

## Joseph Steinlechner, Sir Karl Popper-Schule

III:

*Betrachte z.B. einmal die Vorgänge, die wir „Spiele“ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: „Es MUSS ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht „Spiele“ – sondern SCHAU, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. – Denn, wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was ALLEN gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. **Wie gesagt: denk nicht, sondern schau!**“*

Dieses Zitat beinhaltet, abgesehen von der Aufforderung, Ähnlichkeiten und Verwandtschaften zwischen Spielen zu suchen, auch eine weitere Aussage, welcher ich mich in diesem Essay widmen werde, nämlich „denk nicht, sondern schau!“

Vorweg möchte ich aber Wittgenstein meinen Respekt zollen, in dem ich seiner Aufforderung nachgehe.

Ich kann Wittgenstein nur bedingt Recht geben. Ich stimme ihm zwar zu, dass nicht ALLE Spiele etwas gemeinsam haben, wobei dies nicht für den Prozess des Erstellens eines Spiels gilt.

Jedes Spiel hat das schaffende Element des kreativen Geistes in Interaktion mit der Natur<sup>1</sup> hinter sich.

Weiters wird beim Prozess des „Erfindens“<sup>2</sup> eines Spieles ein Regelwerk festgelegt, um das Spiel anderen zugänglich zu machen<sup>3</sup> und gemeinsames Spielen möglich zu machen.

Es verhält sich ähnlich wie mit der Realität. Es gibt ein gewisses Regelwerk, mit dem wir nicht in Konflikt treten sollen. Im Gegensatz zur Realität, sind uns bei Spielen die Regeln bekannt. Die „Regeln“ der Realität hingegen, fallen uns nur auf, wenn die Realität nicht unserer Vorstellung der Realität entspricht.

Wenn man einen Schritt weiter geht, könnte man daher behaupten, dass Forschung spielen ist. Wir versuchen in der Forschung, Spielregeln der Welt aufzustellen. Das Problem hierbei ist, dass wir nur erfundene Größen mit erfundenen Mechanismen messen können. Elektromagnetische Wellen existieren nur, weil ein Apparat erfunden wurde<sup>4</sup>, der etwas misst, das als solches bezeichnet wird.

Wir spielen also alle ein Spiel, ohne alle Regeln zu kennen und weit wichtiger, ohne alle Faktoren zu kennen, die für das existieren dieser Regeln verantwortlich sind. Interessant wird dieser Punkt, wenn man

---

<sup>1</sup> Ich sehe das Denken als Rückkopplungsprozess. Die Wahrnehmung beeinflusst die Gedanken ebenso wie die Gedanken die Wahrnehmung beeinflussen. Dadurch sind Erfindungen sowohl von innerem Zustand, als auch von äußeren Faktoren abhängig.

<sup>2</sup> Mir ist sehr wohl klar, dass ein Spiel nicht aus dem Nichts erfunden wird.

<sup>3</sup> Bei meiner Definition, wird ein Spiel erst durch dessen Erstellung zu einem Spiel. Ich zähle also ein Einzelspielerspiel, dass nur im Kopf eines einzelnen Menschen existiert nicht als Spiel, solange er es niemandem näher bringt. Ein Spiel (bzw. Gedanke) muss wahrgenommen werden, um nicht nur Gedanke zu sein.

<sup>4</sup> Natürlich ist das eine Vereinfachung. Neue Denkwege/Realitäten entstehen meistens aus Widersprüchen. Da Widersprüche nicht mit unserem binären Denken vereinbar sind, müssen wir unsere Realität so umformen, dass der Widerspruch nicht mehr existiert.

folgenden Gedanken einfließen lässt: Warum sollte die Welt, die nicht vom Menschen geschaffen ist, einer Erfindung des Menschen, nämlich den Gesetzen der menschlichen Logik, gehorchen müssen?

Die Antwort darauf ist, weil die menschliche Logik ihren Ursprung auch in der Beobachtung der Natur hat. Ich glaube nicht, dass die Möglichkeit logisch zu denken a priori mitgegeben wird, vielmehr bestimmt unser Umfeld unsere Denkwege und damit auch, was wir als logisch empfinden.

Logisch ist für mich, wenn eine Beobachtung mit einer These versehen wird, die mit der Erfahrungswelt des Beobachters vollkommen vereinbar scheint und der Beobachter meint, dadurch eine brauchbare Erklärung der Beobachtung liefern zu können.

Angenommen eine Person befindet sich in einem bestimmten Raum, der aufgrund der farblichen Gestaltung zu einer gedämpften Stimmung führt. Ein Esoteriker würde diese Beobachtung (Mensch kommt in Raum, Mensch wirkt bedrückter als wenn nicht im Raum) vermutlich auf schlechte Schwingungen zurückführen, die von der Farbe ausgehen. Ein Psychologe hingegen, könnte meinen, dass die Farben des Raumes mit bestimmten Zuständen assoziiert werden (Rot = Gefahr) welche auf Erfahrungen zurückzuführen sind. Ein Physiker könnte meinen, dass die Periodizität der Wellenlänge des reflektierten Lichtes der Wände und deren Verarbeitung,...

