

Rettet das Spiel!

Weil Leben mehr als Funktionieren ist

{ *Vortrag am 26. Oktober 2018, Aalen*
{ *von Dr. Christoph Quarch, Fulda*



Einleitung:

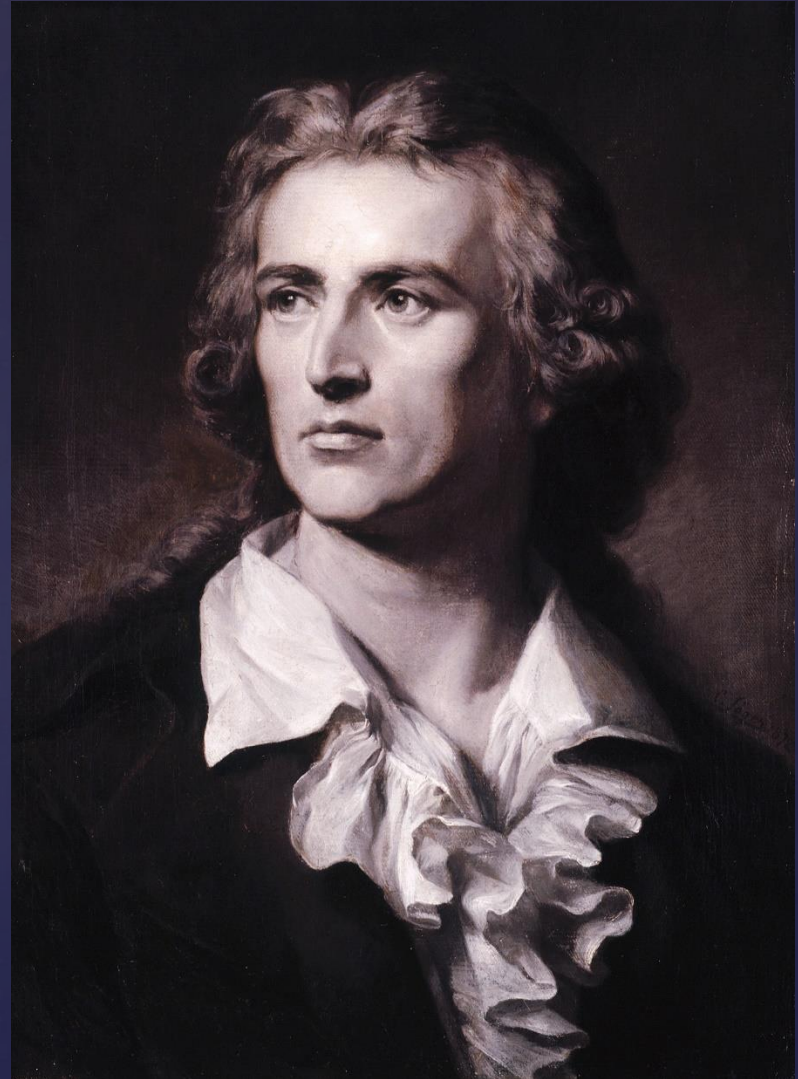
**Rettung –
warum und
wovor?**

Frage 1:

Warum muss das Spiel gerettet werden?

„Der Mensch spielt nur,
wo er in voller
Bedeutung des Wortes
Mensch ist, und er ist
nur da ganz Mensch, wo
er spielt.“

(Friedrich Schiller, 1793)



Die Thesen:

Spielen energetisiert und stärkt uns
Menschen – Spielen ist das
Mastertool der Resilienz; denn:

Spielen ist eine Quelle der
Lebendigkeit.

Diese Quelle droht vergiftet zu
werden.

Frage 2:

Wer droht die Quelle der
Lebendigkeit zu vergiften?

Vor wem muss das Spiel gerettet
werden?



Das Spiel muss gerettet werden
vor dem Stress-Maker No.1:
dem *Homo Oeconomicus*

- ein rationaler Egoist,
- ein hedonistischer Materialist,
- ein strategischer Konkurrent,
- ein Techniker und Macher,
- ein selbsternannter Gott.



