

Johannes Klier

## Der Ernst im Spiel

### Was uns das Spiel für das Leben lehrt

Die Begriffe „spielerisch / ernsthaft“ und „Spiel / Ernst“ werden im allgemeinen Sprachgebrauch als Gegensätze verstanden, wie man sie sich konträrer kaum vorstellen kann. Die Verbindung von „Spiel und Spaß“ ist zum geflügelten Wort geworden, während der „Ernst“ in der Redensart vom „Ernst des Lebens“ eine eher dunkel gefärbte Auslegung erfährt. Wir sind also gewöhnt, den Gegensatz von Ernst und Spiel als gegeben zu sehen. Selbst Johan Huizinga stellt in seiner semantischen Analyse fest: „Der Bedeutungsinhalt von Ernst ist mit der Negation von Spiel bestimmt [...]. Ernst ist Nichtspiel.“<sup>1</sup> Doch wir wollen – auch hier Huizinga folgend – das Verhältnis von Spiel und Ernst auf einer tieferen Ebene ins Auge fassen und differenzieren.

#### Nur ein Spiel?

Wer einmal Kinder beim Spielen beobachtet hat, nimmt wahr, dass sie – falls es sich nicht um moderne „Problemkinder“ handelt – mit größtem Ernst bei der Sache sind und das Spiel sofort abbrechen, wenn die Alltagswirklichkeit in es einbricht. Zwar weiß das Kind, dass es „nur so tut“, dass das Spiel nicht das gewöhnliche, das eigentliche Leben ist, dass es sich vielmehr um das Heraustreten in eine ganz andere Welt handelt, doch es gibt sich dieser anderen Welt mit voller Konzentration hin, als „ginge es ums Leben“. Langfristig gesehen tut es das wirklich, wie wir sehen werden, wengleich das Spiel an sich keinerlei direktem Zwang und keinen unmittelbaren Lebensnotwendigkeiten unterliegt und vollkommen frei gewählt wird.

Eine Anekdote setzt das Gesagte treffend ins Bild: ein Vater trifft sein vierjähriges Söhnchen beim Eisenbahnspielen an. Er streichelt das Kind, das auf dem vordersten einer Reihe von Stühlen sitzt. Das Kind aber wehrt ab: „Vater, du darfst die Lokomotive nicht küssen, sonst denken die Wagen, es ist nicht echt.“<sup>2</sup>

#### Spiel und Wirklichkeit

Das Spiel ist in der Tat eine andere Welt, jenseits der Alltagswelt des Materiellen, aber doch im Tiefsten durch unsichtbare Fäden mit ihr verknüpft, sie begleitend und erhebend. Wegen der geistigen und sozialen Verbindungen, die es schafft, wird das Spiel zu einer notwendigen Ergänzung des Lebens, zu einer unabdingbaren zusätzlichen Dimension für den Menschen, genauer gesagt für seine Persönlichkeitsbildung. Dies zeigt sich in den drei wichtigsten Grundkategorien des Spiels:

1. Da ist zum einen das Spiel von Kindern und jungen Tieren. Wer hat nicht schon einmal mit Vergnügen das Herumtollen und die Raufereien junger Tiere in einer „Tierkinderstube“ beobachtet? Leicht wird klar, dass es sich hier um eine „spielerische“ d.h. scheinbar absichtslose Einübung in die noch schemenhaften Aufgaben des wirklichen Lebens durch Nachahmung und Versuch und Irrtum handelt. Auch bei Kindern besteht das Spiel aus einer Nachahmung und Übung ihrer Fähigkeiten zur Stabilisierung ihrer geistigen und leiblichen Existenz, ja, ihrer ganzheitlichen Balance. Der Choreograph und Tänzer Royston Maldoom betont diese aus mehreren Faktoren gebildete Ganzheitlichkeit, wenn er sagt: „Es gibt fünf Aspekte des Selbst: das körperliche, das emotionale, das spirituelle, das kognitive und das soziale Ich.“<sup>3</sup> Er sieht die harmonische Ausbildung dieser Facetten des Menschen im Tanz, wie auch in jeder anderen künstlerischen Tätigkeit, verwirklicht.

