

Zeitschrift für Spielkultur



Das Spiel im 21. Jahrhundert: „Global Player“ und Playing Artist. (Überarbeitete Rede anlässlich des 10jährigen Bestehens des Spielmuseums Chemnitz am 9.9.2005)

Rede von Rainer Buland

Sehr geehrte Damen und Herrn!

Vor 10 Jahren, am 4. August 1995, eröffnete Prof. Günther Bauer dieses Spielmuseum mit einer Rede zum Thema „Euroludens“. Er war damals Leiter des Instituts für Spielforschung an der Universität Mozarteum Salzburg – und er ist es immer noch.

Ich war damals an diesem Institut tätig - und ich bin es immer noch.

Jeder Assistent träumt davon, irgendwann einmal seinen Professor zu übertreffen.

Das ist im Falle von Prof. Bauer mit seinem Thema „Euroludens“ besonders schwierig. Was ist noch größer als Europa und kann in einer Rede abgehandelt werden?

So bin ich auf die Idee gekommen, den „global player“ zum Thema zu nehmen.

Vor einigen Wochen habe ich in einem Hörfunk-Interview gesagt, dass der Begriff ‚Spiel‘ einer der zentralen Begriffe des 21. Jahrhunderts werden wird, vor allem in seinem Aspekt als ‚play‘. Wir sprechen von „global player“ und nicht von „global worker“. Die „global player“ sind die Gewinner, die „global worker“ sind die Verlierer. Der Begriff „Arbeit“ ist im 21. Jahrhundert antiquiert. Nur jene Menschen arbeiten noch, die nicht ein Kapital, oder andere Menschen für sich arbeiten lassen können, sondern selbst ihre Arbeitszeit, also ihre Lebenszeit zu dumping-Preisen verkaufen müssen. Die Menschen, die arbeiten müssen, werden kein Vermögen verdienen. Sie werden lediglich unterboten von jenen Menschen, die keine Erwerbsarbeit haben. Die ganze Auseinandersetzung über unser Sozialsystem dreht sich um die Frage, wie weit die Erwerbslosen unterstützt werden sollten, damit sie gerade nicht verhungern, aber noch genügend Anreiz haben um in den Stand der Arbeiter zu wechseln.

Am reichen Ende der Drittelgesellschaft sitzen jene, die Menschen oder Kapital für sich arbeiten lassen können. Durch die technischen Transport- und Kommunikationsmittel und wegen der Durchlässigkeit nationalstaatlicher Grenzen, kann das Kapital und die Arbeitskraft weltweit so verschoben werden, dass sich der größtmögliche Profit ergibt. Das nennen wir – etwas vereinfacht dargestellt – Globalisierung. Und diejenigen, die über genügend Mittel verfügen um hier mitspielen zu können, nennen wir „global player“.

Wie kommt es hier zu dem Begriff „player“? Wohl deswegen um anzudeuten, mit welcher Leichtigkeit nur noch virtuelle Geldströme und Arbeitsaufträge rund um den Erdball geschickt werden können. Es haftet sozusagen nichts mehr, alles ist im Fluss. Das Geld, das im Sparstrumpf unter dem Bett versteckt ist, vermodert, es ist nicht im Kreislauf der Geldvermehrung, und wird immer weniger wert. Die Finanzströme müssen in Fluss gehalten werden, ebenso die Warenströme. Wir, die Konsumenten sollten nichts mehr kaufen um es zu besitzen oder zu gebrauchen, wir

sollten möglichst schnell verbrauchen und dem neuen Angebot hinterher laufen. Damit einhergehend ist ein Wertverlust verbunden. Alles wird teurer, aber gleichzeitig weniger wert.

