

Rainer Guldin (Lugano)

Vom Nullsummen- zum Plussummenspiel:

Zur Bedeutung Anatol Rapoport's in Vilém Flussers Spieltheorie

„Diejenigen, die von Ihnen Spieltheorie kennen, erkennen sie vielleicht nicht ganz wieder. Aber ich bin doch, ich basier doch auf solchen Leuten wie Rapoport [sic].“¹
Vilém Flusser, *Bochumer Vorlesungen*

„Origins are of peculiar importance for strong writers.“
Harold Bloom, *The Anxiety of Influence*

Einführung: Schach spielen

Anfangen möchte ich mit einem Auszug aus Michael Bielickys Video-Dokumentation *Vilém Flussers Fluß*, die im Sommer 1991 in Südfrankreich entstand, kurz vor Vilém Flussers Tod bei einem Autounfall an der Grenze zwischen Deutschland und Tschechien. Die beiden bebrillten Schachspieler sitzen mit nacktem Oberkörper und in kurzen Hosen im Schatten der Reben, auf der Veranda von Flussers Haus im provenzalischen Robion. Im Hintergrund läuft das Lied der Comedian Harmonists *Schöne Isabella aus Kastilien*, das, wie der Radiosprecher am Ende auf Französisch festhält, zu Beginn der 1930er Jahre entstand, wenige Jahre bevor das äußerst erfolgreiche Sextett in Schwierigkeiten geriet, weil drei seiner Mitglieder Nicht-Arier waren. Im betreffenden Lied geht es darum, daß die entflozene „schöne Isabella von Kastilien“, deren Namen sich so trefflich auf „Utensilien“ reimt, zu ihrem Geliebten zurückkehrt, nach Spanien ins Land der Toreros.

Bielickys Inszenierung, die zugleich den Schluß der Video-Dokumentation bildet, führt geschickt verschiedene Momente aus Flussers Biographie und Philosophie unter dem Zeichen der Ironie und Selbstironie zusammen: das Mehrsprachige, das Exotische fremder Länder, das erzwungene, aber befreiende Exil, das Spielerische und Dialogische, Schachspiel und Musik. Flusser, der in den anderen Teilen der Dokumentation kurze theoretische Vorträge zu Technik, Politik, Medien und Kommunikation hält und sich mit Bielicky auf Spaziergängen durch die unmittelbare Umgebung über die bewegte Vorgeschichte und Geschichte des Ortes unterhält, ist verstummt. Die beiden Spieler führen einen wortlosen Dialog. Flusser hat schwarz, Bielicky weiß. Mehrere Schachfiguren stehen bereits am Rande des Bretts. Weiß ist am Zug. Bielickys Königin prescht

1 Vilém Flusser, Bochumer Vorlesungen, Ruhr-Universität Bochum, 30. Mai - 30. Juni 1991, Audio-Text, Kommunikationsstrukturen III, 2b05, 00:01:06-00:01:20. – Anmerkung der Redaktion: Laut Vilém-Flusser-Archiv wird der *Flusser-Stream*, die Online-Version des Audio-Texts, aktuell überarbeitet und zukünftig wieder über dessen Webseite verfügbar sein. Bis dahin behelfsweise z.B. via www.web.archive.org/web/20071009101628/http://flusserstream.khm.de/flusserstream/show_chapters.php.

nach vorn. Flusser denkt lange nach, will abtauschen, zögert. Bielicky schüttelt den Kopf. Eine Finte? Flusser tauscht trotzdem ab. Bielicky führt eine defensive Rochade durch. Der Ausgang der Partie bleibt offen.

Bielickys Video steht emblematisch für Flussers Sicht des Spiels als sinnstiftenden Dialog im Angesicht des Todes zwischen gleichgestellten Partnern. In diesem Spiel geht es nicht darum, gegeneinander, sondern miteinander zu spielen. Es geht nicht darum, zu gewinnen, sondern darum, miteinander ein Problem zu bedenken, so daß dabei ein Gewinn für beide Teilnehmer herauspringt. Es geht darum, ein Nullsummenspiel, bei dem es immer einen Gewinner und einen Verlierer gibt, in ein Plussummenspiel zu verwandeln, bei dem beide Spieler von Spielverlauf und Spielausgang profitieren.

Ausgehend von dieser vieldeutigen Szene möchte ich zwei unterschiedlichen, aber eng miteinander verwandten Fragestellungen nachgehen. Einerseits soll die Bedeutung Anatol Rapoport's für Flussers Spieltheorie skizziert werden. Andererseits möchte ich anhand der Art und Weise, wie Flusser mit den von Rapoport entlehnten Konzepten umgeht, exemplarisch aufzeigen, wie er generell mit Begriffen arbeitet. Flusser wählt bestimmte Begriffe aus und deutet sie so um, daß sie in sein eigenes Denksystem passen. Er operiert dabei weitgehend im Sinne der brasilianischen Anthropophagie, einer kritischen und kreativen Form der Appropriation. In einem 1970 verfaßten Text² über Oswald de Andrade, der 1928 mit seinem *Manifesto Antropófago* den Begriff kreierte, hebt Flusser hervor, daß es dabei immer um ein Doppeltes geht: um ein Einverleiben und ein Überwinden.³ Neue Begriffe werden verschlungen und verdaut und ins eigene System assimiliert. Dabei führen sie in der Regel zu Veränderungen und bedingen ein weiteres Wachstum des Systems.

Die Anthropophagie⁴ ist ein übersetzendes, transformierendes Verfahren, das sich wie Flussers Denken und Schreiben im Allgemeinen bewußt und provokativ auf kulturellen und diskursiven Grenzen positioniert. Enge disziplinäre Bedenken, die beispielsweise auf ein sauberes Ableiten der Begriffe pochen, greifen in diesem Zusammenhang zu kurz und sagen letztlich mehr über den Kritiker und dessen kulturelle und akademische Zugehörigkeiten aus als über den Gegenstand der Untersuchung selbst. Das Irritierende an Flussers spielerischem Denkstil ist zugleich dessen eigentliche Stärke. Flusser verwendet dabei das Denken anderer im Sinne eines Werk-

² Vilém Flusser, Brasilianische Philosophie. In: Staden-Jahrbuch. Beiträge zur Brasilkunde und zum brasilianisch-deutschen Kultur- und Wirtschaftsaustausch 16, S. 131-141.

³ Vgl. Susanne Klengel, Brasilien denken. Flusser als Vermittler, Phänomenologe, Anthropophage – eine epistemologische Gratwanderung. In: Susanne Klengel / Holger Siever (Hrsg.), Das Dritte Ufer. Vilém Flusser und Brasilien, Würzburg 2009, S. 126.

⁴ Vgl. Rainer Guldin, On Spiders, Amoebas, Vampire Squids and Worms. Vilém Flusser's Metaphors of Devoration and Digestion. In: Norval Baitello Junior et al. (Hrsg.), La máquina antropófaga. Experimentaciones en comunicación e imagen, Sevilla 2012, S. 53-71.

zeugkastens⁵ und lädt damit dazu ein, mit seinem eigenen Denken ähnlich zu verfahren. Daß es im Prozeß dieser Übernahme auch zu Ungenauigkeiten kommen kann – wie in den folgenden Ausführungen deutlich wird –, soll hier nicht als Problem verstanden werden, sondern als Möglichkeit, der Funktionsweise von Flussers Denkprozeß näherzukommen.