2. Eng mit dieser Auffassung des Spiels ist auch in vielerlei Formen der Wettkampf verbunden, der dazu dient, herauszufinden, wer der Beste in dieser und jener Disziplin ist. Hier ist das Spiel ein Kampf um etwas, es dient der Stärkung des Selbst, aber auch der Festigung der sozialen Bindungen.

3. In seiner höchsten geistigen Form manifestiert sich das Spiel als Ritual in Kult und Religion. Im Ritual wird etwas ausgedrückt, eine Vorstellung, eine Verbildlichung oder stellvertretende Verwirklichung kosmischer Vorgänge und der kosmischen Ordnung an sich, in die der Mensch eingebettet ist. Aus diesen Vorstellungen wird der Spielcharakter von Tanz, Musik und Drama gespeist, ja, er wurde daraus geboren. In diesem „Spiel“ festigt der Mensch immer wieder aufs Neue und auf vielfältige Art seine Verbundenheit mit der Weltordnung.

Wenn wir nun diese hauptsächlichsten Ausprägungen des Spiels betrachten, werden wir uns einiger Merkmale bewusst, die allen Spielen gemeinsam sind: Jedes Spiel folgt eigenen Regeln und hat seinen bestimmten räumlichen und zeitlichen Rahmen, es wird also aus dem gewöhnlichen Leben herausgehoben und gehorcht einer unbedingten Ordnung. Um es noch einmal zu betonen: Dieses Herausheben beinhaltet eine geistige Komponente, die besagt, dass es sich hier um einen anderen Ausdruck des Daseins, eine zweite imaginierte Welt neben der Welt der Natur und des Materiellen handelt. Denn das Spiel ist nichts Stoffliches, sondern gehört als fundamentales geistiges Element des Lebens der Sphäre des Unsichtbaren an – es ist sozusagen eine zweite Ebene des Lebens, aber ebenso „wirklich“ (im Sinne einer „wirkenden Kraft“) wie das echte Leben, dem es ja auch in Wahrheit verbunden ist.

Und vor allem: das Spiel ist immer „ernst gemeint“, ob es sich nun um spielende Kinder, Sportler bei Wettkämpfen, Künstler oder Musiker bei Aufführungen handelt. In dieser anderen Welt des Spiels regiert der Ernst, oder besser gesagt: die Ernsthaftigkeit, die Konzentration auf das Tun, denn ohne diese gibt es auf dem Weg zur Erlangung ganzheitlicher Balance keine tiefe seelische Befriedigung.

### **Spiel und Spaß**

Soll damit gesagt werden, dass das Spiel – entgegen der landläufigen Meinung – untrennbar mit tiefgründiger Ernsthaftigkeit gepaart sein muss? Dass der Spaß nach dieser Auslegung nicht zum Spiel gehört? Nein, das ist hier ganz und gar nicht gemeint. Natürlich gehört der Spaß – oder besser: die Freude, das Vergnügen – als ganz wesentlicher Anteil zum Spiel, denn ohne diese Freude wäre jedes Spiel hinfällig und würde nicht gespielt, ist doch alles Spiel vor allem ein freies Handeln, eine Aktivität, die der Mensch auch ebenso gut lassen könnte. Es wird weder durch physische Notwendigkeit noch durch Pflicht auferlegt. Reizvoll wird es nicht zuletzt durch die Spannung, unter der es abläuft. Diese Spannung beinhaltet das Element der Ungewissheit: die im Spiel enthaltene Aufgabe kann und soll glücken, es stellt die Fähigkeiten des Spielers auf die Probe. Aus dem Gelingen seiner Bemühungen, aus der Auflösung der Spannung, aus der Stärkung der körperlichen, mentalen und sozialen Verbindungen und Fähigkeiten erwächst das Vergnügen des Spielers, sein Spaß am Spiel.