Die Werte des Homo
Oeconomicus heißen:

- Profitabilität
- Produktivität
- Funktionalität
- Effizienz



Der Homo Oeconomicus
steckt in uns allen.

Er ist überall da mächtig,
wo Menschen fragen: „Was
bringt mir das?“ und
bei allem, was sie tun, auf
ihren eigenen Vorteil aus sind.

Die These:

Das Spiel muss um unserer
Menschlichkeit willen vor seiner
Überformung durch den *Homo*
Oeconomicus bzw. den Ökonomismus
gerettet werden.



Teil 1:

**Was ist ein
Spiel?**



a) Miteinander-Spielen



Wer spielt, hat immer Mitspieler.



**Merksatz 1: Spielen ist
Verbundenheit – Miteinander**



Der Homo
Oeconomicus will
uns glauben machen,
dass wir Menschen
rationale Egoisten
sind.



In Wahrheit sind wir Wesen der
Verbundenheit und Kooperation.



Schon
Aristoteles sah
den Menschen
als *zoón politikón*:
als ein Wesen,
dem es
wesentlich ist,
einem
Gemeinwesen
zuzugehören.



„Biologen begreifen heute, dass Leben ein Phänomen absoluter Gemeinschaftlichkeit ist.“

(Andreas Weber, 2012)



Fazit 1: Im Spiel genügen wir dem Umstand,
dass Menschsein = Mitsein ist.



b) In Freiheit spielen



Jedes Spiel braucht einen klar umgrenzten Spielraum und eine klar umgrenzte Spielzeit.
Ein Spielraum ist ein Möglichkeitsraum.



Merksatz 2:
**Wer spielt, ist auf
kein Ergebnis
festgelegt. Wer
auf kein Ergebnis
festgelegt ist, ist
frei.**



Der Homo Oeconomicus
fragt bei allem, was er
tut, nach dem Ergebnis.



In Wahrheit aber ist der Mensch ein Wesen
der *Möglichkeit* und nicht des Habens oder
Machens von *Wirklichkeit*.

Martin Heidegger (1889-1976):

„Das Seiende, dem es in seinem Sein um dieses selbst geht, verhält sich zu seinem Sein als seiner eigensten Möglichkeit. *Dasein* ist je seine Möglichkeit.“






Fazit 2: Weil Spielen zweckfrei ist, genügen wir im Spiel dem Umstand, dass Menschsein = Möglichkeit sein ist.



c) Kreativ spielen



Spielend erproben wir Möglichkeiten.

A woman in a red and black checkered costume with a tall, pointed hat, smiling and clapping her hands. The background is blurred, showing other people in similar costumes.

Merksatz 3:
Spielen entfesselt unsere Kreativität.
Spielend werden wir zu denen, die
wir sein können.



Der Homo Oeconomicus
kennt keine Kreativität.
Er will optimieren.



In Wahrheit aber ist der Mensch ein schöpferisches, kreatives Wesen.

**Giovanni Pico della
Mirandola (1463-1494):**

„Weder haben wir dich
himmlisch noch irdisch,
weder sterblich noch
unsterblich geschaffen,
damit du wie dein
eigner, in Ehre frei
entscheidender,
schöpferischer
Bildhauer dich selbst zu
der Gestalt ausformst,
die du bevorzugst.“





Fazit 3: Im Spiel genügen wir dem
Umstand, dass sich unser Menschsein in
unserer Kreativität erfüllt.