Das Mitmachen in den großen Wirtschaftsströmen hat etwas Spielerisches. Die Spielregeln sind relativ einfach und werden von den großen Handelsorganisationen noch weiter vereinfacht. Es geht darum, ein Risiko einzugehen, wie bei einem Glücksspiel. Allen Veranlagungen und allen Produktionen haftet ein gewisses Risiko an. Durch Geschick, Taktik und Glück kann ein Gewinn erzielt werden, der als neues Spielgeld zur Verfügung steht. Wer verliert, zuckt mit der Schulter, er hat sicher noch andere Spiele am Laufen. Wer alles verliert, der lässt sich fallen. Wenn er in Europa lebt, wird er vom sozialen Netz aufgefangen, wenn er anderswo lebt, von der Familie – hoffentlich.

Wenn wir dieses „Spiel“ der „global player“ genauer betrachten, so stellen wir sehr schnell fest, dass es sich hierbei um ein Falschspiel handelt. Die Chancen auf Gewinn sind prinzipiell ungleich verteilt. Das ist so, als müsste beim Schachspiel Schwarz immer ohne Dame spielen. Wenn Weiß nur einigermaßen geschickt ist, muss Schwarz prinzipiell verlieren.

Die „global player“ nützen den Unterschied zwischen den ärmeren Ländern, die ihre Arbeitskraft billig verkaufen müssen, und den reichen Ländern, die – noch - über einige Kaufkraft verfügen, aus, um aus ihrem geschickten Spiel dazwischen Profit zu machen. Sie spielen also die Menschen gegeneinander aus.

Sie reizen auf der einen Seite die Gier der Menschen nach mehr und billigeren Waren, und nützen auf der anderen Seite die Not der Menschen, die aufgrund von fehlender Alternative ihre Arbeitskraft weit unter ihrem Wert verkaufen müssen. Die Differenz zwischen der Gier der einen und der Not der anderen ist ihr Gewinn. Dieses abgekartete und falsche Spiel funktioniert so lange als sich genügend Leute gegeneinander ausspielen

lassen.

Das Bewusstsein, wie unfair dieses Spiel ist, setzt sich langsam aber sicher durch. Das 19. Jahrhundert hat dies beispielhaft gezeigt, als sich in ganz ähnlicher Weise verschiedene Bevölkerungsschichten gegeneinander ausspielen ließen. Was damals die Oberschicht war, ist heute die Bevölkerung der reichen Industrienationen; was früher die Unterschicht der Arbeiterklasse war, das sind heute die unterbezahlten Arbeiter in Ostasien und anderen armen Ländern.

Wenn die „global player“ Falschspieler sind, wer sind dann die richtigen „Global Player“ (ich will sie zur besseren Unterscheidung groß schreiben)? Ich möchte es so sagen: Die „Global Player“ sind jene Leute, die sich den globalen Herausforderungen stellen, und dies in einer Haltung des Spiels tun.

Was sind die globalen Herausforderungen?

Darüber ist schon sehr viel geschrieben worden. Für unseren Zusammenhang ist es ausreichend, wenn ich diese Herausforderungen in drei Punkten zusammenfasse:

1. Die Erde, die Natur, die Mitgeschöpfe vor uns Menschen schützen. Bisher kämpften die Menschen um ihr Überleben in der Natur. Nachdem sich die Menschheit jedoch wie ein Krebsgeschwür über die Erde verbreitet hat, geht es heute darum – und es ist dies wohl das erste Mal in der Entwicklung aller Arten – die Natur vor den Menschen zu schützen. Dies ist schon aus Eigennutz geboten, weil das Krebsgeschwür Mensch die eigene Lebensgrundlage zerstört. Es existiert keinerlei Vorbild, dass es je einem Krebsgeschwür gelungen wäre, gleichzeitig mit seinem Wachstum eine derartige geistige Reife zu entwickeln, um sich selbst zu zügeln und die Grundlage, von der es lebt, nicht selbst zu zerstören. Langjährige Erfahrungen mit Simulationsspielen zeigen, dass auch der Mensch zu dieser geistigen Reife noch lange nicht fähig ist. Es bleibt also spannend.

Um dies auf einen Begriff zu bringen: Die Herausforderung besteht darin, Nachhaltigkeit einzuführen.

