

Jede Vervielfältigung, auch auszugsweise, ist nur mit dem Einverständnis des Verfassers gestattet. Das wörtliche Übernehmen von einzelnen Textpassagen aus diesem Dokument in eigene Projekte ist in Form eines Zitates erlaubt. Das Zitat muss die Quelle des Dokuments eindeutig benennen. Die Quellenangabe sollte den Autor (Erich Schaber), den Dokumenttitel (Erziehung als ernstes Spiel - Vexierspielpädagogik), die WWW-Adresse (<http://www.schaber.at/vexierspielpaedagogik>) und als Erscheinungsjahr 2000 enthalten.

Erziehung als ernstes Spiel – Vexierspielpädagogik

von Erich Schaber

Herrn Hofrat Dr. Sepp Glück,
Leiter der Abteilung 'Allgemeine Pflichtschulen'
am Pädagogischen Institut des Bundes in Niederösterreich,
in besonderer Wertschätzung seines pädagogischen Wirkens gewidmet.

Kurzzusammenfassung

"Der griechische Philosoph Sokrates (469-399 v. Chr.) war der Überzeugung, daß die Tugend lehrbar sei, daß das unmoralische Verhalten auf einem **Denkfehler** beruhe und daß der Weg zur Tugend daher über die **Weisheit** führe." (Franz Austeda, Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43, 1975, S. 2)

Nun erlaubt zwar **fehlerfreies, geläutertes Denken** aufgrund der ihm auferlegten Zurückhaltung noch kein Handeln aus Weisheit. Denn die Begriffe solchen Denkens sind **vexierend**, d. h. sie lassen sich nicht annehmen bzw. ablegen und sie möchten als solche regelrecht aufrecht erhalten werden.

Doch im Verein mit dem ästhetischen Akt des **Spiels** wird es dem Menschen - trotz oder gerade wegen dieses Vexiers - **interaktiv** möglich, sich wie andere an den Bedingungen von Weisheit zu orientieren. Pädagogisch mag so die Vexierphilosophie alltäglich in das Vexierspiel einfließen. Herausgehoben erscheint die damit verbundene Kultur der sozialen **Teilhabe** jedenfalls in der Vexierspielvereinbarung sowie in der Entgegennahme des Vexierspielentscheids - den kultischen Pflegehandlungen nach der Art eines **Symposiums**.

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort	4
2 Einführung	4
3 Vexierphilosophie	6
3.1 Vom Vexier des Erkennens	6
3.1.1 Als Zerrissener kann der Mensch auf Dauer nicht existieren.	6
3.1.2 Jedes Selbstverständnis entwickelt sich an Begriffen.	6
3.1.3 Begriffe können tauglich, aber auch faul sein.	7
3.1.4 Begriffsvorsorge ist ratsam.	7
3.1.5 Was ist denn der Begriff, oberflächlich betrachtet?	7
3.1.6 Der Akt des Begreifens formt vermutlich weithin durchschneidend.	7
3.1.7 Durchschneidendes Begreifen ist unangemessen.	8
3.1.8 Viele Menschen bilden wohl im Begreifen unwissentlich einen Durchschnitt.	8
3.1.9 Zur Verdrängbarkeit des Geistes im Kunstschaffen	8
3.1.10 Auf Dauer ist das Begreifen unverzichtbar.	8
3.1.11 Zur Begründung des durchschnittsfreien Begriffs	9
3.1.12 Zum Wesen des durchschnittsfreien Vexierbegriffs	9
3.1.13 Zur Analyse ⁹² des Vexierbegriffs	10
3.1.14 Ausblicke des Erkennens	10
3.2 Vom Vexier des Verstehens	11
3.2.1 Zur Vorstellbarkeit eines Vexierwertes	11
3.2.2 Zum Charakter des vorstellbaren Vexierwertes	11
3.2.3 Die Geburt des Verstehens	11
3.2.4 Ausblicke des Verstehens	12
3.3 Vom Vexier des Verantwortens	12
3.3.1 Der Entscheidungsbedarf	12
3.3.2 Die Aufforderung zur Gemeinschaft	13
3.3.3 Zur Problematik der Rechtfertigung von Beweggründen	13
3.3.4 Ausblicke des Verantwortens	13
3.4 Vom Vexier des Erziehens	13
3.4.1 Der Pflichtbedarf	13
4 Die Vexierspielidee – exemplarisch	15
5 Das Vexierspiel – am Exempel	15
5.1 Zum Vexierspiel als Spiel	15
5.1.1 Das Vexierspiel im Vergleich mit anderen Spielen	15
5.1.2 Friedrich Fröbels Pädagogik als Bindeglied zum Vexierspiel	17
5.2 Vom Sinn des Vexierspiels	18
5.3 Der Charakter des Vexierspiels	19
5.4 Das Motiv zum Vexierspiel	20
5.5 Das Vexierspiel und seine Komponenten	20
5.5.1 Die Vexierspielvereinbarung	20
5.5.2 Der Vexierspieleinsatz	22
5.5.3 Die Vexierspieldauer bzw. das Vexierspielintervall	22
5.5.4 Der Vexierspielentscheid	23
5.5.5 Zur Behandlung des Vexierspielentscheids	23
5.5.6 Die Aufkündigung der Vexierspielvereinbarung	23
5.6 Das Vexierspiel und seine Gestalt	24
5.7 Zur Wirkung des Vexierspiels	26
5.8 Zur Vexierspielspannung	27
5.9 Vexierspielverletzung	28
5.10 Zur Widerspruchsfreiheit des Vexierspiels	28
5.11 Zur philosophischen Bewandnis des Vexierspiels	29
5.12 Zur ethischen Bewandnis des Vexierspiels	31

5.13 Zur pädagogischen Bewandtnis des Vexierspiels	32
5.14 Zur Universalität der Vexierspielpädagogik	33
5.15 Zur Frage nach einer möglichen Anfeindung des Vexierspiels	34
5.16 Zur Rechtfertigung der Vexierspielpädagogik	35
5.17 Das Vexierspiel als interaktives philosophisches Lehrstück	36
5.18 Das Vexierspiel – Bedeutung und Ausblick	37
6 Der pädagogische Imperativ	38
7 Vexierphilosophische Begriffsvernetzung	38
8 Anmerkungen	38
9 Fremdwörterlexikon	44
10 Rezension	47

1 Vorwort

In den Jahren 1964 bis 1967 las ich als Student mehrmals Immanuel Kants 'Kritik der reinen Vernunft'¹.

1983 fasste ich als Magister der Philosophie die ersten vexierphilosophischen Gedanken. Am 10. November 1985 versuchte ich das Thema der Vexierspielpädagogik, das ich damals noch 'Dynamische Pädagogik - Erziehung als Spiel' nannte, am Pädagogischen Institut der Universität Wien als Dissertation zu verwenden. Niemand konnte dort damit etwas anfangen. Ich bekam den Vorwurf zu hören, dass ich versucht haben könnte, mittels einer den sprachlichen Ausführungen innewohnenden Ästhetik über inhaltliche Mängel der Vorlage hinwegzutäuschen. In der Tat war ich zu diesem Zeitpunkt auch schon Magister der Künste. Mein Interesse an Ästhetik war nachweislich.

1989 formulierte ich den 'pädagogischen Imperativ'. Es ergab sich dabei jene prägnante Formel, die der hiermit veröffentlichten Vexierspielpädagogik quasi als Krone aufgesetzt wird. Noch im selben Jahr verbreitete ich sie anlässlich einer Tagung der Association Internationale des Professeurs de Philosophie auf einem Flugblatt in Wien. Das führte jedoch zu keiner Reaktion.

Nun biete ich meine inzwischen weiter gediehenen Ausführungen zur Vexierspielpädagogik via Internet kostenlos an. Ich bin mir voll bewusst, dass mein Angebot deswegen nicht schon eine breite Leserschaft finden wird. Immerhin stellt der erste Teil der Vexierphilosophie, das ist das Vexier¹¹³ des Erkennens, sehr hohe Ansprüche an das Abstraktionsvermögen. Auch die Vexierspielidee könnte Gewohnheiten irritieren, auf die sich der Mensch von der Politik nur in großer Mühsal hat einstellen lassen. Dennoch möchte ich aufgrund des Aufforderungscharakters der Vexierphilosophie im Verein mit der Vexierspielidee die Vexierspielpädagogik bewerben.

2 Einführung

Gerade weil das Erziehen seiner selbst wie anderer in der Regel nicht schmerzfrei abgeht, sollten wir es spielerisch versuchen. Dabei könnte die Lust am Spiel den Schmerz lindern und die Geschäfte der Pädagogik regelrecht spannend machen.

Ich sehe es im Rahmen dieser Einführung als meine Aufgabe an, Vorinteressierten ein geistiges Stimmungsbild zu bieten, in dem sie sich beim Studium der Vexierspielpädagogik wiederfinden können. Es ist sozusagen das Bedeutungsumfeld, das ich im Zugang beleuchten möchte. Lesen sich die folgenden Sätze geläufig, so könnte darin bereits eine Annäherung an die Kernaussagen der Vexierspielpädagogik gelegen sein.

Da steht gleich zu Beginn einmal die Liebe zur Weisheit, im Lexikon '**Philosophie**' genannt. Es könnte sich bei Weisheit um ein Ideal handeln, dem immer schon einige Menschen nacheifern mussten.

Ähnlich alt ist wohl der Traum vom Fliegen. Jedoch: Abheben, Meere überqueren - im Grunde ist das jetzt möglich.

