

## Der spielende Mensch

Freie Übersetzung eines NL-Artikels Friedrich Weinrebs aus „Gedachten 1“  
(Übersetzung und Bereitstellung durch Dieter Miunske)

Höhere Tiere wissen, wie man spielt. Das Spielen ist nämlich eine Abweichung von einem Weg, der nur eine Linie kennt. Alles in der Natur folgt einem Trieb, der in die Schöpfung hineingelegt wurde; anders würde nichts funktionieren. Schwerkraft kann nur Schwerkraft sein, Wasser kann nur Wasser sein. Die weißen Blutkörperchen tun ihre Arbeit und weichen nicht davon ab. Fische und Vögel ebendesgleichen.

Aber je höher das Tier [aus biologischer Sicht] kommt, desto mehr beginnt man zu entdecken, dass es manchmal etwas tut, was auf den ersten Blick keinen Sinn ergibt. Es wird manchmal, von utilitaristischen Motiven getragen, gesagt, dass das Tier bestimmte Eigenschaften trainiert, aber dann wäre es töricht anzunehmen, dass zum Beispiel Menschenaffen das Bedürfnis haben, Dinge auszuüben, die sie nicht brauchen.

Es geht darum, sich dem Menschen in dem Bereich zu nähern, wo er die Wahl hat, etwas zu tun oder nicht zu tun, wo er die Alternative hat und sich dessen bewusst ist, dass er wählen kann.

Der Mensch ist das Wesen, das auf dem Weg der Welt, dem Weg, der sich in zwei Teile teilt, die Sphinx findet, die ihn nach dem Sinn fragt, denn der Mensch steht in der Welt der Zweiheit immer an einer Weggabelung.

Und immer wieder taucht die Frage bei ihm auf, gestellt von der Sphinx, die sich als „Zweifform“ zeigt. Der Mensch ist die 1, die Welt in der 1, im Haupt, das Tier ist die 4, ist der Körper. Der Mensch kann tun oder kann es sein lassen. Deshalb kennt das Kind die Freude am Spiel, weil es im Spiel alles erlebt, was ein Mensch in seinem ganzen Leben tut. Der Mensch kann gerade dadurch, dass er eine Alternative hat, Welten aufbauen oder zum Einsturz bringen. Das ist der Grund, warum der Mensch das Spielen liebt. Als Kind spielt er mit Puppen, Autos oder baut sich Buden.

Als Erwachsener spielt er das gleiche Spiel in seiner Phantasie, in Büchern, Theaterstücken oder Filmen. Es ist das innere Wissen um die Möglichkeit, eine Welt verändern zu können. Deshalb lässt er dies kurzzeitig mit sich geschehen. Die Tiere, wo sie sich dem Menschen in seiner Sphäre nähern, beginnen dies intuitiv zu zeigen. Sie tun Dinge, die sie nicht tun bräuchten und ebenso sein lassen könnten. Aber sie tun es aus Freude am Spiel.

Sie zeigen dem Menschen seinen Weg, zeigen ihm seine Grenzen und was aus ihm innerhalb des Lebens der 4 (Materie) geworden ist. Deshalb ist das Spiel ein sehr tiefgründiges Phänomen, und die Art der Spiele kann viel über die Qualität der Zeit und die Art dessen aussagen, der spielt. Genauso wie die Art unserer Phantasie, der Inhalt unserer Bücher, die wir gerne lesen, die Inhalte der Theaterstücke und Filme, die wir am liebsten sehen, etwas von der Welt offenbaren, in der wir selbst leben, die Welt, die wir selbst konstruieren möchten, im Gegensatz zu der Welt, die wir sehen.

Dieser Wunsch, sich eine eigene Welt zu bauen, ist eine „Baum der Erkenntnis Tat“. Die Aufgabe des Menschen ist es, die Dinge so zu nehmen, wie sie sind und nur seine eigene Position zu diesen Dingen zu bestimmen. Nur auf diese Weise kann er die Welt beeinflussen und die Zeit beenden [zur Grenze bringen mit dem Ziel, die Zeit zu durchbrechen].