Den Begriff „Spaß“ verwende ich in diesem Zusammenhang nur mit Vorsicht. Er hat heutzutage einen starken Bedeutungswandel durchlaufen und wird in Zusammenhang gebracht mit einem gedankenlosen Konsumieren von grellen Sinnesreizen, die für das geistige Wachstum und die innere Ordnung des Einzelnen sinnlos, ja, schädigend sind. So sind etwa die spielerischen Computerwelten zwar ebenfalls dem realen Leben enthoben und von den Bindungen des eigentlichen Lebens befreit. Sie „machen Spaß“, verbildlichen jedoch nicht parallele, ins Geistige erhobene Welten, die zutiefst mit dem Leben vernetzt, ja, eine ergänzende und notwendige Dimension des Lebens selbst sind. Vielmehr saugen sie den Spieler in eine Künstlichkeit ein, aus der er sich nur schwer wieder lösen kann, zumal er zumeist allein spielt und so häufig Allmachtsphantasien statt Fähigkeiten entwickelt. „Weil wir Kinder mit Bildern bombardieren, haben sie jede Kreativität verloren“, sagt hierzu Royston Maldoom.<sup>4</sup> Woher kommt dieser falsch verstandene Spaß-Begriff? Warum ist ihm gegenüber der Begriff „Freude“ so stark in den Hintergrund getreten? Vergessen wir nicht: Spaß ist ein Reiz, der von außen kommt, Freude ein Gefühl von innen.

### **Spaß und Glücklichein**

Viele Eltern und Lehrer glauben, Kinder müssten immer „glücklich“ sein (was immer das auch bedeuten mag), und suchen mit allen Kräften, ihnen dieses Gefühl zu vermitteln. Nach ihrer Überzeugung führt Spaß zu einem glücklichen Leben. Ihr Kind soll sich niemals langweilen oder sich übermäßig konzentrieren – dabei ist doch die Langeweile ein Weg zur Kreativität und die Konzentration eine gesunde geistige Kraftanstrengung, die im Spiel zum ersten Mal eingeübt wird. Auch aus dem Lager der Pädagogen, Soziologen und Sozialpsychologen kam in der Vergangenheit Unterstützung für diese Auffassung: man müsse die Kinder bestätigen, motivieren, loben, denn nur so könnten sie ein gesundes Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen entwickeln. Tadel und Kritik waren und sind bis heute verpönt.

Und so ist es leider gang und gäbe geworden, „Kinder für den größten Mist zu loben“, wie die *Süddeutsche Zeitung* einmal in einem Artikel schrieb.<sup>5</sup> Jedes Gekritzel wird als Meisterwerk gelobt und jeder Misston auf der Flöte wird beklatscht. Das Resultat ist aber lediglich, dass die Kinder ihre Orientierung verlieren und den Sinn von Konzentration und Hingabe an ihr Tun nicht einsehen. Solche Kinder reagieren meist aggressiv und abwehrend, wenn man Einsatz im weitesten Sinne von ihnen fordert, weil ihnen bisher niemand für das Leben wichtige Koordinaten gegeben hat, weil ihnen also „etwas fehlt“: sie werden zu „Problemkindern“.

In dem vielfach prämierten deutschen Dokumentarfilm *Rhythm is it* ([www.rhythmisit.com](http://www.rhythmisit.com)) aus dem Jahr 2004 von Thomas Grube und Enrique Sánchez Lansch können wir den Choreographen Royston Maldoom bei der Arbeit mit Berliner Problemkindern beobachten. Wir erleben die frustrierenden Anfänge des Tanzprojekts mit, das einfach nicht Gestalt annehmen will, das kurz vor dem Scheitern steht, weil die Protagonisten des Spiels – vom kleinen Schulanfänger bis hin zum Teenager – nicht fähig oder nicht willens sind, sich zu konzentrieren, oder, wie Maldoom es bezeichnet: sich zu „fokussieren“. Immer wieder prägt er ihnen ein, die Spannung aufrecht zu erhalten, sich dem Spiel hinzugeben und sich nicht ablenken zu lassen. Unablässig fordert er sie energisch zu Konzentration, totaler Hingabe, Stille und Aufmerksamkeit auf. Das verwirrt Lehrer und Sozialpädagogen, die es gewohnt sind, mit Nachsicht, Sanftmut und viel Betroffenheit zu arbeiten. Es ist ein faszinierender Prozess, der sich hier vor unseren Augen entfaltet und der zeigt, wie aus anfänglichem Unverständnis – „das macht ja keinen Spaß, da muss ich ja aufpassen und mich anstrengen“ – schließlich Freude und Befriedigung erwachsen – „Wir haben’s geschafft! Wir haben’s geschafft! Es hat so viel Spaß gemacht!“ – Spaß im Sinne von Freude.

