oder unmittelbare Nachkriegszeit und nehmen aktuelle innenpolitische, gesellschaftliche und außenpolitische Phänomene aufs Korn.

³⁷Ludwig Seeger: Aristophanes: Lysistrate, München, 1990, dtv/artemis, S. 388, Vers 587ff.

³⁸vgl.[MGH90] S. 229, Buch 3, Vers 121f.

Zu sehen gibt es viel, die Zeit der Antike ist sehr körperbewusst, die Leibeserziehung hat ab dem zwölften Lebensjahr den absoluten Vorrang vor allen anderen Aktivitäten. Nun werden die Jungen in Athen einem *paidotribes* unterstellt, einem strengen Erwachsenen, der sie in Sport unterrichtet. Ringkampf, Faustkampf, Pferderennen begleiten den Alltag fortwährend und tragen das Spiel bewusst in die Gesellschaft hinein. So ist es auch Absicht der Olympischen Spiele, die Menschen wieder für ländlichen Tugenden wie kräftige körperliche Arbeit zu begeistern und zusammenzuschweißen. Die Individuen werden Glieder einer größeren Einheit und erblicken durch überwandte Engstirnigkeit und Partikularismus einen neuen Horizont. Der staatliche und politische Raum der Stadt verwandelt sich durch die Freizeitbeschäftigung in einen soziokulturellen Raum. Zum Müßiggang unterstützt wird das Volk auch von seinen Philosophen, die bestrebt sind die bäuerlich-militärische Strenge zugunsten einer persönlichen Reflexion zurückzudrängen und ihren Geist in gelehrten philosophischen Diskussionen spielen lassen. Überhaupt stellen antike Städte eine große Freilichtbühne des Spiels von Rede und Gegenrede dar, auch dies eine Form aus der Spielkategorie *ebrietas*, und sind gekennzeichnet von einer fortwährenden oszillierenden Bewegung des Verstands. Die Öffentlichkeit dominiert klar über die Privatheit, das Forum und die Agora sind die Schlachtfelder der Bürger und Honoratioren. „Das *otium graecum*³⁹ verschmilzt mit dem *otium urbanum*, dem müßigen, aber auch untätigen Leben des Stadtbewohners. Die römische Komödie zeichnet das Leben in der Stadt als ein Leben voller Feste und Gelage, das von Söhnen aus reichem Hause und ihren amourösen Intrigen, vom begehrlischen Egoismus solcher Gestalten ... und von liebestollen Ausschweifungen der Greise beherrscht wird, die nichts sehnlicher wünschen, als ihrer zänkischen Alten zu entkommen; Verführungen und Vergnügungen bietet das Stadtleben für Landbewohner, die darauf brennen, ihre erste Erfahrung zu machen“ ([And94] S. 42). Dennoch: Das bunte Leben der Stadt zeigt allmählich auch seine Schattenseiten. Eine erste Stadtflucht der Oberschicht setzt ein. Die Villa⁴⁰ wird dabei zu einem Statussymbol mit der man geradezu wetteifert dem Nachbarn die Wunder der Technik, wie Springbrunnen und Thermalbad vorzuführen. Man ist stolz auf die eigene gesellschaftliche Stellung und Wohlstand. Ganz eindeutig wirkt hier die intrinsische wie auch extrinsische Motivation mit ein, als Spiel aus der Kategorie *motivatio*, des eigenen inneren Antriebs, mit dem Ziel sozialer Anerkennung und persönlicher Befriedigung. Entsprechend dem Viereck des urbanen Spiels sind auch die Spielkategorien *ego* und *expectatio* daran beteiligt. „Losgelöst von den Alltagsgeschäften des Staates hatten die römischen Aristokraten hier Muße, sich mit griechischer Kunst und Kultur auseinanderzusetzen“ ([Mie97] S. 124). Bibliotheken, Statuengalerien und Kunstsammlungen gehören zum Wetteifer dazu. Städte beschleunigen damit den Wohlstand durch Neid und Anstachelung etwas zu tun. Jeder zeigt was er hat und die anderen eifern ihm spielerisch nach. Der Neid als Symptom für eine soziale Veränderung, bei der die Klassen sich einander annähern und die Ungleichheit ihrer Ursprünge sich verringern. Dabei ahmt der Arme den Reichen nach, der Bauer den Stadtmenschen, der Adel den König. Somit ist „Stadtleben ein immerwährender materieller und geistiger Stoffwechsel“ ([Fro89] S. 38). Verleiht dem wohlhabenden Bürger seine Villa Stolz, so ist die ganze Stadt eine Demonstration des Hochmuts, der bildhaft im Turmbau zu Babel kulminiert. „Wenn man bedenkt, wie

³⁹ *otium* bedeutet Schlaf, Ruhe, Muße und Privatheit, der Gegenbegriff hierzu ist *negotium*, die staatsmännische Tätigkeit, die Öffentlichkeit, das Handeln.

⁴⁰ Man unterscheidet die *villa urbana* als Luxushaus und die *villa rustica* als Wirtschaftshof. Beiden ist gleich, dass sie sich außerhalb der Stadtmauern befinden.

schmal unsere Türme heute sind, so würde seine gewaltige Masse genügen das Bild fast jeder Weltstadt zu beherrschen“ ([Sch61] S. 65)⁴¹. Städte dienen so, seit ihren Anfängen, Glanz und Macht ihrer jeweiligen Herrscher zu mehren und den Anspruch zu reservieren Nabel der Welt zu sein. Politik wird gemacht für die Geschichte als Verwahrungsort des Ruhms. Vor allem Nebukadnezar baut was prächtig und riesenhaft ist. Sehnt sich seine Gattin im Flachland nach den heimischen Gebirgen, lässt er eine terrassenförmige Flucht von prächtigen Dachgärten anlegen, die als ‚Hängende Gärten von Babylon‘ und eines von sieben Weltwundern in die Geschichte eingehen. Die Stadt der Antike als Spielball von wenigen, die die Macht über viele besitzen und steinerner Ausdruck von Prestige und Selbsterhöhung. Auch Alexandria hat eines der sieben Weltwunder zu bieten. Der große Leuchtturm der Hafeneinfahrt ist mit 180m Höhe größer als der Turm zu Babel und wird erst im Mittelalter von gotischen Kathedralen übertroffen. Seine primäre Aufgabe ist die Leitung der Seeschifffahrt, allerdings ist er auch eines jener Rangabzeichen auf den die Weltstädte so stolz sind. Das Volk zehrt vom Glanz seiner Stadt, von ihren Palästen, Triumphbogen, Springbrunnen und unzähligen Statuen, man ist stolz, wenn man sagen konnte, ich bin am Nabel der Welt dabei gewesen. So liefert die Schönheit der Bauten Balsam und Betäubungsmittel, um die negativen Seiten einer Tyrannei zu vergessen. Das Spiel der Blendung, die Fassade der Täuschung funktioniert. In Einzelfällen bewirkt dieser Glanz auch für die Untertanen Ansporn, der Arbeit einen positiven Sinn abzugewinnen, wie Hesiod in seinem Gedicht ‚Werken und Tagen‘⁴² beschreibt:

„Auch einen hilflosen Mann, wie die andern, weckt er zur Arbeit;
Denn auf den Nächsten blickt einer hin und drängt nun zum Wirken,
Auf einen Reichen, der emsig sich rührt beim Pflügen und Pflanzen
Und beim Bestellen des Hauses. Den Nachbarn stachelt der Nachbar,
Wenn er nach Wohlstand strebt. Der Streit ist gut für die Menschen.“

So sorgt das Spiel mit dem Neid, aus der Kategorie *motivatio*, für den Antrieb selbst etwas zu tun, in der Hoffnung ein Stück Ruhm und Ansehen zu erlangen. Neid spielt damit eine direkte Rolle bei der Innovation, denn der von Ressentiment erfüllte Mensch ist besonders gerne bereit Neuerungen zu übernehmen. „Insofern ist also die universale Vorgegebenheit neidischer Repressalien gegen den Menschen, der durch eine Neuerung sich zum Ungleichen gemacht hat, für die Gesamtentwicklung umweltbezwingender kultureller Leistungen wünschenswert“ ([Sch66] S. 384). In diesem Zusammenhang ebenfalls von außerordentlicher Bedeutung: Privatspenden. „Den Stiftern verhalten sie zu hohem Ansehen; wohlhabenden Bürgern, für die sie fast eine gesellschaftliche Verpflichtung darstellten, bahnten sie den Weg nach oben“ ([Pot92] S. 94). Selbstverständlich versuchen sich die Honoratioren dabei gegenseitig zu übertrumpfen, so dass der Wettbewerb um soziale Anerkennung ebenfalls ganz der Spielkategorie *motivatio* zugerechnet werden kann — zum Wohle der gesamten Stadt. Gespielt wird ein fortwährender Gabentausch des Gebens und Nehmens zwischen Patronen (Adligen) und ihrer Klientel (Nicht-Adlige). Die Patronen vertreten die Klienten vor Gericht, sichern Verbindungen, laden zum Essen ein, organisieren Feste, bauen Bäder und Tempel, die Klientel macht ihre Aufwartung, begleitet bei Ausgängen und besingt die Patrone in Gedichten, ehrte durch Wohlverhalten, Stolz usw. ... (vgl. [Mar94]). Die Welt der Armen und die Welt der Reichen ist in einem Kreislauf miteinander verbunden. Jede Partei bemüht sich, der anderen möglichst

⁴¹Der Turm zu Babel hatte Außenmaße von 90×90×90m.

⁴²vgl. [MGH90] S. 27, Vers 20–24.

nach dem Munde zu reden um sich einen Vorteil zu verschaffen, sei es durch Wiederwahl oder ganz einfach Umverteilung des Kapitals. So entsteht ein Spiel um gegenseitige Vorteilsnahme und Einfluss und in dieser Weise wird bereits in der Frühphase unserer Kultur der Grundstein von Korruption und Bestechung durch die Verquickung von Macht und Politik mit der Wirtschaft gelegt. „Moderne wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit der Armut bewegen sich zwischen zwei Extrempositionen: auf der einen Seite jene, die die Unterschichten als etwas sieht, was sich krankhaft und unheilbar aus sich selbst hervorbringt und eine eigenständige Subkultur hat ... und auf der anderen Seite die marxistische, strukturalistisch-funktionalistische Auffassung, wonach Armut ein integraler Bestandteil der Gesellschaft ist, für die Reichen notwendig und deshalb auch von ihnen aufrechtzuerhalten“ ([Whi91] S. 325). Der Besitz qualifiziert für öffentliche Ämter, so dass der Vornehme auf soziale Distanz und Exklusivität achtet, solange das Geld den Zugang zum Stand der Honoratioren regelt. Jene Klientelbeziehung ist für einen Staat, der über eine schlechte Steuermoral verfügt, von existentieller Bedeutung. Sie lässt die Armut der Bürger nicht so offen zu Tage treten, denn die bewusste Verantwortung des Stärkeren für den Schwächeren sorgt für einen Ausgleich. Die Sozialausgaben sind „der Leim, der die Demokratie zusammenhält“ ([Klo92] S. 123), denn das Volk „hasst den Reichen, der nichts gibt, mehr, als den Armen, der öffentliche Gelder entwendet“ ([Dal00] S. 114). Gefordert wird somit eine gerechte Verteilung der Lasten und Vorteile, wobei die Vorteile natürlich grundsätzlich größer sein müssen als die Nachteile. Das Spiel mit dem Gabentausch dient der Machtlegitimation und gleichzeitig Beruhigung der Massen. Die Steuerung des Hungers kann als politische Waffe eingesetzt werden. Durch Manipulation an der Getreideversorgung haben die oberen Schichten eine wirksame Methode das Volk in gewünschte Bahnen zu lenken — ein weiteres Beispiel für das Spiel der Täuschung innerhalb der städtischen Gemeinschaft. So wird der Rückgriff auf die Finanzkraft reicher Mitbürger zu einem Ausweg und komplementäre Größe eines mangelhaft ausgebildeten städtischen Haushalts sowie zum Instrument der Unterdrückung. Eigentum beginnt zu einem Hauptfaktor der Sozialstruktur in den Städten zu werden. Die soziale Hierarchie eines urbanen Gemeinwesens in der Antike wird bestimmt durch den Unterschied von arm – reich, frei – unfrei, Bürger – Nichtbürger, einheimisch – fremd, Stadtbewohner – Landbewohner, Mann – Frau. Arm bedeutet nicht materielle Armut, sondern arm ist jemand ohne politischen Einfluss und jemand, welcher arbeiten muss. „Deshalb meinte der Begriff arm, so wie er innerhalb des römischen Statusdenkens verstanden wurde, gewöhnlich jemanden, der nicht zu den herrschenden Schichten gehört“ ([Whi91] S. 314). So beginnt die Stadt durch den Neid eine Form von Wettbewerb aufzubauen, gegründet auf der Motivation sich möglichst lange auf dem Gitter der Auslese halten zu können und nicht sofort durch das soziale Raster durchzufallen. Hierfür werden von dem Einzelnen enorme Anstrengungen unternommen. Mit dem Flächenstaat verschwindet das Spiel des Gabentauschs, die städtischen Führungsschichten verlieren an Einfluss und ihre Privilegien schwinden. Der Geist des Lokalpatriotismus wird so stark untergraben, dass der Staterwerb durch aufwendiges Stiftertum sich immer weniger lohnt. Nun leidet auch das Volk, der Arme wird nun wirklich zum Armen, das Spiel der Kaschierung funktioniert nicht mehr, die Wahrheit tritt offen zu Tage.

Wie stark der antike Bürger durch das Spiel mit dem Neid angetrieben wird, zeigt, dass der Urheber eines Kunstwerks nicht derjenige ist, der es erschaffen, gemalt oder erbaut hat, „es ist die Persönlichkeit, die sie gewollt und finanziert, die ihnen ihren Geschmack

oder ihre Ideologie aufgeprägt hat: der Auftraggeber“ ([Mor91] S. 248).

Brot und Spiele (*panem et circenses*), ein Schlagwort der römischen Antike, das Opium für das Volk. Die Spiele lenken die Bürger von den erdrückenden Sorgen des Alltags ab und steigern die Chancen der Obrigkeit bei den Wahlen. Insofern sind sie Teil einer politischen Kampagne, die jedoch auch der Bevölkerung die Möglichkeit gibt ihren Willen kundzutun, indem man beim Einzug des Statthalters Beifall zollt oder nicht. Wechselseitige Aufmerksamkeit ist der Kitt, der das soziale Leben zusammenhält und die Aufmerksamkeitsverweigerung eine Möglichkeit für das Volk in den Theatern und Stadien, den Mächtigen die Faust zu zeigen. „Die Spiele stützen in erheblichem Maße das Gefüge der kaiserlichen Regierung, ohne eigentlich zum System zu gehören. Die sorgfältige Ausstattung, die phantastischen Summen, die dafür verwendet wurden, waren mit voller Absicht zur Sicherung der Macht angelegt. Sie bildeten den Kern der Innenpolitik und waren das Geheimnis der Regierungskunst vieler Kaiser“ ([Kna93] S. 265). In diesem Sinn handelt es sich bei der Inszenierung von *panem et circenses* um ein doppeltes Spiel. Zum einen das Spiel des Rauschs, der *ebrietas*, die jubelnden Massen und schreienden Leiber, zum anderen das gesellschaftliche Spiel um Macht und Prestige, *expectatio*, der Honorationen gegenüber dem gemeinen Volk. Beide Seiten spielen miteinander, indem sie versuchen die fragile Balance von Massenberuhigung, sowie Aufrechterhaltung der Macht im Gleichgewicht zu halten, denn Unruhen sind eine neue Erscheinung antiker Großstädte und finden ihre Ursache in der Diskussionsfreudigkeit und Massenansammlung der städtischen Bevölkerung. Der Staat erzeugt sich mit seiner regulierten und stark subventionierten Lebensmittelverteilung den Unruheherd selbst. Einmal eingeführt pochen die Bewohner auf diese Fürsorgepflicht und fangen bei ersten Versorgungsschwierigkeiten an zu protestieren. Andererseits wird der private Handel dadurch so stark geschädigt, dass jener die in Krisenzeiten entstehenden Lücken nicht füllen kann. Ohnehin ist es in den meisten antiken Städten nur mit Mühe möglich die Bevölkerung im Zaum zu halten. So ergibt ein Zensus in Attika 317 v. Chr. eine männliche Bevölkerung von 31.000 Bürgern, 10.000 Metöken (Fremde) und 40.000 Sklaven und zur gleichen Zeit in Alexandria mehr fremde Kaufleute als Einwohner, so dass Probleme beim Geldwechseln auftreten (vgl. [Kol84] S. 79 und 124). Diese Heterogenität führt zu fortwährenden Spannungen, zu einem Spiel der Mächtigen innerhalb der timokratischen Ordnung mit den Untertanen, ausgedrückt, durch eine Politik von Zuckerbrot und Peitsche, in der Hoffnung durch kleine Geschenke und Wohltätigkeiten an der Macht bleiben zu können und den Herrschaftsbereich zu sichern. Denn eines war dem Tyrannen schon in der Frühzeit bekannt: „Die Voroder Alleinherrschaft jeder Gruppe in einer Gesellschaft ist potentiell durch den Neid der Gruppenmitglieder aufeinander oder einen ihrer Führer begrenzt“ ([Sch66] S. 379). Anders ausgedrückt: Neid zähmt die Macht — der Streit zwischen Herrschenden und Beherrschten sorgt für einen fortwährenden gesellschaftlichen Wandel. Doch nicht nur die Sicherung des eigenen Machteinflusses kann als Motivation für Ausgleich und Mäzenatentum gegenüber dem gemeinen Volk gelten. Vielmehr entspringt der antiken Kultur der Glaube an eine göttliche Macht, die für eine ausgleichende Gerechtigkeit sorgt. Hierfür steht der Begriff der *Nemesis* — die Göttin des gerechten Zorns, d.h. die Vorstellung, dass je höher ein Mensch steigt, um so tiefer er auch fallen kann, damit ein gerechter Ausgleich zustande kommt. Wer ein bescheidenes Glück fährt, wird auch nur ein bescheidenes Maß an Unglück haben. So bemühen sich die Herrschenden um das gemeine Volk in der Hoffnung auf mild gestimmte Götter, d.h. die Abgabe eigenem privaten Reichtums

als Gegenleistung auf weiteres irdisches Glück (vgl. [Sch66] S. 139ff). Die Furcht vor dem Neid der Götter findet seine Ursache im Spiel zwischen Arm und Reich als vorgezogenes göttliches Gericht. So zeigen die Wohlhabenden nicht Mitleid mit den Unglücklichen, wie es die Armen tun, es ist vielmehr die Angst um sich selbst, dass ihnen selbst jemals etwas zustoßen könnte. „Der Grieche ist neidisch und empfindet diese Eigenschaft nicht als Makel, sondern als Wirkung einer wohlthätigen Gottheit: welche Kluft des ethischen Urteils zwischen uns und ihm! Weil er neidisch ist, fühlt er auch bei jedem Übermaß von Ehre, Reichtum, Glanz und Glück das neidische Auge eines Gottes auf sich ruhen, und er fürchtet diesen Neid; in diesem Falle mahnt er ihn an, das Vergängliche jedes Menschenloses, ihm graut vor seinem Glücke, und das Beste davon opfernd, beugt er sich vor dem göttlichen Neide“ ([Nie84] S. 294)⁴³. Die antike Gesellschaft als unablässiger Wettkampf schlechthin, als permanentes Wettspiel der Kräfte. So führen die irrationalen Schuldgefühle zu der Verpflichtung etwas zu tun, weil es einem selbst persönlich so gut geht. Ob der Nutzeffekt der Handlung für die vermeintlich Begünstigten überhaupt realisierbar ist, bleibt ungefragt. „Dank der niedrigen Preise für Brot und die nötigen Bedarfsartikel gab es weder schreiendes Elend, noch die Gefahr eines einschneidenden sozialen Bruchs. Die Welt der Sklaven kreiste um die Klasse der Reichen und profitierte ebenso von deren durchaus nicht uneigennütziger Freigebigkeit wie von ihrem Wohlstand, Schenkungen und die urbanistische Politik, die oft zu Lasten der Besitzenden ging, sicherten die Neuverteilung des Kapitals“ ([É98] S. 219f.). Doch nicht nur innerhalb der Städte wird die Bevölkerung durch das Spiel mit Zuckerbrot und Peitsche im Zaum gehalten, der ganze Machtbereich des römischen Staates wird so gesichert. Tacitus⁴⁴ schildert die Vorgehensweise bei der Errichtung neuer Siedlungszentren in eroberten Gebieten. „Damit die verstreut wohnenden, rauen und deshalb leicht zum Krieg neigenden Menschen sich infolge zivilisatorischer Annehmlichkeiten an Ruhe und Muße gewöhnten, ermunterte man sie persönlich und bot ihnen öffentliche Unterstützung dafür an, dass sie Tempel, öffentliche Plätze und Steinhäuser errichteten. Ziel ist rasch eine komplette ‚Standardausrüstung‘ zu erhalten. Vor allem Einrichtungen, die der geistig-seelischen Unterhaltung dienlich sind, stehen ganz oben auf der Dringlichkeitsliste: Thermen, Bibliotheken, Amphitheater und Arenen.⁴⁵ Allmählich ergab man sich der Verweichlichung und den Verführungen der Zivilisation“ ([Kol84] S. 180). So führt die Stadtgründung zu einer dauerhaften Unterjochung des eroberten Gebiets aber aufgrund der spielerischen Vorgehensweise des schmackhaft Machens geschah dies unbemerkt. Hier wird ganz im Sinne der modernen Sozialwissenschaft gehandelt: Die primäre Bedrohung geht von dem aus, den man beneiden könnte, und die Feindseeligkeit verschwindet, wenn man alle Gruppen in einer Gesellschaft in gleich gesicherte, unbedrohte Lager gebracht hat. So steckt in dem Spiel um Zuckerbrot und Peitsche ein stark sozialistischer Ansatz.

Platon selbst ist gegen diese subventionierte Öffentlichkeit. Für ihn ist der versuchte Gleichheitsgedanken eine Gefahr für die Stabilität der Demokratie und so fürchtet er ein Abgleiten in die Tyrannei, da die Reichen sich fragen, ob vor lauter Gleichschaltung und Umverteilung es sich überhaupt noch lohnen würde hart zu arbeiten⁴⁶.

„Zwischen Sklaven und Freien, das ist die nächste Stufe der Dekadenz, gäbe

⁴³ vgl. [Sch66] S. 205.

⁴⁴ Großer Historiker Roms, 55 n. Chr. – 117 n. Chr.

⁴⁵ Gekennzeichnet sind diese Bauten durch das architektonische Prinzip der Axialität und Frontalität, was ihre absichtliche Dominanz unterstreicht.

⁴⁶ Platon: Politeia, Buch VIII, vgl. [Ado82] S. 73.

es dann keinen Unterschied mehr; zwischen Männern und Frauen, das ist die allerletzte Stufe, auch nicht. Schließlich wären auch Pferd und Esel gewöhnt, frei und vornehm geradeaus zu gehen.“

Erste Ansätze von friedlichem Miteinander und Aufhebung aller gesellschaftlicher Gräben, bereiten die öffentlichen Bäder⁴⁷, welche für Jean-Marie André (vgl.[And94]) stellvertretend für den Demokratisierungsprozess stehen. Die Armen und Außenseiter der Gesellschaft kommen ebenso dort hin, wie die reicheren Bürger der Stadt. Nackt sind alle gleich. Jean-Marie André sieht in der Badekultur somit eine soziokulturelle Seite, welche dem Abbau von Gesellschaftsbarrieren dienlich ist. Diese These ist auf den ersten Blick durchaus richtig, allerdings muss eingeschränkt werden, dass gerade in den großen Thermen Neuigkeiten ausgetauscht, Verträge gemacht, Staatsmänner bestochen, Intrigen und Verschwörungen begangen, geplaudert und getuschelt wird. Die Thermen sind die Kommunikationszentren in Rom und die Nacktheit hebt gerade nicht das Rollenspiel auf, wie vermuten lässt, denn zum Rollenspiel bedarf es mehr, als nur der äußerlichen Maskerade. So findet das Spiel der Gesellschaft in den Thermen seinen Fortgang und bisweilen seinen Höhepunkt.

Rom lebt aufgrund des Spiels mit der Massenberuhigung über seine Verhältnisse und verliert die Fähigkeit sich selbst zu ernähren. Die Uniformierung der Menschen ist immer nur auf dem alleruntersten Niveau erreichbar, wie auch eine Hecke aus unterschiedlichen Bäumen und Sträuchern nur dann gleich hoch werden kann, wenn alle auf den niedrigsten Strauch herunter geschnitten werden. „Wie der Aufstieg Roms Jahrhunderte gedauert hatte, so währte jetzt der Verfall des alten Roms Jahrhunderte. Die Einwohner wissen kaum noch etwas von dem einstigen Ruhm und Glanz der Stadt. An die Stelle unendlicher Siege und Triumphe, unerhörter Macht und unvorstellbaren Reichtums, an die Stelle von Prunk, Luxus und allgemeiner Wohlstand war Elend und Unheil getreten. Als äußeren Ausdruck dieser veränderten Situation hatte sich auch die Architektur gewandelt. Die Bauten waren jetzt allen Maßes, aller Schönheit und Grazie entblößt. Die Menschen jener Zeit hatten den Geist und mit ihm alle technischen Fähigkeiten und jegliche Kunst verloren. Sie wussten nicht einmal mehr, Ziegel zu brennen, geschweige denn irgendeine Art von komplizierten, handwerklichen Gegenständen anzufertigen“ ([Kna93] S. 332). Das Spiel der Gesellschaft Roms ist passiv geworden. Die Menschen lassen sich vom Zirkus berieseln, anstatt selbst aktiv am Spiel des Lebens teilzunehmen. Keiner strebt mehr nach Höherem, die Selbstinzenierung, der Neid, das Rollenspiel ist aufgehoben. Erkannt wird diese Problematik nur von wenigen Philosophen, vielmehr sind Sicherheit und Stabilität die großen Schlagworte der Antike, so dass man die staatlichen Subventionen gerne in Kauf nimmt, denn die Stadt, gegründet zum Schutz vor Angriffen von außen, läuft zunehmend Gefahr von innen heraus zerstört zu werden. Je größer das urbane Gemeinwesen wird, desto schwerer gestaltet sich das Spiel um die beiden Kategorien *collaboratio* und *relaxatio*. Aristoteles fordert daher zur Vermeidung von Revolutionen eine ausreichend große Mittelschicht⁴⁸:

„So ist es für den Staat das größte Glück, wenn die Bürger einen mittleren und ausreichenden Besitz haben; wo die einen sehr viel haben und die an-

⁴⁷Als im Jahre 410 n. Chr. Rom durch die Goten geplündert wurde, versorgten nicht weniger als 11 Aquädukte die Stadt mit Wasser, ausreichend für 1212 Brunnen, 11 große kaiserliche Thermen und 926 öffentliche Bäder.

⁴⁸vgl.[Ado82] S. 100.

deren nichts, da entsteht entweder die äußerste Demokratie⁴⁹ oder eine reine Oligarchie oder aus beiden Extremen eine Tyrannis.“

So negativ wie von Aristoteles, darf die Tyrannenherrschaft dennoch nicht betrachtet werden. Im Gegenteil: In den Anfangsphasen der Stadt benötigt das Gemeinwesen jemanden der Entscheidungen trifft, denn Städte bilden sich nicht ohne starken äußeren Anstoß. Wichtigste Folge jahrzehntelanger Tyrannenherrschaft ist die Schwächung von aristokratischen Familiensippschaften, deren weitgehende Zerschlagung regionaler Machtbasen und damit verbunden eben die Stärkung des jungen Siedlungszentrums in politischer und wirtschaftlicher Hinsicht (vgl. [Kol84] S. 64ff). Hier dient zunächst das Spiel mit der Selbstinzenierung aus der Kategorie *ego*, des Tyrannen, der gesamten Stadt. Ohne dieses spielerische Verlangen nach Überhöhung und gottgleicher Anerkennung, wäre die Grundsteinlegung vieler Städte nicht erfolgt.

Bei einer Stadt handelt es sich in der Regel um einen freiwilligen Zusammenschluss von Menschen, aus einem ganz bestimmten Zweck. Platon sieht die Stadt aus einem Bedürfnis des Menschen heraus nach Geselligkeit und dem Wunsch gemeinsam eine große Aufgabe zu bewältigen. Er schreibt in seinem Buch *Politeia*⁵⁰:

„Es entsteht also, sprach ich, eine Stadt, wie ich glaube, weil jeder einzelne von uns sich selbst nicht genügt, sondern vieler bedarf. Auf diese Weise also, wenn einer den anderen zu diesem und den wieder zu jenem Bedürfnis, hinzunimmt und sie so vieler bedürftig, auch viele Genossen und Gehilfen an einem Wohnplatz versammeln, ein solches zusammenwohnen nennen wir eine Stadt.“

Gemeinsames Handeln als ausschlaggebendes Motiv der Stadtgründung dient der Abgrenzung des Gemeinwesens nach außen und stabilisiert als Medium der Erinnerung den Zusammenhalt nach innen. Mit dem freiwilligen Zusammenschluss der Menschen zu einer Stadt entsteht auch eine moralische Verpflichtung sich stillschweigend über eine Rangfolge der Zwecke und Mittel zu verständigen. Das heißt zugleich, „dass der Zwang, den Stadtstaat, also die Gesellschaft, notwendigerweise auf seine Mitglieder ausübt, nicht die nackte Gewalt sein kann und dass bei jedem eine Verinnerlichung der Gewalt und ein Bemühen um Selbstbeherrschung vorausgesetzt wird“ ([Nic91] S. 33). Gesucht ist somit zweierlei: Regeln und Freiwilligkeit. Dies sind die entscheidenden Grundmerkmale des Spiels, so dass die Stadt als eine große spielende Gemeinschaft aufgefasst werden kann, die sich selbst ihre Regeln gibt und deren Zusammenschluss freiwillig erfolgt. Beteiligt am Spiel ist jedermann als Bürger und es wird vorausgesetzt, dass man sowohl gehorchen, wie auch befehlen kann. So sind im Spiel alle gleich und alle Angelegenheiten wie Privatrecht, öffentliches Recht, Diplomatie, Krieg und Frieden werden in jeder Spielrunde jedes Mal aufs Neue entschieden. Lediglich zur Verhinderung eines Chaos bedarf es einer Führungspersönlichkeit, im Sinne eines Moderators, der das Spiel in gesittete Bahnen trägt. Diese Solidarität stärkt das Individuum für den Kontakt mit anderen. Gerade weil das Subjekt sich der schützenden Gemeinschaft versichert weiß, kann es seine eigene Persönlichkeit im Spiel voll zur Entfaltung bringen. So ist das Spiel des Egos notwendig, um sich das „Wissen um die Form, Wissen um die Grenze, Wissen um die fundamentalen Bedürfnisse des Menschen und Wissen um das Maß“ ([Bö82] S. 36) anzueignen.

⁴⁹Anarchie.

⁵⁰Platon: *Politeia*, Buch II, vgl. [Lae99] S. 76.

Die *temperantia*, die Mäßigung, Selbstbeherrschung und Gelassenheit ist das essentielle Stichwort für das Zusammenleben in den frühesten Städten. Diese Gelassenheit erlangt das Subjekt nur durch das Spiel, das spielerische und damit harmlose Austesten der Grenzen, ohne Sanktionen befürchten zu müssen. So sieht auch Aristoteles in der *vita contemplativa*⁵¹ den Vorrang vor der *vita activa*⁵² gegeben. Die ersten Städte sind also geprägt von dem Versuch eine „kommunikative Gesittung“ ([Bö82] S. 7) aufzubauen, ein höflicher Umgang der Menschen untereinander, eben Kultur und Urbanität. „Urbanität steht demgemäß dafür, wie Bildung zum Ausdruck kommt in Lebensform und Lebensart, in täglichem Miteinander und alltäglichem Umgang; sie ist Anwendung von Bildung im Raum der Stadt und durch den Raum der Stadt“ ([Bö82] S. 16). Die Stadt wandelt sich vom Ort der Sammlung für alle, zum Ort der Ansammlung von gebildeten Eliten, deren Protest dem Land gilt, als einschnürender Lebensraum. Gesucht wird Geborgenheit, Geltung und Freiheit. So ist das „Gestalten und Umgestalten des Ichs“ (vgl. [Mum79] S. 137) die wichtigste Funktion der Stadt. Jede Generation steigert durch das alltägliche Rollenspiel, *simulatio*, die Vielfalt der Möglichkeiten und eine Weiterentwicklung von Recht, Manieren, Kleidung und sittlichen Maßstäben. So liegt Athens Ruhm darin begründet, dass der Athener, um seine vielen Aufgaben als Bürger, Soldat, Theaterspieler und Sänger wahrnehmen zu können, auf eine berufliche Spezialisierung verzichtet. Das ständige Hineinschlüpfen in verschiedene Rollen fördert einen wachen Geist, Diplomatie und Gewandtheit, sowie die Bereitschaft sich dem Augenblick anzupassen. Dabei ist der Dialog die wichtigste Ausdrucksform urbanen Lebens und lässt die Stadt zu einer so großartigen Schule werden, wie sich kein Philosoph je träumen ließ. Die ständige Teilnahme des Bürgers an Festen, Gerichtssitzungen und politischen Versammlungen formt den antiken griechischen Menschen und erzeugt einen beweglichen Verstand. „Dieser synoptische Blick, der es dem Bürger gestattete, von der Höhe der Akropolis seine ganze Stadt ebenso leicht zu übersehen, wie er Gestalt und Wesen eines einzelnen Menschen wahrnahm, war das typisch Griechische“ ([Mum79] S. 219). Athen schafft mehr als Rom eine breite horizontale Solidarität unter den Bürgern. Überhaupt ermöglicht die weitgehende Entscheidungsfreiheit erst eine schwurgemeinschaftliche Verbrüderung, wie sie Max Weber als entscheidendes Merkmal der antiken und mittelalterlichen Stadt auffasst. Das Abschütteln der Sippenverwandtschaft in Europa ermöglicht „einen anstaltsmäßig vergesellschafteten, mit besonderen und charakteristischen Organen ausgestatteten Verband von Bürgern, welcher in dieser ihrer Qualität einem nur ihnen zugänglichen gemeinsamen Recht unterstehen, also ständische Rechtsgenossen sind“ ([Win72] S. 743). Diese schwurgemeinschaftliche Verbrüderung gibt dem einzelnen Individuum einerseits die Sicherheit seine Persönlichkeit auszuleben, andererseits auch natürlich erst die Möglichkeit dazu. Ganz anders in Sippenverbänden (z.B. im Orient oder Asien) welche die individuelle Autonomie verhindern. Dort ist weniger Entfaltung möglich, dort wird kaum gespielt. Aber: Eine Gesellschaft, die nicht spielt, ist eine starre Gesellschaft, im Stillstand verharrend und ohne geistige Entwicklung. Spielen setzt Individualismus voraus und ist eine Tätigkeit, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann. In Sparta gibt es wenig freie Entscheidungsmöglichkeiten, das Kollektiv steht über dem Einzelnen. „Die Verweigerung jeder individuellen Freiheit führte zu einer geistigen Unfruchtbarkeit, so wie die Enge und Isolation der Aufzucht und Erziehung, d.h. der biologischen und auch geistigen Inzucht, zu einer biologischen und geistigen Entartung führt“ ([Ehr86] S. 227). Eingerahmt zwi-

⁵¹beschauliches Leben.

⁵²aktives Leben (Arbeit).

schen zwei hohen Gebirgsketten lässt sich schon aus der Lage heraus, das unergründbare Wesen der Spartaner erklären. Sparta ist der Nachwelt erhalten geblieben als eine Stadt mit ausgeprägter Religiosität und starrem Konservatismus. Das einzelne Individuum ist nichts, das Vaterland, der totalitäre Staat alles. „Man sprach von der einseitigen Ausrichtung des gesamten Lebens auf Krieg, von Unmenschlichkeit, von Unterdrückung, von Kulturlosigkeit, ja von Analphabetismus“ ([Bal98] S. 11). Jeder überflüssige Prunk wird abgelehnt, die Gesellschaft ist eingestellt auf Abhärtung, Ausdauer und Tapferkeit. Spaß, Freude und Bildung sind unbekannt und selbst das Essen ist durch Mahlgemeinschaften so vereinheitlicht, dass Schwelgerei keinen Platz findet. Im Grunde handelt es sich um eine Diktatur, sogar in der Wirtschaftspolitik. Geld wird absichtlich wertlos gemacht, Eisenmünzen ersetzen die Gold- und Silbermünzen. Eine sehr schwere Eisenmünze erhält den niedersten Wert, so dass man unheimlich viel Platz und Aufwand betreiben muss, um Geld zu horten. Die Folge: Kaufleute verschwinden, Künstler fliehen und Abenteurer kommen nicht mehr. Der Luxus hört auf. „Aller Kunstfleiß war aus Sparta verbannt, alle Wissenschaften wurden vernachlässigt, aller Handelsverkehr mit fremden Völkern verboten, alles Auswärtige wurde ausgeschlossen“ ([Sch86] S. 84). Einen Beruf besitzt der spartanische Bürger nicht, die geistige Erziehung tritt zweifellos hinter der körperlichen zurück. Sparta gilt in der Antike als Inbegriff des autarken Staates und besitzt „das Aussehen eines ständigen Heerlagers“ ([Sti96] S. 13). So gesehen ist Sparta der Prototyp des Polizeistaats und auf allen gesellschaftlichen Gebieten anders, als die restlichen Städte der Antike. Sparta kann als mahnendes Beispiel betrachtet werden, was mit einem Gemeinwesen passiert, wenn die Individuen aufhören miteinander im alltäglichen Umgang zu spielen und sich nicht durch das gesellschaftliche Spiel konstituieren. Der Verlust des Miteinanderspielens, führt zu einer denkbar stärksten Isolierung des Lebens und des Geistes und letztlich zu einer biologischen, wie auch psychischen Entartung. Die Ursache für die Verneinung des Spiels, muss in der starken mystischen Ausrichtung des gesamten Lebens gesucht werden, die der physikalischen und logischen Kausalität aller anderen Stadtstaaten widerspricht. Der Mensch in Sparta wird weiterhin von den Göttern gelenkt, die einzige Möglichkeit zu Handeln ist Opfergaben zu bringen, während in Athen oder Rom zunehmend die Einsicht, dass der Mensch das Maß aller Dinge ist, Oberhand gewinnt. Das Spiel lebt von den Menschen, die Gesellschaft existiert gerade durch das Spiel. Auch in einer anderen Stadt wirkt sich eine fehlende spielerische Grundeinstellung negativ aus. Neben Sparta gilt Karthago als zweites Beispiel einer Tyrannis unter den antiken Stadtstaaten. Aufzeichnungen beweisen, dass Karthago im Grunde keinen Handel mit anderen Städten treibt, „denn den karthagischen Handwerkern fehlte stets der kreative Geist, der die Agrarwirtschaft kennzeichnet und der Menschen nur beflügeln kann, wenn sie sich eines gewissen sozialen Ansehens erfreuen“ ([CP83] S. 110). Oder konkreter ausgedrückt: „Der punische Töpfer ist im Unterschied zum griechischen nie ein Künstler gewesen. Die aus seinen Händen hervorgegangenen Formen sind schwer und ohne Eleganz, meist bleibt die Ware roh, ohne Guss und Firnis, lediglich an der Oberfläche ist sie von der Ofenhitze verfärbt“ ([CP83] S. 119). Diese Beispiele sollen genügen, den hohen Bedeutungswert urbanen Spiels zwischen erwachsenen Individuen zu verdeutlichen. Ganz anders stellt sich das Leben in einer der berühmtesten Städte der Antike dar: Pompeji gilt heute als die am besten erforschte Stadt der Antike und liefert Zeugnis vom alltäglichen Spiel der Menschen untereinander. Dem Spiel freien Lauf gelassen entsteht ein Gemeinwesen, in dem die Bürger gerne wohnen, das Lebensqualität bietet. So finden sich in fast allen ausgegrabenen Häusern dekorative Wandmalereien mit täuschend

ähnlicher Abbildung der Natur und des gesellschaftlichen Lebens, bisweilen stark karikaturistisch. Jeder Einwohner identifiziert sich mit seiner Stadt und ist getragen von einem Überlegenheitskomplex und wilden Lokalpatriotismus. „Die auf den Mauern und Häuserfassaden, Läden und öffentlichen Gebäuden verstreuten Graffiti sind in gewissem Sinn die Stimme des fröhlichen Volkes. Sie übermitteln uns das Echo des gesunden, lärmenden, quirligen Lebens von Menschen, die in der Straße laut Zwiesprache führen und mit ihren vertraulichen Mitteilungen ein Viertel, ja die ganze Stadt zu einem einzigen, riesigen Haus machen, in dem jeder Nachbar ein guter Bekannter ist“ ([É98] S. 412). So wird die Stadt zum Spiel des Rauschs und der Zusammenarbeit. Die Spielkategorien *ebrietas* und *collaboratio* sind bedeutsam. Nur in der Stadt kann man sein Leben leben, wie man möchte und ist gerne bereit dafür ein finanzielles Opfer zu bringen. Juvenal⁵³ berichtet:

„Kannst Du Dich von den Zirkuskämpfen losreißen, so kannst Du Dir in Sora, Fabrateria oder Frusino prächtig ein ganzes Haus kaufen für den Betrag, den Du jetzt als Jahresmiete für ein dunkles Loch bezahlst.“⁵⁴

Pompeji, Athen, Rom aber auch Sparta und Karthago sind Zeugen eines neuen Phänomens. Noch nie in der Geschichte der Menschheit haben sich so viele Personen dicht an einem Ort gedrängt, wie in den frühesten antiken Städten. Ein Ameisenstaat, Termitenbau oder Bienenstock besitzt viel, was dem zivilisierten Leben der Stadt am nächsten kommt. Kunstvolle Bauwerke, Arbeitsteilung, Unterscheidung nach Ständen, Kriegsführung, Königtum, Zähmung anderer Rassen und Sklavenarbeit (vgl. [Mum79] S. 40). Das Subjekt, auch heute noch eher ein prä-urbanes als urbanes Wesen, muss nun einen Kampf mit dem nächsten Nachbarn führen, der sich allerdings lohnt, wie auch Aristoteles in seiner *Politeia* zufrieden feststellt⁵⁵:

„Dass aber die Entscheidung eher die Menge treffen soll, als wenige Beste, das scheint sich als Lösung zu ergeben und verteidigen zu lassen, vielleicht gar das wahrhaft Richtige zu sein. Denn die Vielen, von denen jeder einzelne kein brauchbarer Mann ist, können dennoch zusammengenommen besser sein, als jene Besten — wie gesagt, nicht einzeln, sondern in ihrer Gesamtheit — wie ein Mahl, zu dem statt eines einzelnen allein viele beigetragen haben. Weil sie nämlich viele sind und jeder einen Teil Tugend und Vernunft besitzt, so wird die Menge, wenn sie zusammenkommen, wie ein einziger Mensch, mit vielen Füßen, vielen Händen und vielfältiger Wahrnehmung, und das gilt auch für den Charakter und das Denkvermögen. So urteilt die Menge auch besser über musikalische und dichterische Werke; jeder beurteilt einen anderen Aspekt, zusammen jedoch beurteilen sie das Ganze.“

Dieser Hinweis von Aristoteles steht aufs Neue für die Wichtigkeit des urbanen Spiels der Kategorie *collaboratio*. Nur gemeinsam, durch ein *Zusammenspiel* kann die noch jungen Stadtgesellschaft überleben. Wenn jeder Rücksicht auf den anderen nimmt und seine Fähigkeiten zum Wohl der Stadt einbringen kann, dann spricht die Stadt als Ganzes und schützt zugleich das Gemeinwesen nach außen. Dazu ist aber erforderlich im Inneren der Stadt keine Konflikte entstehen zu lassen. Dies gelingt am ehesten, wenn Fehler

⁵³Decimus Iunius Iuvenalis, 60 n. Chr. – 140 n. Chr., größter Satiriker der römischen Literatur. Vor allem Gesellschaftskritik und Anprangerung sozialer Missstände.

⁵⁴vgl. [Iuv00] 3. Satire, S. 219f.

⁵⁵Aristoteles: *Politeia*, 1281a 40ff, vgl. [Mü93] S. 175.

akzeptiert und Sanktionen vermieden werden, kurz: wenn das Zusammenleben wie ein friedvolles Spiel erscheint. „Die innere Bedeutung macht die Größe einer Stadt aus, nicht der äußere Umfang und die Zahl ihrer Einwohner“ ([Fro89] S. 181). Die Stadt wird zum Auffangbecken für Außenseiter, sie ist Schmelztigel für alle Andersdenkenden und gibt jenen ein Zuhause, die in der dörflichen Enge ihren Platz verloren haben. Diese Fähigkeit der Stadt in rauschhaften Zügen alles und jeden sich einzuverleiben beschreibt auch Sallust⁵⁶ in seinem Werk *Bellum Catilinae*:

„Die städtische Masse war völlig heruntergekommen aus vielen Gründen. Einmal jeder, der irgendwo aufgefallen war durch schändliches Wesen und Frechheit, zweitens: wer schimpflich sein Vermögen verloren hatte, schließlich alle, die eine Schandtat oder ein Verbrechen von daheim fortgetrieben hatte, die waren in Rom zusammengelaufen wie die Bilge im Kielraum eines Schiffes.“⁵⁷

So ist die Stadt in ihrer gesellschaftlichen Grundstruktur bereits ein rauschhafter Aggregatzustand, „ein energiereiches Zusammentreffen vieler Menschen“ ([Kos92] S. 38) und ein fortwährendes Spiel um Reiz- und Reaktionsverbindungen. Man muss das Spiel des Rauschs, die Kategorie *ebrietas*, „also als einen Anpassungsprozess betrachten, der mit dem Lernen von neuen Reaktionen zu tun hat“ ([SS74] S. 37). Lernen geschieht vor allem durch Kommunikation, bei der Stadt handelt es sich schon zu Beginn um ein Netzwerk von Mitteilungen, also um Tratsch. Der Einzelne ist aufgefordert, die für ihn wichtigen Botschaften zu assimilieren und eventuell verändert weiterzugeben. „Der Mensch wird hierdurch in die Lage versetzt, sein Handeln zu planen und damit durch intelligente Vorkehrungen körperlich-sinnliche Nachteile gegenüber seinen Fressfeinden mehr als auszugleichen“ ([Sch00a] S. 166). Auch bei diesem Vorgang handelt es sich um eine spielerische Handlung dahingehend, dass jedes Individuum entscheidet, welche Information an den Nächsten weitergereicht, welche Information abgeändert und welche Information für eigene Zwecke missbraucht wird. Im Grunde vollzieht sich in der Stadt zuweilen das Spiel mit der ganz bewussten Lüge, nicht nur um sich einen Vorteil gegenüber anderen zu verschaffen, sondern auch um die eigene Persönlichkeit in einem besseren Licht zu präsentieren. Lügen ist ein Spiel der Täuschung gegenüber einem unwissenden anderen, kann aber zuweilen auch als Klammer der Gesellschaft dienen. Juvenal berichtet:

„Was soll ich in Rom tun? Lügen kann ich nicht!“⁵⁸

Das Forum oder die Agora ist in der Antike jener Ort, an dem dieses Spiel der negativen Informationsverarbeitung ihren Höhepunkt erreicht. Sie sind Orte der Vergesellschaftung⁵⁹, welche eine Einheit von Wirtschaft, Religion und Politik ermöglichen. „Um zu wissen, was die Bürger wollen, hat man sich nie ein anderes Mittel vorgestellt, als sie direkt zu fragen und ihre Antwort zu hören. Repräsentation kennt man nicht. Deshalb gibt es die elementare Notwendigkeit, die Bürger in einer Versammlung, die nicht wie die heutigen Wahltage, eine flüchtige Abstraktion ist, sondern eine sehr konkrete und sehr prosaische Realität: die Zusammenkunft der dazu Berechtigten auf einem genau bestimmten

⁵⁶Gaius Sallustius Crispus, *86 v. Chr. †34 v. Chr., römischer Geschichtsschreiber.

⁵⁷*Sed urbana plebes, ea vero praeceps erat de multis causis. Primum omnium qui ubique probro atque petulantia maxime praestabant, item alii per dedecora patrimonii amissis, postremo omnes quos flagitium aut facinus domo expulerat, in Romam sicut in sentinam confluxerant*, vgl. [Ado82] S. 132.

⁵⁸[Iuv00] 3. Satire, Vers 37.

⁵⁹Max Weber bezeichnet mit diesem Begriff eine soziale Beziehung, in der das Handeln zum rationalen Interessenausgleich führt. Gegenübergestellt ist die ‚Vergemeinschaftung‘, die soziale Beziehungen zum Zweck des Zusammengehörigkeitsgefühl versteht.

Platz. Im Prinzip geht jeder hin, hört jeder zu, spricht jeder“ ([Nic91] S. 44). Ziel dieser öffentlichen Kommunikationsräume ist ein Ausgleich zwischen Elite und Masse. Die Rede erzeugt dabei die Fiktion eines von beiden Seiten akzeptierten Kommunikationsmodells. „So präsentiert sich der reiche Redner als einfacher Mann, der sich für seine mangelnde Redefähigkeit entschuldigen muss, obwohl beide Seiten wussten, dass dies nicht ehrlich gemeint war. Ein anderes Mal attackiert ein Redner den Hochmut der Reichen, wohl wissend, dass er selbst aus ihrer Schicht stammt. Oder man versichert den Reichtum durch harte Arbeit erworben zu haben, und stöhnt unter den Lasten der Leiturgen⁶⁰, die man aber gerne für das Volk zu leisten bereit ist. Umgekehrt konnte sich aber auch ein Redner als Aristokrat präsentieren und Richter oder Publikum wie seinesgleichen, wie reiche und gebildete Adlige, behandeln. Es bildete sich so ein durch Symbole und stereotype Zeichen geprägter Diskurs, der es dem Richter erlaubte, sich in einem halbfictionalen Rahmen auf eine Stufe mit dem Adel zu stellen“ ([Sch03e] S. 42). Ganz offensichtlich gehört das Spiel, hier als bewusste Farce, zum politischen Alltag der Antike dazu. Die Funktion liegt darin begründet, den sozialen Frieden durch Abbau gesellschaftlicher und ideologischer Barrieren zu sichern. So übernimmt das Spiel der Worte, den Abbau von Spannungen analog zur Theorie der Spielkategorie *relaxatio*. Selbstverständlich bekommt auch der Redner von seinem Spiel etwas zurück. Alle Augen und Ohren der *pnux*⁶¹ ruhen auf ihm und zollen ihm Beifall, wenn er die Argumente eines Konkurrenten widerlegt. So eignet sich der Redner eine weitere Spielform an, die der *intrinsischen Motivation*, dem Spiel um die persönliche innere Befriedigung. Letztlich pendelt sich im politischen Alltagshandeln, im Spiel um Redner und Zuhörer, ein „Gleichgewicht zwischen adliger Zurschaustellung und demokratischer Kontrolle ein, das die Eingliederung aristokratischer Ideale in die Ideologie der Demokratie ermöglicht“ ([Sch03e] S. 43). Jeder lügt dem anderen etwas vor, macht sich wichtig und festigt seinen Beliebtheitsgrad beim Volk durch die eigene Erniedrigung. Das Resultat: Die gesamte Bürgerschaft solidarisiert sich untereinander und preist die eigene Stadt als die Erste unter den Poleis Griechenlands an. „Es wundert so nicht, dass Dialektik und Rhetorik zu den weitverbreitetsten Lehrgegenständen in Athen gehörten. Mit ihrer Hilfe hoffte man in der Volksversammlung auf Gegenargumente schneller reagieren zu können und der eigenen Sache mit größter Effizienz zum Erfolg zu verhelfen“ ([Sch03e] S. 48). Die Rhetorik wird damit zu einer Reiz-Reaktionsverbindung in dem Maße, dass die Haltung des Redners entsprechende Haltungen der Zuhörer provoziert. Reiz-Reaktionsverbindungen sind typische Merkmale des Spiels (vgl. [Mea97] S. 114). Man manipuliert mittels Furcht und Schrecken die Zuhörer, die Worte erhitzen die Zuschauer bis zur Verwirrung. Perikles⁶² nutzt seine hervorragende Redekunst um die Bevölkerung auf einen Krieg mit Sparta einzustimmen — die Rhetorik als Vorläufer moderner Propaganda. Dabei dient ihm der Krieg als Ablenkungsmanöver von innenpolitischen Spannungen⁶³ und das geschickte Spiel mit den Worten ermöglicht der einst Politik abgeneigten Masse das Gefühl persönlicher Wertschätzung. Die Rhetorik wird zum „Sprechrohr des eigentlichen Gemeinschaftsgefühls“ ([Sch00a] S. 125). So spielt sein Ego mit dem Leben seiner Landsleute Roulette, in der Hoffnung auf einen militärischen

⁶⁰Werke für das Volk. Verpflichtung reicher Bürger Gemeinschaftsprojekte zu finanzieren.

⁶¹Künstlicher Hügel in Athen und Rednerbühne im Freien.

⁶²Herrscher in der Glanzzeit Athens, 495 v. Chr. – 429 v. Chr.. Umfangreiche demokratische Neuerungen. Handel und Gewerbe erreichen die höchste Blüte, Kunst und Wissenschaft nehmen unter seiner Führung einen rasanten Aufschwung.

⁶³Die Opposition versucht seinen engsten Vertrautenkreis durch gerichtliche Anklagen zu unterminieren und damit die Stellung Perikles zu schwächen.

Sieg und außenpolitischen Erfolg. Verlieren kann er dabei nicht, denn selbst eine Niederlage ermöglicht Perikles gestärkt aus dieser Situation hervorzugehen. „Denn: eine durch die besondere Kriegsstrategie herbeigeführte Verschlechterung der Lage wäre für Perikles geradezu die Voraussetzung gewesen, um das Volk aus der Niedergeschlagenheit wieder aufzurichten und sich selbst zum Retter aufschwingen zu können“ ([Sch03e] S. 87) — das Spiel eines Einzelnen mit seinem ganzen Volk.

Neben der Volksversammlung kommt der realen Theaterbühne die wesentliche gemeinschaftsbildende Funktion zu. Durch die Tragödie wird den Athenern die Instabilität menschlicher Ordnung bewusst vor Augen geführt in der Hoffnung, sie sensibel für alle Gefahren die ihrer Polis durch Hochmut oder die Unfähigkeit zum Kompromiss erwachsen können, zu machen. Das Spiel des Theaters bereitet das Spiel des Alltags vor, das Spiel auf der Bühne ist identisch mit dem Spiel im wirklichen Leben und seinen Gegensätzen wie Mann und Frau, Oikos und Polis, Freiheit und Knechtschaft, Intelligenz und Machtgier. „Dieses politische Aktualisierungspotential der Tragödie half den Athenern, die unvergleichbare Entwicklung ihrer Stadt in einem feierlichen Ambiente zu verarbeiten; Tragödien waren ein solidarisiertes Großereignis der Polisgemeinschaft, das schichtenspezifische Spannungen abbauen und auf einen erregenden Fixpunkt zentrieren konnte“ ([Sch03e] S. 57). So dient das Theater und die Rhetorik dazu, die Massen kollektiv in gewünschte Bahnen zu lenken und zu beeinflussen.

Schon in ihrer Grundidee heraus benötigt die Stadt eine Ablenkung für die Menschen. Der Mensch ist nicht gemacht für das dichte Zusammenleben auf engstem Raum und reagiert auf diese Einengung seines Lebensspielraumes affektiv durch Gewalt. Der Mensch wird des Menschen Feind. „Nicht der Vorrat an Nahrung und Wasser, sondern der Raum allein ist der maßgebende Faktor für ein Gedeihen jeder Art“ ([Kna93] S. 38). Mit zunehmendem Bevölkerungsdruck ändert sich die geltende Moral und der kulturelle Abstieg beginnt. Ein Beispiel aus der Biologie soll dies veranschaulichen. „Setzen wir ein Mäusepaar in einen schön eingerichteten Käfig mit besten Umweltbedingungen, genug Wasser, ausreichendem, vorzüglichem Futter und einer angenehmen Temperatur, so wird sich dieses Mäusepaar kräftig vermehren und bald ist aus dem genügend Platz bietenden Käfig ein hoffnungslos überfüllter geworden. Trotz der weiterhin reichlich angebotenen Nahrungsmittel und bester Lebensbedingungen wächst die Mäusepopulation plötzlich langsamer und wird schließlich rückläufig. Die Tiere werden nervöser, die Männchen vielfach impotent, die Weibchen neigen zur Unfruchtbarkeit, zu Fehl- und Frühgeburten, die Zahl der Missgeburten steigt, die Aggressivität gegeneinander nimmt zu. Es kommt zu dauernden Beißereien und einer wachsenden Zahl toter Tiere. Schließlich leben die Mäuse allein infolge der Enge in einer derartigen Überreizung und Aufregung, ja einem nervösen Erschöpfungszustand, dass viele schon bei der geringsten Anstrengung, wie dem Versuch einer Kopulation, tot umfallen. In dieser Situation verweigern zahlreiche Weibchen die Kopulation. Diejenigen, die aber noch Junge zur Welt bringen, kümmern sich nicht mehr um diese, so dass eine große Zahl von Neugeborenen an der Vernachlässigung eingeht“ ([Kna93] S. 62). Dieser Effekt ist auch in der Stadt zu beobachten: In den seltensten Fällen ist eine Vergrößerung des Stadtraums möglich, so dass ein Schmiermittel wie Essen und Trinken, Theater und intensive Ablenkung erforderlich wird. Dieses Schmiermittel ist das Spiel. Das bewusste Spiel der Ablenkung und das unbewusste Spiel des gesellschaftlichen Miteinanders sorgt dafür, dass sich die Individuen nicht gegenseitig zerfleischen und der Ernst vieler Situationen nicht überwiegt. Denn die Stadt bringt

erstmalig in der Geschichte der Menschheit etwas Neues: Wohlstand. Auf diesen Wohlstand und Überfluss, verbunden mit einer räumlichen Enge ist der antike Mensch noch nicht vorbereitet. Gäbe es das Spiel nicht, bestünde die Gefahr eines *circulus perniciosus*, eines verderblichen Kreislaufes, der sich immer weiter hochschaukelt. So liefert das Spiel eben jene Affektregulierung, wie sie Runkel in seiner Soziologie des Spiels (vgl. [Run86]) beschreibt. Denn erst mit einer Verzögerung wird die überschießende Vermehrung durch Ehescheidungen und Selbstverwirklichung gebremst⁶⁴. Die Hauptaufgabe des Spiels in der antiken Stadt ist somit, die Zusammenarbeit, das Spiel der Kategorie *collaboratio*, und den Spannungsabbau, das Spiel aus der Kategorie *relaxatio*, zu gewährleisten. Dies gelingt in den allermeisten Fällen nur dadurch, dass man die Menschen voneinander segregiert. So sieht Hippodamos⁶⁵ einen engen Zusammenhang zwischen sozialer Schichtung und Bodennutzung bzw. Eigentumsverhältnissen gegeben. Piräus⁶⁶, wird entsprechend seiner Theorie schachbrettartig in verschiedene funktional getrennte Stadtviertel eingeteilt und die Bevölkerung damit separiert. „Stets erweist der hippodamische Plan seine Flexibilität und seine Eignung für die urbanistischen Erfordernisse der klassischen griechischen Stadt. Mit seiner klaren funktionalen Gliederung und seinem die Verkehrszirkulation begünstigenden Straßennetz besaß er demokratischen Charakter in dem Sinne, dass der den Bedürfnissen der verschiedenen Bevölkerungsgruppen und des öffentlichen Lebens der Stadt in ganz anderer Weise Rechnung trug als der nur die Grundbesitzverhältnisse und die klare Scheidung öffentlichen und privaten Besitzes regelnde Plan der archaischen Kolonisationsstädte. Erst jetzt hat die im 7./6. Jahrhundert vor Christi Geburt einsetzende Urbanisierung Entsprechung in einer urbanistischen Theorie und Praxis gefunden, welche nicht mehr nur die Konzeption der Polis als Gemeinschaft grundbesitzender Bürger einfach auf das städtische Zentrum übertrug, sondern auch dessen spezifische Sozialstruktur, verkehrstechnische Probleme und kommerzielle Bedeutung in Betracht zog“ ([Kol84] S. 120). Jede Bevölkerungsschicht ist fortan gezwungen ein Spiel der Unterscheidung und Absonderung durch verstärkte innere Zusammenarbeit der eigenen Gruppe zu spielen, um zumindest als kleine Gemeinschaft sich im städtischen Wirkungsgefüge behaupten zu können. Handlungsweisen, z.B. unterschiedliche Essensmanieren, entstehen, die als Geheimcode den anderen Gruppen der Stadt signalisieren sollen, dass sie unerwünscht und unterlegen sind. Selbst im Amphitheater setzt sich diese Trennung der Bevölkerung, zumeist nach ihrem sozialen Status durch. So zeigt sich das Spiel in denjenigen Gebieten als hilfreich, wo komplexe Alltagssituationen ein variables Handeln verlangen.

4.2.2 Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels

Wirtschaften bedeutet in der Antike nicht jenes kalte, rationale und vernunftmäßige Ausüben des Geldverdienens wie es spätestens seit der Industrialisierung in den meisten Teilen der Welt verstanden wird. Die Antike kennt keinen zentralen Begriff der Ökonomie. Wirtschaften heißt selbst handeln. Es gibt keine ökonomischen Zyklen, keine Städte deren Aufstieg der Errichtung einer Manufaktur zugeschrieben werden kann. Die Wirtschaft ist ein weites Experimentierfeld für wenige Mutige, Untersuchungsgegenstand der

⁶⁴Tatsächlich zeigte das antike Rom einen starken Rückgang der Kinderzahl, so dass Kaiser Augustus Kindergeld und Zwangssteuern für Kinderlose einführte.

⁶⁵Hippodamos von Milet, Stadtbaumeister, 475 v. Chr. – 400 v. Chr..

⁶⁶Athens Hafen, durch die ‚Langen Mauern‘ mit der Stadt verbunden.

Philosophie und wird als gesellschaftliches Phänomen angesehen. Gelderwerb, Statistiken und materieller Zugewinn stehen nicht an erster Stelle, die Auswirkungen auf die Gesellschaft sind von Relevanz. „Das spezifische Herstellen (*téchne*), die Deckung des Bedarfs (*chreía*) und der Austausch über Geld (*nómisma*), der Markt (*ágora*), der private und städtische Haushalt (*oikos*), die Besitzakkumulation, die Lebensmittelversorgung und die Luxuswaren: alle diese wirtschaftlichen Faktoren erforderten nicht allein das zielgerichtete Handeln der damaligen Menschen, sondern wurden auch durchdacht und reflektiert, freilich nicht im Sinne einer konkreten Wissenschaftstheorie, sondern in der Regel als politische, philosophische und ethnische Phänomene“ ([Klo92] S. 3). So fehlt dem wirtschaftlichen Handeln der heutige Ernst und gestaltet sich als etwas, was im Prinzip offen und unberechenbar ist. Der Charakter der Menschen steht dem Leistungsgedanken weitestgehend entgegen. Er ist vor allem sorglos, vergnügungssüchtig und lustbetont. Diese Einstellung überträgt sich auch auf die Wirtschaft. Es entsteht eine Dichotomie von Spiel und Leistung. Ein ‚point of no return‘⁶⁷, wie in modernen Ökonomien, ist unbekannt. Konzerne fehlen, wenn die Arbeit keine Freude mehr bereitet, sucht sich der antike Mensch eine andere Beschäftigung. Die Händler lachen bei ihrer Tätigkeit, wie bei ihrem Müßiggang. Vieles ist noch neu und muss erst erlernt werden, was dazu führt, dass die meisten Wirtschaftssubjekte erst in ihre Rolle hineinschlüpfen müssen. So ist zunächst eine weitgehende Identität von Produzenten und Konsumenten gegeben, eine Wirtschaftspolitik gibt es nicht, stattdessen regiert Desinteresse und provisorische Maßnahmen, die unmittelbar der Befriedigung materieller Bedürfnisse oder der Aufrechterhaltung der politischen Ordnung dienen. Die Wirtschaft in der Antike ist ein Spiel mit offenem Ausgang. Erst allmählich wird die naturale Tauschwirtschaft durch eine Geldwirtschaft ersetzt. Das Geld dient vor allem als Nachrichten- und Massenkommunikationsmittel (vgl. [Klo92] S. 62ff) dahingehend, dass die Prägung einer Münze die Geschichte einer Stadt in entfernteste Winkel der damaligen Welt befördert. So ist natürlich der Herrscher bemüht sein Konterfei auf das Geld zu bringen, um mit dem Spiel seines Egos, seinen Bekanntheitsgrad zu steigern. Denn im Gegensatz zur Moderne werden antike Münzen, bzw. der Wert der Münze, vom Bild, nicht von der Aufschrift oder der Zahl bestimmt, folglich erscheint Caesars Portrait als erstes auf den neuen Münzen Roms. Antike Münzen haben zwar nicht die Regelmäßigkeit moderner Münzen, doch sind sie lebendiger und weit weniger stereotyp; diese lebendige Schönheit vieler antiker Münzbilder ist bis heute unübertroffen. So ist auch durch die Kaiserportraits auf den römischen Münzen der Nachwelt eine Serie aller Kaiserbildnisse erhalten geblieben. Geld und Wirtschaft sind somit noch sehr stark beeinflusst vom Spiel ihrer Nutznießer. Die praktische neue Verrechnungseinheit ermöglicht durch ihre Stückelung eine exakte Begleichung der gekauften Ware, so dass das Spiel des Feilschens geringer wird, der Tauschhandel mit seinem Grundprinzip von Täuschung wird zunehmend bedeutungslos. Der Händler tritt neben Hersteller und Verkäufer. Waren und Getreide kommen aus ferne Regionen in die Stadt, die Priesterherrschaft verliert ihren Machteinfluss der Vorratshaltung, die neuen Herren sind Kaufleute, die fast jede gewünschte Ware besorgen. Weizen, Wein, Öl und Sklaven sind die am meisten nachgefragten Güter. Das System persönlicher Abhängigkeiten wird abgelöst, die Geldwirtschaft führt zur Demokratie (vgl. [Mer92] S. 22ff). Dennoch bleibt der Mensch fortwährend bestrebt andere Menschen auszunutzen und zu

⁶⁷Mit diesem Begriff wird derjenige Punkt in den Wirtschaftswissenschaften bezeichnet, welcher signalisiert, dass das investierte Kapital nicht mehr ohne Verluste abgezogen werden kann. Das Unternehmen muss fortan Gewinne machen.

dominieren: Zinsen und Zinseszinsen zeugen davon. Das Spiel um Macht und Ohnmacht geht unvermindert weiter.

Investitionen sind so gut wie unbekannt. In einem sozioökonomischen System, welches ganz auf Imperialismus und Sklaverei setzt, ist Fortschritt nicht möglich. Gewonnenes Kapital wird nicht reinvestiert, sondern in den Handel oder Grund und Boden gesteckt. Die gewerbliche Produktion wird nicht bedacht und gilt ohnehin als unehrenhafte Form des Wirtschaftens. Jenes Laissez-Faire führt dazu, dass tüchtige Handwerker und unternehmensfreudige Händler keine großen Gewinnzuwächse verzeichnen und so aus den städtischen Zentren in die Provinz streben. Es existiert ein Antriebsreichtum zu erwerben, aber kein Antriebsreichtum zu erschaffen. Jene Strategie der Reichen wird zu einem Spiel mit dem Ziel größtmöglichen Gewinn zu erlangen, um das eigene Luxusleben zu finanzieren. Darlehen dienen daher vor allem der Konsumtion und nicht der Produktion. „In den Händen dieser lokalen Oberschicht . . . lag das politische Geschick der Städte; an der Bereitschaft und dem finanziellen Vermögen dieser ‚bourgeoisie municipale‘ hing das Wohlergehen der Stadt“ ([Klo92] S. 200). Entscheidungsträger sind, wie so oft in der Geschichte der Menschheit, einige wenige, die durch ein Spiel die Masse in gewünschte Bahnen zu lenken vermögen. So fließt das Hauptkontingent der Gelder in den Machtapparat, der die innere und äußere Sicherheit und damit die Existenz der Herrschaft garantiert, in das Militär und die Bürokratie. Für Hofhaltung, Bauten und Feste werden ebenfalls enorme Summen benötigt, denn die kaiserliche Macht bedarf der Außendarstellung. „Glanz, Luxus und Aufwand machten den Prinzipat ansehnlich und dienten der Herrschaftslegitimation“ ([Klo92] S. 235). Für das Volk bleiben kleinere Geldgeschenke und vor allem die Spiele — die Gladiatorenkämpfe. So findet der Mächtigen Ausdruck, als Metapher des Spiels, in den Arenen statt. Im Grunde vollziehen die Bürger nichts anderes als der Tyrann, wenn sie in der Arena, als Publikum, ihre lautstarke Macht gegenüber eines Gladiators und dessen Leben ausspielen.

Platon sieht in der Mäßigkeit eine der wesentlichen Tugenden des Staatsbürgers. Nur durch Zurückhaltung und Fügung können Menschen auf engem Raum zusammenleben. Dabei soll jeder jene Tätigkeit übernehmen, die seiner Veranlagung am ehesten entspricht. Der Staat wird als eine Ständegesellschaft beschrieben und auch so praktiziert, was dazu führt, dass Innovationen als Nebenprodukt von Leistungsbereitschaft in der Antike kaum eine Rolle spielen.

„Ihr alle, die ihr in der Stadt lebt, seid nun also Brüder . . . doch als der Gott euch formte, hat er denen, die zum Regieren fähig sind, bei ihrer Erschaffung Gold beigemischt, und das macht sie besonders wertvoll, allen Gehilfen aber Silber und den Bauern und sonstigen Handarbeitern Eisen und Erze. Weil ihr nun alle miteinander verwandt seid, werdet ihr in der Regel Kinder zeugen, die euch selbst ähnlich sind, doch kommt es auch vor, dass aus Gold ein silberner Nachkomme oder aus Silber ein goldener hervorgeht und so wechselweise aus allen übrigen Metallen. Den Regenten gebietet nun der Gott zuerst und vor allem, über nichts anderes so gut zu wachen wie über ihre Kinder und sorgfältig darauf zu achten, was für eines von diesen Metallen ihren Seelen beigemischt ist. Und wenn einer von ihren Nachkommen Erz oder Eisen in sich hat, dann sollen sie keinerlei Bedauern mit ihm haben, sondern ihm den Stand zuweisen, den er seiner Natur nach verdient, und ihn zu den Handwerkern oder Bauern verstoßen; wächst aber umgekehrt unter diesen einer auf,

der Gold oder Silber aufweist, dann sollen sie ihn ehren und in den Stand der Wächter oder in den der Gehilfen emporheben . . .“⁶⁸

Jedem ist seine Rolle zugewiesen, die er im Theater des staatsbürgerlichen Lebens spielen wird. So entsteht eine zwanghafte Arbeitsteilung, der niemand entkommen kann. Die Menschen sind durch ihre festgelegte Rolle darauf angewiesen innerhalb ihres Standes zusammen mit den anderen, das Spiel um Ansehen, Respekt und Toleranz optimal zu spielen, da eine Ausweichmöglichkeit nicht besteht. Es ist somit wichtig möglichst gut mit dem Nachbarn gleichen Standes sich zu vertragen, vor allem indem man sich dabei verstellt, nur um die eigene Existenz möglichst angenehm gestalten zu können. Hier wird die Grundlage für das zwischenmenschliche Rollenspiel, die Kategorie *simulatio*, gelegt.