Worauf ich hinaus will ist, dass es uns nicht zusteht, die Realität und ihre Erklärung eines anderen als minderwertig anzusehen. Wir spielen alle nur ein anderes Spiel.

Unser Leben ist ein Spiel. Das Spiel des Lebens ist es, aus dem Leben ein Spiel zu machen.

Jeder von uns erfindet also ein Spiel, welches er als sein Leben definiert.

Der Eine möchte möglichst viel Geld ansammeln, der andere will die größtmögliche Familie<sup>5</sup>.

Doch den größten Respekt habe ich vor Menschen, die das Leben einfach nur Leben.

Es ist nämlich so, dass die Regeln<sup>6</sup>, nach denen wir unser Leben spielen uns in gewisser Weise einschränken, da wir unseren Fokus auf unser Bezugssystem, nämlich unsere Vorstellung von dem, was wir wollen, legen. Wir haben also einen Ist-Wert und einen Soll-Wert, wobei wir ständig unseren Ist-Wert dem Soll-Wert angleichen. Dies tun wir, indem wir eine Taktik entwerfen, von der wir glauben, dass sie uns vom Ist-Wert zum Soll-Wert führen kann. Dies trifft zum Beispiel für jemanden zu, der viel Geld haben will.<sup>7</sup>

Die Leute, die ich so bewundere, also die das Leben nur Leben, ändern nicht nur ihren Ist-Wert, sondern auch ihren Soll-Wert. Sie haben also kein allgemeingültiges Ziel, welches zu erfüllen ihre Lebensaufgabe ist. Ihr Bild von der Beziehung „Ich zur Welt“ ist dynamisch. Durch eine Änderung des Soll-Zustands, ändert sich nämlich auch immer die Bewertung des Ist-Zustands<sup>8</sup>.

---

<sup>5</sup> Auch bei „normalen“ Spielen, wo jeder alle Regeln kennt, spielt jeder ein anderes Spiel. So geht es beim Fußball dem einem darum, möglichst hoch zu gewinnen, während ein anderer schöne Tore schießen oder Auffallen will.

<sup>6</sup> Eine Regel im Spiel des Lebens, die sich jeder selbst schaffen muss, ist das Ziel/der Sinn des eigenen Lebens.

<sup>7</sup> Ein vereinfachtes Beispiel zum Verständnis: Ist-Wert: €XXX Kapital, Soll-Wert: Millionär... Taktik: Arbeiten und Sparen

<sup>8</sup> Dieses Prinzip ist in der Psychotherapie als „Reframing“ bekannt. Durch einen neuen Kontext entsteht eine neue Bewertung, da nach anderen Kriterien bewertet werden muss.

Weiters möchte ich zum Soll-Wert des Lebens sagen, dass ich, obwohl ich mich als kopflastigen Menschen sehe, es für am sinnvollsten halte, einen Gefühlszustand<sup>9</sup> zum Soll-Wert des Lebens zu machen.

In meinen Augen ist der Mensch ein Spielstein auf einem ihm unbekanntem Spielbrett. Allerdings hat dieser Spielstein die Macht, seine Regeln und das Spiel selbst zu erfinden<sup>10</sup>. Solange das Spiel mit den Gegebenheiten des Spielbretts vereinbar ist, kann der Mensch sein Spiel spielen. Wenn sich ihm die Grenzen des Spielbretts aufzeigen, kann der Mensch sein Spielverhalten (Ist-Wert) oder seine Spielregeln/sein gesamtes Spiel (Soll-Wert) ändern, dennoch bleibt das Brett das gleiche. Und der Spieler wird auch nie mehr vom Brett wissen, als was es nicht ist. Er kann nämlich nur aus seiner Interaktion mit der Welt Lernen von ihr lernen, da jede Erfahrung subjektiv ist und Beobachtungen nicht ohne Beobachter gemacht werden können. Es ist also nicht die Welt, sondern unser Bild der Welt, das mit Naturgesetzen versehen wird.

Die Wichtigkeit des Spielens und der Spielregeln ist nicht nur beim Blicken in die Zukunft erheblich, sondern auch in der Entwicklung des Kindes. Durch Spielen lernen Kinder. Sie lernen zum Beispiel sich an vorgegebene Regeln zu halten, wodurch sie erst gesellschaftsfähig werden. Den Ebenso wie in der Gesellschaft, gibt es auch bei Spielen Regeln bzw. Konventionen, die eingehalten werden sollen. In beiden Fällen steht es dem Menschen frei, sich an die Regeln zu halten oder diese zu übergehen. Doch lernt das Kind beim Spielen unbewusst, dass geordnetes Spiel, ebenso wie geordnetes zwischenmenschliches Leben, nur existieren kann, wenn man durch Einschränkung (durch Regeln) einen gemeinsamen Bezugsraum schafft, an den man sich hält. Sie lernen aber genauso, dass man manchmal mit dem Schummeln davon kommt, wodurch ein ethisches Gewissen entsteht.