d) *Etwas* spielen = zeigen



Jedes Spiel zeigt
etwas, was sich
sonst nicht zeigen
würde



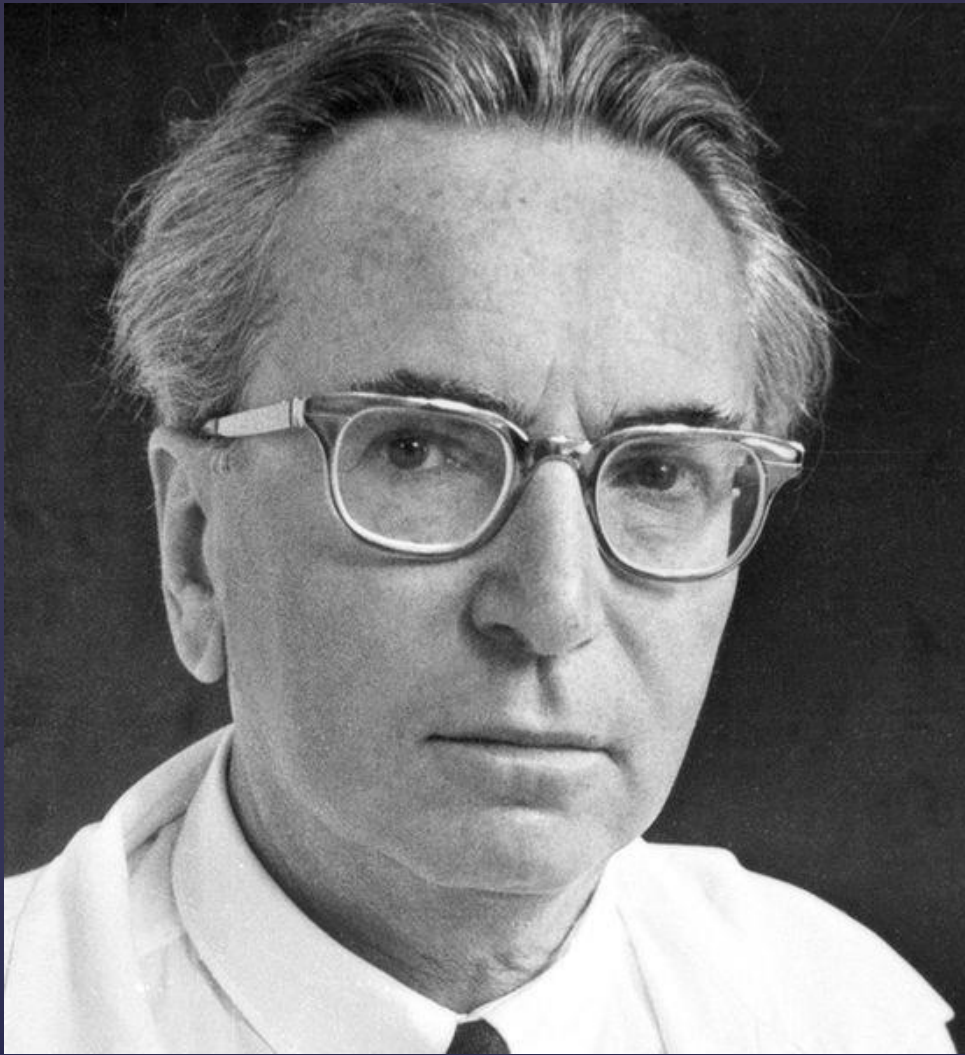
**Merksatz 4:
Spielend
erfahren und
stiften wir Sinn.**



Der Homo
Oeconomicus
identifiziert Sinn mit
Nutzen, Profit oder
Habe.



In Wahrheit geht es uns nicht um
Nutzen und Glück, sondern um Sinn.



Viktor Frankl (1905-1997):

„Wer um einen Sinn seines Lebens weiß, dem verhilft dieses Bewusstsein mehr als alles andere dazu, äußere Schwierigkeiten und innere Beschwerden zu überwinden.“



Fazit 4: Im Spiel genügen wir dem Umstand, dass Menschsein = Sinnsuche ist.



**Teil 2:
Wie können
wir das Spiel
retten?**

Merksatz 5:
Im Spiel sind wir
wahrhaft Mensch.
Spiele sind
Inseln der
Menschlichkeit.
Spiele sind Inseln
der Lebendigkeit.
Spiele sind
Kraftquellen.





Homo Oeconomicus versucht, sich die Welt der Spiele untertan zu machen und den Homo Ludens zu eliminieren.



GEFAHR 1: Spieltheorie.
Spielen ist nicht Gewinn-Machen



Aber ist der Mensch nicht tatsächlich ein Wesen, das gewinnen will?



Spielen heißt nicht Gewinn-Machen, selbst wenn es bei Spielen ums Gewinnen geht.



GEFAHR 2: Automatenspiele. Spielen ist nicht Geldverdienen



Nicht alle Geldspiele sind problematisch.