„Dass ein solcher Staat nicht notwendigerweise einer ist, sondern zwei: den einen bilden die Armen, den anderen die Reichen, welche beide sich immer gegenseitig auflauernd, zusammenwohnen.“⁶⁹

Wie wichtig in diesem Milieu der Anspannung und Täuschung die Zusammenarbeit ist, zeigt das Beispiel der Handwerker. Handwerker gelten als Störenfriede, als Angehörige des niederen Standes, machen sie doch Lärm und Dreck und sind immer bestrebt sich im Herzen der Siedlung niederzulassen, dort wo es am wahrscheinlichsten ist im dichten Gedränge Kundschaft zu finden. So bleiben Anfeindungen nicht aus und die Handwerker sind gezwungen ihrerseits sich innerhalb der städtischen Gemeinschaft zu verbünden. „Als einzelne sind sie nichts, in der großen Gruppe werden sie stark. Wenn sie sich miteinander verbünden, sind sie imstande, in der Gesellschaft eine Rolle zu spielen, von der sie angesichts der Niedrigkeit ihres Standes ansonsten nicht einmal geträumt hätten. Dabei haben sie zunächst einmal die Neigung sich topographisch entsprechend ihren Gemeinsamkeiten zu ordnen, d.h. nach Berufsgruppen“ ([Mor91] S. 272). Die Handwerker grenzen sich ab. Eigene Uniformen entstehen, die Gemeinschaft spielt mit ihrem Stolz durch den Aufbau einer besseren Gegenwelt in der man sich wohl fühlt und eine eigene Prachtentfaltung und soziale Behauptung erzeugen kann. So dient das Spiel der Abgrenzung von anderen der inneren Festigung der Gemeinschaft und wird der Grundkategorie der *collaboratio* zugeordnet. Die beginnende Arbeitsteilung führt zu einer inneren Ausdifferenzierung der Gesellschaft und schreitet umso mehr fort, „als es mehr Menschen gibt, die einander irgendwie nahestehen, um aufeinander wirken zu können. Wenn wir übereinkommen diese Annäherung und diesen aktiven Verkehr, der daraus entsteht, dynamische oder moralische Dichte zu nennen, dann können wir sagen, dass der Fortschritt der Arbeitsteilung in direkter Beziehung zur moralischen oder dynamischen Dichte der Gesellschaft steht. Aber diese moralische Annäherung kann ihre Wirkung nur haben, wenn der wirkliche Abstand zwischen den Individuen immer geringer geworden ist, auf welche Art das auch geschehen mag. Die moralische Dichte kann also nicht stärker werden, ohne dass die materielle Dichte zur selben Zeit größer wird, und diese dient dazu, um jene zu messen. Es ist im übrigen unnötig zu unterstellen, welche von beiden die andere ausgelöst hat. Es genügt die Feststellung, dass sie untrennbar sind“ ([Dur77] S. 297). Das alltägliche Rollenspiel mit seinesgleichen erscheint auch deshalb von äußerster Wichtigkeit, da die antike Stadt im Grunde nur eine Konsumentenstadt darstellt, mit einer großen Anzahl von der Arbeit freigestellten Menschen, die auf den Märkten genügend Zeit zum Tratsch und Ritual

⁶⁸Platon: Der Staat, Buch III, S.191 vgl. [Mü93] S. 131.

⁶⁹Platon: Politeia, Buch VIII, 552d, vgl. [Ado82] S. 59.

besitzen. Nach Werner Sombart lässt sich ohnehin erst dann von einer Stadt sprechen, wenn das Gemeinwesen für seinen Unterhalt auf die Erzeugnisse fremder landwirtschaftlicher Arbeit angewiesen ist (vgl.[Som87] S. 128). So sind auch die ‚*primären Städtebildner*‘ (vgl.[Som87]) Subjekte, die vom argrarischen Mehrprodukt profitieren (Ärzte, Kaufmann, König). Das gemeine Volk ist lediglich ‚*Städtefüller*‘ (vgl.[Som87]) und kann nicht aus eigener Kraft die landwirtschaftlichen Mehrprodukte nutzen, sondern ist auf die ‚*primären Städtebildner*‘ angewiesen. Zuckerbrot und Peitsche, das bekannte Spiel von Untergebenen und Obrigkeit zeigt sich hier ein weiteres Mal. So verursacht das Spiel mit dem Hunger die Legitimation der *autoritativen Ressourcen*, welche als einzige den Anspruch verbürgen die Massen zu ernähren. Denn: „Die antike Gesellschaft ist aus einer Entwicklung hervorgegangen, die einerseits die traditionellen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Verhältnisse aufgesprengt hat, die andererseits aber keine kapitalistische Realität hervorgebracht hat. Sie ist Paradigma einer nicht-kapitalistischen Transformation traditionaler Verhältnisse“ ([Ber83] S. 169). Diese Konstellation der Nichtbekennung zum Kapitalismus führt dazu, dass jeglicher Handel als verwerflich abgestempelt wird. Man möchte die Waren für den Konsum zwar nicht mehr missen, aber den Händler zu bezahlen sieht man nicht ein. So gilt der Händler als Handlanger des Teufels, der fortdauernd versucht die Ware zu verteuern und die Bürger zu hintergehen, ohne dabei den Wert des betreffenden Gegenstandes durch zusätzliche Arbeit zu veredeln. Die antiken Philosophen sind sich ebenfalls einig: Beim Kauf einer Ware darf keine der beiden Seiten einen Wissensvorsprung vor der anderen haben. Weiß eine Partei schon vor dem Kauf, dass sie einen übermäßigen Gewinn erzielt, so lädt der Betreffende eine moralische Schuld auf sich. Auch die äußerlichen Unterschiede in der Sprache, Sitte und evtl. seiner Hautfarbe unterstützt die Annahme er sei hinterlistig und heimtückisch, da fremd. So sind Habgier, Betrug, Lügen, Assoziationen, die man mit dem Kaufmann verbindet. Schon allein die sprachliche Ableitung des Wortes Lüge ist sinnfällig: *lovu* aus dem altslavischen bedeutet Beute und *lucrum* aus dem lateinischen bedeutet Gewinn. Ganz unschuldig ist der Kaufmann an diesen Vorurteilen nicht. Durch sein Gespür, das er im täglichen Rollenspiel, die *simulatio*, mit seinen Kunden erwirbt, ist es ihm möglich Dinge vorauszusehen, Lageveränderungen zu bemerken, eben rechtzeitig vor allen anderen zu wissen, ob bestimmte Waren im Überfluss vorhanden oder rar sein werden. Diese Fähigkeit erlangt der Kaufmann durch das Spiel des Aushorchens oder Schmeichelns gegenüber seinen Kunden und Lieferanten. Die Arbeit des Kaufmanns ist hiernach durch das Spiel entstanden und damit wird Arbeit selbst zu einer gegenüber dem Spiel sekundäre, abgeleitete Tätigkeit. So ist alles in Bewegung geraten, die vormals statische Welt der Dörfer und Kleinbauern weicht einem Gebilde ungeheurer Flexibilität. Schon die Grundstruktur der Stadt zeigt Merkmale, die auch in der klassischen Spieltheorie Beobachtung finden. Jedes Spiel ist gekennzeichnet von einem *Aktivierungszirkel*, d.h. einem stetigen Wechsel von Spannung und Lösung sowie einer undifferenzierte Zielstruktur und unmittelbare Zeitperspektive (vgl. [Hec74] S. 169). Die Stadt wird „Fokus der Umwandlung einer primären landwirtschaftlichen Produktion in Güter und Leistungen zweiten Grades und der Ort deren Redistribution“ ([Her83] S. 21). Dadurch, dass sich die Stadt also fortwährend in einer Metamorphose befindet, kann man das Gesamtgebilde durchaus mit einem Spiel gleichsetzen, dessen Ende völlig offen und der Weg dorthin nicht vorhersehbar ist.

Die Wirtschaft der Antike beruht im wesentlichen auf der Ausbeutung von Sklaven und der landwirtschaftlichen Tätigkeit von Großgrundbesitzern. Die Mittelschicht ist, je nach

politischer Situation, bereit ebenfalls durch kleine Handwerkstätigkeiten zum Erhalt der Städte und deren Ordnung beizutragen. Dabei ist es von außerordentlicher Bedeutung, dass das urbane Gemeinwesen demokratisch legitimiert ist, denn Demokratie fördert Eigeninteresse und Leistungsbereitschaft. In einer Tyrannei oder Timokratie haben die Bürger das Gefühl jede Tätigkeit vermehre nur den Reichtum der Herrschenden, so dass sie dem Spiel der kollektiven Arbeitsverweigerung anheimfallen. So ist auch der Handel bzw. Nicht-Handel der wesentliche Unterschied zwischen Athen und Sparta, denn nur in einer demokratischen Stadt, wo jeder sich nach seinen Kräften einbringen kann und keine Angst vor Fehlern und Verfolgungen herrscht, kann das Wirtschaftsleben blühen. Herodot⁷⁰ berichtet⁷¹:

„Dies zeigt nun, dass sie, so lange sie beherrscht wurden, absichtlich nichts leisteten, weil sie glaubten, dies nur für ihren Herrscher tun zu müssen; doch nach ihrer Befreiung war ein jeder im eigenen Interesse bereit, selbst etwas zu unternehmen.“

Sparta unterdrückt Kontakte nach außen, weil es Angst hat von fremden Ansichten beeinflusst zu werden. So sind die Produkte nicht wettbewerbsfähig, da neue Ideen nicht Einzug erhalten und die Menschen nicht gelernt haben ihren Gedanken freien Lauf zu lassen, kreativ zu sein, also zu spielen. Der Handel ist mit anderen Städten nur marginal. Auch in Sparta spielt das schlechte Ansehen des Handwerkers zusätzlich eine Rolle, dass die Wirtschaft nicht wächst. Xenophon⁷² spricht⁷³:

„Wenn der Feind ein Land angreift, möge man die Bauern und die Handwerker in zwei Gruppen teilen und sie jeweils fragen, ob sie das Land verteidigen oder die Felder verlassen wollen, um auf den Wällen Wache zu halten. Wir nehmen an, dass in diesem Falle die, die die Erde bearbeiten, sich für die Verteidigung entscheiden würden, die Handwerker dafür, nicht zu kämpfen und ruhig zu bleiben, ohne Mühen und Gefahr, wie es ihrer Erziehung entspricht.“

Die potentielle Arbeitsverweigerung des Handwerkers, als einen Spielzug um sich eine bessere Position zu erkämpfen, durch Herausforderung der Herrschenden und des ganzen Volkes. Handwerker kann man deshalb nicht trauen, sie betreiben ein unberechenbares Spiel.

Somit lässt sich sagen, dass mit dem Beginn der Antike durch das Aufkommen von Handel und Handwerk ein Prozess der „sozialen Kraftprobe“ ([Cla78] S. 103) zwischen Produzent und Konsument, Angebot und Nachfrage eintritt und damit gesellschaftliche Lernprozesse ausgelöst werden, die bis dato unbekannt sind. Produzenten und Konsumenten beginnen miteinander zu spielen. Jeder versucht durch Tricks und Manipulationen eine für ihn günstige Bedürfnissbefriedigung zu erreichen. Das vollständig ausgebildete Viereck des urbanen Spiels, bestehend aus den Kategorien *simulatio*, *expectatio*, *motivatio* und *ego* tritt auf.

⁷⁰Vater der Geschichtsschreibung, 484 v. Chr. – 425 v. Chr..

⁷¹Herodot, unbekannt Quelle, vgl. [Mü93] S. 51.

⁷²Xenophon, *430 v. Chr. †354 v. Chr., Schüler Sokrates, starke Hinneigung zu Sparta, aus Athen verbannt.

⁷³vgl. [VN93] S. 100.

4.2.3 Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels

Ohne das umgebende Land ist die antike Stadt als reine Konsumentenstadt nicht überlebensfähig. So umfasst die Stadt in der klassischen Antike sowohl die *chora*, das agrarische Hinterland, sowie das städtische Zentrum, welches dringend auf Landwirtschaft angewiesen ist und sich „als Atoll in einem Ozean ländlicher Primitivität“ ([Boo96] S. 110) sehr unsicher fühlt, zumal das neue Phänomen Stadt von vielen als „Wundherd moralischer Verderbtheit“ sowie „männlicher Vergewaltiger einer fürsorglichen Mutter Erde und ihrer braven Kinder“ ([Boo96] S. 5) angesehen wird. Dennoch: „Den Städtern fiel es schwer, jene Menschen, welche die Mehrheit bildeten, die auf dem Land oder auf den Weiden oder in den Wäldern lebten und sich zu weit von dem entfernt hatten, was allgemein als zivilisiert galt, als ihresgleichen anzuerkennen. Die physischen Konnotationen des als *agrestis*, *rusticus* oder *montanus* bezeichneten Typus verweisen auf einen struppigen Mann mit schwarzen Zähnen, der nach Ziegen, Knoblauch und Suppe stinkt“ ([Gia91] S. 16). Fortan versteht sich die neue urbane Lebensform als vom Land abgehoben und überlegen. Neue Ämter entstehen, die nur in einer Stadt notwendig werden und dazu dienen, die Machtbasis gegenüber dem Umland weiter zu festigen. Das Spiel der Dominanz Urbanität gegen Ruralität beginnt, wobei der Aspekt des Spannungsaufbaus, die Spielkategorie *expectatio*, eine entscheidende Rolle einnimmt. „Der antike Stadt-Land Gegensatz stellt sich also letztlich dar, als der Gegensatz zwischen dem [wohlhabenden] städtischen Rentenbezieher und dem ungebildeten, [ärmlichen] ländlichen Produzenten“ ([Ber83] S. 221). Die Stadt der Rentner und Sklaven, das Land der Großgrundbesitzer — dieser Ruf bildet sich fast zeitgleich mit der aufkommenden Polarisierung von Stadt und Land, wie auch das Landleben nun erstmals im Kontrast zur städtischen Lebensweise literarisch formuliert wird. Handwerk und Handel wird dabei mit gewinnsüchtigem Egoismus, Demokratie mit Entartung gleichgesetzt, während das Landleben positiv mit physischer Tüchtigkeit und Tapferkeit konnotiert wird. „Die Sehnsucht des hellenistischen Großstädtlers nach grünen Wiesen, Bäumen und dem Plätschern eines Baches bezeichnet die Entdeckung der Natur durch den antiken Menschen; möglich war dies nur vor dem Hintergrund einer großstädtischen Zivilisation“ ([Kol84] S. 126). Ein Spiel mit Worten, welches seitdem das Verhältnis beider Räume zueinander begleitet und zum Ziele hat, die kulturellen Unterschiede aufrechtzuerhalten, indem der andere erniedrigt wird. So buhlen beide um Sympathie für die jeweilige Lebensweise und halten einen spielenden Wettbewerb im Gange.

Von überall her strömen die Menschen in das neue Gebilde Stadt um zu Staunen, Handel zu treiben und ein kleines Stück des Wohlstands für sich zu reservieren. Allein deshalb führt der Begriff Konsumentenstadt in die Irre. Ohne Handel und hochspezialisiertes Handwerk kann Reichtum nicht in städtische Bauten oder einen urbanen Lebensstil transferiert werden. Der primäre Sektor allein kann nicht die Erwerbsgrundlage einer Stadt sichern. Die Verarbeitung von Produkten bringt ein Vielfaches an Gewinnschöpfung gegenüber rein landwirtschaftlicher Tätigkeit. Alles deutet darauf hin, „dass im antiken Griechenland die Existenz einer Stadt weitgehende gewerbliche Arbeitsteilung und soziale Differenzierung voraussetzte, sowie einen Markt zum Austausch von Gütern zwischen der städtischen Bevölkerung und den Bewohnern des umliegenden Landes“ ([Kol84] S. 74). Nur mit einem größeren Landgebiet kann sich jene zentralörtliche Funktion entfalten, die eine Urbanisierung ermöglicht. Die Stadt wird zum Brennpunkt des Umlands und zu einem Ort, an dem sich Kunden und Verkäufer, Landbewohner und Städter, Regierende

und Regierte, Lehrer und Schüler begegnen. So liegt der Wert der antiken Stadt, für das Land, vor allem in ihrer Schutzfunktion sowie in administrativ-gerichtlichen und kulturellen Dienstleistungen. Selbstverständlich bleibt es nicht aus, dass die Verlockungen der Stadt einige Bauern dazu veranlassen ihr Glück fernab von ihrem Feld zu suchen. Hierzu ein Zeitzeuge:

„Die Bauern haben Sichel und Pflug den Rücken gekehrt und benutzen ihre Hände lieber dazu, im Theater oder im Zirkus zu applaudieren als zum Mähen oder für die Weinlese“⁷⁴

Das müßige Leben der Stadt lockt den jungen Menschen an, der sich aus seiner Erstarrung befreien und im alltäglichen Spiel des Rauschs, der Spannung, und des Rollentauschs, treiben lassen möchte. Hierbei bedeutsam werden die Spielkategorien *ebrietas*, *expectatio* und *simulatio*. Die Vielzahl von Handlungsalternativen machen süchtig, die Stadt fesselt die Menschen an sich, niemand möchte mehr in die alten Verhältnisse zurückkehren. Städte werden zu riesigen Containern, welche die aus dem Umland strömende Bevölkerung aufnehmen. Rom gleicht auf seinem Höhepunkt „einer Eiche, deren weit ausladende Äste den Wurm verbargen, der von innen her den Stamm auffraß“ ([Mum79] S. 267). Die Pax Romana bildet die Grundlage für ein auf Unterdrückung und Ausbeutung gegründetes Weltreich, Rom erscheint als Parasit und Schlund einer unersättlichen Stadt. So spricht man vom antiken Rom, wie übrigens auch von den heutigen Megastädten, von Parasitopolis und Patholopolis — die Stadt der Schmarotzer und Verbrecher. Dieser Ruf kommt nicht von Innen, sondern wird der Stadt von Außen aufoktroiert. Das Land wehrt sich und spielt mit der Stadt einen ungleichen Kampf um die Menschen. Es will die Davongelaufenen durch den Aufbau einer schlechten Imagekampagne zurückgewinnen. Die Popularität der Stadt soll durch ein negatives Spiel mit Worten gebrochen werden.

Wirtschaftlich kann die Stadt ohnehin nicht mit dem Land konkurrieren. Berechnungen zeigen, dass im 5. und 6. Jahrhundert nach Christus die landwirtschaftliche Produktion einen etwa 20-fach höheren Ertrag erzielt, als gewerbliche Tätigkeit und Handel (vgl. [Kol84] S. 240). Auch der Satz ‚Stadtluft macht frei‘ kann in der Antike nicht den Grund für die enorme Beliebtheit der Stadt darstellen. Die antike Stadt liegt auf einem ihr rechtlich grundsätzlich gleichgestellten, zusammenhängenden Territorium. Reiche Grundbesitzer leben sowohl in der Stadt wie auf dem Land und investieren ihr Geld in beide Bereiche. Die sozialen Kontakte zwischen Stadt und Land sind eng, Landbewohner dürfen die Thermen und sonstige urbane Annehmlichkeiten gleichberechtigt benutzen. Der Raum verliert seine Besonderheit, das Spiel der Stadt mit dem Umland findet daher im Kopf statt. Spielen ist somit grundsätzlich nicht an einen bestimmten Ort gebunden. „Sofern die Spielidee im engeren Sinne, das Verständnis der Szene, das Erfassen der Relationen diese Anschaulichkeit nicht fordern, erscheint der Raum nicht mehr als konstituierende Bedingung, sondern als ein Zusätzliches, Überflüssiges, als ästhetische Auffüllung“ ([Hei68] S. 245). Die Verehrung der Stadt liegt daher völlig allein in ihrer gesellschaftlichen Varianz verborgen, in der spannungsvollen Atmosphäre, die einem Spiel gleich die Menschen alltäglich aufs Neue fasziniert.

Germanien ist die eigentliche Herausforderung Roms. Neid ist den Barbaren unbekannt und so funktioniert auch das prahlerische Spiel der Stadt mit Verlockungen und Glanz

⁷⁴Marcus Terentius Varro: *Rerum rusticarum libri tres* III, II, Vorrede 4 vgl. [Kol91] S. 235.

nicht. Eben jenes Täuschungsmanöver, bislang bei allen eroberten Gebieten mit Erfolg angewandt, findet keine Angriffsmöglichkeit. Die Germanen geizen nicht mit „Spott und Verachtung für eine Lebensform, die Menschen hinter Mauern einsperrt und sie in Häuser pfercht, wo sie wie Vögel leben, die in Nestern in der Höhe hausen und die Erde, die sie ernährte verlassen hatte und sich stattdessen mehr auf die leblosen Mauern ihrer Häuser und Städte verliehen als auf sich selbst“ ([Dal00] S. 143). Die Lockungen, durch den Spannungsaufbau, das Spiel der *expectatio*, den Rausch, das Spiel der *ebrietas*, und die Selbstverwirklichung, das Spiel des *ego*, folglich alle unendlichen Möglichkeiten eines urbanen Gemeinwesens fruchten nicht. Die Germanen wissen selbst ihre Zeit zu vertreiben und leben ohnehin in einer Umwelt voller Exploration und Improvisation. Sie benötigen das Spiel der Stadt nicht.

Dorfbewohner sind Menschen unter Menschen, Stadtbewohner sind Spezialisten unter Spezialisten. In der Dorfgemeinschaft existieren gleichartige Ziele und Interessen, in der Stadt unterschiedliche Gruppen mit verschiedenartigen Zielen, so dass das Leben in der Stadt den Bürger zwingt in Konfliktsituationen einen konstruktiven Ausgleich zu suchen. Diesen Ausgleich erledigt das Spiel. Denn meist erfolgt gemeinsames Handeln nicht im Sinne einer Zusammenarbeit, sondern im Sinne des Konkurrenzdenkens. Als Beispiel soll folgendes Modell dienen: Zwei soziale Gruppen. Gruppe A der dominant Handelnde (z.B. die Stadt), Gruppe B der angepasste Partner (z.B. das Land). „Die Integration von B in die Kultur von A hat zur Folge, dass auch A sich verändert, in der Weise nämlich, dass A seine Bemühungen verstärkt, die kulturellen Unterschiede, die ihn von B entfernt haben, aufrechtzuerhalten“ ([GW98] S. 224). So unterliegt die Gesellschaft innerhalb der Stadt, wie auch die Stadt gegenüber dem Umland einer fortwährenden *Schismogenese*, einer permanenten Absatzbewegung und Differenzierung, kurz einer Rivalität. Das Viereck des urbanen Spiel findet seine volle Ausprägung im Wettbewerb, Motivation, Täuschung und der Selbstinszenierung.

Das Verhältnis der antiken Stadt mit ihrem Umland kann folglich als Abhängigkeitsverhältnis beschrieben werden. „Im wesentlichen beruht die Fähigkeit antiker Städte ... auf vier veränderlichen Größen: der Höhe der lokalen landwirtschaftlichen Produktion ..., dem eventuellen Vorhandensein besonderer Ressourcen ..., den unsichtbaren Exporten durch Handel und Tourismus ..., dem Einkommen aus Landbesitz und aus dem Reich, wie Pachten, Steuern und Geschenken von Klientelstaaten oder Unterworfenen“ ([Fin77] S. 167). Ein labiler Zustand, der die Stadt zwingt Kompromisse einzugehen. Noch fehlt die absolute Dominanz, jene folgt erst im Mittelalter. Erst dann scheidet das Land als Mitspieler aus und die Stadt geht als Gewinner hervor.

4.2.4 Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels

Wie stark die antike Gesellschaft durch das Spiel fortwährend beeinflusst wird, zeigt die Vorstellung der Religion. Götter und Helden werden geradezu spielerisch in ihren Handlungen dargestellt und führen ein Alltagsleben wie die Menschen auf Erden. Die antike Stadt ist ein „kosmologisches Modell“ (vgl. [Kos92]), widergespiegelt auch im Stadtgrundriss. Oberster Gott ist Zeus, der Wettergott, verheiratet mit Hera, die Beschützerin der Ehe, mit dem gemeinsamen Sohn Ares, der Kriegsgott der Griechen. Diese griechische Mythologie findet ihr Pendant bekanntlich auch im römischen Reich mit Jupiter, Mars,

Merkur und Venus. So durchdringt das Spiel letztlich alle Bereiche des menschlichen Seins. Spiel und Religion binden die Teilnehmer an eine Gemeinschaft, sondern diese von der Welt ab und schaffen einen eigenen Raum.

Neben den Göttergeschichten tritt die Lobrede als weitere Überhöhung der Stadtgemeinschaft an. Der Lobrede gemeinsam ist sich mit der Lage, Gestalt und Größe der Stadt zu beschäftigen, mit den prunkvollen Bauten und Glanzleistungen der Kultur. Über die Bewohner der Stadt wird hingegen nichts gesagt. „Im ganzen erscheint die Stadt als traditionsreiche, wohlüberlegte Anlage mit herrlichen Bauten, aber ohne Bevölkerung“ ([Cla80] S. 9). Wichtig ist, die Monumentalität hervorzuheben und damit gegenüber anderen Gemeinwesen zu prahlen. So dient die Lobrede durch das Spiel mit der Angeberei der inneren Stabilität einer Gesellschaft, durch den Stolz mehr zustande gebracht zu haben als die Konkurrenz. Der Spannungsaufbau, durch das spielerische Angeben, führt zu einer inneren Festigung der Stadt, denn eine wesentliche Eigenschaft bei jedem Spiel ist, dass man sich vor anderen seines Gelingens rühmen kann. Bei Spielen geht es darum zu gewinnen, besser zu sein als der Gegner. Jeder Sieg vergegenwärtigt für den Spieler den Triumph des Guten über das Böse und das Wohlergehen der Gruppe, die ihn erringt. Der Sieg, herbeigeführt durch Tugend, Ehre und Ruhm, ist Motivation vieler Spiele. So streben die Menschen nach Ehre, um sich von ihrer eigenen Tugend zu überzeugen. Die angeborene Funktion aber, durch die der Mensch dieses Streben verwirklicht, ist Spielen. Wie sehr die Stadt in ihrer Gesamtheit durch jenes Spiel missbraucht wird, zeigt das Beispiel von Syrakus an der Ostküste Siziliens. Erbaut 480 v. Chr. durch Gelon⁷⁵, als ein künstliches Gebilde, fast siebenmal so groß wie Athen und größer als die Millionenstadt Rom, allerdings ohne die dazugehörige Bevölkerung. „Man muss sich den Vorgang in seiner ganzen Absurdität klarmachen: Der Herr über ein mächtiges Reich wünscht mit dem zu glänzen, was in der Antike zuallererst Glanz verlieh, einer großen Stadt. . . . Und damit das künstlich aufgeblasene Stadtgebilde nicht leer blieb, sondern wirklich eine Stadt repräsentiert, kommandiert er die Menschen zusammen, die seine Stadtidee erfordert. . . . Denn: Die Stadt und das Menschengewimmel in ihr sind gleichsam der Reflexspiegel, der das Licht des Herrschers bis an ferne Küsten wirft“ ([Sch61] S. 118). So spielt der Tyrann mit den Menschen zur Erfüllung seines Stolzes.

Rom erscheint innerhalb der ganzen antiken Epoche als reinstes Chaos. Die Stadt erhebt den Hedonismus zum Lebensprinzip und versinkt im alltäglichen Rausch der Vergnügungs- und Spielsucht⁷⁶. Die Künste Roms gehen auf das Entbehrliche, nicht auf das Nützliche, auf ungeheure Pracht und Aufwand in Triumphbogen, Bädern, Theatern. Aber: „In keiner nützlichen Kunst, in keinem Nahrungsweige hat je ein Römer etwas erfunden“ ([Sch61] S. 153). Ohne die modernen Ablenkungen des Fernsehens, Radios und Kinos suchen die Römer Anregungen auf der Straße und leben vom ersten Hahnenschrei bis zum Sonnenuntergang draußen. Antike Städte sind lebendige Städte. Die Neonröhren und Lautsprecher, welche heute Urbanität vorgaukeln, sind in Rom, Alexandria oder Pompeji die Menschen. Das Straßenleben ist voller Spektakel und eine gigantische Bühne; die Einwohner zugleich Schauspieler und Zuschauer des Stückes, welches ununterbrochen aufgeführt wird. „Die Stadt war überschwänglich, energiegeladen, Anstoß erregend, kosmopolitisch,

⁷⁵Tyrann von Gela.

⁷⁶Auch andere Städte stehen Rom im Luxus nicht nach: In Alexandria erreichte die Dichte an Kneipen, Restaurants, Nachtclubs und Souvenirläden einen maximalen Wirkungsgrad. Mit fast 20 Metern Breite hatte die Stadt die Champs Élysées ihrer Zeit.

ein unbeständiger Cocktail aus Reichtum und Elend, Gier und Degeneration. Das moderne Rom war im Vergleich dazu ein beruhigendes Aquarell, wie man es im Warteraum eines Zahnarztes erwartete“ ([Per02] S. 66). Schon damals beliebt ist das Spiel der Menschenbeobachtung, wie es auch heute noch in zahlreichen Straßencafés vollzogen wird. Die Stadt ist voller Fremder, ein unerschöpflicher Nachschub von ehrgeizigen jungen Männern und Frauen in der Hoffnung auf ein besseres und vor allem abwechslungsreicheres Leben. So ist die Figur des Fremden Kern aller soziologischen Definitionen von Urbanität. „Während eines einzigen Nachmittages auf dem Forum konnte man Höflinge aus Parthien treffen, dakische Sklaven, die einem griechischen Professor die Bücher trugen, die germanische Garde des Kaisers, äthiopische Boxer und Elefantendomteure oder bärtige Sarmaten aus dem heutigen Georgien, die Pferdeblut tranken. Fremdartige Gewänder waren zu bestaunen: Es gab orientalische Botschafter in strahlenden Seidenkleidern, tätowierte Barbaren aus Britannien, sogar Männer in Hosen. Ägyptische Priester paradierten mit rasierten Köpfen, in weißen Leinroben gehüllt, klapperten dazu mit ihren hölzernen Rasseln und sangen. Zum täglich zu bewundernden Auftrieb gehörten Handleserinnen, Astrologen und Künstler aus der ganzen Welt, andalusische Tanzmädchen, Flötenspieler aus Marokko, junge Akrobaten aus Rhodos“ ([Per02] S. 74). Damit wird Rom zum gewaltigen Schwamm, der alles Exotische aufsaugt und es ist mit Recht zu behaupten, dass das Spiel hier aus dem Alltagsleben nicht wegzudenken ist.

Auch in Athen erlaubt die Demokratie den Menschen, durch Erfahrung eigener Individualität, die Freude am Spiel. Raimund Schulz (vgl. [Sch03e]) stellt sich die Frage: „Niemand kann jedoch heute erklären, weshalb gerade in der Zeit der direkten Demokratie die Zahl und Intensität der Feste eine solch auffällige Steigerung erfuhren, worin also der Zusammenhang zwischen demokratischer Verfassung und Festkultur bestand“ ([Sch03e] S. 52). Die Antwort ist einfach und dürfte durch die Möglichkeit ohne Angst zu handeln, Verhaltensweisen auszuprobieren und in verschiedene Rollen hineinzuschlüpfen, also zu spielen, gegeben sein. So dient das Spiel als Gegenpol um einen Ausgleich zwischen revolutionärem Neuen und bewährtem Alten zu schaffen. Die Feste lassen der Aristokratie genügend Raum ihre Bildung, ihren Reichtum und ihre Vornehmheit zu präsentieren, ohne sich vor dem Volk rechtfertigen zu müssen. „Junge Frauen wetteiferten untereinander mit den schönsten Gewändern und zeigten damit ihren Wohlstand und ihre Heiratsfähigkeit, die Männer präsentierten ihre Rosse und Gespanne und selbst die Metöken⁷⁷ gaben viel Geld für teure Kleidung aus. Konkurrenz und Integration bildeten so auch hier die beiden Pole, innerhalb derer sich ein glanzvolles Festerlebnis entfalten konnte, das auch den Gesamtdemos⁷⁸ mit einbezog“ ([Sch03e] S. 53). Das Spiel dient hier dem Ausgleich zwischen Aristokratie und Demokratie und folgt damit der Kategorie des Spannungsabbaus, *relaxatio*, sowie der Zusammenarbeit, *collaboratio*. So hat niemals irgendeine Stadt, „so groß sie auch sein mochte, eine solche Fülle von schöpferischen Persönlichkeiten beherbergt und gefördert, wie im Laufe von etwa 100 Jahren in Athen zusammenkamen“ ([Mum79] S. 175).

Ganz anders ist Sparta und Karthago. Zwar gibt es auch hier Grundzüge einer spielerischen Handlung — vor allem die Kriegslist (*dolus*) und Verschlagenheit (*calliditas*) gilt bei den Völkern als das entscheidende Gesellschaftsmerkmal der Einwohner beider Städte und kann durch ihre Täuschungsabsicht als perfektioniertes Spiel in Verhandlungssituationen betrachtet werden. Die Variationsbreite urbanen Spiels, vor allem das Viereck des

⁷⁷Fremde.

⁷⁸Das Volk.

urbanen Spiels, trifft aber auf diese tyrannischen Gemeinwesen nicht zu. Grund: Eine Gesellschaft ‚der Gleichen‘ lässt nur einen geringen Spielraum für Kreativität, so dass durch Starrheit und Verkrustung kein freies Spiel entstehen kann. Wenn überhaupt von einem Spiel gesprochen werden darf, dann handelt es sich im Grunde immer um eine Form der *expectatio*, durch Wettbewerb, Gier, Kampf und Manöver oder um eine ritualisierte Form von Mahlgemeinschaften oder Selbstgeißelung zum Zweck der militärischen Erziehung. „Dazu wurde Spartas Nachwuchs bei einem Spießbrutenlauf durch die Straßen getrieben, während die erwachsenen Männer mit Stöcken und Peitschen erbarmungslos auf sie eindroschen“ ([Per02] S. 211). Auch dies sicherlich ein Spiel, wenngleich das wichtigste Merkmal, die freie Betätigung, hier natürlich nicht gilt. Deshalb werden beide Städte mit negativen Konnotationen überhäuft und gelten als Gemeinwesen, denen man nicht trauen kann. Sparta und Karthago wiederum unterlassen nichts, um nach außen diesem negativen Anspruch gerecht zu werden und ihren Ruf als blutrünstiges Volk aufrechtzuerhalten. Dies schreckt ab und schüchtert ein — eine weitere Form des Spiels mit Gegner und Konkurrenten. Ebenfalls dem Spiel zuzurechnen ist, vor allem dann wenn man den Unterdrückern Freude dabei unterstellt, die harte Auslese der eigenen Bevölkerung in Sparta. Nirgendwo sonst in der Geschichte der Menschheit hat ein Gemeinwesen einen so harten Wettbewerb nach innen zugelassen, wie er in Sparta praktiziert wurde. Schon ein kleines Missgeschick reicht aus um den Status als Vollbürger einzubüßen und der Verachtung preisgegeben zu sein. Es existieren zahlreiche Bezeichnungen für Personen und Rituale, die diese harte Form des Wettkampfes beschreiben. So wird jemand als *Hypomeiones* bezeichnet (vgl. [Lin94] S. 22), wenn er seine volle Würde aufgrund von Feigheit eingebüßt hatte. Auch Verschuldung führt zu diesem Status. Generell wird in einem Ausleseverfahren, das wiederum mit Einschränkungen versehen, als radikalstes Spiel des Wettbewerbs aus der Kategorie *expectatio* angesehen werden kann, Versager aus der Bürgerschaft ausgeschlossen. Dieses Ausleseverfahren bezeichnen die Spartaner als *Agoge*, abgeleitet von *agon*, Wettkampf, und beginnt mit dem siebten Lebensjahr um in schärfsten Drill bis zum neunzehnten Lebensjahr zu münden. Überhaupt kommt der gesellschaftlichen Erniedrigung und Demütigung eine herausragende Bedeutung zu. So gleicht Sparta einem dauerhaften Militärlager und entwickelt sich immer stärker zu einer Gemeinschaft von Kriegerern. Gespielt wird brutalstes Räuber und Gendarm nur mit dem Unterschied zu diesem Kinderspiel, dass hier die Jugend zu Killern ausgebildet wird. So berichtet Plutarch⁷⁹ in seinem Lykurg⁸⁰:

„Die Oberen schicken von Zeit zu Zeit die verständigsten und kühnsten unter den Jungen, die nichts als einen Dolche und die notwendigsten Lebensmittel bei sich hatten, ohne besondere Ursache aus, das Land zu durchstreifen. Diese zerstreuten sich überall, hielten sich den Tag über in Schlupfwinkeln verborgen und ruhten sich aus. Des nachts aber gingen sie auf die Wege und töteten alle Heloten⁸¹, die ihnen in die Hände fielen. Zuweilen durchstreiften sie sogar die Felder und machten die stärksten und ansehnlichsten unter den Heloten nieder.“⁸²

Gewalt, nicht Zivilisation, ist die vorherrschende Art des Umgangs miteinander. „Allzu

⁷⁹ Athenischer Schriftsteller, 46 n. Chr. – 120 n. Chr..

⁸⁰ Gesetzgeber Spartas.

⁸¹ Unterworfenen Bewohner des Spartanischen Reiches, ohne Rechte.

⁸² vgl. [Sch03e] S. 65.

gerne haben Historiker den Krieg hauptsächlich als angeboren und der wilden Vergangenheit des Menschen zugeschrieben und ihn als Einbruch angeblich primitiver Nomaden, der Habenichtse, in die normalerweise friedlichen Zentren von Handel und Gewerbe angesehen. Nichts ist weiter entfernt von der geschichtlichen Wahrheit als das. Vielmehr als Friede und Zusammenarbeit waren Krieg und Herrschaft Bestandteile der ursprünglichen Struktur der antiken Stadt“ ([Mum79] S. 50). So ist die Stadt ein ständig einsetzbares Heer in Reservestellung und der Krieg ein Sport, den die Mächtigen untereinander austragen. In Wirklichkeit befindet sich jede Stadt im natürlichem Kriegszustand mit jeder anderen. Als monumentaler Ausdruck des Herrschers scheint es erlaubt, die eigene Schöpfung als Spieleinsatz zu betrachten und zu behandeln. Die Bürger zählen nichts, das Ego des Herrschers spielt einmal mehr mit seinen Machtvorstellungen. So verkommt die Stadt zu einem Wetteinsatz im reziproken Spiel der Machthaber.

Schon allein durch ihre Gestalt ist die Stadt Symbol des kollektiven Willens, das Land und andere Städte zu beherrschen. So ist auch das antike Athen als gemeinhin gesittetes Gemeinwesen nicht in der Lage Krieg, Plünderung und Vernichtung in Frage zu stellen. Das Denkbild, von anderen Völkern auch geistig profitieren zu können, anstelle der rein körperlichen Ausbeutung, ist nicht vorhanden. So kann der Krieg durchaus als negativ konnotierte Spielvariante betrachtet werden. Sicherlich, zumeist fehlt die nach Roger Caillois wichtigste Funktion des Spiels, die Freiwilligkeit⁸³ der Mitspieler, allerdings gibt es geschichtliche Beispiele in der das Volk bereitwillig in die Schlacht zog, siehe Drittes Reich oder Deutsch-Französischer Krieg von 1870/71. Berücksichtigt man die weiteren Merkmale nach Caillois, wie den ungewissen Ausgang⁸⁴, die Unproduktivität⁸⁵ der Betätigung, die Aufhebung üblicher Grenzen und allgemeiner Gesetze⁸⁶, so wird ersichtlich, dass der Krieg alle diese Merkmale in sich vereint. Die Stadt wird durch den Krieg zum Subjekt des Spiels und vereint alle negativen Vorurteile des Angreifers auf sich.

Wie grausam in der Antike Stadteroberungen stattfinden, zeigt das Beispiel von Babylon 689 v. Chr., als König Sanherib von Assyrien Babylon erobert. „Alle Bewohner wurden erschlagen, alle Häuser eingerissen, der Marduk-Tempel und der Stufenturm [Turm zu Babel] abgetragen und in den nächsten Euphrat-Kanal versenkt; Erde von Babylon auf Schiffe geladen, nach Norden gefahren und symbolisch in die Winde gestreut — ja schließlich leitete Sanherib einen Kanal in die Stadt, dessen Fluten die letzten Trümmer hinwegschwemmen“ ([Sch61] S. 57). Die Sieger versinken im Rausch des Triumphs und treiben ihr grausames Spiel mit der unterlegenen Bevölkerung. Für die Besiegten ist dieses Spiel tödlicher Ernst, die Besatzer sehen es lediglich als Befriedigung im Sinne der Spielkategorie *expectatio* an und steigern gleichzeitig auf abscheuliche Art und Weise ihr Ego. Städte sind mittlerweile so wichtig für das Volk, dass der Gegner bestrebt ist

⁸³Das Spiel ist eine freie Betätigung, zu der der Spieler nicht gezwungen werden kann, ohne dass das Spiel alsbald seines Charakters der anziehenden und fröhlichen Unterhaltung verlustig ginge. Vgl.[Cai82] S. 10.

⁸⁴Das Spiel ist eine ungewisse Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muss. Vgl.[Cai82] S. 10.

⁸⁵Das Spiel ist eine unproduktive Betätigung, die weder Güter noch Reichtümer noch sonst ein neues Element erschafft und die, abgesehen von einer Verschiebung des Eigentums innerhalb des Spielerkreises, bei einer Situation endet, die identisch ist mit der zu Beginn des Spiels. Vgl.[Cai82] S. 11.

⁸⁶Das Spiel ist eine geregelte Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Grenzen aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen. Vgl.[Cai82] S. 11.

den Konkurrenten zu zerstören. Somit verkörpert die Stadt den Staat, die Macht, nicht die Größe der bereits von feindlichen Truppen besetzten Landfläche. Das Zerstören von Städten ist so verbreitet und für die meisten Völker so naheliegend, dass noch im Jahr 1513, mehr als zwei Jahrtausende nach den letzten Raubzügen der Könige von Assyrien der florentinische Politiker Niccolò Machiavelli eine Regel für Staatsmänner daraus ableitet. Er schreibt in seinem Buch vom Fürsten, *Il Principe*⁸⁷:

„Eine an die Freiheit gewöhnte Stadt erhält man sich leichter durch ihre eigenen Bürger als auf irgendeine andere Weise, falls man sie nicht zerstören will. Tatsächlich gibt es kein sichereres Mittel, sie zu besitzen, als dass man sie zerstört. Wer Herr einer Stadt wird, die gewohnt ist in Freiheit zu leben, und sie nicht zerstört, hat zu erwarten, von ihr vernichtet zu werden.“

So wird die Stadt Subjekt des Spiels und Fokus des menschlichen Kampfeifers. „Sogar das Spiel mit leblosen Gegenständen wird dabei gern zu einem Ringen um den Sieg umgestaltet, indem die ästhetische Illusion das tote Objekt in einen Scheingegner verwandelt“ ([Gro73] S. 217). Doch auch die Niederlage birgt die Tendenz, die Schmach schnell vergessen zu machen. Es fällt auf, dass in der Geschichte der Stadt, Städte an gleicher Stelle oftmals noch schöner und gewaltiger rekonstruiert werden. So führt die Zerstörung Athens im Jahre 490 v. Chr. zu einer geistigen und kulturellen Erneuerung, die als ‚goldenes Zeitalter‘ der Nachwelt erhalten ist.⁸⁸ Die Stadt vollführt eine Trotzreaktion und zeigt sich als Subjekt, das mit seinem Ego spielt. Mehr denn je ist es erforderlich, durch symbolische Monumentalisierung und Prachtentfaltung die verlorene Identität zurückzugewinnen und die Wunden durch neuen Stolz zu schließen. Handeln ist immer Strategie und Taktik, da man die Wahrhaftigkeit der Absichten des Gegenüber nicht als solche einzuschätzen vermag. Somit ist „eine strategische und taktische Orientierung notwendig, schon zur bloßen Selbstbehauptung der eigenen Handlungsorientierung, also zur Wahrung des Subjektcharakters selbst“ ([Geu89] S. 442). Wieder einmal bestätigt sich: Das Spiel ist überall und dient der Festigung und Transzendierung des eigenen Egos.

Die Stadt spielt auch mit ihrer baulichen Gestalt. Das Labyrinth ist so alt wie sie selbst und die breite, gerade Straße erst eine Errungenschaft, die vereinzelt ab dem 2. Jahrtausend vor Christus und häufiger ab 444 v. Chr. auftaucht, infolge der Umgestaltung Milets, von Hippodamos. So zeigen viele urbane Gemeinwesen verwinkelte Gassen in denen jeder Fremde sich verirren muss. Die Schmalheit der Gassen, sei aus Platznot und durch die Flucht vor der Sonne zwar erzwungen, die Unübersichtlichkeit ihres Verlaufs ist aber freiwillig. Wer die Irrwege kennt, den schützen sie, für den Fremden sind sie aber eine Falle. Das Labyrinth wird zu einem Abbild der Seele, als Zeichen für die Verworrenheit der Gedanken und ist auch heute noch in der Mehrzahl der Städte zu finden. So handelt es sich bei dem Labyrinth unbestreitbar um ein Spiel, ein Spiel der Zusammenarbeit der Menschen und Abgrenzung der Gemeinschaft nach außen, und daher ein Spiel der Kategorie *collaboratio*.

Jeder betrachtet die Stadt damit aus anderen Augen. „Für den Nomaden ist sie eine Frechheit. Mit den Augen des Bauers gesehen, erscheint sie als eine unverständliche

⁸⁷[Mac41] S. 18.

⁸⁸Auch die Vorschläge zum Wiederaufbau von Ground Zero in Manhattan übertreffen an Pracht und Größe die beiden eingestürzten Zwillingstürme.

und etwas unheimliche Anhäufung von Menschen und labyrinthisch aufgetürmten Steinen, ein Tummelplatz reicher Müßiggänger und eine Lasterhöhle. Für den plündernden Landsknecht ist die Stadt eine höchst lobenswerte und zeitsparenden Zusammenballung von Dingen, die zu plündern lohnt. Genugtuung muss auch die deutschen, englischen und amerikanischen Bomberstrategen des zweiten Weltkriegs gegenüber Städten erfüllt haben: Ihr Vorhandensein entthob sie der Sorge was sie mit ihren Bomben tun sollten. Stadt und Bomben sind ein Begriffspaar, das ein rechter Soldat nicht zu trennen vermag. Wer in eine Stadt zielt, trifft immer. Und wenn Bazillen reden könnten, die den Menschen mit Pest, Typhus, Cholera und Pocken attackieren — sie würden ohne Zweifel dankbar und frohlockend anerkennen, dass endlich die lästige Suche nach Opfern vorüber war, seit ihnen unsere Ahnen mit ihren Städten ein schlechthin ideales Verbreitungsfeld schufen“ ([Sch61] S. 110f). Die Reflexion ist die Spielidee, die in unserem Kopf stattfindet, die Interpretation ist die geistige Form des Spiels. Spielen bedeutet Interpretieren eines vorgegebenen Sachverhalts, so ist auch das Spielverständnis abhängig vom Weltbild der jeweiligen Epoche. Über die Stadt wird viel interpretiert.

4.3 Spielregel der antiken Stadt — eine andere Art der Zusammenfassung

Menschliches Zusammenleben funktioniert nur in gesteuerten Bahnen. Dabei stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Das Gesetz und die Spielregel. Der Unterschied ist größer, als er auf den ersten Blick zu sein vermag. Das Gesetz schließt eine Beziehung zwischen Menschen ein, die ein Leben auf der Grundlage von Ordnung und Normierung suchen. Die Spielregel ist ein Miteinanderhandeln, ein Zusammenspiel das durch das sittliche Prinzip des Maßhaltens gekennzeichnet ist. Gesetze sind somit immer zwanghaft und verpflichtend, während Spielregeln sich durch eine freiwillige, gemeinschaftliche Übereinkunft auszeichnen. Gesetze werden gemacht von den Herrschenden, Spielregeln sind das Instrument der Masse.

Der erste freiwillige Zusammenschluss einiger weniger, zunächst zu einem Dorf, später zu einer Stadt, zeigt den Grundaufbau des urbanen Gemeinwesens als Spiel. Gesetze, wie der Codex Hammurabi, entstehen erst sehr viel später im Verlaufe der Menschheitsentwicklung und führen „das Merkmal der autoritativen, durch einen gesetzgeberischen Akt erlassenen Satzung“ ([Pie55] S. 34) ein, den es zu Beginn mangels Schriftkenntnisse noch nicht gibt. Die archaische Form des Zusammenlebens ist gekennzeichnet durch Unmittelbarkeit der Kontakte, soziale Spiele laufen direkt und weitestgehend ohne eine autoritäre dritte Partei ab. Spielregeln des wechselseitigen Verhaltens sind nicht ausdrücklich formuliert, da sie allen Beziehungsträgern von selbst bekannt sind.

Im eigentlichen Sinne spielen können in der Antike nur wenige. Begreift man das Spiel als eine aktive Handlung zum Zweck der sieben vordefinierten Grundkategorien, so obliegt diese Fähigkeit einer kleinen mächtigen Gruppe. Es handelt sich dabei um jenen Personenkreis, welcher genügend materielle, geistige und vor allem politische Mittel sein eigen nennen kann. Hierzu zählen: Priester, Könige bzw. Kaiser oder Tyrannen, Juristen, Philosophen und Händler. Allen gemeinsam ist der Versuch, durch geschicktes taktisches Verhalten die eigene Persönlichkeit, das eigene Ego zu stärken. Dies ist möglich durch jene ‚Vergeistigung‘⁸⁹, die der breiten Masse aufgrund mangelnder Bildung verwehrt bleibt. Die Reflexion über das eigene Leben und Wesen veranlasst so einen kleinen Personenkreis

⁸⁹vgl. [Toy52].

Spielfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Öffentlichkeit (Agora, Forum)
Spielfiguren	<ul style="list-style-type: none"> • Priester, König bzw. Kaiser oder Tyrann, Jurist, Philosoph, Händler
Spielverlauf	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie • Wettbewerb • Selbstinszenierung
Spielziel	<ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensoptimierung • Unsterblichkeit • Macht und Einfluss

Tabelle 3: Spielregel der Antike

sich gegenüber der Mehrheit ausdifferenzieren und zu profilieren. Die Selbstinszenierung, vor allem infolge von Neid, mit Taten und Bauten, ist das Ziel dieses Spiels, welches vornehmlich im Forum oder in der Agora, also dem Raum der Öffentlichkeit, stattfindet. Jeder einzelne aus diesem kleinen elitären Kreis versucht durch das Spiel mit dem Ego seinen Macht- und Einflussbereich zu erweitern. Zurück bleibt die große unmündige Masse, verdammt als Statisten oder Marionetten am Spiel teilzunehmen bzw. zuzuschauen, sowie eine Hierarchie von Gewinnern und Verlierern, von guten oder schlechten Spielern, von Anerkennung und Frustration bzw. Macht und Ohnmacht. Je nach Zugehörigkeit der Gruppe erfolgt ein Ausbau der gelungenen Strategie oder eine Verhaltensänderung mit dem Zweck sich beim nächsten Mal zu verbessern. Für alle gilt jedoch: Das Spiel ist ein Versuch der Verhaltensoptimierung mit dem Ziel nach mehr Macht und Einfluss. Die Spielregel der antiken Stadt ist in Tabelle 3 ersichtlich.

Abgeschlossen werden soll die Antike mit einer essayistische Sichtweise, die sehr schön die Bedeutung des städtischen Zusammenspiels für die Gesellschaft veranschaulicht: „Die Stadt, das war: Eine Anhäufung von Menschen auf fruchtbaren Boden; ermöglicht durch die Erfindung des Ackerbaus; geschützt durch die Erfindung der Mauern; freudig begrüßt als ein Mittel, den alten menschlichen Hang zum geselligen Zusammenleben durch ein augenfälliges Gedränge auf wunderbare Weise zu befriedigen. Die sich drängten waren die vom Kampf um die Natur freigestellten Spezialisten und Träger der Kultur: Handwerker, Schreiber, Künstler und Priester. Sie war ein wohliges Zusammenrücken, das ein nie zuvor erlebtes Gefühl der Geborgenheit, des ‚hier gehörst du hin‘ verlieh. Diese Zusammenballung machte es möglich an architektonische und politische Aufgaben heranzugehen, die die Kräfte verstreuter Jäger, Hirten oder Bauern bei weitem übertraf. Als eine der wichtigsten dieser Aufgaben galt die Kundgebung von Macht und Größe: in Form von Tempeln zur Verherrlichung der Götter; in Gestalt von Palästen zur Verherrlichung ihrer Stellvertreter auf Erden; im Zusammenklang von Tempeln und Palästen, Mauern und Zinnen zur Verherrlichung der ganzen Stadt. Sie war ein Ruf ins Land hinaus: Wir sind die Städter, wir haben es vollbracht“ ([Sch61] S. 53).

5 Das Mittelalter – ein Spiel um einen Platz im Himmel

Das Mittelalter kennzeichnet die Epoche der europäischen Geschichte zwischen Antike und Neuzeit. In ihm vereinigen sich die christliche, antike und germanische Kultur. Zeitlich lässt sich das Mittelalter daher zwischen dem Untergang des weströmischen Reiches 476 n. Chr. und dem Beginn des Zeitalters der Renaissance ab Mitte des 15. Jahrhunderts einordnen. In erster Linie handelt es sich um die Geschichte des christlichen Abendlandes vor der Reformation mit einer nach Ständen geordneten Gesellschaft und Latein oder Griechisch als gemeinsame Kultursprache. Die Bezeichnung ‚Mittelalter‘ grenzt demnach nur unscharf ab. Nicht alles, was heute für das Mittelalter als kennzeichnend gilt, ist während des ganzen Mittelalters und gleichzeitig in ganz Europa kennzeichnend gewesen.

„Es war der Endpunkt, der Tiefpunkt eines Jahrhunderte währenden Verfalls, das langsame, aber unaufhaltsame Ende der abendländischen Antike. Städte waren zu Skeletten ausgehöhlt, Dörfer kaum noch erkennbar; Wälder, Sümpfe und Heidegestrüpp, beseitigten die letzten Hindernisse, die ihnen der Mensch entgegengestellt hatte: die Steine. Aus ihnen waren die Städte erbaut, die jetzt von der ungezähmten Natur eingeholt und überwuchert wurden... Dörfer auf wenige Häuser zusammengeschrumpft, die Amphitheater, Bäder und Basiliken von Barbaren geplündert, als Festungen, Zufluchtstätten, Rumpelkammern missbraucht“ ([Fum89] S. 7). Die Wiederauferstehung der Stadt findet, aufgrund verschiedener geographischer und gesellschaftlicher Bedingungen, nicht allorts gleichzeitig, sondern in unterschiedlichen Zeitabschnitten statt, so dass auf einer nähere Unterteilung dieses Abschnittes in Früh-, Mittel-, und Spätmittelalter verzichtet und nur das jeweils ‚Typische‘ für die gesamte Epoche benannt wird, denn die mittelalterliche Stadt ist „weder ein Produkt rein autochtoner Ansätze germanischer Welt, noch eine geradlinige Fortentwicklung antiker Stadttradition, sondern erwächst vielmehr aus dem verwickelten Zusammenspiel zwischen autochton-germanischen Faktoren und antikem Erbe“ ([Cho85] S. 198).

5.1 Die Stadt der Bürger

Freiheit durch Sicherheit: Keine andere Figur symbolisiert diesen Ausspruch deutlicher als der Turm. Der Turm ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel und steht stellvertretend für die mittelalterliche Stadtmauer. Als typische Mittel- und Endspielfigur übernimmt der Turm Aufgaben, die erst im Verlauf der Partie an Wichtigkeit zunehmen. Immer dann, wenn Diplomatie versagt, wird der Rückzug in oder die Belagerung von einer Stadtmauer kriegsentscheidend. Ein besonders geschickter Zug stellt dabei die Rochade dar. Sie bietet dem König Zuflucht hinter den Mauern der Stadt und ermöglicht dem Turm eine bessere Ausgangslage.

Bauern sind im Mittelalter, als Vasallen, lediglich Spielball der Mächtigen. Das Bauernopfer im Schach ist eine beliebte Vorgehensweise, um einen Stellungsvorteil zu erreichen. Die Folgen eines Bauernopfers sind oft schwer zu berechnen. Die nach einem solchen Opfer entstehende Lage einzuschätzen, die materiellen und positionellen Vorteile gegeneinander abzuwägen, setzt hohes Können und tiefes Eindringen in die Geheimnisse der Stellung voraus. So bleibt es nicht aus, dass die dahinterstehende Politik einen strategischen Fehler begeht, und der positive Effekt nur schwach, zeitlich begrenzt oder überhaupt nicht

zum Tragen kommt.

Der Ritter auf dem Pferd: kein anderes Bild symbolisiert das Mittelalter so stark wie dieses. Wie ein Pferd zieht auch der Springer im Schach: zwei Felder in einer Linie oder Reihe in eine Richtung und ein Feld zur Seite. Aus dem ehemaligen Großgrundbesitzer wird der Feudalherr. Er gebietet über das Land und stürmt in seiner Rüstung von seiner Burg hinab ins Tal, wo die ärmlichen Bauern hausen.

Letztlich in der antiken Tradition verblieben ist nur der Kaufmann: Als Figur mit Fernwirkung, holt der Läufer von weit her die Waren in die Stadt und steht damit in intensiver Konkurrenz mit anderen Händlern.

Im ausgehenden Mittelalter, vor allem im Zeitalter des Absolutismus, betritt die letzte noch fehlende Figur das Schachbrett: die Dame. Sie gilt als stärkste Figur und steht, stellvertretend für den Klerus, gleichberechtigt neben dem König. Aufgrund ihrer Wendigkeit und Schnelligkeit ist sie zusammen mit Springer und Turm eine starke Angriffsfigur. Die geistliche und weltliche Gewalt unterjochen damit die gesamte Gesellschaft.

5.1.1 Individuen und Gruppen — Die Mikrobene des urbanen Spiels

Folgt man der These von Max Weber, dass die mittelalterliche Stadt sich insbesondere durch Handlungsrationalität, Zweckrationalität und Marktrationalität auszeichnet, so könnte der Eindruck entstehen die Menschen wären allesamt roboterähnliche Wesen, die ohne Spaß und Freude agieren. Die Stadt ist jedoch mehr als nur ein „Ort des Aufstiegs aus der Unfreiheit in die Freiheit durch das Mittel geldwirtschaftlichen Erwerbs“ ([Win72] S. 742). Die mittelalterliche Stadt ist ganz anders, als das Geschichtsbild rückblickend vermitteln möchte. Vielmehr entsteht der Begriff des Mittelalters um 1500 aus einem Eindruck heraus, dass ein neues Zeitalter begonnen hat. Das Mittelalter bewahrt antikes Erbe und wird Vorbild und Wegbereiter für moderne Vorstellungen, insbesondere in den Naturwissenschaften. Man vergisst leicht, wievieler Errungenschaften des Mittelalters wir uns heute bedienen⁹⁰. Auf die Frage wie dunkel das Mittelalter war, kann es so nur eine Antwort geben: überhaupt nicht. Das Mittelalter pauschal als grausam und dunkel zu bezeichnen, gelingt nur um den Preis die Wirklichkeit des 20. Jahrhunderts nicht wahrzunehmen. Die Ketzerverfolgung ist durchaus mit den Völkermorden der Neuzeit vergleichbar. Vielmehr sind im Mittelalter die Menschen frei und ungebunden und können ihren Alltag ohne Reglement vollziehen, kurz: Sie können fortwährend miteinander spielen. Wesen und Erscheinung der Subjekte der mittelalterlichen Stadt wandeln sich in zunehmendem Maße hin zu einem Rollenspiel. Damit ist gemeint, „dass die Stadt durch ihre schon räumlich bedingte Verdichtung und Vernetzung von Interaktionssystemen sowie durch die Durchdringung ihres Sozialgefüges mit Institutionen und Personenverbänden einen Grad an Differenzierung und Komplexität erreicht, der zunehmend die Inklusion aller einzelner in tendenziell alle Funktionssysteme evoziert, also Personen nicht mehr gesellschaftlichen Teilsystemen so zuordnet, dass eine Person nur einem Teilsystem angehört“ ([Egy87] S. 66). Dieses Rollenspiel kann als eine Verflüssigung sozialer Identität bezeichnet werden. Der Städter wird immer mehr zu einem *citoyen cérémoniel* (vgl. [Gof94] S. 35), der sein gesellschaftliches Leben in einem Strudel von Festen, Umzügen und Karneval erlebt. „Man steht Normen, Prinzipien und Institutionen ziemlich fern

⁹⁰Zum Beispiel die Räderuhr, die Brille, das Schießpulver, der Schraubstock, der Kompass, der Buchdruck etc... .

und kann scheinbar Unvereinbares vereinbaren, kann die verschiedensten Anschauungen nebeneinander stehen lassen — Pluralismus“ ([Sch03d] S. 281).

Der Mensch des Mittelalters hat nichts gemein mit den Eroberern, die sich vernichtend über das römische Reich ergossen. Verängstigt und von der eigenen Schwäche überzeugt sucht er Halt in der Religion und fürchtet das jüngste Gericht, den Tag des Zorns. Unblässig an den Tod denkend, in ständiger Sorge um das eigene Wohlergehen im Jenseits, trägt er die verzehrende Angst auf seinen Schultern. Die Folge ist bedingungsloser Autoritätsglaube und Willigkeit dem Geforderten nachzukommen. Ausgedrückt findet sich dieser Grundsatz im Begriff der *fidelitas*, der Treue gegenüber dem Gesetz der Kirche. Gottes Zorn, so fürchten die Menschen, drückt sich in Unwettern aus, in Kollektivstrafen, die alle treffen. „Gott lebte nicht in der Natur, sondern er argumentierte mit ihr“ ([Sch03d] S. 28). Der Fehltritt eines einzelnen kann Gottes Strafe nach sich ziehen, die alle trifft. Wie einen Schiffsfahrer im wackeligen Kahn auf stürmischer See, so betrachtet sich der Mensch jener Epoche. Von Gefahren umzingelt, findet er seinen Weg nur, wenn er gläubig die rettende Hand der Kirche ergreift. Als Kreuzfahrer und Büsser ist er auf ständiger Suche nach dem Heil. So ist das „eigentliche Kennzeichen des Christen der Gehorsam gegenüber der Weisung der ihm übergeordneten Autorität“ ([Ull74] S. 16). Der Mensch gestaltet sein Leben nicht aktiv, sondern lässt sich treiben und von einer höheren Gewalt leiten. Das Leben wird nicht gelebt, sondern zur Verfügung gestellt. So ist das Leben ein Spiel, die Spielfigur ist der Mensch, der Spielende ist Gott oder einer seiner Stellvertreter auf Erden. Diese Rollentheorie hat im abendländischen Denken eine lange Tradition. „Eine der ältesten Vorstellungen von Gesellschaft ist die von der Gesellschaft als ein Theater, die Idee des *theatrum mundi*“ ([Sen86] S. 55). Gehorsam ist das äußere Zeichen des Glaubens. Das Leben erscheint bereits bei Platon in seiner Schrift ‚Der Staat‘ als ein von Göttern inszeniertes Puppenspiel. Die Kirche nutzt jene Vorstellung der Menschen gezielt, um mit ihnen zu spielen. Allein die Dominanz der Hölle als theologisches Thema lässt den Verdacht zu, dass der Klerus durch seine bewusste Auslegung und Informationspolitik gegenüber der Bibel mit dem Volk spielt. Bekanntestes Beispiel hierfür ist der Ablasshandel, mit der Praxis Ablassbriefe nicht nur für vollzogene Sünden zu verkaufen, sondern auch für noch nicht begangene — kirchliche Freischein sozusagen. Trotzdem lassen sich die Menschen gerne leiten, „die Geborgenheit in der Mutter Kirche mit ihren geheimnisvollen Gaben wird als hilfreich und wesentlich empfunden“ ([Alt74] S. 27).

Die von der Kirche propagierte Gleichheit vor Gott und Gleichheit zwischen den Menschen, provoziert geradezu Ungleichheit. Einige halten sich für gleicher und so entsteht Konkurrenz um die vermeintlich besseren Plätze. So dient die Einführung des Fegefeuers, als Sozialidee, dazu, der neuen Gesellschafts- und vor allem Wirtschaftsweise Rechnung zu tragen. „Mit der Schaffung eines dritten, mittleren Ortes der Reinigung ist das alte binäre Schema⁹¹ zu einem ternären erweitert und damit dem wachsenden Selbstbewusstsein der mittleren Schicht der Stadtbürger Rechnung getragen worden. Denn die soziale Funktion des Fegefeuers habe im wesentlichen darin bestanden, bislang der Verdammnis anheimgefallenen Berufskategorien wie der des Kaufmanns und Geldverleihers eine Möglichkeit der Errettung aufzuweisen. So wird die Lehre vom Fegefeuer zur Wegbereiterin des modernen Kapitalismus“ ([WJ74] S. 47). Weiterer Nebeneffekt des Fegefeuers ist die Einführung der Buße, als Möglichkeit zu Lebzeiten um Vergeben der Sünden zu bitten.

⁹¹Gut und Böse, Himmel und Hölle.

Die Buße wird zum heiligen Spiel zwischen Himmel und Hölle. Das Volk wird manipuliert, eine Vorgehensweise typisch für diese Epoche. Entscheidungen werden nicht durch das quantitative Mehrheitsprinzip, sondern durch eine qualitative Mehrheit getroffen. Nicht die genaue Stimmenanzahl ist entscheidend, sondern die sogenannte *pars sanior*⁹², der gewichtigere Teil, als die größere Autorität. Dennoch: die Untertanen fühlen sich nicht unterdrückt, denn das Bewusstsein des Unterdrücktseins erfordert einen hohen Grad an Wissen und kritischem Urteil. Die „individuelle Persönlichkeit mit all ihren vielfältigen, unendlich fein verästelten Variationsmöglichkeiten“ ([Ull74] S. 36) entsteht erst in der Moderne. So ist es sicher kein Zufall, dass biographische Daten, Anekdoten oder bildliche Darstellungen, selbst der großen Könige, Päpste oder Kaiser, nur sehr spärlich zu finden sind. „Es fehlte dem Künstler gewiss nicht an Begabung und Können, sondern an der Fähigkeit die individuellen Züge des von ihm portraitierten Menschen richtig zu erfassen. . . . Der Künstler gab sich unendliche Mühe die Kleidung und Abzeichen des Amtes wiederzugeben, das die betreffende Person inne hatte“ ([Ull74] S. 36). Was zählt ist der äußere Schein, die Täuschung, Blendung und Einschüchterung der Mitmenschen. Spannungsaufbau, *expectatio*, und Rollenspiel, *simulatio*, sind die beiden Formen, die für das Individuum an erster Stelle stehen und die für eine kleine Minderheit reserviert scheinen.

Das Mittelalter ist die letzte Epoche in der das mythische Erbe noch vorherrschend ist. Nicht der Vernunftgedanke steht im Vordergrund sondern die Seele. Die Symbolik ist allgegenwärtig und damit auch eine spielerische Grundeinstellung. Fortwährend vollzieht sich das Spiel der Seele mit dem Teufel, im Ausklang der Epoche dargelegt im Kampf zwischen Mephisto und Faust. Der Mensch sieht sich allgegenwärtig der Drehung des Glücksrads unterworfen, das unablässig rotiert. „Diesen mythischen Grundcharakter des Mittelalters entspricht auch die Betonung auf dem ‚Wir‘, während das ‚Ich‘ noch weitgehend unbewusst ist, gleichsam im Menschen schläft, wie der Raum, der ebenfalls noch unbewusst ist. Es gibt noch keine perspektivische, Ich-bezogene Distanzierung vom Raum, keinen differenzierten, objektivierten, qualifizierten Raum“ ([Pah63] S. 39). So verwundert es nicht, wenn Sagen, Mythen und magische Geschöpfe eine breite Basis im Leben der Menschen einnehmen. Vieles erscheint für den mittelalterlichen Erdbewohner unerklärlich, die moderne Wissenschaft steckt noch in den Anfängen, die Welt außerhalb der Stadt ist voller Unwägbarkeiten und Gefahren. Kobolde, Drachen und sonstige geheimnisumwitterte Wesen besiedeln den dunklen Wald vor den Toren der Stadt. Die darin lebenden Tiere rufen Angst oder auch Abscheu hervor — man denke vor allem an die Gestalt des Wolfs. Hinzu kommt: Je mehr Wälder gerodet sind, desto mehr Furcht verbreiten die übriggebliebenen und oft erst recht undurchdringlichen Waldzonen. Der Mensch, genauer gesagt die Gruppe, spielt untereinander durch Aufrechterhaltung eines ständigen Gefahrenzustandes und immanenter Bedrohungskulisse. Man übertrumpft sich derart in der Darstellung seltsamer Ereignisse, dass für viele ein verlassen der Stadt nicht mehr möglich erscheint. Gerüchte als ältestes Massenmedium und Spiel mit den Worten, sind deshalb der Kategorie *expectatio* zuzuordnen und dominieren die Gesellschaft als Selbstläufer. Gerüchte sind im Mittelalter die Spiele der Massen, konkrete Informationen und Nachrichten hingegen der Autorität vorbehalten. „Ihre Energien liegen nicht in qualitativen Raumverhältnissen, die es einfach noch nicht gibt, sondern in der ihr eigenen Logik innerer, geistiger, abstrakter Beziehungen aller Teile zum Ganzen und im Ganzen

⁹²Die Partei mit der größeren Autorität.

untereinander. Diese Raumlosigkeit gilt entsprechend für die soziale Struktur wie für die geistige Gesamthaltung des Mittelalters. Der Stadtraum, der soziale Raum, der geistige Raum . . . stets sind sie für das Mittelalter als ‚Das-zwischen-den-Dingen-Liegende‘ zu fassen, als Bestandteil der kosmischen Weltordnung, in die sich das Mittelalter eingebettet hat“ ([Pah63] S. 49f).

Ab dem 11. Jahrhundert wird die magisch-mythische Bewusstseinsform des archaischen Weltbildes zugunsten einer stärkeren rationalen Sichtweise, dem scholastisch-dialektischen Denken, abgelöst. Jenes neue Denken spricht dem menschlichen Verstand eine zentrale Rolle beim Verständnis des christlichen Glaubens zu. Der Verstand des Menschen hat die Aufgabe den Glauben zu erforschen und neue Wahrheiten ans Licht zu führen. Die christliche Offenbarung gilt hierbei als unangezweifelte Wahrheit. So nimmt die Suche nach dem Glauben extreme Züge an. Die Vertreter der Kirche, aber auch ganz normale Bürger denunzieren Menschen, die in ihren Augen anders sind und vom rechten Weg abweichen. Diese Denunziation artet in ein regelrecht perfides Spiel aus, welches sich zu einem Selbstläufer entwickelt und bei dem es nur noch darauf ankommt möglichst, viele scheinbar subversive Kräfte innerhalb der Gesellschaft aufzuspüren und zu bestrafen. Vor allem Thomas von Aquin möchte in der Theologie jene Wissenschaft sehen, die allein zur Klärung der Glaubensgeheimnisse fähig ist. So mündet die Bibelauslegung weniger, schließlich in einer Hetzjagd, der Inquisition. Die Inquisition ist nichts anderes als eine Treibjagd auf Andersdenkende und kann als Spiel definiert werden, da sie viele Merkmale klassischer Spielhandlungen in sich vereinigt⁹³ — Spiel und Ernst sind nah beieinander. Roger Caillois hat diese Problematik der schwierigen Abgrenzung des Spiels im Allgemeinen vom normalen Alltagshandeln erkannt und versucht es mit seinen vier Grundformen zu umschreiben. Danach wird der Wettstreit *agôn* zu einem besessenen Ehrgeiz, der Zufall *alea* zum Aberglauben, die Maskerade *mimicry* zur Entfremdung und der Rausch *ilinx* zur Selbstvergiftung. Bezogen auf die Spielkategorien des urbanen Spiels bedeutet dies, dass bei einer Inquisition die Form der *expectatio*, der Spannungsaufbau, in eine reine Form von Angst und Terror umgewandelt wird. Elend und Laster, Gewalt und Terror entsteht durch den Verlust von Regeln und Normen des Alltagsspiels. Diese Regeln müssen den jeweiligen historischen Kontexten angepasst werden, geschieht dies nicht, entsteht die Korruption.

Das Willkürrecht, d.h. das Verlesen von Verordnungen auf Markt und Straßen, von der Kanzel oder mittels Anschlag, dominiert die gesamte Zeitepoche. Willkürrecht, also mit dem Willen gekürtes Recht, zeigt schon vom Wortstamm her eine Grundtendenz zur Unsicherheit durch Auslegung. Dadurch, dass Ablauf und Ergebnis jenes Rechts nicht sicher von vornherein für jedermann gleich fest steht, rückt die Ausübung eines Willkürrechts in die Nähe eines Spielzugs gegenüber denjenigen, die sich mit der Materie nicht auskennen. Diese Ungewissheit des Ausgangs beschreibt Roger Caillois als eine wesentliche Eigenschaft des Spiels (vgl. [Cai82] S. 16f). Die Auslegung des Gesetzes als Barometer für Frieden oder Unfrieden in der Stadt. Unter allen städtischen Ausgaben machen

⁹³ „Derjenige Aspekt, der mit der größten Wahrscheinlichkeit in Spielen nachgebildet wird, ist der Aspekt der Machtbeziehungen“ ([SS78] S. 70).