Ich glaube, dass diese unbewusste Erkenntnis durch Spielen bei Kindern vermutlich die Essentiellste für das Zusammenleben mit anderen ist und der Umgang mit den beim Schummeln gemachten Erfahrungen, stark den Charakter prägt.

Um wieder zu Wittgenstein zurückzukommen, möchte ich auf folgenden Ausschnitt des Zitats hinweisen: "Sag nicht: „Es muss ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht „Spiele“ ...“

---

<sup>9</sup> In diesem Beispiel kann auch ein die Wertung des Lebens als Gefühlszustand gesehen werden. Wenn ich „ein schönes Leben leben“ als Ziel habe, habe ich mehr Möglichkeiten, da ich vielleicht in hohem Alter anderes als schön empfinden werde, als ich es jetzt tue. Dadurch können gegensätzliche Handlungen (nach verstreichen von Zeit) beide zur Erfüllung desselben Soll-Werts beitragen. Will ich hingegen nur (finanziell) reich werden, wird das Ausgeben von Geld nie zu meinem Soll-Wert führen (Abgesehen von Investitionen)

<sup>10</sup> Außerdem spielt der Spielstein sich selbst, also sage ich entgegen des Behaviourismus, dass unser Verhalten nicht nur durch die Umwelt definiert wird, da wir uns unsere Umwelt selbst definieren.

Ich sehe folgenden tieferen Sinn in dieser Aussage, der sich mit dem deckt, was Heinz von Förster als „Selbsterfüllende Prophezeiungen“<sup>11</sup> bezeichnet.

Bei selbsterfüllenden Prophezeiungen setzt binäres Ursache-Wirkung Denken aus. Denn eine Erwartungshaltung gegenüber der Zukunft beeinflusst die Gegenwart auf eine Art und Weise, die die Erwartungshaltung Realität werden lässt<sup>12</sup>. Allerdings kann dies nur geschehen, wenn die Erwartungshaltung bedingungslos geglaubt wird. Natürlich kann es sich bei dieser Erwartungshaltung auch um eine Unbewusste handeln. Wird man sich allerdings einer selbsterfüllenden Prophezeiung bewusst, kann diese sich nicht mehr selbst erfüllen. Ersetzt man nun das Wort Erwartungshaltung durch Soll-Wert, wird einem schnell bewusst, dass wir die Spielregeln unseres Lebens aufgrund der von uns erwarteten Folgen der Handlungen, die sich an diesen Regeln orientieren, aufbauen. Beim Leben kann sich der Mensch als Ziel also eine Erwartungshaltung setzen, von der er glaubt dass sie seine Erwartungshaltungen in Zukunft erfüllen wird. Diese wird aufrechterhalten, bis ein überraschendes Ereignis, also eine Diskrepanz zwischen Ist- und Soll-Wert der Stellung des Menschen in der Welt, den Menschen dazu zwingt seinen Soll-Wert zu ändern.

Im Gegensatz zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung, ist sich der Mensch aber dessen bewusst, was eintreten soll. Er versucht also ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Um auf dieses Ziel hinarbeiten zu können, muss er die Welt allerdings trivialisieren, da ansonsten keine Vorhersage der Folgen von Handlungen möglich ist.

Die Welt ist aber ein nicht-triviales System im Sinne Heinz von Försters<sup>13</sup>, da wir hier nur Input und Output beobachten können, aber nichts über die Prozesse wissen, die aus dem Input den beobachteten Output machen. Wir können die Welt dafür mit brauchbaren Theorien in klar abgegrenzten Bereichen trivialisieren. Und streben danach dies zu tun, denn was ist der Versuch des Verstehens der Welt, abgesehen von einer Trivialisierung?

Durch Trivialisierung erhalten wir dann die Illusion, die Welt an sich gezielt lenken zu können, welches schlichtweg menschlicher Größenwahn ist.

Zuletzt möchte ich noch, wie angekündigt, auf die letzte Aussage Wittgensteins eingehen;

“Wie gesagt: denk nicht, sondern schau!“

Diese Formulierung ist von Wittgenstein unglücklich getroffen, da ohne Denken, kein Schauen möglich ist. Denn beim Schauen, vor allem beim Analysieren von Ähnlichkeiten wie Wittgenstein es verlangt, ist auch ein Denkprozess im Spiel. Um Ähnlichkeiten zwischen zwei Spielen erfassen zu können, muss ich

---

<sup>11</sup> Heinz von Förster (Hrsg.), Die erfundene Wirklichkeit.

