

# **10. Einsiedler Forum : 13. und 14. September 1989 im Schweizer Jugend- und Bildungszentrum Einsiedeln : Kunst und Spiel in der Betreuung : 5. Spiele und Spielen : "Der spielende Mensch - anthropologische Gesichtspunkte zum Spiel"**

Autor(en): **Abbt, Imelda**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Heimwesen : Fachblatt VSA**

Band (Jahr): **60 (1989)**

Heft 12

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-811253>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Kunst und Spiel in der Betreuung

### 5. Spiele und Spielen

# «Der spielende Mensch – anthropologische Gesichtspunkte zum Spiel»

Von Dr. Imelda Abbt

#### Einleitung

1938 vollzog sich in der Frage nach dem Menschen ein Ereignis, das mir erst bei der Vorbereitung dieses Referates recht bewusst wurde. Bei den Griechen und Römern, aber auch bei den Indern und Chinesen versuchte man durch Einteilungen die menschliche Fülle und Vielfalt nach wichtigsten Aspekten zu ordnen. So unterschied man zwischen Menschen, die eher betrachtend sind und anderen Menschen, die eher tätig sind. Man sprach vom *Homo politicus*, *Homo religiosus*, *Homo socialis*, *Homo intellectualis*. Heute steht oft der *Homo faber* (der Mensch als Schmied, das heisst der Mensch als Macher) im Vordergrund. Im erwähnten Jahr nun erschien ein bahnbrechendes Buch des holländischen Kulturphilosophen *Johan Huizinga* mit dem Titel «*Homo ludens*», der spielende Mensch. In diesem Werk hat er nicht einfach den Menschen auch noch als spielendes Wesen gesehen, sondern er hat den Anspruch erhoben, dass *der Mensch überhaupt und eigentlich in erster Linie durch seine Eigenschaften des Spielens und des Spielenswollens gekennzeichnet und bestimmt sei*. Der Mensch und damit die ganze Kultur wird «sub specie ludi» betrachtet.

Die Lebensgeschichte dieses grossen Gelehrten zeigt auf, wie eine solche *Neuorientierung des Menschseins Angst macht*. Er erntete Hass für sein Werk. Vor allem weil nach ihm auch *die Politik und der Krieg eine Art Spiel* sind, also eine Betätigung des «*Homo ludens*». Nach Kriegsniederlagen zu sagen, dass die Verlierer schlechte Spieler waren und dass alle Opfer – Freiheit, Gut und Blut, gar das Leben der Kinder – eigentlich «nur» den Charakter eines Spieles gehabt hätten, ist nicht so leicht zu ertragen. Wo ist dann in einer solchen Wesensbestimmung des Menschen der Ernst beheimatet? Huizinga ist denn auch planmässig verfolgt worden bis an den Rand seiner physischen Vernichtung.

Seit diesem bahnbrechenden Buch ist sehr viel über das Spiel bei Mensch und Tier geschrieben worden. Ich kann hier nur einige Überlegungen vortragen, die nur ein sehr eingeschränkter Beitrag zu einer Anthropologie des Spieles sein können. Denn in der Anthropologie, also in der Lehre vom Menschen, geht es nicht ohne Hintergründe, beziehungsweise Begründungen. Begründete Einsichten lassen dann ein bestimmtes Menschenbild, bestimmte Wertungen und Deutungen als richtig erscheinen. Deshalb ist es wichtig, aus welchem Hintergrund heraus der Mensch gesehen und betrachtet wird. Damit hängt auch meine Not zusammen, die ich mit diesem faszinierenden Buch hatte. Auf der einen Seite las es sich fast wie ein Roman, wie der Verfasser das Spielmoment in verschiedenen Kulturen erforscht hat. Dabei hat er vor allem den Zusammenhang von *kindlichen und tierischen Spielen* mit den *heiligen Spielen des Kultes* herausgearbeitet. Viele, viele interessante Fakten! Wer wusste zum Beispiel vorher

