

Der Mensch ist viel mehr als nur ein Vernunftwesen

Warum wir spielen: Ausstellung im Nürnberger Spielzeugmuseum widmet sich dem „Homo ludens“ — Grundlegende Verhaltensweise, die Kultur stiftet

Mensch ärgere Dich nicht! Schach. Schafkopf. Boccia. Was soll das? Warum spielt der Mensch, verwendet seine freie Zeit so gern aufs lustvolle Sich-Ausprobieren am Gegner, an Regeln und Herausforderungen? Antworten auf eine Frage, die ins Zentrum unseres Daseins führt.

Warum spielst du? Wenn man sich gesprächsweise mit dieser Frage beschäftigt, erfährt man zweierlei. Die einen sagen, dass sie das auch gerne wissen würden – weil sie weder mit Brettspielen, mit Schach, Schafkopf oder Würfeln etwas anfangen können.

Spielen, so resümierte beispielsweise eine von über 100 Befragten im Rahmen der Ausstellung „Nürnberg hat das Zeug zum Spielen“ (ab 16. November im Nürnberger Spielzeugmuseum), sei Zeitverschwendung.

Grund: „Das hält mich von Dingen ab, die ich viel lieber tue: Lesen, Kino, Musik hören...“

Individueller Antrieb

Die anderen, die oft leidenschaftliche Spieler sind, sehen das natürlich anders. Sie geben auf die Frage „Warum spielst du?“ die unterschiedlichsten Antworten.

Quintessenz: Der Antrieb zum Spielen ist so individuell, wie es der Mensch ist.

Stellt man die Frage der Wissenschaft, so landet man schnell bei Johan Huizinga. In seinem 1938 veröffentlichten Werk „Homo ludens – vom Ursprung der Kultur im Spiel“ geht der niederländische Kulturwissenschaftler dem Geheimnis des Spielens auf die Spur.

Seine zentrale Antwort: Spielen ist eine grundlegende Verhaltensweise des Menschen, die kulturbildend ist. Das Spielen ist also ein Nährboden für Verhaltensweisen, die sich dann in (abgewandelter Form) in verschiedensten Kulturfeldern etablieren, beispielsweise in der Politik, Wirtschaft oder auch Wissenschaft.

Und: „Wir spielen und wissen, dass wir spielen, also sind wir mehr als nur vernünftige Wesen, denn das



Gemeinsames Spielen fördert Sozialverhalten und Kreativität. Außerdem übt man auch Verhaltensweisen ein, die in vielen gesellschaftlichen Bereichen nützlich sein können, beispielsweise im Arbeitsleben. Foto: Colourbox.de

Spiel ist unvernünftig.“

Das Spiel als kulturstiftender Faktor – dafür gibt es unterschiedlichste Beispiele. Ein besonderes: Die Fürther Familie von Neuhaus, die sich durch das Spiel ge- und erfunden hat. Das kam so: 1994 war Eva noch in der Ausbildung zur Krankenschwester. Bodo war in den Endzügen seines Ingenieurstudiums mit der Diplomarbeit beschäftigt. Beide spielten gerne und gingen dazu vorzugsweise zum Nürnberger Ali-Baba-Spieleclub.

Dieser Klub ist mit über 700 Mitgliedern und etlichen Ablegern Deutschlands größter Verein dieser Art. Bis heute trifft man sich zweimal wöchentlich im Pellerhaus zu Spieleabenden (www.ali-baba-spieleclub.de). Viele Freundeskreise finden dort zusammen – oder entdecken einander neu.

Bei Eva und Bodo dauerte es einige Jahre regelmäßigen Spielens, bis sie 1999 als

Paar zusammenkamen. „Am 2.2.2002 haben wir geheiratet“, strahlt Eva von Neuhaus heute – und auch Noah (13) und Benjamin (11) freuen sich, die beiden Söhne. Mindestens in diesem Fall also ist das Spiel die Keimzelle einer Familie.

Ja, bis heute ist Spielen der größte Freizeitspaß der Eheleute. Eva von Neuhaus, die beruflich als Sonderschullehrerin tätig ist, erkennt durchaus pädagogischen Nutzen im fröhlichen Wettkampf: „Mit der Ankündigung eines Spieleabends kann ich die Jungs jederzeit vom Computer weglocken“, erzählt sie. Aber auch „friedlicher Wettstreit, Denk- und Merkschulung“ würden im Spiel gefördert.

