

**Zeitschrift:** Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin  
**Herausgeber:** Verein Saiten  
**Band:** 5 (1998)  
**Heft:** 53

**Artikel:** Das Spiel zum Leben  
**Autor:** Riklin, Adrian  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-885702>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

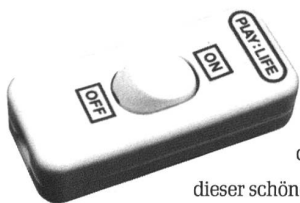
**Download PDF:** 02.02.2025

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

A



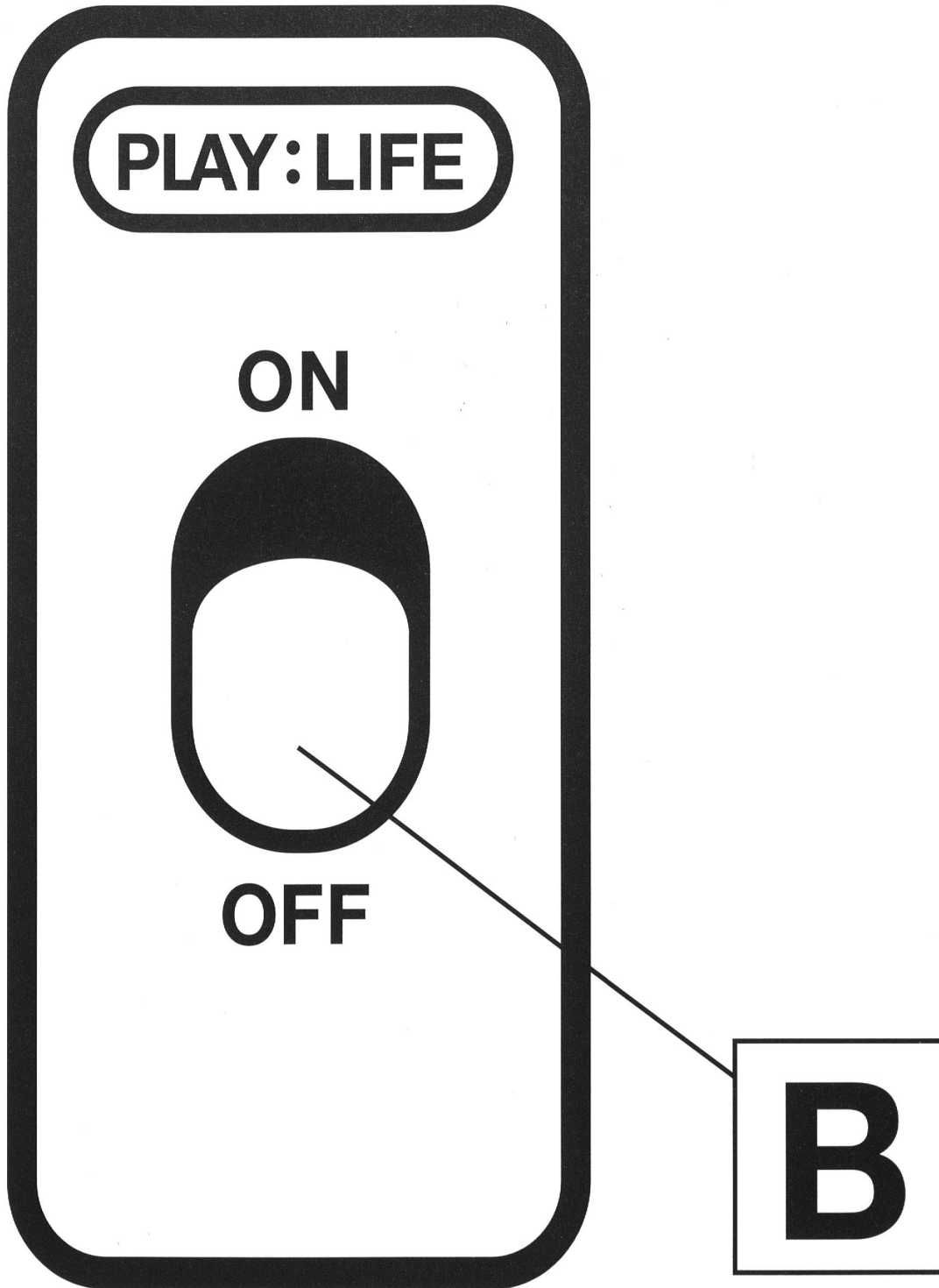
## Das Spiel zum Leben



Etwas Gescheiteres kann einer doch nicht treiben in dieser schönen Welt, als zu spielen», sagte schon Henrik Ibsen. Und fügte hinzu: «Mir kommt das ganze Leben wie ein Spiel vor». Baudelaire wiederum behauptete auf typisch französische Art: «Das Leben hat nur einen wirklichen Charme: den Reiz des Spiels». Eine andere Definition stammt von Ludwig Goldscheider, der im Spiel