schon, dass es in allen uns bekannten Kulturen das Himmel-Hölle-Spiel in irgendeiner Form gibt! Aus den vielen Fakten zog Huizinga den Schluss, dass das Spiel *vor* aller Kultur, vor allem Kulturschaffen da sein müsse. Da nun setzten meine Fragen ein. Wie zwingend ist dieser Schluss? Ist der Mensch primär vom Spiel aus zu verstehen? Was heisst das für den Menschen am Ende des zweiten Jahrtausends? Welche Bedeutung hat das für unser Leben hier und jetzt? Obwohl mir längst nicht alles klar ist, möchte ich ein paar Thesen aus Huizingas Lebenswerk vortragen und zur Diskussion stellen.

## 1. Spiel – Ein Sich-Verhalten

Spiele erscheint immer als eine Weise des Sich-Verhaltens. Wir alle hier wissen, welches Verhalten wir bei uns selber als Spielen bezeichnen; um nur von uns – nicht auch noch vom Tier – zu sprechen. Achten wir einmal auf das Wort «Spiele». Einmal spielt etwas – zum Beispiel das Mondlicht auf den Wellen, oder am Radio Musik; ein ander Mal spielt jemand etwas – zum Beispiel ein Ballspiel, Versteckenspiel oder Theater; der Mensch spielt aber auch mit etwas – zum Beispiel mit dem Auto, mit der Puppe, mit dem Feuer; der Mensch spielt sodann als etwas – zum Beispiel als Wilhelm Tell, als Fee – er spielt aber auch um etwas – zum Beispiel um Geld. *Die Alltagssprache zeigt uns bereits, dass im Spiel und im Spielen ganz verschiedene Mit-Bezüge enthalten sind*. In diesen verschiedenen Wortbedeutungen kommen unterschiedliche Aspekte zum Vorschein. Sprache hilft uns in dem Sinne weiter, dass wir durch den Wortgebrauch hindurch auf tieferliegende Schichten der Wirklichkeit verwiesen werden. Sprache ist im besonderen gebunden an die leibliche Subjektivität. Das bedeutet, dass jedes Spiel auch *bezogen ist auf den undurchsichtigen Grund unserer Triebe, unserer Leidenschaften, unserer Fähigkeiten, unserer Dispositionen, unserer Befindlichkeit, unserer Stimmungen* und immer auch auf *das Kreative, das Schöpferische im Tun*. Dieses Letztere ist nicht einfach fixiert, sondern hat immer auch etwas mit unserer Freiheit zu tun. Und das heisst auch, dass die Freude am Spiel auch eine *Freude am Risiko*, am Neuen ist. Ein namhafter Denker wie Gadamer («Wahrheit und Methode») meint, dass unser Spielen letztlich ein Abbild, eine Darstellung der Ur-Wirklichkeit des Lebens sei. Spiel wäre dann so etwas wie ein *Sich-Dar-Stellen der Grund-Ordnung der Welt*. Das Spiel würde demnach etwas *ab-bilden*, das im *Ur-Bild* vorliegt. Dieses Ur-Bild wäre vorgegeben, also nicht in der Verfügung des Menschen. Es will sich im spielenden Menschen zeigen, das heisst von ihm ergriffen und umgesetzt werden. Dabei ist in jedem Spiel auch ein Hin und Her sichtbar, ein Geben und Empfangen. (Davon im letzten Teil mehr.)

