Zeitschrift: Schweizer Monat : die Autorenzeitschrift für Politik, Wirtschaft und Kultur

Band: 99 (2019)

Heft: 1065

Artikel: Populismus spielerisch bändigen

Autor: Harwick, Cameron

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-868649

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Die Debatte zu Diskussionskultur und Meinungsfreiheit geht weiter! Nach den Beiträgen zur Dauererregung in Medien und Öffentlichkeit und zur Situation in den Geisteswissenschaften geht es in dieser Ausgabe um das Phänomen Populismus. Alle Texte auf schweizermonat.ch

Populismus spielerisch bändigen

Menschen sind als soziale Wesen grundlegend spielerisch geartet. Für die Politik ist es fatal, wenn uns der Sinn für Fairplay und Humor abhandenkommt.

von Cameron Harwick

In Zeiten des anschwellenden Populismus hört man oft, gewisse Politiker verspotteten unsere Institutionen. «Ist denen denn nicht klar, dass Politik mehr ist als ein Spiel?» – «Gerade sie, als Politiker, sollten doch die Politik ernst nehmen!» Jeder, der das politische Geschehen verfolgt, dürfte mit diesen oder ähnlichen Klagen sympathisieren. Was aber, wenn die Diagnose genau andersherum gestellt werden müsste? Was, wenn das Problem des Populismus genau darin liegt, dass wir aufgehört haben, Politik wie ein Spiel zu behandeln?

Genau diese Fragen stellte sich der niederländische Historiker Johan Huizinga, dessen Vita von zwei Weltkriegen überschattet wurde und 1945, kurz nach seiner Entlassung aus einem NS-Gefangenenlager und wenige Wochen vor der deutschen Kapitulation, endete. Vor den beiden Kriegen schrieb er weitreichende Kunst-, Ästhetik- und Kulturgeschichten für Indien und das mittelalterliche Europa. Als das Europa des frühen 20. Jahrhunderts von populistischen und autoritären Ideologien gleichzeitig nach rechts und links auseinandergezogen wurde, stellte er allerdings fest, dass sein früheres Werk einen günstigen Ausgangspunkt für den Widerstand bot. Huizingas berühmtestes Werk «Homo ludens» (Der spielende Mensch) trägt den Untertitel: «Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur». Das Buch, ursprünglich 1938 veröffentlicht, war eine geschichtliche und philosophische Abhandlung des Spielens. 1944 veröffentlichte er im NS-Internierungslager eine zweite Auflage, die mit einer fundamentalen Kritik an der Denkweise des autoritären Populismus endete: Die Staatsmänner seiner Zeit hätten, weil sie die Politik zu ernst nähmen, das Gefühl für *Fairplay* verloren.

Kultur als Spiel

Menschliche Kultur, heisst es in «Homo ludens», sei irreduzibel spielerisch geartet und das Spiel durchdringe nahezu alle unsere sozialen Aktivitäten. Wem das wie eine seltsame Behauptung anmutet, der beachte, was Huizinga als Hauptmerkmale des Spiels identifiziert:

1. Es ist lokalisiert und begrenzt, und kein einzelnes Spiel ist allumfassend: «Es ‹spielt› sich innerhalb gewisser Grenzen von Zeit und Raum ‹ab›.»
2. Es ist an Regeln gebunden. Huizinga antizipiert hier Searles Vorstellung von konstitutiven Regeln: Spiele werden durch eine Reihe von freiwillig angenommenen Regeln definiert, die um ihrer selbst willen eingehalten werden.
3. Spielen macht Spass: «Die Ziele, denen es dient, liegen selber ausserhalb des

Bereichs direkt materieller Interessen oder der Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten.»
Wir spielen, weil wir es gerne tun – nicht weil wir müssen.

4. Spielen ist kompetitiv. Der soziale Status des Spielers steht auf dem Spiel. Gewinner und Verlierer werden prämiert oder bestraft – sogar mit dem Tod, wie Huizinga anhand des antiken Motivs des Rätselwettstreits zeigt.

Spiele können also «in tiefster Ernsthaftigkeit» gespielt werden, trotzdem sind Preise und Strafen nicht an sich bedeutsam, sondern in erster Linie als Zeichen dafür, gewonnen oder verloren zu haben. Dass der Hauptpreis den Status und weniger materielle oder ökonomische Notwendigkeiten betrifft, stellt sicher, dass die Regeln eingehalten werden. Immerhin respektiert niemand einen Spielverderber.