„Spielerisches Handeln ist eine Sequenz von Umkehrungen der erwarteten Regeln“ ([SS78] S. 56).

„Indem man spielt reinigt man sich vom Überschuss drängender instinktiver und triebhafter Zwänge“ ([Fri91] S. 21).

„Das Vergnügen an Heimlichkeit, Verstellen, Verkleiden“ ([Cai82] S. 75f).

„Das Vergnügen Furcht einzuflößen und ein Mysterium aufzuhellen“ ([Cai82] S. 75f).

jene zur Durchsetzung politischer Ziele daher den größten Posten aus. „Kauf von Herrschaftsrechten und Stützpunkten im städtischen Hinterland zum Schutz der Handelswege, Finanzierung von Verpflichtungen aus Städtebünden, diplomatische Aktivitäten, Bezahlung von Schutzversprechen und von Verbündeten, Blockaden und Zerstörung von Burgen . . .“ ([Eng93] S. 96). Damit wird deutlich, dass die Entscheidungsträger der Stadt ganz massiv Entschlüsse tätigen, welche bei einem niedergeschriebenen Gesetz so nicht umsetzbar wären. Der Machtapparat vollzieht strategisches Handeln: er spielt. Selbstverständlich wird diese Situation dadurch unterstützt, dass nur 10 bis maximal 30 Prozent der Bevölkerung des Lesens kundig sind und es sich natürlich anbietet, und auch so vollzogen werden muss, Gesetze auf einem öffentlichen Platz mündlich zu verkünden. Es bleibt dabei nicht aus, dass durch geschickte Rhetorik oder mangelndes Verstehen Missverständnisse aufkeimen. So gestaltet sich Öffentlichkeit in der mittelalterlichen Stadt als gigantische ‚Stille Post‘. Eine Geschichte wird nach und nach weitergegeben und besitzt am Ende keine Gemeinsamkeit mehr mit dem Original. Ein Spiel der Paradoxien, Differenzen und erzeugten Unterschiede entsteht — ein Ritual des Belegens und Begründens des alltäglichen Karnevals auf der Straße. Letztendlich sind die Bürger Verlierer dieses Spiels. Die Folge sind in Bürgerkämpfen *twedracht*⁹⁴, meist gegen die fürstlichen Stadtherren, im 13. Jahrhundert zu sehen. Der Bürger erkennt sich als Untertan, als Spielzeug ohne Rechte, dafür mit umso mehr Pflichten und fordert Anteil an der politischen Machtausübung und eine Abkehr vom Willkürrecht.

Vollzogen wird die ‚Stille Post‘ und das Willkürrecht auf dem Marktplatz. Ein beliebter Treffpunkt für die Ärmsten, um den großen Hunger des Tages an den zahlreichen Garküchen (Sudelküchen) zu stillen. Die Anzahl dieser Garküchen gilt als Armutsindikator einer Stadt. Zur Unterschicht gehören Henker, Schinder, Totengräber, Bader, Spielleute, unehelich Geborene, Gesellen, Tagelöhner, Frauen und Bettler. Der Arme hat eine wichtige Funktion: er leistet für die Wohlhabenden und Reichen, die sich ab und an von ihrer mildtätigen Seite zeigen, Fürbitte vor Gott. So besteht zwischen Arm und Reich eine Symbiose, ein Rollenspiel, indem versucht wird, die Armen durch Spenden am materiellen Reichtum der Stadt teilhaben zu lassen und dadurch auch gewissermaßen ruhigzustellen, während die Reichen sich vor Gott freikaufen. Diese Versorgung der Armen ist keine echte Mildtätigkeit, sondern eine weitere Form berechenbaren Spiels. Die Parallelen zur Antike sind erkennbar.

Arm sein bedeutet Schande und so gestaltet sich der Kleideraufwand enorm, um die Armut zu verdecken. In diesem Sinne ist ‚Ansehen‘ im Mittelalter durchaus wörtlich zu verstehen. Das Subjekt versucht mit Hilfe seiner Kleidung den eigenen Status zu kaschieren und spielt damit sein Rollenrepertoire ganz im Sinne der *simulatio* aus. Die Kleidung ist ein zentrales Mittel zur Schaffung des Selbst. „Und nicht zuletzt erfüllt Kleidung eine moralisch-sittliche Aufgabe, den Tabus der Gesellschaft entsprechend zu verhüllen, was nicht gezeigt werden darf“ ([BDB00] S. 104). Die Kleidung ist somit ein wesentliches Element im öffentlichen Spiel⁹⁵. Farben erobern langsam die Stoffe, Gebrauchsgegenstände und Wohnungen. Spätestens ab dem Hochmittelalter wird das Unnütze, Unpraktische und Sinnlose modern. Dass Kleidung zur Kriegsbeute zählt und unter Siegern verteilt

⁹⁴Zwietracht.

⁹⁵Auch Frisuren unterliegen einem Schönheitsideal und dienen dazu, das Sozialprestige des Trägers zu verdeutlichen. Es existiert die Vorstellung, dass die Kraft eines Menschen in seinem Haar gebündelt sei. Somit bedeutet langes Haar Freiheit und unfreie Bauern und Knechte müssen ihre Haar kurz scheren.

wird, spiegelt auch die Legende vom heiligen Martin: „Denn wenn er seinen Mantel mit dem Bettler teilt, ist dies nicht nur eine Geste der Großzügigkeit, sondern auch ein ernstzunehmendes finanzielles Opfer“ ([BDB00] S. 104). Kleiderordnungen sind ein wichtiger Bestandteil mittelalterlicher Rechtsgeschichte. Verbote richten sich gegen die Übernahme modischer Neuerungen, vor allem auch gegen die zunehmende Erotisierung der Mode, aber in erster Linie gegen übertriebenen Luxus. Es ist strikt verboten sich über den eigenen Stand zu kleiden. Dem Spiel mit der *simulatio* soll Einhalt geboten werden. Allerdings: Wirkliche Kontrolle gibt es nicht, die Mode entwickelt sich unbeirrt weiter. „Der Trend geht auf das beschwerliche Gehen mit den Schnabelschuhen, auf die Belastung durch den Stoff, auf die Unbeweglichkeit des Kopfes um Frisur und Haube nicht zu zerstören“ ([Bri91] S. 78). Ziel ist eine Verbesserung des subjektiv bewerteten Prestiges, welches freilich nur äußerlich beeinflusst werden kann, sowie ein Protest gegen das zunehmend aufkommende Nützlichkeitsdenken. Der Mensch drückt auf diese spielerische Art und Weise seinen Unmut gegen allgemein gesellschaftliche Zustände aus. Zu beobachten ist diese Form des Protests auch in neuerer Zeit. Man denke an die Hippiebewegung oder Punker. Im Grunde handelt es sich daher bei dem Spiel mit der eigenen Rolle um eine selbstschmeichlerische Einbildung, wie sie auch schon Georg Simmel in seinen Grundfragen zur Soziologie im Jahre 1917 behandelt hat. Demnach ist die Sicherung der Existenz, die Lust an der Behauptung und Erweiterung der eigenen Machtsphäre, sowie der Schutz des Erworbenen der eigentliche Trieb für den Einzelnen (vgl. [Sim97] S. 41ff). Als ehemaliger Bauer muss der Städter deshalb erst das Gemeinschaftsleben lernen und seine Akkulturation bewältigen. Die Stadt „lässt die Bedeutung seines familiären Milieus schrumpfen, erweitert jedoch das Netz der Gemeinschaften, an denen er teilhat. . . . Sie erweitert seinen Horizont, bietet ihm die Mittel sich zu bilden und zu kultivieren“ ([Gof94] S. 25), kurz: sie ermöglicht ihm mit einer Vielzahl von Menschen in Kontakt zu treten und mit diesen zu spielen.

Brunnen, als wichtigste profane Bildträger des 16. Jahrhunderts und Orte der Kommunikation, sind das weitere Mobiliar eines mittelalterlichen Marktplatzes. Besonders lässt sich hier auch die chaotische Machtstruktur aller mittelalterlicher Städte beobachten. Kleriker, Kaufleute, Adel, alle Personen des öffentlichen Lebens sind auf dem Marktplatz anzutreffen. Ein Stadtplan, „auf dem die innerstädtischen Machtverhältnisse mit ihren sich überschneidenden, großen und kleinen Gerichtsbarkeiten verzeichnet worden wäre, hätte fast so kompliziert und verwirrend ausgesehen, wie die Karte der Machtverteilung im mittelalterlichen Europa“ ([Gir97] S. 49). So verwundert es nicht, wenn jeder eine Rolle spielt, die ihm das bestmögliche Überleben sichert. Das Mittelalter ist voll von Gauklern, Laiendarstellern und sonstigen fahrenden Spielleuten, an denen es sich am besten ablesen lässt, wie man in der kunterbunten Gesellschaft überleben kann. Die meisten Bürger sind dabei neidisch auf die Freiheiten des fahrenden Volkes. Denn sie sind an keinen Ort gebunden und leben nicht nach den kirchlichen und gesellschaftlichen Moralregeln. Dieser Neid führt schnell zu einer Verdächtigung und Schuldzuweisung, wenn ein Diebstahl oder eine grassierende Krankheit auftritt. Das Volk spielt mit seinem Neid ein böses Spiel. Jene Fahrenden haben bereits erreicht, was der normale Bürger in seinem Alltag durchzusetzen versucht — das Spiel der *simulatio*, mit der daraus resultierenden Ich-Bezogenheit. „Die Schönheit der Stadt wird endgültig nicht mehr in der Harmonie selbstverständlicher, ganzheitlicher Geschlossenheit der Beziehungen empfunden, nicht mehr im Sinne von Ordnung aufgefasst, sondern als Wirkung vorgestellt. . . . Die Vor-

stellung des Teils ist an die Stelle der Schau des Ganzen getreten. Die Ensembleleistung des Mittelalters ist ersetzt durch die primadonnenhaften Einzelauftritte des Genies. Die Stadt ist nicht mehr Ergänzung, sie ist nun Synthese“ ([Pah63] S. 83). Die theozentrische Welt beginnt sich in eine anthropozentrierte Welt zu wandeln, „die göttliche Ordnung vom Weltganzen“, erhält Konkurrenz durch „die Ordnung als menschliche Konstruktion“ ([Pah63] S. 10). Da allerdings, nach Thomas Hobbes, alle Menschen Konkurrenten um begehrte Gegenstände sind, die schließlich den Menschen zum Feind seiner Mitmenschen machen, ist es notwendig einen Souverän einzusetzen, welcher notfalls mit Gewalt gegen potentielle Störenfriede vorgehen kann. Bildlich beschreibt Hobbes diesen Souverän als Leviathan, ein riesiger Menschenkörper, der unter seiner Haut viele einzelne Individuen verbirgt, die ihn zusammensetzen. Dieses Bild signalisiert den Frieden unter den Bürgern, welcher abhängig ist von einer funktionierenden Staatsgewalt. Das Ungeheuer Leviathan selbst steht stellvertretend für den Monarchen, welcher Exekutive, Legislative und Judikative in sich vereinigt. Er ist der Einzige, der sein Ego vollständig ausspielen kann und als einziger im Naturzustand des Gewaltmonopols verblieben ist. Alltag im Mittelalter bedeutet ständige Konfrontation, sei es körperlicher oder verbaler Natur. Zu finden ist eine fast grobe Direktheit und Gewaltbereitschaft sowie ständige Impulsivität. Vor allem der Hof, als latent konfliktträchtig umgrenzter Raum, trägt seine militärische Lebensführung in die städtische Gesellschaft hinein. Die Stadträte stehen oftmals vor dem gleichen Problem wie der Hochadel in seinen Burgen. So verwundert es nicht, dass die höfischen Umgangsformen, erfolgreich eingeführt und ausgedrückt durch das Wort *mâze*, nun auch in der Stadt Einzug halten sollen. Denn nirgends ist es notwendiger sich einen Code anzueignen als in der Stadt. „Der Städter lernt also, wie man mit Mäßigung und ohne lautes Schmatzen isst, die Speisen serviert, in eine Kirche eintritt, sich dem Altar nähert, einen Fremden nach Rang anspricht, die Stimme beim Beten moduliert, sich Äußerungen des Schmerzes enthält, sich nicht ungebührlich vor einem Heiligenbild, auf dem Markt oder der Piazza benimmt“ ([Ros94] S. 193). Das Spiel der Worte und Sitte reduziert zunächst die Gewaltbereitschaft des Adels und gilt sodann auch für den normalen urbanen Alltag als durchaus produktiv. Ganz im Sinne der *relaxatio* übernimmt das Spiel mit der Sprache die katharsische Befreiung und Affektregulierung. Formen der verbalen und nonverbalen Kommunikation, Gesten und Gebärden spielen im Mittelalter die gesellschaftsgestaltende Rolle schlechthin. So muss ein Richter sitzen, wenn er das Urteil verkündet, die Beine übereinanderschlagen und auf jegliche körperliche Aktivität verzichten, um innere Sammlung und Objektivität zu vermitteln. Er soll zu Gericht sitzen wie ein griesgrimmiger Löwe heißt es in der Literatur. Ähnlich verhält es sich im Theater bei Massenszenen. Das Volk vor der Bühne sinkt nicht zu Statisten herab, wie in modernen Theatern üblich, sondern kommentiert durch seine Bewegung und lautstarken Zwischenrufen die Handlung. Auch der Gruß ist eine weitere wichtige Geste innerhalb der Gesellschaft und gilt als verbale Friedenssicherung. Der verweigerte Gruß ist Aussage der Feindschaft, ist Drohung. Gegrüßt wird jedermann auf der Straße der den gleichen Status inne hat. Das Benehmen ist, neben der Kleidung, somit eine zusätzliche Art der Selbstinszenierung. Allerdings wird die Verfeinerung der Urbanität nicht allen zuteil, denn „die Stadt schaffte es nie, alle Rauheiten der Menschen zu glätten, die durch ihre Tore hereinkamen, doch gelang es ihr, den meisten eine einheitliche und einigende Weltanschauung zu vermitteln“ ([Ros94] S. 184).

Wie stark der mittelalterliche Alltag durch das Spiel um Gesten und Worte beeinflusst wird zeigt eine weitere Form spielerischen Miteinanders: das Spiel mit Namen. Häufig

werden Spitznamen zu Nachnamen und sind beeinflusst von Ansehen, Aussehen, Beruf und Gewohnheiten des Trägers. Benannt werden die Menschen von dem, was sie von anderen unterscheidet. „Die Direktheit, mit der selbst mächtige Menschen von ihren Nachbarn benannt wurden, die ungeschminkte Kritik, hat sicherlich des öfteren zum Abwägen geführt, ob den im Namen konservierten Erbensprüchen oder dem Weiterleben von Schwächen des Vorfahren in der eigenen Existenz der Vorzug zu geben sei“ ([Sch03d] S. 171). Die Ursache ist einerseits zu finden in dem mangelnden privaten Rückzugsraum der Menschen, d.h. die Namensgebung ist Teil einer Einschätzung der Gesamtpersönlichkeit, zum anderen in der Freude am Wortspiel. Auffallend ist: „Die Nachnamen in ihrer Direktheit zweifeln an der Verbesserungsfähigkeit des Menschen“ ([Pah63] S. 10), wobei der Kreis, das alles Handeln Gottes Wille ist, geschlossen wird.

Beschimpfungen wie Hurensohn, Schalk, Schelm, Bösewicht, Bube und Dieb zeigen, dass Täuschungen, das Spiel der *simulatio*, den Tagesablauf bestimmen. Jeder ist bestrebt für sich einen Vorteil zu verschaffen und den anderen mit seiner wahren Absicht im Unklaren zu lassen. Nicht nur im Geschäftsleben, sondern vor allem auch im täglichen Miteinander kann man sich nie sicher sein, ob das Gesagte stimmt, ob Versprechen eingehalten werden. Auf jedem Marktplatz, bei jedem Kauf oder Verkauf haben die Menschen mit Betrug zu rechnen⁹⁶ und dennoch werden die meisten Verträge mündlich vereinbart. ‚Liegen und triegen‘ und ‚velschen‘ von Maßeinheiten sind Worte, die man häufig hört. Die Menschen spielen, wie in keiner anderen Epoche, das Spiel der Täuschung perfekt und bauen damit ein Spannungsniveau auf, um dem tristen Alltag zu entfliehen und sich die Zeit zu vertreiben. Das Spiel ist Ersatz für Intimerlebnisse und zeugt vom Vergnügen an der Heimlichkeit. Der Typus der *expectatio* ist in seiner Reinform ausgebildet. Dennoch versteht sich die städtische Gemeinschaft untereinander weiterhin als geschlossene Gruppe, wo Lug und Trug innerhalb der Stadtmauern im Grunde verpönt sind, außerhalb aber geradezu ein augenzwinkerndes Einverständnis hervorrufen. Gepanschten Wein innerhalb eigener Stadtmauern zu verkaufen ist ein Verbrechen, dem Panscher wird jedoch zugestanden seine Ware bei Fremden loszuwerden. Man kann damit sagen, dass den ökonomischen Aktivitäten eine spezifische Sozialstrategie innewohnt, die sich mit dem Begriff der ‚List‘ bezeichnen lässt. „Diese ‚List‘ bedeutete eine nicht unerhebliche Belastung des subjektiven Gewissens im Spannungsfeld zwischen Ökonomie und Religion, und nicht wenige Testamente erfolgreich tauschender Kaufleute versuchen durch fromme Stiftungen wenigstens im Tod sich eine seelische Beruhigung zu erkaufen, die sie sich im Leben nicht gönnen wollten, weil sie sich selbst etwas gönnen wollten“ ([Egy87] S. 63). Eng damit zusammen hängen auch Verwünschungen und Flüche, wenn die geschädigte Person hinter den Betrug gekommen ist⁹⁷. Allerdings bergen Verwünschungen und Flüche in einer Epoche, in der der Jähzorn noch nicht gebändigt ist und der Glaube an mythische Vorgänge tief sitzt, eine große Gefahr für das Gemeinwesen und allgemeine Seelenheil. So erlassen Städte ab dem 14. Jahrhundert Verbote gegen das Fluchen, um Gottes Zorn nicht heraufzubeschwören. „In vielen Flüchen wird offenbar, wovor sich die Menschen fürchten. Man wünscht dem Mitmenschen an den Hals, wovor man selbst Angst hat⁹⁸. Neue Krankheiten, neue Ängste, neue Flüche“ ([Sch03d] S. 191).

Das letzte Beispiel für verbales Spiel im Mittelalter, welches vor allem den Spielkategorien

⁹⁶Aus dieser Zeit entstand auch die Redewendung: „Es ist nicht alles Gold, was glänzt“.

⁹⁷Eine spätmittelalterliche Stadt ist ohne Gewalt, ohne Handgreiflichkeiten beim Austragen zwischenmenschlicher Konflikte nicht vorstellbar.

⁹⁸Dass dir die Pestilenz ankom.

en *ebrietas* und *simulatio* zugeordnet werden muss, ist der Spott. Das Mittelalter ist eine Zeit der Selbstverspottung, Selbstkritik und des derben Witzes. „Die Freude am Schaden des Mitmenschen gehört zu einer Welt, die arm ist an Unterhaltung, aber auch zu einer Welt, in der List zum Kampf um das tägliche Brot taugen kann“ ([Sch03d] S. 207). Gespottet wird über Menschen, denen ein Missgeschick entstanden ist, aber auch über Menschen, die am äußeren Rand der Armut⁹⁹ stehen. Jene Menschen werden als ‚Gelichter‘ (vgl. [Sch91e] S. 99) bezeichnet, als Menschen ohne Nachnamen, nur benannt nach ihren negativen Eigenschaften¹⁰⁰. Im Grunde sind die mittelalterlichen Menschen somit ein Gefäß, gefüllt mit äußerlichem Inhalt. Die Individuen werden zu Trägern bestimmter Eigenschaften. So existieren keine konkreten Persönlichkeiten, sondern reflektierte personifizierte Werte. Der Mensch im Mittelalter sieht seinen Lebensweg als vorgegeben und durch seine irdische Berufung fest programmiert an. Eine innere Entwicklung ist ausgeschlossen, demnach spielt er auch nur diejenige Rolle, die ihm Gott auf dem Spielfeld des Lebens zugewiesen hat. Dieser Rolle versucht er perfekt zu entsprechen. Das soziodramatische Spiel *simulatio* erreicht in dieser Epoche seinen Höhepunkt. So existiert in der mittelalterlichen Malerei kein Portrait. „Der Mensch . . . fürchtete sich davor, er selbst zu sein, fürchtete die Originalität“ ([Gur78] S. 161). Man ist immer Mitglied einer Gruppe, einer Mikrowelt, die Schutz und Hilfe bietet und sich selbst verwaltet. Die mittelalterliche Gesellschaft ist korporativ von oben bis unten. Im Nachhinein ist dies natürlich sehr problematisch, da die einmal entstandenen Beziehungen das erreichte Produktionsniveau konservieren und dem Neuerungsverhalten des einzelnen Gruppenmitglieds Grenzen setzen. Es folgt ein materieller Rückschritt und mentaler Konformismus. Die Gesellschaft erstarrt, die Menschen spielen nicht mehr miteinander. Außerhalb der Gruppe ist Individualität undenkbar, innerhalb der Gruppe in einem bestimmten Rahmen. Dies ist das wesentliche Kennzeichen der mittelalterlichen Gesellschaft: Kein Element ist stark genug, um dauernd ein Übergewicht zum anderen zu erlangen. Kaufmann, Priester, Sänger, Handwerker, alle gehören einer Gruppe an, einer Bruderschaft Gleichgesinnter, mit eigenen inneren Gesetzen. Um diesen Gesetzen gerecht und unter Seinesgleichen akzeptiert zu werden, ist das Individuum gezwungen sich anzupassen, die Mehrheitsvorstellungen zu assimilieren. So wie das Kind im Spiel Wirklichkeit assimiliert (vgl. [Pia69]), so ordnet sich das erwachsene Individuum ebenso den Gegebenheiten unter — es fügt sich in die Gruppe ein.

Außerhalb der mittelalterlichen Gesellschaft stehen die Wanderberufe, Barbier, Bader, Quacksalber und das anrühige Gewerbe, die Prostitution. Prostituierte sind in den meisten Städten als mehr oder weniger unvermeidbares Übel geduldet, um sexuelle Spannungen zu kanalisieren. Sexualität, vor allem in der Öffentlichkeit, widerspricht der kirchlichen Auffassung eines christlichen Lebens. Um jedoch zu verhindern, „dass ehrbare Frauen verführt oder gar vergewaltigt wurden und somit das Heilige Sakrament der Ehe brachen“ ([BDB00] S. 58), ist die Stadtregierung und die Kirche gewillt das Treiben gewähren zu lassen. Sie sind erwünscht, müssen sich aber durch besonders auffällige Kleidung kenntlich machen und dürfen oft nicht einmal das Obst auf dem Marktstand berühren. Diese verlogene Einstellung lässt sich hervorragend als Spiel der Kategorien *expectatio* bzw. *simulatio* beschreiben und ist ein Spiel mit der falschen Moral der da-

⁹⁹ Äußerer Rand der Armut: vollständig der Gesellschaft abgewendet (Heute: Obdachloser). Innerer Rand der Armut: arm, aber durch Freunde, Familie und Zunft im gesellschaftlichen Netz aufgefangen (Heute: Sozialhilfeempfänger).

¹⁰⁰ Der schielende Michel, der böse Paul.

maligen Zeit, einer Moral, die von höchster Ebene den Menschen aufoktroziert wird. Geduldet ist, was den Herrschenden dient.

Wie in der Antike, arbeiten die oberen Schichten an ihrem Selbstwertgefühl und suchen nach einem Weg dem ramponierten Ich neue Impulse zu verleihen. Das Spiel mit der Selbstinszenierung, *ego*, mündet in einer Selbsterschaffung des Ritters, der gegenüber dem Volk ein hohes Ansehen besitzt. Für die erdverbundenen Mitmenschen ist jener, der sich wie ein Gott alle Freiheiten herausnehmen kann, ein höheres Wesen und gerade diese dialektische Sichtweise fördert das Spiel des Ritters mit seinem Ego. So kam es zu der grotesken Situation, „dass sich der Adel schützende Burgen baute, die nur zu Fuß verteidigt werden konnten, aber nach wie vor am Grundsatz festhielt nur beritten zu kämpfen“ ([Kol89] S. 17). Später, im ausgehenden Hochmittelalter, als es sich auch der Bürger leisten kann, versuchen etliche Honoratioren der Stadt den Ritter nachzuahmen. Die Ministerialen pflegen einen ritterlichen Lebensstil, Schwert und Wappen werden ein wichtiges Utensil des Alltags, die Stadthäuser verwandeln ihre äußerliche Gestalt hin zur Burg. Das Erscheinungsbild verifiziert die jeweiligen Informationen. Das Zeichen wird zum Stellvertreter der Macht, „es zeigt trotz Abwesenheit Besitz an“ und wird damit zu einem Herrschaftssymbol und Unterscheidungsmerkmal zugleich (vgl. [Bey98] S. 23). Der Ehrgeiz so sein zu wollen wie der Adel, bestimmt fortan das ganze Leben für die Ministerialen. Das Spiel wird Herr über den Spielenden (vgl. [Gad75] S. 102). Dennoch reichen diese kosmetischen Veränderungen nicht aus, als Angehöriger der adligen Oberschicht akzeptiert zu werden. Reichtum allein bringt keine Achtung. Ein Bürger hat schon von seiner Erziehung aus einen anderen Umgang mit Geld wie Adel, Ritter oder Feudalherren. Die Prahlucht ist ihm, trotz seines enormen Vermögens, völlig fremd. „Der Kaufmann, der unermessliche Werte aufbewahrt und nur dafür Geld ausgibt, um diese im Ergebnis kommerzieller oder Wucheroperationen zu vermehren, löst in der mittelalterlichen Gesellschaftsordnung alle möglichen negativen Emotionen aus, nur keine Achtung. Ein Herr aber, der ohne Berechnung sein Einkommen und die Beute vergeudet, verdient, sogar wenn er über seine Verhältnisse lebt, noch Gelage veranstaltet und Geschenke verteilt, jegliche Hochachtung und Ruhm“ ([Gur78] S. 284). Jene verfehlte Einstellung des Stadtbürgers, so sein zu wollen wie der Adel und es doch nicht zu sein, gilt als eine Ursache im Niedergang urbaner Macht am Ende des Mittelalters. Das Spiel mit der Täuschung wird also solches erkannt, die scheinbar höfisch-adligen Wertsetzungen des Stadtbürgers als lächerlich empfunden. Das Bürgertum verliert sein Ansehen. Anders die Aristokratie: Sie darf die Welt wie ein Spiel um Einfluss und Zeitvertreib auffassen und misst der Anerkennung und Bewunderung durch andere soviel Bedeutung bei, dass ihr ganzes Leben zu einer einzigen Suche nach Dingen wird, deren sie sich rühmen kann. Das Spiel des Lebens verkommt zu einem rauschhaften Zustand, *ebrietas*, den die Normalbevölkerung trotz aller Anstrengungen so nie erreichen kann.

Für den Normalbürger gestaltet sich das Leben in einem „Translations-Denken“ ([Bri91] S. 45), d.h. eine vorgegebene Struktur wird unverändert weitergegeben. An einen ehemaligen Zustand wird angeknüpft, Vergangenes wird bewahrt und Gegenwärtiges von Vorangegangenen her gerechtfertigt. Es lässt ein Fortschrittsdenken nicht zu, erlaubt aber ein Fortsetzungsdenken. Das Leben unterliegt einer ständigen Wiederholung, was der Angstabwehr und katharsischen Befreiung dienlich ist. Dadurch, dass ohnehin im Glauben der Menschen alles wiederkehrt, stört es nicht, wenn andere über das eigene Leben verfügen. Der Mensch lässt sich wie eine Puppe steuern, er wird zur Marionette,

Spielball, Schatten anderer und stört sich daran nur wenig. Das Jetzt ist unwesentlich. Überwelten und Unterwelten, Himmel und Hölle verleihen der eigenen kleinen Welt einen Durchgangscharakter¹⁰¹ (vgl. [Bri91] S. 50). Das eigentliche Spiel im Mittelalter findet somit zwischen der Obrigkeit und den Untertanen statt. Einziger Vermittler beider Parteien und einzige Figur, die, neben dem König oder Priester, ebenfalls ihr Ego voll ausspielen kann, ist der Narr. Bei ihm handelt es sich um einen geachteten Ratgeber, welcher seine Meinung gekonnt in zynische Spottverse verpackt kundtut und damit dem Herrscher weit mehr hilft, als die auf persönlichen Vorteil bedachten Höflinge. Überhaupt ist Rat und Beratung (*consilium*) für die mittelalterliche Gesellschaft ein zentraler Begriff. Verhaltensregeln für die junge Adligen nehmen in der Literatur einen breiten Raum ein und spiegeln ein Bedürfnis nach Orientierungswissen. Der Ratschlag ist die Jokerkarte, die Verhaltensregeln sind Spielregeln, um den Dschungel des öffentlichen Lebens konfliktfrei durchqueren zu können. Die Masse benötigt einen wie auch immer gearteten Beistand, nur ganz wenige haben den Mut selbstbewusst und frei ihr Leben zu gestalten. Damit lässt sich der mittelalterlich Mensch als „*homo quadratus*“ (vgl. [Eco91] S. 58) beschreiben, als jemanden, der symbolische Bedeutungen fest in seinem Alltag verankert sieht und ohne diese nicht existieren kann. Vier Jahreszeiten, Mondphasen, Hauptwinde gibt es und vier Buchstaben enthält der Name Adam. Fünf ist die zirkuläre Zahl, die mit sich selbst multipliziert immer wieder auf sich selbst zurückkommt¹⁰², fünf Arten von Lebewesen gibt es¹⁰³ und noch häufiger findet man sie in der heiligen Schrift¹⁰⁴. Die Proportion gilt als Kunstregel. Gott ist überall in den Gesetzen der Natur zu finden und wird dort auch bewusst gesucht. Aufgabe des Menschen ist jener perfekten Symmetrie Gottes in seinen eigenen Werken nachzueifern. „Es ist in der Tat ein unbewusstes Bedürfnis nach *proportio*, das den mittelalterlichen Menschen dazu bewegt, in einem Spiel ständiger Bezugnahmen die natürlichen und übernatürlichen Dinge zu binden. Diese Klammer, zwischen göttlicher und menschlicher Schöpfung, übernimmt die Allegorie. Die Allegorie schärft den Geist, belebt den Ausdruck und schmückt den Stil. Sie ist Harmonie und Flucht vor dem Realen zugleich. Alles im Leben ist voller Bedeutung, Hinweisen, Doppelsinnigkeiten und Manifestationen Gottes. Alles steht als Zeichen für eine höhere Wahrheit. Wer liegt richtig? Wer interpretiert die Wahrheit am vollkommensten? Wer versteht es am ehesten Gottes Wort richtig zu deuten? Vor allem die Geistlichkeit nutzt die Demagogie um durch jene interpretative Weltsicht mit den einfachen Bürgern zu spielen und nach ihren Vorstellungen zu beeinflussen. Und der Bürger spielt dieses Spiel mit. Ursache dafür ist die Vanitas Vorstellung¹⁰⁵, welche sich als die große Schwäche, zugleich aber auch große Stärke des mittelalterlichen Menschen präsentiert. Schwäche deshalb, weil der Mensch sich als Marionette einer größeren Wahrheit begreift und damit nicht sein freier Herr sein kann; Stärke deshalb, weil gerade diese Schwäche dazu führt, dass die Menschen selbstgenügsam und ohne Ellenbogenmentalität miteinander umgehen und den Alltag damit gewissermaßen spielend gestalten.

Im ausgehenden Mittelalter setzt mit dem Buchdruck eine Phase der Visualisierung des

¹⁰¹Deutlich wird dies in der Gotik. Tiefe Verankerung und breite Abstützung der Baukunst im Boden begünstigen die Höhe der Kirchen.

¹⁰² $5 \times 5 = 25 \times 5 = 125 \times 5 = 625$ usw..

¹⁰³Vögel, Fische, Pflanzen, Tiere, Menschen.

¹⁰⁴Pentateuch, die fünf Plagen.

¹⁰⁵Vanitas (lateinisch: ‚Leere, Nichtigkeit, Eitelkeit‘) ist die christliche, auf das alte Testament zurückgehende Vorstellung von der Vergänglichkeit alles Irdischen.

Menschen ein. Andere entscheiden nun was richtig ist und was weitergegeben werden darf. Der Mensch nimmt Sinnesdaten nicht mehr nur durch eigene Anschauung und Wahrnehmung der Umwelt auf, ein Stück öffentliches Spiel geht verloren. Der zwischenmenschliche Kontakt auf der Straße ist immer weniger erforderlich, die Bürger ziehen sich in die Privatsphäre zurück.

5.1.2 Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels

Der Wald ist das Wirtschaftsobjekt im Mittelalter schlechthin. Waldbesitz, nicht Fehde oder Politik entscheidet über die Herrschaft. „Gesellschaft ist genau gesehen für das Mittelalter ein anachronistischer Begriff. Erst über das entbehrungsreiche Roden entstand eine Vorform dessen, was seit dem frühen 16. Jahrhundert als Gesellschaft bezeichnet werden könnte. Im Verlauf der hochmittelalterlichen Rodungsphase, des Landesausbaus, wurde über die frühmittelalterliche Siedlunginseln ein Verbindungsnetz der Straßen und Wege gespannt. Und innerhalb der frühen Siedlunginseln entstand das, was die ‚Verdorfung‘ des hohen Mittelalters genannt worden ist; der Komplementärvorgang zum Anwachsen der Städte“ ([Sch03d] S. 46). So verändert der Wald die größere Siedlung zur Stadt. Ein Marktflecken bildet sich an dem die ortsansässige Bevölkerung einen großen Teil ihres Alltagsbedarfs befriedigt. Die Bereitschaft, Güter außerhalb der eigenen Grundbedürfnisse herzustellen, ist ein notwendiger Schritt für die Existenz eines urbanen Ortes. Dabei bietet der Markt die idealen Voraussetzungen für das Rollenspiel. Einander unbekannte Individuen treten in Kontakt, bei gleichzeitiger Ausklammerung des jeweiligen Sozialgefüges dessen diese Individuen sonst noch angehören. Der Markt als freiwilliger, weil vergnüglicher Zusammenschluss von Menschen mit nur einem Ziel: Durch Tauschhandlungen und der damit verbundenen Spannung, *expectatio*, dem tristen Lebensalltag zu entfliehen und zugleich auch noch die eigene Existenz zu sichern. Die Szenerie des Marktes gilt damit als typisch für einen spielerische Handlungsrahmen sowie weite Bereich des städtischen Lebens überhaupt. Überall existieren große Menschenansammlungen, meist von Einzelpersonen, die untereinander nach bestimmten Regeln Kontakte aufnehmen, dann aber wieder auseinanderfallen. Obwohl diese Kontakte reibungslos verlaufen, bedeuten sie keine Bindungen. Die Reibungslosigkeit wird ermöglicht durch das Bewusstsein an einem Spiel teilzunehmen. Denn: In allen Situationen, „von denen man überzeugt ist, dass sie nichts als Spiele sind, erträgt man ohne Klagen und sogar lachend, was sonst nirgendwo . . . ertragen würde“ ([Rou97] S. 22). Dabei muss jedoch die Distanz künstlich, durch streng kasuistisch festgelegte Regeln, Spielregeln, gestützt werden. Wichtig ist ein Sich-Darstellen, allerdings gerade nur soviel, dass auch im flüchtigen Kontakt ein Arrangement gelingt. Darstellung wird zum bewusst vollzogenen Akt: ein Sichtbarmachen von etwas, das nicht ohne weiteres sichtbar ist. Jenes Verhalten, ein Signal mitzuteilen, trotz Distanz, nennt man Repräsentation. „Repräsentation ist eine Form der Selbstdarstellung, in der ein Subjekt sowohl sich selbst, als auch ein Gemeinwesen, das nicht ohne weiteres sichtbar ist, sichtbar macht und hierdurch Kommunikation und Integration ermöglicht“ ([Bah98] S. 92). Damit vollzieht sich eine Vergeistigung des gesellschaftlichen Lebens der Stadt gegenüber dem Dorf durch das Spiel der distanzierten Sozierung. Traditionen haben keine Chance als Bremse zu fungieren, die Kugel ist ins Rollen geraten, die Bereitschaft zur Entwicklung beschleunigt sich.

Wesentliches Kennzeichen einer mittelalterlichen Gemeinde ist der von weiter Ferne sichtbare Befestigungsgürtel, die Mauer. Die Qualität der Festungsanlage gilt als Zeichen des Wohlstandes der Stadt. Die Stadt spielt hier als Subjekt im Ganzen, mit ihrer Dominanz und Stärke, und inszeniert sich selbst. „Das Spiel zeichnet sich durch einen Doppelcharakter aus. Einerseits stellt das Spiel ein Modell für strategisches Handeln dar, ... zum anderen zeigt das Spiel das Artifizielle, den Überschuss, das Verschwenderische“ ([Run86] S. 150). Der Mauerbau wirkt kommunenbildend im Sinne der Spielkategorie *collaboratio*, d.h. er führt die einzelnen Interessen der Bürger zu einem gemeinsamen Ziel zusammen, der Verteidigung des städtischen Rechts und Reichtums. Als größte Gemeinschaftsaufgabe verschweißt er die Bevölkerung zu einem einheitlichen sozialen Gebilde, zu einer selbstbewussten Bürgerschaft. Die Stadtbefestigung ist im ständigen Wettlauf mit der Entwicklung der Angriffswaffen. Die Stadt als Ganzes führt einen Wettkampfspiel mit ihren Feinden. Je beeindruckender die Festung nach außen, desto höher der Stolz der Menschen innerhalb des urbanen Gemeinwesens. Die Gruppe der Bürger gestaltet kooperativ die Umwelt und zeigt sich als gleichberechtigter Partner mit einer verbindlichen Vereinbarung. Ökonomisch betrachtet ist die Festung eine Katastrophe. Die finanzielle Belastung für den Bürger, Zwangsrekrutierungen, Schanzarbeit und Raubbau an den Wäldern unterminiert die wirtschaftliche Basis der Stadt. Der Preis für das Spiel um Neid, Einschüchterung und Prestige ist hoch und findet schließlich sein Ende im Merkantilismus, wenn die Landwirtschaft und Produktivitätsdebatte in den Mittelpunkt rückt. Straßen und Mobilität sind dann das Zauberwort der Ökonomie, Abschottungen gehören der Vergangenheit an. Zunächst ist die Entscheidung in eine Stadt zu investieren aber noch durchaus solide. Die Stadt bietet Schutz für die Umgebung und sorgt so für höhere Pachteinkünfte, der Markt bringt mit Steuern und Gebühren viel Geld ein. Damit wird die Stadt zu einem Sinnbild einer Vermögensakkumulation. Eine aufstrebende Mittelschicht bildet sich, die sich durch Kleidung, Bildung, Leistungsbereitschaft und Zunftzugehörigkeit von den übrigen Stadtbewohnern absondert. Für denjenigen, der das Spiel der Anpassung und Leistungsadaption beherrscht, hält die Stadt gute Aufstiegschancen bereit. Vor allem die Händler, mit ihrem Leitwort *wagnus bzw. aventure*¹⁰⁶, sind es gewöhnt, täglich, mit Einsatz und Mut zu spielen um ihren Gewinn zu sichern und zu vermehren (vgl. [Mas72] S. 25). Ohne diese bewusste Entscheidung zum Risiko einiger weniger, würde es in der Stadt keinen Fortschritt geben. Für diesen Personenkreis bedeutet Risiko eine Chance, während es die meisten Menschen als Gefahr betrachten. So zeigt das Verhalten des Händlers ein genotypisches Grundmuster, mit dem Zweck des Spannungsaufbaus, der *expectatio*. Der Händler sucht das Strategiespiel für den Aufbau eines täglichen Aktivierungszirkels von Anspannung und Lösung (vgl. [Hec74]), weil es ihm im Blute liegt. Jean Paul schreibt bereits 1807: „Spiel ist Überschuss von geistiger und körperlicher Kraft“ ([Pau75] S. 41). Desweiteren ist der Händler bestrebt, „das Verhältnis von Moral und Religion so umzugestalten, dass der Glaube an Gott seinen nicht allzu sauberen Machenschaften nicht hinderlich werden konnte“ ([Gur94] S. 300). Nicht nur die Rechtfertigung nach außen, sondern vor allem das Gewissen muss trickreich daran gehindert werden, die Profitgier zu unterlaufen. So spielt der Händler ein doppeltes Spiel, um sich nach allen Seiten abzusichern. Seine Zugeständnisse an die Religion sind nichts anderes als ein Spiel zur eigenen Täuschung. In diesem Sinne erzeugt das ganze Stadtleben eine „Kaufmannsmentalität“ ([Pau75] S. 160), d.h. die Wirtschaftstätigkeit wirft

¹⁰⁶ Abenteurer.

immer stärker Gewissensfragen über den Wert von Arbeit, Armut und Reichtum auf. Wo Verwandtschaftsbeziehungen fehlen, wird Ehre zum bedeutenden Gut und ist bestimmt durch Ansehen und Vermögen der betreffenden Person. Der Städter ist also bestrebt, in seinem Umgang mit den Mitmenschen, sich möglichst in einem perfekten Licht zu präsentieren. Die extrinsische Motivation aus der Kategorie *motivatio*, spielt eine wesentliche Rolle in seinem Verhalten. Die Spielkategorien *ego* und *simulatio* gehen Hand in Hand in der Absicht gegenüber seinen Mitmenschen eine bestimmte Fassade aufzubauen. Ziel dieser Fassade ist, durch verschiedene Positionen Konfliktlösungen zu erlernen, um die eigene Interessenswahrnehmung, Taktik und Strategie bewusst zu entwickeln. Die Folgen solcher Spielzüge machen sich räumlich bemerkbar. Die Stadt segregiert. „So wird der einzelne in der sozial hierarchisierten Stadt viele Male im Leben dazu angehalten, mit Leuten zu schwören, die seinesgleichen sind oder so zu tun als ob“ ([Ros94] S. 183).

Im ausgehenden Mittelalter wandelt sich die Zeitauffassung. Die Kaufmannsmentalität durchzieht weite Bereiche des gesellschaftlichen Lebens. Die Zeit wird zum Maß der Arbeit, die Zeit wird ein Faktor der Produktion. Auf den Türmen werden mechanische Uhren angebracht. So ermöglicht die Stadt dem Menschen eine spezielle Identität zu entwickeln, innerhalb eines begrenzten zeitlichen Rahmens. Die Stadt wird zum Herrn über die Zeit und die Lebenszeit zur Chance für jedes Individuum sein Leben frei zu gestalten, also nach unserer Definition Alternativen zu entwickeln im Umgang mit den Mitmenschen, ergo zu spielen. Als *homo artefix* ist der mittelalterliche Mensch noch nicht von seiner Arbeit entfremdet. Er ist stolz auf sein Meisterstück; Handwerk und Kunst sind eng miteinander verbunden. Arbeit ist keine Strafe wie in der Antike, sondern eine Möglichkeit sich ein Stück Freiraum von der Gesellschaft zu verschaffen und mit dem eigenen Produkt, dem eigenen Können so etwas wie Individualität und Unabhängigkeit von der Gruppe zu erhalten. Die Arbeit dient dabei auch als erzieherisches Mittel, um die Lust am Fleisch zu überwinden. Beten ist Arbeiten, so ein oft zitierter Ausspruch der damaligen Zeit. Arbeit wird zur Tugend und in diesem Sinne steht uns das Mittelalter näher, als die Antike mit ihrer Verdammung jeglichen körperlichen Tuns.

Dieses neue Arbeitsverständnis führt zur Bildung von Gruppen mit gemeinsamen wirtschaftlichen Interessen. Zünfte und Patriziergesellschaften sind neuer Ausdruck innerer seelischer und gefühlsmäßiger Verbundenheit. Sie sind Gemeinschaften, die dem einzelnen Mitglied einen Platz außerhalb der Gesellschaft, aber innerhalb einer verschworenen Bruderschaft und damit verbundenen Sicherheit, ermöglichen. Die Menschen zählen nicht als Menschen, sondern als Mitglieder der Rechtskreise, als solche sind sie interessant. Die Kommensalität spielt dabei eine große Rolle. Das gemeinsame Mahl ist, wie bereits in Sparta, das wirksamste Mittel zur Integration der Individuen im Ganzen der Gruppe. Ziel der Zünfte ist: ein Signal nach außen zu geben, welches Handwerk und Handel, lange Zeit als verwerfliches Gewerbe verschmäht, Schulter an Schulter, Seite an Seite und erhobenen Hauptes ein vollwertiges Mitglied der städtischen Gemeinde darstellt. Nie wieder soll ein Handwerker oder Händler Not leiden, weil die Gemeinschaft seinen Beruf missachtet. Die Zunft, das Patriziat, rückt damit in die Nähe eines Geheimbunds, mit geheimen Ritualen und strengen Aufnahmeregeln. Damit ist die Form einer spielerischen Zusammenarbeit, die *collaboratio*, schon aufgrund der bewussten Abgrenzung nach außen vollzogen. Täuschen, Verbergen, Neid erzeugen, sind die Mittel, die jede verschworene Gemeinschaft verwendet. Die Mitglieder der Zunft geben sich ihre eigenen Regeln und jeder ist daran beteiligt. So gesehen ist die Zunft ein Gemeinschaftsspiel und praktische

Erfahrung von Recht und Demokratie, allerdings nur für die eigenen Mitspieler. „Es entstand die paradoxe Situation, dass Gewohnheit und Bräuche in der Unterschicht zu großer historischer Bedeutung erwachsen, obwohl der Laie, gerade weil er ein Laie war, von der herrschenden Lehre für untätig erklärt wurde sich an der Regierung und der Gesetzgebung zu beteiligen, weil ihm das entsprechende Wissen fehlte. Die praktische Entfaltung der Fähigkeiten des Einzelnen, vor allem in den unteren Schichten der Gesellschaft und zwar desselben Individuums, den die herrschende Lehre zum ‚idiota‘ stempelte und dessen Mangel an Kenntnissen ihn für eine Beteiligung an der Lenkung der öffentlichen und gemeinsamen Angelegenheiten unfähig und ungeeignet machte, war, mit anderen Worten, eine wichtige Brücke zwischen der abstrakten Lehre des Mittelalters vom Untertan und der späteren humanistischen Lehre vom Staatsbürger“ ([Ull74] S. 47). Die Zunft erscheint damit als Spielfeld für das aufkommende Selbstbewusstsein des Bürgers und dessen Demokratieverständnis, also als ein geschützter Ort, in dem die Mitglieder basisdemokratisch, im Sinne der Aszendenztheorie¹⁰⁷, neue Formen des Zusammenlebens probieren können, ohne dass in der äußeren Welt Sanktionen hierfür entstehen — die Zunft als schützende Sandbank im Meer der Ungerechtigkeit. Das Spiel mit dem eigenem Stolz geht oft soweit, dass ganze Straßenzüge nach der Erwerbstätigkeit ihrer Bewohner benannt werden. Trotzdem verhindert die Zunft nicht, dass sich auch in ihren Reihen ökonomische und soziale Differenzen bilden. So führen neue Produktionsmethoden oftmals dazu, dass ein Mitglied der Zunft weiß sich von seinen Mitbewerbern abzuheben, während die anderen der neuen Technik weiterhin sehr zwiespältig gegenüber stehen. Nach der Spieltheorie gewinnt nunmal jener, der den entscheidenden Wettbewerbsvorteil gegenüber seinen Mitbewerbern vorweisen kann, eben derjenige mit dem meisten Mut zum Risiko. In den Augen der anderen wird das Spiel unfair. Die Gemeinschaft löst sich auf.

Im Spätmittelalter symbolisiert dieser Mut das Verlagswesen. Dabei werden technischen Betriebsmittel, also Material und Geld vorgeschossen¹⁰⁸ in der Hoffnung später am Gewinn beteiligt zu sein — der Vorläufer der Börse. Stimuliert wird diese Verbreitung der neuen Wirtschaftsform durch einen größer werdenden Markt nach billigen Massenwaren. Die Wirtschaft verändert sich immer stärker, fort von der Subsistenzwirtschaft oder Produktion für eine kleine Kundschaft, hin zu einem Großunternehmen. Konkurrenz entsteht, der Handwerker muss fortan flexibel auf die Wünsche seiner Kundschaft reagieren und sollte ein Gespür für veränderten Geschmack mitbringen. Die Kunst besteht fortan darin, die Signale der Kundschaft richtig zu deuten und dabei erfolgreicher als die Konkurrenz zu sein. Auch hier handelt es sich aufgrund der Ungewissheit des Ausganges, sowie der Strategie und Taktik, um ein Spiel. Wir erinnern uns: „Die Mit- und Gegenspieler trachten danach, ihren eigenen Spielraum zu schützen und auszubauen und die Spielräume der Gegenspieler einzuengen, um sie in ihrem Verhalten so berechenbar wie möglich zu machen“ ([Run86] S. 98).

Dem alten behäbigen Grundherrn tritt also der neue, dynamische Kaufmann entgegen; reich und nach politischem Einfluss strebend, gewieft und verhandlungssicher. Jenes Spiel des Kaufmanns mit der Konkurrenz und Kundschaft verändert radikal die Stadt, vor allem auch rechtlich. Jahrhunderte zuvor entscheidet der Adel nicht zwischen Recht und Ehre sondern fordert zumeist das Blut des Gegners. „Für den Kaufmann wird das Recht leicht zu einer Frage von Gewinn und Verlust, die den Einsatz des Lebens nicht lohnt,

¹⁰⁷ Auffassung einer Staatsgewalt von unten.

¹⁰⁸ vorlegen=Verlag.

sondern mit Argumenten, kurzum: zivilrechtlich zu unterscheiden ist“ ([Pit78] S. 36). Der Kaufmann ist als Spieler auf Spielregeln angewiesen. Als Folge seines Aufstiegs ändert sich das Verhältnis der Menschen untereinander, es wird zunehmend vom Nutzen bestimmt. „Da der Kaufmann in seiner Tätigkeit von Gewinnstreben beherrscht war, wurde das Ergebnis desselben, der Reichtum, zum sozialen Wertmaß in einer durch Handel und Kaufmannschaft bestimmten Gesellschaft“ ([Mas78] S. 184). Die Menschen stehen fortan unter einem enormen Konkurrenzdruck, das Spiel des Lebens wandelt sich vom Vergnügen zum Bestreben daraus als Gewinner hervorzugehen. Der materielle Gewinn und das Grad der Vermögensbildung wird Ausweis von sozialer Geltung. Geld wird zur alles beherrschenden Macht, das Spiel wird zum Monopoly. Der Export zerstört die Idee der Stadt als lebendige Gemeinschaft, die Gemeinschaft wird ersetzt durch die Gesellschaft. „Indem die mauerumringte Stadt ein Nest schuf, in welches der kapitalistische Kuckuck sein Ei legen konnte, schuf sie auch die Möglichkeit, dass ihre eigenen Abkömmlinge von dem ungebärdigen Neuling verdrängt wurden“ ([Mum79] S. 301). So wird die Stadt zu einem Ort der Auslese für den geschickteren, unternehmungslustigeren, aufsässigeren und damit intelligenteren Teil der Landbevölkerung. Wettbewerb steht fortan an erster Stelle. Ähnlich eines Börsenspiels versucht eine Minderheit ihre Fähigkeiten gewinnbringend zu vermarkten. Der Stadtbürger wird zu einem Snob, einem eingebildeten Menschen, der in extrinsischer Weise versucht eine Außenwirkung zu erreichen und diese auch erreicht. Wichtig für ihn ist Prestige und Neid der anderen, die er als unterlegen betrachtet. Alle seine Handlungen sind danach ausgerichtet seine Überlegenheit zur Schau zu stellen. Er spielt mit seinem Ego.

Folglich lässt sich zusammenfassen: „Die mittelalterliche Stadt war ein Beispiel für etwas, was wir heute eine gemischte Wirtschaftsform aus staatlicher Lenkung und freiem Markt nach japanischen Modell nennen würden“ ([Sen95] S. 248).

5.1.3 Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels

Stadtbewohner im Mittelalter haben erstmals die Fähigkeit sich klar von ihrer natürlichen Umwelt abzugrenzen. Die städtische Kultur wird zur zweiten Natur. „Da die Natur mit seinem unsichtbaren Wesen¹⁰⁹ in der Stadt verschwand, bildeten neue Symbole¹¹⁰ jenen metaphysisch-religiösen Bereich, den der mittelalterliche Mensch so dringend sucht, die Stadt wurde zur christlichen Topographie wie vormals die Natur“ ([Gur78] S. 71f). Es entsteht das typische Denken in Schablonen und Dichotomien wie Stadt und Land, Gut und Böse, Ewiges und Zeitliches, Heiliges und Sündhaftes, Seele und Körper, wie es die ganze Epoche hindurch den Menschen begleiten wird. Jene dialektische Betrachtungsweise findet sich auch in der Struktur von Spielen, vor allem im Gegensatz von Erfolg und Niederlage. „Spiel ist diejenige freiwillige Aktion, die eine dialektische Struktur hat und reversible Handlungen ermöglicht“ ([SS78] S. 98). So kann der Mensch in der Stadt mit seinem Schicksal spielen. Er kann sich der Stadt abwenden, dem Land zuwenden oder sich dem Guten abwenden, dem Bösen zuwenden etc. . . .

¹⁰⁹Gott.

¹¹⁰Kathedralen, Paläste.

„Civis civitatis proculdubio sunt veri nominis homines, adeo ut comparatione eorum caeteri non homines, sed potius animalia sint habendi“¹¹¹. Wie in der Antike erscheinen die Bewohner des Umlands nicht wert als vollständige Menschen gezählt zu werden. Nur der Stadtbewohner ist diejenige Person, die sich durch Gerechtigkeit, Ebenmaß und Tapferkeit auszeichnet. Vor allem bürgerliche Sitten und eine gemeinschaftsbezogene Lebensart wird dem plumpen Bauern abgesprochen, so dass auch eine Verbannung aus der Stadt wie eine Vertreibung aus dem Paradies verstanden wird. Die Stadt ist das Spielfeld des Lebens, die Landbewohner werden als Zuschauer geduldet, durch die strikte Scheidung von Stadt und Land, aber nicht als Mitspieler eingeladen. „Woraus auch immer das menschliche Bedürfnis nach sozialem Kontakt und Geselligkeit entsteht, es scheint sich in zwei Formen auszuwirken: dem Bedürfnis, ein Publikum zu haben, vor dem man das zur Schau getragene Selbst ausprobieren kann, und dem Verlangen nach Ensemblegenossen, mit denen man sich verschwörerischer Vertraulichkeit und der Entspannung hinter der Bühne hingeben kann“ ([Gof73] S. 187). Die Stadt als Ganzes braucht den Neid des Umlands, um im Inneren das Gemeinschaftsgefühl zu festigen. Das Viereck des urbanen Spiels findet seine vollständige Ausprägung in der Simulation eines idealen Gemeinwesens. Ziel dieser *simulatio* ist es, nach außen als „humanes Interaktionsfeld mit Beteiligung der Bürger“ ([Sie97] S. 116) zu wirken.

Ab dem Hochmittelalter verliert die Stadt ihre wirtschaftliche und politische Monopolstellung. Nationalstaaten zeichnen sich am Horizont ab, größere Handwerksbetriebe siedeln sich im Umland an und sind für die Zünfte der Stadt eine baldige Konkurrenz. „Hinter der Schwäche der Zünfte stand ein grundlegender Fehler der städtischen Politik im Mittelalter. Die mittelalterliche Stadt war ein Bürgerbollwerk. Zwar war sie ursprünglich von Bauern und Handwerkern bevölkert, die vom Lande geflüchtet waren, doch verwandelte sie sich dann ironischerweise in einen tyrannischen Mechanismus, der diejenigen ausbeutete, die auf den Höfen und in den Dörfern zurückgeblieben waren. Die Bürger sägten sich den Ast ab, auf dem sie saßen. Ökologisch gesprochen waren Stadt und Land eine Einheit. Falls überhaupt einer ohne den anderen auskommen konnte, so nicht die Stadt, sondern das Land, nicht der Bürger, sondern der Bauer“ ([Mum79] S. 394). Über lange Zeiträume ist es aber noch anders: Die Bauern sind, ähnlich den Sklaven in der Antike, Spielball der Mächtigen und herrschaftlicher Willkür massiv ausgesetzt und reagieren darauf mit trickhaften Täuschungen, um ihr Leben dennoch halbwegs frei gestalten zu können. So wird versucht durch Unterschlagung von Erträgen den Pachtzins niedriger ausfallen zu lassen, als er in Wirklichkeit wäre. Damit spielen auch die Bauern ein Spiel, dass freilich nie entdeckt werden darf. Jenes Strategiespiel ist dem Bauer von außen auferzungen und gehört zur Kategorie der *expectatio*. „Die Orientierung und das Handeln gegenüber anderen Subjekten, deren Handlungsorientierung der eigenen widerspricht und deren reale Handlungen die eigene Zielrealisierung entweder unmöglich machen oder erschweren, muss auch durch strategische und taktische Gesichtspunkte bestimmt werden“ ([Geu89] S. 441). So erschöpft sich das soziale und politische Leben der Bauern weitestgehend in ihrem Verhältnis zur Gemeinschaft und zum Grundherrn, bzw. vor allem im Konflikt mit dem Grundherrn. „Die Höhe der Abgaben und der Versuch das Mühlenmonopol des Herrn wenn nicht aufzuheben, so doch zumindest zu verringern, standen dabei im Mittelpunkt

¹¹¹Wilhelm von Avergne: De sacramento 409a C,D:

Die Bürger der Stadt sind ohne Zweifel die eigentlichen Menschen in dem Sinne, dass, verglichen mit ihnen, alle übrigen nicht als Menschen, sondern als Tiere anzusehen sind.

der Auseinandersetzungen“ ([Che94] S. 149). Der Bauer führt eine Lebensweise, die sich deutlich von dem Städter unterscheidet. Man zählt nach Sommern und Wintern, misst die Zeit nach dem Abstand von Katastrophen. Im Mittelpunkt steht die Familie, der Lebensrythmus ist geprägt von Jahreszeiten und Art des landwirtschaftlichen Anbaus. So besteht die Welt des Bauers aus einer zyklischen Wahrnehmung von Erscheinungen. Abwechslung bieten die wenigen Feste, auf denen er versucht seinen bescheidenen Reichtum zur Schau zu stellen, meist verbunden mit einem außerordentlichen Trinkgelade, die einen Gegenpol zum ärmlichen Leben an den normalen Tagen bilden. Wenn überhaupt, so ist das Fest die einzige Möglichkeit im Sinne eines rauschhaften Spiels, *ebrietas*, einen sorglosen Umgang mit seinen Mitmenschen zu pflegen. Das Leben als ubiquitäres Spiel zu betrachten ist bei dem Bauern, aufgrund fehlender Alternativmöglichkeiten, nicht denkbar. Spielen können nur die Städter, welche diesen Luxus auf Kosten der Landbevölkerung ausleben. Für den Bauern ist das Leben in jedem Augenblick purer Ernst, sein Pendant in der Stadt hingegen genießt die Vorzüge einer freien, sicheren und verhältnismäßig wohlhabenden Lebensweise. So assoziierten die Bauern mit der Stadt „in erster Linie ein Steuersystem und eine Ernährungspolitik, die der ländlichen Umgebung Schaden zufügte, sie spürten die Verachtung der Städter der Landbevölkerung gegenüber, und warfen den in ihr lebenden Grundbesitzern vor, der Armut und der Mühsal des bäuerlichen Daseins gegenüber völlig gleichgültig zu sein“ ([Che94] S. 155). In einer Agrargesellschaft erfährt Geld zwangsläufig die Bewertung einer äußerst niedrigen und unmoralischen Form des Eigentums im Vergleich zum Landbesitz.

In der Stadt erhält die Zeit eine chronologische Aufeinanderfolge, der Raum wird kompressionsfähig. Was zählt sind die Erlebnisse eines Augenblicks. Nicht mehr der ewig wiederkehrende Kreislauf, indem die Gegenwart mit der Vergangenheit verbunden ist, gilt, sondern es findet eine Loslösung alter Traditionen hin zu neuen Ideen statt — die Chance auf Neues. Die Stadt ist spannend wie ein Spiel, das Leben in der Stadt wird zum Spiel. So ist es größter Wunsch für die meisten Bauern, das schwer erlangbare Bürgerrecht zu erwerben, um ein Leben in relativer Sicherheit vor Raubrittern und dem Hungertod fristen zu können. Dies setzt eine Patenschaft, einen mehr als einjährigen Wohnsitz, die Zugehörigkeit zu einer Zunft und ein gewisses Geldvermögen voraus. Zum Stadtvolk zu gehören wird nicht leicht gemacht. Die Bürger errichten innere Mauern die nicht jeder überwinden kann. Der Grund ist ganz einfach: Neuankömmlinge zerstören die Gemeinschaft. Zu beobachten ist dieser Effekt auch bei klassischen Brettspielen. Hat das Spiel einmal begonnen, ist es schwer bis unmöglich eine neu hinzugekommene Person zu integrieren. Sie muss warten, bis ein Platz für sie frei wird. So beschuldigt man die Neubürger als fremdes Volk, welches Laster und Chaos verursache und für den moralischen Niedergang verantwortlich ist. Die Spielgemeinschaft möchte nicht gestört werden, denn es könnte ja sein, dass der Neue besser ist als die Mehrzahl der Altspieler und damit seinen Anteil am Reichtum für sich beansprucht. Dennoch trägt sich die Stadt letztlich nur durch fremde Progenitur¹¹² und führt damit auch auf dem Land zu einer Änderung der allgemeinen gesellschaftlichen Situation. Der Augenschmaus an hohen Kirchenfesten oder Hof- und Fürstentagen lockt in die Stadt, so dass die Grundherren sich gezwungen sehen durch ein Entgegenkommen die Abwanderungswelle zu hemmen. „Das Bauerntum gebar einst den Markt, die Landstadt und ernährte sie mit seinem besten Blute. Nun saugt die Riesenstadt das Land aus, unersättlich, immer neue Ströme von Menschen for-

¹¹²Nachkommenschaft.

dernd und verschlingend, bis sie inmitten einer kaum noch bevölkerten Wüste ermattet und stirbt“ ([Spe69] S. 105). Je mehr die Stadt die Menschen in ihren Bann zieht und mit ihren Freiheiten beeinflusst, desto mehr müssen die Grundherren sich ihrerseits für neue Freiheiten öffnen. Die Stadt spielt damit ihre Dominanz auch gegenüber dem grundherrschaftlichen Adel vollkommen aus, welcher nur noch in Form einer Marionette auf die neuen Freiheiten reagieren kann. Einziges Mittel für den Grundherren ist dem Bauern die Vasallität anzubieten. Hierbei handelt es sich um ein Tauschgeschäft, ein Spiel um Leben und Tod. Der Bauer als Vasall erhält von seinem Herrn die Garantie der Existenzsicherung, muss im Gegenzug aber zum Kriegsdienst bereitstehen. „Da Waffendienst seit je ein Vorrecht der Freien galt, wurde der Unfreie mit seiner Bewaffnung in den Augen der Zeitgenossen auf eine höhere Stufe gehoben; er rückte sozusagen automatisch in die Nähe der Freien. Wer Waffen trug, war in archaischen Zeiten immer demjenigen, der nur sein Feld bestellte, überlegen“ ([Fle02] S. 40). Die Grundherren hingegen bauen ihre eigene Position sowohl gegenüber den Untertanen, als auch gegenüber ihren Nachbarn und sogar dem König aus, durch die Schaffung einer eigenen Gefolgschaft. Die Feudalherren führen beständig Krieg miteinander und um die Macht des Gegners zu schwächen, richten sie seine Bauern zugrunde, indem sie die Dörfer niederbrennen, das Vieh wegschleppen und die Saat auf den Feldern zertreten. Die wilde Jagd der Ritter und ihre Knappen braust über die Äcker der Bauern dahin und vernichtet alles, was ihr in den Weg kommt. Den Bauern auszuplündern, das ist ein Zeitvertreib für die edlen Räuber. Vollzogen wird auch hier ein Spiel der *expectatio*. Dennoch: Der Grundherr verliert zunehmend die Fähigkeit selbst mit seinen Untertanen zu spielen, er wird zu einer Spielfigur der Stadt. Als Stachel im feudalen Fleisch versucht die Stadt daher eher zu reformieren als zu unterdrücken. Sie ist ein erster Versuch das Ideal um Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit zu verwirklichen (vgl. [Gof98] S. 87).

Die Welt des Hochmittelalters ist hart und gefährlich. Allein das Überleben erfordert eine ständige, zermürbende Achtsamkeit und Anspannung. Plünderungen und Raubzüge sind allgegenwärtig, das Leben außerhalb der Stadt unterliegt einer andauernden Gefahr. Dieser Anarchie wird versucht zu Beginn durch das Ideal des Ritters entgegenzuwirken. Der Ritter mit seinen Tugenden wie *māze*, *stāte*, *ēre*, *zuht*, *dēmuot*, *hōher muot*, *triuwe* und *milte*¹¹³ wird bewusst als Gegenspieler des Chaos eingesetzt. Erstmals erfolgt die feierliche Nennung des ritterlichen Tugendsystems im Rolandslied um 1100. Der Ritter, die Figur des Mittelalters schlechthin, besitzt daher zunächst ein hohes Ansehen. Er ist es, der sich um die Schwachen und Armen kümmert und für Recht und Frieden eintritt und so spielt er mit seinem Stolz, indem er seine Person, vor allem in Turnieren, einer perfekten Selbstinszenierung unterzieht. Jedes Kleidungsstück, jede Waffe und jede Geste symbolisieren bestimmte christliche Tugenden und Eigenschaften. „Die Zahl der Ritter, die im Turnier umkommen . . . übersteigt bald die Zahl derer, die ihr Leben in der Schlacht lassen“ ([Car94] S. 112). Auch hier finden wir wieder das Spiel der Kategorie *ego* in seiner reinsten Form. Vor allem das erotisch-sexuelle Spiel des Ritters mit der Damenwelt erreicht im Turnier seinen Höhepunkt. Direkte Informationen über mittelalterliche Ritterturniere existieren in den Quellen nur sehr selten. Ein Grund mag sein, dass Ablauf und Regeln so bekannt sind, dass man es nicht für nötig erachtet sie zu notieren. Ähnlich den Brot und Spielen in der Antike hat das Turnier die Aufgabe eine katharsische Befrei-

¹¹³Mittelmaß, Berechenbarkeit, hohes Ansehen, Selbstbeherrschung, Unterwürfigkeit gegenüber dem weiblichen Geschlecht, Mut, Treue, Soziale Spende.

ung im Sinne der *relaxatio* herbeizuführen. Die Menschenmassen, aber viel mehr noch die Beteiligten selbst, finden ein harmloses Auslassventil ihrer angestauten Triebe. „Das Turnier avancierte zum gesellschaftlichen Ereignis, zur Festlichkeit und damit verbunden auch zu einer Art Modeerscheinung. Jeder, der etwas auf sich hielt, musste dabei sein und sich in irgendeiner Form hervortun“ ([BDB00] S. 84). Bei den Teilnehmern handelt es sich um junge, unverheiratete Männer, die in der Zeitspanne zwischen dem Antritt des väterlichen Erbes und einer standesgemäßen Heirat stehen. Man kämpft zu Ehren einer Auserwählten. Eine weitere Form ritualisierter Liebe entsteht im Minnesang. Der Minnesang in der ‚hohen Minne‘¹¹⁴ gestaltet die unlösbaren Konflikte zwischen dem jungen Mann und der verheirateten Frau, in der ‚niederen Minne‘¹¹⁵ wird seine Beherrschung auf die Probe gestellt. So muss er eine ganze Nacht lang neben seiner Liebsten liegen, ohne seinen Trieben nachzugeben. In beiden Fällen findet ein Spiel statt, das die Gefühle reizt und ausreizt, Erfüllung aber verweigert — *ebrietas* in seiner Vollendung.

Trotz aller Gefahren ist die mittelalterliche Gesellschaft durchaus mobil. Der König und die Fürsten sind auf Visitationsreisen, Pilger ziehen zu heiligen Städten, Handwerksge-sellen erweitern wandernd ihre berufliche Ausbildung, Gaukler und Spielleute ziehen von Ort zu Ort, Kaufleute versuchen ihre Absatzmärkte zu erweitern. Wichtig hierfür ist die vorherige Planung der optimalen und möglichst ungefährlichen Reiseroute, wobei selbst die Reise innerhalb einer Gruppe keine Gewähr vor Überfällen bietet. Die Fahrenden spielen Roulette mit ihrem Besitz und Leben. Der Einsatz ist hoch, die Gewinnchance aber auch. Innerhalb einer Tagesreise befinden sich die Klöster. Sie geben die Zeit an und kennzeichnen den Raum. Ihre Glocke signalisiert der Land- und Stadtbevölkerung was die Stunde geschlagen hat, auf sie führen Wege und Straßen zu, sie gewähren Asyl.

5.1.4 Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels

Die mittelalterliche Stadt gilt als schön und reich, wenn sie eine wehrhafte Befestigung besitzt, mit einer großen Anzahl gemauerter Gebäude ausgestattet ist, ihre Straßen gepflastert und die Dächer mehrheitlich mit Dachziegeln, anstatt mit billigen und feuergefährlichen Schindeln gedeckt sind und die Häuser Glasscheiben besitzen (vgl. [Jar01] S. 472f). Die Häuser werden bunt und mit der Farbe verändert sich die Lesbarkeit der Stadt. Eine Intensivierung von Kommunikation und emotionaler Handlung ist erkennbar. Der Einsatz von Farbe gleicht einem kreativen Spiel, wenn damit die Betonung eines Objektes geändert wird (Überspielen) oder die Aufmerksamkeit auf eine Szenerie gelenkt werden soll (Umlenken) (vgl. [Lan92]). Typisch für die Epoche ist das zweigeschossige und spitzgiebelige Dreifensterhaus, dessen architektonische Homogenität ein Empfinden von städtischer Gemeinschaftlichkeit suggeriert und das soziale Gefälle zwischen den Bewohnern übertüncht (vgl. [Egy87] S. 48). Hierbei handelt es sich um ein Spiel der Täuschung, gespielt um den Schulterchluss der Stadtgemeinschaft zu vertiefen. Die Stadt soll keinen unangenehmen Anblick bieten. „Die Galgen . . . mussten an Stellen angebracht werden, wo sie nicht so sehr ins Auge fielen. Ziegen und Ziegenböcke, Tiere, die Gestank verbreiteten mussten aus der Stadt entfernt werden. . . Plätze, Bogengänge, Wege, Kanäle und Straßen wurden sauber und passierbar gehalten. Es war verboten Wasser aus dem Fenster

¹¹⁴z.B. Reinmar der Alte.