## 2. Spiel – Ein Wagnis

Ich möchte nochmals den Punkt des Wagnisses, des Risikos aufnehmen. In der Vorbereitung dieses Vortrages habe ich eine Sendung über die Faszination von Spielautomaten gesehen. Nicht nur Jugendliche, sondern auch Hochbetagte, Menschen aus allen Berufsschichten und sozialen Kreisen freuen und erholen sich am Flipperkasten, setzen Geld ein und sind voller Spannung, ob sie Glückspilze sind, wenigstens an diesem Spielabend. Auf ihre Lust – teilweise fast «Sucht» – befragt, sind ganz verschiedene Begründungen gegeben worden. Spiel ist für sie *abschalten, sich erholen, in eine andere Welt versetzt werden, ein Risiko eingehen, wagen, eventuell verlieren, eine Spannung aushalten*. Für die anthropologische Fragestellung scheint mir hier etwas Wichtiges zum Ausdruck gebracht zu sein, nämlich dass im Spiel der Mensch *sich selbst* einbringt, sich dem Risiko aussetzt. Das ist wohl ein Grund, warum gewisse Spielautomaten verboten werden sollen. Teilweise ist wohl eine berechtigte Angst da, dass der Mensch sich an den Spielautomaten *versklavt, verliert*. Der Spieler, der sich ganz einbringt, kann dies auch zu seinem Schaden tun, er kann süchtig werden, das heisst, es fehlt ihm mit der Zeit der Abstand zu sich selbst. Aber er setzt sich dem Risiko der Verwandlung aus. Und mir scheint, dass die Verbindung von Spiel und Risiko, dass der Mut zum Wagnis der Grund ist, warum wir das Spiel mit dem Jugendlichen in Verbindung bringen. Der junge Mensch hat Mut zum Wagnis, Mut zur Verwandlung. Er möchte sich messen, spüren, wo seine Grenzen sind.

Gerade Kulturgeschichten des Spieles zeigen, dass das Sich-erproben-Wollen in allen Kulturen lebt, denken wir nur an das Kriegerli-Spielen der Buben. Der Spieler möchte gewinnen, er möchte stärker sein als der Gegner. Wenn wir fragen: Was möchte er ei-

gentlich gewinnen? dann ist die Antwort: letztlich sich selbst. Die Vorsicht, das Sicher-sein-Wollen, die Angst vor Verwandlung kann den Spieltrieb verkümmern lassen. Oder auch das vermeintliche Wissen wie es ist, und wie alles ist, lähmt den Reiz zum Sich-Erproben im Spiel. Der Spielende gelangt in diesem Sinne zur *eigenen Selbstdarstellung*, in dem er sich im Spiel selber zeigt, sich darstellt. (Unser Marionettenspiel am Nachmittag bringt etwas zur Darstellung, ins Bild, was der Spieler beziehungsweise die Spielerin selbst ist. Er/Sie bringt eine Seinsweise zur Darstellung.)

So können wir sagen, dass jeder Mensch, der spielt, jugendliche Merkmale zeigt. *Spiel und Kind, Spiel und Jugend gehören zusammen*. Und noch der gealterte, müde, kranke, schwermütige oder gelangweilte Mensch hat in sich immer wieder eine Sehnsucht nach dem Spielen-Können der Jugendzeit. Sogar beim blossen Zuschauen bei Spielen kann er sich zurücksehnen nach Spontaneität und Vitalität der Jugend. Die Abenteuerlust hat er doch noch nicht ganz verloren. Ungeborgen sich Neuem und damit auch Gefahren auszusetzen, leben uns die Jugendlichen vor. Die Freude des Spiels geniessen heisst auch, damit das Glück des Gelingens erleben.

## 3. Spiel – Erwachsensein

Unser Erwachsenenalltag sieht etwas anders aus. Der *Homo faber* hat seine *Leistungen zu erbringen*. Für Spiel bleibt oft nicht mehr viel übrig. Ja, es wird teilweise lächerlich gemacht. Wir sind doch keine Kinder mehr, das Kindliche haben wir abgelegt. Und doch braucht der «gesunde» Mensch lebenslanglich die Fortsetzung dessen, was er im jugendlichen Alter – vielleicht etwas anders – gebraucht hat. *Blaise Pascal* (1623–1662), ein französischer Denker, schrieb in seinen bekannten Pensées: «Nichts ist für den Menschen so unerträglich als in voller Ruhe zu sein, ohne Leidenschaften, ohne Geschäft, ohne Ablenkung, ohne Aufgabe. Dann spürt er sein Nichts, seine Leere.» Diese Leere erlebt der Mensch als Langeweile, Traurigkeit und Verzweiflung. Der Ausweg, den er immer wieder sucht, ist *«le divertissement»*, die *Zerstreuung, das Spiel*. «Ein Billard und eine Kugel, die man stösst, genügt, um ihn zu zerstreuen», so nochmals Pascal.