Einen weiteren Zugang zu Flussers eigenwilliger Vorgehensweise auf der Grenze von Dichtung, Philosophie und Wissenschaft liefert Harold Bloom in seinem Buch *The Anxiety of Influence. A Theory of Poetry*. In der Einführung, die den Titel *The Anguish of Contamination* trägt, entwickelt Bloom sein Konzept des kreativen Mißverständnisses:

Like criticism, which is either part of literature or nothing at all, great writing is always at work strongly (or weakly) misreading previous writing.⁶

„Influence“ is a metaphor, one that implicates a matrix of relationships – imagistic, temporal, spiritual, psychological – all of them ultimately defensive in their nature. What matters most [...] is that the anxiety of influence *comes out of* a complex act of strong misreading, a creative interpretation that I call „poetic misprision“.⁷

Die Einflußängste sind bei einem jungen, sich entwickelnden Autor besonders virulent. Flussers erste Begegnung mit Rapoport findet zu Beginn der 1950er Jahre statt, in der Anfangsphase seiner Karriere als Autor, was für die im Folgenden diskutierten Ambivalenzen von zentraler Bedeutung ist.

Der Unterschied zwischen Nullsummen- und Plussummenspiel, dem ich hier in Anlehnung an Rapoport's Begrifflichkeit nachgehen will, hängt auch mit Flussers Interpretation der beiden portugiesischen Verben *jogar* und *brincar* zusammen. *Brincar* ist im Gegensatz zu *jogar* ein Herumspielen, bei dem es nicht um Sieg oder Niederlage geht, sondern ums Spielen selbst. Ein Plussummenspiel, das mit dem französischen *bricoler*, *bricolage* zu tun hat, mit basteln und experimentieren, und „eine Spielstrategie voraus[setzt], die darauf ausgeht, das Spiel interessant zu gestalten und zu bereichern.“ Die Stellung des Spielers zum Spiel ist im Falle der zweiten Variante eine grundsätzlich andere, hier „steht der Spieler nämlich nicht im Spiel, sondern dem Spiel gegenüber. Es ist diese Stellung zum Spiel, die den ‚Homo ludens‘ kennzeichnet [...]. Sie ist [...] die Grundeinstellung jedes Wissenschaftlers und Künstlers, wahrscheinlich auch jedes echten Philosophen.“⁸ Ein Auge für kulturelle und sprachliche Differenzen ist bei der Deutung von Flussers Werk unabdingbar.

5 Siegfried Zielinski weist in seinem Beitrag *Sich mit Berechnung verlieren* explizit auf diesen Aspekt hin.

6 Harold Bloom, *The Anxiety of Influence. A Theory of Poetry*, New York / Oxford 1997, S. XIX.

7 A.a.O., S. XXIII.

8 Vilém Flusser, *Brasilien oder die Suche nach dem neuen Menschen. Für eine Phänomenologie der Unterentwicklung*. Vilém Flusser Schriften. Band 5. Hrsg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser, Mannheim 1994, S. 163.

Zu Anatol Rapoport und seiner Spieltheorie

Der 2007 verstorbene Anatol Rapoport, dessen Karriere verschiedene Berührungspunkte mit Vilém Flussers Leben aufweist, wurde 1911 in Losowaja in der Ukraine geboren, wo er seine Kindheit verbrachte. Als 11-jähriger gelangte er mit seiner Familie, die aufgrund der Hungersnöte nach der russischen Revolution Rußland verlassen hatte, in die USA. Zuerst in Chicago und später – von 1929 bis 1934 – in Wien studierte er Musik. In dieser Zeit trat Rapoport wiederholt als international erfolgreicher Konzertpianist auf. In den 1930er Jahren wendete er sich der Mathematik zu und promovierte 1941 in dieser Disziplin an der Universität von Chicago. Nach dem Krieg war Rapoport an der Universität von Chicago und im Center for Advanced Study in the Behavioral Sciences an der Stanford Universität tätig. Unter anderem arbeitete er an einer Theorie der Kybernetik im Zusammenhang mit Konflikt und Kooperation.

Rapoport pflegte einen interdisziplinären wissenschaftlichen Stil und gründete 1954 die Society for General Systems Research, deren Ziel es war, die extreme Tendenz zur Spezialisierung in den Wissenschaften durch einen umfassenden fächerübergreifenden Ansatz zu überwinden. Schon im Laufe der 1940er Jahre nahm er Kontakt mit einigen der Vertreter der Allgemeinen Semantik auf, unter ihnen Samuel Ichiye Hayakawa und Alfred Korzybski. 1950 erschien sein erstes Buch *Science and the Goals of Man. A Study in Semantic Orientation*, das sich mit dieser Theorie befaßte. Ein Exemplar dieses Buchs ist in Flussers Reisebibliothek im Berliner Vilém-Flusser-Archiv einzusehen. Von 1953 bis 1955 war er auch Präsident der International Society for General Semantics. Rapoport arbeitete ab 1955 an der Universität von Michigan, wo er Professor für mathematische Biologie war.

In diesem Zeitraum erschienen verschiedene spieltheoretische Werke: 1960 *Fights, Games, and Debates*, 1965 *Prisoner's Dilemma*, 1966 *Two-Person Game Theory. The essential Ideas* sowie 1970 *N-Person Game Theory. Concepts and Applications*. In diesem Jahr wechselte Rapoport, der eine Zeitlang vor dem Zweiten Weltkrieg Kontakte zur kommunistischen Partei der USA gepflegt hatte, aus Protest am Vietnamkrieg an die Universität von Toronto. Nach seiner Emeritierung wurde er von 1980 bis 1983 zum Direktor am Institut für Höhere Studien in Wien gewählt. Anschließend kehrte er auf eine neugeschaffene Professur für Friedensforschung an die Universität von Toronto zurück.

Einiges verbindet die beiden Denker: die gemeinsame osteuropäische Herkunft, das frühe Exil, das Interesse für Musik, Mathematik und Kybernetik, der interdisziplinäre Stil, die Suche nach einem die Disziplinen übergreifenden Ansatz und die politische Grundhaltung. Um mit Harold Bloom zu argumentieren: eine gefährliche Nähe, die Anlaß für Einflußängste sein konnte.

In *Fights, Games, and Debates* führt Rapoport den Unterschied zwischen „zero-sum games“ und „non-zero-sum games“, Nullsummen- und Nicht-Nullsummenspielen ein:

We shall now examine the extension of game theory to the two-person non-zero-sum game. It will be recalled that in the zero-sum game, what A wins B loses, and vice-versa – that is, the sum of the payoffs is always zero, no matter what the outcome. [...] But now we consider games in which the payoff sums are not the same for all outcomes. The representation of such games in normal form will not be quite so simple as that of the zero-sum games.⁹

Rapoport entwickelt seine Terminologie anhand einer Reihe von strategischen Spielen, deren Ausgangsmöglichkeiten über den einfachen Gegensatz von Sieg und Niederlage hinausgehen. Ein erster Unterschied zu Flusser. So beschreibt er einen Fall aus dem Krieg.¹⁰ Es gibt zwei unterschiedliche Straßen, über die ein schwer beladener Lastwagen fahren muß. Eine Straße ist problemlos befahrbar, die andere hingegen beschwerlich und dadurch bestens für Hinterhalte geeignet. Trägt man die Möglichkeiten in eine Matrix ein, so ergeben sich dadurch mindestens vier verschiedene Szenarien mit unterschiedlichem Ausgang. „Non-zero-sum games“ können zu Vorteilen für beide Kontrahenten führen: „We have seen that if the two players in a non-zero-sum game can make an agreement and can make it stick, they can both do better than if they play against each other.”¹¹ Gelingt es den beiden Spielern aber nicht, das gemeinsame Interesse wahrzunehmen, so mündet das Spiel in einem zweifachen Desaster. „The non-zero-sum game, which results in a loss to both players (who reason as if they are playing a zero-sum game) may epitomize the tragedy of man in society.”¹² Gerade weil diese Spiele entweder ein positives oder negatives Resultat haben, nennt sie Rapoport auch „non-zero-sum games“.