<sup>12</sup> Als Beispiel dient das Oak-School-Experiment von des Harvard Professors R. Rosenthal, zu finden in: Heinz von Förster (Hrsg.), Die erfundene Wirklichkeit.

<sup>13</sup> Heinz von Förster, Wissen und Gewissen.

versuchen, beide mithilfe einer analogen Form zu erfassen. Egal ob dies unbewusst oder bewusst geschehen mag, ist es eine Voraussetzung um Ähnlichkeiten zu erkennen. Wo ich keinen Zusammenhang mache, werde ich keinen Erkennen. Da dies ein aktiver Prozess ist (egal ob bewusst oder unbewusst), muss auch Denken mit im Spiel sein. Denn wenn wir nur beobachten, ordnet unser Unbewusstes den Informationsfluss, was meiner Meinung nach als Denkprozess bezeichnet werden muss.

Zulässig ist es aber auch, Wittgensteins Aussage anders zu interpretieren. Er könnte mit „denk nicht, sondern schau!“ auch meinen, dass man nicht über Beobachtungen nachdenken soll, bevor man diese macht. Dadurch läuft man nämlich Gefahr, einer selbsterfüllenden Prophezeiung zum Opfer zu fallen. Denkt man nämlich über die Gemeinsamkeiten nach, bevor man versucht diese zu beobachten, kann eine gewisse Theorie bzw. Erwartungshaltung zu der aus der Beobachtung zu gewinnenden Erkenntnis entstehen.

Wenn man diese bedingungslos glaubt, läuft man Gefahr sich selbst zu blenden, bzw. die wirklichen Gemeinsamkeiten oder die Beobachtungen, die die These widerlegen könnten, auf einen blinden Fleck der Erkenntnis zu verschieben.<sup>14</sup>

Weiters führt die Aussage „denk nicht, sondern schau!“ zur Frage des Verhältnisses zwischen Denken und Wahrnehmen. Ich sehe es ähnlich wie bei der Heisenberg'schen Unschärferelation oder zumindest analog zu meiner Interpretation der Unschärferelation.

Wir können uns nicht gleichzeitig vollkommen auf Denken und Wahrnehmen konzentrieren, genauso wenig wie wir gleichzeitig den gesamten Wellencharakter und die Position eines Teilchens erfassen können<sup>15</sup>.

Durch Konzentration auf die Wahrnehmung können wir nur mit einer gewissen Unschärfe denken und durch Konzentration auf den Denkvorgang wird unsere Wahrnehmung unschärfer.<sup>16</sup>

Ich führe dies auf die Beschränktheit der Ressourcen des bewussten Verstands zurück. Eine genauere Ausführung würde sowohl den zeitlichen Rahmen dieses Essays, als auch seinen Umfang sprengen.

Zu guter Letzt, ist es mir ein Anliegen den Leser daran zu erinnern, dass wir mit unserer Welt spielen können.

Wir haben die Macht, Regeln aufzustellen, diese zu brechen oder uns Regeln von anderen abzuschauen.

---

<sup>14</sup>siehe: Maturana/Varela. Der Baum der Erkenntnis

<sup>15</sup>Dualismus von De Broglie

<sup>16</sup>zum Beispiel kennt es vermutlich jeder, so in Gedanken vertieft zu sein, dass man äußere Stimuli nicht wahrnimmt (z.B. Freunde die einen rufen). Ebenso kann ein Sportler, der komplett konzentriert ist, bei einem Fallrückzieher keine Funktion integrieren.

Wir haben auch die Möglichkeit, und darin sehe ich die wahre Macht des Menschen, unser Spiel, nach Belieben, der Umwelt anzupassen. Wir können den Kontext zwischen Umständen und dadurch unsere Empfindung dieser beeinflussen. Dadurch, dass wir Regeln erfinden, Zusammenhänge setzen, wo keine existieren müssen, sind wir Herr unserer Welt. Wir stellen uns eine Welt auf, in der wir uns selbst aufstellen. Ebenso stellen sich andere in ihren eigenen Welten auf.

Keine subjektive Realität hat mehr Anspruch auf Wahrheit als eine andere subjektive Realität.

Wer seine Welt so aufstellt, dass dies mit ihr vereinbar ist, hat meiner Meinung nach das begriffen, was ich näher bringen wollte:

Wir spielen alle ein anderes Spiel mit anderen Regeln, und Wertbarkeit kann keine existieren, da wir keine objektive Instanz haben, die entscheiden kann, welche „Realität“ richtiger ist. So lang die Spielregeln nicht in Konflikt mit der echten Welt treten, können wir sie nicht als minderwertig abstempeln.