Diese Aussagen aus dem 17. Jahrhundert treffen auch für uns zu. Inzwischen sprechen wir bereits von einer *Freizeitgesellschaft*, die eine *Freizeitkultur* schafft. Diese versucht mit allen ihr nur möglichen Mitteln, Menschen Zerstreuung zu verschaffen, ihnen die Langeweile zu nehmen. Offenbar haben viele Menschen Mühe mit freier, «leerer» Zeit. Viele Kursangebote versuchen inzwischen, Menschen wieder dahin zu führen, dass Menschen einen «spielerischen», «freien» Tag auch aushalten, durchstehen können. Das Spielerische kann natürlich auch verlernt werden, oder es wird wieder zu neuem Zwang. Bei Pascal ist aber mit diesem Unvermögen, in voller Ruhe zu sein, noch eine andere Dimension mitgemeint. In voller Ruhe sein heisst im Französischen *ennui* = Langeweile und auch *vide* = Leere. *Mit Langeweile und Leere ist Angst verbunden*. Und zwar meine ich jetzt eine Ur-Angst des Menschen überhaupt. *Martin Heidegger* unterscheidet zwischen *Angst* und *Furcht*. *Furcht* meint, dass wir uns vor etwas fürchten, zum Beispiel vor einem Gewitter, vor einer Prüfung, usw. Mit *Furcht* können wir umgehen lernen, sie verschwindet auch wieder, wenn der gefürchtete Gegenstand aus dem Gesichtsfeld tritt oder gar nicht erst eintrifft. Hingegen ist die *Angst* etwas viel, viel Tieferes im Menschen. Sie betrifft unsere Existenz, unser Sein überhaupt. *Angst und Spiel nun haben sehr viel miteinander zu tun*. *Angst* ist immer eine *Angst wählen zu müssen*, unser Leben eben auch verfehlen beziehungsweise verlieren zu können. Und wenn wir vom Risiko und vom Mut, der sich im Spiel zeigt, gesprochen haben, sind hier tiefe Verbindungen zu sehen.

Neuerscheinung in Ihrer Buchhandlung

160 S., 156 Abb.  
Gebunden Fr. 38.–  
ISBN 3-905278-49-9

CHRONOS Verlag  
Pfirsichstrasse 17  
Postfach  
CH-8042 Zürich

Auslieferung:  
Pinkus  
Postfach  
CH-8025 Zürich  
Tel. 01/251 26 47

Menschsein bedeutet, Abgründe zu haben, im wahrsten Sinne des Wortes. Mit diesen zu spielen heisst, um sein Leben zu bangen, Angst zu haben, es auf falsche Bahnen zu bringen, aber auch Hoffnung, dass das Spiel gelingt. In diesem Sinne verstand Pascal «Langeweile», «Leere» als Konfrontiertsein mit sich selbst.

