

Zwischen Nihilismus und Spieltheorie. Juli Zehs Roman *Spieltrieb*

Sonja ARNOLD

Universität Freiburg
sonja.arnold@neptun.uni-freiburg.de

Recibido: 9 de diciembre de 2010

Aceptado: 9 de febrero de 2011

ZUSAMMENFASSUNG

Zwei hochbegabte Schüler des Bonner Ernst-Bloch-Gymnasiums beginnen ein Spiel mit Mitschülern und Lehrern, das zunächst harmlos erscheint, aber schon bald zu einem Spiel ohne Grenzen und moralische Grundsätze wird. Zunehmend entwickelt sich das Spiel zu einem Spiel um Leben und Tod, bei dem jeder Zug entscheidend ist und strategisch genau durchdacht werden muss. Die zentralen Fragen des Beitrags lauten: Wie kommt es dazu, dass das zunächst harmlos erscheinende Spiel eskaliert? Wesentliche Voraussetzung hierfür bildet die Verschränkung von Nihilismus und Spiel sowie die postmoderne Zeitdiagnose. Daran anschließend fragt der Aufsatz nach den verschiedenen Lesarten des Spielbegriffs im Roman, die vom traditionellen Gegensatzpaar Spiel-Ernst bis zur Spieltheorie reichen und schließlich zur Integration des aus der Spieltheorie stammenden Gefangenendilemmas in die fiktionale Welt führen.

Schlüsselwörter: Spiel, Nihilismus, Gefangenendilemma, Postmoderne.

Between Nihilism and Game Theory: Juli Zeh's Novel *Spieltrieb*

ABSTRACT

Two highly intelligent pupils of the Ernst Bloch High School in Bonn start a game with classmates and teachers which seems to be harmless at the very beginning but soon evolves to a game without limits and moralities. The game increasingly turns into a matter of life and death where every move counts and has to be planned according to exact strategies. The main questions will be: How is the escalation of the supposedly harmless game produced? The reasons can be found in the connection of nihilism and game as well as in the postmodern condition. In addition, the different meanings of the term *game* within the novel will be discussed. They range from the traditional opposition of game and earnest to game theory and finally lead to the integration of the prisoner's dilemma, a game theory scenario, into the fictional world.

Keywords: Game, Nihilism, Prisoner's Dilemma, Postmodernism.

Entre nihilismo y teoría del juego. La novela de Juli Zeh *Spieltrieb*

RESUMEN

Dos alumnos especialmente inteligentes del Instituto Ernst Bloch de Bonn comienzan un juego, a primera vista inocente, con sus compañeros y con los profesores, que más tarde se revelará como un juego sin límites y sin principios morales. El juego se va convirtiendo poco a poco en un juego alrededor de la vida y de la muerte, en el cual, cada jugada es decisiva y debe de ser calibrada de un modo exacto y estratégico. Las cuestiones centrales de esta contribución son: ¿cómo se produce la

extensión de este presunto juego inocente? Se pueden encontrar las razones en la conexión entre nihilismo y juego, así como en el postmodernismo. Además se debatirán los diferentes significados del término juego dentro de la novela, que van desde la oposición tradicional de juego y la teoría del juego, para llegar, finalmente, a la integración del dilema del prisionero, un escenario teórico del juego en el mundo ficticio.

Palabras clave: Juego, nihilismo, dilema del prisionero, posmodernidad.

Inhaltverzeichnis: 1. Einleitung. 2. Grundlagen des Spielbegriffs. 3. Nihilismus und Spiel. 4. Das Gefangenendilemma. 5. Fazit.

1. Einleitung

„Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren. Wenn nicht – erst recht“ (Zeh 2006: 10). So endet der einleitende Teil des 82 Kapitel umfassenden Romans *Spieltrieb* (2004) von Juli Zeh. Das Spiel, das im Roman in unterschiedlichen Lesarten zur Anwendung kommt und Struktur und Handlungsfortgang bestimmt, entwickelt sich im Laufe des Romans zu einem zunehmend existenzgefährdenden Kampf, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Ernst, zwischen Realität und Versuchsanordnung verschwimmen. Es werden verschiedene Szenarien entworfen, in denen der titelgebende Spieltrieb durchexerziert wird und die auch die Voraussetzung für die Implementierung eines Modells aus der Spieltheorie bilden. Hintergrund dafür sind die Verwicklungen an einem fiktiven Bonner Gymnasium. Die vierzehnjährige Protagonistin Ada gilt als hochbegabte Schülerin des Ernst-Bloch-Gymnasiums. Der erste Teil des Romans schildert ihren Schulalltag, der sie ihren Klassenkameraden intellektuell weit überlegen zeigt und in dem sie in wohlgeformten Sätzen das sicher geglaubte Wissen der Lehrer fortwährend dekonstruiert. In der Figur des neuen Mitschülers Alev erhält sie schließlich ihr männliches Pendant, einen ebenso hochintelligenten wie wertfrei eingestellten neuen Mitschüler. Dieser vermittelt Ada auch die Grundkenntnisse der Spieltheorie, die im Roman zur Anwendung gelangt und wesentlicher Handlungsmotor ist. Anhand des aus der Spieltheorie entlehnten Gefangenendilemmas entfalten die beiden ein Szenario, das modellhafte Erkenntnisse in der Praxis zu testen versucht. Einem ersten Todesopfer in Form des Geschichtslehrers Höfi, der sich vom Dach der Schule in den Tod stürzt,¹ folgt die Erpressung des Deutsch- und Sportlehrers Smutek.

Dieser Aufsatz möchte zwei Fragen auf den Grund gehen. Erstens: Ausgehend von der These, dass in literarischen Werken diskursiv verfügbares Wissen aufgenommen und transformiert werden kann, soll nach den im Roman enthaltenen

¹ Höfis Freitod kann mehrere Ursachen haben. Durch den Tod seiner an Multipler Sklerose leidenden Ehefrau erhält sein Selbstmord ein weiteres Motiv. Jedoch erfolgt der Freitod nicht in unmittelbarer Nachbarschaft zum Tod der Frau. Zudem spricht die Inszenierung des Selbstmords vom Schuldach für eine Verbindung mit dortigen Ereignissen. Strukturell steht der Freitod im Roman in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Beginn des Spiels.

Lesarten des Spielbegriffs gefragt werden. Zweitens möchte der Aufsatz der Frage nach der Dynamisierung und Eskalation der Versuchsanordnungen auf den Grund gehen, mithin die Frage beantworten: Wie kommt es dazu, dass sich ein zunächst harmlos erscheinendes Spiel in Ernst verkehrt? Wesentliche Voraussetzung hierfür ist die Verknüpfung von Nihilismus und Spieltheorie.