Der fliegende Mensch ist nicht unbedingt glücklicher geworden. Im Bedarfsfall können jedenfalls einige – und sei es gelegentlich – in die Lüfte aufsteigen. Um die Weisheit könnte es ähnlich bestellt sein wie ums Fliegen: Während der fliegende Mensch den Boden bis zur Unsichtbarkeit unter sich bringen und scheinbar die Schwerkraft überwinden kann, geht der weise Mensch auf **Distanz zu Begriffen** und löst sich von der

Vorstellung, allmächtig oder ausgeliefert zu sein. Was ihm dazwischen bleibt, reicht immer noch aus, das Meer der Gefühle zu durchschiffen, sei es bei Windstille oder im Sturm. Doch beobachtet er die See nicht bloß, wenn ein Gewitter im Anzug ist. Quasi bei Schönwetter stellt er sich auf die **Möglichkeit** seines Untergangs ein. So sammelt er Kräfte, die ihn bei Schlechtwetter manche Hürde nehmen lassen, bei der andere versagen und sich einem **vermeintlichen** Schicksal ergeben.

Sterben müssen die Weisen wie die Nicht-Weisen. Worin liegt dann der Sinn der Unterscheidung? Vielleicht macht es Sinn, dass die Weisen auch sterben **können**. Es ist nur zu bekannt: Viele Menschen kennen große Angst vor dem Sterben, freilich, sie wollen **immerfort** leben.

Ob man einem weisen Menschen gegenüber steht, ist wohl nicht wissbar. Dagegen kann in Einzelfällen sehr leicht befunden werden, warum jemand nicht als weise gelten darf. Zum Beispiel dürfen sich Weise nicht **widersprechen**. Mehr noch: Der **einzelne** weise Mensch darf sich nicht widersprechen. Wird ein Widerspruch offenkundig, so ist jede Chance vertan. Widerspruchsfreiheit gereicht aber der Weisheit nur zur Bedingung, ohne die sie nicht sein kann. Zur Begründung von Weisheit reicht Widerspruchsfreiheit bei weitem nicht aus. Hingegen mag es sich bei einem Gedankengebäude schon um brauchbare Philosophie handeln, wenn es keine Widersprüche enthält.

Widerspruchsfrei zu sein, das ist der Anspruch, den ich im vexierphilosophischen Teil der Vexierspielpädagogik, bei dem es um das Vexier des Erkennens, des Verstehens, des Verantwortens und des Erziehens geht, einzulösen behaupte. Dies gelingt unter anderem deshalb, da ich bereits den allerersten Ansatz dieser Philosophie extrem **bescheiden** treffe und weiterhin **konsequent** bleibe.

Eigentlich nehme ich mich schon vor dem ersten philosophischen Gedanken zum Vexier des Erkennens regelrecht zurück. Dem musste wohl vorausgegangen sein, dass ich erst reine Philosophie studiert und dann alles dabei Gelernte vergessen hatte. Beim Neubeginn konnte ich so auf viele Ansätze verzichten, die ich einst kennenlernen musste, die mir aber jetzt ohne Zukunft erschienen. So denke ich im Vexier des Erkennens exakt nur dasjenige, was der Mensch **unbedingt**, das heißt **pflichtmäßig** denken **muss**, wenn er schon, ohne sich in Widersprüche zu verwickeln, das Denken nicht lassen kann.

Meine penible Reserviertheit gegenüber dem Widerspruch käme glattweg einer **Neigung** gleich, wäre sie nicht geboten. Neigung würde meinen ursprünglichen Ansatz der Zurücknahme verderben. So aber kann sich gerade diese Aufforderung im Vexier des Verstehens als Verschmelzung von ganz Unversöhnlichem mit einem Vermittelbaren entfalten. Im Vexier des Verantwortens kann sie sich unter personalen Gesichtspunkten dialogisch⁹⁵ profilieren. Zwar sind konkrete Werte noch dahingestellt, doch im Vexier des Erziehens erscheint zum vierten Mal die Zurückhaltung des Beginns, diesmal abschließend als Aufforderung zum Verpflichten **oder** Entbinden.

Alle vier Anmutungen möglicherweise ein und derselben Aufforderung lassen sich in einem ästhetischen Akt vereinen. Es wäre nicht die Vexierspielpädagogik, würde nicht dieser Akt hier als **Spiel** angeboten werden.

"Das Zentrum legitimierbarer¹⁰⁷ pädagogischer Bemühungen liegt" – sozusagen (Anmerkung des Verfassers) – "im Philosophieren, so daß von daher und daraufhin die pädagogische Theorie und der ihr zugehörige pädagogische Vollzug in ihrer konzeptionellen Gestalt aufzubauen, zu rechtfertigen und zu begrenzen sind."²

"Der Mensch ist ein Spieler - und zwar nicht nur in den unteren, den primitiven Schichten seines Lebens, wo sein Spielbedürfnis dem jungen Tier ähnlich ist. Ein Spieler ist er gerade

auch dort, wo seine feinsten und humansten Möglichkeiten sich entfalten: wo die Kultur entsteht."³

Wer hier weiterliest, könnte sich die Haltung, die skizziert wird, als **Gestalt** einprägen. Diese würde dann möglicherweise von sich aus für individuellen Vollzug sorgen.

Mit dieser Veröffentlichung kann die philosophisch begründete Vexierspielpädagogik in ihrer Fortentwicklung praktisch werden, wobei es durch Übung möglich sein soll, einem **pädagogischen Imperativ**¹⁰² individuell Ausdruck zu verleihen.

Auf einen gangbaren Weg allerdings kann an dieser Stelle nicht verwiesen werden. Ein Weg, der gangbar sein sollte, liegt nicht einfach irgendwo. Er müsste von jedem Menschen, der an ihm interessiert ist, für sich **mit**gesucht und **mit**gebaut werden – bis er sich unter Umständen sogar erübrigt.

3 Vexierphilosophie

3.1 Vom Vexier des Erkennens

Mein Sohn Linus ersann im Alter von 13 Jahren den Satz: "Am Montag lädt sie ein Kind ein." In diesem Satz ist offen, wer das Subjekt bzw. das Objekt sein soll. Es gibt zwei Möglichkeiten des Verständnisses. Erstens könnte eine weibliche Person am Montag ein Kind einladen. Zweitens könnte ein Kind am Montag eine weibliche Person einladen. Eine solche Unentschiedenheit, nicht grammatisch sondern logisch, bildet mit den Ansatz im Vexier des Erkennens.

3.1.1 Als Zerrissener kann der Mensch auf Dauer nicht existieren.

Jeder Mensch möchte sich als geistbegabtes Einzelwesen (lat. persona) verstehen. Um dies zu erreichen, müsste das Vielerlei der Erfahrungen, die jemand an und für sich macht, unter dem Aspekt einer individuell eigenen Person als zusammengehörig erkannt werden, wobei es aber doch auch eine gewisse Offenheit dafür bewahrt, bei künftigen Entwicklungen von derzeit noch ganz ungeahnter Art nicht minder eine Rolle zu spielen. Kann so etwas denn überhaupt gelingen? Man frage: Warum nicht? Warum soll es nicht möglich sein, dieses Ziel zu erreichen? Erreicht jemand dieses Ziel nicht, so verbleiben unkoordinierte Daseinsfragmente. Das bedeutete ein Leben in Zerrissenheit. Auf Dauer müsste so etwas krank machen. Dass manche Menschen 'kein Dasein' zu haben glauben und daher aus dem Leben scheiden, ist bekannt. Als Zerrissene können sie offenbar nicht länger existieren.

3.1.2 Jedes Selbstverständnis entwickelt sich an Begriffen.

Die Gestimmtheit eines Menschen ergibt sich aus vielerlei Faktoren. Maßgeblich wird zum Beispiel sein, wo und wie der Mensch dort lebt. Sein Alter wird eine Rolle spielen. Gemachte Erfahrungen und Zukunftsaussichten werden in sein Lebensgefühl einfließen. Die Kondition ermöglicht oder verbietet ihm bestimmte Vorgänge usf. Bis zu einem gewissen Grad ist äußerlich ablesbar, wie es um jemanden steht. Manche Menschen wirken überwiegend optimistisch, andere sind in ihrem Verhalten zögerlich. Wieder andere geben einem das Gefühl, dass sie unzufrieden sind. **Auch** durch **Fragen** lässt sich einigermaßen in Erfahrung bringen, wie es jemandem geht. In einem gut geführten Interview fallen reihenweise **Begriffe**.

3.1.3 Begriffe können tauglich, aber auch faul sein.

Philosophie als Angelegenheit des denkenden Menschen entzündet sich an Begriffen. Entzündung kann nun bedeuten, dass sich Feuer daran ermächtigt, welcher magischen Kraft, einem Ursymbol gleich, seit jeher Verehrung und Furcht zuteil werden. Entzündung wird allerdings auch eine infektiöse Stelle des fleischlichen Organismus, der Eiterherd, genannt, und solch krankhafte Erregung steht der Philosophie gar nicht gut. Somit ist dafür Sorge zu tragen, dass sich die philosophische Leidenschaft gleich einem Feuer entwickle, nicht hingegen als Krankheit, insbesondere als ansteckende oder gar unheilbare. Philosophie kann sich nur an tauglichen, nicht aber an faulen Begriffen **feurig** entzünden.

3.1.4 Begriffsvorsorge ist ratsam.

Wer einmal von der Wichtigkeit einer Sorgehandlung überzeugt ist, braucht des weiteren darauf nicht mehr verwiesen zu werden. Der ihr entsprechende Antrieb wirkt zielgerichtet autonom. Es kann zum Beispiel die Sorge um ein Kind schon vor dessen Geburt in folgenden 'Betreuungshandlungen' zum Ausdruck kommen: Verantwortungsbewusste Ernährung der werdenden Mutter, Vermeidung von körperlichen Höchstleistungen während der Schwangerschaft, Vorbereitung der Arbeitsfreistellung, Geburtsvorsorge etc. So wie Kinder können vermutlich auch Begriffe nach entsprechender Vorsorge besser gedeihen.