Zur Präsenz Rapoports in Flussers Werk

Flusser erwähnt Rapoports Namen zum ersten Mal in den Briefen an Alex Bloch, nicht bejahend und im Zusammenhang mit der Spieltheorie, wie in verschiedenen späteren Texten, sondern im Zusammenhang mit der Allgemeinen Semantik, die er einer strengen Kritik unterzieht. So schreibt er Bloch am 10. April 1951 aus Rio de Janeiro: „Der Autor des Buches, das ich eben lese, heißt sehr charakteristischerweise Anatol Rapoport [sic], und der Erfinder (oder Entdecker?) der ganzen Bewegung noch typischer Korzybski.“¹³ Flusser schreibt Rapoports Namen mit einem

⁹ Anatol Rapoport, *Fights, Games, and Debates*, Michigan 1974, S. 168.

¹⁰ Vgl. A.a.O., S. 159-160.

¹¹ A.a.O., S. 195.

¹² A.a.O., S. 308.

¹³ Vilém Flusser, *Briefe an Alex Bloch*. Hrsg. von Edith Flusser und Klaus Sander, Göttingen 2000, S. 22-23.

zweifachen *a* anstatt mit einem zweifachen *o*. Eine phonetische Abweichung, die interessanterweise an verschiedenen Orten und in verschiedener Form immer wieder vorkommt. Im darauffolgenden Brief vom 14. April folgt ein weiterer Hinweis. „Mein lieber Bloch, ich komme nunmehr zu einer Schilderung der Allgemeinen Semantik [...]. Aufmerksam geworden bin ich durch ein Essay von Max Black [...] und habe daraufhin das schon im vorigen Brief erwähnte Buch von Rapoport [sic] *Science and the Gospel of Man – A Study in General Semantics* eben zu Ende gelesen.“¹⁴ Flusser bezieht sich hier auf Max Blacks 1949 erschienenes *Language and Philosophy. Studies in Method*, worin dieser die Allgemeine Semantik kurzerhand als „hypothetical neurology fortified with dogmatic metaphysics“¹⁵ abstempelte. Flusser hatte im vorherigen Brief nur Rapoport's Namen erwähnt, nicht aber den Titel des Buches, den er in diesem Brief zudem in veränderter Form wiedergibt: Der eigentliche Titel des Buches, das in New York bei Harper & Brothers erschien, ist, wie schon erwähnt, *Science and the Goals of Man. A Study in Semantic Orientation*. Flusser setzt *gospel* anstelle von *goals* und übersetzt dadurch das philosophische Programm der Allgemeinen Semantik ins Mystisch-Religiöse, darin auch durch Blacks harsche Kritik inspiriert. Die eigenwillige Umdeutung hat auch eine phonetische Dimension: *goals – gospel*. Den Untertitel zitiert er in abgewandelter Form – statt *A Study in Semantic Orientation* setzt Flusser *A Study in General Semantics*, was wohl dadurch zustande kam, daß er im Brief an Bloch das Buch Rapoport's als Einführung in das Programm der Allgemeinen Semantik vorstellte.

Wenn man den Gesamtkontext der Briefe aus diesen frühen Jahren betrachtet, fällt auf, daß Flusser Rapoport's Buch zusammen mit dem Werk des esoterischen, aus Rußland stammenden Schriftstellers Peter D. Ouspensky *Tertium Organum* gelesen hat, was sicher für gedankliche Kontaminationen gesorgt haben muß und die erweiternde Übersetzung des Titels miterklären könnte. So schreibt er Bloch am 10. April: „So weit ist dieser (ich hoffe vorübergehende) Verfall gediehen, daß ich Ouspenskys *Tertium Organum* bis zu Ende las und jetzt mich mit der sogenannten ‚Allgemeinen Semantik‘ beschäftige.“¹⁶ Die eher befremdliche Bemerkung über die Namen Rapoport und Korzybski könnte ebenfalls in diesem Zusammenhang interpretiert werden. Flusser ginge es dann nicht, wie man annehmen könnte, um ein slawisches Element, sondern um den gemeinsamen Mystizismus der drei aus dem Osten stammenden Denker und das gemeinsame verborgene lineare teleologische Element ihres Denkens, was wiederum den assoziativen Übergang von dem eher neutralen *goal* zum religiös inspirierten *gospel* begreiflich machen könnte.

Hinzu kommt aber noch ein weiteres Moment. Flusser hat den Namen Rapoport's in der Folge immer im Zusammenhang mit der Spieltheorie genannt. Liest man jedoch die Briefe vom 10. und

14 A.a.O., S. 29. Vgl. dazu auch Vilém Flusser, absolute Vilém Flusser. Hrsg. und mit biographischen Essays von Silvia Wagnermaier und Nils Röller, Freiburg 2003, S. 53.

15 Max Black, *Language and Philosophy. Studies in Method*, Ithaca 1949, S. 246.

16 Flusser, Briefe an Alex Bloch, 2000, S. 21.

14. April 1951 nacheinander, so fällt nicht nur der thematische Parallelismus der beiden von Flusser besprochenen Bücher auf, sondern auch die Tatsache, daß diese eine Entwicklungsgeschichte beschreiben, die in abgewandelter Form in Flussers medientheoretischer Evolution aus *Für eine Philosophie der Fotografie* und *Ins Universum der technischen Bilder* wieder auftaucht. Ouspensky entwirft eine auf der Vorstellung von geometrischen Dimensionen basierende Erzählung, die von punktartigen eindimensionalen Wesen zu zwei-, drei- und vierdimensionalen aufsteigt und sogar die Möglichkeit einer weiteren fünften Dimension suggeriert. Flusser wird diese Progression ironisch umkehren und vom Vierdimensionalen ins Nulldimensionale zurückbuchstabieren. Rapoport, den Flusser vor dem Hintergrund Ouspenskys liest, entwirft ebenfalls ein Stufenmodell und versucht zugleich, ein Gesamtsystem aus den verschiedensten Diskursen zusammenzufügen, was wiederum an Flussers eigenes erstes, immer noch unveröffentlichtes Buch *Das zwanzigste Jahrhundert* erinnert, das er 1957 auf Deutsch fertigstellte und das den programmatischen Untertitel ~~Ein~~ *Versuch einer subjektiven Synthese* trägt. Sowohl Ouspenskys *Tertium Organum*, als auch Rapoport's *Science and the Goals of Man* erscheinen dann auch im Literaturverzeichnis. Flusser schreibt zwar immer noch den Namen mit einem zweifachen *a*, zitiert den Titel aber korrekt, wenn auch in abgekürzter Form.¹⁷ Dort wird auch Max Blacks schon erwähntes Buch *Language and Philosophy* aufgelistet.¹⁸

Die folgende Beschreibung von Rapoport's Versuch, besonders was dessen universalistische Absichten angeht, könnte man ebenso gut auf Flussers eigenes späteres Projekt anwenden.

Die Allgemeine Semantik ist ein eklektischer Versuch (so wenigstens sehe es ich), den Materialismus des 19. Jahrhunderts, die Logik des Wiener Kreises (besonders Carnap) und die behaviouristische Psychologie zu einem metaphysischen Gebäude zusammenzufügen, und glaubt, dieses Ziel nicht nur erreicht zu haben, sondern auch praktisch alle Probleme der Philosophie, Wissenschaft, Ethik, Religion, Politik, Kunst usw., wenn auch nicht direkt gelöst zu haben, so doch eine Lösung ermöglicht zu haben. [...] Die Menschheit [...] hat in ihrer Entwicklung einige Phasen von Weltanschauungen mitgemacht, von denen die drei letzten in dieser Reihenfolge sind: (1) Dämonismus, (2) Organizismus, (3) Mechanismus. Wir stehen nun am Ende des Mechanismus und treten in die (4) Semantik ein.¹⁹

17 Vgl. Vilém Flusser, *Das Zwanzigste Jahrhundert. Versuch einer subjektiven Synthese*, Unveröffentlichtes Typoskript, 227 S., Vilém-Flusser-Archiv-Dokument-Nr. 1423, S. 219.

18 A.a.O., S. 215.

19 Flusser, *Briefe an Alex Bloch*, 2000, S. 29. Flusser hat das auf Englisch verfaßte Buch und die darin enthaltenen Begriffe ins Deutsche übersetzt.