Im Folgenden werden hierzu zunächst verschiedene Spielbegriffe geklärt, die im Roman zur Anwendung gelangen. Daraufhin wird die Verbindungslinie von Nihilismus und Spiel in den Blick genommen, um vor dieser Folie die Entwicklung des aus der Spieltheorie entlehnten Gefangenendilemmas nachzuzeichnen.

Der eingangs zitierte Konditionalsatz, dessen erster Teil auch als einleitende Kapitelüberschrift fungiert,² enthält bereits zwei wesentliche semantische Merkmale des Spielbegriffs: Leichtigkeit und Probehandeln.³ Dem Spiel haftet in zahlreichen Definitionen der Modus des Potentialis an, die Handlungen innerhalb dieses abgesteckten Rahmens haben keinerlei Konsequenzen für das reale Leben. Dinge können getestet und wieder verworfen werden. Was nun aber, wenn das Spiel diesen abgesteckten Rahmen verlässt, wenn es nicht mehr als Gegenentwurf zum Leben, sondern als sein Äquivalent gesehen wird – wenn es den Modus des Potentialen verlässt und sich in denjenigen des Realen verkehrt? Die beiden eingangs zitierten Konditionalsätze, die, obgleich die hinreichenden Bedingungen antithetisch formuliert sind, zum gleichen Ergebnis führen („sind wir verloren“), fassen die Welt als Ort, an dem es kein Probehandeln gibt und das Verlorensein jeglicher Lesart des Spiels anhaftet. Die Ebenen, auf denen dieses Spiel im Roman stattfindet, sind in Übereinstimmung mit der Komplexität des Spielbegriffs zahlreich und erfordern eine genaue Differenzierung. Gerade in der neueren Forschung zum Spielbegriff wird deutlich, dass dieser in mehreren Disziplinen zu verorten ist und je nach disziplinärer oder historisch-kulturgeschichtlicher Bestimmung andere Deutungsmöglichkeiten in den Vordergrund stellt. So kann der Spielbegriff aus evolutionsbiologischer, psychologischer, wirtschaftswissenschaftlicher, philosophischer und literaturwissenschaftlicher Sicht gefasst werden.

2. Grundlagen des Spielbegriffs

Zunächst bildet die Literatur ein Medium, in dem ein Probehandeln stattfinden kann. Für Gattungen wie die Komödie ist das Spiel gar generisches Merkmal.⁴

² „Exordium. Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren“ (ZEH 2006: 7).

³ Vgl. die Definition HUIZINGAS (1997: 37), wonach das Spiel „begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ Auf diese Definition bezieht sich auch MATUSCHEK (1998: 10) und fährt in Bezug auf die Literatur fort: „Die Fiktionalität ist der Gegensatz des Spiels zum Ernst. Spiel bedeutet hier fingierte Wirklichkeit. Es wird ‚so getan, als ob.‘“

⁴ Vgl. die Spiel-im-Spiel-Thematik, die als Konstitutionsmerkmal der Komödie gilt: „Es gehört zum strukturellen Bauprinzip von Komödie und Lustspiel, daß sie in der Art, wie sie sich darbieten,

Wurde der Literatur bei Platon noch die Funktion eines bloßen Abbilds zugeteilt (Bauer 2008: 667), so wird ihr kreatives Potential zunehmend erkannt. Die wissenschaftlichen Versuche der letzten Jahre, die Literaturtheorie als Spieltheorie zu fassen (vgl. Matuschek 1998 und Anz 2009), bauen auf diesem Aspekt auf. Der fiktionale Raum ist ein Raum, in dem Probehandlungen stattfinden können. Mithilfe einer dem Rezensenten räumlich und zeitlich ähnlich gestalteten Umgebung werden mögliche Welten entworfen. So können Elemente aus aktuellen Diskursen aufgenommen und in der Literatur transformiert werden.

Innerhalb des fiktionalen Rahmens lässt sich Spiel als Zusammenwirken von Figuren und ihren Konstellationen verstehen. Ihr Zusammenleben ist nach bestimmten Regeln geordnet, ihre Aktionen und Reaktionen werden als Spielzüge verstanden.⁵ Mit seinem Figureninventar und den jeweiligen Figurenhandlungen figuriert der Roman *Spieltrieb* bereits formal die Rahmenbedingungen eines Spiels. Inhaltlich führen die explizite Thematisierung des Spiels in der Figurenrede, die Implementierung des Gefangenendilemmas sowie eine Metaphorik des Spiels zur Ausgestaltung der untersuchten Thematik. So wird in Zehs Roman der Handlungsverlauf als „Drehbuch“ (Zeh 2006: 321) bezeichnet, es ist von „Figuren im Spiel“ (Zeh 2006: 167), Regeln, Gegnern, dem Schachspiel (Zeh 2006: 171) die Rede und in Bezug auf die Vorstellung des *teatrum mundi* wird die Welt als „Spielbrett“ (Zeh 2006: 330) gefasst.

Abgesehen von der generellen metaphorischen Sichtweise der Handlungen und Motivationen der Figuren als Spielzüge und ihrer selbst als Spieler bietet die Spieltheorie den konkreten Referenzrahmen sowie Handlungsanweisungen, nach denen das Geschehen im Roman vorangetrieben wird. Anstelle einer individuellen Handlungsmotivation stehen abstrakte Strategien. Im vorliegenden Text wird auf Robert Axelrods grundlegendes Werk *The Evolution of Cooperation* (Zeh 2006: 189) Bezug genommen, das ein Standardwerk der Spieltheorie bildet. Des Weiteren werden die Ideen des Nobelpreisträgers John Nash⁶ sowie das ebenfalls aus der Spieltheorie stammende Gefangenendilemma (Zeh 2006: 277-280) eingeflochten. Diese Anknüpfungspunkte fungieren als realweltliche Referenzrahmen und bieten einen wesentlichen Schlüssel zum Verständnis des Fortschreitens der Handlung, da sie die Handlungsmotivationen der Figuren erklären. Aus Sicht der Spieltheorie ist ein Spiel keine Probehandlung, sondern es ist eine Konfliktsituation, in der ein Spieler Entscheidungen treffen muss – und zwar mit

die Situation des Spielens akzentuieren: als ein Spielen des Spiels, als ein Darstellen im Darstellen“ (MARTINI 1974: 21).