Sobald er sich selbst ein Weltbild formt und die Dinge nach seinem Bild umformen will, zerbricht er die Welt. Der Mensch ist bestenfalls die 2 gegenüber der 1 des Schöpfers. Deshalb ist das Entwerfen von Plänen, von Utopien immer eine Form des Spiels, das in der Alternative den schlechten Weg wählt. Spielen wird deshalb im Hebräischen „bitúl, 2-9-6-30, mit der Zeit machen“ genannt, denn batél, 2-9-30, bedeutet „nichts“ im Sinne des Nutzlosen [weitere Erläuterung des hebräischen Begriffs am Ende des Artikels].

Im Grunde genommen ist das Bedürfnis nach Romanen, Filmen oder anderen Phantasien das Bedürfnis, die Zeit totzuschlagen, sich eine eigene Welt zu schaffen. Und diese Bedürfnisse sieht man nur aufkommen, wenn eine Zeit im Niedergang ist. Die enorme Verbreitung von modernen Romanen und Dramen geht auf die Zeit der Französischen Revolution zurück. Vorher kannte man nur die festen Linien, die in wenigen Büchern beschrieben waren. Das Gehenlassen der eigenen Phantasie ist eine moderne Erscheinung. Die Griechen haben in ihren Dramen der eigenen Phantasie keinen freien Lauf gelassen, sondern kamen ohne nennenswerten Verzug zum Kernakt bei heiligen Handlungen, wenn sie das Bild der Welt und den Sinn der Welt [im Spiel] ausrollten.

Das griechische Drama ist „die Welt in einer Nusschale“. Alles darin war bis ins kleinste Detail arrangiert, doch der Autor hat sich dabei selbst vollständig zurückgenommen und hatte keinerlei Bedürfnis seiner Phantasie freien Lauf

zu lassen. Mit wachsendem Bedürfnis, die Welt nach dem eigenen Willen umzugestalten, wächst auch die Zahl der Romane und Phantasien in allen Bereichen. Tugendhafte religiöse Menschen haben daher eine instinktive Abneigung gegen diese Dinge. Sie können es nicht begründen und sind daher oft nicht in der Lage, ihre Abneigung in die Tat umzusetzen. Der Grund für die Abneigung muss jedoch in dem oben Genannten gesucht werden.

=====

### **Ergänzung**

Die hebr. Etymologie für batél, 2-9-30, ist das engl. void, welches neben „Leere des Raumes“ und „Vakuum“ auch „einer Sache den Wert entziehen“ bedeutet. Sobald etwas keinen Kern mehr hat, ist es unerfüllt, hohl und damit sinnlos. Der Kern wird in dieser Hinsicht als Ausdruck und verbindendes Element zum Ewigen, zum Zeitlosen gesehen. Wenn ich bei einer Sache, einem Erlebnis, einem beliebigen Alltagsgeschehen leugne, dass all das eine Verbindung mit dem Ewigen hat, erzeuge ich selbst bei mir diese Leere, die ich dann versuche anderweitig zu füllen. Die moderne Welt hat eine Menge „Füllstoffe“ zu bieten, die unsere Seele jedoch versorgen wie Salzwasser den Durstigen.

Das hebr. Verb batél bedeutet auch müßig und faul. Heute spricht man von der Null-Bock-Mentalität, die nicht über Nacht vom Himmel gefallen ist. Über die Menschen legt sich wie eine Art Lähmung, die sämtliche Motivation im Keim erstickt, aktiv dann zu handeln, wenn es wirklich darum geht, der Seele Raum zu geben. Bspw. spricht man von bitúl thora, wenn ein Mensch sich nicht aufraffen kann, die Heilige Schrift zu erforschen.

Auf der anderen Seite sind diese Menschen jedoch z.T. hochmotiviert sinnfreie Handlungen zu Lasten der eigenen Seele auszuüben. Müßiggang ist dem hebräischen Wort gemäß eine Konsequenz gefühlter Wertlosigkeit (Minderwertigkeit). Wiederum geht es hier nicht um den Wert, den man von außen erhält (Zustimmung, Beifall, Anerkennung, Titel, Ehre, Geld), sondern aus dem Empfinden innerlich mit dem Wesentlichen verbunden zu sein.