Diese Eigenschaften sollten sich unmittelbar mit der Alltagsidee vertragen, die wir von Spielen haben. Man beachte aber, dass sie sich auch auf grosse Teile des sozialen Zusammenlebens übertragen lassen. In nachfolgenden Kapiteln von «Homo ludens» diskutiert Huizinga denn auch das Spielelement in Gesetz, Krieg, Mythos, Wissenschaft, Poesie, Philosophie und Kunst. Jede dieser Domänen wird durch willkürliche Regeln definiert, die die Parameter des Wettbewerbs definieren, und jede verleiht denjenigen Status, die ihre Gegner innerhalb dieser Parameter am geschicktesten übertrumpfen.

Warum ist es wichtig, dass Menschen von Natur aus verspielt sind? Soziale Kooperation ist etwas Bemerkenswertes, Unwahrscheinliches, und Gesellschaft wäre nicht möglich, wenn sich Menschen nur mit ihrem eigenen materiellen Vorteil befassen würden. Eine Erkenntnis der modernen Spieltheorie ist allerdings die, dass es für Menschen, die in Gruppen von mehr als fünf Mitgliedern zusammenleben, nie im unmittelbaren Eigeninteresse liegt, einen Beitrag zu gemeinsamen Projekten wie Infrastruktur oder Verwaltung zu leisten. Regeln können helfen, aber welche egoistische Person wäre bereit, einer Regel zu folgen, von der sie nicht profitiert? Welche selbstbezogene Person würde sich freiwillig für die Durchsetzung solcher Regeln einsetzen? Gesellschaft und Kultur beruhen auf einem ursprünglichen und vorrationalen Streben nach *Fairplay* – also danach, sich an Regeln zu halten, allein um das Spiel zu spielen. Die Tatsache, dass Menschen sich um das kümmern, was andere von ihnen halten, und mit grossem persönlichem Aufwand um Status konkurrieren, ist nicht einfach Verlogenheit, wie die Holden Caulfields dieser Welt glauben wollen. Im Gegenteil, es ist erstens das, was uns motiviert, nach den Regeln des jeweiligen Spiels zu spielen, und zweitens, diejenigen zu sanktionieren, die es nicht tun. Mit anderen Worten: Es ist genau das, was Gesellschaft und Kultur erst möglich macht.

Huizinga versus Carl Schmitt

Daraus folgt, dass eine Gesellschaft, die aufgehört hat, sich um den Status zu kümmern – die also mehr an den Siegerprämien eines Wettbewerbs interessiert ist als an dessen inhärenten Ehrungen –, genau die Institutionen, die Gesellschaft erst möglich machen, bald verdrängen wird. Das ist der Kern von Huizingas Kritik an Carl Schmitt, dem deutschen Juristen, dessen politische Schriften von den Architekten des Nationalsozialismus benutzt wurden, um ihre Politik zu legitimieren.

Laut Schmitt ist der Naturzustand zwischen den politischen Fraktionen ein irreduzibler Konflikt: Der totale Krieg – ob latent oder offen – ist die einzige letztgültige Regel menschlichen Zusammenlebens und Allianzen werden nur aus Gründen der Zweckmässigkeit geschlossen. Eine politische Gruppe sollte sich daher niemals verpflichtet fühlen, in einer Weise zu handeln, die ihrem unmittelbaren Eigeninteresse abträglich ist. Und da die Funktion der Politik darin besteht, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden, sollte sie sich nur darum kümmern, wie sie bei anderen dasteht, sofern das ihre eigenen Ziele fördert.

Huizinga hat im Hinblick auf diese Einschätzung kein Blatt vor den Mund genommen: «Ich kenne keinen traurigeren oder tieferen Abfall von der menschlichen Vernunft», schreibt er, «als Schmitts barbarisches und jämmerliches Freund-Feind-Prinzip.» Gegen Schmitts Auffassung vom Wettkampf als totalem Krieg wendet Huizinga ein, das internationale Kriegsrecht stamme von mittelalterlichen Codes der Ritterlichkeit ab, die in ihrer Sportlichkeit zutiefst verspielt gewesen seien. Es gab Ehrenregeln und *Fairplay* selbst im Krieg, und der Verlust der Ehre galt oft als schlimmeres Schicksal, als eine Schlacht zu verlieren oder gar zu sterben.