Sowohl Ouspensky als auch Rapoport deuten, wie später Flusser, die Gegenwartslage als einen Übergang in eine neue Phase, als „Umbruch“, wie Flusser es in den frühen 1970er Jahren nannte.²⁰

Zu diesem Zeitpunkt hatte ein weiterer Autor, dessen Bedeutung für Flussers Werk ebenfalls im Sinne von Harold Blooms *Anxiety of Influence* gedeutet werden könnte, soeben sein erstes Buch veröffentlicht. 1951 publizierte Marshall McLuhan *The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. 1962 und 1964 folgten dann *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man* bzw. *Understanding Media. The Extensions of Man*, in denen McLuhan die Menschheitsgeschichte als Abfolge medialer Umwälzungen deutete. Hinzu käme noch der Schriftsteller, Philosoph und Übersetzer Jean Gebser, dessen Werk Flusser in den 1960er Jahren durch Mira Schendel kennelernt hatte. Wie Ouspensky und der frühe Rapoport versuchte Gebser in seinem zweibändigen in den 1950er Jahren entstandenen Werk *Ursprung und Gegenwart*, eine integrale Theorie zu entwickeln, die in Bewußtseinsstufen angelegt war und eine umfassende Darstellung der gesamten Menschheitsgeschichte sein sollte. McLuhans und Gebsters Ansatz flossen ebenfalls in Flussers Phasen-Modell der 1980er Jahre ein.²¹

Nachgeschichte: Unser Spiel

Einem weiteren Hinweis auf Rapoport begegnet man im Zusammenhang mit dem Kapitel *Unser Spiel* aus *Nachgeschichte*.²² Auf einer Inhaltsangabe zur portugiesischen Fassung, die für Milton Vargas gedacht war, setzte Flusser neben jedes Kapitel den Namen eines Philosophen oder Schriftstellers – die einzige Frau ist Hannah Arendt, der das erste Kapitel gewidmet ist – begleitet von der Bemerkung, das betreffende Kapitel argumentiere für oder gegen diesen.²³ *Unser Spiel* ist Anatol Rapoport gewidmet. Im Gegensatz zur pragmatischen Spiel-Auffassung Rapoport, die man auch als eine Entscheidungstheorie deuten könnte²⁴, sieht Flusser im Spiel in diesem Kapitel so etwas wie ein Erkenntnismodell und eine mögliche Metatheorie. Der Einfluß Rapoport ist hier also nicht ein punktueller, wie bei der Übernahme des Begriffspaares „zero-sum game“ / „non-zero-sum game“, sondern ein prinzipieller.

20 Vgl. Vilém Flusser, Umbruch der menschlichen Beziehungen? In: Vilém Flusser, *Kommunikologie*. Vilém Flusser Schriften. Band 4. Hrsg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser, Mannheim 1996, S. 7-231.

21 Auf diesen Zusammenhang bin ich in meinem Vortrag *On Dimensions, Sins, Universes, Ladder Rungs and the Workings of (Re)Translation in Vilém Flusser's Work*, den ich im Rahmen des Flusser Symposiums *ReMEDLating Flusser. From Print-Text to the Image-Flood. A Symposium and Digital Humanities Project*, University of Connecticut, Storrs / USA, 1.-3. November 2013, gehalten habe, näher eingegangen.

22 Vilém Flusser, *Nachgeschichte*. Eine korrigierte Geschichtsschreibung. Vilém Flusser Schriften. Band 2. Hrsg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser, Mannheim 1993, S. 80-85.

23 Vgl. Vilém Flusser, *Pos-historia*. Index, Typoskript, 2 S., Vilém-Flusser-Archiv-Dokument-Nr. 2102, S. 2.

24 Für diesen Hinweis danke ich Michael Hanke.

Rapoport²⁵ beschreibt Spielformen als begrenzte soziale Interessenkonflikte zwischen menschlichen Kontrahenten, bei denen es um eine mögliche Konfliktlösung geht. Der Spieler wird weitgehend als Zwängen unterworfenen, aber frei handelndes Subjekt betrachtet. Dabei unterscheidet er drei Grundtypen, die mögliche Lösungen durchspielen und deren Anordnung zugleich so etwas wie eine Entstehungsgeschichte des Spiels suggeriert. Der Kampf [*fight*] ist eine kriegerische gewalttätige Auseinandersetzung, die auf die Unterwerfung oder physische Zerstörung des Verlierers hinausläuft. Die Debatte [*debate*], bei der die Meinung des Gegners immer in die Schlußentscheidung mit einbezogen wird, ist der Versuch, einen Kontrahenten von der Überlegenheit des eigenen Normen- und Wertesystems zu überzeugen. Das Spiel [*game*] schließlich ist ein nach festen Regeln funktionierendes Kräfteressen, das mit der freiwilligen Aufgabe eines Teilnehmers endet.

Ganz anders bei Flusser: Dieser versteht in *Unser Spiel* die Wirklichkeit der nachgeschichtlichen Gegenwart als einen Kontext von Spielen und erhebt das Spiel zur zentralen Metapher der Gegenwart. Verbunden damit sind die Begriffe Apparat, Programm und Funktionär. Wir sehen die Realität als ein programmiertes Spiel, in dem wir selbst Schachsteine darstellen, gespielte Spieler. „Die politische Frage ist nicht mehr, welche Kräfte in der Gesellschaft wirken oder welche Motive sie bewegen, sondern welche Strategien im Spiel sind, das heißt, wie spielen unsere Programmatoren mit uns, den Spielsteinen.“²⁶ Flusser exemplifiziert die Bedeutung des Spiels an der Arbeit des außerhalb der Geschichte stehenden Filmproduzenten und führt dadurch ein wenn auch ambivalentes Moment der Freiheit ein. „Die Apparate spielen mit uns in Funktion unseres Spiels mit ihnen, und wir spielen mit den Apparaten in Funktion des Spiels der Apparate. In diesem Spiel sind wir alle Spieler, *homines ludentes*, wir spielen ein Spiel, dessen Spielball wir selbst sind.“²⁷ Es ist ein bodenloses und absurdes Spiel, weil es auf keine davon abhängige Wirklichkeit mehr verweist.

Unsere Programme schließen jede Möglichkeit einer Metaphysik aus. Leben heißt Teilnahme an symbolischen Spielen. [...] Die Spiele selbst sind die Bedeutung. [...] Die Spiele sind wie Schachspiele, nicht wie Sprachspiele. Wir sind gewissermaßen Schachspieler, das Leben ist ein Spiel geworden – nicht *de l' amour*, aber *du hasard*. Wir können ein solches Leben nur meistern, wenn wir die Spielregeln so gut beherrschen, daß wir sie ändern können.²⁸

Wie die folgenden Ausführungen verdeutlichen werden, ist der hier angesprochene Unterschied von Schach- und Sprachspiel zentral für Flussers Spielverständnis.