¹¹⁵z.B. Walther von der Vogelweide.

zu schütten ... sowie dort Mist abzuladen“ ([Fum89] S. 42). Städtebilder¹¹⁶ versuchen dieses Idealbild häufig wie ein Werbeprospekt zu vermitteln. Die Städte buhlen, wie in der Antike mittels der monumentalen Architektur, um Anerkennung und Neid. „Der Bau einer Stadtkirche oder gar eines Münsters verpflichtet und vereinigt die Bürger. Sie stiften Steine und Fenster; manche verpfänden ihr Haus, um das Geld aufzubringen. Individueller wie kollektiver Ehrgeiz, etwa einer Zunft, stacheln ebenso zur Freigiebigkeit an wie der Stolz auf die Stadtgemeinde und die Ehre Gottes“ ([Bri91] S. 95). Die Stadt sucht einen Wettkampf mit ihren Konkurrenten und erzeugt eine Spannung, die mit der *expectatio* des urbanen Spiels gleichzusetzen ist. „Städte erscheinen als Aktivierungszentren, in denen die latenten Schöpferkräfte des Geistes gleichsam systematisch geweckt und zur Entfaltung gebracht werden“ ([Enn78] S. 425). Die Stadt spielt mit ihren Fähigkeiten und baut eine Kulisse auf, die die Konkurrenz, d.h. Nachbarstädte, vor Neid erblassen soll. Ziel (*motivatio*) ist es, als Sieger im Wettbewerb zwischen den urbanen Gemeinwesen hervorzugehen und damit, wie in der Antike, den eigenen Ruf der Stadt weit in die Welt hinauszutragen — also ein Spiel mit der extrinsischen Motivation. „Dass der prüfende Blick der Konkurrenz von außen ein Regulativ war, um kommunale Ordnungsmaßnahmen zur Pflege des städtischen Erscheinungsbildes mitzubegründen, bringt eine Verfügung von Pistoja 1284 zum Ausdruck: darin werden die Tuchhändler der Stadt angewiesen, ihre Verkaufsbuden aus der unmittelbaren Nachbarschaft der Stadttore zu entfernen mit dem Argument, dass sie nicht nur den Verkehr behinderten, sondern auch eine Praxis an den Tag legten, die für die Stadt unschön, indezent und einem Dorf angemessen sei und damit bei den Fremden einen schlechten Eindruck hinterlassen würde“ ([Die00] S. 89). Hauptgrund für jenes Spiel des zwischenstädtischen Wettkampfes: Die Stadt des Mittelalters ist mit ihrer hohen Sterblichkeitsquote abhängig vom ständigen Zuzug von Neubürgern, so dass nicht der Altbürger, sondern der Neubürger im Hochmittelalter das Bild der Städte prägt. Besonders starke Rivalitäten bestehen zwischen den italienischen Stadtrepubliken Pisa, Genua und Venedig um das Monopol beim Gewürzhandel. Konkurrenzbeziehungen zwischen Geistlich und Weltlich, Lateinisch und Griechisch, Kleriker gegen Laien, Stadt gegen Stadt, Adel gegen Bauern also im Grunde Jeder gegen Jeden prägen ohnehin die gesamte Epoche. Nichts ist sicher, alles ist im Fluss. So wird die Schutzfunktion jener Aufhänger, den die symbolische Selbstdarstellung der Städte ihren Bürgern vermittelt. Mauer, Tore und Türme finden große Aufmerksamkeit in der Literatur, wie dem Städtelob, die Darstellung dieser Teile repräsentiert das Ganze. Man ist stolz jener geschützten Gemeinschaft anzugehören, die die Wildnis vor den Stadttoren ausschließt und besingt diesen Umstand in zahlreichen Liedern.

Eyn statt ist eyn communitett
 In leyb und frontschaftt vest und stett.
 Da yn men lebt myt eern un nutz
 In fryd un tughend schrym und schutz,
 Und dy in yr beslossen hott,
 Als das em menschen mag syn nott,
 Myt gassen hussern vol besetzt
 Eyn solche wort eyn statt geschetzt,
 Das wort, merck, statt hol das off ym,
 Das eynigkeit myt aller tzym

¹¹⁶Hartmann Schedel: Weltchronik, 1493 ; Sebastian Münster: Kosmographie, 1572.

In eyner statt behafft sol syn.
 War das nyt ist, hot statt keyn schyn,
 Dan das wort statt heyn schyn,
 Dan das wort statt heyst civitas
 Quasi civium unitas.
 Das ist zu teutsch so vil gerett
 Als burgerlich vereynung stett.¹¹⁷

Ganz deutlich wird hier der Schwerpunkt der Stadt auf die Gemeinschaft, nach Max Weber die ‚schwurgerichtliche Verbrüderung‘¹¹⁸ der Menschen, gelegt. Dabei lösen sich die Stadtbewohner bewusst aus anderen Bindungen, z.B. Verwandtschaft und Sippe um schließlich in einer neuen Kooperation aufzugehen. Dieser Verbandscharakter unterscheidet die okzidentale Stadtkultur von der orientalischen, indischen und chinesischen Stadtkultur, welche alle durch das Fehlen des politischen Sondercharakters der Stadt gekennzeichnet sind und besitzt Gemeinsamkeiten mit dem *Synoikismus* der Antike¹¹⁹. „Der Verbrüderungscharakter gilt als auszeichnendes Merkmal der okzidentalen Stadtgemeinde. Nur sie gründet auf willkürlich konstituierten Verbänden im Gegensatz zu natürlichen oder als natürlich gedachten Abstammungsgemeinschaften. Zwischen den Mitgliedern dieser Verbände bestehen keine Hemmnisse für alle Formen des sozialen Verkehrs“ ([Nip00] S. 26). Die Bürger haben sich auf freiwilliger Basis zusammengeschlossen um mittels eines eigenen Regelwerks gemeinsam zu leben. Dieser freiwillige Zusammenschluss und das eigene Regelwerk sind auch die Grundeigenschaften eines jeden Spiels — die Stadt als großes Spiel. Ohne die gegenseitige Zusammenarbeit kann man in jener Zeit der Unruhen und weitestgehend fehlender Rechtstaatlichkeit nicht überleben. Nicht umsonst bedeutet das Wort *civitas* wörtlich übersetzt: Du wohnst jenseits der Gewalt¹²⁰ und *munitas* lässt sich von *immunitas* herleiten, was so viel heißt, dass Bürger durch Mauern und Türme geschützt werden. Stadt und Sicherheit sind damit austauschbare Begriffe. Auf Beschädigung der Mauern steht die höchste Strafe. Nur die Stadt bietet eben jenen Raum, der für die freie Entfaltung des Individuums eine Sicherheit bietet und die dem Einzelnen die Möglichkeit gibt, seine Veranlagung auszutesten, auszuleben, also auszuspielen. Der Stadtfriede ist der Urgrund des strengen Strafrechts, das die Kommune entwickelt. Nur durch eine strikte Einhaltung der Gesetze kann die Gemeinschaft funktionieren und nur dann kann der Einzelne in Sicherheit seine individuellen Anlagen spielend austesten und zur Entfaltung bringen. Verstöße gegen diese Ordnung ziehen phantasievolle Strafen nach sich die durchaus spielerische Züge aufweisen. Vor allem der Pranger ist hierbei zu nennen. Ausgestellt in der Öffentlichkeit leidet der Kriminelle unter den Schmähungen seiner Mitbürger, die das Recht haben ihn zu schlagen, anzuspucken und zu beschimpfen. Ziel ist eine möglichst kreative Demütigung und die Bürger haben ihren Spaß daran — ein Spiel der Kategorie *ebrietas*.

¹¹⁷Johann von Soest (1448-1506): Wie men wol eyn statt regyrn sol.

Eine Stadt ist eine Gemeinschaft in gegenseitiger Achtung und Freundschaft, fest und beständig. Darin lebt man mit Ehre und Nutzen, in Frieden, Tugend und Sicherheit, mit Lebensnotwendigkeiten versehen und durch Gassen und Häuser eingerichtet. Das Wort ‚Stadt‘ deutet vor allem darauf hin, dass Einigkeit in ihr herrscht. Wo diese nicht gegeben ist, dort trägt der Schein einer Stadt. Das Wort ‚Stadt‘ heißt ‚civitas‘ zu deutsch, Vereinigung von Bürgern.

¹¹⁸coniuratio.

¹¹⁹Allerdings standen in der Antike militärische Aspekte im Vordergrund und keine ökonomischen Interessen wie im Mittelalter.

¹²⁰citra vim habitas.

Die Mauer als Sinnbild der Gemeinschaft ist zugleich auch Symbol des Strebens nach Höherem, nach Überlegenheit und Sieg über das Irdische, kurz eine Metapher für das Spiel der Zusammenarbeit *collaboratio*. So wird im Spiel die Innen- und Außenwelt miteinander verbunden und ein Möglichkeitsraum konstruiert (vgl. [Run86] S. 28). Wie bei allen Spielen muss sich zunächst eine Gemeinschaft finden, die bereit ist nach bestimmten Regeln miteinander zu verfahren. Ohne diesen Regelkanon besteht die Gefahr, dass die Zusammenkunft in einem Chaos mündet, da die Aufgabe für den einzelnen Mitspieler, sozusagen das Spielziel, nicht festgesetzt wurde. Die Stadt kann deshalb als eine „Anzahl von Menschen verstanden werden, die durch ihre Überschaubarkeit, durch gleiche, sozial relevante Merkmale zur Kennzeichnung im Innern und Abgrenzung nach Außen sowie durch ein alle Mitglieder verbindendes Wir-Gefühl eine soziale Einheit von relativ großer Dauer bilden“ ([Mas80] S. 127). Die Stadt als Ganzes wird zum Spielfeld und damit Möglichkeitsraum der Menschen, die Zuflucht hinter den schützenden Mauern gefunden haben. Erst im 16. und 17. Jahrhundert überwiegt das Umfeld außerhalb der Mauern und die in ihm angesiedelten Gehöfte und Gebäude die Stadtansichten, freilich nur um einen optischen Freiraum bis zum herafragenden Mauergürtel zu schaffen. „Die symbolträchtige Potenz der Stadt als einer Art aufragendes steinernes Wunder sollten sie jedenfalls nicht beeinträchtigen“ ([Mic99] S. 49). Ganz deutlich wird dies im Vergleich der Stadt Karthago bei einem antiken Schriftsteller¹²¹ und einem mittelalterlichen Schriftsteller¹²². In der antiken Beschreibung von Vergil erscheint die Stadt wesentlich aufgelockerter und ohne deutliche Umgrenzung, als bei Heinrich von Veldeke welcher Karthago als stark ummauert und wehrhaft charakterisiert. Die Stadtvorstellungen unterliegen damit einem Wandel und sind somit nichts anderes als ein spielerischer Versuch dem Idealbild der jeweiligen Zeit möglichst nahe entgegenzukommen. In keiner Epoche zuvor und danach wird damit soviel Wert auf das äußere Erscheinungsbild einer urbanen Gemeinschaft gelegt, wie im Mittelalter. „Das mentale Dispositiv dieser Zuordnung geht auf [einen] Parallelismus zwischen äußerer Erscheinung und innerem Wert eines Menschen aus. . . . Die Stadt, deren Merkmal seit jeher der befestigte Mauerwall ist, grenzt mythisch kodiert eine wilde Außenwelt von einer geordneten bergenden Innenwelt ab, die psychohistorisch identifiziert ein ursprüngliches, matriarchales Phantasma aufruft“ ([Kle99] S. 73). Der Mensch sehnt sich nach Geborgenheit und kann dieses Gefühl der Entspannung nur durch Zusammenarbeit mit seinen Mitmenschen erreichen. Diese Entspannung muss allerdings zunächst durch Formen der Angstabwehr aktiviert werden, indem die kollektive Angst (vor den Feinden der Stadt) in eine Bewegung umgesetzt wird (z.B. durch den Mauerbau) bzw. in aggressivem Verhalten mündet (z.B. Eroberungen). Gerade jene Angstabwehr stellt nichts anderes dar, als eine spielerisch motivierte Handlung (vgl. [Fli74] S. 82). So sieht der Reisende die Stadt in folgender Reihenfolge langsam näherrücken: Stadt der Heiligen (Kirchturm) – Stadt des Schutzes (Mauern) – Stadt des Marktes. Es entsteht ein „Spiel der differentiellen Beziehungen zwischen zwei Arten von Elementen: zellenartige kleine Grundelemente (Einzelhäuser) und Großelemente mit semantischem Gewicht (Kathedrale, Kirche, Paläste, Plätze). In beiden Fällen handelt es sich um ein nichtverbales Bedeutungssystem des vormodernen Ortungsraums¹²³, dessen Spiel von Elementen ohne eine Diskursivierung des Raums signifikant ist: Architektur als genuine Sprache des städtischen Systems reguliert und ordnet das alltägliche Leben

¹²¹Vergil: Aeneis, hrsg. v. Johannes Götte, München 1979.

¹²²Heinrich von Veldeke: Die Eineide, hrsg. v. Ludwig Ettmüller, Leipzig 1852.

¹²³Ein Raum mit eindeutig zugewiesenen, hierarchisierten, nicht variablen Beziehungen.

in der Organisation des Raums dominanter religiöser und politischer Praktiken“ ([HP88] S. 310). Der Raum spielt mit dem Betrachter und vermittelt dabei eine unterschwellige Botschaft.

Als Arche Noah erhebt sich die Stadt einsam und unvermittelt vor den Augen des Reisenden. Dabei hilft, wie bereits in der Antike, der unregelmäßige, verwinkelte Stadtgrundriss den Fremden einzuschüchtern — das Labyrinth, eine Form des Spiels, zum Schutz gegen äußere Bedrohung. Nebenbei erleichtert diese Form des Stadtgrundrisses auch im Winter den Aufenthalt im Freien und schützt vor Regen und Sonnenlicht. Zudem tendiert jeder Fußgänger zu einem kurvigen Lauf, so dass jener organische Plan nicht mit geistiger Verwirrung, Ziellosigkeit und technischer Unfähigkeit gleichgesetzt werden darf, sondern von praktischer Notwendigkeit und ästhetischem Gefühl vernünftig, gar raffiniert angelegt ist (vgl. [Mum79] S. 352f). Die Stadt wandelt sich in ein Leitbild lebender Steine¹²⁴, d.h. jeder Christ innerhalb der städtischen Mauern trägt dazu bei, die Himmelstadt Jerusalem zu errichten. Durch die Gemeinschaftsaufgabe Stadt wird ein zusammenrückendes Dasein suggeriert. „Das Himmlische Jerusalem baut sich aus lebenden Steinen auf, erwuchs aus einer Halbidentität von Baumaterial und Einwohnerschaft“ ([Kug86] S. 121). So ist der Bürgerverband eine Schwurgemeinde auf sakraler Basis, welche Nichtchristen von vornherein ausschließt. Durch die Aufforderung an den Christen, durch selbstständiges Reflektieren zur Wahrheit zu gelangen, Buße, Askese und tägliche Arbeit zu tätigen, wird einerseits die städtische Gemeinschaft gestärkt, andererseits aber ein Individualismus herangezüchtet der sich in Konkurrenzdenken äußert. Jeder beobachtet den anderen, jeder möchte von sich behaupten ein besserer Christ zu sein als der Nächste. Der Aggregatraum, der Raum der Dinge wird abgelöst durch den Systemraum, den Raum der Subjekte und deren funktionalen Ordnung zueinander (vgl. [Kug86] S. 193). Die Menschen spielen ein Spiel um den Platz im Himmelsreich, das aufgrund des Wettbewerbs und Neides dem Grundprinzip der *expectatio* zugeordnet werden kann. Die Stadt selbst wird dabei zum Vermittler zwischen Aggregatraum und Systemraum, zwischen Natur und Mensch, zwischen Kosmos und Individuum. Doch nicht nur das Individuum ist bestrebt im täglichen Beten seinen Platz vor Gott zu sichern, auch die Stadt als Ganzes sucht sich durch Inbesitznahme einer möglichst großen Zahl von Reliquien gegen Krieg, Feuer, Pest und Hunger zu versichern. Knochen, Haare oder andere leibliche Überreste werden in möglichst kostbaren Behältnissen aufbewahrt, verehrt und häufig zum Mittelpunkt einer Wallfahrt. Reliquien führen Diesseits und Jenseits zusammen. So ist natürlich jede Stadt bestrebt, einen möglichst großen Schatz an Reliquien sein Eigen nennen zu können und versucht andere Städte hierbei zu übertrumpfen. Dies kann auf vielfältige Art und Weise geschehen, ist vom Wesen her aber nichts anderes als ein Spiel um Macht, Ansehen und Einfluss und kann mit dem Spiel von Kindern, die z.B. Puppen sammeln, gleichgesetzt werden. Auch Autogramme von Popstars, handsignierte Bücher oder Trikots von Fußballspielern sind moderne Varianten des Reliquienkults. Derjenige, der die größte Sammlung sein Eigen nennen kann, ist am höchsten angesehen.

Wie sehr die Menschen von dem Gedanken einer göttlichen Ordnung beeinflusst sind, äußert sich auch in der fehlenden Vorstellung von Geschichte. „Die Vorstellung, dass sich die Stadt von fernen Anfängen her bis zur eigenen Gegenwart weiterentwickelt und verändert habe, war ganz fremd, zumal sie ja auch nicht durch ein chronologisches Hilfsmittel abgestützt und genährt werden konnte. ... Die Welt galt nicht als das Resultat

¹²⁴Jedem ist sein Platz zugewiesen.

einer Evolution, sondern sie erschien als gestiftet und für die eigene Stadt galt das auch“ ([Boo86] S. 343). Die Stadt als von Gott initiiertes Spiel.

Die Bürgeraufnahme geschieht durch Eid und Huldigung.¹²⁵ Die Bürgerschaft gehört einem Stand an; ihr innerer Unterschied ist wirtschaftlicher und sozialer Art, betrifft aber nicht den grundlegenden Rechtsstatus. „Die Stadt nahm sich also aller auswärtigen Rechtsachen der Bürger an. Sie unterstützte ihre Bürger bei der Beitreibung von Schulden, bei Beachtung der Zollprivilegien in anderen Städten; die Stadt verhandelte bei Beraubung des Gutes und Gefangennahme um Freigabe und Freilassung, auch im Freikauf. Sie konnte aber auch jemanden der sich an einem Bürger verging, zum Feind der Stadt erklären und ihn damit einer städtischen Fehde aussetzen“ ([Dil80] S. 94).

Stadt und König haben oftmals eine besondere Beziehung. Die Städte bieten Zuflucht in ihren Mauern¹²⁶, der Investiturstreit ermöglicht Partei für den König zu ergreifen, um gegen den bischöflichen Stadtherren opponieren zu können, die Fürstenangst bedroht die autonome Position der Stadt und treibt in die Arme des Königs, welcher mit seinen Privilegien die Reichstädte schützen kann. Stadt und König spielen damit ein Spiel um gegenseitige Anerkennung und Abhängigkeit, jeder ist auf den anderen angewiesen. Gespielt wird mit Schmeicheleien und höflichem Entgegenkommen das Spiel um *relaxatio*, *collaboratio* und *simulatio*. Wie bei jedem Spiel gibt es nur einen Gewinner und letztlich verliert die Stadt bei diesem Spiel ihre Unabhängigkeit. Sie wird zu einem Vassall des König, auch baulich deutlich zu erkennen (vgl. [Enn79] S. 222). Gerade Linien, Rundbögen und Verzierungen prägen das Bild der Barockstadt. Eine neue Raumvorstellung mit endlosen Alleen entsteht. Die Perspektive geht bis zum Horizont, in schwindende Ferne, die Avenue wird das bedeutendste Symbol einer Stadt. Sie dient für militärische Aufmärsche und „wer jemals eine Kompanie Soldaten durch eine unregelmäßig gebaute Stadt geführt hat, weiß, wie schwierig es ist, sie in Marschordnung durch alle Windungen und Krümmungen marschieren zu lassen, zumal wenn die Straßen nicht eben sind ...“ ([Mum79] S. 430). Diese neue Architektur läutet das Zeitalter der staatlichen Macht ein. Der König ist nicht mehr auf ein Spiel mit der Stadt angewiesen. Die Stadt verkommt einmal mehr zu einem Ausdrucksmedium des Herrschers, der darauf bedacht ist seine Hauptstadt wie ein Bühnenbild, ein Prospekt für absolute Macht, nach außen erscheinen zu lassen. Die repräsentative Öffentlichkeit dominiert über die Privatheit des unsichtbaren Volkes. Wie bereits in der Antike spielt fortan das Ego des Herrschers mit der Stadt als Ganzes, die Gemeinschaft der Bürger muss diesem Zustand tatenlos zusehen und sich den Launen des Monarchen unterordnen. Der Mittelstand zieht sich in seine Privatsphäre zurück, das Privathaus wird zum dominierenden Ort im Alltag. Die Stadt verkommt zu einem egoistischen Spielball des Herrschers, der Despotismus hat, auch aufgrund der inneren Schwäche der Bürgergemeinde, leichtes Spiel. Städte sind fortan ein Mittel die politische Macht zu festigen und zu verhindern, dass die Zentralgewalt in Frage gestellt wird. Kasernen nehmen in der Ordnung der Barockstadt den gleichen Platz ein, wie das Kloster im Frühmittelalter, „Trompetenschall und Trommelklang waren in diesem neuen Abschnitt städtischen Lebens ebenso charakteristische Töne, wie das Glockenläuten in der mittelalterlichen Stadt“ ([Mum79] S. 422). Eine barocke Stadt wird als Gesamtplan gebaut. Nichts ist historisch gewachsen. Alles muss auf einen Schlag verwirklicht werden.

¹²⁵Er hat gehuldet und geschworn, ist eithaftig und burgere worden.

¹²⁶König Heinrich IV suchte 1073 Zuflucht in Worms.

Der Inhalt städtischen Lebens ordnet sich der äußeren Form unter. „Die Stadt und die in ihr sich spiegelnde Gesellschaft galt nun als ein Gebilde, das der menschliche Geist selbst erfinden konnte und dessen Gestaltung auf mathematischen Formeln beruhte, von denen man glaubte, sie repräsentierten die universelle göttliche Ordnung“ ([Eat01] S. 49). Die städtische Szenerie wird als Gesamtensemble betrachtet mit großer Betonung der theatralischen Außenräume. Was zählt ist der Eindruck, den die Stadt dem Betrachter vermittelt. Aufgabe der Architektur ist deshalb sich visueller Tricks zu bedienen, um die Menschen zu täuschen und ihre Einstellung in die gewünschte Bahn zu lenken. Alleiniges Ziel ist die Legitimation des Machtanspruchs des Herrschers, die Öffentlichkeit mit ihrer bunten Rollenvielfalt gilt als unerwünscht und schwer kontrollierbar. Das urbane Spiel, vor allem das Rollenspiel *simulatio*, die Handlungen der breiten Masse, wird in die Privatsphäre verdrängt. Die Stadt erscheint zunehmend als entmenschlichte Gesellschaft. „Schloss, Schatzamt, Gefängnis und Irrenhaus. Welche vier Gebäude könnten wohl die neue Ordnung vollständiger umreißen oder die Grundzüge ihres politischen Lebens besser repräsentieren“ ([Mum79] S. 459)!

Für die meiste Zeit des Mittelalters hat der Städter gleichwohl die Zeit und die Freiheit sein Leben als ein Spiel zu betrachten, welches er frei gestalten kann. So gehen Ideen immer von Städten aus. Nur hier herrscht jenes geistige Klima vor, welches für schöpferische Einfälle den Boden bereitet. Nur die Stadt fördert die Lust an der Herausforderung, die Freude an der Improvisation, der Drang nach einer Prüfung um Kraft, Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Einfallsreichtum. Nur die Stadt ermöglicht die Ausfeilung von Vorschriften und Ideen um diese dann gleich wieder zu überschreiten und zu hinterfragen. Nur die Stadt erlaubt jene Befriedigung, die kombinatorische Kunst ermöglicht und nur die Stadt ist jener Ort, welcher Rauschsucht, Ekstase und Gier in sich vereinigt. Die Stadt ist also ein Ort des Spiels. Jacques Le Goff schreibt: „Die Kreativität, die Machtposition und die Fähigkeit zum Warenaustausch dieser 10 Prozent standen in keinem Verhältnis zu ihrem Bevölkerungsanteil“ ([Gof98] S. 19). Wiederzufinden ist diese Idee, dieser freie Geist vor allem in der gotischen Kathedrale. Jene „immense Enzyklopädie aus Stein“ (vgl. [Eco91]) wird mit ihren Statuen, Glasfenstern, Monstern und Wasserspeiern gewissermaßen gelesen und vom mittelalterlichen Menschen als Allegorie erkannt.

5.2 Spielregel der mittelalterlichen Stadt — eine andere Art der Zusammenfassung

Wie bereits in der Antike diskutiert, liegt der Ursprung städtischer Gemeinschaft in der Unmittelbarkeit sozialer Kontakte, welche durch eine Spielregel vorgegeben sind. Auf den ersten Blick lässt das Wort *Spielregel* eine ziemlich weitgehende Unverbindlichkeit vermuten. Gehört die Spielregel doch zum alltäglichen Sprachgebrauch, beim Tennis oder Schach, oder als soziale Spielregel zum Beispiel zwischen Tarifpartnern. Regeln sind das, was die meisten Mitglieder einer Gruppe, Nachbarschaft oder Subkultur als erwünschtes oder unerwünschtes Verhalten ansehen (vgl. [Arg86] S. 51). Man zögert deshalb der Spielregel eine im strengen Sinne moralische Verpflichtungskraft zuzusprechen. Die Spielregel anstelle des Gesetzes, wird dann angewandt, wenn es sich um eine Gesellschaft handelt, als bloßes Nebeneinander und „scheinbares Zusammenleben wesentlicher getrennter Einzelner“. Der Gesellschaft fehlt die Wärme, sie befindet sich in einem latentem Krieg (vgl. [Pie87] S. 34). Regeln dienen nun dazu, Ziele gemeinschaftlich zu erreichen.

Entweder durch Versuch und Irrtum, oder durch notwendige Koordination bestimmter Verhaltensweisen, wie auch den Ausschluss anderer. Ohne Spielregeln wäre das Leben ein chaotischer, antisozialer Dschungel.

Das mittelalterliche Zusammenleben ist gekennzeichnet durch die Gemeinschaft. Das Interesse des Einzelnen tritt zugunsten eines höheren Ziels zurück, das Miteinander kennt keine Förmlichkeit und für die Mehrzahl der Menschen kein Zeremoniell; sie wählen den jeweils kürzesten und oft auch nicht besonders diplomatischen Weg von einem zum anderen. Das Spiel fungiert als *organon*¹²⁷, als Werkzeug, um die einzelnen Mitglieder der Gemeinschaft miteinander zu verbinden. Die Gemeinschaft entsteht dabei in arbeitsteiliger Weise und „wechselseitig bejahter Verbundenheit“ ([Pie87] S. 59). Da Regeln die Tendenz besitzen sich an der Vergangenheit zu orientieren müssen sie ständig verändert und neue Varianten ausprobiert werden, um wechselnden Verhältnissen genügen zu können — neue Spielregeln entstehen. Zum Spiel gehört also immer ein Element der Befreiung von etwas, die Perspektive der Emanzipation. Der Mensch wird in die Lage versetzt sein Leben selbst zu gestalten und auf der urbanen Bühne zu präsentieren bzw. zu verteidigen. Durch seinen Spieleinsatz kann der Städter einer besseren Gesellschaft angehören. Allerdings bedarf es eines rigiden Korsetts, einer Spielregel, das dem Alltag ein sehr exaktes zeitliches und räumliches Muster aufprägt. Der Städter wird gezwungen, zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten bestimmte Aktivitäten zu erledigen.

So vollzieht sich im Mittelalter eine dreifache Emanzipation des Menschen:

- „eine politische Emanzipation des Staatsbürgers, des Citoyen, aus dem Herrschaftssystem des Feudalismus hin zu den Frühformen der Demokratie“ ([Sie94] S. 10).
- „eine ökonomische Emanzipation des Wirtschaftsbürgers, des Bourgeois, aus den geschlossenen Kreisläufen ländlicher Oikowirtschaft hin zu freiem Tausch auf unregulierten Märkten“ ([Sie94] S. 10).
- „eine soziale Emanzipation des bürgerlichen Individuums aus den dichten sozialen Kontrollen dörflicher Nachbarschaft hin zur städtischen Dialektik von Privatheit und Öffentlichkeit, in deren Schutz sich Intimität und Individualität erst entfalten konnten“ ([Sie94] S. 10).

Der Mensch ist Mitglied einer Gruppe, als schützende Sandbank im Meer der Ungerechtigkeit. Die schwurgerichtliche Verbrüderung ist nach Max Weber das Kennzeichen der mittelalterlichen Gemeinschaft. Einzelne agierende Individuen gibt es wie in der Antike nur wenige. Zu nennen wären lediglich: Ritter und Feudalherr, Kirchenoberhaupt, Kaufmann, Adliger bzw. König. Für die große Masse gestaltet sich das Leben als ein Spiel, wobei nicht der Mensch aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, sondern zumeist passiv von Gott gelenkt auf dem Spielbrett des Lebens agiert. Der Machtfluss verläuft eindeutig transitiv, d.h. von oben nach unten. Das Spielbrett erscheint wie ein Glücksrad voller symbolischer Felder mit großen Fragezeichen, die es zu deuten gilt. Die Interpretation des Alltags ist somit Hauptbestandteil in der mittelalterlichen Stadt und die Entschlüsselung jenes wesentlichen Spiel, welches durch die Dichte der Medien initiiert wird. „Eine deutbare Zeichenkonfiguration wird geschaffen und anderen zur Deutung angeboten“ ([Sch03f] S. 62). Sprache,

¹²⁷Organisation, Organismus.

Spielfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Glückrad voller Allegorien und Metaphern • Arche Noah und Leitbild lebender Steine
Spielfiguren	<ul style="list-style-type: none"> • Ritter und Feudalherr, Kirchenoberhaupt, Kaufmann, Adliger bzw. König • Homo quadratus
Spielverlauf	<ul style="list-style-type: none"> • Rausch • Wettbewerb • Denunziation • Kampf der Seele mit dem Teufel
Spielziel	<ul style="list-style-type: none"> • Erlösung • Vermeidung der Hölle und des Fegefeuers

Tabelle 4: Spielregel des Mittelalters

Gesten, Kleidung, alles ist im Mittelalter codiert und mit allegorischen sowie metaphorischen Sinn belegt. Der Mensch, als *homo quadratus*, befindet sich unablässig auf der Suche nach dem Wesen der Dinge, die Bibelauslegung und Gesetzesauslegung bestimmt den Alltag. Dabei bietet die Stadt als Sinnbild der Arche Noah und Leitbild lebender Steine, jenen Rahmen um in Frieden und Sicherheit die verborgenen Botschaften Gottes zu erkennen. Im Spielverlauf kommt es hierbei zu rauschhaften und denunziativen Zuständen. Feste, Beschimpfungen, öffentliche Zurschaustellung, Reliquiensammlungen bieten Abwechslung aus dem ewigen Einerlei.

Die Konkurrenz um einen Platz im Himmel ist eigentliches Ziel dieses Spiels. Unablässig versucht die Seele dem Teufel zuvorzukommen, die Vermeidung der Hölle und des Fegefeuers wird zum zentralen Anliegen. Nicht alle haben in diesem Spiel jedoch die gleichen Gewinnchancen, da Machtmittel unterschiedlich eingesetzt werden.

6 Die Moderne und Postmoderne — das Spiel als Spaßfaktor

Die Neuzeit, als Epoche großer wissenschaftlicher Veränderungen¹²⁸, schließt an das Mittelalter an und wird begleitet durch die Bildung von Nationalstaaten. Die Stadt wandelt sich zum Ausdruck des Herrschers, alles ist perspektivisch auf das Schloss ausgerichtet. Gesellschaftlich bleibt vieles bei mittelalterlichen Vorstellungen, so dass die Epoche der Neuzeit nicht Gegenstand der Untersuchung sein soll. Erst seit der Aufklärung wird der Mensch als Individuum wahrgenommen, der Beginn der Moderne deshalb häufig auf die Französische Revolution 1789 gelegt. Wesentlich für diese Epoche ist der soziale Wandel, der in der Geschichte kein entsprechendes Pendant findet. Jener soziale Wandel setzt sich fort mit der Industrialisierung und Säkularisierung sowie einem ungebändigten Fortschrittsglauben. Durch die Trennung von Kirche und Staat beschleunigt sich der Fortschritt, die Entwicklung der Menschheit erhält einen erheblichen Schub. Die Stadt schwankt dabei zwischen Kulturoptimismus, eines ständigen Fortschreitens der Menschheitszivilisation, sowie Kulturpessimismus, als Abstieg von einem paradiesisch empfundenen Urzustand infolge der Verelendung. Die Industrialisierung, als Prozess des Übergangs von Handarbeit zur Fabrikarbeit, ist Ursache dieses Lebensgefühls. Vor allem die Großstadt mit ihrer Dynamik und Mobilität, die rasche Auflösung bisheriger Lebens- und Gemeinschaftsformen, die rasant wachsende Kultur- und Unterhaltungsindustrie, der Triumphzug der Technik, steht stellvertretend für diesen Wandel. Starkes Bevölkerungswachstum und breite Armut als Folge des Wirtschaftsliberalismus führt zur Sozialen Frage, die die ganze Epoche dominiert und bis heute anhält. Andererseits entsteht die Massenproduktion, d.h. erstmals in der Geschichte der Menschheit ist es möglich Güter zu billigen Preisen herzustellen und einer breiten Schicht Konsum zu ermöglichen. Das Einkaufen wird zu einem Erlebnis und dient nicht mehr nur der Existenzsicherung. Die Geisteswissenschaft stürzt in eine große Sinnkrise. Mit der Entdeckung der Radioaktivität sowie der Röntgenstrahlung, mit menschlichen Sinnesorganen nicht mehr wahrnehmbare Phänomene, entschwindet die sinnlich wahrnehmbare Anschauung der Wirklichkeit. Die Rationalität erhält Einfluss in alle Lebensbereiche. Modernes Denken ist lineares Denken.

Als Höhepunkt der Moderne kann die Zeit bis zum Ausbruch des ersten Weltkriegs angesehen werden. Bis dahin sind die wesentlichen Umbrüche der Stadt vollzogen. Aber auch das Jahr 2004 ist weiterhin der Moderne zuzurechnen. Ein neuer Zeitabschnitt ist bislang noch nicht benannt. Trotz weiterer Beschleunigung, vor allem durch den Individualverkehr und Fortschritte in der Kommunikation sprechen wir immer noch vom modernen Menschen, wie bereits vor 100 Jahren. Den Begriff Postmoderne gibt es im Grunde nicht. Er ist ein Konstrukt von Autoren, die sich gegen allzu restriktive Regeln der Moderne aussprechen. Der postmoderne Mensch zeichnet sich demnach aus, durch eine weitaus größere Freiheit und Pluralität, anknüpfend an das ‚Anything goes‘ von Paul Feyerabend¹²⁹. Infolge der studentischen Revolution von 1968 erfährt die Gesellschaft die entscheidende Wendung zu eben jener Pluralität, die die Verfechter der Postmoderne

¹²⁸Entdeckung Amerikas. Heliozentrisches Weltbild.

¹²⁹Österreichischer Philosoph, 1924 – 1994, Wissenschaft kann nur durch eine Trennung vom Staat fortschreiten und darf nicht über die angemessene Form der Lebensorientierung entscheiden. Ob Astrologie, Voodoo-Praktiken oder die Relativitätstheorie, der freie Bürger entscheidet, welche Erkenntnis er für richtig hält. Die Wissenschaft ist somit nur eine von vielen Möglichkeiten Erkenntnis zu gewinnen.

schon lange propagieren, so dass im Rahmen dieser Arbeit die Zeit nach 1968 als die Postmoderne bezeichnet werden soll.

6.1 Die verplante Stadt

Das Schachspiel ist in in vollem Gange. Der Spieler ist auf sich selbst gestellt und probiert mit einer guten Strategie und Taktik, also geschicktem politischen oder planerischen Handelns, den Spielverlauf für sich günstig zu beeinflussen. Die Stadt versucht ihren Macht- und Einflussbereich auszudehnen. Die Figuren sind verteilt auf dem Schachbrett, es ist schwierig den Überblick zu behalten. Für den ungeübten Spieler ist die Anspannung unerträglich. Jeder Spielzug muss durchdacht werden um fatale Folgeerscheinungen zu verhindern. Der ungeübte Spieler reagiert, anstatt selbst zu agieren. Das Individuum ist mit seiner Wahlfreiheit überfordert.

Jeder Fehler der begangen wird, schwächt die Stellung der urbanen Gemeinschaft und verringert ihre Wettbewerbsfähigkeit gegenüber dem Konkurrenten. Figuren werden geschlagen, verlassen das Spielbrett, die städtische Bühne. Jene Verluste stehen synonym für die Obdachlosen und sozialen Randgruppen, die durch eine falsche Politik zum Bauernopfer werden. Des einen Verlust ist des anderen Gewinn: die Stadtlandschaft wandelt sich in prosperierende Räume und schrumpfende Räume. So wird die Stadtplanung, vergleichbar mit der strategischen Vorausschau im Schach, zu einem wesentlichen Faktor für Erfolg oder Misserfolg. Zu viel Planung führt allerdings zu einer Verkrampftheit und damit zum Verlust eines schönen und entspannenden Spiels.

6.1.1 Individuen und Gruppen — Die Mikrobene des urbanen Spiels

Die Zeitung kann für die Moderne als Metapher für das urbane Spiel herangezogen werden. Sie „symbolisiert das Wesen der Großstadt: als abenteuerliche Konzentration des Heterogenen, als tägliche, stets provisorische Neu-Ordnung des Labyrinthischen, als mehr oder weniger diskreter Dirigent eines vielstimmigen, schrillen Chors der Ereignisse, der Unfälle, Amouren, Skandale und politische Meinungen“ ([Sch91d] S. 149). Alles ist vorhanden, alles ist unzusammenhängend. Der Weg vom Leitartikel zum Boulevardteil gleicht einem Lauf um die Ecke, schon ist man in einer anderen Welt. Die Zeitung ist ein Voyeur, der typische Städter ebenfalls. Sie ist ein Medium und vermittelt, wie das Spiel, zwischen den Menschen, denn die Großstadt ist der Ort welcher fortwährend Nachrichten generiert. Das ‚Neue‘ wird zur Ware in einem Theater der permanenten Aufführung (vgl. [Lin90] S. 18ff). „Erst in der Moderne entstand um die Zeichen herum eine Art Medienspiel mit aneinander anschließenden Spielzyklen, ein ununterbrochenes Geben und Nehmen, Senden und Empfangen, Anbieten und Nachfragen von Zeichen“ ([Sch03f] S. 63). Jeder kann mitspielen, auswählen und vergleichen. Eine Zirkulation zwischen Medien und Publikum.

So entsteht, auch infolge der Zeitung und der damit verbundenen Demokratisierung, erstmals in der Geschichte der Menschheit beinahe vollkommene Individualität. War das Spiel mit dem Ego früher den herrschenden Schichten vorbehalten, so kann nun jeder Einzelne sich selbst verwirklichen. Dem Menschen wird deutlich, dass seine Identität der „Effekt einer merkwürdigen Mischung aus subjektivem Schicksal, kombinatorischem Geschick und inszenatorischen Fähigkeiten ist“ ([BN88] S. 263). Individualisierung bedeutet

Erhöhung der subjektiven Freiheitsspielräume, vollkommene Marktabhängigkeit der eigenen Person, Standardisierung des Ausdrucksverhaltens, gesteigerte Selbstreflexivität und überwältigende Außenkontrolle — ein Spiel mit dem eigenen Ego. Der Nährboden für zahlreiche Gegenwelten, Alternativkulturen und neuen Lebensformen ist ausgebracht. Der Mensch als Unterschiedswesen ist geradezu angewiesen auf den fortwährenden Wechsel innerer und äußerer Eindrücke. In vorindustriellen Zeiten zeigt sich der Mensch „traditions-geleitet“ ([Rie77] S. 27), er agiert aus einem Brauchtum heraus. Alles was er tut, tut er aufgrund von Furcht vor Schande. Seit der Industrialisierung, wird der Beruf als Lebenserfüllung angesehen; Vergnügen und Konsum spielen auf einem Nebenschauplatz. Die Individuen sind distanziert und weitestgehend sich selbst überlassen. Der Mensch ist „innen-geleitet“ ([Rie77] S. 27), Schuldgefühle und Moral prägen seinen Alltag. Das Leben erscheint bei weitem nicht als Spiel, sondern gebärt sich als eine sachlich-objektive soziale Organisation. Schuld an der Selbstkontrolle und sittlichen Selbstreflexion ist der Protestantismus und das Bürgertum. Alles was außerhalb der Arbeit steht, verführt, ist böse und sündhaft. Eine methodische Vernichtung von Trieb und Gefühl und leichtfertiger Lebensfreude. Tanzen, Erotik und Wirtshausbesuche, die ganze Breite des urbanen Spiels wird der Verdammnis unterzogen. Spontaneität ist Abnormität. Die Menschen leiden psychisch aufgrund ihrer Erziehung unter der neuen öffentlichen Kultur, sie haben Angst vor einer unwillkürlichen Charakteroffenbarung und gegenseitiger Durchdringung von öffentlicher und privater Sphäre. Öffentlichkeit ist die Sphäre der Unmoral, der Schande — allerdings nur für Frauen. Für den bürgerlichen Mann gestaltet sich Öffentlichkeit als Rückzugsraum, in den er sich den repressiven und autoritären Zügen der privaten Ehrbarkeit entziehen kann: hier muss er nicht Vater und Ehemann verkörpern. „So hätte etwa eine einzelne, ehrbare Dame, die im 19. Jahrhundert mit einer Gruppe von Männern in einem Restaurant gesessen hätte, Sensation gemacht, während der Umstand, dass ein bürgerlicher Mann mit einer Frau niederen Standes¹³⁰ in der Öffentlichkeit auftauchte, von allen, die ihm nahestanden, in der Unterhaltung mit geflissentlichem Schweigen übergangen wurde. Aus diesem Grunde betrieben die viktorianischen Männer eine außer-eheliche Liäson mitunter in einem Maße öffentlich, wie wir sie uns heute kaum vorstellen können — weil sie sich in einem sozialen Raum abspielte, der von der Familie nach wie vor weit entfernt lag; sie war draußen angesiedelt, in einer Vorhölle der Moral“ ([Sen86] S. 41). Diese Aussage von Richard Sennett ist ein gutes Beispiel dafür, wie die Gesellschaft durch das Spiel, hier durch eine großzügige Auslegung der Moral, beeinflusst wird. Für die fremdgehenden Männer ist es nur ein Spiel, weil sie die Macht haben zu spielen, d.h. die Regeln nach ihren Vorstellungen zu gestalten.

Erst in der Postmoderne, vor allem aufgrund der Medien, begreifen sich Mann und Frau als „außen-geleitet“ ([Rie77] S. 27). Der Mensch wird zum Weltbürger, dessen Grenzen zwischen Bekanntem und Fremden gefallen sind. Er wird zum Informationssammler, der die Erwartungen und Wünsche anderer erkennt und eine Vielzahl geselliger Fähigkeiten mitbringt. Er wird zum Übergangsmenschen, welcher aus der Sicherheit eines stabilen Wertesystems in ein scheinbares Chaos abgestürzt ist. Die Vaterimago¹³¹ ist aufgelöst, die städtische Gesellschaft repräsentiert keine verbindlichen Normen und Werte (vgl. [For92] S. 233,259). Die Idee eines Lebenssinns wird zugunsten eines schrankenlosen Individualismus aufgegeben. Nun steht das Spiel des Lebens offen. Jeder kann in verschiedene Rollen schlüpfen und den für ihn geeigneten Lebensstil entdecken. „Was in den

¹³⁰Prostituierte.

¹³¹Das Bild des Vaters, das man sich macht und auf den Vater projiziert.

familiären Räumen des Lustprinzips als persönliches und gegenständliches Verlangen erschien, erweist im Rausch der Städte sich als Verlangen, aus sich herauszutreten, andere zu sein, sich verschwenderisch in viele andere zu verwandeln“ ([Vos88] S. 52). Für den Menschen stellt sich nur noch die Frage, wie weit kann ich gehen? Was wird toleriert? Ein Spiel mit den Tabugrenzen der Gesellschaft wird vollzogen. Die Grenzziehung zwischen Normalität und Abnormalität wird stückchenweise verschoben und immer häufiger übertreten. Viele spielen schon heute mit ihrem Körper, deutlich sichtbare Tattoos und Piercings sind Ausdruck hierfür. Die postmoderne Stadt als Rummelplatz der Möglichkeiten, als Jahrmarkt voller Witz und Ironie. Ein Ort des rauschhaften Spiels, ein Ort der *ebrietas*. „Die Postmoderne lädt also ein, den Clown auf den Schultern zu tragen, um immer bereit zu sein, aus dem ernsthaften Charakter herauszutreten und seine Absichten zu erkennen, uns zu parodieren oder nachzuäffen. Das Leben selbst mag eine Form von Theaterstück werden, in dem man Wagnisse in Abenteuer, Zweck in Darstellung und Verlangen in Drama transformiert“ ([Ger96] S. 309f). Holger Voss geht sogar einen Schritt weiter in seiner Argumentation und sieht die eigentliche Intention der Stadt in einer Stillung erotischen Verlangens einen Persönlichkeitswechsel vorzunehmen, mit dem Ziel dabei andere Menschen zu schockieren. Der Exhibitionist, eine Figur der postmodernen Stadt, mag als Beispiel hierfür gelten. „Im erotischen Rausch der Menge wird das imaginäre Körper-Ich desorganisiert. Der eigene, wie die vorbeirauschenden fremden Körper, dienen nicht mehr als imaginäre Folien integraler Selbstwahrnehmung, nicht mehr als organische Medien ichlicher Transparenz. Die Körper erscheinen hingegen aufgelöst in Ensembles erogener Zonen und psychophysisch eingeschriebener Zeichen“ ([Vos85] S. 53). Damit fungiert die Stadt als Ort eines erotisierenden Spiels. Die Menschenmenge, als strömendes, reißendes, sich an den Häusern stauendes und wirbelndes Wasser scheint keiner willentlich, zielgerichteten Aktivität zu entspringen, sondern folgt einem spontanen Verhalten zu den anderen im Raum. Ein zielloses, rauschendes Spiel der Leiber, vergleichbar mit Meereswellen, die versuchen den Strand zu erklimmen. „Die Einzelnen ... ragen aus dem Menschen- und Häusermeer heraus. Sie sind davon dermaßen umbrandet, dass sie ständig Gefahr laufen überschwemmt oder davongespült zu werden. Sie kommen aus dem Meer und das Meer will sie wiederhaben“ ([Klo69] S. 101). So zeigt sich die Großstadtmasse als ein Kollektivgeschehen im Sinne einer hektischen Zusammenrottung, einer wüst wirbelnde Menge, die blitzschnell auf jede Veränderung der Situation reagiert. Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit werden verlangt, um nicht als Verlierer im urbanen Spiel unterzugehen. Die Fähigkeit zum „Mit-Neben-Gegen-Durcheinander ist entscheidend“ ([Klo69] S. 308). Das Reizangebot für Auge, Ohr, Nase und Haut berauscht wie Alkohol. „Die Beobachtung sich nicht abgrenzen zu können, der Entzug der Möglichkeiten, ein Objekt der Beobachtung zu konstituieren, kurz die Gefährdung der Verfügung über den Gegenstand für und durch die Sinne, das ist, was die Stadt für die Beobachter bedeutet. Die Stadt zeigt sich hier als eine Umwelt, die nicht beherrscht wird, sondern ihrerseits beherrscht“ ([Hau90] S. 116).

Zu starke Eindrücke überlasten den Verstand, der sich nach Georg Simmel mit einer „Blasiertheit“ davor schützt. Blasiertheit als Abstumpfung und damit einhergehende Unfähigkeit auf neue Reize zu reagieren. „Diese Verstandsmäßigkeit wird als ein Präservativ des subjektiven Lebens gegen die Vergewaltigungen der Großstadt erkannt“ ([Sim93] S. 193). Fühlt man sich in vergangenen Zeiten als Spielball der Mächtigen und hat wenig Möglichkeiten selbst sein Leben durch eine spielerische Grundeinstellung zu gestalten, so ist der moderne Mensch mit dieser neuen Potentialität überfordert. Er hat es nicht gelernt seine

Ansprüche geltend zu machen und aktiv vorhandene Wünsche in die Tat umzusetzen. Die Großstadt erscheint daher in vielen Texten als pessimale¹³² Umwelt. Ihn verfolgen diffuse Ängste, er unterliegt andauernder Selbstreflexion und Selbstbeobachtung. Die Folge dieser Überlastung ist eine Adaption, der Mensch muss Prioritäten festlegen und Entscheidungen treffen. Wahrnehmungen werden katalogisiert, Reize aus dem Überangebot sortiert und für die eigene Bedürfnisbefriedigung selektiert. Wichtig ist eine Konzentration auf wesentliche individuelle Entscheidungen. „Ich sehe optimal, wenn ich sehe, was mir nützt, könnte die moralische Maxime sein, nach der sich [Individuen] durch die große Stadt bewegen, nach der ihre Wahrnehmung sich organisiert“ ([Hau90] S. 12). Auch diese Selektion ist im Grunde nichts anderes als ein Spiel, ein Training eines modernen Großstadtbewusstseins. Während das Ländliche unmittelbar die Emotionen anspricht, verlangt die Stadt eine intellektuelle Betrachtung. Für Kant stellt sich das Spiel daher als „erkennenden Ausgriff des Menschen auf die Gegenstände der Welt dar“ ([Aic00] S. 77). Spiel ist Erkenntnisvermögen, Einbildungskraft und Verstand um letztendlich ein logisches Urteil zu ermöglichen. Spiel ist Reflektion.

Der Verstand sucht nach einer Kompensation für das hektische Leben. Die Mehrheit schafft sich einen Ausgleich im privaten Rahmen¹³³, einige wenige flüchten in Utopien und versuchen durch neue stadtplanerische Vorschläge die Gesellschaft nach vermeintlich besseren Formen regieren zu können. Charles Fouriers ‚Phalanstère‘ und Robert Owens ‚New Harmony‘ mögen als Beispiele gelten. Die Utopie beinhaltet den Gedanken, dass der Mensch seine irdischen Geschicke selbst bestimmen kann — das mittelalterliche Denken ist beendet. Allen utopischen Städten der Frühzeit gemein, ist eine Dominanz des öffentlichen Lebens. Individualismus soll unterbunden werden, die Gesellschaft wird ersetzt durch Gemeinschaft und Brüderlichkeit. Groß geschrieben wird die Nähe zur Natur, das soziale Leben erfährt einen Stillstand. Zumeist handelt es sich um insulare Orte, abgeschieden und Fremden gegenüber feindlich gestimmt. Der Einzelne hat sich den Zielen und Wünschen der Gruppe unterzuordnen, ein Rückzug ins Private gilt als asozial — eine Kultur der Wiederholung, der Puppenmenschen und Spielzeugstädten. Verwirklicht werden diese Ideen so gut wie nie, die Menschen haben sich mit der Beschleunigung des Lebens arrangiert. Zu groß sind die neuen Möglichkeiten für jeden Einzelnen, zu nah noch das Wissen um die Unmündigkeit vergangener Zeiten. Das Subjekt genießt, trotz allen Jammerns, sein eigenes Spiel des Lebens. Der Rausch, das Spiel der *ebrietas*, siegt über die Langeweile. Spätere Utopien greifen daher nicht mehr die Gleichförmigkeit als Thema auf, sondern unterstützen den nomadischen, hedonistischen, nach Stimulation suchenden und von schnell wachsenden Wünschen getriebenen Homo Ludens (vgl. [Rö95] S. 134). Bestes Beispiel hierfür ist die ‚Plug-In-City‘ von Peter Cook 1964, ein utopischer Städtebauentwurf, welcher die Stadt als ständig veränderbares Provisorium begreift. Die Menschen leben in Modulen, die mittels eines Krans jederzeit ihren Standort wechseln können. Die Stadt wird zum Wanderzirkus, jede Bewegung, jeden Orts-, Stimmungs-, und Verhaltenswechsel mitmachend. So wird jeder zu einem Künstler und hat durch diese Interaktivität die Möglichkeit die städtische Atmosphäre spielerhaft zu gestalten. Beweglichkeit beseitigt Vereinsamung und Atomisierung des Menschen; die Stadt wandelt sich zum Ereignis und bezieht das Individuum ein, regt es zu Tätigkeiten an. So dient das Spiel mit den Wohnmodulen der bloßen Zerstreung, der Gewinn aus dem Spiel, die *motivatio*, ist rein psychisch. Denn spielen heißt: Energie abgeben, sich einbringen, sich

¹³²Optimal, aber kritisch betrachtet.

¹³³z.B. ein Schrebergarten.

zeigen und damit sich seiner Persönlichkeit beweisen. So sind „spielerische Handlungen und Spielhandlungen Hintergrundfaktoren für die Genese des Ich“ ([Mea97] S. 112).

Diese Offenheit ist das Besondere an der Stadt und kann als wesentliches Kennzeichen von Urbanität herangezogen werden. „Es fehlt ein fest vorgegebenes soziales Bezugssystem, das die Beziehungen der Individuen lückenlos definiert. Erst die Abwesenheit eines vorgegebenen Bezugssystems macht es möglich, dass Individuen sich als Individuen überhaupt begegnen können“ ([Sie00] S. 265). Die Stadt ist grundsätzlich freimütig und im Kern unreglementiert, so dass sich jeder mit Lust und Laune einbringen kann, daran teilhaben kann, mitspielen kann. Denn: „Spiel ist das Bild für das Freie, Ungebundene“ ([Pfe91] S. 17). Mit ihren zahlreichen sozialen Netzwerken bieten Städte eine „Möglichkeit der Gleichzeitigkeit unendlicher Möglichkeiten“ ([Wie99] S. 143). Die Stadt wird zur Hyperrealität, vergleichbar mit einem Spiel, welches allein durch den Würfel den Spielverlauf in eine unendliche Vielzahl von Alternativen überführt. Typisch für die Moderne sind deshalb Heterogene Netzwerke mit raumübergreifendem Charakter und stark fluktuierender Mitgliedschaft. Gerade diese Variabilität der individuellen Beziehungen ist die Ursache für den Zusammenhalt der Stadt. Das Spiel um Macht und Einfluss, das Rollenspiel innerhalb verschiedener sozialer Kreise, bildet durch seine wechselseitige Abhängigkeit, wie ein Spinnennetz, die Gesamtstruktur der urbanen Gemeinde.

Das urbane Spiel ist daher keine simple oder eindimensionale Handlung. „Es ist überhaupt nicht primär als Handlung oder gar als eine eigene Klasse von Handlungen fassbar. Primär ist es ein subjektüberschreitendes Ablaufgeschehen, das Handlungen und Verhaltensweisen unterschiedlicher Art auf sich ziehen kann“ ([Sch97b] S. 220). So entstehen aufgrund der Verflechtungen der Bedürfnisse und Absichten vieler, immer neue Zwangsläufigkeiten, die keiner gewollt hat. Stadtleben ist daher nicht planbar und in allen Konsequenzen vorhersehbar und wird damit zu einem Spiel. „Immer wieder stehen die Menschen vor dem Ergebnis ihrer eigenen Aktionen wie der Zauberlehrling vor den Geistern die er heraufbeschwor und die er, einmal beschworen, nicht mehr in seiner Gewalt hat: Sie sehen mit Staunen auf die Wendungen und Bildungen des geschichtlichen Stromes, den sie selbst bilden, ohne ihn zu beherrschen“ ([Eli91] S. 93f). Es kommt zu Mehrfachhandlungen, was bei einem Spiel den besonderen Reiz ausmacht. So sind allein im Tennis durch Laufen und Schlagen ganz unterschiedliche Unter- und Teilhandlungen integriert. Damit gilt: „Spiel ist . . . eine Gelegenheit immer neue, zusätzliche, überraschende Komplexitäten zu erzeugen und zu verfolgen“ ([Sch97b] S. 220). Die Welt des Städters ist keine Welt von Ursache und Wirkung sondern von Gelegenheiten, Wahrscheinlichkeiten, Potentialitäten und unvorhersehbare Verwicklungen, „sie ist eher eine Bilderwelt als eine Formenwelt“ ([Arg89] S. 73).

Zunehmend gestaltet sich, infolge des Konsums und der Individualisierung, das Leben als Erlebnisprojekt. „Der Lebensstil bildet eine Art Software, mit deren Hilfe spezifische Hardware-Elemente der Stadt zu einem beliebigen Flickenteppich emotional erwünschter Erlebnisinseln arrangiert werden“ ([Has00] S. 35). Wie in einem Puzzle setzt der Mensch sein Leben spielerhaft zusammen. Das Leben wird als Steigerungspfad angesehen mit Spielraum nach oben auf der Suche nach dem „Gefühlsmehrwert“ ([Sch03f] S. 59). Das Steigerungsspiel lebt daher vom zuvor definierten Mangel und führt letztlich zu einem Denken in Skalen und einer Sucht nach einem noch größeren Kick.

Erlebnisorientiertes Handeln findet seinen Ursprung in den frühindustrialisierten Städten. Dabei unterscheidet sich Handeln sehr stark von der *vita activa*, dem Arbeiten und Her-

stellen, da es eine freie und nicht notgedrungene Tätigkeit bezeichnet. Es steht jedem frei zu handeln oder nichts zu tun. Damit kann Handeln mit dem Spiel gleichgesetzt werden. Aloys Fischer schreibt: „Die Spieltätigkeit ist freies, aus dem Spontantrieb des eigenen Selbst, seiner aktuellen Gestimmtheit, ja augenblicklichen Laune schöpfendes Tun, dessen Anfang, dessen Fortgang und Ende durch die Willkür des Spielenden reguliert wird, im Gegensatz zu der aus Pflicht, auf ein Fremdgebot, sei es einer persönlichen Autorität, sei es einer Lebensaufgabe unternommenen Arbeit“ ([Fis97] S. 84). Handlungen bieten deshalb die Möglichkeit die jeweilige Individualität und personale Einzigartigkeit darzustellen. „Wer wir sind, bestimmt sich mit jeder Tat und jedem Sprechen unablässig fort, . . . so dass wir niemals miteinander fertig werden, sondern dass wir das Gewebe der menschlichen Beziehungen immer weiter fortspinnen, solange wir als Handelnde miteinander zu tun haben“ ([Kul00] S. 324). Das Spiel hört nie auf, es wird zu einem Spiel des Lebens.

Wirtschaftlicher Aufschwung führt zu einem Aufblühen von Kunst und Kultur und ermöglicht dem Menschen seine eigene Subjektivität zu managen. „An die Stelle der altgewohnten situativ definierten Lebensprobleme treten subjektive Lebensprobleme“ ([Sch92] S. 22). Der Expressionismus ist jene Epoche, die als Kunst des seelischen Ausdrucks dem früheren Impressionismus, als Darstellung der äußeren Erscheinung der Dinge, entgegentritt. Alfred Wolfenstein¹³⁴ beschreibt dieses neue Lebensgefühl in seinem Sonett ‚Städter‘¹³⁵:

Nah wie Löcher eines Siebes stehn
Fenster beieinander, drängend fassen
Häuser sich so dicht an, dass die Straßen
Grau geschwollen wie Gewürge stehn.

Ineinander dicht hineingehakt
Sitzen in den Trams die zwei Fassaden
Leute, wo die Blicke eng ausladen
Und Begierde ineinander ragt.

Unsre Wände sind so dünn wie Haut
Daß ein jeder teilnimmt, wenn ich weine
Flüstern dringt hinüber wie Gegröhle:
Und wie stumm in abgeschloßner Höhle
Unberührt und ungeschaut
Steht doch jeder fern und fühlt: allein.

Im größten Gedränge der Stadt fühlt sich der Mensch allein. Die Individualisierung führt zu einer Atomisierung, Entwurzelung und Einsamkeit. Der Mensch findet sich mit seiner neuen Freiheit noch nicht zurecht. Er muss erst lernen sein Leben selbst zu gestalten und fühlt sich als „homo clausus“ ([Eli97] S. 55), als ein verschlossenes, von anderen Menschen getrenntes Individuum. „Das öffentliche Leben in der Stadt zerfiel in das Gewimmel individueller, sich zufällig überschneidender Wege, es ging buchstäblich im Verkehrsstrom unter, wie die gelebte öffentliche Zeit von den erzwungenen Wegzeiten der täglichen

¹³⁴*1883 in Halle, †1945 in Paris (Freitod).

¹³⁵vgl. [Pin93].

Ortswechsel verschluckt wurde“ ([HA93] S. 111). So bleibt aufgrund der Vielzahl der Handlungsschauplätze der Umgang mit anderen zunächst verkrampft und hat mit einem Spiel nur wenig gemein. Das Rollenspiel, *simulatio*, findet nicht im eigentlichen Sinne statt. Jeder der fragmentierten Subjekte trägt zwar eine Maske, allerdings eine starre Maske, die möglichst wenig vom eigenen Innenleben preisgeben soll. So erscheinen zu Beginn der Moderne die Menschen noch sehr uniformiert. Die Kleidung erlaubt keine Extravaganz, grau und schwarz sind die vorherrschenden Farben. Der Mensch ist freier als in jeder Epoche zuvor, allerdings versteht er diese Freiheit noch nicht zu nutzen. Man versucht sich anzupassen, konform zu sein — auch das sicherlich ein Spiel: der Versuch möglichst unauffällig durch das Leben zu gehen. „Das öffentliche Leben wurde zu einer Sache des Beobachtens, der passiven Teilnahme, zu einer Art von Voyeurismus. Vor dem Zeitalter des öffentlichen Personennahverkehrs waren die Menschen nicht in der Lage sich minuten- oder stundenlang gegenseitig anblicken zu können, ohne miteinander zu sprechen. So entsteht im Zeitalter der Moderne eine neue Anonymität mit paradoxen Wechselwirkungen von Kontakt und Isolation. Die Kunst des Smalltalks ist jene Fähigkeit, die fortan gefordert ist. Smalltalk ist eine besondere Art der zwischenmenschlichen Kommunikation und gilt als Eintrittspforte für andere Lebensbereiche (vgl. [Eck98] S. 132). Es geht dabei um ein gegenseitiges Beschnuppern, ein Aufnehmen oder Bestätigen einer Beziehung zwischen zwei oder mehreren Menschen, ohne dabei zu viel von sich preisgeben zu müssen. Im Grunde ein Spiel der Täuschung, aus der Kategorie *simulatio*, auf sprachlicher Ebene. Spielziel ist eine Vielzahl potentiell nützlicher Kontakte zu flechten, Sympathiepunkte zu sammeln, Horizonte zu erweitern. Diese intellektualistische und kosmopolitische Haltung des Stadtbewohners resultiert darin, dass man sich nicht auf eine ungeteilte Loyalität des anderen verlassen kann, so dass man mit einer Vielzahl divergierender Gruppen in Kontakt stehen muss. Sekundäre, oberflächliche Kontakte sind wichtig. Jede Smalltalk-Situation gibt deshalb die Möglichkeit, sich darin zu üben, offen auf andere Menschen zuzugehen, tolerant vor allem bei ‚andersartigen‘ Menschen zu sein, insgesamt auf eine unverbindliche, deshalb spielerische Art auszutesten, wie gut die eigenen Kommunikationsfähigkeiten sind, denn Gesellschaft vollzieht sich in Kommunikation und besteht aus der Summe der Kommunikation ihrer Teilnehmer. Nur durch das Spiel mit der Sprache wird gesellschaftlicher Konsens ermöglicht. Der Prozess von Rede und Gegenrede erlaubt die Einigung über Geltungsansprüche anderer, um Handeln überhaupt möglich zu machen. „Durch Kommunikation werden die für die soziale Welt konstitutiven, normenregulierten interpersonalen Beziehungen hergestellt und erhalten. Das dramaturgische Handeln schließlich ist als eine Begegnung in der die Beteiligten ein füreinander sichtbares Publikum bilden und sich gegenseitig etwas vorführen definiert und deshalb setzt dieses Handlungsmodell Sprache als Medium der Selbstinszenierung voraus“ ([Dep03] S. 14). Die Sprache macht damit die Stadt zu einem Ort gesellschaftlichen Rollenspiels, zu einem semiotischen Raum.

Zu Beginn der Epoche sind die meisten Menschen der Moderne also noch geprägt vom „weltverankerten Ich-Welt-Bezug“ ([Sch92] S. 237), die Welt wird anknüpfend an vorherige Epochen als gegeben vorgestellt, der Mensch ist eine Marionette seines Umfelds. So bringen nur wenige zunächst den Mut auf bewusst konfrontativ im Alltag aufzutreten, um mitunter belustigt die Reaktionen der Mitmenschen zu beobachten. Jene wenige treiben mit Vergnügen ein Spiel, sie bedienen sich des Spannungsaufbaus, *expectatio*, um die Regelmäßigkeit des Lebens zu durchbrechen. Sie sind Pioniere ihrer Zeit indem

sie die Problemperspektive des Lebens von der instrumentellen auf die normative Ebene verlagern. „An die Stelle der technischen Frage: ‚Wie erreiche ich X?‘ tritt die philosophische Frage ‚Was will ich eigentlich?‘“ ([Sch92] S. 33). Für jene Pioniere wird die Außenorientierung der Kompetitiven Gesellschaft¹³⁶ abgelöst von der Innenorientierung, die nach dem Sinn einer Handlung fragt. Das Leben erscheint als Spiel, welches man frei gestalten und in verschiedene Bahnen lenken kann. Der Spielverlauf ist nicht vorgegeben: Ziel ist ein Streben nach Selbstverwirklichung und Stimulation, bezeichnet wird dies als „ichverankerter Ich-Welt-Bezug“ ([Sch92] S. 237).

So beginnt zunächst für wenige, spätestens in der Postmoderne dann für die Mehrheit die soziale Distinktion¹³⁷ zu einem Hauptfaktor innerhalb der Stadt zu werden. Die Gemeinschaft wandelt sich endgültig zur Gesellschaft gleichberechtigter Individuen, die sich zu differenzieren versuchen. Aufgrund ein in ihrer Natur verankertes Bedürfnis nach Nähe zu anderen Vertretern ihrer Spezies, sind die Menschen bestrebt unentwegt voneinander zu lernen. Der Prozess der Menschwerdung vollzieht sich nur in und durch Beziehungen zu anderen Menschen. Das Spiel der Kategorie *ego* beherrschen nun fast alle. Somit ist städtisches Leben der Kampf des Stadtbewohners im Mittelpunkt zu stehen. „Der alte Hochmut des modernen Städters ist ein Turmgefühl, ein Mittegefühl, das stolze Bewusstsein, nicht nur freier als die Landmenschen zu sein, sondern an der Mitte auch ihrer Sehnsüchte teilzuhaben, das Bewusstsein zudem, selbst Medium der Stadt zu sein, das lebendige, freie, kritische auch sentimentale Zentrum ihrer Zentralität. Die Stadt ist das Medium für das Selbstbewusstsein des Städters. Er ist das Medium der Stadt. Die Botschaft lautet: Mitte“ ([Sch91d] S. 155). Lernfähigkeit, Vernetzungstalent, Hedonismus und ein Stück Sentimentalität durch Identifikation sind die Grundvoraussetzungen des Städters und ermöglichen ihm am Spiel aktiv teilzunehmen. So lässt sich das Spiel der Subjekte auch mit dem RREEMM Modell des Akteurs von Lindberg¹³⁸ beschreiben, welcher den Menschen als findigen (resourceful), in seinen Mitteln aber begrenzten und daher zum Wählen von Alternativen gezwungenen (restricted), zukünftige und andere Ereignisse nach subjektiven Wahrscheinlichkeiten einschätzenden (expecting) und nach geordneten Präferenzen bewertenden (evaluating), um die Maximierung seines Wohlergehens bei der Wahl von Handlungen (maximizing) bemühten Menschen (man), sieht (vgl. [Str99] S. 91). Wichtig für den Städter ist also eine Verhaltensweise zu beherrschen, die als „soziale Grammatik“ ([Buk02] S. 30) formuliert werden kann. Mit ihr wird der im Spiel erworbene Wissensbestand über das Alltagsleben bezeichnet. Jeder einzelne eignet sich, im Erleben sozialer Situationen, Eigenschaften der urbanen Wirklichkeit an, um diese bei Bedarf dann wieder im Alltag passend zu platzieren. Der wesentliche Spielaspekt besteht nun darin, einen möglichst großen Vorrat an Verhaltensmustern zusammenzutragen, um dann die richtige oder evtl. absichtlich unrichtige Verhaltensstrategie anzuwenden. Sieger ist also derjenige mit dem größten Verhaltensvorrat¹³⁹, denn nur er hat die Möglichkeit für beliebige Situationen die richtige Entscheidung zu treffen. Diesem Vorgehen liegt ein Widerstand gegen die Neigung zur Selbsthingabe, „das ‚Sich-nicht-verlieren-Wollen‘ und das ‚Sich-in-der-Hand-Behalten‘“ ([Pie55] S. 88) zugrunde, welcher durch bestimmte Formen der gesellschaftlichen Etikette ausgetragen wird. Das jeweils richtige Verhalten

¹³⁶Reproduktion der Arbeitskraft, Erzielen von Geldeinkommen.

¹³⁷Unterscheidung des Subjekts von anderen.

¹³⁸Lindenberg, Siegwart 1985: An Assessment of the New Political Economy. Its Potential for the Social Sciences and for Sociology in Particular, In: Sociological Theory, Vol.3, No.1, S. 100.

¹³⁹Soziales Kapital.

hat, ähnlich eines Zeremoniells, die Aufgabe Distanz und Indirektheit aufzubauen um ein Stück der Unangreifbarkeit des inneren, persönlichen Ichs zu erlangen. So lautet die Spielregel der gesellschaftlichen Geselligkeit: betonte Wahrung der Eigensphäre, Reserve, Verhaltenheit, Distanz und Indirektheit, mittels Höflichkeit und Takt (vgl. [Pie55] S. 102f). Städtische Kultur hat demnach auch mit Einschüchterung zu tun. Kleidung, Sprache und Lebensstil signalisieren, dass die Stadt nicht jedem offen steht. Heute sind es die Obdachlosen, in vergangenen Zeiten waren es die Juden. So kann die Entwicklung der modernen Stadt „in der Tat als kontinuierlicher Kampf um Zugang und Ausschluss vom öffentlichen Raum beschrieben werden“ ([Zuk98] S. 33).