2. Die Menschen vor den Menschen zu schützen. Damit meine ich den politischen Frieden zwischen Ländern und zwischen Kulturen. Dies ist deswegen eine der großen Herausforderungen, weil die Kommunikationstechnologie die Erde zu einem Dorf schrumpfen lässt. Alle Nachrichten und Gerüchte verbreiten sich in Windeseile, geprägt naturgemäß von den einzelnen Interessen. In dieser Situation kann sich eine Kultur kaum gegen äußere Einflüsse schützen, kaum für sich alleine leben. Dies führt zur Bildung von Vorurteilen und zu vermehrter Aggression. Beim Stand und der Verbreitung der heutigen Waffentechnik ist es ein Gebot der Vernunft und des Eigennutzes, sich für politischen Frieden einzusetzen.

3. Gerechter Zugang zu den Ressourcen. Die extreme Ungerechtigkeit im Zugang zu lebensnotwendigen Ressourcen ist ein gefährliches Konfliktpotenzial. Der Einsatz für soziale Gerechtigkeit vermeidet Konflikte. Wir in Europa sind auf diesem Weg schon ein ganzes Stück weiter und können anderen Nationen hilfreich zur Seite stehen.

Die genannten Herausforderungen können anders formuliert werden, sie können auch ergänzt werden, aber für unseren Zweck geben sie hinreichend genau die immensen Herausforderungen, vor denen wir stehen, wider.

Was machen wir, um diese Herausforderungen zu bewältigen?

Wir müssten als Eltern und Pädagogen, unsere Kinder und Jugendliche so erziehen, dass sie, wenn sie in die Position eines Topmanagers oder eines Regierungschefs kommen, sich daran erinnern, was Nachhaltigkeit, was Frieden, was Solidarität ist. Erstens dauert dies 20 bis 30 Jahre, zweitens

werden Menschen mit diesen Einstellungen sehr selten in Top-Positionen kommen, drittens würden sie sich in dieser Position kaum halten können. Oder wir überzeugen fünf Milliarden Menschen von diesen Ideen. Ich bin einmal großzügig und behaupte, dass eine Milliarde Menschen solche oder ähnliche Ideen schon vertreten.

Wie können wir fünf Milliarden Menschen überzeugen? Ohne Medienmacht. Die Massenmedien werden auch immer seichter. Von daher ist kaum Unterstützung zu erhoffen.

Wir müssen uns also eingestehen, wir können kaum etwas Entscheidendes unternehmen.

Jetzt kommt für mich der entscheidende Punkt: Wie reagieren wir, und zwar persönlich, jede und jeder einzelne, in diesem Dilemma zwischen einer gigantischen Herausforderung und unzureichenden Mitteln?

Die meisten reagieren opportunistisch: Ich konsumiere und genieße, was das Zeug hält, hinter mir – hoffentlich hinter mir – die Sintflut.

Viele reagieren zynisch. Viele reagieren auch depressiv, eine Erscheinung, die mir in Deutschland sehr verbreitet scheint.

Einige reagieren auch mit einem dummen Ruf nach einer starken Führung. All diese Reaktionen sind aus einer Angst, einer Ohnmacht geboren und bewältigen diese Angst, diese Ohnmacht nicht. Diese Reaktionen sind insofern unvollständig und unbefriedigend.

Eine vollständige und befriedigende Antwort auf das Dilemma – nicht eine Lösung der Probleme! – möchte ich als ‚spielende Haltung‘ umschreiben. Die Entwicklung einer ‚spielenden Haltung‘ sehe ich als Antwort auf das Dilemma mit unzureichenden Mitteln einer gigantischen Herausforderung gegenüber zu stehen.

Was ist mit ‚spielende Haltung‘ gemeint?

Ich erlaube mir, nicht psychologisch zu antworten. Ich halte die psychologische Spielforschung über weite Teile für verkürzt. Motivationen

werden so lange auf andere Motive zurückgeführt, bis gesellschaftlich anerkannte Motive herauskommen. ‚Spielen um zu spielen‘ wird in der Psychologie nicht als letztes Motiv gewertet, weil Spielen gesellschaftlich als Wert nicht anerkannt ist. Dann wird nach anderen Motivationen geforscht und es kommt z.B. heraus, wir würden spielen um zu gewinnen. Weil der Gewinn einen gesellschaftlichen Wert erster Ordnung darstellt, wird dieses Motiv anerkannt. Gerne werden auch Motive aus der Ethologie, der Verhaltensforschung und der Evolutionsbiologie genommen.