Krieg ist heute nicht mehr der «Königssport», der er im Mittelalter war, allerdings hoffte Huizinga auf eine Rückbesinnung auf dessen Spielcharakter. Nur auf diese Weise könne die Menschheit «die jämmerliche Unterscheidung zwischen Freund und Feind überwinden [und] in die Würde des Menschseins eintreten». In den Jahrzehnten seit seinem Tod schwenkte die Welt tatsächlich zurück zu seinem Verständnis. Nach zwei verheerenden Weltkriegen, in denen der Spielgeist zugunsten des Schmitt'schen Gesamtkriegs völlig untergegangen zu sein schien, mag die Atombombe den politischen und militärischen Führern erneut die Notwendigkeit eines kriegerischen *Fairplay* eingeprägt haben; dass nämlich gewisse Ehrverletzungen schlimmer sind, als den Kampf zu verlieren.

Die unterschiedlichen Perspektiven Schmitts und Huizingas erstrecken sich aber weit über die Domäne des Kriegs auf alle Bereiche, in denen Menschen unter freiwillig akzeptierten Regeln spielen. Das umfasst, wenn man Huizinga folgt, nahezu unser gesamtes soziales Leben. Wenn also Gesellschaft durch die Bereitschaft, sich selbst an Regeln zu binden, ermöglicht wird, ist Schmitts Philosophie im weitesten Sinne unsozial. Wer die Regeln eines Spiels missachtet und sich an seine Versprechen nicht gebunden fühlt, wird zum Spielverderber, und «der Betrüger oder Spielverderber zerbricht die Zivilisation selbst».

Politik und Spiel

Wenn auch kriegerische Konflikte seit 1945 mehr huizingaesk geworden sind, so hat die Innenpolitik Amerikas im letzten Jahrzehnt

einen zunehmend Schmitt'schen Tenor angenommen. Regeln werden häufig von Parteien, die an der Macht sind, zugunsten eines kurzfristigen politischen Gewinns abgeändert. Das Medienunternehmen Vox hat sich dafür ausgesprochen, die Zahl der Richter am Obersten Gerichtshof zu erhöhen, um eine konservative Mehrheit zu verhindern. Viele Demokraten wollen das Wahlmännerkollegium abschaffen, das alle vier Jahre den Präsidenten und Vizepräsidenten wählt, und Washington D.C. oder Puerto Rico zu Bundesstaaten machen, um stabilere Mehrheiten zu erreichen. Die Republikaner ihrerseits haben die Regeln des Senats geändert, um Kandidaten durchzubringen, Wahlkreisgrenzen manipuliert, um Mehrheiten aufrechtzuerhalten, und die Legitimität ungünstiger Wahlen in Zweifel gezogen.

Taktiken wie diese weisen darauf hin, dass das politische Spiel seine Begrenzung verloren hat. «Clubs [d.h. Bereiche, in denen Spiele gespielt werden] sind eine sehr alte Institution», schreibt Huizinga, «aber es ist ein Desaster, wenn ganze Nationen zu Clubs werden.» Ein Spiel, das jemandes gesamtes Leben umfasst, ein «nationales Spiel» also, das andere Interessengruppen verdrängt, verwandelt sich schnell vom fairen Wettbewerb in einen totalen Krieg, in dem schmutzige Taktiken eine Notwendigkeit sind.

Aus diesem Grund beeinträchtigt die Erweiterung der Politik zu einem allumfassenden Spiel wesentlich ihren Spielcharakter. Wenn der Siegerpreis der Politik – der Sieg der Legislative oder des Wahlrechts – zu einem ausreichend hohen Einsatz wird, ziehen Politiker, Experten und Wähler ihn einem fairen Spiel vor. Das zeigt sich am deutlichsten an der Energie, die im letzten Jahrzehnt in die Identitätspolitik geflossen ist. Es kann keinen Humor geben, keine innere Distanz, wenn Unterdrückung auf dem Spiel steht. Alles ist politisch – ein identitärer Refrain, der von Schmitt persönlich stammen könnte. Wenn das Spiel allumfassend geworden ist, ist es kein Spiel mehr. Humor und Distanz gelten dann nur noch als Ausdruck verächtlicher Privilegien. Wie die starke Kritik an der «Höflichkeitspolitik» deutlich gemacht hat, ist die identitäre Linke in den USA viel zu sehr vom Erreichen politischer Ziele befangen, um sich für *Fairplay* einsetzen zu können. «Es ist ein Absterben des Humors, das tötet», konstatiert Huizinga – und wir selbst sollten uns vor allzu bequemen Ausreden dafür hüten, das Spiel zu verderben.