Was für ein Schaden soll es sein, wenn in der Philosophie die Sorge um die Begriffe so früh als möglich einsetzt? Mit anderen Worten: Spricht etwas gegen Begriffsvorsorge schon im Ansatz von Philosophie? Dies ist die erste und somit fundamentale Frage der **Vexierphilosophie**.

3.1.5 Was ist denn der Begriff, oberflächlich betrachtet?

Der Begriff ist zunächst einmal ein Geistprodukt. Als solches hat er einen Namen. Dieser drückt etwas Bestimmtes aus. Genau dasjenige wird vom Begriff bezeichnet. Wer diesen Begriff verwendet, meint eben nichts anderes.

Der Akt des Begreifens kommt einer Bestimmung gleich. Jemand bestimmt in seinem Geist, dass ein gewisses Etwas nur so und nicht anders zu heißen habe. So entsteht der Begriff.

3.1.6 Der Akt des Begreifens formt vermutlich weithin durchschneidend.

Im Zuge des Begreifens geschieht im Allgemeinen mehr als gemeinhin bekannt sein dürfte: Erstens wird ein bestimmtes Etwas angenommen. Zweitens wird hierfür eine Bezeichnung geschaffen. Drittens - und das ist wohl sehr schwer zu verstehen - wird folgende Aussage gemacht: **Es sei Durchschnittenes!**

Das im Begriff gemeinte ganz bestimmte Etwas wird nämlich als ein geistig Abgetrenntes begriffen.

Dasjenige, das im Zuge dieses geistigen Abtrennens zurückgelassen und vom Begriff nicht gemeint wird, ist vom sehr wohl Gemeinten, das heißt vom Begriffenen, in einer **absolut** scharfen Grenze getrennt worden. Diese Grenze kommt einem **Durchschnitt** gleich.

Ein 'Einschnitt' würde zur Kennzeichnung dessen, was Begreifen bedeuten muss, nicht ausreichen. Ebenso wäre ein 'Anschnitt' unzureichend.

Was die höchste Abstraktion der Leserin bzw. dem Leser an dieser Stelle abverlangt, ist, dass der Mensch **vor** jedem Begreifen **überhaupt** nichts von einem zu Begreifenden

wissen kann. Dennoch begreifen vermutlich die meisten Menschen **unbewusst** durchschneidend, so als gäbe es da etwas, das durchschnitten werden könnte bzw. durchschnitten werden dürfte.

3.1.7 Durchschneidendes Begreifen ist unangemessen.

Das, was der Mensch begreifen möchte, ist in seinem Vorbegrifflichen gänzlich unbekannt. Nichts **darf** beeinflusst oder verändert werden, indem es begriffen wird. Wird nun im Begreifensakt durchschnitten, so ist ein solcherart Begriffenes ohne Inkonsequenz **nie und nimmer** verbindbar. Es entstehen dabei unlösbare Probleme, vor denen die Geschichte der Philosophie geradezu strotzt.

Wenn sich der Mensch die Verbindbarkeit seiner Begriffe im Ansatz verunmöglicht, dann lässt er sich ab sofort auf einen geistigen Trümmerhaufen ein. Sein Denken degeneriert damit zur Totengräberei.

(Der aufgespießte Käfer ist tot. Im durchschneidenden Begreifen nimmt der Mensch der Welt das Leben. Es ist wie eine Selbstverletzung: Im Hinweisen verzichtet der Mensch auf seine Einbringung als Ausleger.)

3.1.8 Viele Menschen bilden wohl im Begreifen unwissentlich einen Durchschnitt.

Das durchschneidende Begreifen ist epidemisch verbreitet. Lehrbücher aller Schularten legen einem diese Form des Fehl Denkens überwiegend nahe. Wissenschaft, Religion und Medien argumentieren zumeist tendenziös und haltlos. Die Auswirkungen reichen von Verständnisproblemen bis zur tödlichen Inkonsequenz durch Krankheit, Vernichtung und Krieg. Der Mensch versteht sich zwar als Herrscher über das Tier. Doch das Tier denkt nicht falsch, vielleicht, weil es **nicht** denkt. Können Menschen, falls sie Denkfehler begehen, diese abstellen?

3.1.9 Zur Verdrängbarkeit des Geistes im Kunstschaffen

In schöpferischen Akten versuchen künstlerisch veranlagte Menschen gelegentlich den Geist abzuschalten, da ihnen dieser hinderlich sein könnte. Das Ziel dafür besteht darin, Werke mit ungestört sinnlicher Ausstrahlung zu schaffen. Manches gelangt so zu hoher Qualität, weswegen es regelrecht begehrt wird. Vielleicht lässt anhand solcher Produktion die Werkbetrachtung etwas vom begriffsfreien Werkschaffen in sich einfließen, was sonst nur schwer oder allerhöchst selten erlebbar wäre.

Zumal wenn Begriffe verdorben sind, dürfte es also besser sein, sie zu lassen.

3.1.10 Auf Dauer ist das Begreifen unverzichtbar.

Kunst schaffen oder genießen mag erfüllend sein. Die meisten Menschen finden jedoch ihr Dasein weniger erfüllt als angefüllt mit Aufgaben, zu deren Lösung auf Begriffe nicht verzichtet werden kann. Somit stellt sich die Frage: Können Begriffe nicht auch besser gelingen? Müssen diese denn eine Struktur setzen, die das Denken zu einem aussichtslosen Unterfangen herabstuft?

Mit anderen Worten: Kann nicht der Mensch in einer geläuterten Phase seiner Existenz seine bisherige Begrifflichkeit überdenken und ehe er abermals Begriffe fasst, versuchen, dabei auf das **Durchschneidende** im Begreifen zu verzichten?

Es geht nicht an, wegen des Unsinns der durchschneidenden Begriffe jetzt zu versuchen, das Denken völlig zu lassen. Dafür ist zum einen dieses Denken zu verführerisch und selbst der Vorsatz, nicht zu denken, mauerte sich in Begriffen. Wir werden Begriffe nicht los. Muss es aber die Mauer eines Luftschlosses sein, die wir da hochschichten oder gibt es dafür ein

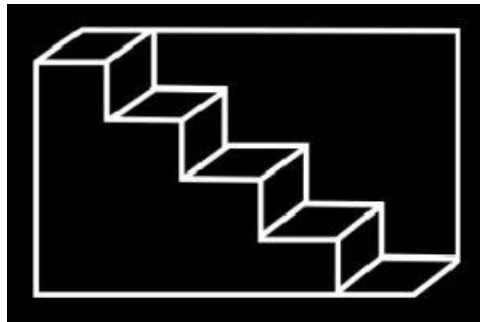
beständiges Material? Gibt es Begriffe, die im Denken so erhalten können, wie Granitgestein im Bau?

"Der griechische Philosoph Sokrates (469-399 v. Chr.) war der Überzeugung, daß die Tugend lehrbar sei, daß das unmoralische Verhalten auf einem Denkfehler beruhe und daß der Weg zur Tugend daher über die Weisheit führe."⁴

3.1.11 Zur Begründung des durchschnittsfreien Begriffs

Wird ein durchschneidender Begriff, das ist zum Beispiel der Begriff 'Durchschnitt', in einem **Entweder/Oder** mit seiner Verneinung, das ist mit dem Ungeteilten (lat. individuum) gedacht, so können sich die dabei von diesem Denken **automatisch wie unvermeidlich** erzeugten Durchschnitte gegenseitig aufheben. Die Bedingung, unter der eine solche Aufhebung möglich wird, ist, dass die Verneinung (lat. negatio) des durchschneidenden Begriffes selbst wiederum positiv ausgedrückt werden kann. Denn: "Ein Negat gibt es nur im Denken, nicht in der Welt."⁵

Das Individuum lässt sich direkt mit **Einheit** benennen. Somit kann das Entweder/Oder von 'Durchschnitt **oder** Individuum' als **Vexierbegriff** gelten. Der Name für diesen Begriff ergibt sich, weil die Unentschiedenheit dieses Entweder/Oder in belästigender Weise drängt (lat. vexiert).



Unentschiedenheit als Bildbeispiel ⁷⁹

Der durchschneidende Begriff 'Sonne' kann nicht **Seite** eines Vexierbegriffs sein, weil es für das Indirekte einer verneinten Sonne keine direkte Bezeichnung gibt. Die Sonne kennt ja auch der Mensch **nur** über seine Sinne. Das Individuum **oder** der Durchschnitt sind dagegen immer schon im Denken. Ebenso verhält es sich mit dem durchschneidenden Begriff der Zeit: Sie kennt als direkt benennbare Verneinung Ewigkeit. Gegensätze wie Durchschnitt/Individuum, Zeit/Ewigkeit und Pflicht/Neigung sind **absolute** Gegensätze. Diese werden auch **kontradiktorische**¹⁰⁴ Gegensätze genannt. Es gibt sie nur im reinen Denken. Sie lassen sich dort und nur dort **erkennen**. An ihnen als Seitenpaaren von Vexierbegriffen öffnet sich die **Dimension des Erkennens**.

3.1.12 Zum Wesen des durchschnittsfreien Vexierbegriffs

Der Vexierbegriff verpflichtet zum **Entweder/Oder** seiner beiden Seiten, auf dass sich deren inbegriffene Vorurteile gegenseitig aufheben.

Solange an einem Vexierbegriff nicht entschieden ist, dass es eine bestimmte seiner beiden Seiten zu begreifen gilt, wird lediglich das **Entweder/Oder anhand** der beiden Seiten begriffen. Schon gar nicht werden beide Seiten gleichzeitig begriffen. **Wie** dem Entweder/Oder nachgegeben werden könnte, ist eine quälende, weil derzeit noch gänzlich unentschiedene Frage.