Wenn ich jedoch behaupten würde, - was ich auch behauptete – die Menschen spielen hauptsächlich aus Zuneigung und Liebe zu anderen Menschen, würde dies die Psychologie nicht als grundlegende Motivation akzeptieren. Die Evolutionsbiologen würden nach dem Selektionsvorteil dieser Haltung suchen usw.

Die ganzen Bedürfnis- und Motiv-Pyramiden sind sicherlich von einigem Wert für die Organisations-Psychologie oder die Alltags-Psychologie, aber das Spiel-Verhalten ist damit keineswegs geklärt worden.

Deswegen möchte ich hier hermeneutisch vorgehen. Ich halte dies für gerechtfertigt, weil alle in diesem Raum und alle Leserinnen und Leser sehr viel Erfahrung mit Spiel haben.

Was ist eine spielende Haltung? Was ist Spiel?

Ich möchte das in vier Punkten charakterisieren:

1. Zum Spiel gehört Autonomie und Freiheit. Ich meine hier Autonomie nicht psychologisch, wie es z.B. Allport in der funktionalen Autonomie der Motive herausgearbeitet hat. Ich meine es ethisch, die Autonomie als Willensfreiheit, hier als Willensfreiheit innerhalb der Regeln des Spiels. Erst wenn ein Kind fähig ist, innerhalb eines Spiels autonom, nach eigenem Willen zu entscheiden, kann es mitspielen. Und durch das Spiel, vor allem durch die Wiederholung des Spiels erreicht das Kind die Kompetenz, mit dieser Autonomie innerhalb des Spiels souverän umzugehen. Das Spiel bietet also einen Freiraum, einen Raum der Möglichkeiten, der autonom bespielt werden kann, das heißt auch, ein

Raum in dem Fehler gemacht werden dürfen, ohne Sanktionen befürchten zu müssen. Gleichzeitig ist diese Freiheit keine Willkür, sondern eingebettet in Spielregeln, die allen Mitspielenden gleiche Chancen bieten. Ein Spiel, das den Mitspielenden keine Chancengleichheit garantiert, ist kein Spiel, sondern Betrug. Hier haben wir schon ein erstes Argument, warum die marktwirtschaftlich orientierten ‚global players‘ keine Spieler, sondern Betrüger sind. Sie leben von der Chancenungleichheit, und nützen diese zu ihrem Vorteil aus.

2. Spiel muss mit Ernst betrieben werden, ohne ernst zu sein.

Das Spiel muss mit heiligem Ernst betrieben werden, aber ohne den Ernst der Zwecke. Diese Unterscheidung ist wichtig und löst das oft aufgeworfene Problem des Verhältnisses von Spiel und Ernst. Ganz offensichtlich ist das Spiel eine unernste Tätigkeit. Dennoch, wenn wir z.B. Kinder betrachten, fällt uns der tiefe Ernst auf, mit dem sie ihren Spielen nachgehen. Dieser scheinbare Widerspruch liegt jedoch nicht im Spiel begründet, sondern in der Zweischneidigkeit des Begriffes ‚Ernst‘. Auf der einen Seite steht der Ernst, der aus unserem Lebenszusammenhang, vor allem aus unserer Arbeitssituation erwächst. Wir können dies Arbeits-Ernst nennen oder den Ernst der Zwecke. Er ist dadurch gekennzeichnet, dass er nach dem Zweck unserer Handlungen fragt. Auf der anderen Seite steht der Ernst des Spiels, das heißt ein Ernst, den wir uns in einer freien Entscheidung selbst auferlegen. Dieser heilige Ernst, wie er manchmal genannt wird, reicht so weit als wir in einem Akt der Selbstverpflichtung ein Spiel betreiben. Der heilige Ernst verlangt von uns, etwas ernst zu nehmen und zu betreiben, was der Ernst der Zwecke als unernst – und damit Zeitverschwendung – ablehnt.