25 Vgl. Rapoport, *Fights, Games, and Debates*, 1974.

26 Flusser, *Nachgeschichte*, 1993, S. 80-81.

27 A.a.O., S. 83.

28 A.a.O., S. 85.

Zu Flussers Spielbegriff

Bevor ich auf weitere Spuren Rapoport's in Flussers Werk eingehe, möchte ich kurz auf die zentralen Begriffe seiner Spieltheorie eingehen, um den spezifischen Beitrag Rapoport's deutlicher herauszuarbeiten. In seinem Essay *Spiele*, der in die 2013 publizierte *International Flusser Lecture* von Florian Rötzer aufgenommen wurde, bestimmt Flusser die wesentlichen Momente eines Spiels, ohne dabei jedoch den Namen Rapoport's zu erwähnen.²⁹

Ein Spiel bestehe aus einem Repertoire und einer Struktur, d.h. aus der Summe der Elemente bzw. der Regeln eines Spiels. Die Kompetenz eines Spiels sei die Summe der möglichen und das Universum eines Spiels die Summe der vollzogenen Verbindungen des Repertoires in der Struktur, d.h. alle möglichen Partien bzw. alle schon gespielten Partien. Repertoire und Struktur sind voneinander abhängig und bedingen einander. Kompetenz und Universum wiederum sind eine Folge von Repertoire und Struktur. Eine Erweiterung der Kompetenz führt zu einer Erweiterung des Universums eines Spiels. Flusser unterscheidet ebenfalls zwischen offenen und geschlossenen Spielen. Bei geschlossenen Spielen, wie dem Schach, können Repertoire und Struktur nicht verändert werden. Ganz anders bei offenen Spielen wie zum Beispiel der deutschen Sprache. Geschlossene Spiele können aber jederzeit „entschlossen“³⁰ werden. So kann das Schach „durch das Einführen eines Elefanten zwischen Turm und Roessel“ erweitert werden. Offene Spiele können ihr Repertoire beliebig erweitern oder verengen. Dies geschieht durch die Einführung von neuen Elementen, von Geräuschen bzw. durch Verwandlung von einzelnen Elementen in Geräusche. Ersteres wird durch Dichtung, das zweite durch Kritik des Spieles, d.h. durch Philosophie erreicht. Es gibt aber noch eine dritte Möglichkeit, die durch Vergleiche zwischen Spielen ein Verändern der Strukturen erreicht.

Die Kompetenzen der verschiedenen Spiele durchdringen sich gegenseitig.

Es gibt eine menschenfresserische Tendenz zwischen Spielen. Auf den Gebieten dieser anthropophagischen Interpenetration sind Uebersetzungen zwischen Spielen moeglich. Auf solchen Gebieten kann man naemlich Metaspiele errichten, und diese Metaspiele umfassen dann die einander fressenden Spiele³¹.

Flusser unterscheidet zwei verschiedene Spielhaltungen.

²⁹ Vilém Flusser, *Spiele*. In: Florian Rötzer, *Ist das Leben ein Spiel? Aspekte einer Philosophie des Spiels und eines Denkens ohne Fundamente*, Köln 2013, S. 4-7. –Anmerkung der Redaktion: Dieser Essay wurde 1968 unter dem Titel *Die Welt als Spiel* in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung, Nr. 175, 31. Juli 1968, S. 28 veröffentlicht.

³⁰ A.a.O., S. 5.

³¹ A.a.O., S. 6.

Um spielen zu koennen, verliert der Spieler seine Freiheit. Spielt er nun sein Spiel, um zu gewinnen (geht er, wie man sagt, im Spiel auf), dann ist er vom Repertoire und von der Struktur bedingt, dann hat er zu diesem Spiel einen unbedingten Glauben. [...] Behaelt aber der Spieler im Sinn, dass sein Spiel ein Spiel ist, dann ist er frei, die Spielregeln zu aendern, (das heisst: zu uebersetzen), oder das Repertoire zu aendern, (das heisst: zu dichten und zu philosophieren). Mit anderen Worten: er kann ein Falschspieler sein, wobei allerdings klar sein muss, dass sein Schwindeln ein legitimer Zug eines Metaspiels ist, von dem er nicht weiss, dass es ein Spiel ist. Also auch der Falschspieler ist ein Glaebiger, wenn auch eines Metaspieles. Spielt ein Spieler ein Spiel, von dem er weiss, dass es ein Spiel ist, dann ist er nicht glaeubig fuer dieses Spiel, sondern er engagiert sich.³²

Die hier angesprochenen zwei Grundhaltungen zum Spiel – im Spiel aufgehen / vom Spiel bedingt sein / an das Spiel glauben / gewinnen und das Spiel als Spiel durchschauen / vom Spiel zuruecktreten / die Spielregeln oder das Repertoire aendern – tauchen in dem von Anatol Rapoport entlehnten Begriffspaar, Nullsummen- und Plussummenspiel wieder auf. Aber davon mehr spaeter.

Diese kurze Übersicht verdeutlicht die theoretische Herkunft von Flussers Spieltheorie und die marginale Rolle, die Rapoport in diesem Kontext einnimmt. Flussers Spieltheorie ist einerseits von der Linguistik geprägt – Struktur und Repertoire (Syntax und Semantik), Kompetenz und Universum – und es ist in diesem Zusammenhang auch nicht verwunderlich, daß er neben dem Schachspiel immer wieder das Beispiel der Sprache anführt. Eine weitere bedeutsame Quelle auch für das restliche Werk ist die Informationstheorie – das Geräusch als Gegensatz zur Redundanz. Weitere Bestandteile des heterogenen und doch in sich geschlossenen Puzzles sind der Hinweis auf Poesie und Philosophie, die hier über die Vorstellung von Kreativität als Erschaffung des Neuen und Abschaffung des Gewohnten mit der Informationstheorie kurzgeschlossen werden. Das Geräusch ist dabei das Neue und noch Unbekannte. Die beiden verwandten Formen operieren auf unterschiedliche Art und Weise: Die Philosophie, die Flusser mit der Kritik gleichsetzt, führt neue fremde Elemente ein, die zu einer grundsätzlichen Reorganisation des Spiels führen sollen. Die Poesie hingegen verwandelt schon Bekanntes in Unbekanntes. Im einen Falle geht es um kritische Erneuerung von außen, im anderen um Wiederbelebung von innen durch poetische Verfremdung des Gewohnten. Hinzu kommt die Übersetzung als zwischen den Systemen operierende Form der Kritik, die Flusser hier mit der schon zu Anfang erwähnten Anthropophagie in eins sieht. Die Übersetzung ermöglicht es, Spiele durch Überschneidung ineinander zu übertragen. Sie ist jederzeit umkehrbar und schafft Metaspiele zwischen den sich verschlingenden Spielen. Während Philosophie und Dichtung das Repertoire von zwei Seiten her zu

32 A.a.O., S. 7.

verändern bestrebt sind, versucht die Übersetzung die Struktur neu zu gestalten, d.h. neue Spielregeln einzuführen. Die zum Schluß eingeführte Spielhaltung führt ein existentielles Moment ein. Die Vorstellung, daß Spiele ein je anderes Engagement verlangen, daß man im Spiel aufgeht oder sich gegen dieses wendet und es dadurch transzendiert, wird auf die zuvor erwähnten Formen der Kritik bezogen. Kritik ist nur durch Distanz möglich, dadurch daß man einen Schritt zurücktritt, daß man sich dem Spiel und dessen Regeln (wenn auch nur teilweise) verweigert – nach Flusser eine der fundamentalsten Gesten des Menschseins überhaupt. Dieser kritische Schritt zurück ist Vorbedingung für ein selbstgewähltes Engagement. Flusser stellt in seinem Text Glaube und Engagement vereinfachend einander gegenüber. Er verbindet Glaube mit Abhängigkeit und Bedingtheit und Engagement mit befreiender Distanz und selbstbestimmter Wahl, ohne dabei zu bedenken, daß auch Glaube aufgrund einer Wahl zustande kommen kann.

Ein hintergründig ironisches Wortspiel, das man an verschiedenen Stellen von Flussers Werk finden kann – meist in einem existentialistisch gefärbten Zusammenhang – und das mit dem Begriff der Freiheit verbunden ist, legt dafür Zeugnis ab. Spiele verlangen von uns, daß wir die Freiheit aufgeben und uns den Regeln unterordnen. Belohnung dafür sind intensive agonale Spielbegeisterung und die Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen. Wer mitspielt, akzeptiert die *Bedingtheit* des Lebens, die Tatsache, daß die *Dinge* uns stets *bedingen*. Damit er spielen kann, muß er aber *bedingungslos* an das Spiel glauben, d.h. so tun, als ob er *unbedingt* wäre, frei von Bedingungen. Die eigentliche Freiheit aber, die für Flusser stets eine doppelte ist – eine Freiheit *von* und eine Freiheit *zu* –, besteht beim Spiel darin, sich bewußt nicht den Regeln zu fügen. Dadurch daß man sich den Spielregeln verweigert, hat man Zugang zu einer Freiheit zweiten Grades, der Freiheit, ins Spiel einzugreifen, um neue Elemente einzufügen oder die Regeln selbst umzudenken. Daß dieses Spielen gegen das Spiel ohne Mitspielen nicht auskommt, wird von Flusser nicht weiter reflektiert. Wenn man diese Spielkonzeption an einem konkreten Beispiel untersucht, zeigt sich das Problem eines solch dualen Ansatzes. Im Schreibspiel kann der Schriftsteller gegen die Sprache spielen: Er kann neue Worte einführen oder bestehende auf neue Art und Weise verwenden, und er kann durch Übersetzung in andere Sprachen auch neue grammatikalische Regeln importieren. Damit dieses Spiel aber überhaupt möglich ist, muß der Schriftsteller dazu bereit sein, das Spiel der jeweiligen Sprache bis zu einem gewissen Punkt mitzuspielen. Das kritische Metaspiel von Philosophie, Poesie und Übersetzung ist erst vor dem Hintergrund eines breiteren Mitspielens möglich.