Anders als in vergangenen Zeiten fühlt sich der postmoderne Mensch einem „askriptiven Gefährdungsschicksal“ ([Bec96] S. 8) ausgeliefert. Diktierte pure Not das Lebensgefühl früherer Epochen, so ist es nun die Angst. Die Vielzahl potentieller Möglichkeiten verwirrt und entsetzt zugleich. Das Empfinden des Großstadtmenschen ist widersprüchlich, bipolar und spannungsgeladen. Eine Mischung aus Begeisterung und Abwehr, Lust und Ekel. Jeder fragt sich, ob er das Spiel des Lebens richtig spielt, ob seine eingeschlagenen Spielzüge ihn auf die Straße der Gewinner oder Verlierer bringen werden. Man unternimmt alles, um im Spiel zu bleiben. Das Leben erinnert an ein trojanisches Pferd, jederzeit in der Lage das Schicksal ungünstig zu wenden. Die Angst vor einem „handlungsaktivierenden Noch-Nicht-Ereignis“ ([Bec96] S.43) führt zu einer Flucht in eine Vielzahl von Rollen. Die Biographieplanung ist deshalb das zentrale Thema des modernen und vor allem postmodernen Menschen. Man richtet das Leben für die Zukunft aus. Das Bewusstsein orientiert sich nicht mehr an der Vergangenheit, sondern versucht die optimalen Weichen für kommende Zeiten zu stellen. Jeder kämpft gegen jeden. Ziel ist Besitz von der Straße zu ergreifen, notfalls mit Hilfe einer Ellenbogenmentalität, ähnlich dem Kampf um die Plätze im Rettungsboot in einem sinkenden Schiff. Man versucht daher mit allen Mitteln sich selbst in einem besseren Licht darzustellen — die Selbstdarstellung, das Spiel aus der Kategorie *ego*, nimmt stellenweise groteske Züge an. Warum tut sich der Mensch dies an? Die Antwort hierauf ist recht einfach zu geben: Neid. In einer Zeit, wo Reichtum für die Mehrheit der Menschen möglich scheint, wird der Konsum zu einem alles entscheidenden Faktor. Personenbindungen werden ersetzt durch Sachwertbindungen. Man möchte sich etwas leisten können, man möchte mithalten mit den Mitmenschen und fühlt sich so einem enormen Druck ausgesetzt. Gilt in archaischen Gesellschaften die physische Tapferkeit, in traditionellen Gesellschaften die demonstrative Muße als Sinn des Lebens, so ist es in der Moderne der demonstrative Konsum (vgl. [Mue94] S. 34). Der Wert eines Menschen hängt davon ab, was er sich leisten kann. Das Materielle überdeckt die eigentliche Persönlichkeit, der Konsum wird zur Fassade, er blendet die Mitmenschen und übernimmt damit die Funktion des früheren, persönlich geprägten Rollenspiels, *simulatio*. Die primär körperlich emotionale Beziehung vergangener Zeiten wird beim modernen Menschen in eine zweckrational körperferne Beziehung umgewandelt. Verlierer dieses Spiels sind vor allem die A-Gruppen: Die Armen, die Alten, die Arbeitslosen, die Ausländer, die Auszubildenden und Alleinstehenden, alle diejenigen, die in irgendeinem gesellschaftlichen Bereich Defizite aufweisen und damit unfähig sind überhaupt die erste Runde des Spiels zu überstehen. Jene Randgruppen werden durch die Selbstdarstellung, durch den Aufbau einer simulativen Fassade und durch den harten Wettbewerb des sich besser verkaufen Könnens der anderen übertrumpft. Ihnen fehlt die „Plug-In-Mentalität“ ([Pfe88] S. 113), d.h. die funktionale Wandlungsfähigkeit sich nach

Lust und Laune verschiedenen Lebensstilen anzupassen. Die Gewinner und Verlierer des Spiels stehen zumeist zu Beginn also fest. Gewinner ist ein neuer „Wortadel“ ([Pfe88] S. 117), welcher als Sprachrohr seine Werte auf das nicht informierte und unbedarfte Publikum überträgt. Nur dieser Wortadel durchschaut alle gesellschaftlichen Konstellationen, d.h. Regeln der komplizierten Spielanleitung. Er bestimmt, was jeweils als Wissen gilt und fungiert in diesem Sinne als „intellektuelle Isolationsschicht“ ([Boe01] S. 18) gegenüber dem normalen Volk, welches ohne zu murren seinen Führungsanspruch akzeptiert. „Das Individuum zählt wenig, doch die Stimme des Abgeordneten wird mit einer Hochachtung vernommen, die in etwa proportional ist zur Zahl der Menschen, die er vertritt“ ([Wir74] S. 53). Die Stadt wird zur Episteme¹⁴⁰ und gleicht einer Pyramide mit breitem Unterbau von wenig großstädtisch geprägten Menschen, bis zur Spitze echter Großstädter, welche das urbane Spiel in Perfektion beherrschen. Hierin wird erneut die Grundtendenz aller Städte erkennbar: Die Stadt als Ort der Machtausübung, als Trainingslager und Spielfeld für das Ego einiger weniger. „Wenn wir räumliche Ordnung, Baubestand und Struktur einer Stadt als Ergebnis menschlicher Interaktion ansehen, dann geht es dabei in erster Linie um die Verhaltensmuster und Handlungsstrategien der sozial und wirtschaftlich tonangebenden Oberschicht“ ([Wir02] S. 7). Der Versuch andere zu dominieren und sich selbst intensive Ich-Geltung zu verschaffen, bezeichnet Pieper als „asozialen Lustgewinn“ ([Pie55] S. 51). Vielfach bis zur Selbsttäuschung, treiben einige ein Machtspiel mit der Gesellschaft und sehen sich als Star umgeben von einem dankbaren Publikum. „Städte sind spezialisierte nodale Agglomerationen, die um die instrumentale Präsenzerhaltung von gesellschaftlicher Macht herum gebaut sind. Sie sind Kontrollzentren, Zitadellen, die dazu geplant sind, das, was Foucault die ‚kleinen Taktiken des Habitat‘ nennt, durch eine subtile Geographie des Einschlusses, der Begrenzung, der Überwachung, der Aufteilung, der sozialen Disziplin und räumlichen Differenzierung zu setzen und zu beherrschen“ ([Kei91] S. 191). Einige wenige benutzen die Stadt als Bühne und szenischer Hintergrund für das Zelebrieren und Zurschaustellen ihrer eigenen Lebensform. Sie wird zu einer Handlungsarena, welche genau auf die Bedürfnisse der Oberschicht ausgerichtet ist. Damit werden Städte autokratisch regiert (vgl. [Sch91a] S. 175). Öffentliches Zurschaustellen von Macht beruht immer auf der Einschränkung von Handlungsmöglichkeiten anderer Akteure und durchzieht wie ein roter Faden fast unverändert die Jahrtausende städtischer Zivilisation. Somit hat jede Handlung gleichzeitig einen offensiven Charakter, das Ausnutzen von Gelegenheiten zur Verbesserung der Situation, und einen defensiven Charakter, die Aufrechterhaltung und Ausdehnung des eigenen Freiraums (vgl. [HKSF01] S. 335f). Wer zu den Mächtigen gehören wird, kann bereits in der Kindheit durch Beobachtung des Spiels deutlich werden. Es sind die Mutigen, die Draufgänger, die Querdenker, alle diejenigen, die gelernt haben ihr Selbstbewusstsein im täglichen Spiel mit anderen zu stärken. Für jene steht nicht der Spaß, das Spiel der Kategorie *ebrietas*, oder die Entspannung, *collaboratio*, im Vordergrund, sondern sie sind nur interessiert das Spiel aus der Kategorie *ego* perfekt zu beherrschen, zu trainieren. „Im Spiele bin ich Herr meiner selbst und zeige diese Herrschaft“ ([Sch97a] S.61).

Die Chancen sind zunächst für alle weitgehend gleich verteilt. Der Rational-Choice Ansatz geht davon aus, dass Menschen unter gleichen Bedingungen gleich entscheiden oder doch zumindest sehr ähnlich handeln werden. Wie bei einem Würfelspiel entscheidet der Zufall, ob man erfolgreich ist, oder nicht. Einige wenige möchten sich jedoch nicht al-

¹⁴⁰Ort des gesicherten Wissens.

lein auf das Glück verlassen und gestalten ihr Leben aktiv und frei. Die Würfel werden manipuliert, das Spiel wird leichter gewonnen. Die Stadt verliert ihre gemeinsame Basis — Ausgrenzung ist die Folge. Kosmopolitische Eliten stehen fortan dem ortsgebundenen Volk gegenüber. VIP-Launges, Joggen, Salat und Sushi essen, internationale Hotelketten, dies sind die Merkmale jener neuen Gesellschaftsschicht. Und dennoch: Die Stadt in ihrer Komplexität bedarf der Steuerung einer zahlenmäßig kleinen Elite. „The city as machine sees the complexity of the city as running as smoothly and as intricately as the organism, but rather than being controlled for the common welfare, the machine is an object controlled by its creators, who are a small group of people“ ([Lan84] S. 110). So erzeugt die Auseinandersetzung von lokalen Eliten und den übrigen Einwohnern die spezifische Entwicklung von Städten (vgl. [Str99] S. 66). Spielziel der politischen Elite ist dabei Wahlen zu gewinnen, Spielziel der kosmopolitischen Elite ist dabei uneingeschränkte Freiheit zu erlangen.

Als Prototyp jener kosmopolitischen Querdenker gilt der Yuppie. Für Yuppies ist der städtische Raum eine Bühne für Selbstdarstellung und demonstrativer Konsum. Sie genießen die absolute Freiheit und besitzen viel kulturelles Kapital. Bevorzugt werden Altbauwohnungen, die keine Hierarchisierung des Grundrisses darstellen und aufgrund gleich großer Zimmer flexibel in der Raumeinteilung sind. Die Zimmer sind genauso frei wie ihre Gedanken. Sie sind Spieler par Excellence. Das Spiel des Yuppies ist „also der Idee nach eine mögliche Lebensform, ein Grundprinzip alles Tuns, das Prinzip des nur Versuchsmäßigen, des Unernstes, der unbedingten Überordnung des souveränen Ichs nicht nur über Forderungen, sondern auch über die Sachnatur der Dinge, Zwecke und Objektivitäten . . . , die Grundlage der Selbstsicherheit im schlichten Ausleben und Darleben, im religiös oder mystisch oder philosophisch auf eine Eigentlichkeit bezogenen Menschen ein Herr bleiben über alle Dinge, Zwecke, Aufgaben und Schicksale, ein Schweben über dem Leben statt eines Aufergehens in ihm oder eines Eingehens in seinen objektiven Strömungszug“ ([Fis97] S.87). Das urbane Spiel, exemplarisch dargestellt am Yuppie, bedeutet somit ein ‚Über den Dingen stehen‘ und sich nicht unterzuordnen. Seine Bastelbiographie führt zu einer Tyrannei der Möglichkeiten und einem Nomadismus, welcher einem Dorfbewohner völlig fremd erscheint. Die Stadt wird nicht mehr gelebt, sie wird konsumiert und damit zu einem Ort einer über alles Persönliche hinauswachsenden objektiven Kultur, in der das Subjekt dem täglichen Wachsen der geistigen Entwicklung nur noch unvollständig folgen kann (vgl. [Pri96] S. 137).

Echte Städter sehen daher anders: Der städtische Raum ist prismatisch zerstreut, eine Collage, die alltäglich aufs Neue zusammengesetzt werden muss. Gefordert wird die gedankliche Flexibilität, angeeignet durch das Spiel mit anderen, um mehrere simultane Handlungsreihen zu beherrschen. Der Flaneur betritt erneut die städtische Bühne. „Die Straße wird zur Wohnung für den Flaneur, der zwischen Häuserfronten so wie der Bürger in seinen vier Wänden zu Hause ist. Ihm sind die glänzenden emaillierten Firmenschilder so gut und besser ein Wandschmuck wie im Salon dem Bürger ein Ölgemälde; Mauern sind das Schreibpult, gegen das er seinen Notizblock stemmt; Zeitungskioske sind seine Bibliotheken und die Cafétterrassen Erker, von denen er aus nach getaner Arbeit auf sein Hauswesen heruntersieht“ ([Kö84a] S.32). Die Möglichkeiten fremde Rollen zu imaginieren erscheint als höchste Lust des Flaneurs an der Straße. Sein Auge spielt mit den Menschen während er ohne Hatz durch die Gassen schlendert. Die Zerstreung des Blicks, ein interessenloses Herumlaufen, der Appetit auf optische Sensationen sind die Charakteristika der städtischen Wahrnehmung. Der nicht starr geradeaus gerichtete Blick erlaubt

Neugierde und kritische Reflexion (vgl. [Hau90] S. 137). Keinesfalls schreitet der Flaneur fort, denn er strebt nach keinem Ziel und kennt also auch keine Eile. Die Stadt wird zelebriert wie Kunst. Flanieren ist eine Art Lesen der Straße, wobei Gesichter, Schaufenster, Cafés, Autos, Bäume zu lauter ebenbürtigen Buchstaben werden, die zusammen Worte, Sätze und Seiten eines immer neuen Buches ergeben. Die eigene psychische Stimulation ist Hauptantriebsfeder für den Flaneur. Er befindet sich dabei in einem neutralem Zwischenraum: nicht teilnehmend am Geschehen, aber dennoch anwesend und beobachtend. Befreit von den normativen Zwängen, unter denen er normalerweise steht, schafft er sich eine Handlungsumgebung die mit der Unverbindlichkeit eines Spiels vergleichbar ist. Erzeugt wird ein Paradoxon von Sichtbarkeit und Isolation (vgl. [Sen86] S. 46). „Das öffentliche Leben wurde zu einer Sache des Beobachtens, der passiven Teilnahme, zu einer Art Voyeurismus. Balzac nannte es die Gastronomie des Auges“ ([Sen86] S. 46). Die Stadt wird zum Rausch, zum Spiel der *ebrietas*, zur menschlichen Hieroglyphe, das Flanieren zum Spiel des Egos für die Begegnung mit dem anderen Individuum, indem er sich selbst erkennt (vgl. [Fre99] S. 36). Im Grunde kann man sich nur noch treiben lassen. Urbanität wird zum emotionalen Feld und damit zum Spiel. „In den Spielen spielt sich das Drama zwischen Menschen ab, im Einzelspiel zwischen Emotionen“ ([SS78] S. 43). Das Entdecken einer Stadt kann so mit der Neugierde eines Kindes verglichen werden. Abtasten, Einsaugen, Prüfen, Schnuppern, Sortieren sind die Folge einer Verwirrung, wenn noch nichts selbstverständlich ist (vgl. [Mis97] S. 227). In der Kindheit ist die Neugierde das treibende Moment, die Umgebung und Mitmenschen, kurzum die Welt kennenzulernen. Neugierige Menschen haben normalerweise weniger Probleme sich in schon bestehende Gruppen zu integrieren. Außerdem sind sie bereit ihre Fähigkeiten und Kenntnisse kontinuierlich zu verbessern, ihren Horizont zu erweitern. Sie sind willens weiter zu kommen und in der Regel lernfähiger und flexibler als andere Menschen. Neugierde ist zuzuordnen der Spielkategorie *expectatio* und damit neben dem Egoismus die wichtigste Antriebsfeder für menschliche Erkenntnis. Allerdings ist die Fähigkeit eine Stadt zu lesen, also neugierig zu sein, nicht jedem gegönnt. Zum einen setzen Moral, Sitte und Anstand enge Grenzen, zum anderen fehlt schlechthin das Interesse bzw. die Intelligenz. Bogdan Bogdanovic, ehemaliger Bürgermeister Belgrads, berichtet: „In jeder größeren Stadt der modernen Welt ist die Einwohnerschaft fast schicksalhaft in zwei Hälften geteilt, die physisch vermischt sind, sich geistig aber fast gar nicht berühren. Auf der einen Seite stehen jene, die die Handschrift der Stadt erkennen, die die Manuskripte zu lesen verstehen . . . Sie können die geheimen Botschaften herauslesen; häufig versuchen sie wie die Kabbalisten, selbst zum höheren Sinn der urbanen Schrift und zu den höchsten esoterischen Sphären der metaphorischen Botschaften vorzudringen. Auf der anderen Seite steht die arme Kaste jener, die nicht einmal bemerken, dass die Stadt eine Art Schrift darstellt. Im besten Fall gelingt es ihnen, auf dem Niveau des Herumrätselns etwas zu entziffern, aber auch das ist eine wahre Rarität. Auf sie wirkt die Stadt wie ein luxuriös gebundenes, aber verschlossenes Buch. Wenn sie sich darin zu blättern trauen, tun sie es mit Zögern, denn die illuminierten Aufzeichnungen versetzen sie gleichermaßen in Bewunderung und Verwirrung“ ([Bog97] S. 38). So beruht die Kommunikation zwischen Mensch und Stadt, wie auch unter den Menschen, immer in einer Art Geheimgespräch. Dieses Geheimgespräch muss täglich erneut dechiffriert werden. Die Stadt steht damit stellvertretend für ein großes Rätsel, welches auf eine spielerische Art entschlüsselt werden muss. Das Städtelesen ist daher nichts anderes als sich selbst im Spiegel der Stadt zu erkennen, mit seinem Ego zu spielen und eine eigene Ich-Synthese durch die Neugierde zu betreiben.

Nochmals Bogdanovoc: „Stadt ist nicht nur das, woran man sich aus Unachtsamkeit den Kopf stoßen kann; Stadt ist auch all das, was sich mit Gedanken und Emotionen erfassen lässt“ ([Bog97] S. 81).

Von entscheidender Bedeutung ist die Herausbildung eines neuen Menschenschlags, der „Radar-Typ“ ([Rie77] S.13), welcher Handlungen und Zeichengebung seiner Mitmenschen fortwährend auskundschaftet. Er befindet sich ständig auf der Suche nach Neuem: neuen Eindrücken, neuen Reizen und vor allem neuen Verhaltensmustern, die seinen Konkurrenten eventuell einen Vorteil im Spiel verschaffen könnten. Gesten, Kleider, Sprache, alle diese sozialen Formen unterliegen seiner andauerndernden Beobachtung und natürlich Nachahmung. „Die visuellen, akustischen, taktilen, olfaktorischen Signale bilden unendlich komplizierte paralinguistische Systeme, und die dahinter verborgenen Botschaften sind oft allusiv und mehrdeutig“ ([Bog97] S. 40). Ziel ist die mehrfach angesprochene Selbstperfektionierung, das Spiel des *ego*, sowie die extrinsische Motivation gesellschaftlich nicht ins Abseits zu geraten. Dabei ist das Radar leise und seine Aufgabe vollzieht sich unbemerkt.

Fühlte sich der Mensch früher als Gleicher unter Gleichen, so herrscht heute aufgrund der finanziellen Möglichkeiten eine neidvoll-gespannte Atmosphäre vor. Diese Atmosphäre führt dazu, dass die Menschen voneinander Abstand halten. Die persönliche¹⁴¹ und gesellschaftliche¹⁴² Distanz ist in der Öffentlichkeit die Regel. In der antiken und vor allem mittelalterlichen Stadt war auch die intime Distanz¹⁴³ sehr häufig im gemeinschaftlichen Miteinander anzutreffen. So verhindert jene neue Rationalität die meisten Spielhandlungen der Menschen untereinander. „Die Bewegung des Leibes, der Vorstellungen und Gedanken, der Umgang mit mir und anderen, Beruf und Geschäft, Liebe, Glaube und Kultübung — alles, schlechthin alles kann gespielt werden, kann in der Form des Spiels erlebt sein, Leben kann nichts anderes bedeuten als Spielen, nicht nur im Sinne eines ‚mit dem Leben Spielens‘ oder eines ‚das Leben Spielens‘, sondern radikal als ‚Spiel-sein des Lebens‘“ ([Fis97] S. 85). Wo finden wir heute noch religiöse Rituale? Wie oft wechselt man mit fremden Menschen auf der Straße noch ein Wort? Das Spiel zieht sich zurück in die Privatsphäre und führt dort, mangels Übung im Alltag, zu Konflikten. Die Menschen lernen nicht mehr in der Öffentlichkeit die Spielregeln des Lebens, da sich sich nicht begegnen. Die drei Funktionen der Kommunikation nach Habermas, Verständigung, Handlungs koordinierung und Sozialisation können damit nicht umgesetzt werden. „Durch Verständigung werden die Gültigkeit kulturellen Wissens festgelegt und ordnungsstiftende Sinneszusammenhänge tradiert, reproduziert oder transformiert. In ihrer handlungs koordinierenden Funktion dient kommunikative Interaktion der sozialen Integration und der Herstellung von Gruppensolidarität. Unter dem Aspekt der individuellen Sozialisation betrachtet, dient kommunikatives Handeln der Ausbildung von personaler Identität“ ([Dep03] S. 17). Kommunikation erfüllt, wenn vollzogen, damit die Grundvoraussetzungen des Spiels wie Zusammenarbeit, *collaboratio*, und personales Training, *ego*. Wenn man in der Öffentlichkeit schon nicht miteinander redet, warum sollte dies in einer Partnerschaft anders sein? Heute deutet alles darauf hin, „dass der relevante Lebensraum des Einzelnen sich immer mehr im sozialen Nirwana zwischen Wohnzimmer und Welt verliert“ ([Gug00] S. 57). Doch nur das Austesten verschiedener Verhaltensweisen, nach un-

¹⁴¹90-150 cm.

¹⁴²150-400 cm.

¹⁴³20-60 cm.

serer Definition also aktives Spielen, kann für eine positive Konditionierung, dazu gehört insbesondere Fairness, Verständnis und gegenseitige Unterstützung, sorgen. Ziel ist eine „balanced society, . . . ein kunstvolles und oft konflikthafte Ausgleichen unterschiedlicher Werte und Interessen, Perspektiven und Wahrnehmungen, Funktionen und Dimensionen“ ([Det01] S. 28). Das Spiel ist das Instrument, dass die Menschen entwickelt haben, um ihre Zusammenarbeit, im Sinne einer katharsischen Befreiung, zu regeln. Das Hin und Her ist wesentlicher Bestandteil dieses Spiels, der Wiederholungszwang (z.B. in Diskussionen) ermöglicht eine Wandlung von der Passivität zur Aktivität, dient dem Aufbau von Alternativen und ermöglicht auf diese Weise eine stärkeren Beteiligung am sozialen Leben. Das Spiel beruht daher auf idiosynkratischen¹⁴⁴ Reaktionen, auf Erfahrung, und entwickelt bei den Spielern ein Repertoire von Verhaltensweisen, die in neuen Situationen wieder eingesetzt werden können. Das Spiel ist die primitive Schule des Lebens. Jeder Mensch besitzt eine andere Version von sozialer Realität, abhängig von seiner individuellen Kommunikation mit anderen. Dieser Vorrat an Erkenntnis ermöglicht Konflikte zu sozialisieren und dient der Festigung der Beziehungen untereinander. Das Spiel macht im Grunde die meisten Gesetze überflüssig, denn es regelt die zwischenpersönlichen Wechselwirkungen des Kollektivs. Wie eine Familie ohne Gesetze auskommen kann, so sind auch für die große Masse Gesetze unnötig. In Zeiten ohne private Rückzugsmöglichkeit ermöglicht das Spiel somit das gesellschaftliche Zusammenleben, heute hat jedoch jeder die Gelegenheit sich weitestgehend von der Gesellschaft abzukoppeln und dennoch, durch die Medien, informiert zu sein. Die Stadt verliert den Status als Ort der Zwangskommunikation. „Das Zerfließen der Stadt in viele unverbundene, feinkörnig differenzierte, homogene Einheiten rührt an den Kern des spezifisch städtischen Kommunikationszusammenhangs, der ein Zwangskommunikationszusammenhang war, der aber zugleich die Koexistenz von Verschiedenem, von Unbekannten, Fremden in einem nicht hierarchisch strukturierten Raum ermöglichte“ ([Hä00] S. 66). Zwangskommunikation wiederum führt zu einer „Resignierten Toleranz“ ([Hä00] S. 59), als ein Verständnis für das Andersartige bzw. Anderssein. Heute hat die zweckgebundene Kommunikation die emotionale Kommunikation vergangener Zeiten ersetzt. Dies funktioniert solange gut, wie man nicht gezwungen ist sich mit anderen auseinanderzusetzen. Tritt dieser Fall ein, so fehlen die nicht, oder nur sehr wenig, durch das Spiel trainierten Verhaltensmuster.

Zusammenarbeit und Kommunikation sind daher die Hauptfunktionen der Stadt. „Eine Stadt besteht aus Menschen, die sich in erster Linie einander zuwenden, zur gegenseitigen Existenzhilfe und sich erst in zweiter Linie voneinander abwenden, zur privaten Lebensführung“ ([Lei00] S. 10). Die gestörte Balance zwischen Privatheit und Öffentlichkeit verursacht die Spannung und Kreativität der städtischen Gesellschaft. Es ist wie bei Kindern, die einen Kreis bilden, in welchem eine Aktion stattfinden kann, wenn eines der Kinder nicht mehr mitmacht, den Kreis verlässt, sich hinsetzt und nur noch das Tun der anderen beobachtet. Der verbleibende Kreis wird um das eine Kind kleiner, das Spiel wird ärmer, und das ausgeschiedene Kind ist ein Spielverderber. Wenn sich schließlich alle hinsetzen und nur noch zuschauen, dann ist das Spiel zu Ende, und es findet keines mehr statt; keiner hat mehr etwas davon, und alle beanstanden am Abend, dass die anderen zu keinem Zusammenspiel bereit waren, was aber jeder Einzelne mitbewirkt hat. Die Zusammenarbeit, *collaboratio*, oftmals gegenüber der Spielkategorie *ego* und *simulatio* vernachlässigt, bildet die Grundlage, dass städtisches Spiel überhaupt erst stattfinden

¹⁴⁴Auf sich selbst bezogen.

kann. Ein weiteres Beispiel soll dies verdeutlichen: Man stelle sich die Gesellschaft als eine Gruppe von Tanzenden vor. Alle Schritte, alle Verbeugungen und Gesten der Tänzer sind aufeinander abgestimmt. Würde man jedes der tanzenden Individuen für sich selbst betrachten, man könnte den Sinn und die Funktion seiner Bewegung nicht begreifen (vgl. [Eli91] S. 38). Nur das Gesamtensemble lässt die Stadt zu einem Spiel werden.

Konstituierendes Element einer Stadt ist so betrachtet die mögliche Begegnung mit einer Großzahl von fremden Menschen, so dass die Stadt als ein „zentrales Symbol des Kollektiven“ ([Fri93] S. 7) bezeichnet werden kann. Die Einstellung von Personen zu ihren Häusern zeigt, wie sie ihre Rolle in der Stadt sehen. Spielverderber bewohnen Einfamilienhäuser am Stadtrand, die Größe des Abstandes zum Nachbarn wird zu einem Gradmesser für den sozialen Status. Die Segregation nach ökonomischen, sozialen oder kulturellen Kapital zerstört das gemeinsame Spiel und führt zu einem Prozess, der mit dem Land vergleichbar ist: Intoleranz und Denunziation nehmen zu, weil die Menschen nur noch Ihresgleichen begegnen und nicht mehr darauf angewiesen sind im täglichen Rollenspiel, *simulatio*, mit Andersdenkenden zu verkehren. Gebäude und die darin lebenden Personen dürfen deshalb nicht ausscheren, sondern müssen eine Wechselbeziehung mit ihrer Umgebung eingehen, denn eine Stadt kann nur als vernetztes Gesamtgebilde funktionieren. „Wenn man einen Teig fertigt, fängt man zunächst mit einem ganz kleinen zentralen Teil des Mehls in der Schüssel an, dieses mit Milch oder Wasser zu einem sich verbundenen Brei zu verrühren. Nach und nach kommt immer ein wenig mehr Mehl hinzu und wird dem Vorhandenen einverleibt, bis allmählich von der sich vergrößernden Masse miterfasst und in den Teig einbezogen wird, der mit sich selbst verbunden und in Beziehung ist. Ebenso entsteht und wächst eine Stadt. Sie fängt mit wenigen Beteiligten an, die ein Austauschverhältnis, ein Beziehungsgeflecht zueinander aufbauen. Dann kommen nach und nach neue Personen hinzu und werden in den gesellschaftlichen Organismus einbezogen, vergrößern ihrerseits die lebendige Masse. Aber die innere Beziehung zueinander, der Austausch ist das Wichtigste und muss immerfort hergestellt und aufgebaut werden. . . . Eine Anzahl von Einzelpersonen und einander unverbundener Privathäuser gibt noch keine Stadt und kein sich selbst erhaltendes Sozialgeflecht“ ([Lei00] S. 79). Da Handeln nichts anderes bedeutet wie ein Sich-Zeigen, Sich-Exponieren, also ein Spiel der Kategorie *ego*, lässt sich der Stadtraum am ehesten als eine Bühne vergleichen, eine Bühne wo jeder zugleich Zuschauer und Mithandelnder sein darf. Die Stadt als „lehrreiches Theater“ ([Rih91] S. 121). Das Spiel kann daher nicht im privaten Rahmen stattfinden, da es der Gleichheit der Mitspieler bedarf um fair zu sein und jedem eine Chance zu geben sich zu beweisen. Spiel muss daher stattfinden in dem Platz, den die Häuser zwischen sich lassen, in der Öffentlichkeit. „Hier herrscht die Freiheit des Tuns und des Nicht-Tuns“ ([Kos93] S. 124), alles ist unverbindlich und geschieht auf eine zwanglose Weise. Es geht darum Gemeinschaft zu stiften und gesellschaftliche Konflikte auszutragen. Eine paradoxe Zielsetzung, die nur durch das Spiel plausibel erscheint. Die Öffentlichkeit der Stadt ist damit das Spielfeld zwischen umfassender Kontrolle und völliger Handlungsfreiheit. „Der öffentliche Raum war traditionell ein Bereich, der einer konkreten vorbestimmten Nutzung entzogen war und damit eine Voraussetzung dafür, dass städtisches Leben sich überhaupt entfalten konnte“ ([Fel94] S. 42). Sprechen und Gehört werden, Sehen und Gesehen werden. So definiert sich das Städtische als ein Ort, „wo Menschen sich gegenseitig auf die Füße treten, sich vor und inmitten einer Anhäufung von Objekten befinden, wo sie sich kreuzen, bis sie den Faden der eigenen Tätigkeit verloren haben, Situationen derart miteinander verwirren, dass unvorhergesehene Situationen entstehen“ ([Lef90] S.

46). Das gesellschaftliche Miteinander zeigt sich als Spiel, als fortschreitende Synthese von Gegensätzen des alltäglichen Lebens. Vor allem die Gegensätze zwischen Ordnung und Unordnung, Annäherung und Zurückweisung, Erfolg und Niederlage treten auch in der Struktur von Spielen auf (vgl. [SS78] S. 43). Die Idee des urbanen Spiels kann daher nur im Zusammenklang aller Gruppenmitglieder vollzogen werden. Sie stiftet Einheit und ist damit dem einzelnen Ich übergeordnet.

Wichtig ist das Leben, das Erleben, die Atmosphäre, die Interpretation und Reflexion, welche Bedeutungen in einer Stadt innewohnen und woraus sie hervorgegangen sind. Alle jene Aspekte des urbanen Spiels, welche eine Stadt plastisch, lebendig und unverwechselbar werden lassen und nur in der Öffentlichkeit vollzogen werden können. Moderner Städtebau stellt nun aber nicht die Bühne, sondern den Zuschauerraum, die Schlafghettos, in den Vordergrund. Erzeugt wird eine Stadt der neutralen Sphäre. Der öffentliche Raum verkommt zu einem Leerraum, Restraum, Verkehrsraum und Staauraum. Straßenfronten aus Glas und Autobahnen sollen den als gefährlich empfundenen Kontakt zwischen den Menschen ausschalten. „Die individuelle Mobilität bewirkt eine kollektive Immobilität“ ([Gla85] S. 18). Man begegnet sich nicht mehr, jeder lebt für sich allein. Die Psyche wird privatisiert und immer weniger stimuliert. Daher sind heutige Städte mit ihrer Schnelligkeit kulturlos. Demokratie und Bildung, als Abspaltungsprodukte des gemeinsamen Spiels, sind Dinge der Langsamkeit, Dinge des Fußgängers. ‚Spiel nicht mit den Schmutzdelkindern‘, wie Franz Josef Degenhardt 1965 besang¹⁴⁵. Miteinanderhandeln findet nur noch in mediatisierter Form statt. Auto und Medien werden zu Trojanischen Pferden, die die Stadt von innen heraus zertrümmern ([Boe01] S. 90). Wenn jeder für sich ist, kann kein Spiel entstehen als Voraussetzung für das gemeinschaftliche Leben auf engem Raum. So wird das düstere Bild von Oswald Spengler vielleicht doch noch Wirklichkeit. Er schreibt: „Der Steinkoloss Weltstadt steht am Ende des Lebenslaufes einer jeden großen Kultur. Der vom Land seelisch gestaltete Kulturmensch wird von seiner eigenen Schöpfung, der Stadt, in Besitz genommen, besessen, zu ihrem Geschöpf, ihrem ausführenden Organ, endlich zu ihrem Opfer gemacht. Diese steinerne Masse ist die absolute Stadt. Ihr Bild, wie es sich mit seiner großartigen Schönheit in die Lichtwelt der menschlichen Augen zeichnet, enthält die ganze erhabene Todessymbolik des endgültig ‚Gewordenen‘. Der durchseelte Stein gotischer Bauten ist im Verlauf einer tausendjährigen Stilgeschichte endlich zum entseelten Material dieser dämonischen Steinwüste geworden“ ([Spe69] S. 673). Wo jeder weit ab von der Masse privat für sich eingeeigelt ist, da verschwindet jegliche Gemeinsamkeit. Den Flaneur gibt es nicht mehr. „Das Haus wird zu einem Parabolschirm, das für seine Bewohner Abenteuer einfängt“ ([Rö95] S. 213). Zuerst verschwinden die Erwachsenen von der Straße, ziehen sich in ihre Autos und Einfamilienhäuser zurück, dann folgen die Kinder. Wo sieht man heute noch Kinder auf der Straße herumtollen? Ihre freie Zeit wird verplant. Häufig sitzen sie viel zu lang vor dem Fernseher, dem Computer oder dem Gameboy. Während sie mit optischen und akustischen Reizen überflutet werden, bewegen sie sich immer weniger. So wächst eine Generation passiver Konsumenten nach, die sich kaum im Spiel mit anderen messen konnten und damit auch als Erwachsene mehr betäubt, wie aktiv beteiligt, die Stadt über sich ergehen lassen. „Die privatisierte Stadt ist der Ort myriadenfacher medial vermittelter Privatkommunikation, einer Kommunikation, die genauso gut auf einem anderen Stern stattfinden könnte und mit der Stadt nichts mehr zu tun hat“ ([Fel94] S. 142). Langfristig wird so Urbanität zerstört. Schuld daran

¹⁴⁵Spiel nicht mit den Schmutzdelkindern, sing nicht ihre Lieder, geh doch in die Oberstadt, mach´s wie deine Brüder.

sind nicht die Segnungen der Technik, sondern die verfehlte Einstellung der Menschen. Bereits in der expressionistischen Malerei ist die Isolation und Degeneration des Bürgers zum seelenlosen und unpersönlichen Wesen Thema und damit weit vor dem Einzug des Fernsehens oder Autos. Die mühsam in den letzten Jahrhunderten erkämpfte bürgerliche Öffentlichkeit droht ihre Existenz einzubüßen. Ihr drei Prinzipien, nach Jürgen Habermas (vgl. [Hab62] S. 47f), gehen verloren.

- Prinzip der Ebenbürtigkeit
- Prinzip des freien Interpretationsmonopols
- Prinzip des allgemeinen Publikums

Früher war die ganze Stadt städtisch: „Es gab nicht die Unterscheidung in Zentrum und Peripherie, in ein Herz der Stadt oder einen irgendwie gearteten Rest“ ([Fel94] S. 48). Heute agiert jeder für sich, keiner betreibt ein Spiel mit dem anderen. Die Lebenswelt der Subjekte besteht nur noch in einer Kanalisierung politischen Denkens, Sprechens und Handelns. Man tauscht sich nicht mehr aus, man redet nicht mehr miteinander. Die Stadt verliert die Funktion als Bühne und damit auch das Publikum. Der moderne Mensch hat Angst sich preiszugeben, sich lächerlich zu machen und so verlagert sich die Schutzzone vom Mittelpunkt der Stadt (Mittelalter) in das Innere des Hauses (*émigration intérieure*). Was bleibt ist eine insuläre Existenz des Einzelnen. Wer aber spielt schon gern allein?

6.1.2 Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels

Waren im Mittelalter Schutz und Sicherheit die Leitmotive des wirtschaftenden Menschen, so herrscht in der Moderne, seit Einführung der Börse, das Prinzip des „kalkulierten Risikos“ ([Mum79] S. 478) vor. Geldwechsel und Spekulationen sind nun die Lebensader jener neuen kapitalistischen Ordnung. „Flüssiges Kapital erwies sich als chemisches Lösungsmittel. Es fraß sich durch bereits gesprungene Politur, die lange die mittelalterliche Stadt geschützt hatte, und drang in das Holz ein“ ([Lei00] S. 480). Der Spekulant, vergleichbar eines Spielers in einem Casino, wird getrieben von reinem Egoismus. Er benötigt die Anspannung, das Spiel aus der Kategorie *expectatio*, um seinem Leben einen Sinn zu geben. Sein Reizhunger ist dermaßen groß, dass er aus purer Lust ein Spiel um Alles oder Nichts initiiert. Für ihn ist die Stadt nur ein Ort, an dem er sein Ego pflegen kann, ohne auf andere Rücksicht nehmen zu müssen. Die Stadt wird durch den Spekulanten zum privatwirtschaftlichen Unternehmen. Was sich nicht rentiert wird abgerissen, der Kapitalismus ist antihistorisch, die Stadt bricht mit ihrer Vergangenheit. Wichtig ist das Prestige, die Bauten der multinationalen Firmenzentrale. Vorstände und Aufsichtsratsmitglieder spielen mit ihrem Ego, was zählt ist allein der eigene Führungsanspruch, großspurig in Stein gehauen. So werden die Städte zunehmend von Investoren beeinflusst, die kein Interesse an langfristigen Zielen besitzen und lediglich die Stadt als Spekulationsobjekt betrachten. „The truth is that while it is commercial development which shapes the city, it is in the hands of those who have no interest in using their power for the long-term future“ ([Sud92] S. 53). Teilnehmen an diesem Spiel des schnellen Reichtums können nur wenige. „The big city businessmen playing Monopoly for real“ ([Sud92] S. 84). Einkommen aus Arbeit und Einkommen aus Kapital sind ungleich verteilt. Im Grunde ist es nichts anderes als ein Monopolspiel einer kleinen Gruppe mit dem Rest der

Bevölkerung. Die Einkünfte, die von den Mitspielern erzielt werden sind Einkünfte, nicht erwirtschaftet aus Arbeit, sondern durch Miete, also Kapital. Wer am meisten Kapital angehäuft hat, also die meisten Straßenzüge im Monopoly besitzt, wird immer reicher. „Die kapitalistische Ungleichheit wächst mit der Zeit, denn die Wirtschaftsentwicklung ist in mancher Hinsicht ein Staffellauf, bei dem diejenigen, die sich vorangearbeitet haben, an der Spitze bleiben“ ([Thu04] S. 68). Jenes Metaspiel, als überlokales, globales Arrangement einer exklusiven kleinen Gruppe, grenzt aus und ist unfair. Im alten Spiel hatten alle Steine (Subjekte) einen einzigen Zug. Jeder konnte sich beteiligen. Das gilt für das neue Spiel um Macht und Herrschaft nicht. Die Regeln legitimer Herrschaft werden neu ausgehandelt. Die Fäden ziehen andere, mit fast theologischer Vorstellung, dass eine Profitmaximierung auch gleichzeitig eine Maximierung des Gemeinwohls nach sich zieht. So unterliegt die „große Masse der Menschen in der Stadt Manipulationen durch Symbole und Stereotypen, die von einzelnen Individuen gehandhabt werden, welche aus weiter Ferne operieren oder auf Grund der Kontrolle der Kommunikationsmittel unsichtbar hinter den Kulissen arbeiten“ ([Wir74] S. 63). An Stelle eines sozialen Miteinanders ist ein allein an wirtschaftlichem Erfolg orientierter Partikularismus getreten. Damit ist die Gesellschaft als historisches Subjekt aufgegeben. „Genau genommen handelt es sich um einen Subjekttausch, in dessen Folge nicht mehr die Gesellschaft der privaten Wirtschaft ihren Rahmen absteckt, sondern umgekehrt die partikularen Kräfte des Marktes den Fragmenten einer in Auflösung begriffenen Gesellschaft ihren Platz zuweisen“ ([Kur02] S. 10).

Während in der Gemeinschaft neben dem ‚Wir‘ immerhin das ‚Ich und Du‘ gilt, heißt es in der kapitalistischen Gesellschaft ‚Ich oder Du‘. Das Leben wird, gerade durch die Wirtschaft, zum Kampfspiel bei dem trotz eventueller Zuneigung jeder auf den eigenen Sieg und damit auf die Niederlage des anderen aus ist. „So lange gespielt wird, sind die gemeinschaftlichen Verhaltensregeln suspendiert. Freunde die sonst voreinander kein Geheimnis haben, verraten einander doch nichts über die Karten, die sie in der Hand halten“ ([Pie55] S. 81). So werden die meisten Menschen zu autoritären Konformisten ohne jeglichen Eigenwillen. Schlagworte, wie ‚Teamwork‘ und ‚Corporate Identity‘, täuschen nur darüber hinweg, dass die Fäden von einer kleinen elitären Gruppe gezogen werden, die aufgrund eines ausgeprägten Egoismus das Spiel ‚Jeder ist sich selbst der Nächste‘ in Reinform beherrschen. Die Gesellschaft als Gesellschaft löst sich auf und „zerfällt in Verteidigungsgemeinschaften und Gangs, die in einem permanenten Kriegszustand leben“ ([Kur02] S. 54). Einige wenige versuchen in etwas Größerem aufzugehen, sich mit etwas Mächtigerem zu identifizieren. So wiederholt sich auch in der Moderne das ewige Leitbild von Führer und Volk, mit dem einzigen Unterschied, dass heute Unternehmer ihr Ego ausspielen und sich im Glanz ihrer Leistungen auf Kosten der Allgemeinheit profilieren, währenddessen es sich in vergangenen Zeiten um politische Personen handelt. So steht im Grunde der Sieger im globalen Spiel bereits fest: es ist der multinationale Unternehmer. Seine Macht basiert auf Einschüchterung, wie bei seinen antiken und mittelalterlichen Vorgängern. Er droht der Politik mit Arbeitsplatzabbau, pokert um Subventionen und steuerlichen Vergünstigungen und steht am Ende doch als alleiniger Gewinner da. Die Wirtschaft verkommt zu einem moralfreien Raum, weil Moral der Rationalität der Marktgesetze widerspricht. Diese Einstellung bleibt nicht ohne Folgen für die Gesellschaft. Warum, so fragt sich zunehmend der Bürger, soll für den Einzelnen weiterhin Recht und Gesetz gelten, wenn einige wenige fortwährend in einer Grauzone hantieren und den größtmöglichen Gewinn für sich in Anspruch nehmen? So zieht das Spiel der

expectatio, im Sinne einer Ellenbogenmentalität, auch in untere Bevölkerungsschichten ein. Der Zusammenhalt der mittelalterlichen Stadt, man denke nur an den Mauerbau als Gemeinschaftsaufgabe, geht in den Köpfen allmählich verloren. Die Menschen befinden sich dabei in der Situation, die an das bekannte *Gefangenendilemma* der Spieltheorie erinnert¹⁴⁶. Entweder wird man zum Opfer der allgemeinen gesellschaftlichen Dynamik, oder man verhält sich als Pionier und versucht an vorderster Front die jeweils gültigen Normen etwas zu überschreiten um einen Vorteil gegenüber den konkurrierenden Mitspielern zu erhalten. So verkommt Wirtschaftspolitik und Wirtschaftshandeln, vor allen in Zeiten der Globalisierung, zu einem Strategiespiel.

Ein Blick auf die Menschheitsgeschichte zeigt wohin das führt: „Wohlhabende und arme Generationen wechseln einander ab — auch innerhalb desselben Wirtschaftsraumes“ ([Hab03] S. 2). Aus diesem Blickwinkel heraus ist es ein Leichtes, das Wirtschaften als Prozess eines Megaspieles zu betrachten, bei dem Gewinner und Verlierer regelmäßig ausgetauscht werden.

Als zentrales gesellschaftliches Integrationsmoment wird die Arbeit vom Konsum abgelöst. Die drastischen Reichtumsunterschiede existieren aufgrund des Sozialstaats in der Postmoderne nur noch marginal. Gruppen unterscheiden sich daher aufgrund differenzierter Konsummuster, die Lebensstilplanung steht an erster Stelle. Konsum kann zum einen als *Tranquilizer* dienen: um eine innere Unruhe zu betäuben, um Depressionen oder Ängste zu unterdrücken, nicht angenommen, nicht geliebt, nicht beachtet zu werden: Der Kauf wird zur katharsischen Befreiung (*relaxatio*), der Antrieb hieraus resultiert aus einer extrinsischen Motivation (*motivatio*). Zum anderen kann es auch als Aufputzmittel wirken: um sich ein Glücksgefühl zu verschaffen, um sich selbst zu beschenken, um eine innere Leere, ein Loch in der Seele zu füllen, um durch aufregende Jagdlust den deprimierenden Alltag zu vergessen, um aus der Realität zu fliehen, um Problemen auszuweichen, sich vor ihnen abzuschirmen. Der Konsum wird zu einem „Steigerungsspiel“ (vgl. [Sch03f]), die Verbraucher sind in eine Situation hineingeraten, die sich längst selbstständig hat. Der Kauf dient dem Spannungsaufbau, dem Spiel mit der *expectatio*, der Mensch benutzt den Konsum um zu zeigen, dass er noch Bestandteil der Gesellschaft ist, dass er noch existiert. Das Konsumverhalten wird „zum kognitiven wie moralischen

¹⁴⁶Zwei Personen werden verhaftet. Es spielt hierbei vorerst keine Rolle ob die Verhaftung zurecht oder zu unrecht erfolgte. Beide leugnen alles, was ihnen vorgeworfen wird, obwohl sie aus der Sicht der Anklage schuldig sind. Der Staatsanwalt bietet jedem der beiden Verhafteten unabhängig voneinander einen teuflischen Handel an. Er sagt: „Wir haben genug Indizien in der Hand, um euch beide jeweils für 2 Jahre ins Gefängnis zu bringen, wenn Ihr beide weiterhin so unschuldig tut. Wenn du aber deinen Partner verrätst und alles zugibst, dann lassen wir dich zur Belohnung frei und er allein bekommt 5 Jahre Strafe, ist das nicht ein Anreiz?“ Die beiden Verhafteten werden nachdenklich und fragen den Staatsanwalt, was passiert, wenn jeder einzelne alles zugibt. Die Antwort: Dann bekommen beide jeweils 4 Jahre für die dann bewiesene Tat. Wie soll man sich nun verhalten? Den eigenen Partner verraten und selber frei kommen, wenn der andere seinen Mund hält? Aber was wäre mit dem Gewissen? Beide grübeln und versuchen die Logik anzuwenden: Der erste Gefangene denkt sich: Wenn mein Partner schweigt, habe ich zwei Möglichkeiten. Entweder ich verrate ihn oder ich schweige. Wenn ich mich für letzteres entscheide bekomme ich 2 Jahre, wenn ich ihn verrate, dann komme ich frei. Also wäre es besser für mich meinen Partner anzuschwärzen. Nun könnte es aber auch sein, dass mein Partner, mich verrät, was mache ich dann? Nun, wenn ich jetzt die Aussage verweigere, bekomme ich 5 Jahre aber wenn ich ihn verrate wenigstens nur vier Jahre. Also ist es auf jeden Fall besser, wenn ich mit dem Staatsanwalt kooperiere. Leider benutzt der zweite Gefangener die gleiche Logik. So beschuldigen sie sich gegenseitig mit dem Ergebnis, dass beide je 4 Jahre ins Gefängnis müssen. Dies ist das schlechteste mögliche Ergebnis für beide Verhafteten zusammen.

Brennpunkt des Lebens, zum Band, das die Gesellschaft zusammenhält“ ([Woo03] S. 138). Die Fäden ziehen andere, die Familie als Halt ist weggebrochen, geblieben ist nur das Spiel mit den materiellen Werten, um Anerkennung und Aufmerksamkeit zu erhaschen. So sind die Grundkategorien des urbanen Spiels, *expectatio*, *collaboratio* und *ebrietas*, Begleiterscheinungen des Konsums, ausgelöst von dem Wunsch nach Anerkennung, der Auslöser des Spiels, die *motivatio*. Kaufen ist damit Teil einer individuellen Selbstinszenierung geworden und durchaus vergleichbar mit dem Versuch vergangener Herrscher sich baulich ein Denkmal zu setzen. Kaufen allein macht aber noch keine Stadt. Wie mehrfach angesprochen lebt die Stadt vom Zusammenspiel ihrer einzelnen Mitglieder. Wo jeder nur nach seinem Glücke strebt und mit Hilfe des Konsums sein Ego befriedigt, da geht Urbanität verloren. Hermann Glaser schreibt: „Die Verabsolutisierung des Konsums führt zur Abtötung der civitas; das zeigte sich bei den Fußgängerzonen, die sich als Konsumschlauch erwiesen, durch den die Käufer gepresst werden. Wichtig ist, was ‚hinten raus kommt‘: die Quantität der gefüllten Plastiktüten“ ([Gla01] S. 52). Dies ein weiteres Beispiel dafür, dass das Spiel mit dem Ego nicht stadterhaltend, sondern vor allem stadterstörend sein kann und eine Idee der Stadt als anthropologisches Spiel, nur im Zusammenklang mehrerer urbaner Spielkategorien existiert. Wenn mehr und mehr Individuen einen Lebensstil pflegen, der sich allein durch eine Fixierung auf sich selbst auszeichnet, kommt es gesamtstädtisch betrachtet zu einer Unterversorgung mit sozialem Kapital und damit zu einer gesellschaftlichen Erosion.

Erosiv für die Stadtgesellschaft verhalten sich auch die neuen Kulissen des Glücks, die Freizeit und Konsumwelten, insbesondere die Malls, die das Stadtleben auf großen Flächen des schönen Scheins reduzieren mit der Tendenz diejenigen auszugrenzen, die nicht zum Umsatz beitragen. Die Stadt verwandelt sich zu einem Freizeitpark für die kaufkräftige Bevölkerung (vgl. [RS01] S. 148). Inszenierung, als Spiel der *simulatio* von Urbanität, ersetzt die Ausübung von Urbanität. Die Sicherheit und Sauberkeit an jenen Orten gaukelt dem Betrachter eine Stadtlandschaft vor, die es in der Realität nicht gibt. Das Menetekel der künstlichen Welten schwebt über der postmodernen Stadt. Die Fähigkeit zum Miteinander ist ebensowenig von Belang, wie die Fähigkeit in andere Rollen zu schlüpfen. Konflikte werden durch einen Sicherheitsdienst beseitigt, die Menschen haben es nicht mehr nötig durch das urbane Spiel sich einen Handlungsvorrat für unvorhergesehene Situationen anzueignen, die Rundumversorgung ist für diejenigen perfekt, die es sich leisten können.

6.1.3 Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels

Als Folge der raschen Bevölkerungszunahme während der Industrialisierung, verbunden mit allen negativen Begleiterscheinungen wie Dreck und Enge, vollzieht sich in der Moderne ein Wandel des städtischen Ansehens. Das Ansehen des Landes wird erhöht, die Stadtflucht und der damit verbundene Flächenverbrauch entwickelt sich zu einem ernsthaften gesellschaftlichen Problem. Diejenigen, welche gerne von der Geborgenheit und Erfüllung eines Lebens in der Familie sprechen, sollten nicht vergessen, dass in einem geschlossenen, vollständig integrierten System jederzeit der Herr, der Häuptling, das Clanoberhaupt oder das Kollektiv in die intimsten Bereiche eingreifen kann. Wer die Geborgenheit einer überschaubaren Nachbarschaft oder eines durchstrukturierten sozialen

Systems einfordert, begeht einen Denkfehler. Gerade die engen familiären Bindungen zerstören das Gefühl von Geborgenheit, was auch eine Chance sich zu verbergen bedeuten kann (vgl. [Bah98] S. 100). In diesem Milieu spielt nur einer, und zwar derjenige mit dem größten Einfluss. Landbewohner und Menschen in engen Sippenverbänden haben keine Privatheit, die Tendenz zur Vermassung ist ausgeprägt. Kritiklos folgt man wie Lemminge einem Führer hinterher. Das Dorf besitzt eine „bestimmte psychologische Verfasstheit, die sich durch die Empfänglichkeit für hypnotische Suggestion, einheitliche Ausrichtung von Gedanken und Gefühlen, wie das Verschwinden der individuellen Persönlichkeit auszeichnet“ ([Fre99] S. 38). Nicht individuelles Handeln, sondern Durst nach Unterwerfung und Begeisterung für Helden sind Kennzeichen des Dörfers und auch einer städtischen Unterschicht, die selbst nicht in der Lage ist eigenständig zu spielen. Nicht Wahrheit, sondern kurzfristige Erregung in der Masse wird angestrebt. So ist das wesentliche Unterscheidungskriterium einer Stadt, gegenüber dem Land, nach Oswald Spengler, die Existenz einer Seele. „Es versteht sich, dass nicht der Umfang, sondern das Vorhandensein einer Seele Stadt und Dorf unterscheidet“ ([Spe88] S. 662). Seele bedeutet bei Spengler Bewusstsein, also eine Umschreibung für Kultur. Der spielende städtische Geist beeinflusst durch seine Kultur Stimmung und öffentliche Meinung des bäuerlichen Landes. Der Dörfler hingegen ist geschichtslos, da er nicht als aktiv handelndes Subjekt die vom Städter geprägte Weltanschauung mitgestalten kann. Er bleibt wie zu allen Zeiten Spielball anderer. Während dem Städter klar ist, dass die Stadt eine Kulturleistung darstellt, ein wesentlicher Schritt in der Menschheitsentwicklung, ein Programm sittlicher und intellektueller Ausdifferenzierung, sozusagen ein „zivilisatorisches Hochplateau“ ([Mat98] S. 68), befällt den Dörfler „ein beträchtlicher Mut zur Verblödung“ ([Mat98] S. 68). Das ist durchaus ernst gemeint. Untersuchungen haben gezeigt, dass lebenslanges Lernen, Offenheit für Kunst und Kultur, sowie gelebte Toleranz die Wahrscheinlichkeit verringert später an Alzheimer zu erkranken. Das Spiel mit anderen Menschen, zum Beispiel als tägliches Rollenspiel, *simulatio*, auf der Straße, hält geistig rege und dient darüber hinaus der eigenen Persönlichkeitsentwicklung. In der Stadt kann der Mensch sein Leben selbst gestalten. Er bestimmt, was er werden möchte, wie er seine Zukunft gestalten möchte und ist dabei niemandem Rechenschaft schuldig. „Psychologisch zeichnet sich das autonome Individuum durch ein selbstständiges Gewissen aus, dem es mehr gehorcht als den Überlieferungen von Sippe und Familie“ ([Ber78] S. 94). Er wird zu einem Spieler, der Spieleinsatz ist sein Leben. Das Spiel erzeugt Urbanität. Urbanität als „sensible gemeinschaftliche Praxis der Bildung“ ([Bö82] S. 16) führt zu einem Versuch sich durch vollendetes Benehmen, feine eloquente Erziehung und höflichen Umgang von dem Landbewohner zu unterscheiden. Denn Spiel ist: „Sich-Unterscheiden-Dürfen und Sich-Unterscheiden-Müssen“ ([Kel85] S. 9). Die Menschen in der Stadt sind als Ungleiche miteinander verbunden, während das Dorf sich durch eine soziale Kohäsion Gleicher auszeichnet. Gleiche spielen nicht miteinander, warum auch? Es gibt nichts zu gewinnen. Ihre Verbundenheit beruht auf einer Homogenität der Lebensweise, Gleichförmigkeit im Denken und Handeln, sie ist „mechanisch“ ([Dur77] S. 194ff). Das Dorf ist Synonym für einen alten Menschen. Alle Abläufe sind ritualisiert, jegliche Spannung und Neugierde ist verloren, die Gefahr einer geistigen Rückschrittlichkeit wächst. Wo nicht gespielt wird, kann auch kein Rollenrepertoire zur Aneignung unvorhergesehener Ereignisse erworben werden. Gewaltdelinquenz ist zu Beginn der Moderne, wo Stadt- und Landtrennung noch sehr ausgeprägt ist, daher eher eine Erscheinung ländlicher Regionen, als ein urbanes Problem. Die Menschen wissen nicht, wie sie auf neue Situationen zu reagieren haben.

Emile Durkheim schreibt in seinem Werk ‚Der Selbstmord‘: „Wo die Gesellschaft so festgefügt ist, dass es nur zu einer wenig entwickelten Individuation kommen kann, hebt die Intensität der Kollektivzustände den Grad der Leidenschaften im allgemeinen; man kann sogar sagen, dass der Schauplatz nirgendwo günstiger ist für die Entwicklung, speziell der zum Mord führenden Leidenschaften“ ([Dur83] S. 419).

Die Stadt hingegen bedarf für ihre Existenz eine notwendige Vernetzung, vollzogen durch das gemeinsame Spiel. Das Spiel stellt die Mittel bereit, für eine gelungene Sozialisation, für den Spannungsabbau. Die Stadt ähnelt damit einem Kind, welches geprägt ist voller Neugierde und seine Synapsen neu verzweigt. Sie ist voller Leben, sie ist „organisch“ ([Dur77] S. 194ff). Dieses Leben inspiriert vor allem die Romanautoren. Der Romancier ist „stets ein Großstädter, dessen Einfälle auf dem Land verloren oder nur Monstrositäten wären, dass die Großstadt dem einzelnen lediglich in Ausschnitten bekannt sei und sich in ihr immer Neues entdecken ließe, dass die Nachbarschaft des Neuen daher immer zu spüren sei und dass vor allem, trotz der vereinzelt faszinierenden Orte, die Stadt allein schon durch ihre Quantität, Komplexität und Unübersichtlichkeit gerade jenen Hintergrund bilde, auf dem alles möglich werde, weil hier die abenteuerlichsten Begegnungen jederzeit stattfinden könnten“ ([Rö98] S. 30). Das Spiel der Worte bedarf eines Spiels des Lebens.

Das Spiel ist ein Synonym für das Leben. Es lebt von seiner Offenheit des Ausgangs, dem freien variablen Hin und Her und ist aufgrund seiner Zufallskomponente dazu geeignet die Bande der traditionellen Moral zu zerreißen. Eine Gesellschaft, die spielt, entwickelt sich weiter, denn Wandel geht immer von den Menschen aus. „Als ausschlaggebende Determinanten für gesellschaftliche Wandlungsprozesse werden nicht Änderungen auf der Ebene sozial institutionalisierter und psychisch internalisierter Komplexe von Werten und Normen betrachtet, von primärer Bedeutung erscheinen vielmehr Änderungen auf der Ebene situativ zugänglicher Handlungsmöglichkeiten“ ([Sch03c] S. 58). Das Land verharrt in seinen Traditionen, es sucht aufgrund seiner starken Kollektivmoral keinen Fortschritt, sondern besteht auf eine Ähnlichkeit seiner Mitglieder. Der individuelle Wille ist einem Kollektivbewusstsein als Superorganismus untergeordnet. Jeder kontrolliert jeden, alle Handlungen und Verhaltensweisen im Umfeld werden registriert und gegebenenfalls sanktioniert. Einen Flaneur gibt es nicht, das Spiel mit der Beobachtung findet im Verborgenen, hinter den beiseite geschobenen Gardinen statt. Die kleine Gruppe einer dörflichen Gemeinschaft herrscht über das Individuum, weil es überstimmt werden kann. So ist Denunziation, Getuschel und Geheimniskrämerei das beliebteste Spiel auf dem Land. „Land und Fremdenhutz sind förmlich Synonyme — die Dorfgemeinschaft belauert den Eindringling und bringt ihn um, zumindest sozial, um sich vor ihm zu schützen“ ([Mat98] S. 68). Recht und Kontrolle der Kollektivmoral bestimmen über persönliche und emotionale Bindungen. Die das Alltagsleben bestimmenden Normen und Institutionen sind wie Naturgesetze und vom Menschen nicht veränderbar. Die Freiheit des einzelnen beschränkt sich darauf, sein Handeln in Übereinstimmung mit den Regeln zu bringen oder unterzugehen. Ein Spiel, im Sinne eines Infragestellen der gesellschaftlichen Situation, als Lern- und Entwicklungschance ist nicht erwünscht, Gestaltungsspielraum, Entscheidungsspielraum, Entwicklungspotential nicht vorhanden. So lässt sich als wichtigste Spielregel des ländlichen Lebens „die Ausschaltung des Prinzips des persönlichen Interesses“ ([Pie55] S. 52) festhalten. Der richtige Weg ist stets vorgezeichnet, scheinbar vorhandenes Wissen wird vor Falsifikation geschützt. Entsprechend ist der Einzelne nicht

für die Konsequenzen seines Handelns verantwortlich, sofern er sich in Übereinstimmung mit den Regeln befindet. Handlungen, die im Grunde als bedenklich erscheinen, werden durch eine externe Autorität (Sündenbocktheorie) legitimiert. So führt der Kollektivismus zu einer ausgesprochen deterministischen Endgültigkeit (vgl. [Boe94] S. 49ff). Wo Unfehlbarkeit aufgrund von Gleichschaltung der Lebensplanung herrscht, ist es nicht notwendig neue Wege durch ein spielendes Miteinander zu entdecken. Warum sollten neuen Lebensstile ausprobiert werden, wenn man den optimalen Lebensstil bereits entdeckt hat? Warum sollten Moral und Tradition sich einem Wandel unterziehen, wenn der Grundsatz gilt: ‚Was lange währt, kann nicht falsch sein?‘ Die Gesellschaft versteinert. „Werden spielerische Elemente zu rigide aus der Gesellschaft getilgt, kann es zu einer systembedrohenden Erstarrung kommen, denn von den Fähigkeiten des Menschen, spielerisch sein zu können, hängen die Möglichkeiten für Innovation und Weiterentwicklung ab“ ([Fri91] S. 87). Der Landbewohner mag diesen Weg für sich entschieden haben, allerdings darf er sich dann nicht beklagen, wenn andere über den gesellschaftlichen Konsens bestimmen und dieser über kurz oder lang in die erstarrte Welt des dörflichen Alltags diffundiert. Mit einem quantitativen Sprung zu einer weitaus größeren Gruppe beginnen sich verschiedene soziale Kreise zu überschneiden und das Individuum dehnt seine Bindungen auf jeden dieser Kreise aus. Die konzentrische Totalität der ländlichen Gemeinschaft wird aufgehoben. Das Ergebnis ist ein zunehmender Bereich individueller Freiheit. „Je gleichmäßiger und unbewegter das Leben fortschreitet, je weniger sich die Extreme des Empfindungslebens von seinem Durchschnittsniveau entfernen, desto weniger stark tritt das Gefühl der Persönlichkeit auf; je weiter aber jene sich spannen, je energischer sie ausschlagen, desto kräftiger fühlt sich der Mensch als Persönlichkeit“ ([Sim83] S. 563). Der Alltag wird als Menschenwerk verstanden und gilt damit als kritisier- und veränderbar. Normative Blockierungen¹⁴⁷ werden spielerisch durch semantische Hilfskonstruktionen neutralisiert. Die Gesellschaft der Stadt tendiert dazu Verbote zu umgehen und mit den Gesetzen zu spielen. Das Individuum schlüpft in eine schöpferische Rolle und erhält durch das Spiel einen Gestaltungsspielraum für individuelle Alternativen zu den bestehenden Regeln des sozialen Lebens. Dabei verhält sich die Gesellschaft ähnlich eines binären Codes ([Sch03a] S. 268). Ein tägliches Oszillieren zwischen positivem und negativem Wert, zwischen Gut und Böse, zwischen Wollen und Dürfen. Diese Freiheit im Denken und Handeln führt zu einem Wettstreit zwischen den Mitgliedern der städtischen Gesellschaft, welcher als *expectatio* die bekannte Kategorie des urbanen Spiels darstellt.

6.1.4 Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels

Die Stadt ist das Spielfeld für ihre Bewohner. Sie bereitet den Raum für das tägliche Miteinander als Ort des Austauschs und der Versorgung. „Städte und urbane Räume sind ein Ausdruck von Bedürfniskonstellationen und Ideologien einer Gesellschaft und wirken auf diese zurück. Sie sind das Resultat sozialer Prozesse zwischen Gruppen und Individuen und deren Interaktion mit spezifischen Selbst- und Fremdbildern, die in deren realen und imaginären Räumen entstehen. Sie bilden Biotope und Funktionsräume im oppositiven Feld zwischen Kultur und Natur, Privatheit und Öffentlichkeit. Im urbanen Feld zwischen Vor-Stadt und Zentrum entwickeln sie zeichenhafte Koordinatensysteme für Lebens-Gefühle und Identitäten, die sich sozial und topographisch differenzieren.

¹⁴⁷Restriktive Vorgaben durch den Staat.

Städte kreieren Zeichen und Kommunikationsräume, undurchdringliche und geheimnisvolle Dickichte, die in Literatur und Medien nachhallen“ ([Mü96a] S. 231). So entstehen für die Stadt ab dem Zeitalter der Industrialisierung zahlreiche Metaphern. Sie erscheint als Dschungel, als Gefängnis, als Magnet, als Dynamo und weitere zumeist negative Assoziationen. Offensichtliche Wahrheiten werden bildlich versteckt. Man ist sich nicht sicher, wie man mit diesem rasch wandelnden Gebilde verfahren soll. Das Spiel mit den Worten hilft das Unfassbare verständlich zu machen. Die Menschen werden im alltäglichen Rollenspiel selbst zu Elementen der urbanen Bildlichkeit und symbolisieren in ihrer Interaktion die Dynamik der modernen städtischen Gesellschaft. Von oben betrachtet erscheint die Stadt daher wie ein bewegtes Bild aus Punkten und Strichlinien. Jedes ortsfeste, jedes bewegliche Ding, jedes Subjekt und jede Gruppe hängt miteinander zusammen. Vergleichbar mit einem Nervensystem werden Impulse von Ort zu Ort geschickt und Schwingungen in Gang gesetzt. So wird immer deutlicher, dass die Beschleunigung von Kommunikation, zur Koordination großer Massen, die einzige Daseinsberechtigung der Stadt darstellt. Im Zeitalter des Internets erhält jene Beschleunigung einen weiteren Schub. „Ein Chip scheint in der Vergrößerung das Modell einer geometrisch strukturierter Stadt zu sein, manchmal unterteilt in einige unterschiedliche ‚Stadtteile‘ und vor allem gekennzeichnet durch eine Vielzahl von ... Verbindungen zwischen den unzähligen Komponenten, den Transistoren. Chips als Metaphern für urbane Räume weisen auf die Notwendigkeit der Vernetzung und Verdichtung hin, denn kürzere Wege bedeuten selbst in der Dimension von Nanometern und Lichtgeschwindigkeit eine Steigerung des Umlaufs“ ([Rö95] S. 39). Das Subjekt findet sich mit der paradoxen Situation konfrontiert an zwei Orten gleichzeitig sein zu müssen. An dem Ort, wo sich sein Körper befindet und an einem virtuellen Ort, welcher die Begegnung mit fremden Menschen ermöglicht. Die Interaktion erfolgt nicht mehr Angesicht zu Angesicht, sondern zumeist textbasiert. Für das Spiel bedeutet dies eine Steigerung der Möglichkeit, denn erstmals hat der Mensch die Chance ungesehen in verschiedene Rollen zu schlüpfen und das Spiel der *simulatio* intensiv zu genießen.

Amerikanische Städte sind dabei diejenigen Städte, welche baulich und gesellschaftlich dem Chip am ähnlichsten sind — sie sind diejenigen mit dem stärksten Drang nach Größe und Machtdemonstration. Der Amerikaner, Prototyp eines Spielers, sieht die Gesellschaft in einem fortwährenden Konkurrenzkampf und überträgt diese Sichtweise vor allem auf seine Städte. So ist nur in den USA der Wolkenkratzer ein Wolkenkratzer, in anderen Städten führt diese Nachahmung lediglich zu Hochhäusern. Die Einstellung der Städter ist entscheidend, nicht das Bauwerk selbst. Die US-amerikanische Stadt versteht es damit, im globalen Wettbewerb zumindest architektonisch das Spiel zu gewinnen. Selbstdarstellung, die Kategorie *ego*, und Spannungsaufbau, die Kategorie *expectatio*, infolge der Rivalität mit anderen Metropolen, finden ihren Ausgang. So reduziert sich die „Form der amerikanischen Stadt auf die Verteilung von Figuren auf dem Schachbrett eines Spiels, dessen Ergebnis umso urbaner ausfällt, je ausschließlicher es architektonischer Natur ist“ ([Dam97] S. 132). Die öffentliche Sphäre, das Zusammenspiel der Menschen wird allerdings vernachlässigt. Ursache hierfür ist im Schachbrettmuster amerikanischer Städte zu finden, welches als calvenistischer Gegenentwurf zum Kreis aufzufassen ist. Das Schachbrettmuster erzeugt eine prinzipielle Gleichgültigkeit aller Orte. Zusammenarbeit, Identifikation, schlechthin gemeinsames Spiel kann so nicht entstehen. Jeder agiert für sich. Die völlig polyzentrische Stadt ist keine Stadt mehr im Sinne der abendländischen

Tradition. „Eine der bezeichnendsten Merkmale der amerikanischen Städte ist die exakte Klassifizierung fast eines jeden Viertels nach Ethnizität und Klasse. Dies wirkt fast so, als könnte man auf der einen Koordinatenachse des Gitternetzes den Faktor ‚Klasse‘ und auf der anderen den Faktor ‚Ethnizität‘ eintragen“ ([Sch97c] S. 118). Ein Spiel lebt jedoch von der Heterogenität ihrer Mitspieler, sonst kommt Langeweile auf. Mehr noch: Die Heterogenität der Bewohner erlaubt die Stärken und Schwächen anderer herauszufinden, Hilfe zu geben und anzunehmen. Untersuchungen von Arbeitsgruppen haben gezeigt, dass eine heterogene Gruppenzusammensetzung zumeist zu einem schnelleren Ergebnis, infolge informeller Rehierarchisierung, führt. „Die Heterogenität der Stadt wirkt der geistigen Ermüdung entgegen, die monotone Arbeit verursacht“ ([Jae88] S. 232). Das Spiel der Stadt fungiert als kultureller Regenerationsraum für den Menschen.

In Amerika, dem Land der Pioniere, herrscht nach wie vor das Prinzip des ‚Jeder-kann-alles‘. Die Stadt benötigt daher, so glaubt man, keinen öffentlichen Raum. Lewis Mumford: „Der Schachbrettplan war gewissermaßen ein fertiges Kleidungsstück, in das die jugendliche Stadt hineinwachsen und das sie mit der Zeit ausfüllen sollte. Dass eine Stadt noch einen anderen Zweck haben könnte, als Handel und Verkehr an sich zu ziehen, Grundstückspreise in die Höhe zu treiben und sich zu vergrößern, kam kaum einem unserer Landsleute in den Sinn“ ([Mum97] S. 100). Amerikanische Städte gelten daher als wenig einladend. Die Existenz einer Stadt darf nicht in der organischen Vermehrung ihres Häuserbestands, sondern muss in den Beziehungen der Menschen untereinander liegen. Wichtig ist das gemeinsame Spiel, das gemeinsame Agieren und Interagieren in der Öffentlichkeit. Öffentlichkeit als ein Miteinander von Menschen kann „weder direkt, noch durch psychologische Anreize verordnet oder gar erzwungen werden“ ([Bre01] S. 135). Menschen begeben sich freiwillig in öffentliche Räume, sofern sie vorhanden sind, ohne zunächst einen bestimmten Zweck zu verfolgen. Ihr Aufenthalt ist reiner Selbstzweck; „sie sind dort, um Überraschendes zu entdecken, um neue Erfahrungen zu machen, um ihre Perspektiven, ihre Herzen, ihre Gedankenwelt zu öffnen — sich konfrontieren lassen, ohne zu wissen, was dabei herauskommt“ ([Bre01] S. 135). Sie sind neugierig und spielen. Dies unterscheidet die Gesellschaft von der Gemeinschaft: „statt durch ein neutrales ‚und‘ eher durch ein fast explosives ‚trotz‘ miteinander verknüpft zu denken: wechselseitig bejahte Verbundenheit der Partner trotz der von ihnen zugleich betonten Einzelhaftigkeit“ ([Pie55] S. 37). Der öffentliche Raum ermöglicht die Idee vom freien Austausch der Gedanken, woraus sich wiederum der Konsens über das Gemeinwohl herausbildet. Konsens bildet sich nur im gemeinsamen Spiel. So übernimmt die Stadt die Funktion einer „konfliktmediatisierenden Filiale“ ([Sch83] S. 25), welche durch das urbane Spiel die Interessen der Bürger im Vorfeld sortiert, bewertet, abfedert und differenziert um Konflikte zu verhindern. Gerade weil sich Machtpotentiale durch die Vielzahl verschiedener Menschen aneinander reiben, entsteht in dieser Reibungswärme die Zusammenarbeit, die so wesentlich für die Gestaltung eines guten städtischen Lebens benötigt wird (vgl. [Bre01] S. 137).

Neben der Funktion der Zusammenarbeit besteht eine weitere Aufgabe darin, die Stadt für die Zukunft zu wappnen, um langfristig die Interessen der eigenen Bürger vertreten zu können. So verstehen es zunehmend auch die europäischen Städte, sich als Konkurrenten in einem Kampf um das immer knapper werdende Humankapital zu betrachten¹⁴⁸. „Interurban competition basically is rivalry between cities in the European urban system

¹⁴⁸z.B. Globalisierung.

for the creation or attraction of economic activity which produces income. The capacity to create income is in turn related to other aspects of urban economy and society such as levels of service, size of tax base, infrastructure, quality of life, and educational und cultural facilities“ ([JB97] S. 3). Stadtmarketing wird immer bedeutsamer und damit zu einer Form friedlich ausgetragenen Wettbewerbs als Spiels der Kategorie *expectatio*. Der geordnete Kampf ist vor allem dann ein Spiel, wenn er durch Fairness und Einhaltung bestimmter Grundregeln vollzogen wird (vgl. [Hui81] S. 102). Das Image der Stadt wird zu einem Standortfaktor. Selbstverständnis, Verhalten und eigenes Erscheinungsbild der Stadt werden zu einem Versuch „im abgesteckten Spielfeld nach akzeptierten Regeln am Wettbewerb möglichst effektiv teilzunehmen, d.h. zu gewinnen“ ([Bey98] S. 15). Der Wettbewerb zwischen den Städten lässt Gewinner und Verlierer entstehen, wobei ein kumulativer Prozess in Gang gesetzt wird, in dem die Siegerstadt bei der nächsten Spielrunde eine wesentlich bessere Ausgangslage besitzt als zuvor. So ziehen zum Beispiel neu angesiedelte multinationale Unternehmen andere Großunternehmen mit sich. Das Spiel wird in der Regel unfairer, die Disparitäten zwischen den Städten größer.