⁵ Tilmann Köppe fasst darüber hinaus die Interaktion von Text und Rezipient, die, wie das Spiel, von bestimmten Fiktionalitätsintentionen und -konventionen geleitet ist, als Spiel. Die Regeln sind zwar konstituierend für den Rezeptionsprozess, können aber, da sie nirgends festgehalten sind, jederzeit umgeschrieben werden (KÖPPE 2009: 39-56). Vgl. hierzu auch: „Die Rezeption schließlich ist nur die andere Seite davon, die Bereitschaft, mitzuspielen, sich auf die Fiktion als eine Welt, ein Spiel mit eigenen Regeln einzulassen“ (MATUSCHEK 1998: 11).

⁶ Vgl. die Reflexionen zu nichtkooperativen Spielen (ZEH 2006: 461).

dem Wissen, dass die anderen Spieler ebenfalls Entscheidungen treffen. Das Resultat ergibt sich aus dem Nebeneinander der tatsächlich gewählten Entscheidungen (Poundstone 1992: 19). Wenn das Spiel vor diesem Hintergrund begriffen wird, so verliert es das Merkmal des Probehandelns und verkehrt sich in den eingangs implizit hervorgerufenen Antipoden zum Spiel: den Ernst.

Weitere Bedeutungsmerkmale hat das Spiel innerhalb eines postmodernen Referenzrahmens erhalten. Dort geht es mit der Ermangelung einer Letztbegründung einher. Für Jean-François Lyotard, der in seinem Hauptwerk *La condition postmoderne* dem postmodernen Zeitalter das Ende der großen Metaerzählungen (Lyotard 1986) bescheinigt, steht an der Stelle einer Letztbegründung nur noch eine Vielzahl von konkurrierenden Sprachspielen, die sich überlappen, sich jedoch nicht zu einem großen Ganzen zusammensetzen lassen.⁷ Auf den Begriff des Sprachspiels wird im Roman explizit Bezug genommen, wenn es heißt: „Auch Sprachspiele haben ihre Grenzen“ (Zeh 2006: 451),⁸ indes werden diese Grenzen nicht definiert. Die postmoderne Kondition spielt für die Figuren des Romans hingegen eine große Rolle,⁹ sie wird an zahlreichen Stellen erwähnt. Für den französischen Philosophen Jacques Derrida, auf den im Text ebenso explizit Bezug genommen wird (Zeh 2006: 170), wird die Sprache zu einem unendlichen Spiel, das keine Referenz besitzt, so spricht er in seiner *Grammatologie* vom „Spiel aufeinander verweisender Signifikanten“ (Derrida 1998: 17). Wenn also alles Text ist und sich, wie Derrida konstatiert, dem Spiel der Bezeichnenden unterordnet, so bleibt die Frage nach der Moral eine obsoletere. Vor diesem Hintergrund zeichnet sich auch eine Antwort auf die Frage nach der Verkehrung von Spiel in Ernst ab. Spiel und Ernst werden im Roman nicht als komplementäre Gegensätze begriffen. Zwar sind Lesarten des Spielbegriffs auszumachen, die auf die Bedeutung des Spiels als Probehandlung abzielen, die Verortung des Spielbegriffs im postmodernen Referenzrahmen verweist jedoch bereits auf die Hinfälligkeit des Gegensatzpaares Spiel – Ernst. Wenn es keinen außersprachlichen Referenzpunkt gibt, so sind sprachliche Versuchsanordnungen alle gleichermaßen ernst.

Das Spiel als Probehandlung, das Spiel der Literatur, Szenarien aus der Spieltheorie sowie die postmodernen Konnotationen des Spielbegriffs bilden einige der im Roman vertretenen Lesarten, die Teil des aktuellen Diskurses sind. Literatur hat an diesen Diskursen teil und kann sie literarisch verarbeiten.¹⁰ Die

⁷ Die Linie zu Lyotard zieht auch BREGER (2008: 105-122).

⁸ Diese Diagnose liefert Adas Vater in einem Vieraugengespräch über Adas Unterhaltszahlungen, in dem er zuvor seine bedingungslose Loyalität Ada gegenüber kundgetan hat (ZEH 2006: 451).

⁹ „Aber auch wenn im Zeitalter der Zitate die Wirklichkeit längst angefangen hatte, ihre Abbilder zu kopieren“ (ZEH 2006: 136 f.).

¹⁰ „Literarische Werke entstehen im Kontext von Kulturen, in deren symbolischen Ordnungen bereits kulturelles Wissen zirkuliert. Bei ihrer 'Welterzeugung' (Goodman) greift Literatur auf die in einer Kultur verfügbaren Wissens-elemente, Topoi, Stereotypen, Wertehierarchien und narrativen Schemata zurück und verarbeitet diese im Medium der Fiktion zu einem neuen Ganzen“ (NEUMANN, NÜNNING 2006: 6).

Funktion der Literatur als *Interdiskurs* nach Jürgen Link (Neumann/Nünning 2006: 16 f.) bietet die Möglichkeit, Elemente aus verschiedenen Diskursen in der Literatur zusammenzuführen und sie selbst in einem Spiel durch ein Probehandeln durchzuexerzieren. Wissen kann damit ent-kontextualisiert, mithin aus seinem Spezialdiskurs herausgelöst werden, und in einer neuen Konstellation angeordnet werden. Im Unterschied zu anderen Bereichen finden sich in der literarischen Verarbeitung nicht Elemente aus *einem* Diskurs, sondern eine Kombination von Elementen aus unterschiedlichen Diskursen (Link 1983: 16). Die Funktion der Literatur besteht indes nicht darin, eine bloße Abbildung des Gesamtdiskurses zu liefern, sondern es werden durch die Aufnahme von einzelnen Diskursfragmenten auch neue Kontexte konfiguriert.¹¹ So können im literarischen Text auch marginalisierte oder nicht zur Sprache gebrachte Elemente aufgenommen und verarbeitet werden. Die Literatur bildet mit dieser Funktion einen *reintegrierenden Interdiskurs* (Link 1983), das heißt, sie vermag es, Marginalisiertes im Modus der Literatur zur Sprache zu bringen und damit den *gesamtgemeinschaftlichen Diskurs* zu beeinflussen.