Eine sorgfältige Lektüre³³ bringt es an den Tag: Der kurze dichte Text verdeutlicht die Vielschichtigkeit von Flussers Spieltheorie und die Art und Weise, wie er verschiedene Aspekte, die

³³ Flusser hat zwar auch literarische Texte verfaßt. Sein Hauptwerk besteht jedoch zum größten Teil aus hybriden sich auf vielfachen Grenzen verortenden Texten, für die mir, gerade in Hinblick auf seine äußerst feinfühlig und

zugleich aus verschiedenen Phasen seines Denkweges stammen, miteinander verknotet: Linguistik, Informationstheorie, Existentialismus und deren Kritik, Dichtung, Philosophie und Übersetzung. Was dabei herauskommt, ist kein beliebiges Gemisch, sondern ein vielschichtig verknotetes Gewebe. Die einzelnen Elemente bleiben voneinander getrennt und sind dennoch in ein lockeres begriffliches Netz eingebunden. Die Aufnahme eines neuen Elements veranlaßt zu Veränderungen, meist zu einem weiteren Wachstum durch zusätzliche Verknotungen. Betrachtet man Flussers Werk als offenes sich stets erneuerndes und erweiterndes Netz, läßt sich sein Umgang mit anderen Denkern, in diesem Falle Anatol Rapoport, besser verstehen. Die Fragen, die sich nun abschließend stellen, sind: Welche Elemente übernimmt Flusser aus Rapoports Werk? An welcher Stelle setzt er sie ein? Wie verknotet er sie mit dem schon bestehenden Ganzen? Was für Folgen hat dies für das Netz?

Plussummenspiele: Kreativität, Kunst, Dialog, Negentropie

In den *Bochumer Vorlesungen*, die Flusser 1991 hielt, findet man verschiedene explizite Hinweise auf Rapoports Spieltheorie.³⁴ Darüber hinaus verbindet er dort seinen Begriff des Plussummenspiels mit einer Reihe anderer Konzepte. In der folgenden Passage geht es um die Möglichkeit, ein Nullsummen- in ein Plussummenspiel zu verwandeln und um den Bezug von Spiel und Kreativität. Um Flussers eigene Terminologie zu benützen, könnte man hier von einem Übersetzungsvorgang sprechen, einer Kreuzung zweier Spieltypen, die zu strukturellen Veränderungen führt.

Meine Beschreibungen [...] basieren unter anderem auf Anatol Rapoport [sic]. [...] Ein Nullsummenspiel ist eins, bei dem einer gewinnt und ein anderer verliert. Infolgedessen kommt null heraus. Plus eins minus eins macht null. Es gibt aber auch Spiele, bei denen alle Spieler gewinnen können, sogenannte Plussummenspiele. Schach ist ein typisches Nullsummenspiel, Deutsch ein typisches Plussummenspiel. Wenn allerdings beim Schachspiel ein Schachproblem auftritt, das man gemeinsam zu lösen versucht, und es gelingt, dann erhöht sich die Kompetenz beider Spieler. Dann ist egal, wer gewinnt und wer verliert. Schach wird so zu einem Plussummenspiel. Sie spüren am Horizont meines Arguments den Begriff Kunst und den Begriff Kreativität.³⁵

differenzierte Sprach- und Stilbewußtheit das aus der Literaturtheorie entlehene Konzept des *close reading* am geeignetsten erscheint.

34 Ich zitiere hier sowohl aus der gekürzten und gestrafften Buch-Fassung der Vorlesungen, als auch aus den transkribierten Diskussionen der Audioversion. Ich danke Daniel Irrgang vom Vilém-Flusser-Archiv in Berlin dafür, daß er mir diese Auszüge zur Verfügung gestellt hat.

35 Vilém Flusser, *Kommunikologie weiter denken. Die „Bochumer Vorlesungen“*. Hrsg. von Silvia Wagnermaier und Siegfried Zielinski. Mit einem Vorwort von Friedrich A. Kittler und einem Nachwort von Silvia Wagnermaier, Frankfurt am Main 2009, S. 201.

In der nächsten längeren Passage aus der Audioversion der *Bochumer Vorlesungen*, die ich ausführlich zitieren möchte, verbindet Flusser die Verwandlung eines Nullsummen- in ein Plussummenspiel mit Selbstvergessenheit, Kreativität und dem Dialogbegriff. Das von Flusser in dieser Passage erwähnte Buch Rapoport's – *Theory of Games* – konnte ich nicht ausfindig machen.³⁶

Hab ich schon von der Spieltheorie gesprochen? [...] ich muss Ihnen eine Grundkategorie des Spieles geben, bitte ein Buch, bitte, Anatol Rapoport, „Theory of Games“. Man unterscheidet zwei Arten von Spielen. Das so genannte Zero-Sum-Games, Nullsummenspiele, und das so genannte Plus-Sum-Game, Plussummenspiel. Nehmen wir das Schach an. Ich geb immer wieder das Schach als Beispiel, weil es so deutlich ist. Im Schach gewinnt einer und verliert einer. Also ist die Summe des Spiels gleich Null. Plus eins, minus eins. Das Schach ist ein Nullsummenspiel, weil es motiviert ist. Man spielt Schach, um zu gewinnen. Und wenn einer gewinnt, dann verliert der andere, und die Summe ist gleich Null. Ich könnte Ihnen jetzt ein Plussummenspiel geben, zum Beispiel Wissenschaft selbst. Aber ich werde Ihnen lieber eine andere Situation geben. Angenommen, Sie spielen Schach. Sie sind weiß, und ihr Gegner ist schwarz. Und jetzt kommt es zu einer Schachsituation. Eine komplizierte Lage, und Sie wissen nicht, wie raus. Man kann es nicht absehn. Natürlich, man kann erklären, ich erkläre damit Remis, Null- Null, wir wissen nicht, wie weiter. Aber es gibt eine andere, viel interessantere Möglichkeit. Man setzt sich mit seinem Gegner zusammen und sucht gemeinsam eine Lösung. Aus dem Schachspiel wird ein Schachproblem. Von dem Typ 'matt in drei Zügen'. In diesem Moment wird das Schach zu einem Plussummenspiel. Und das heißt ja eigentlich unmotiviert. Niemand will mehr gewinnen. Sondern man in Selbstvergessenheit, und das heißt ja Kreativität, in Selbstvergessenheit widmet man sich gemeinsam in gegenseitiger Anerkennung der Situation. Ich will dieses Beispiel geben, weil es gleichzeitig zeigt, was reines unmotiviertes Handeln ist, was kreatives Engagement ist und was die Anerkennung des Einen durch den Andern ist. [...] Denn solange ich die Menschen erkennen will, mache ich sie zu Objekten, und alles mein Engagement wird ein Nullsummenspiel. In dem Moment, wo ich die Menschen anerkenne, um mit ihnen gemeinsam etwas, was ich erkennen will, besser zu erkennen, verwandle ich diese Anerkennung in ein Plussummenspiel, das heißt, ich werde kreativ. Kreativität ist ja im Grunde genommen nichts anderes, als dieser Dialog über Dinge, ohne den andern beherrschen oder in die Macht bekommen zu wollen, unpolitisch. Der Dialog ist das Transpolitische, in diesem Sinn.³⁷

Flusser verdichtet spinnenartig das Netz um Rapoport's Begriff und geht in seiner Appropriation sogar noch einen Schritt weiter. Er übersetzt das deutsche Plussummenspiel – seine Umdeutung von Rapoport's „non-zero-sum game“ – ins englische „plus-sum-game“ und schreibt dieses rückwirkend Rapoport selbst zu. Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang Flussers Verweis auf Selbstvergessenheit. Dazu folgendes.