Wichtig für den Sieg ist eine „Ökonomie der Symbole“ ([Zuk98] S. 27) als Magnet für Unternehmen und Touristen. Kultur „auratisiert Räume“ ([Kir98] S. 49) und macht sie dadurch besser verkaufbar. Die Städte buhlen darum Austragungsorte für die olympischen Spiele oder die Weltausstellung zu werden, bedeutende Festivals oder große Messen zu beherbergen. So ist die epochale Gliederung der Stadt von Henry Lefebvre (vgl. [Lef77]) nach einem ‚analogen Raum‘ für archaische Gemeinschaften, einem ‚kosmologischen Raum‘ für die Antike, einem ‚symbolischen Raum‘ für das Mittelalter, einem ‚perspektivischen Raum‘ für die Städte der Renaissance, sowie einem ‚kapitalistischen Raum‘ der Moderne, irreführend und nicht ausreichend. Der ‚symbolischen Raum‘ ist gerade in der Postmoderne ein zentrales Thema im globalen Wettbewerb der Städte. Stadtgestalt und Stadtkultur sind zwei entscheidende Faktoren im Konkurrenzkampf um Sach-, und Humankapital. Umschrieben wird dieses Wettbewerbsspiel mit dem Begriff *Festivalisierung*, als „die Konzentration stadtentwicklungspolitischer Aktivitäten auf Planung, Organisation und Durchführung großer Projekte“ ([Str99] S. 171). Die Stadt versucht sich international bekannt zu machen und bedient sich dabei der Werbung. Die Zentren sollen der Öffentlichkeit als Visitenkarte präsentiert werden. „Urbane Kultur und Lebensqualität entwickeln sich zu einer wichtigen Kapitalanlage ...“ ([Ron00] S. 119). Ziel ist eine Identifikation der Bewohner mit ihrer Stadt. Die Stadt Karlsruhe spielt zum Beispiel mit ihrem Slogan ‚Viel vor und viel dahinter‘ mit der Vieldeutigkeit jener Aussage und überlässt die Interpretation jedem Einzelnen. Dabei ermöglicht das Großereignis der politisch-administrativen Führung die Durchführung längst gewollter und geplanter Maßnahmen. Das Großprojekt wird zum „entscheidenden Legitimationsmittel, alle Einwände gegen bestimmte Planungsvorhaben können dann als kleinlich, der Sache zuwider abgetan werden“ ([Str99] S. 172). Die Stadt bedient sich der Täuschung, um eine kollektive Zustimmung zu erreichen; die Symbolkraft schluckt jegliche Bedenken. Wieder einmal spielt die Obrigkeit ihre Macht gegenüber dem Volke aus, welches als getäuschte und geblendete Marionetten dem Schauspiel nur passiv folgen kann. So zeigt sich erneut die Grundeigenschaft von Städten: Die Erzeugung eines Spannungsverhältnisses, zur Ermittlung von Gewinnern und Verlierern, von guten und schlechten Spielern im öffentlichen Diskurs. Dabei kann das Spiel auch der Suche nach einem Kompromiss dienlich sein, muss es aber nicht. Auf dieser Grundannahme baut die Stadtsoziologie von Peter Saunders auf: „Die Stadtsoziologie zeichnet sich aus durch ein spezifisches theo-

retisches und empirisches Interesse an den miteinander verbundenen Prozessen der gesellschaftlichen Konsumtion, der politischen Konkurrenz und der Kommunalverwaltung im Kontext der Spannungsverhältnisse zwischen dem Profitprinzip des Privatsektors und den sozialen Bedürfnissen, zwischen der strategischen Planung und der demokratischen Verantwortung sowie zwischen der zentralisierten Leitung und der lokalen Autonomie“ ([Sau87] S. 251). Die Stadt, das ist der Konkurrenzkampf ihrer Teile, das sind die Spiele der Mächtigen mit dem Volk.

Stadtplanung ist das Merkmal der modernen Stadt. Es ist der Versuch öffentlicher, wie auch privater Bauträger, „einer Distinktion gegenüber anderen Städten in einer Zeit wachsenden globalen Wettbewerbs, mit dem unterstrichen werden soll, dass diese Orte immer noch mit der weltumspannenden Kultur des Kapitals verbunden und nicht, wie eben die Verlierer aus diesem Kulturkreis ausgeschieden sind“ ([Woo03] S. 137). Herrschte früher die subsidiäre Verantwortlichkeit, es existierte nur der liberale Nachwächterstaat, so unterliegt heute das gesamte städtische Gebiet der Verstaatlichung. Städte wachsen nicht mehr organisch durch die Menschen, sie werden auf dem Reißbrett skizziert. Ziel ist es, im globalen Kampf um Aufmerksamkeit und Standortvorteile ganz vorne mitzumischen. Dieses Spiel des Wettbewerbs, eine Form der *expectatio*, führt zu einer neuen Einstellung gegenüber dem baulichen Substrat. „Die Normalität der neueren Stadtplanung ist die Stadt auf Abruf, die Wegwerfstadt“ ([HA93] S. 21). Städte messen sich fortan mit ihrer infrastrukturellen Ausstattung. Anonymität und Exklusivität bestimmt die Planung. Die Folge: Der Mensch verliert seine Bindung an den Raum, er identifiziert sich nicht mehr mit seiner Umgebung, geschweige denn Nachbarschaft, er ist in Containern verwahrt, die sich Wohnungen nennen. Öffentlichkeit bedeutet nicht mehr Solidarität. Auf diese Weise kommt kein Spiel zustande. Wer sich nicht begegnet, benötigt auch kein Verhaltensvorrat für das Spiel der *simulatio*. Die Stadt verkommt zu einer Insel zeitlich und räumlich spezialisierter Funktionen, die untereinander über Verkehrswege verbunden sind, aber eben selbst, ohne das öffentliche gemeinsame Spiel, keine Lebensqualität vermitteln können. Die Bewegung der Menschen findet statt in der Zwischenstadt, den Nicht-Orten der Raumüberwindung (vgl. [Sie97] S. 92 und S. 7). Als Nicht-Orte gelten zum Beispiel: Transiträume, Freizeitparks, Einkaufszentren und Bahnhöfe. Ihnen fehlt vor allem Identität und Geschichte und ihre Benutzer werden ständig dazu aufgefordert ihre Unschuld nachzuweisen, z.B. durch Ausweiskontrollen. Räume wie Arterien und Venen, durch die die Menschen wie Blutkörperchen strömen. Der Raum wird durch die Bewegung entwertet, das Individuum verliert das Gefühl in einer Schicksalsgemeinschaft mit anderen zu leben. Das Spiel mit anderen findet nicht statt, eine organisierte Persönlichkeit kann sich so nicht bilden. „Im Spiel übernimmt man die Rollen der Personen seiner Umgebung...“ ([Mea97] S. 119). Dieser Rollentausch ist in den hektischen Nicht-Orten unterbunden und unerwünscht. Lediglich für Heranwachsende sind jene Übergangsräume wichtige Sozialisationsräume zum Rumtollen und Rumlummeln. Die Einschüchterung durch den Wachdienst und die Sterilität der Architektur schreckt die Jugendlichen nicht ab, sondern zieht sie geradezu an — ein Spiel mit dem Verbotenen, ein Spiel der bewussten Widersetzung gegen die erwachsene Welt.

Die Stadtplaner stützten sich bei den Übergangsräumen irrtümlicherweise auf eine ehemals medizinische Vorstellung, dass nichts wirklich verdorben werden kann, das beweglich ist und eine Masse ausmacht¹⁴⁹. Die Metapher ‚Stadt als Organismus‘ führt stillschwei-

¹⁴⁹vgl. Haussmannisierung in Paris.

gend zu der Behauptung Städte seien pathologisch krank und Kranken muss geholfen werden. So ist eigentliches Ziel der Planung das „rhizomorphe System“¹⁵⁰ ([Ang99] S. 27) der Stadt, welches durch seine chaotische Struktur geradezu zum Spiel mit dem Unbekannten, dem Unerforschten einlädt, zu eliminieren. So wie Bäume geschnitten werden müssen, damit sie schön aussehen, muss auch die Stadt zurecht geschnitten werden, um sie regierbar zu halten, so die scheinbar logische Schlussfolgerung. Die Folge dieser Politik: Der Kontakt des Bewohners mit seiner Stadt schwindet. Städte werden nicht mehr durch alltägliche Nutzung ihrer Bürger „dechiffriert“ ([Pri95] S. 73), sondern passiv konsumiert. Gebaute Struktur und soziale Alltagspraxis stehen sich fremd gegenüber. Stadt ist ein wissenschaftliches Konzept geworden, kein Konzept mehr der Menschen. Urbanität der Postmoderne bedeutet: „Konstruktion eines analytischen Gegenstandes als autonomes Objekt wissenschaftlicher Praxis“ ([Pri95] S. 75). Die Sprache der Stadt wird abgelöst vom Sprechen über die Stadt¹⁵¹. Die Stadt ist in vergangenen Zeiten ein Kommunikationsmedium, welches durch seine bauliche Gestalt eine Symbiose mit seinen Bewohner eingehen kann. Die Stadt ist lesbar, man kann sie deuten, sie besteht aus Metaphern und Tropen¹⁵² und erzeugt damit eine Raumrhetorik. Die Stadt spricht zu den Menschen und spielt mit den Menschen und hat die Aufgabe Beteiligte für bestimmte Aktivitäten zusammenzubringen. Das Individuum wiederum findet seinen Spaß in der Entschlüsselung und Entdeckung fremder Lokalitäten mit viel geheimnisvoller Geschichte. Das *genius loci* ist für einen Ort also von entscheidender Bedeutung. Es bildet sich als menschliches Konstrukt aus Erzählungen und dem Wechselspiel von Imagination und Realität. Orte werden gefunden, nicht platziert. Lebendige Stadtviertel sind Orte, wo man das Leben noch riecht, Orte mit hohem Anteil fremder Bevölkerung und einer historischen Verweigerung der bürgerlichen Trennung Privatheit und Öffentlichkeit. Diese chaotische Struktur führt zu einem lebendigen Spiel auf der Straße und damit zu einer höheren Akzeptanz anderer Lebens- und Wohnformen. Denn: „Alles Spielen kann man als Handlungsweisen verstehen, in höchstem Maß als persönliche Zentrierungen als potentiell kommunikable Organisation in materielle Sachverhalte zu transformieren. Wir wollen damit vor allem sagen, dass Spiel in erster Linie ein Prozess aktiver Neubildung ist“ ([SS78] S. 48). In modernen Städten herrscht zunehmend eine „Stealth-Architektur“ ([Paw00] S. 28) vor, d.h. die Außenfassade ist historisch saniert, gibt jedoch keinen Aufschluss auf die Innennutzung. Die morphologische Gestalt der Architektur und die geschichtliche Entwicklung der Stadt ist nicht mehr deckungsgleich. Die Ursache ist im Denkmalschutz zu suchen. Fassadenwettbewerbe werden um 1900 zum Programm der Stadtbildpflege. Aktueller Anlass ist die Sorge um den Fortbestand der alten Bürgerhauskultur¹⁵³. Die Stadt selbst bedient sich durch die Stealth-Architektur der *simulatio* und täuscht den Betrachter. Sie buhlt mit anderen Konkurrenten um das schönste Erscheinungsbild, vergisst aber durch diesen Schein ihre Lesbarkeit und damit das *genius loci* als ‚kollektives Gedächtnis‘, also die unbewusste Organisation aller sozialen Praktiken aus Vergangenheit und Gegenwart, aufrechtzuerhalten. Innennutzung und Außenerscheinung passen nicht mehr zusammen. Das Bild der Stadt wird dem Bewohner aufgezwungen, der Konsument der Stadt ist

¹⁵⁰Wild wuchernde Wurzelsysteme, die keiner nachvollziehbaren Ordnung folgen. Heterogenität, Collage und Brüche. Mehrschichtige, widersprüchliche Ordnungsprinzipien.

¹⁵¹Stadt als Maschine, als Dschungel.

¹⁵²Bildlicher Ausdruck — rhetorisches Stilmittel.

¹⁵³Wachsender Wohnraum seit den Gründerjahren und ein Ausbau der Verkehrsinfrastruktur zollten ihren Tribut an der Altstadt, die systematisch abgerissen wurde.

nicht mehr Produzent, der Städter ist von seinem ‚Produkt‘ entfremdet. Frühere Städte wirken allein durch ihre bauliche Struktur, moderne Städte sind eher „Hypo-Signifikant“ ([Cho76] S. 49), d.h. sie leiden unter einer semantischen Verarmung. Das Ökonomische schiebt sich in Form von Marketing und Werbung zwischen Stadt und Bewohner — die Hausfassade wird durch die Reklame zum Bildschirm. Die Stadt bedient sich einer Täuschung, die es, ähnlich eines Bilderrätsels, zu entschlüsseln gilt. Es fehlen Kenntnisse aus der Vergangenheit, vergleichbar mit einem Neuling der in eine bestehende Gruppe eintritt, so dass es unmöglich ist mitzureden, Anspielungen oder Verweise zu verstehen. Nicht die Bauten der Stararchitekten und Stadtplaner erzeugen Urbanität, es sind vielmehr die gewöhnlichen Orte. Jener nicht vermarktbarer informeller Stadtraum, welcher im Grunde wegen seiner Unansehnlichkeit als Ort überhaupt nicht auffällt, der aber umso stärker eine Lust erzeugt darin umherzuwandeln und mehr über ihn in Erfahrung zu bringen. Man möchte ihn entschlüsseln, sein Rätsel lüften. „Die zentrale Qualität dieser gewöhnlichen Orte liegt in ihrer Fähigkeit zum Dialog. Sie erlauben es dem Menschen eine Beziehung mit ihm aufzubauen“ ([Arl97] S. 78). Der gewöhnliche Ort fungiert als Scharnier zwischen der Stadt und den Bewohnern. So bestimmt sich also der Wert einer Stadt nach der Zahl der Orte, die in ihnen der Improvisation eingeräumt sind. Und Improvisation bedeutet nichts anderes als Spielen, Austesten, sehen was kommt. Die Stadtplanung geht von der falschen Annahme aus, das Individuen rational handelnde Subjekte seien. Dies ist falsch. Die meisten Menschen reagieren emotional, so dass Raum nicht künstlich produziert werden kann, sondern langsam wachsen muss. Spiel ist Poesie, ist Phantasie und schöpferische Gestaltung und damit eine Bewegung, welche zu keinem Ziel hin strebt. „Spielen heißt eine leichte, schwankende, ziellos schwebende Tätigkeit ausüben“ ([Laz97] S. 65). Die Stadt entwickelt sich organisch von selbst durch die Menschen, die miteinander im Spiel der Kräfte und Gestaltung verbunden sind. Der Versuch, die Stadt unter kontrollierte Laboratoriumsbedingungen zu stellen, muss scheitern. Der Mensch allein weiß was seinem Menschsein entspricht. Spiel ist das Leben, das Leben ist ein Spiel. Dieser Umstand ist auch für die Forschung nicht eliminierbar.

Besonderes Kennzeichen postmoderner Städte sind „6 Geographien“ ([Soj95] S. 157f):

- 1. Geographie (Übergang von der fordistischen zur postfordistischen Urbanisierung.)
- 2. Geographie (Internationalisierung und Globalisierung.)
- 3. Geographie (Neue Begrifflichkeiten: Megacities, Edge Cities, Technopolis.)
- 4. Geographie (Soziale Fragmentierung.)
- 5. Geographie (Unregierbarkeit aufgrund kaleidoskopischer Komplexität. Verbote und Regeln dominieren den Alltag.)
- 6. Geographie (Radikaler Wandel der Vorstellungswelt des Städtischen. Epistemologische Restrukturierung der Urbanität als Lebensweise.)

Die Stadt zerfällt in einen prismatisch zerstreuten Raum. Die Stadtmauer des Mittelalters, baulich ohnehin schon lange verschwunden, findet als Symbol der Gemeinsamkeit nun auch gedanklich keinen Platz mehr in den Köpfen. Die Menschen werden zu

Nomaden, nichts soll sie mehr bremsen¹⁵⁴. Als Heteropolis verliert sie das historische Bewusstsein als Ganzes, der Stadtraum wird zum Beziehungsgeflecht und Knotengitter. Gelebte Öffentlichkeit kann so nicht entstehen. Öffentlichkeit ist aber Grundvoraussetzung für das urbane Spiel. „Die öffentlichen Räume waren die Handlungsarenen, in denen Minderheiten um ihre Anerkennung als gleichberechtigte Bürger im Meinungsstreit kämpfen konnten. Diese Räume waren zugleich die Foren, auf denen die gewählten Repräsentanten der institutionalisierten städtischen Politik mit den Meinungen und der Kritik der Minderheiten der lokalen Zivilgesellschaft konfrontiert wurden“ ([Rö01] S. 179). Als stein-, stahl- und glasgewordene Handlungsstrukturen dienen Städte als Rahmen eines gesellschaftlichen Miteinanders, in dem jeder sich einbringen kann, um eben durch das Spiel sein Leben zu gestalten. Denn: „Spiel ist ein Informationsmodell und die Beteiligung an Spielen ist eine konkrete Möglichkeit Informationen zu verarbeiten“ ([SS97] S. 124). Ziel eines jeden Spiels ist ja gerade der Versuch individuelle Haltungen anderer Gruppenmitglieder gruppenkonform umzuorganisieren, also in Form einer Ich-Synthese sich in die Rolle der anderen einzudenken. Man kann dies auch als Synchronisation beschreiben. „Die Haltungen der anderen Spieler, die der Beteiligte annimmt, organisieren sich zu einer Art Einheit und kontrollieren damit die Reaktion des Individuums. ... Wir kommen so zu einem ‚anderen‘, in dem sich die Haltungen aller Beteiligten organisieren“ ([Mea97] S. 115). Dies kann in einer fragmentierten Stadt ohne Öffentlichkeit nicht mehr vollzogen werden. Die moderne Stadt verliert ihre Stellung als „Kollektivimagination“ und „Kollektivgedächtnis“ ([Hal67] S. 130) und damit den inneren Zusammenhalt als Grundvoraussetzung für das tägliche Miteinander, das urbane Spiel. Man kann die Stadt somit wie ein Orchester betrachten: Nur das Ganze macht die Musik, sobald jeder für sich allein spielt, entsteht nichts Produktives. Charakteristisch für eine Stadt ist die Gemeinschaft und für die Gemeinschaft geschaffene Öffentlichkeit. „Der kollektive Aspekt ist von keiner Definition der Stadt abzubringen und scheint deshalb in engem Zusammenhang mit ihrem Ursprung oder Zweck zu stehen“ ([Ros73] S. 73).

Heute ist alles ein gigantischer, abgeschotteter Privatraum geworden: Leere. Die moderne Stadtplanung zeichnet sich durch eine Angst vor Berührung aus. Wichtig heute ist das Refugium, der private Rückzugsraum. Das Fernsehen und das Telefon wandeln den Raum zu einer „Metarealität der medialen Äquidistanzen¹⁵⁵“ ([Gug00] S. 38), denn die elektronische Kommunikation relativiert das Bedürfnis nach kultureller Dichte. „Wir nennen diese Stadt nun Einschaltquotenstadt. Es zählt nur die Frequenz [der Touristen]“ ([Ste95] S. 219). Je sauberer, steriler, aufgeräumter und damit auch vermeintlich ungefährlicher sich die Stadt präsentiert, desto angetaner sind die meisten Besucher. Die Außenräume werden verhäusslicht: Parkbänke, Toiletten, Trinkwasserspender, Werbebilder, Beleuchtung, Blumenkübel. Was zählt ist allein der äußere Eindruck, die Bewohner sind nur Statisten. So sind die Nutzer der Stadt immer seltener auch Bewohner der Stadt, und die Bewohner der Stadt immer seltener auch Eigentümer der Stadt. Der öffentliche Raum wird zweckentfremdet. Die Stadt soll blenden und täuschen und ein vermeintliches Idealbild vorgaukeln. Die postmoderne Architektur mit ihrer Trennung von Form und Funktion

¹⁵⁴Aus biologischer und sozialpsychologischer Sicht suchen Menschen jedoch genau das Gegenteil dessen, was die postmoderne Stadt propagiert. Sie suchen Stallwärme und finden diese in den sog. ‚natural areas‘ den Segregationsgebieten nach Robert E. Park, Chicagoer Schule, in denen sie auf Menschen mit ähnlicher Herkunft, ähnlicher Einstellung, ähnlichen Werten und Sitten treffen.

¹⁵⁵Gleicher Abstand. Überall und nirgends. Trennung von physischem Ort und sozialem Erfahrungsterain.

wird zur Kulissenarchitektur, zur Verführungskunst. Sie spielt dem Touristen etwas vor. „Die Städte betreiben eine Art Kathedralenpolitik. Sie konzentrieren ihre Anstrengungen auf das Stadtzentrum und suchen sich real so herzurichten, wie sie auf Postkarten zu sehen sind. Im Sichtschatten einer mit allen denkbaren Architekturgesten hochgestylten und mit allen möglichen kulturellen Einrichtungen ausgestaffierten Innenstadt“ ([Sie89] S. 55) gebärt sie sich als Bühne, verbietet aber den Blick hinter die Kulissen. Dass dies mit Urbanität nichts mehr gemein hat, interessiert die Touristen und Marketingexperten nur wenig. Vielmehr würde die Lebendigkeit urbanen Spiels den Eindruck eines Chaos hinterlassen, die Spielkategorien *ebrietas*, *expectatio* und *simulatio* sind für die Außenwirkung nicht erwünscht. „The city as jungle sees the city from the group up as a densely packed, intricately intertwined, potentially dangerous place“ ([Lan84] S. 100). Die scheinbare Unregierbarkeit der Stadt erschiene wie die Unerziehbarkeit eines rebellischen Jugendlichen. So verwandeln sich unter dem touristischen Blick die Städte zu „Kulissenlandschaften. . . , in denen soziale Heterogenität eher als irritierend und störend empfunden wird“ ([Ron00] S. 128). Wichtig ist deshalb, mit Hilfe der Semiotik, der Lehre von den Zeichen und Symbolen, Schwierigkeiten zu Stilfragen umzudefinieren, eine Verführung vorzunehmen und den glänzenden Schein aufrechtzuerhalten. So sind die Stadttouristen jene Phantombevölkerung, welche die ansonsten offene urbane Leere verdecken. Andererseits: „Erst durch den Tourismus wird eine Stadt monumentalisiert, erst vor dem Blick des Touristen auf Durchreise wird der ständig fließende, ständig sich verändernde städtische Alltag zum monumentalen Bild der Ewigkeit. . . . Die Monumentalität ergibt sich allein aus dem ständigen Spiel der Monumentalisierung, Demonumentalisierung und Remonumentalisierung, das durch den Blick des romantischen Touristen in Gang gesetzt wird“ ([Gro03] S. 1380). Der Tourist spielt durch seine Wahrnehmung mit der Stadt. Wahrnehmung ist nicht gleichzusetzen mit Sehen, es ist vielmehr ein Vorgang geistiger Verarbeitung. Die Stadt bildet sich erst im Urteil des Touristen, die Stadtgestalt ihrerseits bedingt das Denken. Ziel der Stadtplaner ist also, den Mittelklassekonsumenten urbane Erfahrung in einer risikolosen Form zu präsentieren. „Bei der ‚Stadtsafari‘ möchte man die Vorzüge der City, nämlich Vielfältigkeit, visuelle Stimulation und Kultur, genießen, unter Ausschluss aller möglichen Gefährdungen und Unsicherheiten“ ([Ron00] S. 129). Ziel ist der Aufbau einer exorbitanten Täuschungskulisse.

Die visuelle Leere ist aber auch aus einem anderen Grunde heraus durchaus erwünscht, erzeugt sie doch einen „eigentümlichen Eindruck von Autorität“ ([Sen91] S. 57). So entwerfen moderne Stadtplaner neutrale, sterile Lebensräume aus einer Angst heraus vor einer Unkontrollierbarkeit von Lust und Vergnügen ihrer Bewohner. Die Herrschaft über den Raum ermöglicht die Manipulation der räumlichen Verteilung von Gruppen und damit das Verhindern eines Zusammentreffens unerwünschter Kreise, die das ‚Hochglanzprospekt Stadt‘ entlarven würden. Städtische Armut und Randgruppen werden unsichtbar gemacht. Der Raum wird zur Profitmaschine. Das Bild der Stadt, in den Köpfen der Planer, ist daher ausgesprochen stadtfeindlich, es ist das Dorf in der Stadt und findet jene Ursache in der angesprochenen protestantische Raum-Ethik mit dem Wunsch nach egoistischer Macht. „Wer in seinem Inneren zwanghaft mit sich selbst kämpft, mag eine tiefe Feindseeligkeit gegenüber den Ansprüchen anderer Menschen entwickeln, ein Unbehagen darüber, dass sie überhaupt da sind. Um sie abzuwehren, will man das Außen neutralisieren; dann ist man endlich mit sich selbst allein“ ([Sen91] S. 68). Die Planung neutraler Räume, insbesondere der Wolkenkratzer in den Vereinigten Staaten und der Schachbrettgrundriss, läuft auf die Beherrschung und Unterdrückung anderer hinaus. Die Menschen

werden desorientiert und ihrer Fähigkeit beraubt die Verhältnisse zu beurteilen. Eine Gesellschaft, die aus passiven Individuen besteht und somit die Fähigkeit zu spielen verloren hat, ist eine leicht zu kontrollierende Gesellschaft. Jegliche Handlung wird vorhersehbar. Schon lange waren die Städte, als Räume der Anonymität und Unsanktionierbarkeit, den herrschenden Schichten ein Dorn im Auge. Sie sind Räume, „in denen die Tyrannei des Nests unterlaufen werden konnte. Spielräume als urbane Institutionen ex negativo“ ([Geb88] S. 289). Das Spiel, als unkontrollierbarer Handlungsrahmen, ist unerwünscht. So herrschen Statik, Ernst und Seriosität in der Stadtgestaltung vor: „Vitalität und Leben sind Fremdworte. Kaum Frechheit, kaum Leichtigkeit, keine Dekonstruktion ehrwürdiger Hoheitssymbole, kein Spaß, kein Stolz“ ([Bey98] S. 61).

Ein weiteres Motiv, warum die Stadtplaner und Architekten mit Vorliebe Dinge entwerfen, die sich nicht nach dem Wohl für die Bevölkerung richten, ist neben der Angst vor der Unkontrollierbarkeit urbanen Spiels, auch der Wunsch nach einer persönlichen Handschrift. Der Stadtplaner unterliegt allzu oft einer Allmachtsphantasie und wird damit als Baumeister zum Rivalen Gottes. Insofern wird er selbst zu einem Spieler, welcher die Architektur als Mittel zur Steigerung seines Egos missbraucht. Denn: Teile von Städten sehen aus wie eine Modenschau. „Die städtische Silhouette ist Ergebnis eines kumulativen Prozesses und ihre Deutung ist kalkuliert. Die Wahrzeichen der Stadt sind greifbare Symbole des kollektiven Lebens, zeigen städtische Schwerpunkte und machen die Hierarchie der öffentlichen Institutionen augenfällig“ ([Kos92] S. 279). Der Architekt wird zum Künstler, Erfinder. Nach seiner Sichtweise verfügt nur er über die erfinderische Sensibilität des Künstlers; die Architektur wird zu einem Schöpfungsakt. Die Stadt wird zu seiner Spielwiese, getreu dem Motto ‚anything goes‘. Ganze Stadtviertel werden dem Erdboden platt gemacht¹⁵⁶, um die historische Zeit zu tilgen und damit auch die Tatsache, dass „unser Dasein nicht mehr und nicht weniger ist, als etwas, das der Vergangenheit hinzugefügt wird“ ([Sen91] S. 220). Die Pläne von Le Corbusier¹⁵⁷ 1935 werden zum Prototyp eines Städtebaus mit der Planierraube, der das Aussehen vieler Städte auf der ganzen Welt entstellt. So gilt seine Charta von Athen mit ihrer Funktionstrennung von Wohnen und Arbeiten mittlerweile als Sündenfall der Baugeschichte. Der Architekt gebärt sich wie ein Spieler. Die Stadt ist sein Experimentierfeld, seine Bühne auf der er sein Können ausprobiert. Wie stark die Lust am Städtebau im Menschen vorhanden ist, zeigt das Computerspiel Simcity. Der Entwurf vollkommen regularer Gesamtanlagen im Sinne einer Idealstadt ist mit dem biologischen Drang des Menschen nach Perfektion und gegenseitiger Hilfeleistung sozialpsychologisch erklärbar. Dies entspricht einer Wahrnehmung der Welt aus der Zeit der Renaissance, wo in allem die schöne Ordnung zugrunde liegen muss. Eine ideale, festgefügte Gesellschaftsordnung findet ihren Ort in der geometrischen, regelmäßigen Stadtanlage. Die Gestaltbarkeit der Lebenswelt durch den Menschen selbst als aktiv handelndes Subjekt und nicht mehr Objekt einer göttlich vorgegebenen Weltgeschichte als Heilsgeschichte wird erstmals durch die Utopie umgesetzt (vgl. [Rah99] S. 297). Geplante Städte sind daher wie geplante Spielplätze. Und welches Kind spielt gerne auf einem Spielplatz? Ruinen, Rohbauten und Wälder sind die bevorzugten Orte die Kinder aufsuchen, gerade weil sie gefährlich und verwinkelt sind. Genauso verhält es sich bei den Erwachsenen. Interessante Plätze sind narrativ, sie erzählen etwas und sind dadurch spannend. Dunkle Ecken spielen im wahrsten Sinne des Wortes mit den

¹⁵⁶Flächensanierung.

¹⁵⁷Unité d’Habitation: Prototyp eines Hochhauses in Marseille, welches autark von der übrigen Stadt sein sollte. Die Straße und die Öffentlichkeit wird überflüssig.

Menschen. In ihnen herrschen andere Gesetze — eine „visuelle Entschlackung“ ([Hei04] S. 284) wird wirksam. Dunkle und damit zunächst undurchschaubare Ecken senden eine starke emotionale Wirkung auf die Besucher aus. „Ein Spieltrieb setzt ein: ein Spiel mit sich und den anderen, ein Spiel der Sinne, mit den Sinnen. Eine Innenschau ersetzt die Außenwelt. Platz wird geschaffen für die Vorstellungen, für die Phantasien . . .“ ([Hei04] S. 285).

Vor allem für junge Leute liegt der Reiz des Handelns darin, verschiedene Lebensformen auszuprobieren, um zu schauen, welches Leben zu einem passt. Neutrale Räume erlauben dieses Spiel nicht, Gemeinschaftssinn kann sich so nicht bilden. „In einer Stadt nach der anderen verfallen gerade die Bezirke, die es nach der Planungstheorie nicht dürften. Weniger auffällig, aber gleich bedeutsam: In einer Stadt nach der anderen widerstehen gerade die im Sinne der Planungstheorie längst überfälligen Bezirke dem Verfall“ ([Jak76] S. 11). Was hierbei nämlich vergessen wird ist die Anpassungsfähigkeit des Stadtbewohners. Die Stadt ist ein gewachsenes Gewebe aus freiwilliger Kontrolle und gegenseitigem Übereinkommen. Städter suchen keine Ruhe, sie sind neugierig andere Leute zu beobachten. Für eine Stadt braucht man einen geselligen Menschenschlag. Publikum zu haben, Publikum zu sein, das ist die Berufung der Stadt. Das alltägliche Rollenspiel, *simulatio*, auf dem Bürgersteig kann als Schule des Lebens angesehen werden. Norbert Elias beschreibt dieses Rollenspiel als Figuration. „Da die Menschen erst von Natur, dann durch gesellschaftliches Lernen, durch ihre Erziehung, durch Sozialisierung, durch sozial erweckte Bedürfnisse gegenseitig voneinander mehr oder weniger abhängig sind, kommen Menschen, wenn man es einmal so ausdrücken darf, nur als Pluralitäten, nur in Figurationen vor“ ([Eli97] S. 70). Durch das Rollenspiel hat ein jeder die Möglichkeit seine individuelle Situation zu verbessern: ein Bauer kann, wie beim Schach, durchaus auch zur Dame werden. Diese Lebendigkeit durch Öffentlichkeit existierte vor allem in früheren Städten. „Die gründerzeitliche Stadt bestand aus vielen, ziemlich langweiligen Gebäuden, zusammen bildeten sie einen öffentlichen Raum und der ist aufregend. Was jetzt geschieht: Man baut interessante Gebäude, interessante private Interieurs und vergisst dabei den öffentlichen Raum“ ([Kol95] S. 53).

Wie wichtig der Raum, als Handlungsarena für das urbane Spiel ist, zeigt eine Untersuchung aus den 30er Jahren des vergangenen Jahrhunderts. Stadtquartiere bleiben demnach in ihren Delinquenzraten auch dann stabil, wenn sich die Zusammensetzung der jeweiligen Bevölkerung fast vollständig änderte (vgl. [Eis97] S. 25). Der Raum¹⁵⁸ beeinflusst die Menschen damit auf eine sehr lange Zeit, das immer gleiche Verhalten, das immer gleiche Spiel der Menschen mit- und untereinander findet statt. Die Monumentalisierung und damit Zementierung städtischer Räume führt zu einem fixierten Verhalten der Menschen die darin leben. Einmal falsch geplant, kann ein Viertel auf lange Sicht ernsthafte Problemen bereiten. Der Leitbildgedanke ist daher ein kurzlebiges Spiel. Leitbilder sind strategische Ziele, auf einen zu erreichenden Soll-Zustand der Zukunft ausgerichtet. Die Leitsätze¹⁵⁹ dienen als Orientierungsrahmen für die am Spiel beteiligten Akteure¹⁶⁰, die Leitidee gibt den Weg vor, den es abzuschreiten gilt, die erfolgreiche Umsetzung ist das eigentliche Spielziel. Gewinner ist, wer von den beteiligten Akteuren seine Ideen am stärksten verwirklichen kann. Eine Stadt muss aber von allein wachsen, muss von selbst eigene Strukturen bilden und ist im Idealfall also genau das Gegenteil

¹⁵⁸Zum Beispiel die Stockwerkhöhe oder die Möglichkeiten visueller Kontrolle.

¹⁵⁹Die Soziale Stadt; Die Ökologische Stadt.

¹⁶⁰Planer, Architekten und städtische Wirtschaft.

dessen, was sich die Planer darunter vorstellen. „The city is a complex organism, never entirely comfortable, always a place with its dark corners and suffering. But it is precisely that the edge of danger and instability that makes the city such an extraordinary powerful force. In the final analysis, it is in its role as an engine for change that the city is at its most alive“ ([Sud92] S. 31). Orientierung, Lesbarkeit und vermeintliche Sicherheit durch Sauberkeit widersprechen in höchstem Maße dem Grundgedanken alles Städtischen. „Die Alternative zur Ordnung ist aber nicht unbedingt Unordnung, sondern eine andere Ordnung; von Bindung nicht Bindungslosigkeit, sondern punktuelle Bindung; von Zielstrebigkeit nicht Ziellosigkeit, sondern die Trennung von Basisbelangen und Spiel von stabilem Ich nicht Ichverlust, sondern situative Ich-Identitäten“ ([Geb88] S. 301). Die ungeplante Stadt bietet durch das urbane Spiel eine strategische Antwort auf alle Lebenslagen und ermöglicht variabel einsetzbare Erfahrungs- und Verhaltenskompetenzen, die nur durch den spielerischen Umgang in einem scheinbaren Chaos innerhalb der Öffentlichkeit erworben werden können. Stadt ist daher immer subjektiv. Für den einen Idylle, Ordnung und Harmonie, für den anderen Einsamkeit inmitten von Chaos und Unruhe sowie unkontrollierbare Simultaneität der Ereignisse. „Eine Stadt beinhaltet in ihrem Wesenszug Widersprüchlichkeit und Schizophrenie: Flaniermeile neben Armenviertel, ÖPNV neben Jaguar, Punker neben Banker, Loveparade im Tiergarten, Vorderhaus vor Hinterhof, Wohn- und Industrieviertel“ ([Bey98] S. 6f). Sie ist ein Ort, wo persönliche Freiheit, aufgrund der Unplanbarkeit der Gesellschaft, hoch angesehen ist. Sie stellt einen Ist-Zustand innerhalb eines Momentausschnittes dar, sie ist immer im Fluss und nie fertig. Eine Stadt als Gesamtgebilde zu planen ist ohnehin unsinnig, da unser Gehirn nicht in der Lage ist alle Informationen auf einmal zu verarbeiten. Um sich ein Bild von der Stadt zu machen, werden wie in einem Puzzlespiel Teilinformationen verarbeitet und erst später verbunden. Das Jetzt ist folglich das Uninteressanteste an ihr (vgl. [Bey98] S. 7). Durch diese Offenheit entsteht die spezifische Besonderheit der städtischen Kultur. Dabei leitet sich Kultur aus dem Spiel her. „Das Spiel ist gleichzeitig Freiheit und Erfindung, Phantasie und Disziplin. Alle wichtigen Manifestationen der Kultur sind dem Spiel aufgepfropft“ ([Hui81] S. 67). Es ist deshalb wichtig, die Stadt möglichst wenig durch Gesetze und Regeln in ihrer Freiheit einzuschränken, um durch das spielerische Chaos Lebendigkeit und Kreativität innerhalb des Stadtraums zu erhalten. Denn Städte existieren nur durch die Menschen, sie sind „soziale Gebilde der Differenz und Räume der Präsenz. Ihre reine Stofflichkeit ist tote Substanz. Zum städtischen Element werden die Stoffe erst durch das Leben sozialer Systeme. Es verleiht den Dingen Bedeutung. Städte sind Schmelzpunkte, in denen sich das Stoffliche, das Utopische und das Geschehen profaner Alltäglichkeit zu einem Amalgam verbinden“ ([Has00] S. 13). Die Pluralität, der Dissenz, das tägliche Spiel der Menschen ist der kulturelle Boden der Stadt. Dies kann nur in der Öffentlichkeit stattfinden, die vernachlässigt wird. Im Städtebau haben die Ingenieure die Dichter vertrieben und die Städte damit ihre Seele verloren. Das gemeinsame Spiel verliert seinen Stellenwert, jeder kämpft nur noch für sich allein. Doch nicht homogene Symmetrie, sondern Überraschung und Labyrinthhaftigkeit verlangt eine lebendige Stadt. Diese Einsicht greift seit kurzem in der Stadtplanungsdiskussion: die Charta von Aalborg 1994 hat eine kompakte und durchmischte Stadt zum Ziel erklärt. Damit dürfte die Charta von Athen und das unsägliche Zerstören des öffentlichen Raums seit 1933 endgültig der Vergangenheit angehören. Die Stadt darf wieder sein, was ihren Grundzügen entspricht: Ein offenes, mit ungewissem Ausgang ablaufendes soziologisches Experiment, welches im Grunde unproduktiv, da Reichtümer verschwendend und dem Konsum und Vergnügen

nahestehend, ohne zielgerichtetes Funktionieren infolge einer Vielzahl von Subsystemen, aber dennoch in einem geregelten Rahmen befindlich, stattfindet. Ein Spiel, ein „Chaosmos“ ([Gla97] S. 9), eine Mischung aus Chaos (Lebendigkeit) und Kosmos (Ordnung). Wichtig wird die Parzelle als revoltierendes Gegenstück zum repräsentativen Baublock des Stadtplaners. Die Parzelle kann dabei auch als Nische gesehen werden, als Rückzugsraum für das Spiel der Menschen miteinander, vor allem, wenn sie interkulturell, rhizomatisch und identitätstabilisierend aufgebaut ist (vgl. [Gla01] S. 45). Historisch gewachsene Städte haben viele Nischen, so zum Beispiel die mittelalterliche Stadt mit ihrem lebendigen Alltagsspiel. Nischen ermöglichen Rückzugsmöglichkeiten für Liebespaare, wie auch Geschäftsmöglichkeiten für Hehler. Sie sind Orte für das „Wechselspiel von Einatmen und Ausatmen, Anhalten und Weiterstreben, Ausruhen und Anspannung. . . . Das Verweilen ist dabei ein psychosomatischer Vorgang. Eine reichgegliederte Dachlandschaft, eine vor allem auch historische Entwicklungsstufen spiegelnde Fassade, eine immer wieder neue Ansichten darbietenden Straße, ein farbig gestalteter, mit Grün durchwobener Hinterhof bewegt und befriedigt die Wahrnehmungsfähigkeit des Menschen; dazu kommen die akustischen Impressionen und die haptischen zum Beispiel durch Bodenbelag“ ([Gla01] S. 46). Der Städter sucht keine Ruhe, seine ganzen Sinne streben nach eben jenem „Aktivierungszirkel“ (vgl. [Hec74]), welcher das Spiel seiner Definition nach geradezu ausmacht: Der Wunsch nach Chaos, progressiver Anarchie, Unsystematik, Irrationalität und Provokativität — schlechthin Spannung.

Die Stadt muss endgültig als Lebensform gesehen werden. Hierin liegt die einzige Konstante für die Stadt, die gleichzeitig einem permanenten Wandel unterworfen ist. Wie eine vernarbte Haut lässt sie sich mit ihren Artefakten beschreiben. Die Bauten wirken dabei auf den Stadtbewohner ein und werden zu eigenständigen Handlungsträgern in der Stadt, die mittels der Architektur mit dem Betrachter ein Spiel veranstalten. „Die Altstadt als riesige Schildkröte, der alte Louvre als vierundzwanzigköpfige Hydra, die Kathedrale als gewaltig hingelagerte Sphinx und als maßloser Elefant: diese Bilder haben manches gemeinsam. Sie werden hervorgerufen vom äußeren Erscheinungsbild der Gegenstände, von Masse und Umriss, von der Form und vom Zueinander der Bauglieder. Der Elefant hat seine Beine in den Säulen, die Schildkröte ihren Panzer in den Dächern, die Hydra und die Sphinx haben ihre Köpfe in den Türmen. . . . Der Sinn von Gebäuden, Menschen zu bestimmten Zwecken in sich aufzunehmen, entfällt in den Augenblicken, wo sie als Sphinx, Hydra, Elefant erscheinen. Sie sind da nur Körper, nicht Gefäß, sie umschließen nichts Inneres, sie wirken nach außen und werden von außen erlebt. Auch insofern sind sie eher eigengewichtige Charaktere denn benutzte Stätten. Nach außen gerichtet in ihrer jeweiligen Eigenart, zielen sie ins Öffentliche, in den Gesamtverband der Stadt und formieren sich mit ihresgleichen zu gesellschaftlichen Gruppen“ ([Klo69] S. 97). Die Architektur wird zur Geste, wie Ludwig Wittgenstein in den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts bemerkte¹⁶¹. Sie drückt Gedanken aus und steht für etwas, was sprachlich nicht verarbeitet werden kann. Ziel ist eine stille Kommunikation mit den Bewohnern und Nutzern, vor allem durch einen schönen Schein, Ironie und Irritation des Betrachters. Der bauliche Rationalismus aus den 50er und 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts muss aufgehoben werden. Friedensreich Hundertwasser schreibt: „Um die funktionelle Architektur vor dem moralischen Ruin zu retten, soll man auf die sauberen Glaswände und Betonglätten ein Zersetzungsprodukt gießen, damit sich dort der Schim-

¹⁶¹Ludwig Wittgenstein: Vermischte Bemerkungen, Frankfurt am Main 1987 (Suhrkamp).

melpilz festsetzen kann“ ([Hun64] S. 152). Für ihn ist das Lineal Grundübel der gesamten Stadtgestalt und Symbol für einen Analphabetismus, also einem Verlust von spielerischer Neugierde und Spannung. Die gerade Linie ist keine schöpferische Leistung, sondern eine billige Kopie vieler anderer gerader Linien. Die Stadt wird durch die glatten Fassaden steril und gleicht einem Gefängnis. Wichtig sind deshalb Fassaden mit einem narrativen Potential, die den Stadtbewohner alltäglich vor die Aufgabe stellen jene vielfältige Codierung zu entschlüsseln — ein Spiel mit dem Unerwarteten. So kann Architektur sich der Rhetorik bedienen, um zu überzeugen, aber auch zu täuschen oder gar zu manipulieren. Die Stadt wird zu einem Ort wo *Geographie* als Gravur aller Geschehnisse besonders lebendig erscheint. „Die Haut als mediales Organ, das zwischen der toten Stadt der gemachten Artefakte und der lebendigen Stadt, der sie sich kulturell aneignenden Menschen so subtile wie fragile Beziehungsverhältnisse herstellt“ ([Has00] S. 123). Eine ungeplante Stadt enthüllt sich dem Fußgänger in plötzlichen Ausblicken. So kann die Aussicht, wenn man um eine Ecke biegt, ganz anders sein. Sie erzeugt keine Gleichförmigkeit des Sehens, sondern spielt mit dem Betrachter, dem sie ein serielles Sehen aufzwingt. „Sie schickt [die Bewohner] auf den Weg, um sie im Unwegsamen verirren zu lassen. Sie nebelt nicht nur als Ganzes, sie vernebelt auch alle Grenzen zwischen Innen und Außen, zwischen festen Körpern und ungreifbaren Schatten, zwischen Wirklich und Unwirklich. Jagd sie die Menschen, so ist sie nicht hinter ihnen her, sondern um sie und in ihnen; sie treibt sie von sich zu sich, sie strudelt sie in sich umher“ ([Klo69] S. 312). Die Stadt als Lebensform spielt mit dem Menschen. Die Frage ist also nochmals: Warum muss die Stadt überhaupt einen Sinn für den außenstehenden Betrachter vermitteln? ¹⁶² Warum muss sie Orientierung bieten? Im Gegenteil: Betrachtet man die Stadt vielmehr als Kunstwerk, dann ist die Frage nach einem Sinn völlig abwegig. Um dies zu erreichen sollte die Stadt besser als Open Source Projekt¹⁶³ behandelt werden, so dass jeder Einwohner die Möglichkeit besitzt frei am Prozess der baulichen Gestaltung mitzumachen, damit das Spiel und damit die Menschlichkeit, durch Lebendigkeit, in die Städte zurückkehrt. Ziel muss sein, den öffentlichen Raum wiederzubeleben, um das Schauspiel des Lebens anzureichern. Das Über-Ich, die Stadtplanung und Verwaltung mit ihrem homogenen und lebensfeindlichen Wohnungsbau, entzieht die Entscheidungsfreiheit dem Individuum und führt dabei zu neurotischem Verhalten. Zwischen dem inneren Wollen und Müssen, und dem, was nach den Gesetzen der Gesellschaft erlaubt und erwünscht ist, vollzieht sich ein ununterbrochenes Kräftespiel. „Je rücksichtsloser das Individuum dazu gezwungen wird, gegenüber der Realität primitive Verleugnungsmechanismen anzuwenden, etwa zu verdrängen, Motive seines Handelns ins Gegenteil zu verkehren und ähnliches — je schlechter es also angeleitet worden ist, seine individuellen Bedürfnisse auf dem Wege der Vernunft im Einklang mit den Wünschen der anderen zu befriedigen, desto unausbleiblicher die Konflikte, desto hartnäckiger der Widerspruch der nicht-sozialisierten, nicht mit den Verzichten abgefundenen Triebnatur“ ([Mit74] S. 149). So befindet sich der Mensch in einem fortwährenden Kräftespiel im städtischen Raum. Auf ihn ein wirkt das materielle Substrat, bestehend aus menschlichen, vielfach ortsgebundenen Artefakten, das institutionalisierte und normative Regulationsystem, als Vermittlungsglied zwischen materiellem Substrat und gesellschaftlicher Praxis, das Zeichen-, Symbol- und Repräsentationssystem, im Sinne von Gebrauchsanweisungen, die das räumliche Verhalten vorstrukturieren und schließlich alle

¹⁶²Allgemeine städtebauliche Vorstellung in den 50er und 60er Jahren des 20. Jahrhunderts, vgl. [Lyn65].

¹⁶³Freier Quelltext bei Computerprogrammen. Er ermöglicht jedem am Betriebssystem mitzuarbeiten, wie z.B. Linux.

anderen gesellschaftlichen Interaktions- und Handlungsstrukturen der sozialen Akteure. Der Raum wird damit ähnlich eines Gleichungssystems zu einem „Matrix-Raum“, einem dreidimensionalen Spielfeld¹⁶⁴(vgl. [Hä91] S. 195ff).

Vilem Flusser bezeichnete die Moderne einmal als „Sandhaufen-Zeit“ (vgl. [Paw00] S. 174), stellvertretend für den Zustand der Trägheit, indem sich die Menschen heute befinden. Das Leben ist langweilig geworden, man kann sich weitestgehend alles leisten und ist nicht auf Kontakte mit den Mitmenschen angewiesen. Die Abkapselung in die Privatsphäre ist in einer so radikalen Form möglich, dass wir uns allen Ernstes aufregen, wenn wir den Nachbarn einmal hören oder riechen. Die Menschen scheuen Konfrontationen und haben immer weniger die Neigung Fehlverhalten von anderen zu tadeln. Vergleichbar mit einem dicken, trägen und verhätschelten Kind, welches allein in seinem vor Spielzeug überquellenden Kinderzimmer sitzt und dennoch nichts mit sich, geschweige denn mit anderen Kindern anzufangen weiß. So lebt der Städter in einer Schattenwelt, die „jeden Augenblick mittels Papier, Zelluloid und geschickt gehandhabten Lichtern an die Wand rings um ihn herum projiziert wird — eine Welt, in der er durch Glas, Zellulophan und Plastikhüllen von der Qual des Lebens getrennt ist“ ([Mum79] S. 640). In dieser Welt sind Fleisch und Blut weniger wirklich, als die mediale Umgebung. Die Stadt täuscht auf ganzer Linie, sie ist nur eine bunte, grelle Fassade.

6.2 Spielregel der modernen und postmodernen Stadt — eine andere Art der Zusammenfassung

Die Stadt, sie ist das Chaos, das Labyrinthische, der schrille Chor. Gegenwelten und Alternativkulturen sind das Kennzeichen moderner und postmoderner Städte. Der Mensch wird zum Weltbürger und Informationssammler, er lässt sich treiben im Rausch seiner eigenen Rollen-, und Lebensstilplanung. Die Spielkategorie *ebrietas* wird zum zentralen Merkmal des urbanen Spiels der Moderne. Wichtig ist Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit um im täglichen ‚Mit-Neben-Gegen-Durcheinander‘ nicht unterzugehen.

Postmoderne Menschen leben modular, sie verlieren ihre Bindung an Familie und Raum und beherrschen das Rollenspiel, *simulatio*, perfekt. Stadtleben wird zu einem unplanbaren Ereignis mit offenem Ausgang, das Leben wird zu einem Spiel. Voyeurismus, als Trainingslager für die richtige Verhaltensstrategie auf der städtischen Bühne wird zum zentralen Freizeitgegenstand der Bürger. So entsteht ein neuer Menschenschlag, der ‚Radar-Typ‘, welcher durch Beobachten und Assimilieren auf spielerische Weise versucht den Trend der Zeit mitzugestalten.

Zu den Gewinnern der modernen und postmodernen Stadt gehört wie in früheren Zeiten die Oberschicht. Jene gutausgebildeten Yuppies, welche sich zu einem neuen ‚Wortadel‘ aufschwingen, der die Stadt als seine private Handlungsarena betrachtet. Die Stadt wird zum lehrreichen Theater, mit einem begrenzten Ensemble. Jene, deren Kreativität nicht ausreicht, das urbane Spiel mitzugestalten, jene, deren Entscheidungsbefugnis nur sehr eingeschränkt ist, werden zu Spielverderbern und ziehen sich zurück. Die Einfamilienhäuser am Stadtrand legen Zeugnis ab, dass nicht jeder willens und fähig ist, am sehr komplexen Spiel teilzunehmen. Sie zeugen von einem allgemeinen Verlust von Spielfähigkeit und damit verbunden einem Verlust persönlicher Freiheiten und lustvoll erlebter,

¹⁶⁴Zweidimensional durch das räumliche Substrat, die dritte Dimension ist der Mensch.

Spielfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Globalisierte Stadt • Hochglanzpolierte Stadt
Spielfiguren	<ul style="list-style-type: none"> • Kosmopolit • Stadtplaner • Spekulant
Spielverlauf	<ul style="list-style-type: none"> • Rausch • Wettbewerb • Täuschung • Beobachtung und Assimilation • Biographieplanung
Spielziel	<ul style="list-style-type: none"> • Konsum • Spaß und Abwechslung • Anhäufung von Human- und Sachkapital • ‚Einschaltquoten‘

Tabelle 5: Spielregel der Moderne und Postmoderne

kosmopolitischer Erfahrung. Ihnen bleibt die Chance verwehrt durch das Spiel kooperatives Handeln zu erlernen und geistig beweglich zu bleiben.

Spieler par Excellence ist der Spekulant. Da der Konkurrenzkampf immer härter wird, sind Fähigkeiten wie Manipulation, Täuschung und Einschüchterung gefragter denn je. Die Stadt wandelt sich, vor allem aus wirtschaftlichem Betrachtungswinkel, zu einem realen Monopolspiel. Der Normalbürger wird mittels des Konsums sediert und nutzt diesen ausgiebig für seine individuelle Selbstinszenierung, ein Spiel aus der Kategorie *ego*.

Doch auch die Stadt als Ganzes bedient sich der Täuschung und Selbstinszenierung. Der städtebauliche Konkurrenzkampf erlebt seinen Höhepunkt, ein Ende ist nicht abzusehen. Als Konkurrenten um Human- und Sachkapital sind die globalisierten Städte bemüht mittels einer perfekten Marketingstrategie die eigene Stadt im Hochglanzprospekt zu verkaufen. Das Spiel mit den Worten wird dabei immer wichtiger. Wolfsburg wird zu Golsburg, die Stadt Karlsruhe wirbt mit ihrem Slogan: ‚Mit Recht Karlsruhe!‘. So wird die Stadt zur Einschaltquotenstadt; was zählt sind die Touristen und multinationale Firmen, welche durch urbane Kathedralenpolitik geblendet und zur Investition genötigt werden sollen. Dabei unterliegt der Stadtplaner zeitweise einer Allmachtsphantasie, wenn er mit seinem Ego spielt und sich zum Rivalen Gottes erhebt. Die Stadt verkommt zur egozentrischen Spielwiese der Planer, die Interessen der Bewohner werden ausgeblendet. Die Folgen sind dramatisch. Ganze Viertel verkommen, die städtische Gemeinschaft wird zerstört. Erst mit der Charta von Aalborg 1994 kehrt das Bewusstsein zurück, die Stadt als Lebensform zu betrachten: Als eine unproduktive, zweckfreie und nicht zielgerichtete Erscheinung, ein Chaosmos. Das Spiel mit dem Unerwarteten kehrt zurück.

7 Die Stadt der Zukunft — eine Spielarena für Alle?

„Keine Frage hält die Kultur der Moderne so sehr in Atem wie die Frage nach dem nächsten Schritt. Was ist zu tun? Wie wird es weitergehen“ ([Sch03f] S. 15)? Wie bei einem Würfelspiel, wo es sechs mögliche Felder zum Vorrücken geben kann, lassen sich künftige Zeiten nur erahnen. Eines ist jedoch sicher: Die Zukunft wird anders sein als die Gegenwart. Wellmann, Carrington und Hall (vgl. [WCH88]) halten für die Stadt drei mögliche Szenarien für möglich, allerdings in einer Zeit, in der die dramatischen Umwälzungen durch das Internet nicht absehbar waren.

- „community lost“ als pessimistische Sichtweise
- „community saved“ als optimistische Sichtweise
- „community liberated“ als realistische Sichtweise

Demnach wird die Gesellschaft ihre Oberflächlichkeit und Desintegration ausbauen (community lost) oder zu einem echten Gemeinschaftsverband zurückkehren (community saved) mit hoher Identität und hohem Zusammenhalt der Menschen. Vermutlich bleibt aber alles beim Alten.

Dieser Blick in die Zukunft ist bereits überholt und ohnehin immer ein Wagnis wie Technologiefolgenabschätzungen der vergangenen Jahrzehnte beweisen. Vor allem neue Medien werden oft kritisch beäugt und vielfach als Grund für den vermeintlichen gesellschaftlichen Zerfall vorgeschoben. „Auf das, was der Fernseher verlautbart, kann nichts erwidert werden, man kann ihn nur abstellen“ ([Sen86] S. 358). Richard Sennett beklagt wie viele andere vor ihm, z.B. Bertold Brecht, den Verlust der Öffentlichkeit, das elektronisch diktierte Schweigen. Nun werden in der Technik ständig neue Grenzen überschritten und wenige Jahre nach dem Artikel von Wellmann et al., trat das Internet seinen Siegeszug als revolutionär neues Medium an. Noch nie in der Geschichte der Menschheit war es möglich für das einzelne Individuum so viele Informationen abzurufen und mit unendlich vielen Menschen gleichzeitig vernetzt zu sein. Die Auswirkung auf die Gesellschaft und die Stadt sind noch nicht absehbar. Erste Tendenzen zeigen eine Rückkehr des Menschen als mündigen, eigenverantwortlichen Akteur, einen Wandel vom Räderwerk zum Netzwerk und damit zu einer Gesellschaft, die sich auf Fragen und Antworten, auf Dialog und aktive Mitgestaltung ausrichtet. Die Wirklichkeit wird zum veränderbaren Möglichkeitsraum an dem sich jeder konstruktiv beteiligen darf: eine Agora der Glasfasertechnologie.

7.1 Die simulierte Stadt

Es ist nicht mehr zwingend das Schachspiel mit einem menschlichen Gegner zu bestreiten, weil es auch keiner räumlich-physischen Verortung mehr bedarf. Das Spielbrett löst sich auf und findet seinen neuen Platz im Cyberspace¹⁶⁵.

Wer mit wem spielt ist nicht mehr ersichtlich, die Mitspieler sind nicht mehr einzuschätzen. Die einzelnen Figuren verlieren an Wert, Gewinner wird, wer sich der künstlichen Intelligenz bedient und damit über den größten Wissensvorrat und Rechenkapazität verfügt.

¹⁶⁵Der Begriff Cyberspace stammt von William Gibson, welcher diesen erstmals 1984 in seinem Roman ‚Neuromancer‘ verwendete.

Das Spiel verliert an Spannung, die eigenen und die Spielzüge des Gegners lassen sich extrapolieren. Alles verkommt zur Simulation.

Gefragt sind andere Spiele, fern jeglicher Regel und starren vorherschaubaren Abläufen. Für das Schachspiel, für die real erbaute Stadt, bedeutet das in Zukunft ein Verlust an Attraktivität.

7.1.1 Individuen und Gruppen — Die Mikrobene des urbanen Spiels

Zentrales Thema innerhalb zukünftiger Städte wird das subjektive Sicherheitsgefühl der Bürger sein. Überwachungskameras für Angsträume dienen schon heute als Beruhigungspille für einen Personenschlag, der eher auf dem Land, als in der Stadt wohnen sollte. Der Ruf nach flächendeckender Kontrolle wird damit begründet, dass Straftaten in überwachten Bereichen zurückgegangen sind oder zumindest besser aufgeklärt werden konnten. Zudem: ‚Wer nichts zu verheimlichen hat, dem dürfte es auch nichts ausmachen gefilmt zu werden‘, so die Meinung vieler. Erfahrungen zeigen jedoch, dass Straftaten vor allem außerhalb öffentlicher Räume begangen werden, so dass sich die Frage stellt, ob es besser ist in einer großen Menschenmasse überfallen zu werden, oder, viel wahrscheinlicher, auf dem Heimweg allein? Banken werden seit Jahrzehnten mit Kameras überwacht, sind deshalb die Banküberfälle weniger geworden? Vielmehr produziert die Omnipräsenz von Kameras bewusst und unterbewusst ein Klima der kritiklosen Anpassung. Alle Menschen fühlen sich ständig beobachtet und richten ihr Verhalten danach aus. Die im Grundgesetz verankerte freie Entfaltung der Persönlichkeit wird dadurch in Frage gestellt. Der Flaneur verliert seinen dunklen Winkel und die Rolle als anonymer Beobachter (vgl. [Rö98] S.38). Seine ungeschlüssigen Bewegungen machen ihn verdächtig, zumal wenn die Kamera mit einer Software zur Verhaltenserkennung gekoppelt ist. Eine total überwachte Stadt wird damit zu einem Gefängnis, in dem niemandem mehr mit dem anderen spielen will und kann, da es keine Geheimnisse, keine Verborgeneheit und keine Spannung mehr gibt. Kinder spielen auch nicht gerne wenn Erwachsene in der Nähe sind. Nur wenn der Einzelne sich als autonomes Individuum fühlt, gewinnt er das Bewusstsein sein Leben selbst gestalten und damit erfüllen zu können. Wer die Fähigkeit zu spielen verliert, verliert auch das Gefühl dafür, dass die Welt perspektivisch und formbar ist. Damit führt die Totalüberwachung eines jeden Ortes und einer jeden Bewegung zu jenem Gefängnismodell aus dem Jahre 1785, das den einzelnen Gefangenen dauerhaft sichtbar macht und den Beobachter unsichtbar: das Panopticon von Jeremy Bentham. Gefangene sollen gehorchen und nicht miteinander spielen.

Ein weiterer Aspekt in der totalen Überwachung liegt in der Möglichkeit auch für nicht autorisierte Personen die Umwelt zu beobachten. Viele Kameras sind von jedem PC aus steuerbar und damit geradezu eine Einladung für Spinner, Menschen auf ihrem Weg durch die Stadt zu verfolgen. Für die einen ein Spiel der Kategorie *ebrietas*, für die anderen eine unangenehme Situation.

Wie so oft hängen Chancen und Risiken eines gesellschaftlichen Umbruchs eng zusammen. Auf der einen Seite steht die Bedrohung einer immer umfassenderen Kontrolle des Staates gegenüber seiner Bürger, auf der anderen hat sich in den letzten Jahren ein Medium etabliert, welches Freiheiten garantiert, die es zuvor so nicht gab. Das Internet wandelt die Gesellschaft grundlegend. Die Generation @ ist bereits heute ein modernes Nomadenvolk (vgl. [Gla01] S. 55) welches in den Tiefen des World Wide Web zu Hause ist.

Der Topische Raum, die baulichen Artefakte, und der Atopische Raum, der Cyberspace, verschmelzen zu einem Polytopischen Raum für „Ortspolygame“ ([Has00] S. 74), das heißt Weltenbummler, die ihr Leben im Polytopischen Raum einrichten. Die ständigen, raschen Veränderungen im wissenschaftlichen, technischen, wirtschaftlichen, kulturellen und beruflichen Bereich zwingen uns fortwährend zur eigenen Transformation. „Selbst wenn wir uns nicht bewegten, die Welt um uns herum würde sich verändern“ ([Lé97] S. 10). Schon heute zeichnet sich ab, wer zu den Gewinnern und Verlierern der zukünftigen Wissensgesellschaft gehören wird. Lebenslanges Lernen wird die Menschen von morgen begleiten. Das Internet wird zu einem realen Spiel, das sich täglich aufs Neue erschafft — ein Spiel im Fluss. Was heute noch modern ist, ist morgen schon überholt.

Der Konkurrenzkampf gewinnt an Härte, was bis dato unbekannt war. Ein Ausruhen kommt einer Aussetzungsrunde im Spiel gleich — es dauert nicht lange und man ist überholt. Die Zeiten in denen Spielregeln für ein Stück Fairness sorgten sind vorbei. Das Sozialsystem war jene Spielregel, welche über die vergangenen Jahrzehnte laufend abgeändert wurde, um die Gewinnchance für die Schwächeren zu verbessern oder zumindest sie nicht als ständige Verlierer dastehen zu lassen. Das ist vergleichbar mit einem Kinderspiel: Ältere Kinder fordern oftmals eine Erschwerung des eigenen Spiels, um gegenüber jüngeren die Gleichheit herzustellen und so das Spiel zu verlängern. Es ist bekannt wie zornig Kinder werden können, wenn sie ständig verlieren. Dieser Zorn kann in einer globalen Wissensgesellschaft leicht wieder ausbrechen¹⁶⁶.

Andererseits handelt es sich beim Internet um einen Ort schrankenloser Demokratie, so dass auch die Schwächeren sich Gehör verschaffen können. Das Spiel gewinnt an Fairness zurück. Der Cyberspace als virtuelle Agora, indem sich jeder einbringen kann, ohne sich vorgegebenen Strukturen unterordnen zu müssen. Geschlecht, Rasse und gesellschaftliche Stellung sind variabel und zunächst ohne Belang. Ein besserer Ort für das Rollenspiel, die *simulatio*, hat es bislang in der Menschheitsgeschichte nicht gegeben. Schon heute versetzen *MUDs*¹⁶⁷ den Anwender in virtuelle Räume in denen man navigieren, kommunizieren und konstruieren kann. „*MUDs* sind eine neue Art von virtuellem Gesellschaftsspiel und eine neue Form von Gemeinschaft. . . . MUD-Spieler sind gleichzeitig MUD-Autoren, also Schöpfer und Konsumenten von Medieninhalten in einem. In dieser Hinsicht hat das Mitspielen in einem MUD sehr viel Ähnlichkeit mit dem Drehbuchschreiben, der darstellenden Kunst, dem Straßentheater und dem Improvisationstheater“ ([Tur98] S. 13). Das Internet leistet für die Menschen etwas, das ihnen selbst in der modernen Großstadt nicht mehr ohne weiteres gelingen wollte — die Differenz zwischen Geheimnis, Illusion und Täuschung einerseits und Wahrheit andererseits (vgl. [Sen86] S. 228). Authentisches Leben spielt sich zunehmend im Internet ab — es ist die Bühne, die neue öffentliche Sphäre. Die Freiheit unerforschte Aspekte seines Selbst auszutesten ist in dieser Form völlig neu — eine Arena für unsere intellektuellen und sexuellen Phantasien. Zunehmend besteht die Gefahr sich von der realen Welt zu verabschieden. Erste Fälle von Internetsucht sind bereits dokumentiert, schon heute gilt das Netz als virtuelles Heroin. Zusätzlich werden die Fälle von multiplen Persönlichkeiten anwachsen.

Verstärkt werden sicherlich auch Simulationen von jedermann dahingehend genutzt werden, sich im realen Daseinsbereich vor falschem Verhalten abzusichern. Damit werden Simulationen zum Mittel der Bewusstseinsbildung wo nichts dem Zufall überlassen wird.

¹⁶⁶Seit den 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts treten immer häufiger Proteste gegen die Globalisierung auf, die in Straßenschlachten enden.

¹⁶⁷Multi-User Domains.

Die Wirklichkeit verwandelt sich in ein Spiel zur Überprüfung der eigenen Handlungsweise. Schon heute werden reale Soldaten mit modernen Videospielen auf ihren Kampfeinsatz trainiert, Flugkapitäne üben am Flugsimulator, warum soll dies nicht der zukünftige Mensch für seinen Einsatz außerhalb des virtuellen Raums ebenfalls in Anspruch nehmen? Selbstredend geht das zwischenmenschliche Spiel der Neugierde und Unvorhersehbarkeit damit verloren, wenn alle Reaktionsweisen des Gegenübers bereits berücksichtigt sind.

Die Stadt im Cyberspace gibt ein Feedback und ist damit biologischer als die herkömmliche, materielle Stadt. Niemand kann mehr ausgeschlossen werden, jeder kann eine Diskussionsrunde eröffnen und betrachten, wie andere Menschen auf diesen Denkanstoß reagieren. „So wie Korallen ihre Riffe bauen, so wandeln sich die Kommentare Schicht um Schicht in Gegenstände neuer Kommentare. Der Rhythmus des imaginierenden Kollektivs ähnelt dem eines sehr langsamen Tanzes“ ([Lé97] S. 131). Der Mensch wird zum virtuellen Flaneur, der die Reiz-Reaktionsverbindungen seiner Mitmenschen still und anonym beobachtet — er spielt. So nimmt die direkte Demokratie im Cyberspace „die Form eines großen kollektiven Spiels“ ([Lé97] S. 79) an — die fünf Eigenschaften des Spiels von Heckhausen lassen sich deshalb hervorragend auf die zukünftige Internetgesellschaft übertragen (vgl. [Hec74] S. 135).

- Spielen ist Zweckfreiheit.
- Spielen eröffnet einen Aktivierungszirkel.
- Spielen bedeutet eine handelnde Auseinandersetzung mit einem Stück real begehrender Welt.
- Spiele besitzen eine undifferenzierte Zielstruktur und unmittelbare Zeitperspektive.
- Spiele erzeugen Quasi-Realität.

Wichtiger denn je wird es sein, auch im Erwachsenenalter spielfähig zu bleiben. Die Neugierde beim ‚Surfen‘ ist die Voraussetzung um in der zukünftigen Stadt mitreden und mitarbeiten zu können. Hierin besteht aber auch der Knackpunkt. Das Internet, angetreten um Informationen überall und für jedermann frei zugänglich bereitzustellen, kann diese historische Chance, der Überwindung gesellschaftlicher Spaltung in Wissende und Unwissende, nicht beseitigen. Angetreten mit dem Ziel kollektiver Intelligenz, sollte das Spiel des Lebens neu gestartet werden. Die Ausgangslage wäre für alle, und das ist eben das Problem, die in der Lage sind mitzuspielen, dieselbe. Das Internet ist die neue, überall verfügbare, aktive, molekulare Demokratie. Jedes einzelne Individuum könnte sein Werden wieder selbst in die Hand nehmen, vorausgesetzt es ist neugierig auf das neue Medium. Spielen dient ja vor allem der Alternativbefriedigung (vgl. [Har74] S. 79). Man darf also nicht träge sein, um den Anschluss an die zukünftige Gesellschaftsentwicklung nicht zu verpassen. Die Mehrheit der Menschen ist allerdings träge — alles bleibt höchstwahrscheinlich beim Alten. Einige wenige, mit viel Phantasie, bestimmen über viele. So tragen Machtspiele auch in Zukunft diejenigen aus, die am besten mit Wissen umgehen können. Je besser es dem Menschen gelingt Initiative zu zeigen, sich seiner Phantasie hinzugeben und schnell zu reagieren, desto eher wird er den Wissenswettbewerb der Zukunft gewinnen. Die Zeiten einer dauerhaften beruflichen Identität sind vorbei. Erfolgreich wird sein, wer Flexibilität im Spiel mit den anderen zeigt. Wer immer nur Fußball schaut oder Mensch-ärgere-Dich-nicht spielt, verliert den Anschluss. Offenheit im Spiel steigert die

intellektuelle Fähigkeit, das ‚Um-die-Ecke-Denken-können‘. In der zukünftigen Gesellschaft wird Macht nicht durch rohe Gewalt einer herrschenden Kaste ausgeübt, sondern durch die Art und Weise, wie der Einzelne die Kunst der Selbstüberwachung beherrscht, wie er fähig ist sich Wissen anzueignen und damit sich selbst zu perfektionieren.

Gefragt sein wird daher ein neuer Menschenschlag, bezeichnet als *Homo oeconomicus humanus* (vgl. [Heu04] S. 202ff), welcher eine Abkehr von der Rationalität der Vergangenheit zu einer Hinwendung zum emotionalen Spiel vollzieht. Durch seine umfassende Wissensaneignung folgt er eigenen Mustern des Verhaltens, ist aber auch bereit sich der Gefahr auszusetzen unbewusst Fehler zu begehen und Situationen falsch einzuschätzen, die ihn vom eigenen Ziel entfernen. Der *Homo oeconomicus humanus* vereint damit humanistische und wirtschaftliche Ideale. Denn „der Mensch leitet seine Entscheidungen nicht von komplizierten Rechnungen ab, sondern von ‚Daumenregeln‘. So schenkt er neuen Informationen besonders hohe Aufmerksamkeit und bewertet sie regelmäßig höher, als es ihrem realen Gewicht entspricht“ ([Heu04] S. 205). Orientiert wird eher an eigenen Beschränkungen, Vorlieben und Moralvorstellungen als an der Nutzenmaximierung allein. Was man selbst schon einmal erfahren hat, hält man für wahrscheinlicher. Für den *Homo oeconomicus humanus* ist wichtig, dass er mit sich selbst im Reinen ist. Diese Einstellung erhält in der Zukunft weiteren Auftrieb. Eine Abwendung von den mathematischen Spieltheorien und eine Hinwendung zu mehr Emotionalität und Kreativität wird vollzogen. Der *Homo oeconomicus humanus* ist frei in seinen Gedanken und Vorstellungen — er hat Freude am Spiel.