Juli Zehs Romane legen bereits in der vielfältigen Thematisierung von gesellschaftlichen Problemfeldern eine enge Verbindungslinie von Literatur und Diskurs nahe. So treten in ihrem Debütroman *Adler und Engel* (2001) die Jugoslawien-Kriege sowie die Machenschaften der Drogenmafia in den Vordergrund, der Roman *Schilf* (2007) thematisiert schließlich die (rechts)philosophischen Fragen nach Schuld und Willensfreiheit, während in *Corpus Delicti* (2009) die Schilderung von Gesundheitsdiktatur und Überwachungsstaat dominiert. Unter dem Titel *Aufgedrängte Bereicherung* widmet sich die Juristin und Autorin Juli Zeh gemeinsam mit Georg M. Oswald in der Tübinger Poetik-Dozentur 2010 der Frage nach der Verbindung von Literatur und Recht.¹² Diese Verbindungslinie lässt sich auch in Bezug auf den Spielbegriff ziehen, der in Zehs Roman nicht nur abgebildet, sondern poetisch transformiert wird¹³ – indem verschiedene Lesarten des Begriffs aufgenommen werden und indem Handlungsabläufe entstehen, in denen neue Verknüpfungsmöglichkeiten gesponnen werden. Dies, so die These des Aufsatzes, geschieht in Juli Zehs Roman *Spieltrieb*, der damit ein Sammelbecken der verschiedenen Bedeutungen des Spielbegriffs bildet, aktuelle Diskurse literarisch verarbeitet und sie transformiert. Der Roman nutzt den Status der Literatur als Probehandlung, er

¹¹ Vgl. „Das kulturelle Wissen ihrer Entstehungszeit bilden literarische Texte aber nicht bloß ab; vielmehr können sie es auch in neue, innovative Zusammenhänge überführen und alternative, so noch nie da gewesene Wissenskonfigurationen erproben“ (NEUMANN 2006: 30).

¹² <http://www.poetik-dozentur.de/> [Stand: 05.12.2010].

¹³ Vgl. zur Verbindung von Recht und Spiel auch *Corpus Delicti*: „Das Recht ist ein Spiel, bei dem alle Mitspielerinnen müssen“ (ZEH 2009: 74). Beim Dialog der Protagonistin Mia mit ihrer imaginierten Gesprächspartnerin, der idealen Geliebten, wird die Spielmetapher ebenfalls aufgegriffen und am Ende in Opposition zum Ernst gesetzt: „Die Wahrheit lautet: Das ist kein Spiel“ (ZEH 2009: 81).

verknüpft den Spielbegriff mit einem theoretischen Modell aus den Wirtschaftswissenschaften und fragt nach einer evolutionären Konstante des Spielbegriffs in seiner Verbindung mit der Moral.

3. Nihilismus und Spiel

Zunächst soll die Verbindung von Nihilismus und postmoderner Kondition mit der Rolle der Moral untersucht werden, weil ihr Zusammentreffen das im fiktionalen Rahmen etablierte Spiel und dessen Regeln überhaupt erst zu entfalten vermag; mithin bildet die Gleich-Gültigkeit von Entscheidungen die Voraussetzung für die Ausgestaltung des spieltheoretischen Szenarios, gegen dessen Entfaltung dann keine moralischen Grundsätze mehr sprechen. Vor diesem Hintergrund wird im Folgenden der an Nietzsche angelehnte, durch die Übernahme des postmodernen Spielbegriffs ausgestaltete Nihilismus der Figuren in den Blick genommen.

Während des ganzen Romanverlaufs wird immer wieder auf die Abwesenheit von Moral sowohl als allgemeine Zeitdiagnose wie auch als grundlegende Existenzweise der Jugendlichen rekurriert. Besondere Vertreter dieser Abwesenheit jeglichen Sinns sind die hochbegabten jugendlichen Protagonisten Ada und Alev, die in der Verbindung von Genie und Nihilismus ihre eigene Lebensphilosophie praktizieren: „Seit Ada im Alter von zwölf Jahren auf den Gedanken verfallen war, dass Sinnsuche nichts als ein Abfallprodukt der menschlichen Denkfähigkeit sei, galt sie als hochbegabt und schwer erziehbar“ (Zeh 2006: 12). Die bereits hier angelegte kausale Kette, die vom Sinnverlust auf die Hochbegabung der Protagonistin schließt, wird während des ganzen Romans fortgesponnen. Die selbsternannten „Urenkel der Nihilisten“ (Zeh 2006: 7) erinnern sowohl direkt (Zeh 2006: 170) als auch indirekt an das Werk des Philosophen Friedrich Nietzsche. Sie nehmen in der Figurenrede explizit Bezug auf den Philosophen, den sie als „Urgroßvater, dessen Erbe wir noch heute verprassen“ (Zeh 2006: 277) bezeichnen, oder sie übernehmen (ohne weitere Kennzeichnung) bestimmte Begrifflichkeiten wie den Willen zur Macht (Zeh 2006: 122) oder die ewige Wiederkehr (Zeh 2006: 394). Andere Passagen werden ohne den philosophischen Hintergrund geradezu unverständlich. In einer Selbstbeschreibung Adas heißt es:

Das Kamel war schon tot, bevor ich auf die Welt gekommen bin. Ich wurde als Löwe geboren, bin als Löwe groß geworden und werde als Löwe müde lange vor der Zeit. Die Hoffnung, es zum Kind zu bringen, hat nie wirklich in mir gelebt (Zeh 2006: 373).

Diese Selbstcharakterisierung bildet eine Referenz auf Friedrich Nietzsches Werk *Also sprach Zarathustra*, in dem die drei Stadien der Entwicklung des Menschen hin zum Übermenschen beschrieben werden. Von der Unterdrückung des Willens als Kamel kommt es zur Erkenntnis des unterdrückten Eigenwillens im Stadium des Löwen, die aber erst auf der Stufe des Kindes in autonomes

Handeln überführt werden kann.¹⁴ Die Hoffnung auf die Weiterentwicklung zum Kind ist in Adas Aussage indes nicht mehr erhalten.

Eine strukturell wie inhaltlich erweiterte Bedeutung, die auch die Verbindung zum Spielcharakter herstellt, erhält die Nietzsche-Referenz durch den intertextuellen Bezug auf Robert Musils Epochenroman *Der Mann ohne Eigenschaften* (1930/1932), der unter anderem durch die gemeinsame Lektüre in der Oberstufe herbeizitiert wird. Damit wird nicht nur die Nietzsche-Rezeption durch eine fiktionale Vermittlungsinstanz erweitert, sondern es wird in Bezug auf bestimmte Musilsche Begrifflichkeiten die Lesart des Spiels als Probehandlung weiter ausgearbeitet. Die Verbindung ist in der Übernahme der Musilschen Begrifflichkeiten „Aggregatzustand“ (Zeh 2006: 159)¹⁵ und „Versuchsanordnung“ (z.B. Zeh 2006: 125, 319)¹⁶ zu sehen, wodurch eine Linie zum Spielcharakter als Versuchsaufbau gezogen wird.¹⁷ Parallel zu setzen sind auch die Erfahrung der Eigenschaftslosigkeit¹⁸ sowie die detaillierten Wetterbeschreibungen, die an die berühmte Anfangspassage des *Mann ohne Eigenschaften* erinnern. Schließlich wird in der Übernahme der Musilschen Idee eines Möglichkeitsmenschen eine Verbindung von Wirklichkeit und Möglichkeit in Bezug auf die Entscheidungskomponente¹⁹ des Spiels gezogen:

Wenn der Mensch versucht, sich etwas vorzustellen, wird er notwendig irren. Vorstellung und Wirklichkeit sind nur in Ansätzen aufeinander bezogen, und der Glaube, Erstere müsse sich ständig mit letzterer befassen, beruht auf der Tatsache, dass jene unerträgliche Gleichung, die wir unser Ich nennen, genau am Schnittpunkt beider Koordinaten liegt (Zeh 2006: 379).