3. Spiel hat mit Loslassen-Können, mit Nicht-Anhaften zu tun. Das Nicht-festhaltens-wollen ist eine Grund-Notwendigkeit für den homo ludens. Der Spieler muss in ein Spiel eintreten können, und er muss es auch wieder verlassen können. Andernfalls verfängt er sich darin. Wir sehen dies sehr

deutlich bei den so genannten Spielsüchtigen. Das Problem besteht für sie eben darin, aus dem Spiel nicht mehr herauszufinden, es nicht mehr lassen zu können.

Auch bei anderen Spielen sehen wir, wie notwendig das Lassen-Können ist: Der Schauspieler muss sich ganz in eine Rolle hinein begeben und er muss sie auch wieder verlassen können.

Das Spiel ist also eine Herausforderung, etwas in vollem Ernst zu ergreifen und es dennoch gleichzeitig auf eine gewissen Distanz zu halten, um nicht daran anzuhaften, - es ist doch ‚nur‘ ein Spiel.

Der Begriff des Spiels vereint beide Gegenströmungen: die Ernsthaftigkeit des Sich-hinein-begebens und gleichzeitig das Darin-nicht-verhaftet-sein.

4. Das Spiel hat auch eine anarchistische Seite, die gerne als starr empfundene Ordnungen unterwandert. Ich glaube, ich brauche dazu keine Beispiele zu nennen. Aber Anarchie wäre natürlich zu wenig, wenn nicht Neu-Orientierung damit verbunden wäre. Und diese finden wir im heiligen Ernst des Spiels.

Keine Ordnung, keine Regel wird als letztgültig anerkannt, das ist die anarchistische Seite. Wir könnten auch sagen die kritische Seite. Das Spiel schafft aber immer wieder neue Ordnungen, neue Regeln, was die kreative Seite ausmacht. Das Oszillieren zwischen diesen beiden Seiten macht die Lebendigkeit des Spiels aus, und deswegen hält das Spiel so lebendig.

Kommen wir nun zur Konklusion. Unsere Frage war: Inwiefern kann uns die spielende Haltung aus dem oben angeführten Dilemma herausführen?

Durch die spielende Haltung bewahren wir uns einen gesunden Protest gegen die all zu starren Ordnungen. Das ist ein notwendiger Schritt der Befreiung. Die Politik und die Wirtschaft wollen uns einreden, dass ihre Vorgehensweise die einzig mögliche sei. Dagegen ist es gut, sich eine gewisse gesunde Skepsis zu bewahren. Jeder Spieler weiß, dass es auch anders sein könnte. Eben durch dieses Wissen kommt nun die Frustration

auf, zwar um die notwendige Veränderung zu wissen, sie aber wegen unzureichender Mittel nicht bewerkstelligen zu können. Da hilft uns der Aspekt des Loslassen-Könnens. Unsere Fixierung auf das Ergebnis, auch wenn wir nur das Gute und Richtige im Auge haben, ist gleichzeitig ein Hindernis. Wir müssen diese Ergebnis-Fixierung loslassen, und gleichzeitig unser Ziel im Auge behalten, aber eben nicht, um es zu erreichen, und unseren Einsatz daran zu messen, ob wir das Ziel erreicht haben oder nicht, sondern um unserem Denken und Handeln eine Richtung zu geben, die in sich selbst Sinn macht.

Wir dürfen nicht das, was wir als nachhaltig, friedensstiftend und sozial erkannt haben, aufgeben, bloß weil es mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht zu verwirklichen sein wird. Nachhaltig, friedvoll und sozial zu handeln, hat seinen Sinn in sich selbst. Das können wir im und vom Spiel lernen: Etwas mit heiligem Ernst zu tun, ohne den darüber hinausgreifenden Ernst der Zwecke allzu ernst zu nehmen. Was wir dadurch erreichen, ist die Freiheit, uns für Nachhaltigkeit, Frieden und soziale Gerechtigkeit einzusetzen, ohne frustriert zu sein, weil all unsere Bemühungen wahrscheinlich vergebens sein werden.

