

Du sollst mehr spielen!

Sie schwimmen gegen den Strom der Zeit: Gerald Hüther und Christoph Quarch sind überzeugt davon, dass wir zu wenig spielen. In ihrem Buch «Rettet das Spiel!» plädieren der Hirnforscher und der Philosoph für mehr Spiel im Leben. Ein Weckruf.



Bildlegende: Dafür ist man nie zu alt: Gerald Hüther und Christoph Quarch fordern die Ausweitung der Spielzonen im Leben. GETTY IMAGES

«Rettet das Spiel!» ist kein kulturpessimistisches Sachbuch. Vielmehr ein Aufruf zur Ausweitung der Spielzonen im Leben. Und das mit Blick auf mehr Lebendigkeit und weniger Angst. Denn das ist neuropsychologisch gesehen der Ertrag von Spielfreude.

Hüther und Quarch plädieren für eine spielerische Lebenskunst. «Sie ist keine Selbstverwirklichungstechnik und keine Selbstbehauptungsmethode. Nichts, bei dem man seine Spielchen mit anderen treibt. Im Gegenteil: Mit der spielerischen Lebenskunst geht man das Wagnis ein, sich auf das ernste Spiel des Lebens wirklich einzulassen. Man setzt also etwas aufs Spiel.»

Doch was heisst das konkret? Die beiden Autoren schlagen Spielfelder für spielerische Lebenskunst vor.

Spielfeld 1: Die Partnerschaft

Eros ist ein Kind. Zumindest so stellten es sich die Griechen vor. Eros, einer der mächtigsten Götter, ein verspieltes Bürschchen.

Wie jedes echte Spiel, ist auch die Liebe ein ernstes Spiel. Es spielt sich ab, wo man ihm Raum gewährt. Liebende lassen es geschehen, in dem sie sich aufs Spiel setzen. Liebe ist nie berechnend und immer unberechenbar.

Spielfeld 2: Die Familie

Die spielerische Lebenskunst beginnt im Kinderzimmer. Kinder sind Meister des Spiels. Bitte nicht stören! Keine Förderitis! Die Autoren warnen Eltern davor, ihre Kinder zu forcieren.

Frühförderung aus Angst, die Kleinen könnten den Anschluss an die globalisierte Bildungsgesellschaft verlieren, kann zum Spielverderber werden. Statt Verplanung ist Zeitreichtum wichtig und damit das selbstvergessene ziellose und freie Spiel.

Spielfeld 3: Die Schule

Die Hirnforschung zeigt es: Spielen befreit von Angst. Spielen verbindet. Spielen ist Dünger für das Hirn und Krafftutter für Kinderseelen.

Spielerisches Lernen, das heisst experimentierendes Lernen, darf nicht der Stofffülle und dem Zeitdruck zum Opfer fallen. Schliesslich bedeutet «scholé», das griechische Wort für Schule, nicht Treibhaus, sondern Musse.

Spielfeld 4: Das Unternehmen

Der Geist des Spiels in der Welt des Business? Das scheint schwierig zu sein. Die Global Player gehen ans Limit. Bis zum «Rien ne va plus!»

Vielen geht die Luft aus, weil sie keinen Spielraum mehr haben. Burn out! Sie sind vom Subjekt zum Objekt geworden. Fortschrittliche Unternehmen haben die Gefahr erkannt und pfeifen ab. Faites vos jeux! Sinnerfüllt, bezogen und selbstgesteuert!

Spielfeld 5: Die Politik

Es lebe das Parlament. Es ist die Keimzelle der Demokratie. Es lässt Spielraum für das Ringen unterschiedlicher Spielparteien.

Im Hin und Her der Spielbewegung kann sich zeigen, welche Entscheidung getroffen werden kann, welche Massnahme ergriffen werden muss. Das Parlament als spielnahes Gegeneinander im Miteinander. Ko-Kreativität pur.