Sören Kierkegaard – ein dänischer Denker – hat einmal über die «Erschaffung» der Langeweile geschrieben: «Die Götter langweilten sich, darum schufen sie die Menschen. Adam langweilte sich, weil er allein war, darum wurde Eva geschaffen. Von dem Augenblick an kam die Langeweile in die Welt und wuchs an Grösse in genauem Verhältnis zum Wachstum der Volksmenge. Adam langweilte sich allein, dann langweilten sich Adam und Eva gemeinsam, dann langweilten Adam und Eva und Kain und Abel sich en famille, dann nahm die Volksmenge in der Welt zu, und die Völker langweilten sich en masse. Um sich zu zerstreuen, kamen sie auf den Gedanken, einen Turm zu bauen, so hoch, dass er bis in den Himmel rage. Dieser Gedanke ist ebenso langweilig, wie der Turm hoch war und ein erschreckender Beweis dafür, wie sehr die Langeweile schon überhand genommen hatte. Danach wurden sie über die Welt zerstreut, wie man heute ins Ausland reist: aber sie fuhren fort sich zu langweilen. Und welche Folgen hatte nicht diese Langeweile. Der Mensch stand hoch und fiel tief, erst durch Eva, dann vom babylonischen Turm.» Kierkegaard ist ein Mensch des 19. Jahrhunderts, und was er über Eva schreibt, gefällt uns heute nicht. Aber er hat etwas Wichtiges zur leeren Zeit, zur leeren Gegenwart gesagt: *Sie kann auch leer sein, wenn sie gleichsam vollgestopft ist*, aber mit allerlei Nebensächlichkeiten. Kierkegaard wie Pascal wollten eigentlich sagen: Wenn der Mensch nicht von innen her, als Ergriffener, beim «Spiel», bei «seiner Sache» ist, bekommt er es mit dem Problem der leeren Zeit zu tun. Er baut nicht nur einen Turm, der zu nichts Positivem führt, er befasst sich auch sonst mit Nichtigkeiten und Gleichgültigkeiten, zum Beispiel mit Billard und Bällen. Er schafft selber die Langeweile. Umgekehrt kann dem Menschen durch die gelangweilte Gegenwart hindurch aufgehen, *dass die Nichtigkeit der Gegenwart eine Aufgabe ist*, ein Spiel, das von mir gespielt sein will. Sie kann mich als Mensch zu mir selber bringen. Die Langeweile macht die Zerstreuungen wie Geschäftigkeit, Vergnügen, Geld, Reisen, Sorgen usw. seltsam banal, ja gleichgültig. Dadurch kann ich spüren, dass es im Leben um mehr geht, um mich selber, dass letzte Ansprüche an mein Leben gestellt sind. Diese Ansprüche verlangen von mir, mein Leben zu ergreifen und somit das Leben zu gewinnen. Ennui, Vide, Angst vor Abgrund, Hoffnung auf gelungenes Leben, Ernst, Wagnis und Reiz des Spieles gehören zusammen.

## 4. Spiel und Unendlichkeit

In bezug auf Zeit kommt beim Spiel noch etwas anderes zum Tragen. Es ist das Moment der *inneren Unendlichkeit*. Was heisst das? Spiele haben eine besondere zeitliche Struktur. Arbeit, Leistung, Wirtschaften, Schaffen usw. wollen erledigt werden. Sie haben ihren Zweck und ihre Ziele, die «ausserhalb» liegen. Beim Spiel ist das anders. Es will «Ewigkeit». Es macht als Spiel eben *Spass*, es hat den Zweck in sich selbst. Und deshalb strebt es nach Ausdehnung in der Zeit. Zwar sind Spiele «gestaltete Zeit» (Portmann), eigentlich Prozesse zwischen einer Ausgangs- und einer Endsituation. Das heisst, sie bedürfen nicht nur eines Freiraumes, sondern auch der Begrenzung, um nicht einfach gestaltlos zu fliessen. Diese Begrenzung kann ganz verschieden sein. Beim Himmel-Hölle-Spiel zum Beispiel gibt es Felder und auch bestimmte Regeln, wie man sich in diesen Feldern bewegen soll. Aber eigenartig ist eben doch, dass trotz dieser Begrenzungen, trotz der zeitlichen Erfahrung von Gegenwart, eine «zeitlose» Erfahrung damit verbunden ist, die so etwas wie Unendlichkeit erfahren oder erahnen lässt. Und vielleicht ist es gerade diese Er-

