



Mitglied der Schweizerischen Akademie
der Geistes- und Sozialwissenschaften
www.sagw.ch

Literatur und Spiel

Internationales Jahreskolloquium der Schweizerischen Gesellschaft für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft (SGAVL)

Universität Bern, 8.-9. Juni 2012

Konzept der Tagung

Das Spiel kann als eine anthropologische Konstante gelten. Gemäß Huizingas Definition ist Spiel „eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das gewöhnliche Leben“¹. Kultur und Kunst sind immer mit dem Spiel assoziiert worden: Schiller stellte fest, der Mensch sei „nur da ganz Mensch, wo er spielt“², Kant definierte das Schöne der Kunst als „freies Spiel der Erkenntniskräfte“³, in dem Phantasie und Verstand in Harmonie miteinander agieren, und Freud begriff die literarische Phantasietätigkeit als eine Fortführung kindlichen Spielens⁴. In Theorien der Postmoderne avancierte das Spiel sogar zu einem Leitbegriff⁵. Auf eine Affinität von Literatur und Spiel verweisen semantisch bereits Begriffe wie ‚Schauspiel‘ oder ‚Wortspiel‘.

Das Thema des Kolloquiums umfasst sowohl den Aspekt von Literatur als Spiel als auch den von Spiel als Thema der Literatur. Literatur als Spiel meint zunächst die sozialen Handlungen bei der Produktion, Vermittlung und Rezeption von literarischen Texten und die Regeln, nach denen diese Vorgänge ablaufen. Der Begriff des Spiels impliziert dabei vor allem jenen der Illusion als ästhetischer Erfahrung, in der sich das Spiel (‚Illusion‘ ist von lat. ‚ludus‘ abgeleitet) mit der Einbildungskraft zusammenschließt, d.h. mit dem Vermögen, Fiktives hervorzubringen, also etwas, das außerhalb des als wirklich Geltenden anzusiedeln ist. Die Bestimmung von Literatur als Spiel verweist somit auch auf die Affinität von Fiktionalität und (spielerischer) Simulation.

Spiel als Thema von Literatur umfasst jede Art der Vergegenwärtigung von Spiel in literarischen Texten. Orientierung bietet in dieser Hinsicht Roger Caillois' Unterscheidung zwischen vier Ausprägungen von Spiel⁶: Spiel als Wettkampf (*agon*) oder Glücksspiel (*alea*),

¹ Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* [1938]. Reinbek 1987, S. 37. Zur Geschichte des Spiel-Begriffs vgl. Tanja Wetzel: Spiel. In: *Ästhetische Grundbegriffe*. Bd. 5, Stuttgart 2003, S. 577-618.

² Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 15. Brief.

³ Immanuel Kant: *Kritik der Urteilskraft*, § 9.

⁴ Vgl. dazu vor allem Freuds Aufsatz *Der Dichter und das Phantasieren* (1908).

⁵ Vgl. z.B. Jean-François Lyotard: *La condition postmoderne* (1979).

⁶ Vgl. Roger Caillois: *Les jeux et les hommes* (1967)

als Rollenspiel in Theater und Karneval (*mimicry*) oder als Spiel mit verschiedenen Bewusstseinszuständen wie im Rausch oder in anderen tranceähnlichen Zuständen (*ilinx*).

Jan Erik Antonsen

Markus Winkler, Präsident der SGAVL





Littérature et jeu

Colloque international annuel de l'Association suisse de littérature générale et comparée (ASLGC)

Université de Berne, 8-9 juin 2012

Thème du colloque

Le jeu peut être considéré comme une constante anthropologique. Selon la définition de Huizinga, le jeu est « une action libre, [...] qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »⁷ Selon la définition de Huizinga, le jeu est « une action ou une occupation à laquelle on s'adonne de son plein gré, qui s'accomplit dans certaines limites de l'espace et du temps, déterminées par des règles adoptées librement, qui a un but en soi et qui s'accompagne d'un sentiment de tension et de joie ainsi que d'une conscience de ce qui diffère de la vie ordinaire. » La culture et l'art ont toujours été associés au jeu: Schiller releva que l'homme « n'est tout à fait homme que là où il joue »⁸; Kant définit le beau dans l'art comme « libre jeu des facultés de connaissance »⁹, jeu dans lequel l'imagination et la raison interagissent harmonieusement; Freud quant à lui considéra l'activité imaginative littéraire comme une continuation du jeu de l'enfant¹⁰. Dans les théories postmodernes, le jeu finit même par accéder au statut de principe conducteur¹¹. Certains termes tels que 'jeu d'acteur' ou 'jeu de mots' renvoient déjà sémantiquement à l'affinité existant entre littérature et jeu.

Le thème du colloque englobe aussi bien l'aspect de la littérature comme jeu que celui du jeu comme thème littéraire. La littérature en tant que jeu se rapporte aux actes sociaux liés à la production, la transmission et la réception de textes littéraires et aux règles, selon lesquelles se déroulent ces processus. En cela, la notion de jeu implique avant tout celle d'illusion en tant qu'expérience esthétique, dans laquelle le jeu ('illusion' est dérivé du lat. 'ludus') s'associe à l'imagination, c'est-à-dire à la capacité de produire de la fiction, autrement dit quelque chose qui se situe en marge de ce qui est réellement en vigueur. Ainsi, la définition de la littérature comme jeu renvoie également à l'affinité entre la fictionnalité et la simulation (ludique).

⁷ Johan Huizinga : *Homo ludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951, p. 35.

⁸ Schiller: *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, traduites de l'allemand et préfacées par Robert Leroux, Paris, Aubier, 1992, p. 221.

⁹ Kant: *Critique de la faculté de juger esthétique*, traduction de Louis Guillermit. In : *L'élucidation critique du jugement de goût selon Kant*, Louis Guillermit, Paris, CNRS Editions, 1986, § 9, p. 197.

¹⁰ Voir l'essai de Freud: *Le créateur littéraire et la fantaisie* (1908). In: Sigmund Freud: *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, trad. de l'allemand par Bertrand Féron, Paris, Gallimard, 1990.

¹¹ Voir p. ex. Jean-François Lyotard: *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979.

Le jeu comme thème littéraire comprend toute sorte de représentation du jeu dans des textes littéraires. A cet égard, la distinction que fait Roger Caillois des quatre expressions du jeu donne une orientation¹²: le jeu en tant que compétition (*agon*), ou en tant que jeu de hasard (*alea*), ou en tant que simulacre au théâtre ou au carnaval (*mimcry*), ou en tant que jeu avec différents états de conscience comme c'est le cas dans l'ivresse ou dans d'autres états voisins de la transe (*ilinx*).

Jan Erik Antonsen

Markus Winkler, Président de l'ASLGC

¹² Voir Roger Caillois: *Les jeux et les hommes* , Paris, Gallimard, 1958.