Durch das Internet wird die Fragmentierung der Gesellschaft somit weiter beschleunigt. Jeder bewegt sich in zahlreichen Netzwerken, die sich nur teilweise überlagern müssen. Die Folge ist auch im Netz ein Nebeneinander verschiedener Teilidentitäten, was vom amerikanischen Sozialpsychologen Kenneth J. Gergen als „*Multiphrenie*“ ([Ger96] S. 131) bezeichnet wird. *Multiphrenie* ist ein wachsendes Netzwerk von real zwischenmenschlichen, aber auch sekundär elektronischen Beziehungen — viele Ichs einer Person. Der chamäleonartige Wechsel von einem Ich zu einem anderen vollzieht sich für die betreffende Person als Spiel. In diesen Netzwerken wird ein Spiel vollzogen, das Spiel des gemeinsamen Tauschs von rituellen Verhaltens- und Ansichtsweisen, die den Kern der Gruppe bilden. Ziel jenes Spiels ist in verschiedenen Teilöffentlichkeiten zu agieren und die eigene Regie für seinen Lebensentwurf zu übernehmen. An Bedeutsamkeit weiter wachsen wird daher das ‚Soziale Kapital‘. Ursprünglich von Pierre Bourdieu 1983 geprägt, versteht man darunter die Fähigkeiten über welche Mitglieder einer Gemeinschaft verfügen, um sich untereinander zu vernetzen, gegenseitig zu vertrauen und zusammenzuarbeiten. Es handelt sich folglich um ein Konglomerat von Einstellungen und Verhaltensweisen einer größeren Gruppe von Menschen, das gegenseitige Miteinander betreffend. Regeln, Normen und Ziele müssen hierbei ständig aufs Neue ausgehandelt werden. Damit wird das ‚Soziale Kapital‘ zu einer Spielregel, die sich eine Gemeinschaft selbst gibt. ‚Soziales Kapital‘ lässt aber nicht alle mitspielen. Fremde, die den gemeinschaftlichen Code, die gemeinschaftliche Vereinbarung nicht kennen, werden ausgeschlossen oder erst gar nicht aufgenommen.

Außerhalb der regulären Netzwerke stehen die Hacker. Sie sind mitunter die eigentliche Macht im Cyberspace und damit auf gleicher Stufe stehend wie der Herrscher vergangener Tage. Ziel ist einzig die Befriedigung ihres Egos durch das Spiel mit der Macht. Mächtig

sind sie deshalb, weil sie willens und in der Lage sind Würmer, Viren und Trojanische Pferde in das Netz einzuschleusen und damit Aufmerksamkeit zu erhaschen. Keiner ist vor ihren Machenschaften sicher und sie wissen das. Hierbei handelt es sich um ein mustergültiges Beispiel für ein Spiel aus der Kategorie *ego*. So wird das Internet zu einem perfekten Nährboden für einen Personenkreis, der bislang nicht die Möglichkeit hatte sich im realen Leben bemerkbar zu machen. Die Folgen sind auch im Netz eine zunehmende Separierung des Raums, die Entstehung von *gated communities* und passwortgeschützten Bereichen. Wie bei einer Theateraufführung muss in Zukunft für weite Teile des Internets Eintritt bezahlt werden. Die Öffentlichkeit, *le public*, als Publikum wird auserwählt.

Wenn infolge des Internets die Menschen verlernt haben auf realem Boden miteinander zu reden, werden neue Formen der Kommunikation in den Vordergrund treten. In wenigen Jahrzehnten¹⁶⁸ können die heutigen Träume aus der Science Fiction alltägliche Realität sein. Roboter werden zu Spielkameraden, die den Kontakt mit Menschen aus Fleisch und Blut überflüssig werden lassen. Dies bietet sich an, wenn man bedenkt, dass die Öffentlichkeit immer stärker reglementiert, überwacht, separiert und privatisiert wird. Das Individuum verlernt die Lust im gemeinsamen Spiel mit anderen sich zu behaupten. Die Tendenz hierzu ist bereits heute erkennbar: Der Umgang mit anderen gestaltet sich zunehmend rationalisiert. So werden zukünftig Ziele, Wünsche und Emotionen auf den Roboter projiziert, ohne sich der Gefahr auszusetzen etwas falsch zu machen oder jemandem zu beleidigen. Zudem können philosophische Gespräche Mensch–Maschine sicherlich irgendwann sehr reizvoll sein und normale Gespräche zwischenmenschlicher Art langweilig erscheinen lassen.

Schon heute werden Roboter von Kindern als gleichberechtigt akzeptiert, sie deuten „Computer als beseelte Maschinen“ ([Tur98] S. 123), wie eine Untersuchung von Sherry Turkle beweist. Die Undurchsichtigkeit der Maschine und ihre schnelle Reaktionsfähigkeit hindert Kinder daran, deren Verhalten unter Bezugnahme auf physikalische Mechanismen zu erklären. „Die interaktiven Computerobjekte veranlassten Kinder und Erwachsene, eine gedankliche Parallele zu einem anderen für seine Interaktivität und Undurchsichtigkeit berühmten Objekt zu ziehen: dem menschlichen Geist“ ([Tur98] S. 125). Über eine Neudefinition der Grenze zwischen Mensch und Maschine¹⁶⁹ muss nachgedacht werden. So wird sich in Zukunft die Einwohnerschaft der Städte um ein Drittel bis zur Hälfte erhöhen, wenn jeder Haushalt einen Roboter sein Eigen nennt.

Bislang noch nicht thematisiert ist die Gefahr, die von den neuen Medien ausgehen kann. In Zukunft wird es immer schwerer zu unterscheiden sein, von wem eine Meldung in Umlauf gebracht wurde und ob diese Meldung echt oder fingiert ist. Praktisch jedes Thema kann bis zur öffentlichen Entrüstung manipulativ missbraucht, die Straßen, Parkanlagen und Stadien einer jeden Stadt könnten permanent und recht schnell mit Demonstranten angefüllt werden (vgl. [Ger96] S. 299). Hierbei handelt es sich um ein Spiel mit der Gutgläubigkeit der Masse. Schon heute tendieren die Menschen dazu viele Inhalte aus Zeitung und Internet kritiklos zur Kenntnis zu nehmen und zu glauben. Diese Tendenz

¹⁶⁸Hans Moravec (vgl. [Mor96]) rechnet damit, dass ab dem Jahr 2030 Roboter die Rechenkapazität von 30.000.000 MIPS (Million instructions per second) besitzen werden, d.h. die Denkfähigkeit eines Menschen.

¹⁶⁹Der in den 50er Jahren entwickelte Turing-Test des britischen Mathematikers Alan Turing bezeichnet eine Maschine dann als intelligent, wenn der Mensch glaubt mit einem anderen Menschen zu kommunizieren.

wird sich verstärken, zumal der Mensch als Augenwesen darauf vertraut, was Bilder ihm mitteilen. Die Gefahr wird deshalb zunehmen, dass bestimmte Personen die technischen Möglichkeiten dahingehend missbrauchen, Informationen manipuliert unter das Volk zu bringen und so ein negatives Spiel mit der öffentlichen Meinung vollziehen.

7.1.2 Institutionen — Materielle und geistiger Schöpfung — Die Mesoebene des urbanen Spiels

Die Menschheit tritt in einen neuen anthropologischen Raum ein, den „Raum des kollektiven Wissens“ ([Lé97] S. 23). Die ihm vorangegangenen Räume, der „Raum der Erde“¹⁷⁰, der erste große Bedeutungsraum des Homo sapiens mit dem Kosmos als Dreh- und Angelpunkt, der „Raum des Territoriums“¹⁷¹, mit Begrenzung als wesentlichem Charakterzug, sowie dem „Raum der Waren“¹⁷², mit dem Fluss als dominierendes Organisationsprinzip, werden sich dem „Raum des kollektiven Wissens“ unterordnen. Für die Wirtschaft bedeutet dies eine neue Sichtweise: Nicht mehr der Einzelne an der Werkbank erzeugt den gesellschaftlichen Mehrwert, sondern „die Fähigkeit, intelligente Kollektive schnell zu bilden und wieder umzubilden, wird ... die entscheidende Waffe im globalen Wettbewerb darstellen“ ([Lé97] S. 21). Flexibilität ist das entscheidende Mittel um international konkurrenzfähig zu bleiben. Damit dies gelingt, muss sich auch die Sichtweise der Arbeit verändern. Das Wort Arbeit leitet sich etymologisch aus Mühsal und Strapaze her¹⁷³ und ist damit gerade das Gegenteil dessen, was man sich unter einem Spiel vorstellt. Dabei kann Flexibilität durchaus Spaß machen: Wer durch Kooperation und Kommunikation Arbeitsprozesse alltäglich neu erfinden darf, den wird die Arbeit nicht ermüden, denn sie wandelt sich von einem Mühsal zu einem Prozess, dessen Resultate nicht vorhersagbar sind. In diesem Sinne wird der sozio-psychologische Unternehmeransatz von Schumpeter neu belebt. Nach ihm handelt es sich bei Unternehmersmotiven in erster Linie nicht um wirtschaftlicher Art, sondern Freude am Gestalten, Siegerwille und Gründung eines ganz eigenen privaten Reichs der Verwirklichung. Der Unternehmer drängt rastlos nach vorne, strebt in die Siegerpose und sucht den Wettkampf mit anderen, um zu gewinnen. Wer hingegen nur nach Geld strebt, wird zum Kapitalisten. Der Unternehmer ist darauf aus, sich nicht auf seinen Erfolgen auszuruhen, sondern neue Herausforderungen zu suchen (vgl. [Sch64] S. 135ff). So muss der neue Unternehmer zu einem „Forschungsreisenden“ ([Thu04] S. 32) werden mit dem Mut, Fehlschläge verkraften zu können. Damit wird Arbeiten zu einem Spiel mit offenem Ausgang, zu einem Schöpfungsprozess, d.h. im Laufe des Tages entstehen Situationen und Möglichkeiten, auf die kreativ reagiert werden muss. Die Arbeit wird zum Raum der Erfindung. Wie im Spiel dominieren zukünftig Offenheit, Optionalität und Risikobereitschaft. Erfolgreiches Arbeiten ist allerdings nur möglich im Sinne eines Glücksspiels, also dem Mut auch etwas zu riskieren. „Die Moral auf der Geschichte liegt auf der Hand: Wer siegen will, kann nicht abseits stehen, sondern muss aktiv sein. Andere werden handeln, wenn man es nicht selbst tut, und dann wird man den Folgen ausgeliefert sein. Wer an dem Abenteuer teilnimmt, mag verlieren, doch wer nicht daran teilnimmt, verliert mit Sicherheit. Das Glück gehört dem Tüchtigen,

¹⁷⁰Mythen und Riten.

¹⁷¹Adresse, Hierarchie und Bürokratie.

¹⁷²Ströme von Gütern, Energien, Kapital, Arbeitskräften, Rohstoffen.

¹⁷³Das italienische Wort ‚lavoro‘, der englische Begriff ‚labour‘, gehen auf die lateinische Wurzel ‚labor‘ zurück, was primär Mühe bedeutet. Das französische Wort ‚travail‘ leitet sich gar von einem frühmittelalterlichen Folterinstrument ab.

selbst wenn mancher davon als Verlierer endet“ ([Thu04] S. 33).

Gewinner auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft werden deshalb diejenigen sein, denen es gelingt Wissen, Intelligenz, Vorstellungskraft und Willen schnell zu mobilisieren und zu koordinieren. Bill Gates kann als modernes Symbol dieser neuen Ära gelten. Er nimmt einen neuen Unternehmertyp vorweg, den ‚Chief Knowledge Officer‘, der in Zukunft die entscheidende Rolle spielen wird, indem er als Navigator, Stratege und Taktiker durch sein enormes Wissen dem eigenen Unternehmen einen Vorsprung verschafft. Ein Spiel um Wissensvorsprünge mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. „Der ‚Chief Knowledge Officer‘ verfolgt die alternativen Technologien und ... ist darüber informiert, was ‚heiß‘ ist und was nicht“ ([Thu04] S. 152). Das Spiel mit Patentverhinderungen und Patentaufkäufen gehört ebenso zu seinem Metier, wie die Übernahmeschlacht um eine Konkurrenzfirma vorzubereiten, oder ein negatives Image eines Mitbewerbers aufzubauen.

Für die unteren Hierarchieebenen sind ganz andere Fähigkeiten gefragt: vor allem das Teamwork. Ähnlich eines Spiels werden sich im Geschäftsleben Gruppen herauskristallisieren, die untereinander und innerhalb der Firma um die Aufträge konkurrieren. Wie in einem Spiel wird dies einmal der einen Gruppe, einmal der anderen Gruppe gelingen. Wichtigste Voraussetzung für den Erfolg der Gruppe ist dabei, dass alle Mitglieder aus Freude arbeiten und nicht aus Zwang. Das Team gibt sich seine Spielregeln selbst. Festgefahrener Rollenverhalten aus der herkömmlichen Arbeitswelt wird ersetzt durch eigenes unternehmerisches Engagement. So passt die Spieldefinition von Johann Huizinga als Definition für die Arbeit der Zukunft: „Spiel [Arbeit] ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung [es wird niemand gezwungen zu arbeiten], die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit [Arbeitszeit, Zeit für das Projekt] freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln [z.B. Pünktlichkeit, Arbeitsdisziplin, Verlässlichkeit, Verschwiegenheit] verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat [Erfüllung des Auftrags] und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung [z.B. Zeitdruck, Konkurrenzdenken] und Freude [z.B. nette Arbeitsatmosphäre] und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das gewöhnliche Leben [Öffentlichkeit, nicht Privatheit]“ ([Hui81] S. 37). Die Produktion von Subjektivität und Teamwork wird das Arbeitsleben zukünftig dominieren, die Arbeitswelt tritt ein in eine „Neue Ökonomie des Menschlichen“ ([Lé97] S. 49). Nicht Automatisierung und Rationalisierung können die Wettbewerbsfähigkeit sichern, sondern der Mensch als kreativ denkendes Element wird bestimmen, welche Gesellschaft weiterhin in der ersten Liga mitspielen darf, denn Spiel ist Freiraum von Konventionen. So wie die Kultur entstanden ist aus spielerischen Verhaltensweisen einer Gemeinschaft, wird die Arbeitswelt der Zukunft aufblühen durch die Erkenntnis die Mitarbeiter spielen zu lassen, ihren Gedanken Freiraum zu ermöglichen: die ständige Neuerschaffung des Kollektiven.

Städte werden zu Zentren einer neuen Generation von Unternehmern. Das kreative Ich ist gefragt, eine flexible Persönlichkeit, „eine Collage von Fragmenten die sich ständig wandelt, sich immer neuen Erfahrungen öffnet“ ([Sen98] S. 182). Ihr Credo sind oberflächliche Bindungen, Mut und Risikobereitschaft innerhalb kurzer Zeit — ein gespieltes Sein, welches den Charakter des Spiels als etwas Flüchtiges unterstreicht. Zu finden ist dieser Personenkreis in Technologieparks, welche schon heute in vielen Städten anzufinden sind und die kreativsten Köpfe der Generation @ versammeln. Leider hat sich gezeigt, dass die Kinder der New Economy Zeit oftmals mit ökonomischen Heilserwartungen und

technologischen Mythen die Anleger blenden. So ist es inzwischen üblich zu übertreiben, um Kapital für sein Start-Up Unternehmen zu erhalten. Der Gründer wird zu einem Spieler, welcher die Investoren mit Hochglanzprospekten täuscht. Gewinner dieses Spiel ist, wer sein Produkt am besten anpreisen kann.

Erleben kann man diesen neuen Menschenschlag vor allem auf Messen, wenn er mit rhetorikgeschulter Stimme seine Dienste anpreist. Viele fallen gerne darauf herein, denn jeder möchte bei diesem Spiel dabei sein, die Renditechancen sind, wenn es klappt, einfach zu verlockend. Allerdings konnten die meisten Versprechen bislang nicht gehalten werden. Die Dotcom-Telekommunikationsblase ist geplatzt und die Gentechnologie der Kinderstube noch nicht entwachsen und ohnehin selbst eine Art Spiel darstellend: Gemacht wird, was möglich ist, alles wird ausprobiert. So ist erkennbar, dass es im zunehmenden Maße nicht auf die Wahrheit ankommt, sondern lediglich darauf Aufmerksamkeit zu erregen und dem potentiellen Kunden in die Irre zu führen. „Aufmerksamkeit ist das mediale Geld, und sie ist als medial formierte auch damit verbunden, denn der Grad an Aufmerksamkeitsattraktion ist meist direkt in wirkliches Geld umsetzbar“ ([Rö98] S. 90). So verkommt die Stadt auch in Zukunft zu einem Ort der Werbung, zu einem Verwirrspiel mit den Menschen, zu einer Überlistung der Vernunftmäßigkeit.

Vor allem im Internet kann man bereits heute diese Ausuferung der Reklame beobachten. Es existieren mittlerweile kaum noch Webseiten, die nicht in irgendeiner Weise ein Werbebanner zielt. Durch die Häufigkeit und damit verbundene Schnelligkeit interaktiver Entscheidungen wird der Benutzer in die virtuelle Welt gezogen, wo er zugleich einer massiven Sinnestäuschung unterliegt. Überall bewegt sich etwas, überall blinkt es, überall unterliegt man der Versuchung ‚draufzuklicken‘. Das Medium spielt in hervorragender Weise mit dem Auge des Betrachters und lässt sich daher als Versuch verstehen, „die Herrschaft über die Aufmerksamkeit der Menschen zurückzugewinnen“ um durch das Spiel mit der Täuschung Geld zu verdienen. So ist der Kapitalismus „im Grunde eine Lotterie, die sehr viele Mitspieler braucht, um eine sehr kleine Zahl sehr großer Gewinner hervorzubringen“ ([Thu04] S. 68).

Verbunden mit der Welt, aber dennoch einsam, sitzen die Menschen vor ihren Bildschirmen und sind voller Erlebnishunger — es begehrt eines jeden nach Abwechslung. „Da stehen wir also unschuldig mit unserem Gehirn, einer Maschine, die auf alles Neue lauert, nach Reizen giert und nicht anders funktioniert als ein Staubsauger, nur ungenügend geschützt vom kognitiven Immunsystem, das je älter, desto effektiver die Meme¹⁷⁴ abwehrt, und sind umgeben von Schwärmen von Memen, die sich in unser Innerstes und Eigenes einnisten wollen“ ([Rö98] S. 150). Die Informationen spielen mit unserem Gehirn. Immer schneller verbreiten sich Moden, Gefühle oder Verhaltensweisen durch die weltweite Vernetzung, ohne von einer unsichtbaren Hand beeinflusst zu werden. Alles ist dem Zufall überlassen und so ist es umso erstaunlicher, wie schnell sich neue kulturelle Eigenschaften ausbreiten. Meme verbreiten sich im Zuge ihrer fortschreitenden Entwicklung immer mehr und immer schneller und werden durch die Beobachtung des Verhaltens anderer und durch Nachahmung dieses Verhaltens fortwährend neu erworben, ohne dass hierzu ein rationales, tiefgehendes Verständnis dieses Verhaltens erforderlich ist. Richard Brodie (vgl. [Bro96]) spricht hierbei von einem „virus of the mind“, welcher durch das dichter werdende Kommunikationsnetz übertragen wird. Meme sind kollektive Imagina-

¹⁷⁴Informationseinheiten, die sich durch eigene Reproduktion auszeichnen, ähnlich unserer Gene. Verbreitung von kulturellen Verhaltensweisen, zum Beispiel Modeerscheinungen. Eingeführt wurde der Begriff von Richard Dawkins 1978 in seinem Buch ‚The Selfish Gene‘.

tionen, die um Aufmerksamkeit von uns Menschen buhlen und damit ein manipulatives Spiel mit unserem Verstand betreiben. Die Idee des Mems dringt in die Köpfe ein und schaltet jede Rationalität und jedes Misstrauen aus. Ziel dieses Spiels ist Macht über die Menschen zu erlangen, durch Verbreitung eines Angstzustands, z.B. bei Kettenbriefen oder der Vorstellung vom Trend der Zeit abgehängt zu werden, scheinbar etwas im Leben zu verpassen. In der unübersichtlichen Wissensgesellschaft werden die Meme an Bedeutung zunehmen, schon allein um Löcher der zwischenmenschlichen Kommunikation zu füllen.

Die Globalisierung wird als Win-Win Spiel für alle deklariert. Sie ermöglicht ein weiteres Fortschreiten auf einer Skala, die nach oben offen ist. Wer nicht konsumiert, hat sein Leben nicht gelebt. Konsum und Erlebnis werden so zu einem Muss, dem sich keiner entziehen kann ohne ins gesellschaftliche Abseits zu geraten. Jugendwahn, Wellnesswahn, Schlankheitswahn, Schönheitswahn, Reisewahn und die damit verbundenen Dienstleistungsangebote überrollen die Menschen. Das Leben wird zu einem rauschhaften Spiel der Kategorie *ebrietas*, zu einem „Steigerungsspiel“, wie Gerhard Schulze die aktuelle Situation in seinem kürzlich neu erschienenen Buch¹⁷⁵ bezeichnet. Die Bedürfnissorientierung wandelt sich von einer Vorwärtsbewegung für etwas, zu einer Vorwärtsbewegung an sich (vgl. [Sch03f] S. 45). Ein Denken in Skalen aufgrund eines gemeinsam definierten Mangels (vgl. [Sch03f] S. 81/84). Warum? Steigerung gibt dem Menschen Halt. Er hat das Gefühl, dass es weiter vorwärts geht, er ist beschäftigt und kann im Konsum Leerzeit überbrücken. Wenn aber schon alles erfunden ist¹⁷⁶, bleibt nur noch die endlose Variation, ein unendliches Durchspielen gegebener Möglichkeiten, aber keine echte Innovation. Dennoch versuchen Forscher, Entwickler, Politiker und andere Profiteure des Steigerungsspiels, den Konsumenten wachstumsorientiert weiter anzutreiben. „Hier kommt die Werbung ins Spiel: Sie soll die Konsumenten davon abhalten, das Spielfeld zu verlassen, weil sie sich halbwegs am Ziel ihrer Wünsche fühlen“ ([Sch03f] S. 48). Gefragt ist eine Steigerung der Steigerung, ein ganz massives Spiel um Täuschung und Manipulation der Normalbevölkerung. Nicht das Wohl des Einzelnen steht im Vordergrund, denn dann würde man die marginalisierte Gesellschaft von arm und reich beseitigen, sondern das Wohlergehen der Aktionäre und des Staatshaushaltes. „Nicht der Konsument sucht das Konsumgut, sondern das Konsumgut den Konsumenten“ ([Sch03f] S.60). Der Logik des Steigerungsspiels liegt die Logik der Ungleichheit zugrunde. Was folgt ist zunehmende Orientierungslosigkeit und bewusste Konsumverweigerung. Die Wirtschaftsentwicklung zeigt nicht nach oben sondern verharrt auf der Stelle. Als Folge müssen die Unternehmen weiter rationalisieren und damit Leute entlassen. Die Kluft zwischen denjenigen, die sich noch im Steigerungsspiel befinden und denjenigen, die bereits aus dem Spiel ausgeschieden sind, wird immer größer. Irgendwann in der Zukunft werden die Menschen erkennen, dass es so nicht weitergehen kann. Eine Abkehr von der Illusion unendlicher Steigerungsmöglichkeiten und eine Hinwendung zu verstärkter Nachhaltigkeit, ein Begriff den es zwar heute schon gibt, der aber mehr Schein als Sein verkörpert, wird unvermeidlich sein. Gerhard Schulze bezeichnet diesen Vorgang als die Abkehr von der

¹⁷⁵ vgl. [Sch03f].

¹⁷⁶ Schulze führt das Beispiel eines Rasierapparates an, der am Ende seiner Entwicklung, am Ende des Steigerungsspiel angekommen ist. Man kann diesen im Grunde nicht mehr verbessern; mehr als glatte Haut ist nicht erreichbar.

„Fortschrittwelt“¹⁷⁷ und Hinwendung zur „Kreislaufwelt“¹⁷⁸ (vgl. [Sch03f]).

Zukünftig an Bedeutung weiterhin zunehmen wird sicherlich das ‚Corporate Citizenship‘, ein unternehmerisches Bürgerengagement, als moderne Umschreibung für die Öffentlichkeitsarbeit. Immer mehr Unternehmen legen Wert auf eine gute Publicity. Meist wird der uneigennützig Charakter dieser Aktivitäten betont, der zwar wirtschaftliche Vorteile bringen könne, ab nicht explizit auf diese abziele. Dies ist natürlich nur die halbe Wahrheit. Solange das Leben als ‚Steigerungsspiel‘ betrachtet wird, so lange sind die Unternehmen auch daran interessiert jeden investierten Euro mehrfach zurück zu erhalten. „Die Erweiterung der Produktpalette eines Unternehmens um ‚wertvolle‘ Produkte oder das Einhalten bestimmter Produktionsstandards ist ehrenvoll und auch durchaus in einem PR-Bericht erwähnenswert. Mit bürgerschaftlichem Engagement hat dies per se aber noch nichts zu tun — ebenso wenig wie man das Einhalten der Hausordnung durch die Bewohner einer Mietanlage oder fleißige Mitarbeit am Arbeitsplatz als ‚bürgerschaftliches Engagement‘ ... zu bezeichnen pflegt“ ([Hab03] S. 52). Das Unternehmen spielt daher ein Spiel der *expectatio* und *simulatio*.

7.1.3 Stadt und Umland — Die Makroebene des urbanen Spiels

Für die „Parasiten des Geistes“¹⁷⁹ wird die Welt zu einem „einzigem riesigen Infektionsherd. Räumliche Isolation, die bislang die Ausbreitung beschränkte oder vor Ansteckung schützte, spielt immer weniger eine Rolle“ ([Rö98] S. 184). Durch den Ausbau der Kommunikationsnetze und die Ausweitung des Tourismus diffundieren neue Parasiten des Geistes nun auch in ländliche Regionen. Eine Abschottung, ein demonstratives Wegbleiben vom Spiel des Lebens, von neuen Ansichten ist nicht mehr möglich. Der Spielverderber von morgen hat es immer schwerer Verbündete zu finden. So geht einmal mehr die Stadt als Sieger im Wettkampf mit dem Land hervor. Sie infiltriert schon allein durch die Lokalisierung der Serverarchitektur in ihrem Raum die dörfliche Lebensweise. Die ‚Gefahrenzone Stadt‘ breitet sich auf mentaler Ebene auf das Land aus.

Alle heutigen Dichotomien wie städtisch – ländlich, Stadt – Staat, künstlich – natürlich, Tag – Nacht, arbeiten – spielen, lokal – global werden verschwinden, eine fließende Umwelt der Lichtgeschwindigkeiten und veränderbaren Strukturen ist das Resultat. Wenn jeder mit jedem verbunden und alle Gegensätze aufgehoben sind, dann wird alles zur Stadt, alles wird städtisch. „Das Ende der Repräsentation ist nahe“ ([Asc96] S. 179).

7.1.4 Stadtbewusstsein — Die Metaebene des urbanen Spiels

Zur Zeit sehr umstritten ist es, inwiefern der Raum für die Gesellschaft der Zukunft von Belang sein wird. Durch die weltweite Vernetzung der Menschen, infolge des Internets, werden Kontakte möglich, die abseits des Realraums stattfinden, die nicht nicht mehr durch geographische Nähe, sondern nur noch durch gemeinsame Interessen gekennzeich-

¹⁷⁷Erneuerung durch Innovation. Erweiterung des Möglichkeitsraumes.

¹⁷⁸Koexistenz mit der Natur. Nicht Zunahme sondern Erneuerung durch Modifikation und Abstufung. In verstärktem Maße schon heute in der Mode, Musik und Malerei zu beobachten. Ein Hin zu mehr Qualität anstatt Quantität.

¹⁷⁹Meme.

net sind. Wo verstärkt Denken in Software und Hardware dominant wird, hat der Körper, zudem mit potentiellen Krankheitserregern versehen, keinen Platz mehr. Der Architektur droht der Exodus. Das Verhältnis von Privatheit und Öffentlichkeit kehrt sich um. Das Spiel mit anderen Menschen findet in den eigenen vier Wänden statt. „Ging man früher aus dem Haus, um in die Öffentlichkeit einzutauchen, und hat man sich aus ihr zurückgezogen, indem man Türen und Fenster hinter sich schloss, so haben die Medien Schritt für Schritt die Wände durchlöchert: im Inneren ist man mittlerweile direkter an das Außen und die Öffentlichkeit angeschlossen, als in den beschränkten lokalen Räumen einer Stadt, in denen man vor allem die Einsamkeit übt wie im Schweigen während der Fahrt in öffentlichen Verkehrsmitteln ...“ ([Rö98] S. 34). Wenn es dann in naher Zukunft möglich sein sollte neben den visuellen und auditiven, auch taktile, olfaktorische und gustatorische Reize zu übertragen, dann stellt sich wirklich die Frage, warum man noch das private Heim verlassen soll. Die perfekte Illusion entsteht. Die Stadt kann wie in einem Holodeck¹⁸⁰ erkundet werden. „In wenigen Jahrzehnten werden Menschen vielleicht mehr Zeit in Virtuellen Realitäten verbringen, genauso wie heute die meisten von uns sich längere Zeit in künstlichen Innenräumen als in körperlich ungemütlichen Außenräumen aufhalten“ ([Mor96] S. 113). Damit wird der Cyberspace zu einem wirklichen Ort gemeinschaftlichen Spiels, denn Spiele führen auch zu Handlungen, die im Kontrast zu Lebensnotwendigkeiten stehen. Es ist nicht notwendig, sich vom Realraum zu verabschieden, dennoch tun es immer mehr, da das Eintauchen in die virtuellen Welten innerhalb kürzester Zeit, ohne Anstrengung und Risiko mehr Spaß bringt. Warum sollte dies so eintreten? „Die Geschichte der Stadt fokussiert die Austreibung des Städtischen aus ihr“ ([Mü96b] S. 134). Wichtige Funktionen wie Zentralität und Öffentlichkeit gehen zunehmend verloren. Die Idee der Stadt als anthropologisches Spiel ist bereits heute massiv gefährdet.

Die alten Städte sind tot — sie sind zu langweilig geworden und genügen den Erwartungen des heutigen Freizeitmenschen nicht mehr. Der Netzflaneur erbaut interaktiv die öffentlichen Orte, die er entdecken will und die ihn anregen. Stets auf der Suche nach dem Unbekannten kennt der Netzflaneur alle dunklen, schmutzigen und geheimnisumwitterten Ecken im Cyberspace — und dies ganz ohne sich einer realen Gefahr auszusetzen. So ist es unbestreitbar, dass die Errichtung des Cyberspace die Umgebung für Kommunikation, also die klassische Öffentlichkeit, nachhaltig beeinflussen wird. Bürgerliche Öffentlichkeit wird zum Fetisch der Soziologen. Eine Definition des Cyberspace liefert Pierre Lévy: „Der Cyberspace: nomadische Städte, Software-Design, flüssige Brücken im Raum des Wissens. Er bringt neue Formen der Wahrnehmung, des Fühlens, des Erinnerens, des Arbeitens, Spielens und Zusammenseins mit sich. Es ist eine Architektur des Inneren, ein unvollendetes System der kollektiven Ausrüstung der Intelligenz, eine wirbelnde Stadt mit Dächern aus Zeichen. Die Einrichtung des Cyberspace, der Umgebungen für Kommunikation und Denken menschlicher Gruppierungen, wird im nächsten Jahrhundert eine der größten ästhetischen und politischen Herausforderungen sein“ ([Lé97] S. 126). Die zwischenmenschlichen Beziehungen im Cyberspace bringen ein Gewebe miteinander verwobener Räume hervor, an denen sich jeder nach Lust und Laune gestalterisch beteiligen kann — ein offener Marktplatz der Meinungen und Informationen. Damit wird der Cyberspace zu einem Ort, der mit urbanen Lebensweisen vergleichbar scheint. Florian Rötzer bezeichnet diesen deshalb als „Telepolis“ ([Rö96] S. 12).

¹⁸⁰Ein holographischer Umwelt-Simulator, der als wichtige psychologische Einrichtung die Einsamkeit der Weltraumfahrt, in den Filmen der Star-Trek Serie, z.B. Enterprise, vertreiben möchte.

Der Mensch bewohnt nicht mehr nur einen geometrisch-physikalischen Raum, sondern ist gleichzeitig in einer Vielzahl anderer Bedeutungsräume, sei es emotionaler, ästhetischer oder sozialer Art, zu Hause. Jeder Raum hat dabei sein eigenes Wertesystem. „Ein Gegenstand, der in einem Raum sehr schwer wiegt, mag in einem anderen völlig unbedeutend sein“ ([Lé97] S. 149). Die Stadt wird zu einer symbolischen Residenz.

Innerhalb dieser Räume bewegt man sich wie ein Forschungsreisender und jeder kann zum eigenen Architekten, zum Baumeister seines ganz persönlichen virtuellen Raums werden. Dabei folgt die Eroberung des Cyberspace dem Bild der Siedler, Cowboys und Wild-West-Helden, die sich einen Kontinent unterwerfen, welcher in ihren Augen niemandem gehört (vgl. [Rö96] S. 20). Dieser Vorgang wird in Zukunft weiter zunehmen, denn das Netz der Netze ist auf keinerlei Weise begrenzt — ein offenes Universum.

In den Anfangstagen, bevor das Internet seinen Siegeszug durch die Gesellschaft antrat, erfreute viele ein Spiel namens ‚Simcity‘. In diesem Spiel war es möglich eine Stadt selbst zu kreieren und ihre Prozesse zu beobachten. Der Mensch wurde zum Schöpfer. Die Idee war so erfolgreich, dass weitere Spiele wie ‚Simtower‘, ‚Simearth‘ oder ‚Die Sims¹⁸¹‘ folgten. Immer blieb das Konzept das Gleiche: Der Spieler erschafft eine virtuelle Welt und ergötzt sich an dieser. Heute und verstärkt in der nahen Zukunft wird dieses Spielkonzept Realität. Das Internet erlaubt die Gestaltung eigener, realer Welten mit realen Personen — eine Möglichkeit, die der Realraum, schon allein aufgrund seiner baulichen Masse, nicht erfüllen könnte. Das ganze Leben wird zum Spiel der eigenen Schöpfung, die virtuelle Stadt wird zum Simulator an dem nichts mehr echt ist, aber dafür alles täuscht und blendet — eine Nonstop-Stadt rund um die Uhr. Dabei zeigen Simulationsspiele, dass richtiger Spaß erst dann aufkommt, wenn die Simulation aus den Fugen gerät. Reizvoll ist eine Begegnung mit dem Fremden, die Konfrontation mit Dingen, die man bislang noch nicht gesehen hat. So gibt es in der größten und ältesten Sim-Gemeinde, Alphaville¹⁸², Cybersex, Mafiafamilien und eine Drogenzene. Daraus wird eines ersichtlich: Stadtbewohner wollen keine sterile Stadt, sondern eine interessante und spannenden Stadt die es zu entdecken gilt. Das Unbestimmte, Unbekannte, mit der Möglichkeit überraschender Begegnungen, zieht die Menschen in ihren Bann.

In Zukunft geht es also darum, „sich in einem Geflecht aus Bündnissen, Fehden, Intrigen und ständig wechselnden Allianzen zurechtzufinden und darin die eigenen Interessen zu verfolgen. Dazu muss man sich in den anderen hineinversetzen und dessen Absichten lesen können, um dann nicht nur angemessen darauf zu reagieren, sondern auch künftige Handlungen zu planen“ ([Rö98] S. 66). Die stabile Bevölkerung der alten Stadt wird abgelöst durch eine wechselnde Bevölkerung mit veränderbarer Identität. Der Mensch läuft Gefahr sich im Netz der Netze zu überheben. Aus diesem Grund wird der Ruf nach Künstlicher Intelligenz zur Unterstützung der eigenen mentalen Fähigkeiten immer lauter werden. Ein Risiko besteht allerdings hierbei: Das Risiko, dass das Spiel uninteressant werden könnte, wenn die Mitspieler genauso klug sind und „alle Finten, Lügen, Verschleierungen und Tricks beherrschen wie man selbst“ ([Rö98] S. 66).

¹⁸¹Der faszinierendste Aspekt dieses Spiels ist, dass Sozialkontakte für die Spielfigur von entscheidender Bedeutung sind um gesellschaftlich voran zu kommen, um auf der Karriereleiter eine neue Stufe zu erklimmen. Einsame Sims weinen unaufhörlich und können kaum animiert werden einen Job zu suchen. So kommt es zu der paradoxen Situation, dass virtuelle Freundschaften im Spiel besser gepflegt werden, als die eigenen. Die Sims-Welt ist ein risikoloses Verhaltenslabor für Spieler, die sich nicht mehr trauen am realen Spiel außerhalb der eigenen vier Wände teilzunehmen.

¹⁸²<http://avg.simgov.com/home.html>

Der Mensch wird auch in kommenden Zeiten, schon allein aus ernährungstechnischen Gründen, auf den Realraum angewiesen sein. Die Bautätigkeit schreitet also auch in Zukunft weiter voran, allerdings mit etwas anderer Vorgabe. Die Stadt wird idealisiert und damit selbst zu einem Objekt der Simulation. Themenparks, ‚historische‘ Stadtviertel und Malls verkörpern schon heute die Richtung, die in Zukunft weiter eingeschlagen wird: Ein künstlicher Ort, umgeben von gut bewachten Zäunen, an dem man inszenierten Spaß haben kann — eine Simulationsmaschinerie, die untereinander um ‚Authentizität‘ wetteifert. Alles wird getan, um mit dem Schein zu manipulieren, nichts wird mehr dem Zufall überlassen¹⁸³. Eine Realität entsteht, die realer wirken soll als die Wirklichkeit, eine Hyperrealität. Die Stadt wird zum Fake, zur massiven Täuschung.

Vitale Stadtviertel sind künstliche Stadtviertel, so die Logik der Konzerne, die die Stadtplanung, in Zeiten öffentlich knapper Kassen, an sich reißen werden. Beispiele hierfür existieren bereits heute. „City Walk, entworfen vom Meisterillusionisten Jon Jerde, ist eine idealisierte Wirklichkeit . . . in leicht verdaulichen, mundgerechten Häppchen für den Konsum von Touristen und Anwohnern, die auf die Spannung von umherfliegenden Kugeln im Dritte-Welt Land verzichten können, zu dem Los Angeles geworden ist“ ([Rö96] S. 59). Spiel im klassischen Sinne ist Illusion der Wirklichkeit. Die Stadt der Zukunft wird damit zu einem Ort der Einbildung, Sinnestäuschung und Traumwelt — eine urbane Fata Morgana und damit „das moralische Äquivalent der Neutronenbombe“ ([Rö96] S. 60). Die Spaß- und Erlebnisgesellschaft wird ausgebaut, Architektur mittels elektrischer, akustischer und optischer Reize zur Designersprache erhoben, um ein Spiel der Sinne, ein Spiel mit dem Betrachter zu initiieren. Nicht mehr der Nutzen, nicht mehr der Mensch steht im Vordergrund, sondern das ästhetische Gesamtkunstwerk. Die wie ein Baum geformte künstliche Insel ‚The Palm Jebel Ali‘ vor Dubai City wird nicht das letzte Steigerungsspiel der Architekten sein. Sie zeigt aber, dass das Spiel mit der Täuschung und dem Rausch der Sinne aus der Kategorie *ebrietas*, immer stärkere Beachtung findet. ‚The Palm Jebel Ali‘ bietet ihren Bewohner die Möglichkeit dort machen zu dürfen, was Arabern normalerweise aufgrund ihrer Religion verboten ist: Trinken, Spielen und sonstigen Lastern nachgehen. Auch dies ist ein Spiel mit der Moral und den Gesetzen, an dem nicht jeder teilnehmen kann.

So findet zwischen den Metropolen der Erde ein Wettkampf statt, getragen von der Bevölkerung, die durch dieses Spiel ihr Ego befriedigt, in aller Munde zu sein. Das Rennen um den größten Wolkenkratzer geht mit ‚Taipeh 101‘¹⁸⁴ in eine neue Runde, ist aber schon mit dem ‚Freedom Tower‘¹⁸⁵ zu Ende, um letztlich durch ‚Burj Dubai‘¹⁸⁶ erneut überboten zu werden. Die Petronas-Türme in Malaysia sind längst mit ihren 452m Höhe Geschichte. Wer den höchsten Turm besitzt, hat das höchste Ansehen. Das Hochhaus steht damit stellvertretend für das phallische Syndrom ihrer Erbauer.

Wirkliches Leben, durch das Spiel mit anderen Individuen, wird aufgehoben. Das Spiel verliert seine Funktion der *relaxatio*, weil alle anderen Kategorien des urbanen Spiels nicht mehr realisiert werden können. Wo nichts passiert, müssen auch keine überschüssigen Kräfte abgebaut werden.

¹⁸³Dieser Prozess ist nicht nur in der Architektur zu beobachten, auch politische Ereignisse werden zunehmend für den öffentlichen Konsum inszeniert. So lassen Staatssekretäre Informationen an die Presse durchsickern, um strategische Vorteile zu verschaffen. Nichts ist mehr ein Abbild der Lage der Dinge, alles ist nur noch eine „massive linguistische Produktion“ ([Ger96] S. 201).

¹⁸⁴508m.

¹⁸⁵540m.

¹⁸⁶560m.

Spielfeld	<ul style="list-style-type: none"> • Cyberspace
Spielfiguren	<ul style="list-style-type: none"> • Homo oeconomicus humanus • Virtueller Mensch • Roboter
Spielverlauf	<ul style="list-style-type: none"> • Simulation • Steigerung
Spielziel	<ul style="list-style-type: none"> • Konsum • Spaß

Tabelle 6: Spielregel der zukünftigen Stadt

7.2 Spielregel der zukünftigen Stadt — eine andere Art der Zusammenfassung

Wie bereits eingangs erwähnt ist es schwer eine Spielregel für etwas zu erstellen, das im Grunde noch nicht eingetreten ist. Mehr Demokratie, mehr Menschlichkeit, mehr Spaß — auf diesen Nenner lässt sich die Tendenz der zukünftigen Stadt bringen. Das Kollektiv kehrt zurück, sei es im Arbeitsleben in Form von Teamwork oder als virtuelle Agora im Internet. Dabei wird das soziale Kapital immer wichtiger, der *Homo oeconomicus humanus* bringt Emotionen in den Lebensalltag. Immer weniger bleibt Platz für die Dominanz des Egos, welches über die Mitmenschen herrscht. Vor allem im Cyberspace, in Chaträumen und *MUDs* findet das gemeinsame Spiel der Zusammenarbeit, die *collaboratio*, seine Wiedergeburt. Jedem ist es vergönnt, sich an der neuen Gemeinschaft zu beteiligen, keiner wird ausgeschlossen.

Der Zunahme virtueller Öffentlichkeit steht eine Abnahme realer Öffentlichkeit gegenüber. Überwachungskameras führen zu einem Verlust des innerurbanen Spiels, der Flaneur fühlt sich allgegenwärtig verfolgt und macht sich verdächtig. Die Stadt verkommt zu einer sauberen, aufgeräumten und mittlerweile perfekt inszenierten Simulation. Nichts ist mehr echt, nichts bleibt mehr verborgen. Ein austauschbarer Ort ohne Gesicht und ohne Spannung — kein Abenteuerspielplatz mehr.

Immer schwerer fällt es dem Menschen sich mit anderen Menschen zu unterhalten, auf andere Menschen einzugehen. Simulationen werden hinzugezogen, um Entscheidungen im realen Alltag zuvor mehrmals durchzuprobieren. Spontaneität gehört längst der Vergangenheit an, einer Zeit voller Gefahren und Risiken. Der Mensch zieht sich zurück, er verbarrikadiert sich und sucht seine Kontakte in der unverbindlichen und damit ungefährlichen virtuellen Welt. Unterhaltungen finden damit zunehmend über ein Zwischenmedium statt oder werden mit dem Haushaltsroboter geführt, der sicherlich in naher Zukunft zur Verfügung stehen dürfte. Der Mensch ist mit der Welt verbunden, aber dennoch von ihr physisch getrennt. Zwischenmenschliche Spiele im Realraum sind ein Relikt vergangener Zeiten.

Was in der realen Welt bleibt, ist der Konsum. Meme dringen als ‚Virus of the mind‘ in den Lebensalltag hinein und starten jenes Steigerungsspiel, das unseren Verstand manipuliert. Die Mehrzahl nimmt dieses Angebot dankbar an, verheißt es doch eine Ablenkung durch das Spiel mit der Angabe, vom ansonsten so tristen, weil überwachten und durchorganisierten Dasein.

8 Postludium

„Die soziale Welt ist eine Bühne, eine komplizierte Bühne, mit Publikum, Darstellern und Außenseitern, mit Zuschauerraum und Kulissen, und mit manchen Eigentümlichkeiten, die das Schauspiel dann doch nicht kennt“ ([Gof69] S. VII). So beschreibt Ralf Dahrendorf in seinem Vorwort zu dem Buch ‚Wir alle spielen Theater‘ von Erving Goffman das gesellschaftliche Miteinander. Für beide gestaltet sich der tägliche Umgang als Spiel, als Rollenspiel. Die städtische Bühne ist aber noch mehr, wie auf den vorangegangenen Seiten verdeutlicht. Es ist in der Tat richtig, dass jedermann überall und immer mehr oder weniger bewusst eine Rolle spielt, schließlich stammt das Wort Person in seiner wörtlichen Bedeutung von lateinisch *personae* ab, was die Bezeichnung für eine Maske darstellt, allerdings darf das Spiel im urbanen Raum nicht auf diesen einzelnen Aspekt fixiert werden. Allgemeines Ziel des anthropologischen Spiels ist das Sammeln von Informationen, mittels einer Vielzahl spielerischer Möglichkeiten, in der vorliegenden Arbeit Spielkategorien genannt, um das eigene Verhalten gegenüber den Mitmenschen richtig zu planen. Sämtliche sieben Spielkategorien sind dabei grundsätzlich gleichberechtigt, allerdings liegt der Schwerpunkt zumeist auf dem Viereck des urbanen Spiels, mit *ego*, *simulatio*, *expectatio* sowie *motivatio* (vgl. Abbildung 1), die zu viert eine Selbstinszenierung des Individuums bewirken, so dass letztlich die Hauptfunktion des urbanen Spiels zusammengefasst in der Kategorie *ego* zu finden ist.

Das Spiel der Stadt ist auf den ersten Blick nicht fixierbar und ständigen Änderungen unterworfen. Eine allgemeine Spielregel erscheint undenkbar, die Idee der Stadt mit der Wirklichkeit der Stadt als nicht deckungsgleich. So schreibt Norbert Elias: „Aber wenn sich hier, wie überall, inmitten des gesellschaftlichen Gewebes der individuellen Entscheidung Spielräume eröffneten und eröffnen, es gibt keine allgemeine Formel, die für alle Phasen der Geschichte, für alle Arten von Gesellschaft gleichermaßen anzeigt, wie groß der individuelle Entscheidungsspielraum ist. Gerade dies ist für die Stellung des Einzelnen inmitten seiner Gesellschaft bezeichnend, dass auch die Art und Größe des Entscheidungsspielraums, der sich dem einzelnen Individuum eröffnet, von dem Aufbau und der geschichtlichen Konstellation des Menschenverbandes abhängt, in dem er lebt und handelt. In keiner Gesellschaft fehlt es ganz an solchen individuellen Spielräumen“ ([Eli91] S. 79). In der Stadt kann jeder mehr oder weniger spielen, sie wird damit zu einem metamorphischen Zustand.

Spiele sind damit zu allen Zeiten artverwandt, lediglich die Akteure und die Intensität des Spiels wandeln sich. Zu beobachten ist dieses Phänomen bei Kinderspielen: Fangen, Raufen und Verstecken dienten in der Antike genauso als Mittel der kindlicher Identitätsstabilisierung wie in der Neuzeit. Mit zunehmender Reife hören diese Kinderspiele nicht auf, sie unterliegen lediglich einer Veränderung der Intensität. So spielt auch ein Jugendlicher noch Verstecken, wenn er sich zum Beispiel mit seinen Kumpels im Pausenhof Zigaretten rauchend vor den Lehrern verbirgt.

Mittels einer ‚Spielpyramide‘, welche anknüpfend an die klassischen Bevölkerungspyramiden die Hierarchie und Intensität des spielerischen Miteinanders aller in der Stadt Beteiligten vereint, können die Epochen des urbanen Spiels nochmals miteinander verglichen werden (vgl. Abbildung 2). Einer breiten Basis von Unter-, und Mittelschicht steht eine kleine Gruppe von Entscheidungsträgern gegenüber. Dies ist unbestreitbar die Situation innerhalb der städtischen Gesellschaft zu jeder beliebigen Zeit. Beide Gesell-

schaftsgruppen, dargestellt durch unterschiedlich große Kreise, sind lediglich durch das Spiel miteinander verbunden, symbolisiert durch die nach oben bzw. unten zeigenden Interaktionspfeile, die zugleich als Außenkanten der Spielpyramide dienen.

In der Antike nimmt das Spiel im wesentlichen die Form einer Selbstinszenierung des Herrschers gegenüber seinen Untertanen ein. Stadtgründungen und Stadterweiterungen sind Spiele seines Egos in der Hoffnung auf Unsterblichkeit und Nachruhm. Es gelingt nur wenigen ihr Leben spielerisch zu gestalten. Neben dem Herrscher ist es der Großgrundbesitzer und der Händler, welcher wirtschaftliche Kontrolle über die Gesellschaft ausübt und mittels seines zur Schau gestellten Reichtums ein Spiel um Neid und Angabe initiiert. Ökonomisch erfolgreich ist er mit Seinesgleichen in einem Spiel des Wettbewerbs verbunden. Auch dem Priester, als Vermittler zwischen Gut und Böse, gelingt ein Spiel mit dem Volk. Er beherrscht die Schrift und kann dadurch entscheiden, was er mitteilt oder verheimlicht — ein Spiel um Ausschluss und Teilhabe. Damit wird die Stadt zu einem Bühnenbild mit nur wenigen Darstellern. Viele spielen ihre Rolle nur, weil es von ihnen erwartet wird. Ein Tyrann, der nicht in einer bestimmten Art und Weise auftritt, verliert den Respekt im Volk. Das Spiel dient damit einer Idealisierung und ausdrücklichen Bestätigung der Obrigkeit, denn sozialer Aufstieg verlangt eine angemessene Selbstdarstellung. „Als menschliche Wesen sind wir allem Anschein nach Kreaturen mit variablen Impulsen, mit Stimmungen und Energien, die sich von einem Augenblick zum nächsten verändern. Als Persönlichkeiten vor einem Publikum dürfen wir uns jedoch nicht unseren Hoch- und Tiefpunkten hingeben“ ([Gof69] S. 52). So dient die Aufrechterhaltung der sozialen Distanz als eine Methode, um beim Publikum Ehrfurcht und ein Befinden der Mystifikation zu erzeugen. Jene Undurchschaubarkeit, mit der auch der Soldat sowie der Bandit spielen, indem beide ein Gefühl der Angst und des Unbehagens bei den Menschen erzeugen, vor allem, weil sie in ihrem Verhalten nicht einzuschätzen sind. Goffman schreibt: „Eine richtig inszenierte und gespielte Szene veranlasst das Publikum der dargestellten Rolle ein Selbst zuzuschreiben, aber dieses zugeschriebene Selbst ist ein Produkt einer erfolgreichen Szene, und nicht ihre Ursache“ ([Gof69] S. 231).

Daneben gibt es nur wenige Individuen die, vor allem weil sie zumeist außerhalb der Gesellschaft stehen, in der Lage sind selbst ihr Leben zu gestalten und mit ihrer Macht und dem damit verbundenen Einfluss zu spielen. Das gemeine Volk ist in seinem Verhalten sehr eingeschränkt, lediglich ein Wir-Gefühl, ein Überlegenheitsgefühl lässt ein Spiel mit dem Umlandbewohner stattfinden, der als minderwertiges Wesen eingestuft und gegenüber der Gemeinschaft abgegrenzt wird — ein Spiel mittels Worten, Gesten, Kleidung und Manieren. Das Volk ist stolz Mitglied dieses Chaos zu sein, das sich Stadt nennt und jeden Einzelnen durch seine Undurchschaubarkeit in einen Zustand des Rauschs und der Verwirrung versetzt. Da stört es auch nicht, wenn mittels der Rhetorik eine Massenbeeinflussung aufgebaut wird, solange man durch den Gabentausch, die Umverteilung von oben nach unten infolge von Stiftungen, am Reichtum partizipiert. Schließlich existieren die Spiele im Zirkus, die jedem Einzelnen die Möglichkeit eröffnen gegebenenfalls dem Herrscher Tribut zu zollen. So bildet die Stadt der Antike durch das fortwährende Geben und Nehmen einen labilen Gleichgewichtszustand, der sich wie ein Spiel zwischen Mächtigen und Untergebenen gebärt.

Die Spielpyramide der Antike zeigt somit folgendes Bild: Die Herrschenden bilden eine kleine Gruppe, die in der Lage ist untereinander, symbolisiert durch den kräftigen Kreis, sowie gegenüber dem Volk, symbolisiert durch einen kräftigen Pfeil, zu spielen. Dieses

Spiel vollzieht sich in erster Linie in einer Machtausübung. Nochmals Norbert Elias: „Und was wir Macht nennen, ist im Grunde nichts anderes als ein etwas starrer und undifferenzierter Ausdruck für die besondere Reichweite des individuellen Entscheidungsspielraums, die sich mit bestimmten gesellschaftlichen Positionen verbindet, als ein Ausdruck für eine besonders große gesellschaftliche Chance, die Selbststeuerung anderer Menschen zu beeinflussen und das Schicksal anderer Menschen mitzuentcheiden“ ([Eli91] S. 80). Diese Möglichkeit haben die Untertanen nicht. Sie bedienen sich kaum des gemeinsamen Spiels, ihr Kreis ist aufgrund ihrer Masse im Umfange größer, allerdings nur sehr dünn gezeichnet. Die Möglichkeiten einer Einflussnahme auf die Mächtigen sind begrenzt und ebenfalls nur durch einen dünnen Pfeil angedeutet.

Im Mittelalter verläuft das Spiel weitestgehend in eine Richtung. Wie bereits in der Antike inszeniert die Herrschaft ein Spiel gegenüber den Untertanen, allerdings ohne die Möglichkeit der Untertanen zumindest partiell mit der Herrlichkeit zu spielen. Die meisten Menschen betrachten sich als ein Spielball einer höheren Macht und werden damit zum Opfer einiger weniger, wie Kirche, Adel und Räte, welche mittels des Willkürrechts und ihrer interpretativen Macht, durch Drohung mit dem Fegefeuer, die Untertanen einzuschüchtern verstehen. So wird die Inquisition zu einem grausamen Spiel, das sich alsbald verselbständigt. Eine neue Figur und Spieler par excellence betritt im Mittelalter das Spielbrett: der Ritter. Er übernimmt die Selbstinszenierung des antiken Herrschers und spielt mit seinen Tugenden. Auf ihn passt am besten die Beschreibung des ‚selbstbezogenen Individuums‘, wie Markus Schroer eine Persönlichkeit bezeichnet, die nur durch die Bezüge zu sich selbst existiert (vgl. [Sch00b] S. 14).

In seiner Persönlichkeit massiv weiterentwickelt hat sich der antike Händler. Er wird im Mittelalter zum Kaufmann und damit zum Strategen, welcher die Stadt als großes Monopolspiel betrachtet. Sein Gewinnstreben durchdringt alsbald weite Gesellschaftsbereiche.

Das Mittelalter ist daher das Zeitalter des aufkommenden Individuums. Mittels der Kleidung versucht jeder Einzelne seine gesellschaftliche Herkunft, wenn möglich zu verschleiern und damit im städtischen Alltag eine Fassade zu errichten, d.h. eine Rolle zu spielen, die nicht jedermann unmittelbar sofort durchschaut. Dieses Phänomen überträgt sich auf die Architektur der Stadt, welche durch den Versuch einen angenehmen Eindruck auf den Betrachter zu hinterlassen, mittels farbigen Häusern, Glasscheiben, Pflaster und Ziegel, zum nichtverbalen Spiel wird. Der Stolz gegenüber dem Umland wirkt auch hier als Initiator dieses Spiels mit dem Neid. Die Stadt ist Ort der Eindrucksmanipulation durch Inszenierung. Die Mauer wird Symbol der Dominanz, der Abschottung und des Wohlstands. Außerhalb der Mauer wohnt das Unerklärliche, es ist der Ort der Sagen, Mythen und Kobolde, welcher den Bürger ängstigt. Das Spiel mit der Symbolik, mit den Metaphern und Allegorien ist für das normale städtische Volk die einzige Möglichkeit unerklärliche Ereignisse zu verarbeiten. So gestaltet sich der Alltag der meisten Leute darin, Gerüchte möglichst ausgeschmückt weiterzutragen, Flüche und Verwünschungen auszusprechen und mit Gesten, Wörtern und Spitznamen spielerischen Spott über einen unliebsamen Mitbürger auszuschütten.

Die Spielpyramide des Mittelalters hat ihr Aussehen verändert: Neben das Spiel der Herrschenden tritt der gewöhnliche Bürger, der innerhalb seines Standes ebenfalls ein wachsendes spielendes Verhalten vollzieht. Der Kreis der spielenden Untertanen wird entsprechend kräftiger und signalisiert, dass auf dem engen Raum der mittelalterlichen

Stadt eine Koordination des Handelns auch für die Unterschichten erforderlich wird. Diese Koordination übernimmt das Rollenspiel. Die zunehmende Kapitalisierung der Stadt verursacht einen Zugewinn an Freiheitsspielräumen, das Geld erzeugt eine Distanz zwischen den Menschen¹⁸⁷ und trägt zur Lockerung des Familienzusammenhangs bei. Jeder ist sich selbst der Nächste, wie das Spiel mit Flüchen und Spott verdeutlicht.

Infolge der Macht von Klerus und Adel verläuft das Spiel zwischen Obrigkeit und Untertanen nur in eine Richtung. Eine Disziplinargesellschaft entsteht, wie sie Michel Foucault beschreibt: „An die Stelle des öffentlichen Lebens und der Gemeinschaft als zentrales Element der antiken Gesellschaft tritt der Konflikt zwischen privaten Individuen und dem Staat“ ([Fou77] S. 278). Eine interpretative Macht und Einschüchterung durch Drohung mittels des Fegefeuers und dem Tode. Ein Spiel mit der Unwissenheit und Gutgläubigkeit der Menschen.

Lieber Spielball, als aktiver Spieler — so lässt sich das anthropologische Spiel des Mittelalters in kurze Worte fassen. Für die meisten Menschen gestaltet sich das Leben als masochistisches Spiel — man möchte beherrscht werden, weil Beherrschung Orientierung und Halt bietet. „Zu etwas gezwungen sein, beherrscht zu werden, sich unterordnen zu müssen, Strafen für Widerreden zu kassieren wird nach einiger Zeit als Rausch der Knechtschaft erfahren, und das Nachlassen der Imperative als Bedrohung. Das Aufhören fällt so schwer wie der Verzicht auf eine altgewohnte Lust“ ([Sch03f] S. 47). Deswegen fehlt in der Spielpyramide dieser Epoche der Pfeil von den Untertanen in Richtung Obrigkeit gänzlich.

Im Zeitalter der Moderne ist das urbane Spiel sehr reichhaltig und abwechslungsreich. Es dominiert das Steigerungsspiel, wie es Gerhard Schulze für das Verhältnis Wirtschaft und Konsum beschreibt, welches sich aber auf alle gesellschaftlichen Teilbereiche anwenden lässt. Die Profitmaximierung des Kapitalisten erreicht mit der Börsenspekulation ihren Höhepunkt, das Leben wandelt sich vollständig für alle zu einem realen Monopolspiel. Das Sich-Nichts-entgehen-lassen, das Über-den-Dingen-Stehen, die ständige Suche nach neuen Reizen und Erlebnissen gestaltet den Alltag derjenigen, die in der Lage und Willens sind ihr Leben selbstbewusst zu gestalten. Die Individualisierung ist vollständig abgeschlossen, jeder nutzt das Spiel zur Selbstreflexion und Selbstbeobachtung, um ein weiteres Stückchen seiner Bastelbiographie zu vollenden. Für den Flaneur wird die Stadt zur Bühne, der Radar-Typ sucht nach neuen Eindrücken und assimiliert diese in seinen eigenen Lebensstil. Ziel dieses Spiels ist deshalb möglichst viel Wissen und Informationen zu sammeln, um in der Ellenbogengesellschaft der Moderne seinen Besitzstand zu wahren und allerhand zu erleben. Das Leben darf nicht langweilig sein. So bewegt sich der Einzelne in einer Vielzahl heterogener Netzwerke die alle nur einen kleinen Teil seiner Gesamtpersönlichkeit kennen. Das Spiel mit der Rolle wird zum entscheidenden Faktor in der Öffentlichkeit, die Fähigkeit zur Plug-In Mentalität entscheidet über Sieg oder Niederlage. Vom Individuum zum Dividuum¹⁸⁸, so beschreibt Schroer jenen Zustand vollständiger Wahlfreiheit (vgl. [Sch00b] S. 255) und beruft sich dabei auf die Systemtheorie von Luhmann, welcher den Menschen in einer Vielzahl sozialer Systeme operieren sieht, ohne vollständigen Bestandteil des jeweiligen Systems zu sein (vgl. [Luh02]). Die Stadt läuft Gefahr ihre Beschaffenheit als Gesamtensemble zu verlieren. Wenn schon die Einheit

¹⁸⁷ vgl. Georg Simmel: Die Philosophie des Geldes, 1900.

¹⁸⁸ Abgeleitet von In-dividuum wird unter Dividuum die Spaltung des Subjekts bezüglich seines variationsreichen Rollenspiels in der Öffentlichkeit verstanden.

der Persönlichkeit gesprengt wird, wie kann dann die Stadt ihre einheitliche Identität erhalten? Es existiert keine Loyalität, die Einfamilienhäuser am Stadtrand sind allgegenwärtiges Symbol von Spielverderbern, die jene „Dramaturgische Disziplin“ ([Gof69] S. 196) der alten Stadt nicht mehr aufrechterhalten wollen.

Ohnehin wandelt sich alles zum Provisorium: Die Selbstdarstellung des modernen Städtebaus ist ein Spiel des Wettbewerbs in der globalisierten Welt, vernachlässigt dabei jedoch den Menschen, als Bewohner und Nutzer der Stadt. Die Kulissenarchitektur und Verführungskunst verwandeln die Stadt zur Einschaltquotenstadt, es zählen allein die Touristen, die möglichst zahlreich angelockt werden sollen. So verkommt die Stadt zu einem riesigen Freizeitpark, nichts ist mehr echt, alles täuscht, die Stealth-Architektur ist allgegenwärtig. Architekten, Stadtplaner und Marketingexperten bilden jenes Über-Ich, welches die Stadt zum Kunstwerk erhebt.

In der Moderne und Postmoderne kann jede Gesellschaftsgruppe spielen. Für die Oberschicht, wie für die Mittel- und Unterschicht ist der Kreis als Symbol der Spielintensität innerhalb der Spielpyramide gleich stark eingezeichnet. Die meisten Menschen besitzen genügend Kapital und Zeit und vor allem Selbstbewusstsein, um mit anderen im Alltag spielerisch in Kontakt zu treten. Die Kluft zwischen den beiden Gesellschaftsgruppen der Einflussreichen und Mächtigen auf der einen Seite, sowie der breiten Masse auf der anderen Seite, bezüglich ihres spielerischen Wirkungsbereiches auf den anderen, bleibt weiterhin bestehen. Stadtplaner, Architekten, Yuppies, Kapitalisten, eben alle die Macht besitzen, dominieren mit ihren Ansichten die Mehrheit der Bevölkerung. Das Spiel jener Gruppe mit ihrem Ego geht ungestört weiter.

Für die Zukunft lassen sich keine sicheren Aussagen treffen. Projiziert man die Ereignisse der letzten Jahre auf die nächsten Jahrzehnte, so zeigt es sich, dass die Regie des eigenen Lebensentwurfs weiter voranschreitet, allerdings in einen anderen Raum verlagert wird. Das Internet, als Cyberspace, erlaubt in eine imaginäre Gemeinschaft der Unverbindlichkeit einzutreten und dort eine Vielzahl von Ichs auszuleben. Für dieses Nebeneinander von verschiedenen Teil-Identitäten haben Psychologen den Begriff der Multiphrenie eingeführt. In früheren Zeiten war es nötig, die Rolle innerhalb der realen Öffentlichkeit mittels eines gut einstudierten Drehbuchs aufrechtzuerhalten, zukünftig ermöglicht der virtuelle Raum, aufgrund seiner Anonymität, sich wesentlich einfacher zu verbergen und unabhängig von anderen zu existieren. So eröffnen sich jedem Einzelnen neue Perspektiven, selbst ein Geschlechtertausch ist möglich. Nichts erscheint mehr real, alles wird zu einem Spiel. Die Stadt verlagert sich in das Netz der Netze und wird dort zu einem Simulationsfeld für jedermann. Niemand kann mehr ausgeschlossen werden, alle können sich beteiligen.

Außerhalb des virtuellen Raums geht diese Täuschung weiter: Kollektivimaginationen, gesteuert durch eine immer raffinierter werdende Werbung, versuchen den Menschen zum Kaufen zu animieren, ein gewaltigen Spiel der Überlistung ist die Folge. Die Architektur wird kommerzialisiert und damit verstärkt integrierte Medieninszenierungen beinhalten. Großbildschirme, wie derjenige am Time Square, werden in verstärktem Maße freie Fassadenplätze für sich einnehmen. Es entsteht eine Mediatektur als Schnittstelle zwischen konkreten und virtuellen Räumen, mit dem Ziel die Sinne der Menschen zu verwirren und mit ihnen zu spielen.

Die Spielpyramide der Zukunft könnte daher wie folgt aussehen: Das Spiel insgesamt hat bei beiden Gesellschaftsgruppen abgenommen, da es der Mensch verlernt hat mit

anderen außerhalb des virtuellen Raums in Kontakt zu treten, wie bereits heute viele Kinder verlernt haben draußen mit Gleichaltrigen sich zu beschäftigen. Das Risiko der Vereinsamung, trotz weltweiter Verbundenheit durch Glasfaserkabel, droht zukünftigen Generationen. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass durch immer perfidere Überwachungstechnik die Öffentlichkeit vollends verschwindet, da ein wie auch immer geartetes Spiel, zum Beispiel des Flaneurs, verdächtig erscheint und eine Reaktion der Staatsmacht provoziert. Dennoch gelingt es der Masse weiterhin zu spielen, sie verlagert diese Aktivität lediglich in einen neuen Raum, der erstmals dem Einfluss der Obrigkeit entzogen scheint. Damit wird es jedem Einzelnen möglich seinen Protest zu signalisieren und sich selbst als aktiver Spieler in den Vordergrund zu rücken. Der mit seiner Macht und seinen Fähigkeiten spielende Hacker wäre als Beispiel zu nennen. So zeigt erstmals ein kräftigerer Pfeil von den unteren Gesellschaftsschichten nach oben, während die Obrigkeit ihrer Machtfülle durch die radikale Demokratisierung der Gesellschaft eingebüßt hat.

Zum Abschluss darf festgehalten werden: Spielen, und damit etwas zum Ausdruck bringen, können nur wenige. Joschka Fischer wäre hier als Vorbild zu nennen, als er bei seiner Vereidigung als erster Minister der Grünen Turnschuhe trug. Ein Spiel der Provokation, folgenlos geblieben, und dadurch erst Recht zum Spiel geworden.

Die meisten Menschen verharren, zu allen Zeiten, allerdings in einer erzwungenen oder freiwilligen Passivität und sind lieber Marionetten als aktiv Handelnde, obwohl in den letzten Jahrzehnten sich eine Änderung abzeichnet. So muss das Viereck des urbanen Spiels zumeist reduziert werden auf die Grundkategorien *ego* und *expectatio* einer kleiner Minderheit. Für diese Minderheit sind alle Handlungen egoistisch motiviert und dienen dem Spiel um Macht und Einfluss. „Der Natürliche Egoismus ist die einzige Handlungsanweisung, die den Menschen über die Primärtriebbefriedigung hinaus überhaupt zu Handlungen und kernbezogenen Bewusstseinsbildungen motiviert“ ([Sch00a] S. 103). Dieser Egoismus, zumeist in der Form des Neids ausgelebt, ist damit die eigentliche Antriebsfeder für das Spiel. Kinder spielen, da es ihnen gefällt als Sieger aus dem Spiel herauszugehen und sich damit ein Wohlgefühl zu verschaffen. So beeinflusst das Spiel das Grundhandeln aller Menschen und es gibt wohl kaum eine Situation, die nicht in irgendeiner Weise durch das Spiel determiniert wäre. So muss zu den Worten Friedrich Schillers vom Anfang zurückgekehrt werden: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ ([Sch46] S. 71).