Menschen mit dieser Haltung sind die richtigen „Global Player“, und sie werden sich letztlich durchsetzen, weil es auf lange Sicht keine Alternative dazu gibt.

Jetzt können Sie natürlich mit vollem Recht einwenden, dass ich das Spiel idealisierte. Schließlich ist das Spiel ein Freizeitvergnügen.

Dieser Einwand ist berechtigt, aber nur dann gerechtfertigt, wenn wir das Spiel als bloß oberflächliches Vergnügen betrachten. Das ist es sicherlich auch, aber nicht nur.

Genau dafür, uns die Breite der Möglichkeiten und die Tiefe der Verwirklichungen zu zeigen, dafür ist ein Spielemuseum da. Peter Lemcke kann für seine Initiative und seinen Einsatz nicht genug bedankt werden.

Ein Spielemuseum bewahrt nicht nur Gegenstände in Vitrinen auf, sondern bewahrt eine geistige Errungenschaft, bewahrt Aspekte der spielenden Haltung für die Nachwelt.

Aber dieses Spielemuseum ist nicht nur eine Bewahranstalt. Peter Lemcke hat völlig richtig erkannt, dass sich der Geist des Spiels erst im Spielen, im Vollzug offenbart. So hat er dieses Museum zu einem Ort des Spiels gemacht. Das Spielemuseum ist eine Spielothek, eine Spielwiese, und ich halte diesen zweiten Aspekt für sogar noch wesentlicher als die ganz einmalige Sammlung. Wir sitzen also nicht nur in einem Spielemuseum, sondern in einem „Spiel im Museum“.

Ein Museum ist seiner ursprünglichen Bedeutung nach ein Ort der gelehrten Beschäftigung. Erst das 19. Jahrhundert hat die Gelehrten in den Raum von Regelschule und Wissensarbeit überführt und eingesperrt. Ursprünglich war der Raum des Gelehrten die Muse, die freien Künste, das freie Spiel des Geistes. Das „Spiel im Museum“ ist also der richtige Ansatz um etwas Ursprüngliches wieder zu gewinnen. Freude und Genussfähigkeit sind hier zu lernen. Es sähe auf dieser Welt besser aus, wenn wir für unsere Mit- und Umwelt nicht so freudlos und ungenießbar wären.

Und damit sind wir schon beim nächsten Schritt, dem Spiel als Lebenskunst, dem eigenen kreativen, schöpferischen Spiel als Grundlage und Ausgangspunkt der Pädagogik und als autonome Gewohnheit unseres Lebens. Eben genau das hat Playing Arts im Visier.

Der Gründer und Leiter des Spielemuseums, Peter Lemcke, hat nicht nur Fähigkeiten als Sammler und Museumsdirektor, nicht nur als Organisator des Spiels im Museum, sondern auch den Weitblick zu sehen, wie das Spiel weitergeht. Und die Entwicklung geht in Richtung Playing Arts. Peter Lemcke ist häufiger Besucher des Playing Arts Symposiums und dieser Spielbewegung seit langem verbunden.

Über Playing Arts werde ich am Abend beim Fest „Goldene Aussichten“ einiges referieren. Ich hoffe, ich habe Sie darauf neugierig gemacht. Für einen ersten Einblick steht die Website www.playing-arts.de zur Verfügung.

Ich kann also zum Schluss dem „Spiel im Museum“ und Peter Lemcke, samt seiner Frau Helga, nur bestätigen, dass hier in den letzten 10 Jahre ein wichtiger Beitrag zur geistigen Entwicklung der Menschen geleistet worden ist, viel wichtiger als auf den ersten Blick erkennbar. Und ich darf, - nicht dem Museum, - sondern uns allen wünschen, dass dieser Ort des Spiels in den nächsten 10 Jahren weiter gedeiht, sich womöglich in die Richtung von Playing Arts entwickelt, die Aussichten sind gut, nämlich golden.

Danke.