Mit der Anlage des Menschen am Schnittpunkt zwischen Vorstellung und Wirklichkeit werden Existenzweise und Entwurf als Konstitutionsmerkmale desselben gefasst. In dieser Gleichung erhält der Charakter des Spiels als

¹⁴ Vgl. die Rede Zarathustras *Von den drei Verwandlungen* (NIETZSCHE 1964: 25-27).

¹⁵ Vgl. dazu auch Juli Zehs Roman *Schilf*: „[...] wechselte die Wirklichkeit ihren Aggregatzustand von gasförmig zu fest“ (ZEH 2009: 16).

¹⁶ Vgl. dazu auch *Schilf*: „In gewissem Sinn war die Entführung eine Versuchsanordnung“ (ZEH 2009: 358).

¹⁷ „Schulhöfe, Straßenkreuzungen, Einkaufszentren und Kaffeeküchen waren zur Ausstattung einer Versuchsanordnung geworden, in der Laborratten taten, was man von ihnen verlangte“ (ZEH 2006: 125).

¹⁸ „Als sie ihr neuer Klassenlehrer aufforderte, sich den anderen Schülern vorzustellen, nannte sie ihren Vornamen und wusste sonst nichts zu berichten. Er bat um ein paar persönliche Sätze, um irgendeine Aussage, die Gültigkeit für sie besitze, und verstand ihr Lachen nicht“ (ZEH 2006: 12 f.).

¹⁹ Zur Kopplung von Spiel und Entscheidung vgl. auch: „In Wahrheit gibt es kein Für und Wider, keine Gründe für rechts oder links. Merk dir das, Söhnchen. Was die Menschen täglich ihre Entscheidungen nennen, ist nichts weiter als ein gut einstudiertes Spiel. Es tut mir leid“ (ZEH 2006: 179).

Probbehandlung erneut Bedeutung. Spiel ist Probbehandlung im Hinblick auf den Entwurf einer Seinsweise.

Einerseits wird das Spiel mit der Möglichkeit verbunden, andererseits wird mit dem eingangs erwähnten Nihilismus das Spiel zum Handeln ohne Referenz verdammt.

Die allmähliche Entlarvung des Nihilismus als *conditio humana* bildet die Voraussetzung für die Implementierung einer Begrifflichkeit aus der Spieltheorie.²⁰ Aus der selbst gewählten Nachfolge Nietzsches folgt die Absage an verbindliche Werte: „Was, wenn ihnen Bibel, Grundgesetz und Strafrecht nie mehr gegolten hätten als Anleitung und Regelbuch zu einem Gesellschaftsspiel?“ (Zeh 2006: 7), wird im Irrealis zu Beginn des Romans gefragt. Bereits hier wird deutlich, dass verbindliche Gemeinschaften als Ansammlung von Spielern, die sich unter ihnen ergebenden Verwicklungen als „Gesellschaftsspiel“ betrachtet werden. Diese Verschränkung zeigt sich weiter in der Verbindung der Reflexionen über den Sinnverlust mit Spielmetaphern:

Die Sinnsuche ist einem Kreuzworträtsel vergleichbar, in das der erste Begriff mit Absicht falsch eingetragen wurde. Eine Patience mit unvollständigem Kartenspiel. Man kann sich damit die Zeit vertreiben. Man kann es auch sein lassen (Zeh 2006: 139).

Die Sinnsuche wird hier mit Vokabular gefasst, das aus der Welt des Spiels stammt: Kreuzworträtsel, Patience, Kartenspiel. Aus der Abwesenheit von Sinn folgt die Gleichwertigkeit von Entscheidungen. Wenn die Figuren nun also im Hinblick auf den bereits etablierten postmodernen Referenzrahmen auf der Suche nach Sinn als einer Grundlage ihrer Entscheidungen sind, so muss sich aufgrund der beschriebenen mangelnden Letztbegründung, also der Möglichkeit, die Entscheidungsvarianten von einem neutralen, nicht involvierten Standpunkt aus zu überblicken, ein Dilemma ergeben. Dieses Dilemma wird im Roman folgendermaßen gefasst:

Eine Instanz muss Betrachtungen anstellen und Unterscheidungen treffen und kann nicht selbst Gegenstand dieser Betrachtungen und Unterscheidungen sein. Ein Messer kann alles schneiden außer sich selbst, ein Fuß kann nach allem treten außer nach sich selbst, ein Finger auf alles zeigen außer auf sich selbst (Zeh 2006: 303).

Der fehlende Referenzrahmen, der typisch für die postmoderne Literatur ist und sich beispielsweise in den Bildern M.C. Eschers zeigt, geht im Roman *Spieltrieb* mit der Unfähigkeit moralischer Urteilskraft sowie mit dem an Nietzsche angelehnten Nihilismus einher.²¹ Welche Implikationen folgen nun

²⁰ MATUSCHEK (1998: 6) zufolge ist die Verbindung von Nihilismus und Spiel schon bei Nietzsche angelegt.

²¹ Vgl. die Verbindung des Willens zur Macht mit dem Spielszenario: „Alles geht, alles kommt zurück, ewig rollt das Rad des Seins. Man wollte den Selbstzweck, den Willen zur Macht. Spieltrieb. Daher also nahmen sie ihre Kraft“ (ZEH 2006: 349).

aus der Rolle von Sinnlosigkeit und der Abwesenheit von Moral für die Umsetzung des spieltheoretischen Vorhabens? Ihre Verbindungslinie ist vornehmlich in den Entscheidungen zu sehen, die die Spieler zu treffen haben. Ada formuliert das folgendermaßen: „Wir haben nichts mehr, an das wir nicht glauben könnten. Mathematisch folgt daraus, dass wir an alles glauben. Alles gleich gültig“ (Zeh 2006: 492).