Was ist geschehen? Der Einzelne hat endlich begriffen, hat sich schließlich ganz und gar eingebracht, was die Interaktion mit den anderen „Mitspielern“ ermöglichte und zu einem höchst beglückenden Erfolgserlebnis führte. Royston Maldoom bekräftigt: „Man muss ihnen [den Kindern] etwas anderes geben als Fernsehen und Computer. Man muss versuchen, dem Kind zu erklären, dass es eine innere Welt gibt, die es sich lohnt zu erkunden. Weil wir diese innere Welt nicht füttern, weil wir ihnen keinen Zugang zu Stille und Konzentration geben, orientieren sie sich an der Außenwelt. [...] Ich versuche, das Kind mit sich selbst bekannt zu machen. Ich sage ihm nicht, wohin es gehen soll, ich forme es nicht. Meine Disziplin heißt, sich selbst finden [...]“<sup>6</sup>

### **Lob, Tadel und Kritik im Spiel**

Maldoom gibt also eine gewisse ernsthafte, ja manchmal barsche Orientierungshilfe, die nicht nur im „wirklichen Leben“, sondern auch in jedem „spielerischen“ Tun vonnöten ist. Kinder spüren häufig auch, dass sie diese Orientierungshilfe benötigen („Mama, müssen wir heute wieder tun, was wir wollen?“). Im Spiel muss das Kind die Mutter-Kind-Symbiose verlassen und eine andere Welt betreten, um seine Autonomie zu entfalten, sich in der Gemeinschaft zu bewähren und immer mehr zu sich selbst zu finden.<sup>7</sup> Dabei sucht es dennoch immer wieder das Glücksgefühl, das es in der Symbiose empfand und das ihm – vermeintlich – durch Lob zuteil wird. Wie schon gesagt, ist es lange Zeit ein Hauptthema der Pädagogik gewesen, man müsse Kinder durch ständiges Lob motivieren. Die Folgen dieser Haltung, deren Wurzeln im Geist des amerikanischen „think positive“ gründen, erweisen sich jedoch als sehr gefährlich, wie man nunmehr recht spät erkennt, denn auf diesem Weg können sich die Kinder verirren. Ständiges Lob mag zwar helfen, dass Kinder und/oder Schüler anfängliche eventuelle Unsicherheiten verlieren, wenn jedoch jede Äußerung, und sei sie noch so dürftig, ins Positive gemünzt und mit Beifall bedacht wird, entsteht sehr oft seitens der Jugendlichen zwangsläufig eine Art Sucht nach immer mehr Lob. So geht es dann besonders bei der Erbringung von künstlerischen Leistungen in erster Linie darum, wieder einmal gelobt zu werden. Das führt nicht nur zu einer inflationären – und daher selbst von den Schülern als wertlos begriffenen – Lobhudelei, sondern auch dazu, dass es keine Unterschiede mehr gibt zwischen herausragenden und nur mäßigen Leistungen. Und so haben wir uns leider allzu sehr daran gewöhnt, Halbbares, Unfertiges und Schlampiges zu akzeptieren, weil wir oft nicht die Kraft oder Lust haben, die missmutigen Gesichter oder manipulativen Klagen der Kinder/Schüler/Studenten auszuhalten, die lediglich „Spaß haben“ wollen.