fahrung, die wir immer wieder suchen und die uns drängt, die Spiele eben zu wiederholen. Diese *innere Unendlichkeit*, oder dieses *Zeitlose*, wirft wiederum ein Licht auf das Verständnis von Spiel. Es wäre demnach völlig verkehrt, Spiel allein als ein schöpferisches «Geschäft» anzusehen. Eine Besinnung auf den Sinn und das Wesen des Spiels im Menschen muss sich immer bewusst sein, welche nicht machbaren Momente auch und gerade im Spiel enthalten sind. Es ist eine *zerbrechliche Zeitgestalt*, die man nicht vollends machen oder in die Hand nehmen kann: trotzdem können wir zum Gelingen beitragen. Es braucht Impulsgeben und Intervenieren, Aktivsein und Abwarten, Offenheit und Zugreifen, Bereitsein zum Tun und zum Lassen. Das ist aber nicht alles. Es ist eigentlich paradox, aber wir müssten sagen, es ist ein Können des Nichtkönnens beim Spielen erfordert. Ganz verfehlt wäre daher ein *leistungsorientierter Aktivismus*, der wiederum nur eine andere Art von Geschäftigkeit wäre. Leider greift ein derartiger Aktivismus heute gerne auch in die Freizeit ein. Damit ist die Freizeit nicht mehr Musse, eine befreite Zeit – im Gegensatz zur belasteten Arbeitszeit –, sondern eine *Zerstreuungsform*, die am Ende wieder in Langeweile endet.

Fassen wir zusammen: Wir haben gesagt, dass Spielen immer ein Sich-Verhalten ist. Der Sprachgebrauch von «Spiel» und «spielen» weist uns auf eine Vielfalt hin, die mit diesen Aussagen mitgemeint ist. Vor allem ist das Spiel immer mit unserer leiblichen Subjektivität verbunden. Das bedeutet, dass wir auf den Erfahrungsgrund unserer Leiblichkeit verwiesen werden. In diesem spiegelt sich aber das Menschsein und dessen Bedingungen. Deshalb ist Spiel als Ab-Bild des Ur-Bildes, der Ur-Wirklichkeit, zu verstehen. Damit ist ein schöpferisches, empfangendes und gebendes Hin und Her verbunden.

Wir haben dann vor allem gezeigt, dass Spiel und Wagnis unlösbar miteinander verbunden sind. Diese Verbindung zeigen uns vor allem Kinder und Jugendliche. Aber nicht nur – zumindest die Sehnsucht danach lebt in uns allen. Wenn uns die Langeweile, die Leere einholt, spüren wir, dass diese nicht einfach mit Zerstreuung oder geschäftigen Spielen ausgefüllt werden kann. Sie verweist uns auf unser Menschsein selber, das gewagt, eingesetzt werden will. Zudem sahen wir, dass das Spiel an Unendlichkeit rühren kann. Es hat deswegen eine Erfahrungsstruktur, die an die tiefsten Wurzeln unseres Menschseins rühren kann.

Im letzten Teil möchte ich noch auf den Zusammenhang *Spiel und Weisheit* eingehen.

## 5. Spiel und Weisheit

Aus dem Alten Testament kennen wir eine reiche Weisheitsliteratur. Diese lehrt den Menschen, was Weisheit sei und zeigt ihm den Weg dazu. In ihr finden wir interessanterweise des öftern den Zusammenhang von Spiel und Weisheit. Da heisst es zum Beispiel: «Eile rasch heim in dein Haus, dort erheitere dich, dort spiele und tu, was dir in den Sinn kommt» (Weisheit 32,11). *Thomas von Aquin* – der grosse Denker aus dem 13. Jahrhundert – hat dieses Wort folgendermassen gedeutet: «Es hat die Pflege der Weisheit diesen Vorzug, dass sie bei ihrem Vollzug sich sozusagen selbst genügt. In äusseren Dingen bedarf der Mensch der Hilfe gar vieler Dinge. Aber in der Schau der Weisheit ist er um so schöpferischer, je einsamer er bei sich selbst verweilt. Darum ruft der Weise im oben genannten Spruch den Menschen zu sich selbst heim. «Und dort spiele», sagt er. Hier bedenke, dass die Schau der Weisheit trefflich dem Spiel verglichen wird. Und dies um zweier Dinge willen, die man im Wesen des Spiels finden mag: erstens, weil das Spiel erfreut, die Schau der Weisheit aber die tiefste Freude in sich birgt; zweitens, weil das spielende Tun nicht auf ein anderes hin zielt, sondern um seiner selbst willen gesucht wird. Und