³⁶ Es gibt allerdings einen Essay Rapoport's unter dem Titel *The theory of games and its relevance to philosophy* in einem Sammelband (vgl. dazu Raymond Klibansky (Hrsg.), *Contemporary Philosophy*, Band 2, *Philosophy of Science*, Florenz 1968) zum XIV. Internationalen Kongress zur Philosophie in Wien, an dem auch Vilém Flusser einen Vortrag hielt. Es könnte sein, daß Flusser dort Rapoport getroffen hat. Für diesen Hinweis danke ich Michael Hanke.

³⁷ Flusser, *Bochumer Vorlesungen*, 1991, Audio-Text, Kulturkritik II, 1a02, 00:05:26-00:10:00.

Nach Roger Caillois³⁸, der wie Flusser von Huizingas *Homo Ludens* ausgeht³⁹, beruhen Spiele auf der freiwilligen Übereinkunft der Spieler. Es handelt sich dabei um räumlich und zeitlich begrenzte unproduktive Ereignisse, die einen durch Regeln festgelegten Ablauf besitzen sowie ein ungewisses Ende. Wer spielt, lebt in einer fiktiven Wirklichkeit. Caillois unterscheidet dabei vier grundlegende Spielarten: *agon* [Wettkampf], *alea* [Zufall], *mimikry* [Maskierung, Rollenspiele] und *ilinx* [Rausch]. Das agonale Spiel entspricht Rapoport's „zero-sum game“. Die zweite Kategorie betrifft Spiele, bei denen man sich dem Schicksal fügt, ohne zu kämpfen – z.B. das Lottospiel oder das Roulettespiel. Mimetische Spiele sind durch Lust an der Nachahmung bestimmt – z.B. Kinder, die ihre Eltern nachahmen. In der vierten Kategorie geht es um Spiele, deren Ziel es ist, vorübergehend die Kontrolle zu verlieren – z.B. Bungee-Jumping. Es geht dabei um die Suche nach einem ekstatischen Moment der Selbstvergessenheit. Hinzu kommen noch zwei weitere Begriffe: *paidia*, die Freiheit als grundlegende Kategorie von jedem Spiel und *ludus*, die Freude an der Schwierigkeit und deren Überwindung im Spiel. Flusser verwendet den Begriff der Selbstvergessenheit in einem deutlich rationaleren Sinne als Caillois'. Es geht dabei nicht so sehr um einen emotionalen, mystischen Rausch, bei dem die Rationalität völlig außer Kraft gesetzt und der Spielende ganz und gar mit dem Geschehen verschmelzen würde, sondern um einen vorbewußten kreativen Zustand, bei dem sich Gedanken entwickeln, über die man keine vollständige bewußte Kontrolle hat. Flusser würde in diesem Zusammenhang von *Einfällen* sprechen.

Ein weiterer wichtiger Punkt, der Flusser nicht nur von Caillois', sondern auch von Rapoport's Spielverständnis trennt, ist die Tatsache, daß es in Flussers Vorstellung keine zweite spielfreie Realität gibt, in die der Spieler jederzeit zurückkehren könnte. Als *homines ludentes* befinden wir uns immer in irgendeinem Spiel, sind wir immer in fiktiven sich überschneidenden Spielen gefangen, von denen wir uns allein durch ein kreatives und kritisches Eingreifen oder ein vergleichendes Übersetzen – wenn auch nur zum Teil – befreien können. Die Nachgeschichte und die damit zusammenhängenden Technobilder haben somit bloß aufgezeigt, was wir eigentlich schon immer hätten wissen müssen. Um es mit Slavoj Žižek⁴⁰ zu sagen: Es hat nie eine echte Realität gegeben, die Realität war immer virtuell, von Spielen durchsetzt und durch Spiele bestimmt, wir haben es einfach nicht bemerkt.

In der nächsten Passage erweitert Flusser das Netz in Hinblick auf die kollektive Dimension des Spiels und dessen Verhältnis zur Natur. Dabei wird ersichtlich, warum Flusser das mathematische „Non-Zero-Sum Game“ überhaupt in ein existentielles und soziales „Plus-Sum-Game“ überträgt.

38 Vgl. Roger Caillois, *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main u. a. 1982.

39 Huizingas *Homo Ludens* wird schon in der Quellenangabe von *Das Zwanzigste Jahrhundert* erwähnt (vgl. Flusser, *Das Zwanzigste Jahrhundert*, S. 217).

40 Vgl. dazu Slavoj Žižek, *Von der virtuellen Realität zur Virtualisierung der Realität*. In: Robert Fleck (Hrsg.), *Zur Rechtfertigung der hypothetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt*, Köln 1992.

Das Wort *plus* ist weitaus geeigneter als das ambivalente *non-zero* – das sich ja eigentlich nur in Bezug auf das *zero* verstehen läßt –, die von Flusser angestrebte Verbindung sichtbar zu machen.⁴¹ Flusser definiert Entropie als *Minussummenspiel* und suggeriert dadurch, daß die Kultur als Ganzes wie auch das Leben des Einzelnen zwar ein Plussummenspiel sein können, diese aber letztlich bloß einen negentropischen Epizyklus darstellen, der auf dem größeren entropischen in die andere Richtung drehenden Zyklus aufsitzt. Rapoports „non-zero-sum game“, bei dem es eigentlich nur um den jeweiligen Spielausgang geht, wird dadurch in zwei konträre, sich in Konflikt miteinander befindende Spielarten aufgeteilt, das Plussummen- und das Minussummenspiel, denen eine über das Kulturelle hinausreichende kosmische Bedeutung zugeschrieben wird.

Wenn ich mich auf das Erzeugen von Informationen in der Kultur konzentrier, wenn ich in der Kultur eine fortgesetzte Erzeugung von Informationen sehe, dann sehe ich die Kultur als ein Plussummenspiel. Die Menge der Informationen vergrößert sich. Und alle gewinnen. Und wo alle gewinnen, kommt das Problem der Macht ja nicht in Frage. Also ist die Kritik entpolitisiert. [...] Natürlich ist das, was ich gesagt hab, nicht wahr. Denn die Natur ist ja da, und zerstört die Kultur ja immer wieder. Das heißt, das ist ja in Wirklichkeit ein Minussummenspiel. In Wirklichkeit wird ja in der, à la longue nimmt ja die Summe der Informationen ab. Und das ist das Absurde im menschlichen Dasein. Das sollen wir ja nicht vergessen. Aber auf kurze Sicht können wir ja doch sagen, dass die Summe der Informationen, die uns heute zur Verfügung stehen, größer ist als die Summe der Informationen, die unsern Großeltern zur Verfügung stand. Ich glaube, das stimmt. Und in diesem Sinne ist die Kultur ein Plussummenspiel.⁴²

Flusser, der sich der Vergänglichkeit und Fragilität menschlichen Daseins immer bewußt war, spricht in diesem Zusammenhang ironisch von einem Spielverderber. Spielverderber sind neben der entropischen Natur – dem zweiten Prinzip der Thermodynamik – auch die politisch Denkenden und gewisse, besonders zerstörerische Gesellschaftsformen.