"Das Wesen der Frage ist das Offenlegen und Offenhalten von Möglichkeiten."⁶

Anhaltendes, weil ungestilltes Fragen von Einunddemselben plagt jedoch, beunruhigt, lässt

unzufrieden. Nicht umsonst erklärt Joh. Christ. Aug. Heyse in seinem Fremdwörterbuch das Vexier als "Einrichtung an Schlössern, ohne Kenntnis welcher man selbst mit dem richtigen Schlüssel nicht öffnen kann."⁷ Also fragt es sich: Wie lange kann das Vexier des Entweder/Oder anhand welcher Seiten auch immer denn ertragen werden?

Wie die Tagesmeinung auch ausfallen mag: Der Mensch hat **vorerst wenigstens** keine Wahl. Er **muss** scheinbar das Vexier des Erkennens zu ertragen **versuchen**. Stellt doch das **Erkennen in Vexierbegriffen** die einzige Möglichkeit widerspruchsfreien Denkens überhaupt dar. In ihnen wird dem janusköpfigen¹⁰³ Widerspruch, dem so vieles erliegt, ein Dilemma⁹⁷ auferlegt, (span.) 'Paroli' geboten. **Nur** diese Denkungsart kennt nämlich Begriffe, die durchschnittsfrei sind. Vexierbegriffe dürfen allerdings nicht unscharf ersonnen sein, das heißt, wenn die eine Seite des Entweder/Oder nicht an der Reihe sein sollte, so muss man wissen können, was dann auf dem Plan steht.

Schließlich darf es kein Drittes geben, das dann noch in Frage käme. Neben einem Dritten könnten sich ja die in den Vexierbegriffsseiten gelegenen Vorurteile nicht aufheben.

Scharfe Vexierbegriffe sind daher immer auch **echte** Alternativen.

3.1.13 Zur Analyse⁹² des Vexierbegriffs

Des erleichterten Zugangs wegen beginne diese Analyse mit dem Begriff 'Sonne'. Man sage **die** Sonne' und meine damit erstens, dass es ein Etwas gibt, zweitens, dass es eine Sonne gibt und drittens, dass dieses Etwas auch schon die Sonne sei.

Der Vexierbegriff **Zeit oder Ewigkeit** hingegen erklärt sich so: **Falls** es etwas geben sollte, so könnte dies entweder Zeit oder Ewigkeit und sonst nichts sein. Sollte es weder Zeit noch Ewigkeit geben, so gebe es auch kein Etwas. Da nach dieser tiefgreifenden Analyse - bereits und sehr wohl - der durchschneidende Begriff Satzcharakter hat, soll im Speziellen für logisch Interessierte der Satzcharakter des Vexierbegriffs ausgewiesen werden: Es handelt sich bei diesem Dilemma um einen lemmatischen (hypothetisch-disjunktiven) "Schluss mit zwei Trennungsgliedern im hypothetischen Obersatz, wobei von der Aufhebung der beiden möglichen Folgen auf die Aufhebung des Grundes geschlossen wird."⁸

Vorerst besteht jedenfalls keine Veranlassung zur Aufhebung **oder** Setzung des Grundes, da **noch** keine der beiden möglichen Folgen überprüft werden kann. Handelt doch das Vexier des Erkennens von nichts außer bloßen Ideen.

3.1.14 Ausblicke des Erkennens

Der Vexierbegriff ist ein **geläuterter** Begriff. **Sofern** in ihm ein Begreifen erfolgt, so ist dies nicht das weit verbreitete vorurteilige, weil durchschneidende Begreifen. Vielmehr handelt es sich logisch um das Entweder/Oder von Begreifen und Entlassen bzw. poetisch um ein Begreifen im Entlassen. Während der weit verbreitete durchschneidende Begriff die Fragwürdigkeit regelrecht abserviert, kultiviert sie der Vexierbegriff. Dadurch stellt sich dem Erkennen keine **Scheinwahrheit** in den Weg. So soll es also sein: Menschen, die erkennen wollen, müssen ihre Begriffe auch entlassen können.

Gibt es von dieser bescheidenen philosophischen Basis des Erkennens aus noch mehr zu erwarten?

Immerhin, so wie der Mensch trotz Schwerkraft fliegen gelernt hat, ist es jetzt seinem philosophischen Geist möglich, das vorurteilige Stückwerk des durchschneidenden Begriffes hinter sich zu bringen. Eine Veranlassung dazu ist außer auf höchstem Abstraktionsniveau nicht möglich. Wer jedoch einmal so weit gekommen ist, wird den Weg zurück wohl kaum mehr gehen können.

3.2 Vom Vexier des Verstehens

3.2.1 Zur Vorstellbarkeit eines Vexierwertes

Die kontradiktorischen Seiten eines Vexierbegriffs mit ihrem Erfordernis der direkten Benennbarkeit sind abstrakt. An ihnen ist absolut nichts **sinnlich**. Sie lassen sich daher zwar denken, aber nicht vorstellen. Vorstellbar ist etwas ja nur, wenn es schon einmal wahrgenommen wurde oder wenn an ihm wahrgenommene Teilbereiche in fantasievolle Verbindung treten. Dieses Vorstellbare ist nicht minder Gegenstand der Philosophie. Sich ihm zu widmen ist jedoch erst jetzt an der Zeit, da das **reine** Denken schon behandelt wurde. Dieses reine Denken gliedert die Vorstellung, während die **Sinne** sie bereichern. Was im Bereich des Denkens ermittelt wurde, hat seine Geltung zwar auch in der Vorstellung, dort jedoch überformt. Vom Ursprünglichen wird etwas mitgehalten sein.

So lässt sich zum Beispiel der im Vorigen behandelte abstrakte Vexierbegriff Durchschnitt/Individuum um den erlebnismäßig ausdrucksstark besetzten Wertbegriff des Arbeitslohns bereichern. Dass das Gehalt für diejenigen, die mehr arbeiten, höher ausfallen könnte als für solche, die weniger arbeiten, ist vorstellbar. Ebenso ist vorstellbar, dass alle unabhängig von ihrer Arbeitsleistung gleich viel verdienen. Der vorstellbare **Vexierwert** aus Durchschnitt/Individuum unter Einbeziehung des Arbeitslohns lautet nun: **Individualgehalt/Durchschnittsgehalt**.

3.2.2 Zum Charakter des vorstellbaren Vexierwertes

Am Beispiel Individualgehalt/Durchschnittsgehalt ist die Mitwirkung des abstrakten Denkens unverkennbar: Das Gehalt richtet sich in diesem Vexierwert **entweder** nach der Leistung des jeweiligen arbeitenden Individuums **oder** nach der aus allen Arbeitsleistungen errechneten Durchschnittsleistung. Hierin kommt der kontradiktorische Gegensatz zur Geltung. Bei diesem gibt es keine Vermittlung. Er ist als solcher absolut unversöhnlich. Das Individualgehalt weicht dagegen als ausbezahlter Betrag vom Durchschnittsgehalt in bestimmter Höhe ab. Dieser Abweichungsbetrag kann **mehr oder weniger** groß sein. Hier gibt es also eine Vermittlung über das Abzählbare des Geldes. Gegensätze, bei denen es eine Vermittlung gibt, sind konträr¹⁰⁵.

Dem Charakter nach ist der vorstellbare Vexierwert ein solcher, bei dem der kontradiktorische Gegensatz und der konträre ineinander aufgehen. Eine solche Verschmelzung heißt **Synthese**¹¹¹.

3.2.3 Die Geburt des Verstehens

Dass der Mensch in einer Gesellschaft mit Arbeitsteilung für seine Leistung Einkommen bezieht, ist derzeit weit verbreitet. Einige davon mögen nun der Ansicht sein, dass solche, die doppelt so viel Leistung erbringen, auch doppelt so viel verdienen sollen. Demnach ergäbe sich ein Individualeinkommen direkt proportional zur Leistung. Dieser Entlohnungsmodus wäre eine durchschneidende Bewertung und setzte eine Grenze. Diese vermittelte sich den Besserverdienenden als Bekräftigung und den Schlechterverdienenden als Mahnung. Auf Dauer kann eine solche Zuteilung wahrscheinlich nicht gut gehen. Es ist jedoch gegen das Individualeinkommen nichts einzuwenden, wenn dieses als die eine Seite eines Entweder/Oder mit dem Durchschnittseinkommen als dessen anderer Seite in Beziehung gesetzt wird. Bei diesem logischen Entweder/Oder von **Bewerten oder Entgelten** wird sehr wohl etwas eindeutig bestimmt gemeint, aber nicht so wie beim vorurteiligen Bewerten, das etwas setzt, wobei durchschnitten wird.

Hier wird vielmehr deshalb nicht durchschnitten, weil das Individualeinkommen bloß als Gegensatz zum Durchschnittseinkommen verstanden, nicht aber eines dieser Einkommen behauptet und oder gar zur Verteilung gebracht wird.

In diesem Vexierwert steckt etwas vom **Absoluten** (der kontradiktorische Gegensatz **Individuum/Durchschnitt**), vom **Konträren** (der Gegensatz zwischen dem Individual- und dem Durchschnittsgehalt) und vom **alternativ** Unentschiedenen des Entweder/Oder. Somit hat dieser philosophische Ansatz ein markantes Profil erlangt. Diese gesteigerte Erkenntniskultur verdient, **Dimension des Verstehens** genannt zu werden. Es ist zu hoffen, dass das neue Sinngebilde Blüten trage.