Der sich aus einer Kontradiktion ergebende negative Wahrheitswert führt logisch dazu, dass sich daraus alles herleiten lässt. Damit ist jedes noch so perfide Spiel erlaubt. Auf die Bedürfnisse des einzelnen muss innerhalb dieses Rahmens keine Rücksicht genommen werden, denn es gibt keine Regel, die eine moralische Maxime etablieren würde. Die Entscheidungen der Spieler messen sich nicht mehr an Moral oder Unmoral, sie sind alle *gleich-gültig*. Ihre Bedeutung liegt darin, dass die Spieler sich entscheiden. Ihre einzige Bewertungsmöglichkeit liegt in der Frage nach Gewinn oder Verlust. Der Lehrer Smutek verzweifelt an der Gleichwertigkeit dieser Entscheidungen:

Folglich konnte jede Unterscheidung in Recht und Unrecht nicht mehr darstellen als ein gut gemeintes Bemühen, und so blieb die Welt, seine kleine ebenso wie die große im Allgemeinen, unrettbar verloren. Den Zustand, der aus dieser Erkenntnis folgt, fand Smutek so unerträglich, als hätte er soeben erfahren, dass es ab sofort kein Rechts und Links mehr gebe und die Menschheit selbst herauszufinden habe, wie sie damit zurechtkommen wollte (Zeh 2006: 494).

Entscheidungen fallen unter diesen Voraussetzungen zwar schwer, sind die Agierenden aber Teil eines Spiels, so müssen sie in Form einer Handlung getroffen werden. Aus der Dekonstruktion der Sinnhaftigkeit folgt die Gleichwertigkeit von Handlungsoptionen. Die unterschiedlichen, sich eigentlich widersprechenden Lesarten des Spielbegriffs, die Spiel als Entwurf einer Seinsweise, als sprachliches Konstrukt ohne Referenz und als Verflechtung ohne eindeutige Entscheidungsinstanz fassen, münden im zweiten Teil des Romans in eine weitere Lesart: Die Ausgestaltung des Spielbegriffs aus Sicht der Spieltheorie. Hier finden Spiel und Entscheidung zusammen.

4. Das Gefangenendilemma

Die im Roman *Spieltrieb* solchermaßen entworfene fiktionale Welt und die beschriebenen Maximen ihrer Figuren bilden den Hintergrund für die Implementierung eines spieltheoretischen Szenarios in die Lebenswelt der Protagonisten im zweiten Teil des Romans. Diese führt auch dazu, dass die eingangs beschriebene Opposition zwischen Spiel und Ernst zunehmend durcheinander gerät. In Zehs Roman geschieht dies mithilfe des Gefangenendilemmas, einem spieltheoretischen Szenario mit verschiedenen Kooperationsmöglichkeiten. Alev fungiert hierbei als Spielleiter: er gibt die Instruktionen, verteilt Belohnungen und Bestrafungen und setzt die Regeln fest. Zur Einführung befiehlt er Ada, den einleitenden Teil von Robert

Axelrods *Evolution of Cooperation* zu lesen (Zeh 2006: 191). Dieses Standardwerk der Spieltheorie stellt sich die Frage, wie Kooperation unter Spielern entstehen kann und welche Strategien sie dafür wählen müssen. Dazu nimmt Axelrod auch auf das Gefangenendilemma Bezug. In Anlehnung daran beschreibt Alev das Dilemma folgendermaßen:

Zwei Angeklagte werden einzeln dem Gericht vorgeführt. Jedem von ihnen schlägt der Richter einen Deal vor: Wenn du gestehst und deinen Kumpel verpfeifst, bleibst du straffrei und der andere kriegt fünf Jahre Knast. Schweigt ihr beide, reichen die Indizien für jeweils zwei Jahre. Gesteht ihr beide, bekommt jeder vier Jahre. Sie haben keine Möglichkeit, sich abzusprechen (Zeh 2006: 278 f.).

Das entworfene Schema gleicht in der Tat demjenigen, das Axelrod in der Einleitung seiner *Evolution of Cooperation* beschreibt. Formal ließe es sich folgendermaßen beschreiben:²²

	Kooperation (B schweigt)	Defektion (B gesteht, verrät A)
Kooperation (A schweigt)	A = -2, B = -2 R/R	A = -5, B = 0 S/T
Defektion (A gesteht, verrät B)	A = 0, B = -5 T/S	A=-4, B = -4 P/P

R = Reward

T = Temptation

S = Sucker's payoff

P = Punishment

Das Schema folgt den verschiedenen Szenarien, die Alev proleptisch beschreibt, bevor das Spiel im Roman überhaupt begonnen hat. Zunächst erwähnt er die scheinbar verführerischste Variante: den anderen zu verraten in der Hoffnung, straffrei auszugehen (rechts oben bzw. links unten). Dies kann aber nur gelingen, wenn der andere gleichzeitig gesteht. Üben beide Verrat, werden sie mit jeweils vier Jahren bestraft (rechts unten). Schließlich bliebe noch die Möglichkeit einer Kooperation durch wechselseitiges Schweigen (links oben).

Das Interessante an dieser Konstellation ist nun, dass die individuell scheinbar beste Strategie, nämlich den anderen zu verraten, bei einer kollektiven Betrachtungsweise nicht die optimale ist. Straffrei auszugehen kann in dieser Situation nur geschehen, wenn der andere schweigt. Wenn aber beide diese Strategie verfolgen, so trifft beide eine Haftstrafe von vier Jahren. Kollektiv betrachtet wäre das Schweigen beider die beste Alternative, da sie die geringste Gesamthaftstrafe, nämlich nur

²² Schema modifiziert nach AXELROD (2005: 8).

insgesamt 4 Jahre (2 Jahre für jeden) mit sich bringt.²³ Allerdings ist in dieser Versuchsanordnung keine Kommunikation möglich.

Im vorliegenden Roman wird Smutek, Lehrer für Deutsch und Sport am Ernst-Bloch-Gymnasium, dazu genötigt, regelmäßigen, von einer Kamera aufgezeichneten Geschlechtsverkehr mit seiner Schülerin Ada zu vollziehen. Dies bildet den Hintergrund, vor dem sich die beiden zur Kooperation oder zur Defektion entscheiden können. Voraussetzung dafür, dass sich dieses Spiel entfalten kann, ist, wie im vorhergehenden Abschnitt beschrieben, die Abwesenheit eines gültigen Wertesystems. Kooperieren die beiden, so besteht ihre Belohnung darin, dass beide auf dem Gymnasium bleiben dürfen. Verrät Ada Smutek, so müsste dieser die Schule verlassen. Sie könnte damit rechnen, das Spiel beenden zu können (links unten). Gleichzeitig muss sie aber auch damit rechnen, dass auch sie von Smutek verraten wird und somit ihr explizit geäußelter Wunsch, Ernst-Bloch nicht verlassen zu müssen, zunichte gemacht würde (rechts unten).