Spielen durchzieht wie ein goldener Faden das Leben der von Neuhausens: Zweimal im Jahr verbringen sie mit Gleichgesinnten verlängerte Spiele-Wochenenden. Und als es im Sommer an die

Ostsee ging, war ein Teil des Urlaubs der Ferienaktion „Spielen und Meer“ gewidmet. „Spielen macht gleich“, sagt Eva von Neuhaus: „Einkommen, Bildung, politische Ansichten sind erst einmal irrelevant. Man trifft sich, um sich im Spiel zu vergnügen und zu messen.“ Was Spieler gemeinsam haben? „Soziale Kompetenz“, sagt sie. „Viele Spielefreunde sind freundliche, nette, lustige Menschen.“

Über 100 Spielerporträts

Die Ausstellung im Nürnberger Spielzeugmuseum präsentiert auch hundert Spielerporträts – beispielsweise das der „Waldwichtel“. Die „Waldwichtel“ sind die Kinder des gleichnamigen „Naturkindergartens“ in Nürnberg. Morgens werden sie von ihren Eltern zum Forst am Tiergarten-Parkplatz gebracht. Ihr Tag beginnt fast immer draußen mit einer Besprechung,

bei der entschieden wird, wo an diesem Tag das Frühstück eingenommen wird. Danach wird gespielt – und zwar mit dem, was der Wald hergibt, also mit Ästen, Laub oder Eicheln, aber auch mit mitgebrachten Schaufeln oder Schnitzmessern.

Die Erzieher Anke Fritzsche und Florian Nägele haben beobachtet, was das gemeinsame Spielen im Freien bewirkt: „Unsere Kinder können sich in der Regel sehr gut konzentrieren, besitzen viel Kreativität, haben mehr Sitzfleisch und meistens einen Plan“, sagt Nägele.

Aber es gibt noch andere Spielerporträts: Die Festzeltwirte Fritz und Julian Stahmann beispielsweise; sie haben nicht viel Freizeit, treffen sich aber regelmäßig zum Schafkopf. Warum? „Weil es das geilste Spiel der Welt ist“, sagt der Hax'n-Lieberrmann-Boss knapp.

Oder Komödiant Sebastian Reich, der mit seiner

Nilpferdpuppe „Amanda“ zum Vergnügen des Publikums spielt. Maria Schalk, Gründungsmitglied des Elsen-Quartetts, die Geige spielt, seit sie als Vierjährige ein anderes Mädchen fiedeln hörte. Sigrid Schilmeier und Brigitte Sulzer, ehrenamtliche Mesnerinnen in Veitsbronn, die Kirchentheater spielen – und so für die Renovierung sammeln. Und die sechsjährige Veronika Graf, die mit ihrer Kinderkamera spielt, weil sie da Filmregisseurin und Kamerafrau in einem sein kann.

Kraft und Magie

Karin Falkenberg, die Leiterin des Museums und Kuratorin der Ausstellung, hat sich ihre eigenen Gedanken zum „Spielen“ gemacht: „Spielen hat Kraft und Magie – Spielen ist eine Grundlage für alle Menschen. Spielen ist nicht alles im Leben – aber fast alles. Warum? Weil wir spielerisch durchs Leben gehen. Das ist uns oft nicht klar, und in seiner riesigen Bandbreite auch oft nicht bewusst.“

Wir spielen Brettspiele, Computerspiele und wir lieben Spielzeug. Wir haben Gedankenspiele und sehen uns Spielfilme an, wir geben Beispiele, wir spielen uns etwas vor, wir spielen auf Instrumenten, in Sportteams und mit der Liebe, wir spielen um unser Glück, wir spielen Golf und wir spielen das Lied vom Tod. Manchmal ist sogar Arbeit spielerisch zu bewältigen. Spielen ist ein allgegenwärtiger Teil unseres Lebens.“

Und was würde ein Spielerfinder zum Phänomen des Spielens sagen? Max J. Kober ist zwar Professor für Wahrnehmungspsychologie, erfand aber auch Brettspiele. Sein berühmtestes kennt jedes Kind: „Das verrückte Labyrinth“. Er hat viel über das Spielen nachgedacht, auch über die Frage, warum wir spielen.

Doch seine liebste Antwort auf diese Frage ist ein Zitat des französischen Soziologen Roger Caillois, von dem der Satz stammt: „Der Zweck des Spielens ist das Spiel selbst.“ PETER BUDIG

Senioren gewinnen an Einfluss

Generation „65 plus“: Bevölkerungsanteil steigt stetig an — Aktiv wie nie zuvor



Es gibt immer mehr Senioren im Land, dadurch steigt auch ihr politischer Einfluss. F.: Monkey Business/stock.adobe.com

Ältere Menschen spielen in der Gesellschaft eine immer größere Rolle. So steigt laut Statistischem Bundesamt der Anteil der Generation „65 plus“ in der Bevölkerung seit Jahren stetig an – ihr politisches Einflusspotenzial nimmt also zu.

Zwischen 1990 und 2017 hat sich die Zahl der Menschen ab 65 Jahren bundesweit um rund 5,8 Millionen auf 17,7 Millionen erhöht. Aktuell sei damit etwa jede fünfte Person im Seniorenalter, sagt der Präsident des Statistischen Bundesamtes, Georg Thieli. Mit einem

Anteil von 56 Prozent gebe es unter den Älteren mehr Frauen als Männer. Laut Prognosen werde der Anteil der Generation 65 plus 2030 bei 26 Prozent und 2060 bei 31 Prozent liegen. Grund für die Alterung der Gesellschaft seien die geburtenstarken Jahrgänge der Babyboomer, die nach 2020 zunehmend ins Seniorenalter kommen.