Auf der anderen Seite scheint die Alt-Right, die alternative Rechte, das Spiel in einem dunkleren Sinne zu verkörpern. Trollerei, Ironie und Spott sind alles andere als ernst. So wie Huizinga betont, dass das Spiel den Ernst nicht ausschliesst, ist auch richtig, dass fehlende Seriosität nicht auf ein Spiel schliessen lässt. Jemand, der sich über ein Schachspiel lustig macht, nimmt daran nicht teil, auch wenn er jovialer wirkt als die Spieler, die verspottet werden. Beim Spiel geht es letztlich nicht nur darum, sich zu amüsieren, sondern darum, die Regeln für selbstverständlich zu halten.

Das Spielgefühl wiederbeleben

Huizinga schrieb – vielleicht mit rosagetönter Brille – im Jahr 1944: «Die amerikanische Politik hat etwas Liebenswertes, etwas Naives und Spontanes, das den jüngeren Massenbewegungen in Europa fehlt.» Wenn unser Verlust des Spielsinns die Wurzel des heutigen Populismus und der Polarisierung ist, was kann man tun, um ihn wiederherzustellen? Das Problem zu erkennen ist ein guter erster Schritt. Man kann die Gefahr von Spielverderberideologien, die sich weigern, diejenigen Regeln anzuerkennen, die ihre eigenen Interessen nicht befördern, kaum überschätzen. Ob in religiöser, politischer oder sonstiger Form erheben sie ideologische Fraktionen auf Kosten sowohl der Gesellschaft als Ganzes als auch (wie Sozialpsychologe Jonathan Haidt ausgeführt hat) des einzelnen Individuums.

Spiele innerhalb sozialer Gefüge, in denen die Regeln des *Fairplay* freiwillig eingehalten und durchgesetzt werden, sind sowohl für die individuelle Erfüllung wie für die gesellschaftliche Stabilität von entscheidender Bedeutung. Genau diese durch den Spieltrieb vermittelte Übereinstimmung hat Aristoteles vor langer Zeit festgehalten: «Der Mensch ist von Natur aus ein soziales Lebewesen», ein «*zoon politikon*», das auf Gemeinschaft angelegt ist. Das zu erkennen mag ausreichen, um einige Menschen vom Rand des Spektrums zurückzubringen.

Letztlich hängt die Fortsetzung eines Spiels – sei das nun Basketball oder eine Gesellschaft – von Mechanismen ab, die Spielverderber und Betrüger ausschliessen. Ironischerweise bringt diese Feststellung Huizinga ziemlich nahe an ein anderes Schmitt'sches Konzept heran, nämlich an die eine Ausnahme, bei der die geltenden Spielregeln aufgehoben werden müssen (Huizinga selbst bezeichnet es als «Zerstörung» oder «Vernichtung» des Spiels). Das einzige Werkzeug, mit dem ein Spiel die eigenen Regeln durchsetzen kann, sind weiterreichende Regeln, die ebenfalls gebrochen werden können. Um mit Spielverderbern umgehen zu können, müssen die Teilnehmer das Spiel daher vorübergehend verlassen: Ein Foul im Basketball etwa wird durch einen Freiwurf sanktioniert, wenn aber das gegnerische Team keinen Freiwurf zulässt, wird das Spiel vollständig zerstört und kann nur ausserhalb seiner eigenen Parameter wiederhergestellt werden.

Das ist der Kern dessen, was vor kurzem als «Paradox der Toleranz» populär wurde: dass nämlich eine liberale Gesellschaft den Intoleranten nicht tolerieren darf. Spielerisch betrachtet erkennt man das dahinterstehende Prinzip und kann Missbräuche aufzeigen. Es ist nämlich nicht die Intoleranz als solche, die nicht toleriert werden kann – es sei denn, Toleranz ist eine Spielregel liberaler Gesellschaften –, sondern es sind Spielverderberideologien, die sich nur nach eigenem Gutdünken an gemeinsame Regeln halten. Natürlich besteht die Gefahr, dass Massnahmen gegen Spielverderber auch dazu benutzt werden, legitime ideologische Konkurrenten innerhalb einer Gesellschaft zu unterdrücken, und diese Gefahr ist am grössten, wenn die Grenzen des Spiels unklar sind. Woher wissen wir, wer

betrügt und wer einfach nur konkurriert? Für eine liberale Gesellschaft ist die Beantwortung dieser Frage das eigentliche Ziel einer Verfassung, und sie wird umso schwieriger, je anfechtbarer und veränderbarer die Regeln sind.