Das Spiel erhält durch einige aus Axelrods Vorlage stammenden Überlegungen noch weitere Voraussetzungen:

„Was wäre nun“, fuhr Alev fort, „wenn die Gefangenen wüssten, dass sie in Kürze noch einmal gemeinsam vor Gericht stehen werden, oder wenn sie in Zukunft weiter zusammenarbeiten wollten?“[...]

„Das heißt auf gut Mathedeutsch: Bei iterativen Entscheidungsreihen ist mit Kooperation zu rechnen, während im Einzelfall Verrat begangen wird“ (Zeh 2006: 279).

Diese Prämisse ist eine in der Spieltheorie gemeinhin akzeptierte und wird von Axelrod folgendermaßen gefasst: „Die Evolution der Kooperation erfordert, daß die Individuen eine hinreichend große Chance haben, sich wieder zu treffen, damit sie ein ausreichendes Interesse für ihre zukünftige Interaktion besitzen“ (Axelrod 2005: 18).

Je größer also, so Axelrod, die Wahrscheinlichkeit ist, dass in Zukunft weitergespielt wird, desto größer auch die Chancen für eine Kooperation der Spieler. Bei einmaligen Spielen entsteht noch keine Kooperation, da diese wesentlich von Handlungen abhängig ist, die auf die Strategien des anderen angepasst sind. Da im vorliegenden Fall beide Gefangene von Beginn an wissen, dass auf unbestimmte Zeit weitergespielt wird, ergibt sich, Alevs Prognosen in Übereinstimmung mit der Spieltheorie zufolge, eine Kooperation zwischen Ada und Smutek, indem beide schweigen (links oben).

Indes ist mit Bezug auf das Gefangenendilemma keineswegs eine Entscheidung vorgegeben. Mathematisch lassen sich verschiedene Entscheidungsoptionen beschreiben. Gerade aber weil der Unterschied zwischen individueller und kollektiver Entscheidungsperspektive so groß ist, wird nicht

²³ Allerdings gilt dieses Szenario bis heute als Dilemma und ist nicht abschließend gelöst (vgl. POUNDSTONE 1992: 175).

immer rational entschieden – dies zeigt insbesondere die Ausweitung des Gefangenendilemmas auf reale Kontexte wie etwa die Pattsituationen des Kalten Kriegs (vgl. Poundstone 1992: 23).

Zudem ist Ada trotz der intensiven Lektüre der Grundlagenwerke die Einsicht in die wahre Versuchsanordnung verstellt. Während sie zunächst davon ausgeht, dass sie gemeinsam mit Alev Spielleiterin ist und die Fäden in der Hand hält, wird bald klar, dass bei der Umsetzung des Szenarios eine Komponente fehlt. Das von Alev als Experiment angekündigte Gefangenendilemma bedarf zweier Gefangener: „Sie selbst hatte die wahren Verhältnisse von Anfang an erkannt und geflissentlich missachtet: Das Dilemma umfasste zwei, nicht nur einen Gefangenen“ (Zeh 2006: 478).

Sobald Ada klar wird, dass sie Teil des Spiels und nicht Spielleiterin ist, kann sie sich in die Rolle der Spielenden einpassen, Strategien analysieren, überdenken und eine Kooperation einleiten. Die dem Schema folgende Kooperation verhindert zwar für beide Beteiligten die Höchststrafe, sie beendet aber nicht das Spiel. Dieses hat in seinem Verlauf zunehmend an Brisanz gewonnen; die Beteiligten sehnen eine Aufhebung herbei: „Spiele ohne Grenzen gibt es in der Hölle“ (Zeh 2006: 451). Mit der Sehnsucht nach Aufhebung verlassen sie jedoch die Gleichsetzung von Spiel und Ernst und etablieren die beiden Begriffe wieder als Gegensatzpaare. Zudem wird durch die Wahl der Handlungsoption, also der Kooperation, bereits angedeutet, dass es für beide Spieler einen Anreiz bzw. Wert gibt, der sie kooperieren lässt – ob dieser nun in der Wertschätzung des anderen oder im bloßen Wunsch, das Gymnasium nicht verlassen zu müssen, begründet ist – er bietet eine Grundlage für eine Entscheidung jenseits der Gleich-Gültigkeit.

Die Kooperation führt in der im Roman entworfenen Versuchsanordnung indes nicht zum Ende des Spiels. Wenn nun dem unendlichen Fortlaufen des Spiels eine Grenze gezogen werden soll, die unabhängig vom Spielleiter ist, so muss eine alternative, nicht im Schema verzeichnete Lösung gefunden werden. Dies geschieht im Roman, indem sich die Spieler gegen den Spielleiter verbünden. Der angedeuteten Kooperation durch Kommunikation unter den beiden Gefangenen folgt im Roman die Verkündung des Spielleiters Alev: „Das Spiel ist aus“ (Zeh 2006: 512). Mit der Kommunikation haben die Beteiligten gegen eine grundsätzliche Regel des Spiels verstoßen und damit das Spiel außer Kraft gesetzt: „Das Dilemma im PDG (*Prisoner's Dilemma Game*, Anm. d. Verf.) besteht nur, weil Kommunikation nicht zugelassen ist“ (Kranz 1979: 21), indes werden in den Beschreibungen des Ablaufs auch keine realweltlichen Bedingungen oder Störfaktoren berücksichtigt. Die abrupte Beendigung des Spiels, während sich gerade eine alternative Strategie unter den Gefangenen angebahnt hatte, führt dazu, dass die letzte gespielte Runde ohne das Wissen der Teilnehmer zur tatsächlich letzten des Spiels geworden ist. Smutek schlägt Alev im Anschluss an das abrupte Ende brutal zusammen.

Zu Beginn schien das Spiel in seiner Möglichkeit als Probehandlung mit der Komponente der Leichtigkeit angelegt. Der Nihilismus der Figuren führte dazu, dass theoretische Szenarien ohne moralische Bedenken in die Praxis umgesetzt

werden konnten und Entscheidungen nicht an Moral rückgebunden waren. Spiel und Ernst schienen keine Gegensatzpaare mehr zu sein. Sobald das Spiel jedoch seinen Lauf genommen hatte und Ada Einsicht in ihr eigenes Dasein als Marionette erhielt, fanden die Spieler Anreize, die die Wahl der Entscheidung der Gleichgültigkeit entzogen.