eben dies erfüllt sich auch in den Freuden der Weisheitsschau. Darum vergleicht selbst die Ewige Weisheit (also Gott) ihre Freude mit dem Spiel: «Da ward ich sein Entzücken Tag für Tag, und ich spielte vor ihm zu aller Zeit» (Sprüche 8,30).

Schon der Philosoph *Plotin* meinte, dass alles Spielen heimlich auf die *Theoria* (Schau) geht, auf die Sehnsucht nach der Schau des Göttlichen. Eine spielende, sich freuende Weisheit wird vorgestellt. Und wenn *Platon* den Menschen ein «Spielzeug Gottes» nennt, und darin des Geschöpfes höchste Erfüllung sieht, ahnen wir einen Zusammenhang, der auch dem eben zitierten und ausgedeuteten Text von *Thomas von Aquin* zugrundeliegt.

Für bekannte Kulturphilosophen wie *Huizinga*, *Buytendijk* und andere ist der «spielende Mensch» der Mensch der höchsten Kulturentfaltung. Dieser Annahme liegt eine Gesamtschau zugrunde, die aus theologischer Sicht folgende Bedeutung hat. Spiel ist immer eine gesamtheitliche, das heisst *leib-seelisch-geistige Betätigung* des Menschen. Es ist eigentlich der gelungene Ausdruck eines inneren seelischen Könnens mit Hilfe der leiblich sichtbaren Geste, des hörbaren Tones, der betastbaren Materie. Spiel könnten wir dementsprechend als «einspielen des Geistes» auf seine Leibwerdung hin bezeichnen. Im Biologischen ist es die *vollendete Form einer körperlichen Übung*, im Seelischen ist es das *Künstlerische in seiner umfassenden Bedeutung* überhaupt. Das vollendete Spiel wäre sodann die *Beherrschung des Leiblichen durch den Geist in einer Leichtigkeit*, die einer Eleganz, einem Getragenwerden, oder einem Schweben, gleichkommt. Das leiblich Sichtbare wird damit zum Ausdruck einer inneren Fülle, die in sich selbst ruht. Deshalb ist das Spiel eine Tätigkeit um der Tätigkeit willen, um des Tätigseins willen. *Das Spiel ist sinnvoll, aber zweckfrei.*

In der Tradition ist das spielende Kind oft zum Sinnbild und zum Inbegriff dieses zweckfreien Tuns geworden. Das selig spielende Kind ist letztlich eine Verwirklichung unserer menschlichen Ur-Sehnsucht nach Einheit, nach Harmonie zwischen Leib und See-