GEFAHR 3: Onlinespiele. Spiele
müssen ein Ende haben.

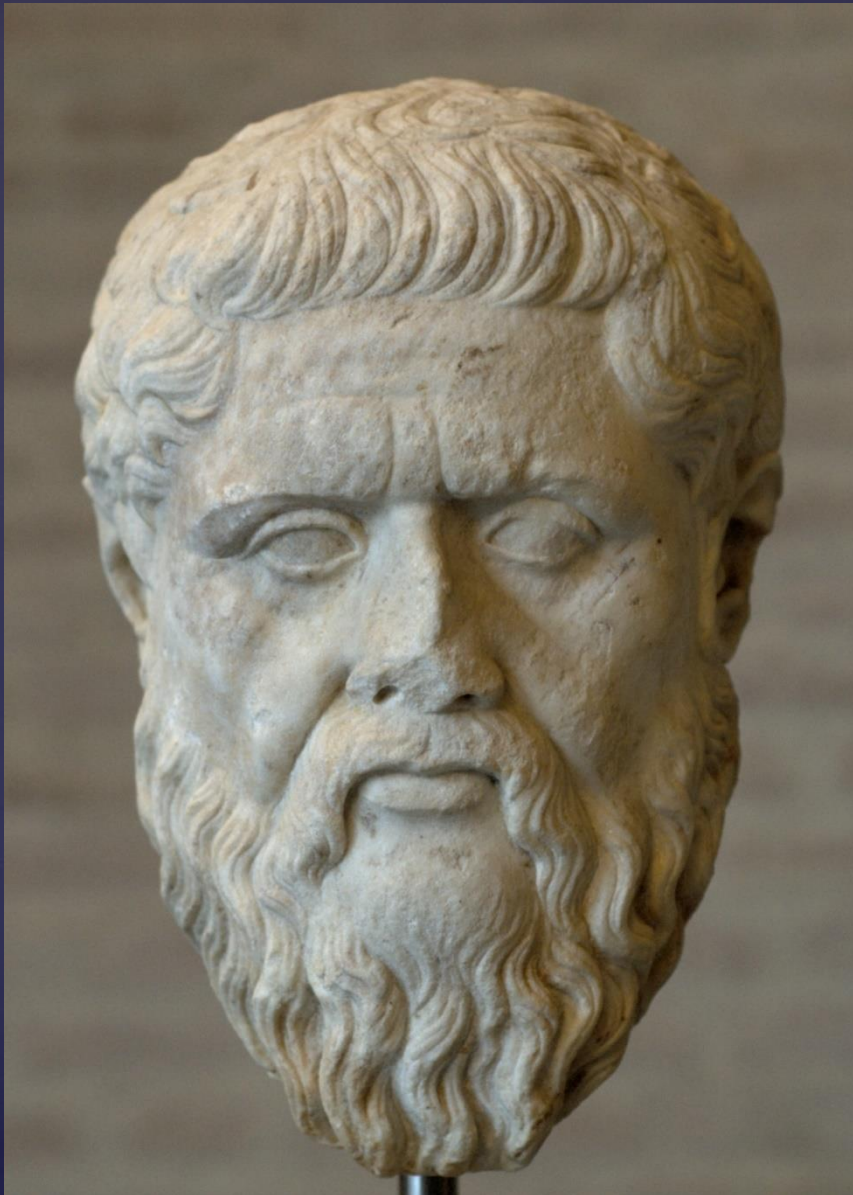
UNIKUM

FUSSBALL - FANSHOP

UNIKUM



GEFAHR 4: Kommerz. Spiele sind keine
Konsumgüter



„Demgemäß sollten ein jeder Mann und eine jede Frau die allerschönsten Spiele spielend ihr Leben zubringen, der heutigen Denkweise gerade entgegengesetzt. [...] Was ist nun das Richtige? Dass man sein Leben lang bestimmte Spiele spielt, mit Opfer, Gesang und Tanz, [...] und sich so die Huld der Himmlischen erwirkt, indem man das Leben seiner Natur gemäß lebt.“
(Platon, *Nomoi*)

DR. PHIL. CHRISTOPH QUARCH

www.christophquarch.de