Außerdem seien die nachfolgenden Jahrgänge der jungen Menschen „deutlich schwächer besetzt“, so die Statistiker. Hinzu kommt die weiter steigende Lebenserwartung. Nach der aktuellen

„Sterbetafel“ können 65-jährige Frauen statistisch gesehen mit weiteren 21 Lebensjahren rechnen und 65-jährige Männer mit 17 Jahren und zehn Monaten.

Mädchen, die derzeit in Deutschland zur Welt kommen, werden im Schnitt 83 Jahre und zwei Monate alt. Bei Jungen sind es 78 Jahre und vier Monate. Angesichts der demografischen Daten sollte das Alter als Chance gesehen werden, die Fähigkeiten dieser Generation weiter zu nutzen und zu fördern, sagte Thieli. Der Anteil der 65- bis 69-Jährigen, die einer Erwerbstätigkeit nachgehen, hat sich in den vergangenen zehn Jahren verdoppelt: 2007 waren es 7,1 Prozent, 2017 schon 16,1 Prozent.

Die Generation 60 plus stellte bei der Bundestagswahl 2017 mit 22,4 Millionen Personen bereits mehr als ein Drittel (36 Prozent) der Wahlberechtigten und damit mehr als doppelt so viele wie die Generation der unter 30-Jährigen mit 9,2 Millionen (15 Prozent). Zudem lag die Wahlbeteiligung der 60- bis 69-Jährigen bei der Bundestagswahl 2017 bei 81 Prozent und damit über dem Durchschnitt aller Altersgruppen von 76 Prozent. epd

„Google, brauch' wa nich“

Berlin-Kreuzberg gibt der Campus-Idee des Weltkonzerns einen Korb

Die Zahl deutscher Städte und Gemeinden, die „Nein“ gesagt hätten, wenn ihnen der Internetkonzern Google die Eröffnung eines Campus für Start-up-Unternehmen angeboten hätte, dürfte ziemlich gering sein.

Eine kühne Vermutung: Es wäre in der ganzen Republik keine Hand voll gewesen. Das ist inzwischen aber auch egal, denn derjenige Berliner Bezirk, der gefragt worden war, hat sich jedenfalls nach jahrelangen Debatten gegen Google entschieden.

In dem von Grünen und Linken regierten Kreuzberg-Friedrichshain ist man der Meinung, dass ein solches Gründerzentrum in einem früheren Umspannwerk die Gegend zu sehr aufgewertet hätte. Die Mieten hätten steigen können und deswegen ließ man es lieber ganz bleiben. Nun zieht auf 3000 Quadratmetern ein Zentrum für zivilgesellschaftliche und soziale Projekte ein, das von der Firma Google auch noch bezahlt wird.

Dass man in Berlin allmählich abgehängt werden könnte, was die begehrten

Unternehmensgründungen betrifft, war eine Meldung, die sinnigerweise fast gleichzeitig durch die Medien ging.

Der deutsche Start-up-Monitor berichtete, das bisher führende Berlin rangiere nun (dem Hauptsitz solcher Firmen nach gezählt) erstmals klar hinter Nordrhein-Westfalen.

Die für die ganze Stadt zuständige Wirtschaftssena-

torin Ramona Pop (eben-

falls Grüne, wie die Kreuzberger Bürgermeisterin) bat darum, man solle angesichts der Studie einen Rückgang des Berliner Start-up-Booms „nicht herbeireden“.

Sie begrüßt das von Google bezahlte Sozialprojekt und lobt die wachsende Bedeutung der „nicht gewinnorientierten Ökonomie“ in der Metropole.

Mancher könnte angesichts solcher Äußerungen auf die Idee kommen, dass das ganze Bundesland Ber-

lin „nicht gewinnorientiert“ arbeitet. Dazu muss man nur einen Blick auf den Länderfinanzvergleich werfen. Im Jahr 2017 erhielt die Hauptstadt die Rekordsumme von 4,2 Milliarden Euro an Zuwendungen, während Bayern 5,9 Milliarden Euro in den Topf einbezahlt. Wer weiß, dass der Freistaat am Ende für alles aufkommt, der kann natürlich Angebote der Wirtschaft großzügig ausschlagen.

Der wirtschaftspolitische Sprecher der örtlichen CDU, Christian Gräff, befürchtet durch die Absage „ein fatales Signal in die ganze Welt“, wie investorenfeindlich Berlin inzwischen geworden sei. Es ist nicht das einzige Beispiel.

So hatte es ordentlich geknirscht, bis vor kurzem entschieden wurde, dass Siemens rund eine halbe Milliarde Euro für einen Innovationscampus ausgeben darf. Hier hatte die Hauptstadt ausnahmsweise nicht Angst vor der Aufwertung der Umgebung gehabt, sondern den Denkmalschutz als Problem angeführt. HARALD BAUMER

BERLIN
intern