Aber ich komme zurück, das ist nur bis zu einem gewissen Grad richtig. Im Großen und Ganzen nimmt ja die Summe doch nicht zu. Denn das zweite Prinzip kommt doch ins Spiel. [...] Jedes Mal, wenn ich nach Deutschland komm, bin ich beeindruckt davon, dass Ihre Städte zerstört sind, und dass Sie sich davon gar keine Rechnung abgeben. [...] Weil zwar nicht durch Thermodynamik, aber durch die Folgen des Nazismus ihre Kultur im Jahre fünfundvierzig zerstört wurde. Es ist ja nicht nur

41 An einer weiteren Stelle der Vorlesungen sagt Flusser dazu: „Laut Spieltheorie gibt es zwei Typen von Spielen, ich glaub ich habe schon einmal gesagt: Zero-Sum-Games und Plus-Sum-Games. Ein Zero, Nullsummenspiel ist ein Spiel worin zwei Leute spielen, einer gewinnt und einer verliert. Also ist die Summe Null. Plus eins und minus eins. Und ein Plus-Sum-Game ist ein Spiel, worin alle Beteiligten gewinnen.“ (Flusser, Bochumer Vorlesungen, 1991, Audio-Text, Menschliche Kommunikation III, 3b04, 00:02:03-00:02:29.

42 Flusser, Bochumer Vorlesungen, 1991, Audio-Text, Kulturkritik II, 1a03, 00:01:10-00:02:32.

die Thermodynamik, es gibt ja noch andere, nämlich politische Zerstörungsaktionen. Man kann ja sagen, der Nazismus war ein kolossaler Spielverderber, nicht?⁴³

Schlußbetrachtungen

Rapoports Einfluß auf Flussers Spieltheorie ist zwar eher begrenzt, sein von Flusser übernommenes Begriffspaar belegt aber eine Schlüsselstelle. Flusser hat einen ganz spezifischen begrifflichen Unterschied herausgelöst, bei dem der Spielausgang im Mittelpunkt steht. Dabei hat er die Terminologie leicht abgewandelt und die inhaltliche Dimension vereinfacht. Hier zeigt sich einmal mehr Flussers anthropophagische Vorgehensweise: Er übernimmt Begriffe, verwandelt sie und fügt sie in sein eigenes System ein. Heißt es bei Rapoport „zero-sum game“ und „non-zero-sum game“, so spricht Flusser von einem Nullsummen- und einem Plussummenspiel, einem „Plus-Sum-Game“, zu dem sich noch ein Minussummenspiel gesellt. Rapoports „zero-sum game“ umfaßt nicht nur Schachspiele, sondern auch andere strategische Debatten und Kämpfe, bei denen die Spielmatrix mehr als zwei Möglichkeiten einschließt. Dadurch sind nicht nur zwei Ergebnisse möglich, sondern gleich mehrere, deren Ausgang jedoch immer eine Null ergibt. Rapoports „non-zero-sum games“ sind zwar mit Flussers Plussummenspielen verwandt, können aber im Gegensatz zu diesen neben einem positiven auch ein negatives Resultat haben. Ihre Summe ist niemals Null, sondern immer ein Plus oder ein Minus. Deswegen heißen sie auch „non-zero-sum games“. Flussers eigenwillige Umdeutung hat damit zu tun, daß das Plussummenspiel, im Gegensatz zum Nullsummenspiel, immer einen effektiven Gewinn für beide Teilnehmer darstellt, weil es dabei um eine Erweiterung der Kompetenz der beiden Spieler und des Spieles selbst geht. Der negative Ausgang von Rapoports „non-zero-sum game“ kommt in der Vorstellung eines Minussummenspiels zum Ausdruck.

Flusser liest Rapoports Kategorien durch den Filter seiner eigenen Begrifflichkeit, einmal durch den Gegensatz von offenen und geschlossenen Spielen und dann durch seinen von Martin Buber inspirierten Dialogbegriff. Der Dialog ist ein Plussummenspiel, bei dem die Spieler und das Spiel immer gewinnen. Die beiden Begriffspaare *offene / geschlossene Spiele* und *Nullsummen- / Plussummenspiele* sind zwar nicht deckungsgleich, aber mehrfach aufeinander bezogen. Geschlossene Spiele können geöffnet werden und Nullsummen- in Plussummenspiele überführt werden. Auch zwischen diesen beiden Prozessen besteht eine grundlegende Analogie. Diese Vorgänge sind mit den spielerweiternden spielkritischen Momenten der Dichtung, Philosophie und Übersetzung verwandt. Tendenziell könnte man sagen, daß geschlossene Spiele eher mit Nullsummenspielen und offene Spiele mit Plussummenspielen assoziiert werden, was eigentlich auch der argumentativen

Logik Flussers entsprechen würde. Obwohl Flusser dies nirgends explizit festhält, gibt es auch so etwas wie ein utopisches Gefälle zwischen den beiden Paaren. Offene Spiele und Plussummenspiele sind geschlossenen Spielen und Nullsummenspielen eindeutig vorzuziehen. In diese Logik paßt auch die Tatsache, daß Flusser nirgends von der Überführung von offenen in geschlossene und von Plussummen- in Nullsummenspiele spricht. Flusser betont die dynamisierenden Momente der kritischen Erweiterung und der kreativen Kreuzung von Spielen durch Philosophie, Kunst und Übersetzung. Bei der Übersetzung geht es auch immer darum, die Spiele miteinander zu vergleichen. Es geht somit vor allem darum, Spiele zu öffnen, zu erweitern und zu verändern, d.h. um ein Grenzen überschreitendes Spielen. Aus diesem Grund darf man im Spiel nicht vollkommen aufgehen, sondern muß Distanz zu diesem bewahren und eine motivlose kreative Selbstvergessenheit anstreben. Schließlich geht es beim Spiel nicht bloß darum, zu gewinnen, d.h. nicht um ein agonales Gegeneinander, bei dem der Partner zum Objekt wird, sondern um ein dialogisches Miteinander der gegenseitigen Anerkennung, womit zugleich eine Brücke zu Bubers Begriffspaar *Ich / es – Ich / du* geschlagen wird.

Rapoports Bedeutung für Flussers Spieltheorie hat aber noch eine andere Seite. Flusser benützt dessen auf Konfliktlösung ausgerichtete Spieltheorie als inspirierende Hintergrundfolie, vor der sich seine ganz anders gelagerte Auffassung um so deutlicher abheben kann. Das Prinzip des Vergleichens ist für Flussers Denken von wesentlicher Bedeutung. Diese Praxis hat ihren Ursprung in Flussers Mehrsprachigkeit und seiner vergleichenden Übersetzungsstrategie.

Flusser benützt den Spielbegriff – wie Begriffe überhaupt – auf ganz unterschiedliche Art und Weise. So spricht er zwar in einem eingegrenzten Sinne vom agonalen Schachspiel, dann aber auch vom Sprachspiel und anthropophagischen Übersetzungsspiel, vom Schreiben und der Kommunikation als Spiel, vom Dialog als Spiel, ja von der ganzen Kultur als Spiel und vom Leben als bodenlosem, absurdem Spiel in einem entropischen Universum, das insgesamt als Minussummenspiel betrachtet werden kann. Dabei changiert seine Argumentation stets zwischen einem begrenzten, einem metaphorischen und einem allgemeinen Sinn hin und her, was es ihm ermöglicht, alle möglichen begrifflichen Kombinationen durchzuspielen und das Netz seines Werkes auszubauen und zu verdichten.

Abschließen möchte ich mit einem Zitat, das zum Anfang zurückführt:

Der Mensch als „Homo ludens“ unterscheidet sich von den Tieren durch ein Fehlen an Ernst. Das Spiel ist seine Antwort auf den stumpfsinnigen Ernst des Lebens und des Todes. Als Spieler empoert er sich gegen diesen Stumpfsinn. Und er ist desto mehr Rebell, an je mehr Spielen er teilnimmt, und je mehr er schwindelt.⁴⁴

44 Flusser, *Spiele*, 2013, S. 7.