"Die charakteristische Weise, Sinngebilde zu erkennen, heißt bei den Geisteswissenschaftlern 'Verstehen', und das geisteswissenschaftliche Verstehen wird dem naturwissenschaftlichen 'Erklären' gegenübergestellt. 'Verstehen' meint dabei nicht ein vages subjektives 'Sich-einfühlen' in andere Menschen, fremde Kulturen, in Kunst und Dichtung usw. Das Verstehen wird von den Theoretikern der Geisteswissenschaft dem 'objektiven' Erklären nicht als ein bloß subjektives Ahnen und Vermuten ohne Erkenntnischarakter gegenübergestellt. Beansprucht wird vielmehr, daß dieses geisteswissenschaftliche Verstehen genauso wie jenes naturwissenschaftliche Erklären 'objektive' Erkenntnisse verbürge, und zwar nachprüfbar Erkenntnisse über den von Menschen in ihren Äußerungen und Werken gemeinten Sinn."⁹

3.2.4 Ausblicke des Verstehens

Der Vexierwert provoziert als geläuterter Wert das Entweder/Oder von **Bewerten oder Entgelten**. Somit können sich die in seinen beiden Seiten inbegriffenen Vorurteile aufheben. Sofern also in ihm ein Bewerten erfolgt, ist dies ein durchschnittsfreies Bewerten, poetisch: ein **Bewerten im Entgelten**. Während die weit verbreitete durchschnittliche Bewertung die Fragwürdigkeit abserviert, wird diese im Verständnis des Vexierwertes kultiviert. Ihm stellt sich keine **Scheingültigkeit** in den Weg. So kann sich die **Dimension des Verstehens** öffnen. Was rechtfertigt nun die Erfüllung dieser Dimension mit ganz bestimmten Werten?

3.3 Vom Vexier des Verantwortens

3.3.1 Der Entscheidungsbedarf

Verstehend entscheiden bedeutet, in Entscheidungssituationen mitzubedenken, was in einem Entscheid infolge von Übersehen ausgeschlossen sein könnte. Erfolgen Entscheidungen doch zumeist auf etwas hinorientiert, das sich im Blick befindet, weshalb die eine, direkte Seite des Entscheids als selbstverständlich und keiner besonderen Erwähnung bedürftig erscheint. Anders könnte es sich da mit der indirekten Seite, der Gegenseite des Entscheids verhalten. Das ist jene Seite, von der die Orientierung wegweist. Von dieser Seite könnte die Orientierung allzuleicht distanziert bleiben. Niemand soll meinen, dass diese Seite belanglos sei. Im Gegenteil: Zumeist wird dieser indirekten Seite des Entscheids keine geringere Bedeutung als der direkten zukommen.

"Stehen die beiden Seiten eines Vexierentscheids in einer Synthese aus Kontradiktion und Kontrarietät einander entgegen, so wäre nur noch in alternierender Vermeidung durchschneidenden Entscheids dem Vexier des Verantwortens Genüge zu tun. Diese Erörterung war der Form nach.

Inhaltlich ist nun zu fragen, welche Seiten das Entweder/Oder des vorstellbaren

Vexierentscheids an sich haben soll. Indem deren Kontrarietät von den Sinnen beigesteuert wird und deshalb Zufälligkeiten (lat. accidentia) mitwirken werden, kann nicht – wie ursprünglich beim Vexierbegriff im reinen Denken – weiterhin nur logisch sein, woran etwas durchschnittsfrei entschieden werden darf.

Wird sich dafür – auch im Interesse von Verantwortbarkeit - eine Instanz finden? Diese Frage kann nun nicht aufgeschoben werden, so weit ist die vexierphilosophische Erörterung inzwischen fortgeschritten.

3.3.2 Die Aufforderung zur Gemeinschaft

Zufällig (akzidentiell⁹⁰) mitgeformte Beweggründe, von denen der Einzelmensch nicht wissen kann, ob sie auch für einen Artgleichen gelten, bedürfen, um verantwortet werden zu können, unter anderem einer Abstimmung. Wenn es nicht mehr ausschließlich logisch ist, wie dieser Bedarf entsteht, so erweist es sich erfahrungsgemäß als sinnvoll, eine Absprache zu tätigen. Dazu können sich zwei oder mehr Menschen zusammenfinden. Um das Gegenüber, das im sozialen Gefüge die bisherigen Errungenschaften des Ich zu ergänzen hat, einfach zu bezeichnen, wird hier das 'Du' gewählt. Dieses steht dem Ich gegenüber. Das Entweder/Oder des im Ich/Du zu begründenden Vexierentscheids ist in seiner Synthese zugleich vermittelbar wie unversöhnlich. Die konträre Vermittelbarkeit besteht über das **Fragen**. Die kontradiktorische Unversöhnlichkeit liegt im **Entscheiden**. Der Vexierentscheid erfordert als geläuterter Entscheid das Entweder/Oder von **Befragen oder Entscheiden**.

3.3.3 Zur Problematik der Rechtfertigung von Beweggründen

Wieviele Menschen auch immer in eine solche Absprache einbezogen werden mögen, eine logische Gewissheit, wonach etwas verantwortet werden können soll, wird daraus nie hervorgehen. Einerseits wird die Zahl derer, die sich absprechen – sofern sich überhaupt welche dazu bereit finden - klein sein und es kann jederzeit jemand hinzukommen oder weggehen. Andererseits bestünde selbst bei einem Zusammensein aller die Notwendigkeit eines Abwartens in der Zeit und selbst dann erweise sich die Brauchbarkeit einer solchen Verabredung immer nur in bis an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit. Insofern kann innerhalb der Vexierphilosophie Verantwortung logisch nicht begründet werden. Der Aufforderungscharakter des Vexierentscheids ist somit **bedingt**.

3.3.4 Ausblicke des Verantwortens

Der Vexierentscheid ist ein geläuterter Entscheid. **Sofern** in ihm eine Entscheidung erfolgt, so ist dies nicht das weit verbreitete durchschneidende Entscheiden als vielmehr (poet.) ein **Befragen im Entscheiden**. Während der weit verbreitete vorurteilige Entscheid die interpersonale Fragwürdigkeit durchschneidend abserviert, kultiviert sie der Vexierentscheid geradezu. Ihm steht keine **Scheingerechtigkeit** im Weg: Menschen, die verantwortlich entscheiden wollen, müssen eben einander fragen können.

Gibt es von dieser, nunmehr um die **Dimension des Verantwortens** erweiterten, philosophischen Basis aus noch mehr zu erwarten?

3.4 Vom Vexier des Erziehens

3.4.1 Der Pflichtbedarf

Sich selbst wie andere verantwortlich erziehen bedeutet, in Erziehungszielen auszuweisen (lat. zu legitimieren), was in einer Erziehungsaufgabe infolge von Nichtbehandlung ausgeschlossen sein könnte. Stellen sich Erziehungsaufgaben doch zumeist auf ein

Erziehungsziel hinorientiert, das offenliegt, womit die eine, direkte Seite des Erziehens zumindest als selbstverständlich und keiner besonderen Erwähnung bedürftig erscheint. Anders könnte es sich da mit der indirekten Seite, mit der Gegenseite der Erziehungsaufgabe, d. h. mit derjenigen der Nichtbehandlung verhalten. Von dieser Seite könnte die Legitimation allzuleicht distanziert bleiben. Niemand soll meinen, dass diese Seite belanglos sei. Im Gegenteil: Zumeist hat diese indirekte Seite des Erziehens keine geringere Bedeutung als die direkte.

Stehen nun die beiden Seiten einer verantwortlichen **Vexierpflicht** einander kontradiktorisch entgegen und ist auch die indirekte Seite direkt benennbar, so gilt **die eine Dimension des Erziehens** als skizziert: Sie kann in nichts anderem als in der Aufforderung zum logischen Entweder/Oder von **Verpflichten oder Entbinden** gelegen sein. Angesichts dieser geläuterten Pflicht steht dem pädagogischen Tun keine **Scheinheiligkeit** im Weg. Was die konkrete Erfüllung dieser einen Dimension des Erziehens anbelangt, so braucht sie bloß mit den auf der Stufe des Verantwortens bereits bekannt gemachten Erfordernissen im Einklang zu liegen. Worin aber besteht nun **die andere Dimension des Erziehens**?

Erziehung muss entweder **bedingt oder unbedingt** beginnen und darf enden.

Nun, da die Vexierphilosophie zu ihrer höchstmöglichen Entfaltung gelangt ist, meldet sich abermals die reine Abstraktion ihres Beginns: Im Vexier des Erkennens herrschte schon einmal unbeeinflusst das reine Denken. Dem Anschein nach möchte sich hier ein Kreis schließen. Zwischenzeitig, im Vexier des Verstehens mischten sich die Sinne ein. Im Dialog der Verantwortung äußerte sich das personale Du.

Jetzt, auf der Stufe des Erziehens gilt auch schon wieder alles von außen beigesteuert. Von innen aber spielt es noch eine bislang nicht verwertete Andeutung: Im Vexier des Erkennens gibt es 'Zur Begründung des durchschnittsfreien Begriffes' den Satz: "Wird ein durchschneidender Begriff, das ist zum Beispiel der Begriff 'Durchschnitt', in einem **Entweder/Oder** mit seiner Verneinung, das ist mit dem Ungeteilten (lat. Individuum) gedacht, so können sich die dabei von diesem Denken automatisch erzeugten Durchschnitte gegenseitig aufheben."

In diesem Satz kommt der Durchschnitt in zwei verschiedenen Bedeutungen vor. Erstens ist 'Durchschnitt' der Begriff, auf den hingewiesen wird. Zweitens ist 'Durchschnitt' die durchschneidende Auslegung, ohne die ein Hinweisen nicht erfolgen kann.