«die heiterste Form von Verzweiflung» sieht. «Play:Life», dem Spiel, das Claudia Blum, Oliver Heitz, Christof Täschler und Thomas Schoerghofer vom Grafikatelier Kabeljau erfunden haben, liegt ein so einfacher wie philosophischer Gedanke zugrunde: In einer Zeit, da in Form von Filmen, Computertechnik und elektronischen Medien fleissig Realität simuliert und dadurch eine zweite, virtuelle Realität hergestellt wird, beginnen sich die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Fiktion zu

verwischen. Anstatt nun aber an dieser Hysterie teilzunehmen und ebenfalls eine täuschend echte künstliche Realität zu basteln, haben die Kabeljau-Leute den Spiess umgedreht: Auf der Suche nach dem realistischsten virtuellen Spiel haben sie sich aufs naheliegendste zurückbesonnen: Nicht das Spiel wird zur (Pseudo)Realität, sondern die Realität zum Spiel. Daraus entstanden ist ein Spiel, das bereits weltweit gespielt wird. «Tamagotchi für Intellektuelle mit hohem Suchtfaktor», nannte



es eine begeisterte Spielerin per Postkarte.  
 «Wer ins Spiel eintritt, muss spielen», lautet ein türkisches Sprichwort. Dies gilt fürs Leben ebenso wie für das Spiel. Je nach dem, wonach einem gerade der Sinn steht, befindet man sich im Spiel oder im wirklichen Leben. Sobald der Spieler «on» drückt, befindet er sich auf der Spielebene. Indem er das Leben nun als Spiel wahrnimmt, findet er zu einer anderen Wahrnehmung und Einstellung. Schliesslich ist Spielen ja auch ein «Experimen-

tieren mit dem Zufall» (Novalis). Das Besondere an «Play:Life»: Ein allfälliger Sinn des Lebens lässt sich problemlos ins Spiel projizieren. Worin dieser besteht, bleibe dahingestellt. Dafür gibt's eine ganz einfache Antwort auf die Frage nach dem Sinn der Spielregeln. Und die stammt von Aurel Schmidt: «Wer die Spielregeln aufstellt, gewinnt auch. Das ist der Sinn der Spielregeln».

**Adrian Riklin**

#### SPIELANLEITUNG

«PLAY:LIFE» beginnt, wenn der Spieler den Schalter auf "ON" stellt. [A]  
 Indem der Schalter auf "OFF" gestellt wird, wird der Spielmodus temporär verlassen. [B]  
 Das Spiel wird fortgesetzt, wenn der Schalter erneut auf "ON" gestellt wird. [A]

#### SPIELREGELN

- 1) Der Spieler spielt das Spiel nach seinen eigenen Regeln
- 2) Erlaubt ist alles, was der Spieler für richtig hält.
- 3) Jeder Spieler hat nur ein Leben.

#### ZIEL

Ziel des Spiels ist es, durch ein möglichst intensives Spiel möglichst viele Bonus-Punkte zu sammeln. Der Spieler stösst während des Spielverlaufs auf Situationen, die ihn daran hindern, Punkte zu sammeln und/oder ein intensives Spiel zu spielen. Bestimmte Situationen gefährden sogar das Leben des Spielers. Der Reiz des Spiels besteht nicht zuletzt darin, diese Situationen so zu meistern, dass der weitere Spielverlauf dadurch verbessert wird.

#### SPIELENDE

Wenn der Spieler während des Spiels sein Leben verliert, endet das Spiel.

«PLAY:LIFE», das Spiel zum Leben, kann für Fr. 5.- bei Kabeljau bestellt werden.



#### BESTELLCOUPON

Ich möchte ein «PLAY:LIFE» haben.

Dieses Coupon ausfüllen und zusammen mit SFR 5.- (oder mehr) in ein Couvert legen und an folgende Adresse senden.

KABELJAU  
 «PLAY:LIFE»  
 BERGASSE 1  
 BUCHS GÄLLEN  
 SCHWEIZ

#### ASK : QUESTION

[www.kabeljau.ch/playlife](http://www.kabeljau.ch/playlife)

In diesen Tagen wird auf dem Internet das «Orakel zum Spiel» eröffnet. Hier findest Du auf jede Frage eine Antwort. P.S. Je präziser die Frage, desto konkreter die Antwort.

© kabeljau 1998

## Kostenexplosion ?



Mit Mietanlagen von  
R+R SonicDesign  
haben Sie die Kosten  
für Beschallungstechnik  
im Griff:  
Exakt kalkulierbare  
Resultate zu spitz  
gerechneten Preisen!



**R+R SonicDesign AG**

Beschallungstechnik

Walenbüchelstrasse 21  
CH-9001 St.Gallen  
Telefon 071-278 72 82  
Fax 071-278 72 83

# «thrilleling»



## Der Draht zum Saiten-Inserat

Gewinnen Sie:  
Mehr Aufmerksamkeit!

In über 5000 Ostschweizer  
Haushalten, Schulen und  
Restaurants. Macht gegen  
20000 Leserinnen und Leser.  
Mit Mehrfach-Pick-up  
und nachhaltiger Wirkung.

Wenn das kein Grund ist,  
sogar im Saiten zu inserieren!  
**071 222 30 66.** Anruf genügt.  
Und schon können Sie  
auf unseren Saiten spielen.