

## Spielverderber werden!

Wir befinden uns in einem gewaltvollen, völlig entregelten und entgrenzten Spiel. In diesem Spiel wird auf die Zukunft gewettet. Der Einsatz ist das Leben vieler Menschen, vor allem der uns nachfolgenden Generationen. Die Verlierer werden die Kinder sein. Die Gewinner werden die Folgen ihres Spiels nicht mehr erleben. Um diesen fatalen Kreislauf zu durchbrechen müssen wir Spielverderber werden. Wir können das Spiel nicht mehr aufhalten, doch wir können es die Spielern verleiden. Deswegen unterbrechen wir das Spiel in dem wir die scheinbaren Gewinne abwerten. Es ist nicht erstrebenswert ein noch größeres Auto zu fahren, gerade das Gegenteil: es ist fahrlässig. Es ist nicht sinnvoll gigantische Fleischmengen zu konsumieren: es ist gefährlich. Wir können nicht mehr selbstverständlich den Rasen gießen oder ein Swimmingpool befüllen, wir können unsere Ausscheidungen nicht mehr mit 20 Liter Wasser herunterspülen, wir können es uns nicht leisten weiterhin Unmengen von Ressourcen für eine militärische Spielwiese auszugeben- wir brauchen diese Mittel für das Überleben der nächsten Generation. Das Spiel kann keine Prämisse in dem letzten Mittel der Gewalt mehr haben. Wir müssen nicht reich sein- aber gerecht!

Diese Aussagen mache uns zu Spielverderbern. Wir durchbrechen dieses Spiel in dem wir nicht mehr mitmachen. In dem wir darauf verweisen, was ein Spiel und was ein Ernst ist.

In der Sommerzeit habe ich mich auf zwei Bücher besonders gefreut. Das eine war von Huizinga, „Homo Ludes“, das andere von Roger Gailois „Das Spiel in der Kultur“. Es sind alles Werke, die in den 30iger Jahren des letzten Jahrhunderts geschrieben und veröffentlicht wurden. Auf beide Werke bin durch die Arbeiten von René Girard gestoßen. Sie waren die Quelle für die Spiele, die ich in den letzten Jahren entwickeln durfte. Die Grundprinzipien eines Spiels ist ein Anfang und ein Ende, eine räumliche Begrenzung, die klaren Regeln und die Zwecklosigkeit. Ein Spiel mit diesen Rahmenbedingungen entlastet uns und erlaubt uns einen emotionalen Ausgleich. Spiele sind kulturell unterschiedlich geprägt, doch sind weltweit ein wichtiges Kulturgut. Alle Säugetiere haben die Fähigkeit zu spielen.

Wird gespielt ohne diese Rahmenbedingungen gibt es unzählige Opfer. Diese entgrenzten Spiele, sind umgesetzte Allmachtsphantasien. Ich verwende dennoch das Wort Spiel dafür. Es sind die Grundelemente eines Spiels vorhanden und werden ausgelebt. Roger Cailois arbeitete diese vier Spielelemente heraus. Sie können in Spielen eine Präferenz haben und auch in Kombination wirken. Wir finden in jedem Spiel den Taumel (Rausch, Schwindel), die Mimetischen Anteile (Schauspiel, Rollenspiel), den Zufall (Würfel, Karten) und den Wettbewerb. In dem am Ende ein\*e Gewinner\*in benannt wird. Wettbewerb gibt es auch in sogenannten kooperativen Spielen, da hier mit einer „Bedrohung“ von Außen gespielt wird. Durch das Spiel verarbeiten wir Menschen sehr grundlegende Themen: Wir spielen den Tod, die Unzulänglichkeiten, die Ausgrenzung, Katastrophen, Rivalitäten, den Jahreszyklus (Fußball) oder unsere Ängste. Im Spiel entwickeln wir eine Vielfalt an Handlungs- und Denkmöglichkeiten, die wir in noch unbestimmten Bedingungen brauchen können.

Das Spiel ist vom Grunde auf „unschuldig“. Wir leiden zwar darunter, dass wir etwas verlieren, doch wir erhalten es über Umwege ja wieder.

Entgrenzen wir diese vier Elemente, so geht es heute um beständigen Taumel, Schwindel oder Rauschzustände. Statt Verantwortungsübernahme werden Zufälle, Unglücke oder Schicksale genannt. Wir finden eine unerschöpflich Form des Schauspiels, das uns durch die sozialen Medien, der Filmindustrie,

der Werbung, usw. entgegen tritt. Der Wettbewerb wirkt als völlig entregelt. Alle Spielbeteiligte vernichten ihre Lebensgrundlage und hoffen inständig, dass sie noch auf einer kleinen Insel der Seligen überleben können.

Wir sind alle Treiber dieses Spiels und hoffen, dass es nicht allzu schlimm endet. Wie bei einem wirklichen Spiel, können wir aber ausbrechen, unterbrechen und nach den Rahmenbedingungen fragen. Wir können unterscheiden zwischen dem was dem Spaß dient und was Ernst ist. Doch wer eine Regelung will, wird zum\*r Spielverderber\*in. Er\*sie wird schuldig als „Spaßverderber“, „Verbotspartei“ oder „Diktator“.

**Lasst uns Spielverderber werden!** Beginnen wir unser Leben im Ernst mit Freude. Spielen wir andere Spiele, schaffen wir sichere Räume, in denen wir in Verantwortung gehen können. Lasst uns Vertrauen erfahren und immer wieder im Dialog sein. Ich denke da an die vielen Botschaften, die auf einer Warnweste einem Autofahrer entgegen blicken. An den Wechsel von Stromanbietern, dem unmittelbaren ansprechen von schmutzigen Störungen in der Nachbarschaft, der Freude auch bei schlechtem Wetter mit dem Rad zu fahren. Einer Arbeit, die den Zeitwohlstand kennt. Ich denke da auch an Aktionen in der Innenstadt, die zum Gespräch über Werte einladen und die Beliebigkeit des Begriffes Wert in Frage stellen. Mir fallen Besuche ein, in denen wir diejenigen mit ihrem Verhalten konfrontieren, das nachhaltig schädlich ist. Ich brauche dazu keine unendlichen Räume, die mir keine Beziehung bieten. Ich brauch Mitspieler, die nahbar und genauso viel Freude an Begegnung haben wie ich.