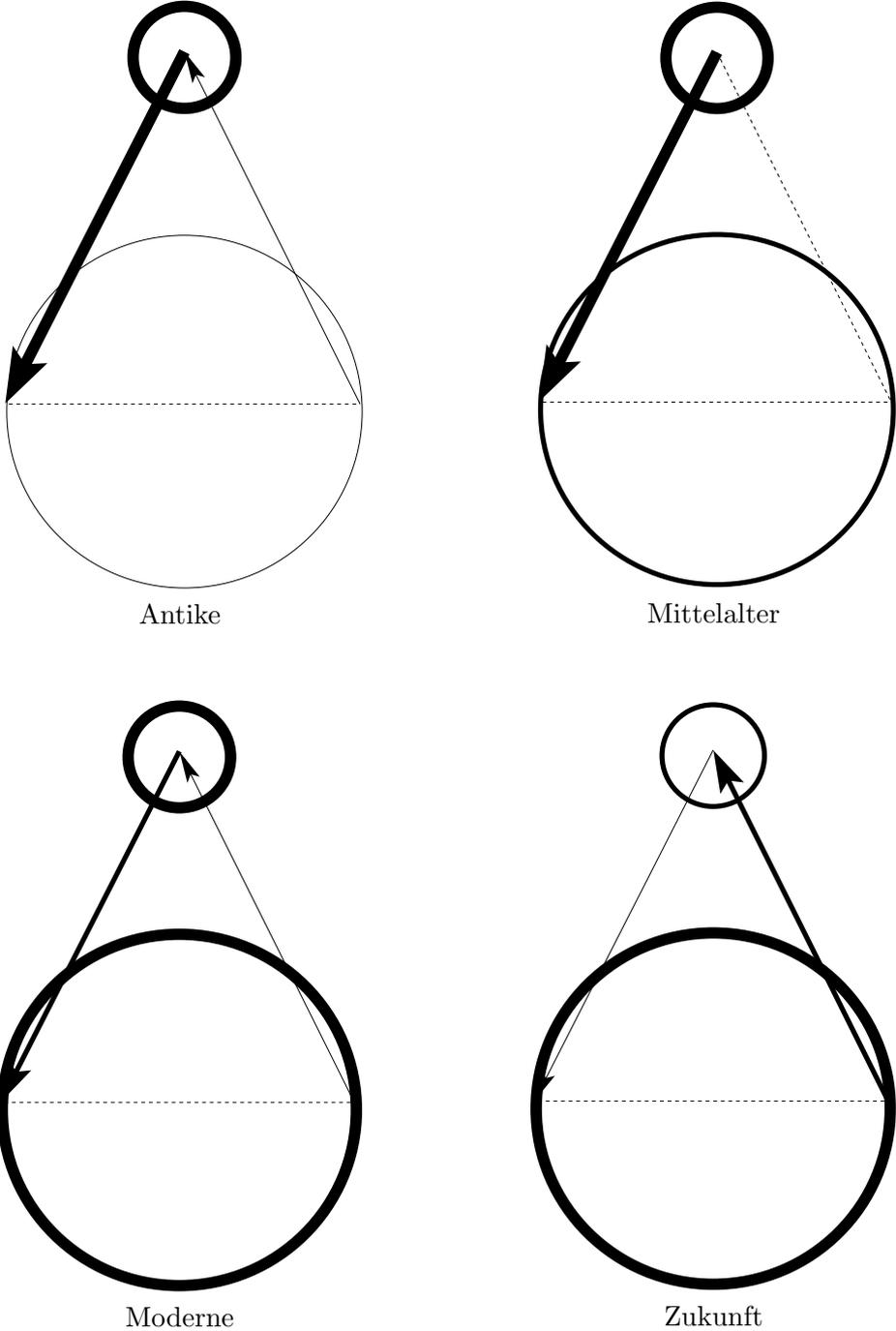


Abbildung 2: Spielpyramide

Literatur

- [Ado82] ADOMEIT, Klaus: *Antike Denker über den Staat*. Hamburg : UTB, 1982
- [Aic00] AICHELE, Alexander: *Philosophie als Spiel. Platon - Nietzsche - Kant*. Berlin : Akademischer Verlag, 2000
- [Alt74] ALTENDORF, Hans-Dietrich: Die Entstehung des theologischen Höllenbildes in der alten Kirche. In: JEZLER, Peter (Hrsg.): *Himmel, Hölle, Fegefeuer. Das Jenseits im Mittelalter*. München : Fink, 1974, S. 27–32
- [And94] ANDRÉ, Jean-Marie: *Griechische Feste, Römische Spiele. Die Freizeitkultur der Antike*. Stuttgart : Reclam, 1994
- [Ang99] ANGÉLIL, Marc M.: Urbane Entropie. Der rhizomorphe Raum der Stadt. In: ANGÉLIL, Marc M. (Hrsg.): *Strategischer Raum. Urbanität im 21. Jahrhundert*. Ulm : Anabas, 1999, S. 27–40
- [Are81] ARENDT, Hanna: *Vita activa oder Vom tätigen Leben*. München : Piper, 1981
- [Arg86] ARGYLE, Michael: *Die Anatomie menschlicher Beziehungen. Spielregeln des Zusammenlebens*. Paderborn : Junfermann, 1986
- [Arg89] ARGAN, Giulio C.: *Kunstgeschichte als Stadtgeschichte*. München : Fink, 1989
- [Arl97] ARLT, Peter: *Sieben gewöhnliche Orte*. Linz : Schriften der Johannes-Kepler-Universität Linz, 1997
- [Asc96] ASCOTT, Roy: Die Architektur der Cyberception. In: IGLHAUT, Stefan (Hrsg.) ; MEDOSCH, Armin (Hrsg.) ; RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Ansichten von Telepolis*. Mannheim : Bollmann, 1996, S. 171–182
- [Bah98] BAHRDT, Hans P.: *Die moderne Großstadt. Soziologische Überlegungen zum Städtebau*. Opladen : Leske & Budrich, 1998
- [Bal98] BALTRUSCH, Ernst: *Sparta. Geschichte, Gesellschaft, Kultur*. München : Beck, 1998
- [BDB00] BECKER-DOHLEN, Claudia ; BASSE, Simone: *Markt, Turnier und Alltagsleben im Mittelalter*. Greiz : König Communication, 2000
- [Bec96] BECK, Ulrich: *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1996
- [Bel04] BELWE, Andreas: Spielerisch leben. In: *Psychologie Heute* 31 (2004), Mai, Nr. 5, S. 25–27
- [Ben82] BENJAMIN, Walter: Gesammelte Schriften. In: TIEDEMANN, Rolf (Hrsg.): *Das Passagenwerk* Bd. V,I. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1982
- [Ber67] BERNE, Eric: *Spiele der Erwachsenen*. Reinbek : Rowohlt, 1967
- [Ber78] BERNDT, Heide: *Die Natur der Stadt*. Frankfurt am Main : Verlag Neue Kritik, 1978

- [Ber83] BERGER, Peter A.: Herrschaftsform Stadt. Eine soziologische Rekonstruktion der Stadtgeschichte im Altertum. In: *Stadt und Regionalsoziologie* Bd. 8. Academic, 1983
- [Bey98] BEYROW, Matthias: *Mut zum Profil*. Stuttgart : avedition, 1998
- [BN88] BERKING, Helmut ; NECKEL, Sighard: Stadtmarathon. Die Inszenierung von Individualität als urbanes Ereignis. In: SCHERPE, Klaus R. (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellung zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek : Rowohl, 1988, S. 262–279
- [Bö82] BÖHME, Günter: *Urbanität - ein Essay über die Bildung des Menschen und die Stadt*. Frankfurt am Main : Lang, 1982
- [Boe94] BOERNER, Sabine: *Die Organisation zwischen offener und geschlossener Gesellschaft*, Technische Universität Berlin, Diss., 1994
- [Boe01] BOESCH, Hans: *Die sinnliche Stadt. Essays zur modernen Urbanistik*. Zürich : Nagel & Kinche, 2001
- [Bog97] BOGDANOVIC, Bogdan: *Die Stadt und die Zukunft*. Klagenfurt : Wieser, 1997
- [Boo86] BOOCKMANN, Hartmut: *Die Stadt im späten Mittelalter*. München : Beck, 1986
- [Boo96] BOOKCHIN, Murray: *Die Agonie der Stadt. Städte ohne Bürger oder Aufstieg und Niedergang des freien Bürgers*. Grafenau : Trotzdem-Verlag, 1996
- [Bre01] BRECKNER, Ingrid: Verlust des öffentlichen Raumes? Zukunft der Städte in Zeiten der Globalisierung. In: SCHUSTER, Wolfgang (Hrsg.) ; DETTLING, Warnfried (Hrsg.): *Zukunft Stadt – die Stunde der Bürger in Zeiten der Globalisierung*. Stuttgart : Hohenheim Verlag, 2001, S. 133–146
- [Bri91] BRIESKORN, Norbert: *Finsteres Mittelalter? Über das Lebensgefühl einer Epoche*. Mainz : Mathias Grünewald Verlag, 1991
- [Bro96] BRODIE, Richard: *Virus of the mind. The new science of the meme*. Seattle : Integral Press, 1996
- [Buk02] BUKOW, Wolf-Dietrich: Zur Dynamik der metropolitanen Stadtgesellschaft. In: BUKOW, Wolf D. (Hrsg.): *Der Umgang mit der Stadtgesellschaft. Ist die multikulturelle Stadt gescheitert oder wird sie ein Erfolgsmodell?* Opladen : Leske & Budrich, 2002, S. 25–47
- [Buy33] BUYTENDIJK, Frederik J.: *Wesen und Sinn des Spiels*. Berlin : Wolff, 1933
- [Buy97] BUYTENDIJK, Frederik J.: Die spielerische Dynamik. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 134–142
- [Cai82] CAILLOIS, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt am Main, Berlin, Wien : Ullstein, 1982

- [Car94] CARDINI, Franco: Der Krieger und der Ritter. In: GOFF, Jaques L. (Hrsg.): *Der Mensch des Mittelalters*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1994, S. 87–130
- [Che94] CHERUBINI, Giovanni: Der Bauer. In: GOFF, Jaques L. (Hrsg.): *Der Mensch des Mittelalters*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1994, S. 130–156
- [Cho76] CHOAY, Françoise: Semiotik und Urbanismus. In: CARLINI, Alessandro (Hrsg.): *Die Stadt als Text*. Tübingen : Wasmuth, 1976, S. 43–61
- [Cho85] CHON, Song-U: *Max Webers Stadtkonzeption. Eine Studie zur Entwicklung des okzidentalen Bürgertums*. Göttingen : Edition Herodot, 1985
- [Cla78] CLAUSEN, Lars: *Tausch. Entwürfe zu einer soziologischen Theorie*. München : Kösel, 1978
- [Cla80] CLASSEN, Carl J.: *Die Stadt im Spiegel der Descriptiones und Laudes urbium in der antiken und mittelalterlichen Literatur des zwölften Jahrhunderts*. Hildesheim : Olms, 1980
- [CP83] CHARLES-PICARD, Gilbert: *Karthago. Leben und Kultur*. Stuttgart : Reclam, 1983
- [Dah70] DAHRENDORF, Ralf: *Homo sociologicus. Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der Kategorie der sozialen Rolle*. Köln : Westdeutscher Verlag, 1970
- [Dal00] DALHEIM, Werner: *An der Wiege Europas. Städtische Freiheit im antiken Rom*. Frankfurt am Main : Fischer, 2000
- [Dam97] DAMISCH, Hubert: *Skyline. Architektur als Denkform*. Wien : Passagen Verlag, 1997
- [DeK02] DEKERCKHOVE, Derrick: *Die Architektur der Intelligenz. Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert*. Basel & Boston & Berlin : Birkhäuser, 2002
- [Dep03] DEPKAT, Volker: Zwischen Mediengeschichte und der Geschichte sozialer Kommunikation. In: SPIESS, Karl-Heinz (Hrsg.): *Medien der Kommunikation im Mittelalter*. Stuttgart : Franz Steiner Verlag, 2003, S. 9–49
- [Det01] DETTLING, Warnfried: Die Stadt und ihre Bürger – Perspektiven einer neuen Beziehung. In: SCHUSTER, Wolfgang (Hrsg.) ; DETTLING, Warnfried (Hrsg.): *Zukunft Stadt – die Stunde der Bürger in Zeiten der Globalisierung*. Stuttgart : Hohenheim Verlag, 2001, S. 10–35
- [Die00] DIETL, Albert: Die reale und die imaginierte Stadt. Kommunales Baugesetz und Städtebild in den ober- und mittellitalienischen Kommunen der Dantezeit. In: LEHMANN, Jürgen (Hrsg.): *Stadt-Ansichten*. Würzburg : Ergon Verlag, 2000, S. o.A.

- [Dil80] DILCHER, Gerhard: Zum Bürgerbegriff im späten Mittelalter. In: FLECKENSTEIN, Josef (Hrsg.) ; STACKMANN, Karl (Hrsg.): *Über Bürger, Stadt und städtische Literatur im Spätmittelalter*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1980, S. 59–106
- [Dix97] DIXIT, Avinash: *Spieltheorie für Einsteiger. Strategisches Know-how für Gewinner*. Stuttgart : Schäffer-Pöschel, 1997
- [Dur77] ÉMILE DURKHEIM: *Über die Teilung der sozialen Arbeit*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1977
- [Dur83] ÉMILE DURKHEIM: *Der Selbstmord*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1983
- [É98] ÉTIENNE, Robert: *Pompeji. Das Leben in einer antiken Stadt*. Stuttgart : Reclam, 1998
- [Eat01] EATON, Ruth: *Die ideale Stadt. Von der Antike bis zur Gegenwart*. Berlin : Nicolai, 2001
- [Eck98] ECKEL, Eva-Maria: *Individuum und Stadtraum. Öffentliches Verhalten im Wandel*. Wiesbaden : Deutscher Universitätsverlag, 1998
- [Eco91] ECO, Umberto: *Kunst und Schönheit im Mittelalter*. München & Wien : Carl Hanser Verlag, 1991
- [Egy87] EGYPTIEN, Jürgen: *Höfisierte Text und Verstädterung der Sprache. Städtische Wahrnehmung als Palimpsest spätmittelalterlicher Versromane*. Würzburg : Königshausen & Neumann, 1987
- [Ehr86] EHRENBERG, Victor: Ein totalitärer Staat. In: CHRIST, Karl (Hrsg.): *Sparta*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1986, S. 144–195
- [Eic79] EICHLER, Gert: *Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit*. Stuttgart : Frommann-Holzboog, 1979
- [Eic93] EICKHOFF, Hajo: *Himmelsthron und Schaukelstuhl. Die Geschichte des Sitzens*. München : Hanser, 1993
- [Eis97] EISNER, Manuel: *Das Ende der zivilisierten Stadt? Die Auswirkungen von Modernisierung und urbaner Krise auf Gewaltdelinquenz*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1997
- [Eli91] ELIAS, Norbert: *Die Gesellschaft der Individuen*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1991
- [Eli97] ELIAS, Norbert: *Über den Prozess der Zivilisation*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1997
- [Eng93] ENGEL, Eva-Maria: *Die deutsche Stadt des Mittelalters*. München : Beck, 1993

- [Enn78] ENNEN, Edith: Die Stadt zwischen Mittelalter und Gegenwart. In: HAASE, Carl (Hrsg.): *Die Stadt des Mittelalters* Bd. 1. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1978, S. 423–443
- [Enn79] ENNEN, Edith: *Die europäische Stadt des Mittelalters*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1979
- [Erb75] ERBEN, Heinrich K.: *Die Entwicklung der Lebewesen. Spielregeln der Evolution*. München & Zürich : Piper, 1975
- [EW90] EIGEN, Manfred ; WINKLER, Ruthild: *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*. München : Piper, 1990
- [Fel94] FELDTKELLER, Andreas: *Die zweckentfremdete Stadt. Wider die Zerstörung des öffentlichen Raums*. Frankfurt am Main : Campus, 1994
- [Fin77] FINLEY, Moses I.: *Die antike Wirtschaft*. München : dtv, 1977
- [Fis25] FISCHER, Aloys: *Psychologie der Arbeit*. Leipzig : Quelle & Meyer, 1925
- [Fis97] FISCHER, Aloys: Die Souveränität des Subjekts im Spiel. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 83–88
- [Fle02] FLECKENSTEIN, Josef: *Rittertum und ritterliche Welt*. Berlin : Random House, 2002
- [Fli74] FLITNER, Andreas: *Das Kinderspiel*. München : Piper, 1974
- [Fli93] FLIEDNER, Dietrich: *Sozialgeographie*. Berlin & New York : de Gruyter, 1993
- [Flu92] FLUSSER, Vilém: *Ende der Geschichte, Ende der Stadt?* Wien : Picus Verlag, 1992
- [For92] FORDERER, Christof: *Die Großstadt im Roman. Berliner Großstadtdarstellungen zwischen Naturalismus und Moderne*, Universität Wiesbaden, Diss., 1992
- [Fou77] FOUCAULT, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1977
- [Fre99] FREY, Andrea: *Der Stadtraum in der französischen Malerei 1860-1900*. Berlin : Reimer, 1999
- [Fri91] FRITZ, Jürgen: *Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung*. Weinheim & München : Juventa, 1991
- [Fri93] FRIEDMANN, Monika: *Die Stadt als Symbol der Seele*, Universität Zürich, Diss., 1993
- [Fro89] FRORIEP, Siegfried: *Frühzeit der Städte. Entstehung und Entwicklung im Abendland bis zum Ende der Antike*. Frankfurt am Main : Fischer, 1989
- [Fum89] FUMAGALLI, Vito: *Stadt und Natur im Mittelalter*. Berlin : Wagenbach, 1989

- [Gad75] GADAMER, Hans-Georg: *Wahrheit und Methode*. Tübingen : Mohr, 1975
- [Geb88] GEBHARDT, Eike: Die Stadt als moralische Anstalt. Zum Mythos der kranken Stadt. In: SCHERPE, Klaus R. (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellung zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek : Rowohl, 1988, S. 279–304
- [Ger96] GERGEN, Kenneth J.: *Das übersättigte Selbst. Identitätsprobleme im heutigen Leben*. Heidelberg : Carl-Auer, 1996
- [Geu89] GEULEN, Dieter: *Das vergesellschaftete Subjekt. Zur Grundlegung der Sozialisationstheorie*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1989
- [Gia91] GIARDINA, Andrea: Der Mensch der römischen Antike. Eine Einführung. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 9–27
- [Gir97] GIROUARD, Mark: *Die Stadt. Menschen, Häuser, Plätze. Eine Kulturgeschichte*. Frankfurt am Main : Campus, 1997
- [Gla85] GLASER, Herrmann: Um eine Stadt von innen bittend. Historische Stadt und kulturelle Aneignung. In: MECKSEPER, Cord (Hrsg.) ; SIEBENMORGEN, Harald (Hrsg.): *Die alte Stadt. Denkmal oder Lebensraum?* Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1985, S. 9–27
- [Gla97] GLASER, Hermann: Die prozessuale Stadt. Städtische Arbeits- und Lebenswelt. In: *Problemkreise der Angewandten Kulturwissenschaft 2* (1997)
- [Gla01] GLASER, Hermann: Polis, Urbs, Civitas. Visionen und Realitäten der europäischen Stadt. In: SCHUSTER, Wolfgang (Hrsg.) ; DETTLING, Warnfried (Hrsg.): *Zukunft Stadt – die Stunde der Bürger in Zeiten der Globalisierung*. Stuttgart : Hohenheim Verlag, 2001, S. 35–62
- [Gof69] GOFFMAN, Ervin: *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München : Piper, 1969
- [Gof73] GOFFMAN, Erving: *Interaktion. Spaß am Spiel. Rollendistanz*. München : Piper, 1973
- [Gof94] GOFF, Jaques L.: Der Mensch des Mittelalters. In: GOFF, Jaques L. (Hrsg.): *Der Mensch des Mittelalters*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1994, S. 7–47
- [Gof98] GOFF, Jaques L.: *Die Liebe zur Stadt. Eine Erkundung vom Mittelalter bis zur Jahrtausendwende*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1998
- [Gro73] GROOS, Karl: *Die Spiele der Menschen*. Nachdruck von 1899. Hildesheim : Olms, 1973
- [Gro03] GROYS, Boris: Die Stadt im Zeitalter ihrer touristischen Reproduzierbarkeit. In: *Osteuropa* 53 (2003), Nr. 9–10, S. 1378–1385

- [Gug00] GUGGENBERGER, Bernd: Virtual City. Jetztwesen in der ortslosen Stadt. In: KELLER, Ursula (Hrsg.): *Perspektiven metropolitaner Kultur*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2000, S. 37–60
- [Gur78] GURJEWITSCH, Aron J.: *Das Weltbild des mittelalterlichen Menschen*. Dresden : VEB, 1978
- [Gur94] GURJEWITSCH, Aron J.: Der Kaufmann. In: GOFF, Jaques L. (Hrsg.): *Der Mensch des Mittelalters*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1994, S. 268–312
- [GW98] GEBAUER, Gunter ; WULF, Christoph: *Spiel - Ritual - Geste*. Reinbek : Rowohlt, 1998
- [Hä91] HÄUSSERMANN, Hartmut: *Stadt und Raum. Soziologische Analysen*. Pfaffenweiler : Centaurus, 1991
- [HA93] HOFFMANN-AXTHELM, Dieter: *Die dritte Stadt. Bausteine eines neuen Gründungsvertrages*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1993
- [Hä00] HÄUSSERMANN, Hartmut: Gesellschaftlicher Wandel und Kommunikation. In: BOTT, Helmut (Hrsg.): *Stadt und Kommunikation im digitalen Zeitalter*. Frankfurt am Main : Campus, 2000, S. 57–69
- [Hab62] HABERMAS, Jürgen: *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Darmstadt : Suhrkamp, 1962
- [Hab03] HABISCH, André: *Corporate Citizenship*. Heidelberg : Springer, 2003
- [Hal67] HALBGEWACHS, Maurice: *Das kollektive Gedächtnis*. Stuttgart : Enke, 1967
- [Har74] HARTMANN, Klaus: Über psychoanalytische Funktionstheorien des Spiels. In: FLITNER, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München : Piper, 1974, S. 76–88
- [Has00] HASSE, Jürgen: *Die Wunden der Stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte*. Wien : Passagen Verlag, 2000
- [Hau90] HAUSER, Susanne: *Der Blick auf die Stadt. Semiotische Untersuchungen zur literarischen Wahrnehmung bis 1910*, Technische Universität Berlin, Diss., 1990
- [Hec74] HECKHAUSEN, Heinz: Entwurf einer Psychologie des Spielens. In: FLITNER, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München : Piper, 1974, S. 133–150
- [Hei68] HEIDEMANN, Ingeborg: *Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*. Berlin : de Gryter, 1968
- [Hei04] HEINECKE, Andreas: Die andere Wahrnehmung. Zwischen Kunst und Wissenschaft – das Sozillabor. In: VON MUTIUS, Bernhard (Hrsg.): *Die andere Intelligenz. Wie wir morgen leben werden. Ein Almanach neuer Denkansätze aus Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur*. Stuttgart : Klett-Cotta, 2004, S. 282–294

- [Her79] HERING, Wolfgang: *Spieltheorie und pädagogische Praxis*. Düsseldorf : Schwann, 1979
- [Her83] HERRLE, Peter: *Vom Mandala zum Flächennutzungsplan. Die Einführung moderner Stadtplanung in eine außereuropäische Stadtkultur. Der Fall Katmandu*, Universität Stuttgart, Diss., 1983
- [Heu04] HEUSER, Uwe J.: Homo oeconomicus humanus. In: VON MUTIUS, Bernhard (Hrsg.): *Die andere Intelligenz. Wie wir morgen leben werden. Ein Almanach neuer Denkansätze aus Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur*. Stuttgart : Klett-Cotta, 2004, S. 202–216
- [HKSF01] HOERING, Sebastian ; KÜHL, Stefan ; SCHULZE-FIELITZ, Alexander: Homogenität und Heterogenität in der Gruppenzusammensetzung. Eine mikropolitische Studie über Entscheidungsprozesse in der Gruppenarbeit. In: *Zeitschrift Arbeit. Landesinstitut Sozialforschungsstelle Dortmund* 10 (2001), Nr. 4, S. 331–351
- [Hö98] HÖLSCHER, Toni: *Öffentliche Räume in frühen griechischen Städten*. Heidelberg : Heidelberger Akademie der Wissenschaften, 1998
- [HP88] HERTERICH, Frank ; PRIGGE, Walter: Skyline: Zeichen der Stadt. Moderner und postmoderner Städtebau. In: SCHERPE, Klaus R. (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellung zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek : Rowohl, 1988, S. 304–325
- [Hro97] HROUDA, Barthel: *Mesopotamien. Die antiken Kulturen zwischen Euphrat und Tigris*. München : Beck, 1997
- [Hui56] HUIZINGA, Johann: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek : Rowohlt, 1956
- [Hui81] HUIZINGA, Johann: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek : Rowohlt, 1981
- [Hun64] HUNDERTWASSER, Friedensreich: Verschimmelungs-Manifest gegen den Rationalismus in der Architektur. In: CONRADS, Ulrich (Hrsg.): *Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts*. Bauwelt Fundamente, 1964, S. 149–152
- [Iuv00] IUVENALIS, Decimus I.: *Satiren*. Stuttgart : Reclam, 2000
- [Jae88] JAEHNER, Harald: Tour in die Moderne. Die Rolle der Kultur für städtische Imagewerbung und Städtetourismus. In: SCHERPE, Klaus R. (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellung zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek : Rowohl, 1988, S. 37–61
- [Jak76] JAKOBS, Jane: *Tod und Leben großer amerikanischer Städte*. Braunschweig : Vieweg, 1976

- [Jar01] JARITZ, Gerhard: Das Image der spätmittelalterlichen Stadt. Zur Konstruktion und Vermittlung ihres äußeren Erscheinungsbildes. In: BRÄUER, Helmut (Hrsg.): *Die Stadt als Kommunikationsraum. Beiträge zur Stadtgeschichte vom Mittelalter bis ins 20. Jahrhundert*. Leipzig : Leipziger Universitätsverlag, 2001, S. 471–487
- [JB97] JENSEN-BUTLER, Chris: Competition between cities, urban performance and the role of urban policy: a theoretical framework. In: JENSEN-BUTLER, Chris (Hrsg.) ; SHACHAR, Arie (Hrsg.) ; VAN WEESEP, Jan (Hrsg.): *European Cities in competition*. Biddles Limited, Guildford, King's Lynn, 1997, S. 3–43
- [Jun01] JUNG, Mathias: *Hermeneutik. Eine Einführung*. Hamburg : Junius, 2001
- [Kei91] KEIL, Roger: Handlungsräume und Raumhandeln. In: WENZ, Martin (Hrsg.): *Stadt-Räume*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 185–209
- [Kel85] KELLER, Wolfgang: *Zu einer Logik des Umwegs. Versuch über das Spiel als anthropologische Grundfigur*. Wien : Klagenfurter Beiträge zur Philosophie, 1985
- [Kir98] KIRCHBERG, Volker: Stadtkultur in der Urban Political Economy. In: KIRCHBERG, Volker (Hrsg.) ; GÖSCHEL, Albrecht (Hrsg.): *Kultur in der Stadt. Stadtsoziologische Analysen zur Kultur*. Opladen : Leske & Budrich, 1998, S. 41–55
- [Kle99] KLEINSCHMIDT, Erich: Textstädte. Stadtbeschreibungen im frühneuzeitlichen Deutschland. In: BEHRINGER, Wolfgang (Hrsg.): *Das Bild der Stadt in der Neuzeit 1400-1800*. München : Beck, 1999, S. 73–81
- [Klo69] KLOTZ, Volker: *Die erzählte Stadt*. München : Hanser, 1969
- [Klo92] KLOFT, Hans: *Die Wirtschaft der griechisch – römischen Welt*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1992
- [Klu99] KLUEHSPIES, Johannes: *Stadt – Mobilität – Psyche. Mit gefühlsbetonten Verkehrskonzepten die Zukunft urbaner Mobilität gestalten?* Basel : Birkhäuser, 1999
- [Kna93] KNAUL, Eckart: *Rom – Weltmacht biologisch gesteuert*. Freiburg im Breisgau : Echo-Verlag, 1993
- [Kö84a] KÖHN, Eckhardt: *Straßenrausch. Flanerie und kleine Form. Versuch zur Literaturgeschichte des Flaneurs bis 1933*, Universität Münster, Diss., 1984
- [Kö84b] KÖNIG, René: Die analytisch-praktische Doppelbedeutung des Gruppentheorems. Ein Blick in die Hintergründe. In: NEIDHARDT, Friedhelm (Hrsg.): *Gruppensoziologie*. Köln : Westdeutscher Verlag – Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 25, 1984, S. 36–65
- [Kol84] KOLB, Frank: *Die Stadt im Altertum*. München : Beck, 1984
- [Kol89] KOLLER, Heinrich: Die mittelalterliche Stadtmauer als Grundlage städtischen Selbstbewusstseins. In: KICHGÄSSNER, Bernhard (Hrsg.) ; SCHOLZ, Günter (Hrsg.): *Stadt und Krieg*. Sigmaringen : Thorbecke, 1989, S. 9–27

- [Kol91] KOLENDO, Jerzy: Der Bauer. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 226–243
- [Kol95] KOLLHOFF, Hans: USA: 27. Februar 1995. In: STIMMANN, Hans (Hrsg.): *Babylon, Berlin etc.: Das Vokabular der europäischen Stadt*. Basel : Birkhäuser, 1995, S. 42–56
- [Kos92] KOSTOF, Spiro: *Das Gesicht der Stadt. Die Geschichte städtischer Vielfalt*. Frankfurt am Main : Campus, 1992
- [Kos93] KOSTOF, Spiro: *Die Anatomie der Stadt. Geschichte städtischer Strukturen*. Frankfurt am Main : Campus, 1993
- [Kra69] KRACHT, Ursula: *Das Spiel. Phänomen und Dienstwert für die Erziehung*, Universität Münster, Diss., 1969
- [Kra77] KRACAUER, Siegfried: *Das Ornament der Masse*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1977
- [Kug86] KUGLER, Hartmut: *Die Vorstellung der Stadt in der deutschen Literatur des Mittelalters*. München : Artemis & Winkler, 1986
- [Kul00] KULENKAMPFF, Jens: Die Stadt als Raum des Politischen. Hanna Arendt über Privatheit und Öffentlichkeit. In: LEHMANN, Jürgen (Hrsg.): *Stadt-Ansichten*. Würzburg : Ergon Verlag, 2000, S. o.A.
- [Kur02] KURNITZKY, Horst: *Die unzivilisierte Zivilisation. Wie die Gesellschaft ihre Zukunft verspielt*. Frankfurt am Main : Campus, 2002
- [Lae99] VON LAER, Herrmann: Die Stadt als Zentrum von Produktion und technischem Fortschritt? In: BÖLSKER-SCHLICHT, Franz (Hrsg.): *Die Stadt - Lebensraum und Lebensform* Bd. 19. Münster : Vechtaer Universitätschriften, 1999, S. 73–97
- [Lan84] LANGER, Peter: Four Images of Organized Diversity: Bazaar, Jungle, Organism and Machine. In: RODWIN, Lloyd (Hrsg.): *Cities of the mind. Images and themes of the city in social sciences*. New York : Plenum Press, 1984, S. 97–119
- [Lan92] LANCASTER, Michael: Die Farben von Norwich. Revitalisierung einer Stadt durch Farben der Nutzer. In: TAVERNE, Ed (Hrsg.) ; WAGENAAR, Cor (Hrsg.): *Die Farbigkeit der Stadt. Alte und neue Farbmuster in europäischen Städten*. Basel & Berlin & Boston & Stuttgart : Birkhäuser, 1992, S. 12–30
- [Lat01] LATACZ, Joachim: *Troja und Homer. Der Weg zur Lösung eines alten Rätsels*. München & Berlin : Koehler & Amelang, 2001
- [Lau04] LAU, Jörg: Die Macht der kollektiven Gefühle. In: *Die Zeit* (2004), 8. Januar, Nr. 3, S. 30ff
- [Laz97] LAZARUS, Moritz: Sprachgebrauch und Spielbegriff. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 64–66

- [Lef77] LEFÈBVRE, Henry: Die Produktion städtischen Raumes. In: *Archplus (arch+)*. Zeitschrift für Architektur, Städtebau und Design 34 (1977), S. 52–57
- [Lef90] LEFÈBVRE, Henri: *Die Revolution der Städte*. Frankfurt am Main : Athenäums Taschenbücher, 1990
- [Lei86] LEIBNIZ, Gottfried W.: *Monadologie*. Stuttgart : Reclam, 1986
- [Lei00] LEIPPRAND, Eckart: *Lebensmodell Stadt. Über den verlorenen Zusammenhang von Stadtleben, Stadtgesellschaft und Städtebau*. Tübingen : Wasmuth, 2000
- [Lin90] LINDNER, Rolf: *Die Entdeckung der Stadtkultur. Soziologie aus der Erfahrung der Reportage*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1990
- [Lin94] LINK, Stefan: *Der Kosmos Sparta. Recht und Sitte in klassischer Zeit*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1994
- [Luh02] LUHMANN, Niklas: *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2002
- [Lyn65] LYNCH, Kevin: *Das Bild der Stadt*. Berlin & Frankfurt am Main & Wien : Ullstein, 1965
- [Lé97] LÉVY, Pierre: *Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim : Bollman, 1997
- [Mac41] MACHIAVELLI, Niccolo: *Der Fürst (Il Principe)*. Leipzig : Meiner, 1941
- [Mar94] MARTIN, Jochen: Der Verlust der Stadt. In: MEIER, Christian (Hrsg.): *Die okzidentale Stadt nach Max Weber. Zum Problem der Zugehörigkeit in Antike und Mittelalter*. Oldenburg : Historische Zeitschrift 17, 1994
- [Mas72] MASCHKE, Erich: Mittelschichten in deutschen Städten des Mittelalters. In: MASCHKE, Erich (Hrsg.) ; SYDROW, Jürgen (Hrsg.): *Städtische Mittelschichten*. Stuttgart : Kolhammer, 1972, S. 1–32
- [Mas78] MASCHKE, Erich: Das Berufsbewusstsein des mittelalterlichen Kaufmannes. In: HAASE, Carl (Hrsg.): *Die Stadt des Mittelalters* Bd. 3. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1978, S. 177–217
- [Mas80] MASCHKE, Erich: Soziale Gruppen in der deutschen Stadt des späten Mittelalters. In: FLECKENSTEIN, Josef (Hrsg.) ; STACKMANN, Karl (Hrsg.): *Über Bürger, Stadt und städtische Literatur im Spätmittelalter*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1980, S. 127–146
- [Mas82] MASSON, Vadim M.: *Das Land der tausend Städte. Die Wiederentdeckung der ältesten Kulturgebiete in Mittelasien*. München : Pfriemer, 1982
- [Mat98] MATUSSEK, Matthias: Dichte macht tolerant. In: *Spiegel Special* (1998), Nr. 12, S. 68–69
- [Mea93] MEAD, Georg H.: *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1993

- [Mea97] MEAD, Georg H.: Spiele und Spielen als Beiträge zur Genese des Ich. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 112–123
- [Mel67] MELLAART, James: *Çatal Hüyük. Stadt aus der Steinzeit*. Bergisch-Gladbach : Luebbe, 1967
- [Mer92] MERKELBACH, Reinhold: *Die Bedeutung des Geldes für die Geschichte der griechisch-römischen Welt*. Stuttgart & Leipzig : Teubner, 1992
- [MGH90] MARG, Walter ; GÖTTE, Johannes ; HOLZBERG, Niklas: *Hesiod, Vergil, Ovid. Werke und Tage. Vom Landbau und Liebeskunst*. München : dtv/artemis, 1990
- [Mic99] MICHALSKI, Sergiusz: Vom himmlischen Jerusalem bis zu den Veduten des 18. Jahrhunderts. Symbolik und Darstellungsparadigmen der Stadtprofilansichten. In: BEHRINGER, Wolfgang (Hrsg.): *Das Bild der Stadt in der Neuzeit 1400-1800*. München : Beck, 1999, S. 46–56
- [Mie97] MIELSCH, Harald: Die römische Villa. In: HOEPFNER, Wolfgang (Hrsg.): *Frühe Stadtkulturen*. Heidelberg : Spektrum, 1997, S. 124–136
- [Mil69] MILLS, Theodore M.: *Soziologie der Gruppe*. München : Juventa, 1969
- [Mis97] MISSLER, Eva: *Lissabon. Das Bild der Stadt und die Stadt als Bild*. Aachen : Shaker, 1997
- [Mit74] MITSCHERLICH, Alexander: *Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1974
- [Mor76] MORGAN, Lewis H.: *Die Urgesellschaft*. Aschenbach : Lollar/Lahn, 1976
- [Mor91] MOREL, Jean P.: Der Handwerker. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 243–276
- [Mor96] MORAVEC, Hans: Körper, Roboter, Geist. In: IGLHAUT, Stefan (Hrsg.) ; MEDOSCH, Armin (Hrsg.) ; RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Ansichten von Telepolis*. Mannheim : Bollmann, 1996, S. 91–118
- [Mü93] MÜLLER, Heinz M.: *Expertenherrschaft oder Mehrheitsprinzip. Ein politisches Denken am Anfang Europas*. Pfaffenweiler : Centaurus, 1993
- [Mü96a] MÜLLER, Jürgen E.: Die filmische Konstruktion der Stadt oder einige Bemerkungen zum audiovisuellen Modell Amsterdam. In: RÖLLER, Dirk (Hrsg.): *Stadt und Mensch. Zwischen Chaos und Ordnung*. Frankfurt am Main : Peter Lang Verlag, 1996, S. 231–245
- [Mü96b] MÜNKER, Stefan: Die Zeit der Stadt und die Zeit der Verschiebung. Zur Vorgeschichte der Telepolis. In: IGLHAUT, Stefan (Hrsg.) ; MEDOSCH, Armin (Hrsg.) ; RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Ansichten von Telepolis*. Mannheim : Bollmann, 1996, S. 129–143

- [Mue94] MUELLER, Hans-Peter: Lebensstile. In: NOLLER, Peter (Hrsg.): *Stadt-Welt. Über die Globalisierung städtischer Milieus*. Frankfurt am Main : Campus, 1994, S. 32–40
- [Mum79] MUMFORD, Lewis: *Die Stadt. Geschichte und Ausblick*. München : dtv, 1979
- [Mum97] MUMFORD, Lewis: *Vom Blockhaus zum Wolkenkratzer. Eine Studie über amerikanische Architektur und Zivilisation*. Berlin : Gebrüder Mann, 1997
- [Nat94] NATORP, Paul: *Platos Ideenlehre. Eine Einführung in den Idealismus*. Hamburg : Meiner, 1994
- [Nic91] NICOLET, Claude: Der Bürger und der Politiker. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 27–67
- [Nie84] NIETZSCHE, Friedrich: In: SCHLECHTA, Karl (Hrsg.): *Friedrich Nietzsche. Werke in drei Bänden* Bd. III. München : Hanser, 1984
- [Nip00] NIPPEL, Wilfried: Webers Stadt. Entstehung - Struktur der Argumentation - Rezeption. In: BRUHNS, Hinner (Hrsg.) ; NIPPEL, Wilfried (Hrsg.): *Max Weber und die Stadt im Kulturvergleich*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 2000, S. 1–75
- [Ör77] ÖRTER, Rolf: *Moderne Entwicklungspsychologie*. Donauwörth : Auer, 1977
- [Pah63] PAHL, Jürgen: *Die Stadt im Aufbruch der perspektivischen Welt*. Berlin : Ullstein, 1963
- [Pau75] PAUL, Jean: Phantasie und Spiel 1807. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Theorien des Spiels*. Weinheim : Beltz, 1975, S. 41–43
- [Paw00] PAWLEY, Martin: Öffentliche Räume hinterlassen keine Spuren. In: BOTT, Helmut (Hrsg.): *Stadt und Kommunikation im digitalen Zeitalter*. Frankfurt am Main : Campus, 2000, S. 157–177
- [Per02] PERROTTET, Tony: *In Troja ist kein Zimmer frei. Bildungs- und Vergnügungsreisen in der Antike*. München : Blessing, 2002
- [Pet86] PETSCHAR, Hans: *Kulturgeschichte als Schachspiel*. Aachen : Rader, 1986
- [Pfe88] PFEIFFER, Toni S.: Lebensstil, Mobilität und die Gestaltung von Stadträumen. In: HAUFF, Volker (Hrsg.): *Stadt und Lebensstil*. Weinheim : Beltz, 1988, S. 105–135
- [Pfe91] PFEIFER, Walter: *Das Erwachsenenspiel. Eine pädagogische Standortbestimmung*. Münster : Lit-Verlag, 1991
- [Pia69] PIAGET, Jean: *Nachahmung, Spiel und Traum : die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde*. Stuttgart : Klett, 1969
- [Pie55] PIEPER, Josef: *Grundformen sozialer Spielregeln*. Frankfurt am Main : Knecht, 1955

- [Pie87] PIEPER, Josef: *Grundformen sozialer Spielregeln (7.Auflage)*. München : Kösel, 1987
- [Pin93] PINTHUS, Kurt: *Menschheitsdämmerung*. Hamburg : rororo, 1993
- [Pit78] PITZ, Ernst: Die Stadt des europäischen Mittelalters. In: HAASE, Carl (Hrsg.): *Die Stadt des Mittelalters* Bd. 1. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1978, S. 1–41
- [Pot92] POTTER, Timothy W.: *Das römische Italien*. Stuttgart : Reclam, 1992
- [Pri95] PRIGGE, Walter: Mythos Architektur. Zur Sprache des Städtischen. In: FUCHS, Gotthard (Hrsg.) ; MOLTMANN, Bernhard (Hrsg.) ; PRIGGE, Walter (Hrsg.): *Mythos Metropole*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1995, S. 73–89
- [Pri96] PRIGGE, Walter: *Urbanität und Intellektualität im 20. Jahrhundert*. Frankfurt am Main : Campus, 1996
- [Rah99] RAHMSDORF, Sabine: *Stadt und Architektur in der literarischen Utopie der frühen Neuzeit*. Heidelberg : Winter, 1999
- [Ric88] RICKEN, Friedo: *Philosophie der Antike*. Stuttgart : Kolhammer, 1988
- [Rie77] RIESMANN, David: *Die einsame Masse. Eine Untersuchung der Wandlungen des amerikanischen Charakters*. Reinbek : Rowohlt, 1977
- [Rih91] RIHA, Karl: Menschen in Massen. Ein spezifisches Großstadtsujet und seine Herausforderung an die Literatur. In: SCHABERT, Tilo (Hrsg.): *Die Welt der Stadt*. München : Piper, 1991, S. 117–145
- [Rö81a] RÖHRS, Herrmann: *Das Spiel. Ein Urphänomen des Lebens*. Wiesbaden : Akademische Verlagsgesellschaft, 1981
- [Rö81b] RÖHRS, Herrmann: *Spiel und Sportspiel - ein Wechselverhältnis*. Frankfurt am Main : Schrödel, 1981
- [Rö95] RÖTZER, Florian: *Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter*. Mannheim : Bollmann, 1995
- [Rö96] RÖTZER, Florian: Telepolis ist nicht nur ein Traum. In: IGLHAUT, Stefan (Hrsg.) ; MEDOSCH, Armin (Hrsg.) ; RÖTZER, Florian (Hrsg.): *Ansichten von Telepolis*. Mannheim : Bollmann, 1996, S. 10–27
- [Rö98] RÖTZER, Florian: *Digitale Weltentwürfe*. München & Wien : Hanser, 1998
- [Rö01] RÖDEL, Ulrich: Zivilgesellschaft als öffentlicher Handlungszusammenhang. In: BUKOW, Wolf D. (Hrsg.) ; NIKODEM, Claudia (Hrsg.) ; SCHULZE, Erika (Hrsg.) ; YILDIZ, Erol (Hrsg.): *Auf dem Weg zur Stadtgesellschaft. Die multikulturelle Stadt zwischen globaler Neuorientierung und Restauration*. Opladen : Leske & Budrich, 2001, S. 175–182
- [Ron00] RONNEBERGER, Klaus: Die neofeudale Erlebnisstadt. In: HÄUPL, Michael (Hrsg.): *Das Neue und die Stadt*. Wien : Promedia, 2000, S. 117–139

- [Ros73] ROSSI, Aldo: *Die Architektur der Stadt. Skizze zu einer grundlegenden Theorie des Urbanen*. Düsseldorf : Bertelsmann, 1973
- [Ros90a] ROS, Arno: *Begründung und Begriff. Wandlungen des Verständnisses begrifflicher Argumentationen*. Bd. 1. Hamburg : Meiner, 1990
- [Ros90b] ROS, Arno: *Begründung und Begriff. Wandlungen des Verständnisses begrifflicher Argumentationen*. Bd. 2. Hamburg : Meiner, 1990
- [Ros94] ROSSIAUD, Jaques: Der Städter. In: GOFF, Jaques L. (Hrsg.): *Der Mensch des Mittelalters*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1994, S. 156–198
- [Rou97] ROUSSEAU, Jean J.: Spiel als zwanglose Natürlichkeit. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 21–23
- [RS01] ROMEISS-STRACKE, Felizitas: Die Stadt – ein überdimensionaler Funpark? In: SCHUSTER, Wolfgang (Hrsg.) ; DETTLING, Warnfried (Hrsg.): *Zukunft Stadt – die Stunde der Bürger in Zeiten der Globalisierung*. Stuttgart : Hohenheim Verlag, 2001, S. 146–159
- [Run86] RUNKEL, Gunter: *Soziologie des Spiels*. Frankfurt am Main : Hain, 1986
- [Sau87] SAUNDERS, Peter: *Soziologie der Stadt*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 1987
- [Sch46] SCHILLER, Friedrich: *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart : Röhm, 1946
- [Sch61] SCHNEIDER, Wolf: *Überall ist Babylon. Die Stadt als Schicksal des Menschen von Ur bis Utopia*. Düsseldorf : Econ-Verlag, 1961
- [Sch64] SCHUMPETER, Joseph A.: *Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung. Eine Untersuchung über Unternehmergewinn, Kapital, Kredit, Zins und den Konjunkturzyklus*. Berlin : Duncker und Humblot, 1964
- [Sch66] SCHOEK, Helmut: *Der Neid. Eine Theorie der Gesellschaft*. München & Freiburg : Alber, 1966
- [Sch79] SCHEUERL, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und seine Grenzen*. Weinheim : Beltz, 1979
- [Sch83] SCHMALS, Klaus M.: *Stadt und Gesellschaft*. München : Academic, 1983
- [Sch86] SCHILLER, Friedrich: Die Gesetzgebung des Lykurgus und Solon. In: CHRIST, Karl (Hrsg.): *Sparta*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1986, S. 73–87
- [Sch91a] SCHABERT, Tilo: Wie werden Städte regiert? In: SCHABERT, Tilo (Hrsg.): *Die Welt der Stadt*. München : Piper, 1991, S. 167–199
- [Sch91b] SCHEID, John: Der Priester. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 67–99

- [Sch91c] SCHIAVONE, Aldo: Der Jurist. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 99–117
- [Sch91d] SCHREIBER, Mathias: Die Stadt als Medium. In: SCHABERT, Tilo (Hrsg.): *Die Welt der Stadt*. München : Piper, 1991, S. 145–167
- [Sch91e] SCHUBERT, Ernst: Gauner, Dirnen und Gelichter in deutschen Städten des Mittelalters. In: MECKSEPER, Cord (Hrsg.) ; SCHRAUT, Elisabeth (Hrsg.): *Mentalität und Alltag im Spätmittelalter*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1991, S. 97–129
- [Sch92] SCHULZE, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main : Bollmann, 1992
- [Sch97a] SCHALLER, Julius: Erscheinungsformen des Spiels. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 57–62
- [Sch97b] SCHEUERL, Hans: Zum Stand der Spielforschung. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 209–224
- [Sch97c] SCHIFFAUER, Werner: *Fremde in der Stadt. Zehn Essays über Kultur und Differenz*. Frankfurt : Suhrkamp, 1997
- [Sch00a] SCHMITT, Thimo: *Der natürliche Egoismus*. Herbolzheim : Centaurus, 2000
- [Sch00b] SCHROER, Markus: *Das Individuum der Gesellschaft*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2000
- [Sch03a] SCHIMANK, Uwe: Theorie der modernen Gesellschaft nach Luhmann. Eine Bilanz in Stichworten. In: SCHIMANK, Uwe (Hrsg.): *Beobachter der Moderne. Beiträge zu Niklas Luhmanns 'Die Gesellschaft der Gesellschaft'*. Frankfurt : Suhrkamp, 2003, S. 261–301
- [Sch03b] SCHLÖGEL, Karl: *Im Raume lesen wir die Zeit*. München & Wien : Hanser, 2003
- [Sch03c] SCHNEIDER, Wolfgang L.: Handlung-Motiv-Interesse-Situation. Zur Reformulierung und explanativen Bedeutung handlungstheoretischer Grundbegriffe in Luhmanns Systemtheorie. In: SCHIMANK, Uwe (Hrsg.): *Beobachter der Moderne. Beiträge zu Niklas Luhmanns 'Die Gesellschaft der Gesellschaft'*. Frankfurt : Suhrkamp, 2003, S. 42–71
- [Sch03d] SCHUBERT, Ernst: *Alltag im Mittelalter*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2003
- [Sch03e] SCHULZ, Raimund: *Athen und Sparta*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2003
- [Sch03f] SCHULZE, Gerhard: *Die Beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert?* München : Hanser, 2003

- [Sch04] SCHMID, Wilhelm: Ist das Leben ein Spiel? Psychologische Überlegungen zur Lebenskunst. In: *Psychologie Heute* 31 (2004), Mai, Nr. 5, S. 20–24
- [Sen86] SENNETT, Richard: *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*. Frankfurt : Fischer Taschenbuch, 1986
- [Sen91] SENNETT, Richard: *Civitas. Die Großstadt und die Kultur des Unterschieds*. Frankfurt am Main : Fischer, 1991
- [Sen95] SENNETT, Richard: *Fleisch und Stein. Der Körper und die Stadt in der westlichen Zivilisation*. Berlin : Berlin-Verlag, 1995
- [Sen98] SENNETT, Richard: *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin : Berlin-Verlag, 1998
- [Sha91] SHAW, Brent D.: Der Bandit. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 337–382
- [Sie89] SIEBEL, Walter: Die Städte betreiben Kathedralenpolitik. Wo Stadtkultur zum Mittel der Wirtschaftspolitik wird, vertieft sich das Gefälle zwischen Zentrum und Peripherie. In: *Die Zeit* 44 (1989), Nr. 45, S. 55–57
- [Sie94] SIEBEL, Walter: Was macht eine Stadt urban? In: *Oldenburger Universitätsreden* (1994), Nr. 61
- [Sie97] SIEVERTS, Thomas: *Zwischenstadt: Zwischen Ort und Welt, Raum und Zeit, Stadt und Land*. Braunschweig & Wiesbaden : Vieweg, 1997
- [Sie00] SIEBEL, Walter: Urbanität. In: CARLINI, Alessandro (Hrsg.): *Großstadt. Soziologische Stichworte*. Opladen : Leske & Budrich, 2000, S. 264–272
- [Sim83] SIMMEL, Georg: *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. Berlin : Duncker & Humblot, 1983
- [Sim93] SIMMEL, Georg: *Das Individuum und die Freiheit*. Stuttgart : Fischer, 1993
- [Sim97] SIMMEL, Georg: *Grundfragen der Soziologie : Individuum und Gesellschaft*. Schutterwald/Baden : Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft, 1997
- [Soj95] SOJA, Edward W.: Postmoderne Urbanisierung. In: FUCHS, Gotthard (Hrsg.) ; MOLTSMANN, Bernhard (Hrsg.) ; PRIGGE, Walter (Hrsg.): *Mythos Metropole*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1995, S. 143–165
- [Som87] SOMBART, Werner: *Der moderne Kapitalismus. Historisch-systematische Darstellung des gesamteuropäischen Wirtschaftslebens von seinen Anfängen bis zur Gegenwart*. Bd. 1. München & Leipzig : Deutscher Taschenbuchverlag, 1987
- [Spe69] SPENGLER, Oswald: *Der Untergang des Abendlandes*. München : Beck, 1969
- [Spe88] SPENGLER, Oswald: *Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte*. München : dtv, 1988

- [SS73] SHAFTEL, Fanny ; SHAFTEL, George: *Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining*. München : UTB, 1973
- [SS74] SUTTON-SMITH, Brian: Spiel als Mittler des Neuen. In: FLITNER, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München : Piper, 1974, S. 32–38
- [SS78] SUTTON-SMITH, Brian: *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf : Hofmann, 1978
- [SS97] SUTTON-SMITH, Brian: Konfliktsozialisierung im Spiel. In: SCHEUERL, Hans (Hrsg.): *Das Spiel. Theorien des Spiels* Bd. 2. Weinheim & Basel : Beltz, 1997, S. 123–130
- [Ste95] STEINER, Dietmar: Die Stadt zwischen der Sehnsucht nach Harmonie und den Gesetzen der Dienstleistungsgesellschaft. In: SCHWARZ, Ulrich (Hrsg.): *Risiko Stadt? Perspektiven der Urbanität*. Hamburg : Junius, 1995, S. 216–222
- [Sti96] STIBBE, Conrad: *Das andere Sparta*. Mainz : von Zabern, 1996
- [Sto79] STOOB, Heinz: *Die Stadt. Gestalt und Wandel bis zum industriellen Zeitalter*. Köln : Boehlau, 1979
- [Str99] STRATMANN, Bernhard: *Stadtentwicklung in globalen Zeiten*. Basel & Boston & Berlin : Birkhäuser, 1999
- [Sud92] SUDJIC, Deyan: *The 100 mile city*. London : Andre Deutsch, 1992
- [Tar03] TARDE, Gabriel: *Die Gesetze der Nachahmung*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2003
- [Thu04] THURLOW, Lester: *Die Zukunft der Weltwirtschaft*. Frankfurt am Main & New York : Campus, 2004
- [Til89] TILLMANN, Klaus-Jürgen: *Sozialisierungstheorien. Eine Einführung in den Zusammenhang von Gesellschaft, Institution und Subjektwerdung*. Reinbek : Rowohlt, 1989
- [Tö79] TÖNNIES, Ferdinand: *Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Soziologie*. Darmstadt : Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1979
- [Toy52] TOYNBEE, Arnold J.: *Der Gang der Weltgeschichte*. Stuttgart : Kolhammer, 1952
- [Tur98] TURKLE, Sherry: *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek : Rowohlt, 1998
- [Ull74] ULLMANN, Walter: *Individuum und Gesellschaft im Mittelalter*. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1974
- [VN93] VIDAL-NAQUET, Pierre: *Die griechische Demokratie von außen gesehen*. Bd. 1. München : Fink, 1993

- [Vos85] VOSS, Holger: *Mythos und Utopie der Stadt. Italo Calvinos 'La Città Invisibili'*, Universität Düsseldorf, Diss., 1985
- [Vos88] VOSS, Dietmar: Die Rückseite der Flanerie. Versuch über ein Schlüsselphänomen der Moderne. In: SCHERPE, Klaus R. (Hrsg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellung zwischen Moderne und Postmoderne*. Reinbek : Rowohlt, 1988, S. 37–61
- [Vos90] VOS, Johann H.: *Ilias, Homerus. Odyssee*. Frankfurt am Main : Insel Verlag, 1990
- [Wae74] WAELDER, Robert: Die psychoanalytische Theorie des Spiels. In: FLITNER, Andreas (Hrsg.): *Das Kinderspiel*. München : Piper, 1974, S. 50–62
- [WCH88] WELLMANN, Barry ; CARRINGTON, Peter ; HALL, Alan: Networks as Personal Communities. In: WELLMANN, Barry (Hrsg.) ; BERKOWITZ, Stephen D. (Hrsg.): *Social Structures. A Network Approach*. Cambridge : Cambridge University Press, 1988, S. 130–184
- [Wer00] WERLEN, Benno: *Sozialgeographie*. Bern & Stuttgart & Wien : UTB, 2000
- [Whi91] WHITTAKER, Charles R.: Der Arme. In: GIARDINA, Andrea (Hrsg.): *Der Mensch der römischen Antike*. Frankfurt am Main : Campus, 1991, S. 305–337
- [Wie99] WIENKEN, Cornelia: Der Verlust des Lokalen – im Netz der Dienstleistungen. In: BÖLSKER-SCHLICHT, Franz (Hrsg.): *Die Stadt: Lebensraum und Lebensform*. Münster : Veichtaer Universitätsschriften, 1999, S. 141–149
- [Win72] WINCKELMANN, Johannes: *Max Weber: Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie*. Tübingen : Mohr, 1972
- [Wir74] WIRTH, Louis: Urbanität als Lebensform. In: HERLYN, Ulfert (Hrsg.): *Stadt- und Sozialstruktur. Arbeiten zur sozialen Segregation, Ghettobildung und Stadtplanung*. München : Nymphenburger Verlagshandlung, 1974, S. 42–67
- [Wir02] WIRTH, Eugen: *Die orientalische Stadt im islamischen Vorderasien und Nordafrika*. Mainz : Philipp von Zabern, 2002
- [WJ74] WEHRLI-JOHNS, Martina: Das Fegefeuer als Sozialidee. In: JEZLER, Peter (Hrsg.): *Himmel, Hölle, Fegefeuer. Das Jenseits im Mittelalter*. München : Fink, 1974, S. 47–58
- [Woo03] WOOD, Gerald: Die postmoderne Stadt. Neue Formen der Urbanität im Übergang vom zweiten ins dritte Jahrtausend. In: GEBHARDT, Hans (Hrsg.) ; BATHELT, Harald (Hrsg.): *Kulturgeographie. Aktuelle Ansätze und Entwicklungen*. Heidelberg : Spektrum, 2003, S. 131–149
- [Zuk98] ZUKIN, Sharon: Städte und die Ökonomie der Symbole. In: KIRCHBERG, Volker (Hrsg.) ; GÖSCHEL, Albrecht (Hrsg.): *Kultur in der Stadt. Stadtsoziologische Analysen zur Kultur*. Opladen : Leske & Budrich, 1998, S. 27–41

Index

A

A-Gruppen. 122
Abenteuerspielplatz. 167
Ablass. 85
Ablenkungsmanöver. 65
Affektregulierung. 22, 67
agôn. 21, 87
Aggregatraum. 107
Agoge. 78
Agora. 153
agrestis. 73
Akkommodation. 27, 28
Akkulturation. 89
Aktivierungszirkel. 23, 71, 148, 156
alea. 21, 87
Allegorie. 94, 171
Allmachtsphantasie. 151
Alokalität. 13, 16
Alphaville. 165
Altyn Depe. 40, 42
Ambiguitätstoleranz. 27, 36
Amphiktyonie. 45
anything goes. 113, 145
Aquino, Thomas von. 87
Archaisches Weltbild. 87
Arche Noah. 107
Architekt. 145
Architektur. 148
Aristophanes. 53
Aristoteles. 14, 21, 59, 63
Artefakte
 materielle. 9
Askriptives Gefährdungsschicksal. 122
Assimilation. 27
Aszendenztheorie. 98
Atemporalität. 13, 16
außen-geleitet. 115
Augenwesen. 159
Autoritative Ressource. 71
aventure. 96

B

Babylon. 79
Banditen. 51

Bastelbiographie. 124, 172
Behälterraum. 37
Blasiertheit. 116
Blick
 synoptischer. 61
Börse. 98, 130
Bourdieu, Pierre. 157
Brot und Spiele. 57
Bühne. 9, 29, 76, 123, 128, 144, 172
Burj Dubei. 166

C

Caillois
 Roger. 79, 87
Caillois, Roger. 10, 18, 21, 29, 87
Catal Hüyük. 38
Chaos. 148
Chaosmos. 148, 151
Charta
 von Aalborg. 147
 von Athen. 145
Charta von Aalborg. 151
Chief Knowledge Officer. 160
circulus perniciosus. 67
citoyen cérémoniel. 84
civitas. 105
Clown. 116
Codex Hammurabi. 40
Codierung. 149
collaboratio. 24, 44, 48, 59, 63, 67, 70,
 97, 106, 127, 167
Collage. 124
community
 liberated. 153
 lost. 153
 saves. 153
consilium. 94
Corporate Citizenship. 163
Corporate Identity. 131
Cyberspace. 153, 164, 167, 173

D

Daseinshermenetik. *siehe*
 Hermeneutik pragmatische
Dechiffrierung. 141

- Denunziation..... 135
 Dichotomie..... 99
 Dividuum..... 172
 Dramaturgische Disziplin..... 173
 Durkheim, Emile..... 135
- E**
 ebrietas..... 29, 36, 45, 46, 53, 64, 74,
 93, 103, 105, 116, 117, 123, 125,
 150, 154, 162, 166
 ego..... 26, 35, 38–40, 48, 90, 93, 97, 99,
 114, 121, 123, 137, 158, 169, 174
 Einschaltquotenstadt..... 143, 151, 173
 Elias, Norbert..... 8, 17, 146, 169, 171
 Ellenbogenmentalität..... 94, 122, 132,
 172
 Emanzipation..... 110
 Empathie..... 27
 Ensemble..... 150
 Episteme..... 123
 Erregungsreduktion..... 22, 43
 Etikette..... 121
 Exhibitionist..... 116
 Exploration..... 75
 Expressionismus..... 119
 exspectatio..... 23,
35, 40, 43, 51, 73, 74, 79, 86, 91,
 96, 100, 104, 107, 130, 132, 136,
 140, 163, 169, 174
 Extrinsische Motivation..... *siehe*
 motivatio
- F**
 Fairplay..... 8
 Fassade..... 28
 Fata Morgana..... 166
 Fegefeuer..... 85, 172
 Fest..... 77
 Festivalisierung..... 139
 fidelitas..... 85
 Figuration..... 146
 Filiation..... 44
 Flaneur..... 53, 124, 154, 167, 172, 174
 Fluch..... 91
 Flusser, Vilem..... 150
 Forschungsreisender..... 159
 Fortschrittswelt..... 162
 Freedom Tower..... 166
- G**
 Gastronomie des Auges..... 125
 gated community..... 158
 Gates, Bill..... 160
 Gaukler..... 89
 Geben und Nehmen..... 7, 55, 170
 Gefangenendilemma..... 132
 Geheimbund..... 97
 genius loci..... 141
 Gentilorganisation..... 38
 Gerücht..... 86
 Germanen..... 75
 Gesamtensemble..... 9, 25, 109, 128, 172
 Gesellschaft
 funktionale..... 30
 kompetitive..... 121
 segmentäre..... 31
 stratifikatorische..... 31
 Gesellschaftsspiel..... 19
 Gesetz..... 81
 Gewinn
 emotionaler..... 21
 Gewinner und Verlierer... 122, 132, 139,
150, 155, 160, 161
 Glücksrad..... 86
 Glücksspiel..... 159
 Globalisierung..... 162
 Götter..... 75
 Goldenes Zeitalter..... 80
 Graffiti..... 63
 Griechen..... 52
 Griechische Mythologie..... 76
 Grundkategorien..... 10, 21, 22, 34, 133,
 174
- H**
 Händler..... 71, 96
 Höhlengleichnis..... 14
 Hacker..... 157
 Handlungsrationalität..... 84
 Hedonismus..... 27, 76
 Heloten..... 78
 Hermeneutik
 pragmatische..... 10
 Herodot..... 72
 Heroin
 virtuelles..... 155

- Hesiod. 55
 Heteropolis. 143
 Hippodamos. 67
 Hobbes, Thomas. 90
 Hochglanzprospekt. 144, 151, 161
 Hofnarr. *siehe* Narr
 Holodeck. 164
 Homer. 41
 Homo
 artefix. 97
 clausus. 119
 erectus. 38
 ludens. 18, 117
 oeconomicus humanus. 157, 167
 quadratus. 94, 111
 sapiens. 159
 Huizinga, Johann. 10, 18
 Hundertwasser, Friedensreich. 148
 Hyperrealität. 118, 166
 Hypo-Signifikant. 142
 Hypomeiones. 78
- I**
 Ich oder Du. 131
 Ich und Du. 131
 Ich-Synthese. 27, 143
 ichverankerter Ich-Welt-Bezug. 121
 Idee. 13, 14, 15, 16
 der Stadt. 16, 37, 76
 Ideenlehre. 13, 14
 idiota. 98
 ilinx. 21, 31, 87
 Illusion. 166
 Image. 139
 Improvisation. 75
 innen-geleitet. 115
 Inquisition. 87, 171
 Inszenierung. 171
 Intellektuelle Isolationsschicht. 123
 Interaktionsspiel. 26
 Internet. 153, 157, 158, 161, 163, 165,
 167, 173
 Intimidation. 23
 Intrinsische Motivation. *siehe*
 motivatio
- J**
 Jericho. 38
- Joker. 94
 Jurist. 51
 Juvenal. 63, 64
- K**
 Königs-Oikos. 39
 Künstler. 145
 Künstliche Intelligenz. 165
 Kampfspiel. 131
 Karthago. 62, 78
 Kategorie. *siehe* Grundkategorien
 Katharsis. 22, 30
 Kathedralenpolitik. 151
 Kaufmann. 98
 Kaufmannsmentalität. 96, 97
 Keulenhierarchisierung. 38
 Kinderspiel. *siehe* Spiel des Kindes
 Kollektive Identität. 25
 Kollektivgedächtnis. 141, 143
 Kollektivimagination. 16, 143, 173
 Kommensalität. 97
 Komplementär-Transaktion. 25
 Konkurrenzkampf. 9, 139, 140, 155
 Konstruktivismus. 34
 Konsum. 132, 167
 Kräfteüberschusstheorie. 22
 Kräftespiel. 149
 Kraftzentrum. 14, 16
 Kreislaufwelt. 163
 Krieg. 79
 Kriegslist. 77
 Kulissenarchitektur. 144, 173
- L**
 Labyrinth. 80, 107
 Land. 9
 Le Corbusier. 145
 Lebensform. 148
 Lefèbvre, Henri. 139
 Leibniz. 15, 16
 Leviathan. 90
 lex publica. 51
 List. 91
 Lobrede. 76
 Locke, John. 15
 Lüge. 64, 71
 Lug und Trug. 91
 Lust. 53

Lykurg. 78

M

mâze. 90
 Machiavelli, Niccolo. 80
 Macht und Ohnmacht. 82
 Makroebene. 9, 43, 73, 99, 133, 163
 Manipulation. 51, 131, 144, 151, 162
 Marionette. 82, 93, 102, 120, 139, 174
 Marktrationalität. 84
 Maskerade. 59
 Matriarchales Phantasma. 106
 Matrix-Raum. 150
 Mead, Georg. 18
 mechanisch. *siehe* Mechanische
 Solidarität
 Mechanische Solidarität. 44
 Mediale Äquidistanz. 143
 Mediatektur. 173
 Medium der Erinnerung. 25
 Meme. 161, 167
 Mensch-ärgere-Dich-nicht. 156
 Merkantilismus. 96
 Mesoebene. 9, 40, 67, 95, 130, 159
 Metaebene. 9, 46, 75, 103, 136, 163
 Metapher. 137, 171
 Mikroebene. 9, 38, 50, 84, 114, 154
 mimicry. 21, 87
 Minnesang. 103
 Mit-Neben-Gegen-Durcheinander. 116
 Modenschau. 145
 Monade. 15
 Monopoly. 34, 99, 130, 151, 171, 172
 montanus. 73
 Moral. 93, 115
 Moralische Dichte. 70
 motivatio. 31, 35, 65, 97, 104, 132, 169
 MUD. 155, 167
 Multiphrenie. 157

N

Nabel der Welt. 55
 Nachahmung. 46
 Narr. 52, 94
 Natürlicher Egoismus. 174
 Nebukadnazar. 55
 Neid. 32, 54, 56, 59, 89, 122, 170, 171,
 174

Nemesis. 57
 Nervenkitzel. 24
 Neugierde. 10, 18, 31
 Neurosen. 30
 Nicht-Ort. 140

O

Öffentlichkeit. 53, 54, 58, 82, 88, 105,
 108, 138, 143, 158, 164
 Open Source. 149
 Opium für das Volk. 57
 organisch. 135
 organon. 110
 Ortungsraum. 106
 Ovid. 53

P

Panopticon. 154
 Parasiten des Geistes. 163
 Parasitopolis. 74
 pars sanior. 86
 Pathopolis. 74
 Patron. 55
 Pax Romana. 74
 Perikles. 65
 personae. 169
 pessimal. 117
 Petronas Towers. 166
 Phantombevölkerung. 144
 Piaget, Jean. 27
 Pionier. 121
 Platon. 13, 14, 58, 60, 69, 85
 Plug-In
 City. 117
 Mentalität. 122, 172
 Pluralität. 147
 Plutarch. 78
 pnyx. 65
 Poleis. 39
 Polizeistaat. 62
 Pompeji. 62
 Potlatsch. 32
 Präsens historicum. 11
 Prahlsucht. 93
 Prestige. 35, 130
 Priester. 50
 Primäre Städtebildner. 71

- Primärmotivation. . . . *siehe* Intrinsische
Motivation
- prime movers. 45
- Prinzip der kollektiven Identität. 25
- Profitmaschine. 144
- Propaganda. 65
- Prostitution. 92
- Protestantismus. 115
- Provokation. 174
- Psychosoziales Regulationspotential. . . 24
- Publicity. 163
- Publikum. 123, 146, 170
- Puzzle. 118, 147
- Pyramidenspiel. 48
- R**
- Radar-Typ. 126, 150, 172
- Räuber und Gendarm. 78
- Rational-Choice. 123
- Raum
- Analoger. 139
- Atopischer. 155
- der Erde. 159
- der Waren. 159
- des kollektiven Wissens. 159
- des Territoriums. 159
- Intermediärer. 32
- Kapitalistischer. 139
- Kosmologischer. 139
- Perspektivischer. 139
- Polytopischer. 155
- Symbolischer. 139
- Topischer. 155
- Rausch. 21, 30
- Rede und Gegenrede. 120
- Refugium. 143
- Reizhung. 29
- relaxatio. 22, 44, 47, 59, 65, 67, 90,
103, 132, 166
- Reliquien. 107
- res mobilis. 52
- responsa. 51
- Revanche. 32
- Rhetorik. 65, 170
- Risiko. 96
- Ritter. 93, 102, 171
- Roboter. 158
- Rollendistanz. 27
- Rollenspiel. 28, 35, 51, 59, 61, 88, 120,
146, 169, 172
- RREEMM. 121
- Rummelplatz. 116
- rusticus. 73
- S**
- Sündenbocktheorie. 136
- Sage. 86
- Sallust. 64
- Sandhaufen-Zeit. 150
- Schach. 37, 49, 83, 114, 153
- Schema
- binäres. 85
- tenäres. 85
- Schiller, Friedrich. 19
- Schismogenese. 75
- Schumpeter. 159
- Selbstbeobachtung. 172
- Selbstinszenierung. 39, 48, 50,
59, 60, 82, 90, 93, 102, 133, 151,
169–171
- Selbstreflektion. 117
- Selbstreflexion. 172
- Sich-Erproben. 27
- Sich-Selbst-Transzendieren. 27
- Sieger. 163
- Simcity. 145, 165
- Simmel, Georg. 19, 26, 89, 116
- simulatio. 28,
35, 51, 61, 70, 71, 74, 88, 91, 92,
97, 100, 109, 120, 127, 133, 137,
141, 146, 155, 163, 169
- Simulation. 166, 167
- Simulator. 165
- Simultaneität. 147
- Sklave. 52
- Smalltalk. 120
- Sokrates. 13
- Soldat. 51
- Soziale Grammatik. 121
- Soziales Kapital. 26, 157
- Sozialisation. 18
- tertiäre. 17
- Spannungsabbau. 22, 44, 67, 77, 135

- Spannungsaufbau. 23, 43, 44, 73, 75,
76, 86, 87, 96, 120, 132, 137
- Sparta. 61, 72, 78
- Spekulant. 130, 151
- Spengler, Oswald. 8, 129, 134
- Spiel. 8, 9, 10, 16, 17, 18–23, 34, 117,
127, 134
des Alltags. 23
des Erwachsenen. 22
des Kindes. 17, 20
- Spielball. 48, 52, 94, 100, 108, 116,
134, 171, 172
- Spielbrett
 imaginäres. 9
- Spielfigur. 9
- Spielplatz. 145
- Spielpyramide. 169
 der Antike. 170
 der Moderne und Postmoderne. . . 173
 der Zukunft. 173
 des Mittelalters. 171
- Spielregel. 9, 81, 109, 122, 126, 135,
150, 155, 157, 160, 167, 169
 informelle. 7
- Spieltheoretiker
 klassische. 19, 21
- Spieltypisierung
 klassische. 10
- Spielverderber. 127, 150, 163, 173
- Spielzeugstädte. 117
- Spitznamen. 91, 171
- Spott. 75, 92, 171
- Städtelesen. 125
- Stadtforschung
 kulturgenetisch. 10
- Stadtidee. *siehe* Idee der Stadt
- Stadtmarketing. 139
- Stadtplaner. 145
- Stadtplanung. 140
- Stadtsafari. 144
- Stadtsoziologie. 139
- Städtefüller. 71
- Statussymbol. 54
- Stealth-Architektur. 141, 173
- Steigerungsspiel. 118, 132, 162, 166,
167, 172
- Stolz. 55, 70, 76, 80
- Strategiespiel. 96, 100, 132
- Surplusproduktion. 42
- Synoikismus. 39, 105
- System
 rhizomorphes. 141
- Systemraum. 107
- Systemtheorie. 172
- T**
- Tabu. 116
- Tabu-Prinzip. 29
- Täuschung. 40, 51, 75, 139, 151, 161,
162, 173
- Täuschungsmanöver. 51
- Taipeh 101. 166
- Teamwork. 131
- Telepolis. 164
- temperantia. 61
- Teufel. 86
- The Palm Jebel Ali. 166
- Theater. 114
- theatrum mundi. 85
- Themenpark. 166
- Totem. 45
- Tour de Force. 24
- traditions-geleitet. 115
- Tragödie. 66
- Tratsch. 64
- Triangulation
 theoretische. 11
- Trick. 50
- Triebregulierung. 7
- Troja. 41
- Trojanisches Pferd. 41, 129
- Trotz. 80
- Turmbau zu Babel. 54
- Tyrann. 60, 76, 170
- U**
- Ubiquität. 20
- Über-Ich. 7, 149, 173
- Übergangsmensch. 115
- Überraschung. 147
- Überwachungskamera. 154
- Umland. *siehe* Land
- Urbanität. 77
- Uruk. 41
- Utopie. 117

V

- Vanitas. 94
Vaterimago. 115
Viereck des urbanen Spiels. . . 36, 72, 78,
 100, 169
virus of the mind. 161, 167
Visitenkarte. 139
vita activa. 61, 118
vita contemplativa. 61
Voyeurismus. 120, 125, 150

W

- Weber, Max. 84
Wegwerfstadt. 140
weltverankerter Ich-Welt-Bezug. . . . 120
Werbung. 139, 162, 173
Wettbewerb. 55, 78, 139, 140, 170, 173
Wetteinsatz. 79
Wettkampf. 21, 163
Willkürrecht. 87
Win-Win Spiel. 162
Wittgenstein, Ludwig. 148
Wolkenkratzer. 137
Wortadel. 123

X

- Xenophon. 72

Y

- Yuppie. 124, 173

Z

- Zeitung. 114
Zuckerbrot und Peitsche. 57, 58, 71
Zunft. 98
Zweckrationalität. 84

Lebenslauf

Persönliche Angaben

Name: Christian Hansmann
Familienstand: ledig
Staatsangehörigkeit: deutsch
Geburtsdatum und -ort: 5. Mai 1972 in Karlsruhe

Werdegang

08.1978 – 06.1982 Grundschule Au am Rhein
08.1982 – 06.1988 Wernher von Braun Realschule, Rheinstetten
08.1988 – 06.1991 Wilhelm-Röpcke-Schule, Ettlingen
10.1991 – 12.1992 Zivildienst im Vincentius Krankenhaus, Karlsruhe
01.1993 – 09.1993 Praktikum im Vincentius Krankenhaus, Karlsruhe
10.1993 – 09.1994 Studium der Geodäsie an der Universität Karlsruhe
10.1994 – 09.2000 Studium Lehramt Geographie und Germanistik
an der Universität Karlsruhe
seit 10.2000 Promotion in Geographie an der Universität Karlsruhe
Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Geographie
der Universität Karlsruhe

Abschlüsse

07.1991 Abitur
04.1997 Zwischenprüfung für das Lehramt an Gymnasien
an der Universität Karlsruhe
11.2000 1. Staatsexamen in den Fächern Geographie und Germanistik
an der Universität Karlsruhe