Um nicht missverstanden zu werden: natürlich ist Loben besser als Tadeln, aber das Lob braucht auch den Tadel und die Kritik. Sie verkörpern den Ernst im Spiel, wie ihn uns Royston Maldoom so eindrucksvoll vorführt. Ohne Kritik nämlich beraubt man Kinder und Jugendliche der Chance, eine der wichtigsten Gaben zu erwerben, die es gibt: die Gabe der Unterscheidung. Ohne Kritik lernt kein Kind, das Gute vom

Schlechten zu unterscheiden, das Gute vom Bösen, das Schöne vom Hässlichen. „Ohne ein ausgewogenes und differenziertes Verhältnis von Lob und Tadel lernt man kein differenziertes Denken, und es fällt schwer, das Gute vom weniger Guten, das Bessere vom Besten zu unterscheiden [...]“ – „Fehlendes Qualitätsbewusstsein ist vermutlich die schlimmste politische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Folge der Allgegenwärtigkeit von Lobhudelei und Abwesenheit von Kritik.“<sup>8</sup>

### **Musik und Spiel**

Diese Erkenntnis zeigt sich besonders in unserem Verhältnis zu Kunst und Musik. Als künstlerische Manifestation mit Spielcharakter ist ja auch die Musik im Geistigen, im Unsichtbaren, angesiedelt und folgt in ihren Regeln einer bestimmten Ordnung. Sowohl der musikalische Ausdruck als auch die musikalischen Formen folgen diesen Regeln ihrer Darstellung, die sowohl freiwillig, beliebig wiederholbar als auch zeitlich begrenzt ist. Durch das aktive Musizieren wird dieses geistige Prinzip „im Spiel“ erlebbar. In vielen Sprachen wird das Umgehen mit Musikinstrumenten sogar buchstäblich „Spielen“ genannt. Dieses Spielen wird im oben ausgeführten Sinn häufig mit „Spaß haben“ gekoppelt. Ja, es geschieht sogar, dass man das Musizieren per se mit diesem Begriff assoziiert und den – falsch verstandenen – Spaß zum Ziel erhebt. „Musik muss Spaß machen“ fordern Eltern häufig vom Lehrer, der die nötige Konzentration und Hingabe des Kindes einfordert, das vielleicht im Elternhaus nicht zu sich selbst gekommen ist, dezentriert ist und nicht die innere Freude über das „Glücken“ seiner Bemühungen erleben kann. Dabei wird jedoch ein Kind, das idealerweise auf diese Weise „zu sich gekommen, ganz bei sich ist“, gut gegen destruktive emotionale Einflüsse aus der Außenwelt geschützt sein, denn es wird sich Werte zu eigen machen, die durch die Entwicklung von Disziplin, Verantwortungsgefühl und Gemeinschaftsgeist zur nötigen seelischen Stabilität beitragen.

Wie sonst ließen sich die statistischen Ergebnisse erklären, die besagen, dass Kinder, die ein Musikinstrument lernen, nicht nur klüger sind und in der Schule bessere Erfolge haben, sondern darüber hinaus eher in der Lage sind, Mitgefühl zu spüren. Denn auf der einen Seite kann Musik die eigenen Gefühle des Menschen bewusst machen und spiegeln, auf der anderen Seite entsteht beim Erlernen eines Instruments Freude am eigenen Tun und damit Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. So wird verständlich, dass der oben beschriebene falsch verstandene oberflächliche „Spaß“ an der Musik ihre Erlebbarkeit verhindert.

Wie erlernt man aber ein Instrument? Indem man darauf „spielt“, d.h. man übt solange, bis das Erstrebte „glückt“ und ein Resultat erbringt.<sup>9</sup> Royston Maldoom nennt dieses konzentrierte Üben und Spielen „Fokussierung“ und erklärt es immer wieder beispielhaft in seinem Film, der nicht ohne Grund bei Zuschauern wie Protagonisten einen so gewaltigen Eindruck hinterlassen hat. Warum das so ist? Vielleicht liegt der Grund darin, dass er uns und unsere Kinder an die notwendige geistige Orientierung erinnert hat, die zu einem erfüllten Leben und einer runden Persönlichkeit gehört. Vielleicht ist der Grund aber einfach der, dass er dem Ernst im Spiel zu neuem Leben verholfen hat, ohne dabei die Freude zu vernachlässigen. Er sagt selbst: „[...] Die Leute übersehen, was für ein diszipliniertes Unterfangen ein künstlerischer Prozess ist, bloß weil es nach Spaß aussieht.“<sup>10</sup>