Im Abschnitt 'Vom Vexier des Erziehens' kommt diese Doppeldeutigkeit ein und desselben Wortes abermals zum Vorschein, diesmal jedoch in der 'Pflicht'. Erstens ist '**Pflicht als bedingte**' der Begriff, auf den hingewiesen wird. Zweitens ist '**Pflicht als unbedingte**' dasjenige, woraus man in der Vexierphilosophie seit deren Anbeginn handeln muss. Im letzteren Sinn sei also hier und jetzt für das Verpflichten zur Erziehung der **Beginn** anzusetzen, denn ein Entbinden davon kann diesem immer nur nachfolgen. Das ist im Sinn **der anderen Dimension** der Erziehung, und zwar der umgreifenden. Sie entzieht sich der Anschauung und verweist auf jenes höchste Niveau der Abstraktion, auf dem die Vexierphilosophie ihren Anfang nahm.

Die beiden Dimensionen des Erziehens sind glattweg aufeinander bezogen, so, wie die Seiten des Vexierbegriffs. Es ist auf dieser Stufe **entweder** die eine Dimension der Erziehung **oder** die andere zu üben. Die in jeder dieser Erziehungsdimensionen gelegenen Vorurteile heben schlussendlich einander auf.

Die Vexierphilosophie hat bescheiden begonnen, sich entfaltet und ist in ihrer Höchstform

nicht etwa eine Haltung, die sich durchschneidend behaupten will. Im Gegenteil: Sie provoziert als geläuterte Philosophie das Entweder/Oder von **Selbstbehauptung oder Selbstergebenheit**. Sie gibt sich bereits damit zufrieden, dass ihr jemand etwas abgewinnt. Ihr Aufbau zeigt Ordnung (gr. System). Sowohl ihr Geltungsanspruch wie auch ihr Geltungsverzicht sind in diesem System einliegend (lat. systeminhärent¹¹²).

"Der Weg ist darauf angelegt, die Möglichkeiten rationaler Verhandlung, soweit es geht, auszuschöpfen und nicht vorzeitig und unnötig Standpunkte zu beziehen. Wieweit diese Möglichkeiten im Einzelfall reichen, ob und wie der Versuch gelingt, muß die Durchführung zeigen."¹⁰

Eigentlich müsste jetzt entweder bedingt oder unbedingt mit dem Erziehen begonnen werden. Wie allerdings die Durchführung vonstatten gehen soll, kann die Vexierphilosophie selbst nicht begründen. Insofern ist eben die quälende Frage nach wie vor offen. Noch besteht das Vexier dieser Philosophie.

4 Die Vexierspielidee – exemplarisch

Das Spiel dieser Pädagogik ist keine bloße Unterhaltung, sondern ein ernstes. Die Vexierphilosophie beginnt und endet mit möglicherweise identen Aufforderungen, die zunächst für sich betrachtet drängend fragwürdig anmuten, doch in einem ästhetischen Akt zu etwas gänzlich Neuem führen, das als Gemeinschaftsspiel von einprägsamer Gestalt gemäß einem pädagogischen Imperativ zur selbstgewählten Pflichtübung auf Zeit werden könnte.

Menschen, die arbeiten, dafür annähernd gleich viel Lohn verdienen und einander vertrauen, vereinbaren freiwillig, für die Dauer eines Monats und zum Monatswechsel im nachhinein den Zufall darüber entscheiden zu lassen, ob sie sich ihr Individualgehalt oder ihr Durchschnittsgehalt zuteilen.

5 Das Vexierspiel – am Exempel

5.1 Zum Vexierspiel als Spiel

5.1.1 Das Vexierspiel im Vergleich mit anderen Spielen

Wer hat nicht schon einmal fasziniert Katzen oder Hunden beim Spielen zugesehen? Spiel gibt es im Tierreich sehr wohl. Die größere Vielfalt an Spielen kennt jedoch der Mensch. Er kann Spiele nach Regeln vereinbaren und in weitreichendem Rahmen organisieren. Zugänge zum Spiel eröffnen sich aus unterschiedlichsten Bereichen. Die einen suchen das Spiel zur Unterhaltung, die anderen im sportlichen Wettkampf. Wieder andere spielen in Gewinnabsicht und verlieren dabei ihr letztes Geld.

"Die verschiedenen Analysen und Theorien des menschlichen Spiels unterstreichen gerade durch ihre gegensätzlichen Ausdeutungen, daß Spielen eine Tätigkeit ist, die spannungsvolle, sogar widersprüchliche Elemente in sich vereinigt. Der Reiz des Spielens, der besondere Aufforderungscharakter, den es enthält, hängt mit dieser Mehrdeutigkeit und der verschiedenen Ausdeutbarkeit des Spielgeschehens zusammen."¹¹

Dies gilt für die schier unüberschaubare Vielfalt von Spielen, ebenso wie auch für das Vexierspiel im Besonderen. Nun könnte jemand meinen, die obigen, von Lothar Krappmann angeführten Spielmerkmale seien so weitreichend, dass sie das ganze Leben betreffen und daher nichts ausgenommen zu werden brauche. Dem ist allerdings nicht so, weil das Spiel

im Gegensatz zum Leben von Anbeginn endorientiert ist. Im Gegensatz zum Spiel ist ja das Leben nicht vereinbart.

"Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Anderssein' als das 'gewöhnliche Leben'."¹²

Selbst wenn ein Spiel, das jemand nicht mehr gewinnen kann, Unlust beschert, wird es in den meisten Fällen bewältigbar sein. Vom Leben lässt sich das in dieser Form nicht mehr sagen. Es gibt zwar Begriffe wie Angst- und Konfliktbewältigung, doch Lebensbewältigung, was sollte das sein? Von welcher Warte aus sollte der Mensch darauf blicken können? Wird er jemals sagen können, er habe sein Leben bewältigt? Sehr wohl wird er sagen können, er habe das Spiel gewonnen bzw. er habe das Spielergebnis verkraftet. Wie ist das beim Vexierspiel?

Wer das Vexierspiel rechtzeitig, das ist gerade noch vor Spielbeginn verstanden hat, kann nicht einfach mit Gewinn oder Verlust aussteigen. Zu ambivalent⁹¹ werden die Perspektiven sein, die sich gerade bei einem möglichen Ausstieg ergeben. Sie sind zwar nur in Teilbereichen, dort allerdings koordinatenartig¹⁰⁶ und sinnbildhaft strukturiert.

Die Struktur von Spielen ist eben nur im Allgemeinen einfacher als das Leben, von dem wir gar nicht wissen können, ob es eine Struktur denn überhaupt hat. In einem Spiel lassen sich sogar Mechanismen zur Geltung bringen, die im Leben nicht einmal als bewusst falsch angenommene (lat. als fiktive) Sinn machten.

"Da gibt es zum ersten das schillernde Verhältnis von **Freiheit und Unterwerfung** im Spiel. Oft wird betont, daß Spiele eine freie Tätigkeit seien, weil niemand die Beteiligung an einem Spiel erzwingen kann. Nur wenn die Partner spielen wollen, wird es gemeinsames Vergnügen geben. Andererseits beruht das Spiel auf einzuhaltenden Verabredungen oder sogar sehr strikt festgelegten Regeln, an die man sich genau halten muß. Zwar kann man diese Vereinbarungen auch wieder ändern, aber nicht jederzeit und nicht in beliebigem Ausmaße. Der Spieler ist also auch gebunden."¹³

Genau genommen erfolgt unter der Annahme der Regel eines Spiels, das aufgenommen werden möchte, für einen umrissenen Anwendungsbereich die Ergebenheit gegenüber einer starren Instanz auf Zeit. Freiheit bzw. Abhängigkeit sind starre Instanzen, wie sie das Leben **gerade nicht** spielt. Lebendiges verwehrt sich gegenüber solchen Geisteskonstrukten. Spielende verzichten somit im Allgemeinen auf eine Dimension, die ihnen als Lebendiges sonst zu eigen wäre. So kann sich im Spielgeschehen etwas, das anders nie in solcher Unverbindlichkeit und daher auch nie in solcher Erfahrbarkeit deutlich werden möchte, gleichsam vor einem Kontrastmittel erweisen. Das Spiel ermöglicht einem Distanz zu sich selber und ist wie ein Probehandeln.

Das Vexierspiel ist nun eine Spezialität unter den Spielen insofern, als es prinzipiell die Möglichkeit bietet, **den ganzen Menschen** zu sich auf Distanz zu bringen. Er mag sich darin nahe sein wie beim Malen eines Selbstbildnisses, jedoch nur im Zuge des Malens. Und so, wie die einen besser und die anderen schlechter malen, könnte es auch sehr unterschiedliche Resultate im Vexierspiel geben.

"Zweckfreiheit und Erfolg oder Misserfolg ist ein weiteres Gegensatzpaar, das das Spielen bestimmt. Üblicherweise spielt man nicht mit einer bestimmten Absicht, die außerhalb des Spiels liegt. Den Spaß kann schon verderben, wenn man nur spielt, um sich die Zeit zu vertreiben.

Und doch gibt es Erfolg und Misserfolg, Sieg und Niederlage, verknüpft mit Jubel oder Ärger, der durchaus über das Spiel hinausreichen kann und der dafür sorgt, daß die Mitspieler dem Ausgang des Spiels doch nicht gleichgültig gegenüberstehen."¹⁴

Durch Übung lernt der Mensch die Mittel, die ihm das Spiel zur Verfügung stellt, mit der Zeit besser zu gebrauchen, sofern er gewinnen will. Je besser er spielt, desto öfter möchte er sich in das Spiel einbringen. Lange Wartezeiten schmälern die Lust am Spiel.