le und auch nach ewiger Gegenwart, nach Dauer. Und deshalb ist das Kind Sinn-Bild seliger Existenz. Der religiöse Mensch aller Kulturen (so *Huizinga*) sieht das Leben im Jenseits als einen wundervoll glückseligen Tanzreigen an. Was liegt hinter diesem Bild? Die Antwort wird wohl dadurch gegeben, dass dahinter eine Ur-Erfahrung des Menschen überhaupt zu sehen ist. Diese Ur-Erfahrung wird durch die Offenbarung im Alten Testament bestätigt, und zwar im Bild vom paradiesischen Menschen. Das Bild vom Paradies sagt uns, dass der Schöpfer des Menschen diesem ein harmonisches, ganzheitliches, abgestimmtes Verhältnis von Leib und Seele geschenkt hat. Beim Kind können wir diese Ganzheit noch am besten sehen. Es reflektiert nicht zuerst über seine Leibhaftigkeit und über das Wie des gelungenen Ausdruckes, es spielt ganz einfach, und – «Es spielt» bei ihm! Der Mensch ist aus dem Paradies vertrieben worden; wir vermuten jedenfalls, dass ihm einst eine Ganzheit verloren ging; wir vermuten ebenfalls, dass er durch Schmerz und Leid hindurch diese sucht und sich nach ihr sehnt. Im *Spiel* und im *Tanzreigen* wird deshalb etwas abgebildet, das *Harmonie zwischen Leib und Seele* ausdrückt und damit ein Bild für das verlorene Paradies wird. Dieses Bild nennt die Tradition Himmel. Das heisst der Himmel, die ewige Seligkeit, unsere ersehnte Zukunft, wird abgebildet im «*göttlichen Kinderspiel*» (wie es die Kulturphilosophen auch nennen), in der gelungenen Leibwerdung der Seele. Das mag wohl erklären, warum das Spiel seit allen Anfängen heilig war und dass es dem Göttlichen geweiht war, und auch warum der Tanz eben kultische Bedeutung hatte und hat. Umgekehrt aber auch, das der wirklich tanzende, spielende Mensch dies nur sein kann, wenn er sich dem Göttlichen öffnet. Dieses Göttliche ist eben die spielende Weisheit, die voller Entzücken alle Tage vor Gott spielt (Sprüche 8,30). Und der Mensch gelangt dadurch zur gelösten Heiterkeit, zur Gelassenheit dieser Welt gegenüber und damit zur Vorwegnahme des Unendlichen im Spiel. *Der spielende, tanzende Mensch stösst damit auf der einen Seite die Welt von sich, drückt sie aber wieder an sein Herz, als das durchsichtig gewordene Abbild des schöpferischen Gottes, der ewigen Weisheit.*

Damit sind wir wieder beim Anfang unserer Ausführungen. Im Spiel des Menschen ergreift und wird der Mensch ergriffen von der Wahrheit des Lebens. Diese heisst: Spiele den Tanz DEINES Lebens und zeige damit deinen Mit-Tanzenden, wo Du wirklich zuhause bist, wo und wie das Spiel des Lebens gewonnen werden kann. *Spiel ist die zur Geste gewordene Hoffnung auf ein völlig erfülltes, ewiges Leben. Deshalb ist es Verzauberung, Darstellung des Andern, Vorwegnahme des Kommenden. Im Spiel wird das Irdische zum Vorläufigen, der Geist wird bereitet, das Unerhörte aufzunehmen, er wird entschwert – um gottähnlich zu sein!*

#### Verwendete Literatur

Buytendijk F.J.J.: Das Fussballspiel. Eine psychologische Studie. Würzburg, o.J.

H.G. Gadamer: Wahrheit und Methode, Tübingen 1960.

J. Huizinga: Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur, Amsterdam 1939.

Heinrich Kutzner: Erfahrung und Begriff des Spiels. Eine religionswissenschaftliche, metapsychologische und gesellschaftliche Untersuchung. Bonn 1975.

Reihe: Neue Anthropologie. Kulturanthropologie, Band 4, Herausgegeben von Hans-Georg Gadamer und Paul Vogler, dtv 4072 Wissenschaftliche Reihe; vor allem F.J.J. Buytendijk. Das menschliche Spielen, Seite 88-122 (mit guter Literaturangabe).

Im Anfang war das Spiel: Herderbücherei Initiative, Band 71, Herausgeber: Klaus Kaltenbrunner.

Das Spiel – Ein Urphänomen des Lebens: Erziehungswissenschaftliche Reihe Band 23, herausgegeben von Hermann Röhrs, Wiesbaden 1981.

Das Spiel: Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag, Berlin 1983.



**Qualité suisse...**

**Nicht nur weil wir das Glück haben,  
ein schweizerisches Unternehmen zu sein,  
sondern weil  
wir uns täglich anstrengen, um Ihnen  
erstklassige Produkte zu liefern, damit Sie und  
Ihre Gäste zufrieden sind.**

Haco AG, 3073 Gümligen, Tel. 031/52 00 61