### **Das Ende vom Spiel?**

Wir haben gesehen: Die eigentliche Gefahr für das Spiel ist der Spaß ohne zugrunde liegenden Ernst, denn der Spaß im Spiel ohne diesen Ernst verhindert dessen Kulturfunktion. Der kultische Aspekt des Spiels hat sich neben dem Drama und dem Tanz vor allem stets in der Musik verwirklicht. So wurde die Musik über Jahrhunderte hinweg vor allem wegen ihres Wesens, das über die materiellen Bedürfnisse hinausweist, geliebt und gelebt. Doch dieses früher vorhandene tiefe Bedürfnis nach Kultur ist in unserer Zeit bei großen Teilen des Publikums abgelöst worden vom Bedürfnis, ja, der Sucht nach Spaß und Unterhaltung.

So stehen am Ende des Spiels heute Klassik-Konzerte, die nur allzu oft als Gemischtwarenladen von Klassik, Unterhaltung und Jazz daherkommen. Crossover nennt man das beliebte Spiel, das ein „Event“ sein muss. Die Musik verkommt zur Konsumware, und man verbraucht sie wie eine Dose *Coca Cola* (Light!), die man dann wegwirft, so wie man sein Fast Food unzerkaut und schnell hinunterschlingt. Auf die bange Frage: was können wir tun? bleibt nur die Antwort: Das Spiel mit Ernst zu begaben und ihm damit seine Würde zurückzugeben – denn die Freude kommt von selbst.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*, Hamburg 1956, S. 56

<sup>2</sup> Huizinga, S. 16 ff.

<sup>3</sup> Royston Maldoom, „Langeweile ist kreativ“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 8. Mai 2007

<sup>4</sup> ebd.

<sup>5</sup> Christian Nürnberger, „Ein Bild von einem Kind“, in: *SZ Magazin* Nr. 7, 16. Februar 2007

<sup>6</sup> Maldoom, „Langeweile ist kreativ“

<sup>7</sup> Daher gehört Kammermusik zu den wichtigen Erfahrungen für einen (werdenden) Musiker. Er muss lernen, seine eigene Individualität im Ensemble zu bewahren bei gleichzeitiger Einordnung in ein Ganzes.

<sup>8</sup> ebd.

<sup>9</sup> vgl. hierzu: Johannes Klier, „Üben beginnt im Kopf. Zu einer ganzheitlichen Methode des Übens und Musizierens“, in: *Spielen und Unterrichten*, Hrsg. von Ulrich Mahlert, Mainz 1997

<sup>10</sup> Maldoom, „Langeweile ist kreativ“

## Literatur

Aebli Hans, *Über die geistige Entwicklung des Kindes*, Frankfurt am Main 1989

Bergmann Wolfgang: „Fliegen im Internet“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 28./29. März 1998

Finckenstein Iris von: „Es sind nicht nur Pixel, auf die sie schießen“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 26./27. Mai 2001

Huizinga Johan: *Homo ludens*, Hamburg 1956

Klier Johannes: „Üben beginnt im Kopf. Zu einer ganzheitlichen Methode des Übens und Musizierens“, in: *Spielen und Unterrichten*, Hrsg. von Ulrich Mahlert, Mainz 1997

Klier Johannes: *Werkanalyse und Interpretation auf der Gitarre*, Wilhelmshaven 1985, Musikpädagogische Reihe Bd. 32

Maldoom Royston: „Langeweile ist kreativ“, in: *Süddeutsche Zeitung*, 8. Mai 2007

Nürnberger Christian: „Ein Bild von einem Kind“, in: *SZ Magazin* Nr. 7, 16. Februar 2007