"Einige Male mögen die schlecht abschneidenden Spieler dem Zufall die Schuld zuschieben können. Würde der Ausgang des Spiels aber tatsächlich nur vom Zufall bestimmt, würde der Eifer bald erlahmen. Reine Glücksspiele sind unter Kindern selten. Die Bestimmung des Ergebnisses durch den Zufall widerspricht dem persönlichen Einsatz, den das Spiel hervorlockt und den die Kinder ins Spiel einzubringen bereit sind."¹⁵

Hier ist wohl vom Zufall als solchem die Rede, der einem etwas ganz Beliebigen ins Haus spielt. Dies könnte zum Beispiel in einem Wirtschaftsspiel bedeuten, dass jemand ohne Mitwirkung im Lotto Millionär wird oder plötzlich ohne Bekanntgabe eines plausiblen Grundes nur mehr halb soviel Geld besitzt – einfach, weil der Zufall dies will. Einen solchen wirren Zufall gibt es jedenfalls im Vexierspiel nicht. Der Zufall, der dort eine tragende Rolle spielt, ist ein **gestaltender**. Er sorgt dafür, dass etwas Wesentliches erkennbar wird bzw. bleibt und ist in diesem Sinne regelrecht unverzichtbar.

"Als letztes hier wichtiges Merkmal der Spiele ist festzuhalten, daß sie selbstregulierende Systeme darstellen. Eingriffe von außen vertragen Spiele kaum. Auch wohlmeinenden Erwachsenen kann man nur raten, sich gegenüber spielenden Kindern zurückzuhalten. Die Spielgruppe wird Unstimmigkeiten und Konflikte intern auflösen, solange das Spiel sie lockt. Die Mitspieler können am besten herausfinden, ob im Spiel Änderungen oder Ergänzungen der Regeln nötig sind und wie man das Spiel dem Ort und den Beteiligten anpassen kann. Übrigens schließen sich auch Regelverletzer im Grunde selber aus. Diese selbstregulativen Aktivitäten sorgen auch dafür, daß das von außen so schwer zu bestimmende Verhältnis von Freiheit und Bindung sowie von Risiko und Erfolgsaussicht sich an einer Stelle einpendelt, die den Reiz des Spiels steigert."¹⁶

Das Vexierspiel ist ebenso ein selbstregulierendes System. Mit ihm unverträglich wäre schon einmal der äußere Zwang mitzuspielen. Allfällig notwendig erscheinende Kommentare zur Spielregel möchten nur von den Mitspielenden selbst vereinbart werden. Wer im Vexierspiel die Spielregel verletzt, sollte in Schmach gehen können. Also ist das Vexierspiel in einigen seiner Merkmale ein ganz normales Spiel. Andere Merkmale heben es dagegen aus der Vielfalt bekannter Spiele heraus, sodass es – unabhängig von der Zeit, die jemand zum Finden des Vexierspiels innerhalb der Spiele bräuchte – zweifelsfrei zu finden sein müsste.

5.1.2 Friedrich Fröbels Pädagogik als Bindeglied zum Vexierspiel

Friedrich Fröbels Werk findet in einem Abriss zur Spielpädagogik durch den wissenschaftlichen Mitarbeiter am Institut für Philosophie an der Universität Magdeburg, Klaus Sachs-Hombach, insofern treffend seine Würdigung, als dieses dort¹⁷ jenen Abschluss bildet, bei dem das Spiel in seiner Höchstform erläutert wird.

"Im Spiel kann sich das Kind nach Fröbels Theorie zur eigenen Persönlichkeit entwickeln, weil in ihm 'Außenwelt' und 'Innenwelt' aufeinander bezogen sind. Denn das Spiel hat sinnbildliche Qualität: In ihm kommen 'ästhetische Ideen' zum Ausdruck, die in Form von Lebenskategorien zur Grundlage der eigenen Entwicklung werden."¹⁸

Authentisch könnte sich eine Stelle, die Klaus Sachs-Hombach zu dieser Äußerung den Anlass bildete, bei Fröbel folgendermaßen lesen: Das Spiel in seiner höchsten Form erlaubt dem Kind "durch allseitige Darstellung seiner Innenwelt, durch lebensvolle Aufnahme der

Außenwelt und prüfende Vergleichung beider zu der Erkennung der Einheit, zu der Erkenntnis des Lebens an sich und zum treuen Nachleben nach den Forderungen desselben zu gelangen."¹⁹

Es erscheint innerhalb des Vexierspiels als möglich, die Innen- und die Außenwelt derart zu verschmelzen (lat. zu synthetisieren), dass der damit verbundene Einheitsgewinn als Sinnbild des Lebens Bedeutung erlangen kann. Innerhalb der Vexierphilosophie verfügt ja das Vexier des Erkennens über ein Organ zum Einbezug von Innenwelt und Außenwelt in einen sogenannten Vexierbegriff. Es sollten dazu allerdings weder die Innenwelt (das Subjekt) noch die Aussenwelt (das Objekt) durchschneidend begriffen werden.

Mein Sohn Linus ersann im Alter von 13 Jahren den Satz: "Am Montag lädt sie ein Kind ein." In diesem Satz ist offen, wer das Subjekt bzw. das Objekt sein soll. Es gibt zwei Möglichkeiten des Verständnisses. Erstens könnte eine weibliche Person am Montag ein Kind einladen. Zweitens könnte ein Kind am Montag eine weibliche Person einladen. Eine solche Unentschiedenheit – grammatisch bzw. logisch - ist der Ansatz im Vexier des Erkennens.

In der Fortführung dieses Entweder/Oder von Innen- oder Außenwelt über das Vexier des Verstehens, des Verantwortens sowie des Erziehens könnte sich im Verein mit der Vexierspielidee das Vexierspiel ergeben.

"Das Spiel stellt so par excellence die Einheit von Ausdruck und Verstehen her, von der Fröbel in seiner metaphysischen¹⁰⁸ Grundlegung ausgegangen war."²⁰

Dem 'Ausdruck' bei Fröbel könnte im Vexier des Erkennens dasjenige entsprechen, das vom Denken in eindeutig bestimmter Weise als Begriff gemeint wird. Damit es sich dabei aber nicht um einen durchschneidenden Begriff handle, müssten vexierphilosophisch gedacht 'Ausdruck' und Ausdrücken (bei Fröbel 'Verstehen') die Seiten eines Entweder/Oder bilden.

Auch wenn die Begriffe bei Fröbel und in der Vexierspielpädagogik nicht die gleichen sind, so sind die auffassungsmäßigen Zusammenhänge wohl unverkennbar. Beide Positionen reichen außergewöhnlich in die Tiefe.

5.2 Vom Sinn des Vexierspiels

"Das Spielen ist – als sinnreiches System aus unterschiedlichen Einzelfunktionen – darauf zugeschnitten, die Lebewesen, ohne sie zu gefährden, ein Höchstmaß von Erfahrungen machen zu lassen, dabei zugleich die allgemeine Geschicklichkeit zu vervollkommen und durch 'Training' auf ihrem Stand zu halten."²¹

Auf dass der Mensch erkenne, verstehe, verantworte und sich selbst wie auch andere in diesem Sinn erziehe, verpflichte er sich dem Vexierspiel oder entbinde er sich dessen!

Insofern als der Mensch in einen anderen nicht hineinzusehen vermag, kann nun von diesem nie behauptet werden, dass er das Vexierspiel nicht spiele, es sei denn, er ist einfach zu jung dafür. Immerhin kann sich der andere des Vexierspiels entbinden. Ob er dies tut, das kann nur er selber wissen.

Vom anderen sagen, dass er das Vexierspiel spiele, lässt sich dagegen nur, wenn er in die Vexierspielgemeinschaft eintritt oder wenn er als Vexierspieler dem Spielentscheid entspricht. Diese beiden Augenblicke sind es also, die eventuell zum Gegenstand einer Gedenkveranstaltung gemacht und in solch künstlicher Aufdehnung gemeinschaftlich gepflegt werden können. Ansonsten aber wird den Einzelnen, die das Vexierspiel durchaus ortsunabhängig spielen können, ihre Mitwirkung an diesem Spiel nicht notwendig abzulesen sein. Die Pflege des Vexierspiels wird nämlich im Gegensatz zur Pflege anderer Spiele über weite Strecken nicht erkennbar sein. Dennoch mag sie wohl statthaben.

Interessant ist in diesem Zusammenhang eine Verfolgung der Herkunft des Pflegebegriffs aus dem Altenglischen: "Der Form nach entspricht diesem altenglischen pegan das altsächsische pegan, althochdeutsch pfelegan, altfriesisch plega vollkommen. Alle diese Wörter, von denen in gerader Linie das deutsche Pflegen und das holländische plegen abstammen, liegen ihrer Bedeutung nach auf abstraktem Gebiet. Als älteste Bedeutung gilt 'für etwas einstehen, sich für etwas oder für jemanden einer Gefahr oder einem Risiko aussetzen'. In dieser Richtung folgt dann: sich verpflichten, etwas beherzigen, für etwas sorgen, verpflegen. Pflegen bedeutet ferner die Verrichtung einer geweihten Handlung, von Rat und auch von Recht (in Rechtspflege), in anderen germanischen Sprachen kann man sogar Gnade, Dank, Freude, Trauer, Arbeit, Liebe und Zauberei, ja eben auch - Spiel pflegen. Das Wort erstreckt sich also zu einem großen Teil bis zu der sakralen, juristischen und ethischen Sphäre."²²

Demnach hat Pflegen im Kontext des Spielens einen ganz beträchtlichen Spielraum. "Der Mensch spielt als Kind zum Vergnügen und zur Erholung unterhalb des Niveaus des ernsthaften Lebens. Er kann auch über diesem Niveau spielen: Spiele der Schönheit und Heiligkeit."²³

Höchstwahrscheinlich gebührt dem Vexierspiel eine Ansiedlung über dem Niveau des ernsthaften Lebens. Um wieviel anspruchsvoller muss nicht dieses philosophisch motivierte Spiel sein als vergleichsweise das Versteckenspiel, bei dem die Kinder lustvoll aufjuchzen, wenn sich etwas Überraschendes ergibt. Eine derart heftige Lustreaktion wird im Vexierspiel als Reaktion auf den Spielausgang selten eintreten. Wer dieses Spiel spielt, steht vermutlich unter einer ausgleichenden Spielspannung und reagiert deshalb moderat. "Aber auch das Lernen selbst, von dem Aristoteles einmal sagte, daß es anstrengend und wehtun kann, in bestimmten Situationen Spaß zu machen beginnen und spielend werden. Das ist dann die höchste Form geistiger Aktivierung und Selbständigkeit, die man nicht mit 'Aktivismus' verwechseln darf, sondern die auch in der Kontemplation, inmitten schauender und genießender Sachhingabe entstehen kann. Das Neue, Offene, Unbekannte reizt mich gerade um seiner selbst willen. Es läßt sich nicht an vorgefaßte 'Erkenntnisinteressen' ketten, sondern sucht gerade die Abweichung, die Alternative, das Reich der Bilder, der Möglichkeiten und der Phantasie.