Vielleicht hat in den USA die Abnahme einer originalistischen Rechtsauslegung, also einer, die die Substanz bestehender Normen nicht verändert, geradewegs zu unserer gegenwärtigen Situation geführt. Ohne ein Gefühl für politisches *Fairplay* innerhalb frei definierter Parameter, die um ihrer selbst willen akzeptiert werden, ist es unmöglich, den politischen Konkurrenten vom Spielverderber zu unterscheiden. Wenn die Regeln flexibel genug sind, um für politische Zwecke neu interpretiert zu werden, lässt sich nicht mehr ausmachen, welche Partei in den USA oder einem anderen Land für die zunehmende Missachtung politischer Institutionen verantwortlich ist. Und wenn die Grenzen zwischen diesem Spiel und dem restlichen Leben verschwimmen, ist nicht einmal klar, wann wir das Spiel verlassen haben oder wann es legitim wäre, das zu tun. Kein Wunder, dass sich das politische Wesen unter diesen Umständen nur am eigenen Profit orientiert.

Politik kann kooperativ und produktiv sein, wenn ihr Wirkungsbereich begrenzt ist und nicht sämtliche geistigen Energien beansprucht. Huizinga berichtet, dass es zu seiner Zeit in England «ein Kameradschaftsgeist noch den grimmigsten Gegnern erlaubte, unmittelbar nach der Debatte freundschaftlich miteinander zu scherzen». Hier wie da gilt: «Es kann keinen Zweifel geben, dass es dieses Spielelement ist, das das parlamentarische Leben gesundhält.»

Populistische Bewegungen signalisieren ein Absterben des Spielsinns und sind ein Symptom dafür, dass ein Spiel seine legitimen Grenzen überwunden hat und als Kampf um höchste Einsätze ausgetragen wird statt als freundlicher, aber ernster Wettbewerb. Nur wenn politische Regeln nicht als Angelegenheit von Leben und Tod behandelt werden und statt als Vehikel zur Förderung von Fraktionsinteressen als Selbstzweck, können wir hoffen, zum Humor und zur spielerischen Natur des politischen Wettbewerbs zurückzufinden. ‹

Aus dem Englischen übersetzt von Laura Clavadetscher.

Cameron Harwick
ist Assistenzprofessor für Ökonomie am College der State University of New York in Brockport. Seine wissenschaftlichen Interessengebiete liegen im Bereich politische Ökonomie, Kryptowährungen und soziale Kooperation.

Zahl des Monats

1018

weltweite Patentanmeldungen pro 1 Million Einwohner verzeichnete die Schweiz 2017. Damit lag sie unter allen Ländern mit mehr als 5 Millionen Einwohnern nach Südkorea und Japan weltweit auf Platz drei – vor den USA und China. Neu ist die Innovationsfreude der Schweiz nicht: Schon bei der Weltausstellung 1851 in London war die Schweiz mit 110 Exponaten pro 1 Million Einwohner vertreten. Nur England hatte deutlich und Belgien knapp mehr Exponate ins Rennen geschickt. Dass die Schweiz Staaten wie Sachsen, Württemberg, Preussen, Schweden, Norwegen und Bayern zum Teil deutlich hinter sich liess, ist umso erstaunlicher, als es in der Schweiz – anders als in den übrigen Staaten – 1851 noch kein Patentrecht gab. Ein solches wurde rudimentär 1888 und vollumfänglich 1907 eingeführt.
Das offenbart zweierlei. Erstens: Patente sind für Innovationen keine unbedingte Voraussetzung. Zweitens: Es ist nicht sicher, ob die Innovationsanreize von Patenten durch eine vorübergehend garantierte Monopolstellung überwiegen oder ihre innovationsabschreckende Wirkung durch drohende Konflikte mit etablierten Patentinhabern. Ausser Frage steht, dass die Anzahl von Patentanmeldungen angesichts der Präsenz des Patentrechts ein Indikator für Innovationskraft ist. Das gilt für Industrien wie Chemie und Maschinenbau, in denen Patente regelmässig eingesetzt werden, ganz besonders – aber auch für andere Branchen, in denen nicht wie in der Finanzbranche nahezu ausschliesslich auf Geheimhaltung oder first mover advantages zur Monetarisierung von Innovationen gesetzt wird.
Es wird immer wieder gern behauptet, der Wohlstand der Schweiz sei allein ihrer Attraktivität als Finanzstandort geschuldet. Die zahlreichen Patentanmeldungen hingegen sind ein deutliches Zeichen dafür, dass sie auch heute viel mehr ist als das.

Alexander Fink *ist Ökonom und arbeitet am Institut für Wirtschaftspolitik der Universität Leipzig und ist Senior Fellow am Institute for Research in Economic and Fiscal Issues – IREF.*