5. Fazit

„Wenn das alles ein Spiel ist, sind wir verloren. Wenn nicht – erst recht“ (Zeh 2006: 10). Folgt man diesen Konditionalsätzen in ihren unterschiedlichen Szenarien, ergibt sich Folgendes: Wenn alles ein Spiel ist, so gibt es keinen Referenzrahmen außerhalb und damit auch keine gültige, keine nicht-konstruierte Moral. Wenn das alles kein Spiel ist, dann tritt der Antipode zum Spiel in Erscheinung: der Ernst. Das Spiel wird damit zum realen Szenario, das durch die Abwesenheit von Moral gekennzeichnet ist.

Eine Lösung lässt sich nur andeuten. Der Fall kommt vor Gericht, wo eine Richterin beachtliche Mühe hat, den Fall zu entscheiden. Alev wird am Ende als einziger tatsächlich verurteilt und bezeichnet sich selbst als „Verlierer des Spiels“ (Zeh 2006: 556). Die Spieler zeigen Ansätze zu moralischem Verhalten. Dieses rührt gleichsam aus einer Übereinkunft, die sich im Laufe der Kooperation ergeben hat und folgt nicht vorgegebenen Sinnkonstrukten. Die Abwesenheit von *a priori* Sinngebungen bedeutet jedoch nicht, dass sich keine Sinnkonstruktionen entwerfen ließen. Dies geschieht im vorliegenden Roman mithilfe einer Kooperation der Spieler.

Der Roman bietet damit eine Zeitdiagnose, die den Spielbegriff aufnimmt und ihn in zahlreichen Deutungsmöglichkeiten im literarischen Raum durchspielt. Von der Literatur als Spiel über den Charakter des Probanden und Möglichen bildet die Verbindung zur nihilistischen und postmodernen Theorie die Voraussetzung für die Integration eines Szenarios aus der Spieltheorie. Zehs Roman nimmt damit literarisch zahlreiche Lesarten des Spielbegriffs auf. Die Grundannahmen der Spieltheorie werden den wichtigsten Theoretikern folgend eingehalten, am Ende aber durch die Verbündung der Spieler gegen den Spielleiter wesentlich modifiziert. Die Implementierung eines solchen Szenarios deutet an, wie Kooperation entstehen kann. Das existenzgefährdende Spiel hat damit ein Ende, die juristische Beurteilung des Vorgefallenen fällt zunehmend schwer und tritt, wie in Zehs anderen Romanen (vgl. *Schilf* und den Debütroman *Adler und Engel*), eine Diskussion zwischen positivem Recht und moralischem Recht in Gang.²⁴

Letzten Endes bildet Juli Zehs Roman ebenfalls ein Spielfeld, auf dem diese verschiedenen Lesarten des Spielbegriffs zur Anwendung gelangen und auf dem

²⁴ Zur Beurteilung der rechtlichen Grundlagen im Roman *Spieltrieb* vgl. HABERLAND (2007: 269-290).

die Umsetzung des Gefangenendilemmas dargestellt werden kann. Dass der Roman die Ebene des Spiels nicht verlässt, zeigt das Ende, wenn es heißt:

Das Übrige wird sich zeigen. Es wird sich mit Sicherheit zeigen. Ich gehe ins Gefängnis. Du begibst dich direkt dorthin. Er, sie, es geht nicht über Los. Wir haben nichts gewusst. Ihr zieht nicht viertausend Mark ein. Sie werden schon sehen (Zeh 2006: 566).

So steht am Ende dieses zeitgeschichtlichen Romans über das Spiel der erneute Rekurs auf ein Spiel, der in seiner *mise-en-abyme*-Struktur der postmodernen Kondition entspricht.

Literaturverzeichnis

- ANZ, T. / KAULEN, H. (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin; New York: de Gruyter 2009.
- AXELROD, R., *Die Evolution der Kooperation*, 6. Aufl. München: Oldenbourg 2005.
- BAUER, M., «Spiel», in: NÜNNING, A. (Hg.), *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, 4. aktualis. und erw. Aufl. Stuttgart; Weimar: Metzler 2008, 667.
- BREGER, C., «Moral Play? Poetics, Ethics and Politics in Juli Zeh's *Spieltrieb*», in: RECTANUS, M. (Hg.), *Über Gegenwartsliteratur. About Contemporary Literature*. Bielefeld: Aisthesis-Verlag 2008, 105-122.
- DERRIDA, J., *Grammatologie*, 1. Aufl. (Nachdr.). Frankfurt/Main: Suhrkamp 1998.
- HABERLAND, D., «Terror, Sex und Stereotype – Juli Zehs Roman *Spieltrieb* zwischen Gerechtigkeit, Moral und literarischem mainstream», in: BIALEK, E., HALUB, M., TOMICZEK, E. (Hg.), *Der Hüter des Humanen*. Dresden; Wrocław: Neiss 2007, 269-290.
- HUIZINGA, J., *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 123.-125. Tsd. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1997.
- KÖPPE, T., «Fiktion, Praxis, Spiel. Was leistet der Spielbegriff bei der Klärung des Fiktionalitätsbegriffs?», in: ANZ, T., KAULEN, H. (Hg.), *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin; New York: de Gruyter 2009, 39-56.
- KRANZ, H., *Theoretische und empirische Untersuchungen zum Verhalten in einer Prisoner's-Dilemma-Situation*. Frankfurt/Main: Lang 1979.
- LINK, J., *Elementare Literatur und generative Diskursanalyse*. München: Fink 1983.
- LYOTARD, J.-F., *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Graz; Wien: Böhlau 1986.
- MARTINI, F., *Lustspiele, und das Lustspiel*. Stuttgart: Klett 1974.
- MATUSCHEK, S., *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*. Heidelberg: Winter 1998.
- NEUMANN, B., NÜNNING, A., «Kulturelles Wissen und Intertextualität: Grundbegriffe und Forschungsansätze zur Kontextualisierung von Literatur», in: GYMNIICH, M. (Hg.), *Kulturelles Wissen und Intertextualität. Theoriekonzeptionen und Fallstudien zur Kontextualisierung von Literatur*. Trier: WVT 2006, 3-28.
- NEUMANN, B., «Kulturelles Wissen und Literatur», in: GYMNIICH, M., *Kulturelles Wissen und Intertextualität. Theoriekonzeptionen und Fallstudien zur Kontextualisierung von Literatur*. Trier: WVT 2006, 29-51.

- NIETZSCHE, F., *Also sprach Zarathustra*. Stuttgart: Kröner 1964.
POUNDSTONE, W., *El dilema del prisionero*. Madrid: Alianza Editorial 1992.
ZEH, J., *Spieltrieb*, 9. Aufl. München: btb 2006.
ZEH, J., *Schilf*, 5. Aufl. München: btb 2009.
ZEH, J., *Corpus Delicti*, Frankfurt/Main: Schöffling 2009.