Und der Transfer zwischen diesem einmal erweckten und in Gang gesetzten Spiel des Geistes auf der einen, dem Repertoire gewonnener kognitiver Erfahrungen und Fähigkeiten auf der anderen Seite bezieht sich nicht mehr nur auf einzelne 'identische'¹⁰¹ Elemente', sondern auf Haltungen und Prinzipien in einer grundsätzlichen Einstellung zur Welt, die sich nirgendwo so lebendig und spannungsreich erfahren, erproben und üben läßt wie im Spiel."²⁴

Sich dem Vexierspiel zu verpflichten oder sich dessen zu entbinden bedeutet Mitwirkung an sich selbst in der Ereignishaftigkeit seines Daseins:

"Vom Spiel ... ist zu fordern, was Spiel als Handlung erst konstituiert: Konzentration bei aller Gelöstheit, sich den Regeln stellen bei aller Freiheit, Leistung auf dem Wege des Spielens bei aller Offenheit gegenüber dem Resultat. Gewonnen hat ein Spiel nicht, wer gewinnt, sondern wer sich selbst dabei am besten zu erproben gelernt hat."²⁵

5.3 Der Charakter des Vexierspiels

"Es ist doch eben das Wesen des Spiels, daß die Regeln beachtet werden."²⁶

Diese sind im Vexierspiel verhältnismäßig kurz formulierbar und es kann bereits ab zwei Personen gespielt werden.

"Gemeinsames Spielen hat in seinen wesentlichen Zügen antithetischen Charakter."²⁷

Just dieser ist im Vexierspiel nicht willkürlich zum Prinzip erhoben worden. Es gibt vielmehr

keine andere Möglichkeit, widerspruchsfrei zu erkennen, als im Entweder/Oder der Vexierbegriffe, widerspruchsfrei zu verstehen, als in Vexierwerten, widerspruchsfrei zu verantworten, als in Vexierentscheiden und widerspruchsfrei zu erziehen, wenn nicht in der Vexierpflicht. In allen diesen **Dimensionen**, die sich da eröffnen, steckt das Radikale des kontradiktorischen Gegensatzes. Er ist das absolut Unversöhnliche der beiden Seiten des **Entweder/Oder**.

"Im antithetischen Spiel agonaler Art ... erreicht dies Element der Spannung, der ungewissen Aussicht auf Gelingen, der Unsicherheit, den höchsten Grad."²⁸
Dabei ist die Antithetik des Vexierspiels nicht in der Dialektik des Scheins gefangen. Ihre Anhebung aus den Niederungen der bloßen Logik auf die Ebene des Erziehens ermöglicht dort eine Befruchtung durch die Vexierspielidee. In dem sich daraus ergebenden Vexierspiel liegt schließlich jener Zauber, der die in der Vexierphilosophie **entweder bedingte oder unbedingte** Legitimation der Vexierspielpädagogik zu einem **pädagogischen Imperativ** machen kann.

"Das Spiel ist hierbei ein Instrument zur Erzeugung und zum kreativen Nachvollzug ästhetischer Ideen, durch die wir unser Leben strukturieren und uns in eine bestimmte Lebenshaltung einüben. Damit sich im Spiel die Grundelemente des kindlichen Welt- und Selbstbezuges, also die elementaren Lebenskategorien, adäquat ausbilden, ergibt sich für die Spielpädagogik die Forderung, optimale Tätigkeitsformen zu finden, die einen solchen Nachvollzug gestatten."²⁹

5.4 Das Motiv zum Vexierspiel

Der eine Beweggrund für das Vexierspiel hat seine Geburt innerhalb der Vexierphilosophie im sogenannten Vexierbegriff und zeichnet seine rein logische Spur dort bis zur Vexierpflicht. Die Sinnlichkeit veranlasst ihn zwischendurch auf den Höhen des Verstehens und Verantwortens zu doppelter Verschmelzung (lat. Synthese) mit Zufälligkeiten (lat. Akzidentien) aus dem sachlichen wie aus dem personalen Bereich. Doch das reicht bekanntlich noch nicht aus:

"In 'Über die ästhetische Erziehung des Menschen' war Schiller mit Bezug auf Kant von zwei Grundtrieben ausgegangen: dem sinnlichen Trieb, der Veränderung und Leben anstrebt, und dem Formtrieb, der im Gegenteil Aufhebung der Zeit und dauerhafte Gestalt will. Wie Kant schlägt Schiller eine Vermittlung der antagonistischen Bereiche von Realität und Form durch das Schöne vor, deren Grundlage der Spieltrieb sein soll."³⁰

Das Schöne neben der Vexierphilosophie ist die Vexierspielidee. Sie bringt das Vexierspiel zum Anlaufen, sobald die beiden unversöhnlichen, kontradiktorischen Seiten einer Vexierpflicht im gemeinsamen Vertrauen potentiell Spielender sinngemäß erfüllt werden:

"Ein Spiel liegt dann vor, wenn eine Anzahl von Personen ausdrücklich übereinkommt, ihr Handeln innerhalb eines begrenzten Zeitraums freiwillig bestimmten vereinbarten Regeln zu unterwerfen."³¹

5.5 Das Vexierspiel und seine Komponenten

5.5.1 Die Vexierspielvereinbarung

Damit das Vexierspiel anlaufen kann, bedarf es grundsätzlich eines Übereinkommens mindestens zweier Personen. Dieses wird Vexierspielvereinbarung genannt. Sie muss **freien Willens** sein und ist mit großer Sorgfalt zu treffen.

Das erfordert zuerst einmal **Zeit**. Hast und Schlamperei können das Spiel zum Scheitern verurteilen. Ein Ballspiel, das nicht korrekt gespielt wird, vermag immer noch der Verbesserung der Kondition zu dienen. Das Vexierspiel jedoch verträgt keinerlei Ungereimtheit. Es hat seinen Sinn nur, wenn es in aller Schärfe zelebriert wird.

Manchmal hätten Menschen zwar Zeit für etwas, doch sie sind nicht frei dafür. Wer unter einer großen Schuldenlast steht, schwer krank ist oder sich gerade über etwas besonders ärgern musste, sollte nicht an der Vexierspielvereinbarung teilhaben. "Spielen erfolgt nur im entspannten Feld."³²

Was eine zukunftssträchtige Vexierspielvereinbarung jedenfalls braucht, das ist **Vertrauen als kommunikativer und ökonomischer Grundfaktor**. Sämtliche Mitwirkenden sollten einander schon vor Spielbeginn nicht nur kennen, sondern auch vertrauen können. Wer jemandem vertraut, ist bei einer gemeinsamen Sache zuversichtlich. Nur in einem echten Vertrauensverhältnis erscheint die Hoffnung berechtigt, nicht enttäuscht zu werden. Dadurch ist der Zahl der Mitwirkenden im Vexierspiel eine Grenze gesetzt. Man kann nicht gleichzeitig sehr viele so gut kennen, als dass sich ein in sie gesetztes Vertrauen rechtfertigen ließe.

Etwas, das nicht notwendig, aber sehr günstig für den Spielverlauf sein würde, ist überdies die **Vertrautheit mit der philosophischen Legitimation des Vexierspiels**.

Der Klassifikation nach zählt das Vexierspiel zu den Regelspielen:

"Sie gehören schon in die Welt der inter-individuellen, sozialen Beziehungen jenseits des frühkindlichen 'Egozentrismus'. Es gelten bindende Vereinbarungen, die man einhalten, aber auch verletzen kann. Man muss schon sozial 'akkommodiert' sein, wenn man beim Regelspiel nicht zum Spielverderber werden und aus dem Spiel herausfallen will."³³

Es ist vorstellbar, dass bereits einige wenige **Kinder im Alter von mindestens fünf Jahren** unter der Führung durch eine pädagogisch ausgebildete Person das Vexierspiel in einer Einfachvariante spielen: Anlässlich eines Spazierganges könnte man die Kinder fünf Minuten lang vom Baum gefallene Nüsse sammeln lassen. Jedes Kind bräuchte zur Aufbewahrung einen Beutel. Öffnen können Fünfjährige ohne zur Verfügung gestelltes Werkzeug Nüsse eher noch nicht. Wenn sie alsdann in gemeinschaftlicher Runde ihre jeweils selbst eingesammelten Nüsse vor sich hinlegten, würden wahrscheinlich recht unterschiedliche Beutezahlen hervortreten. Nach dem Notieren dieser Zahlen mit Namen könnte eine gedrehte Münze entscheiden, ob jedes Kind die Anzahl der von ihm gesammelten Nüsse oder die Durchschnittszahl der Gesamtmenge zurückbekommt. Nicht nur dieser Vexierentscheid des gestaltenden Zufalls, sondern selbstverständlich auch schon vorher die Vexierspielvereinbarung wären mit Sorgfalt und Hingabe zu besprechen. Auf eine freiwillige Zustimmung der Kinder zu diesem Spiel müsste ganz besonders Bedacht genommen werden. Insofern als Kinder, wenn es um Spiel geht, mit einem Vertrauensvorschuss eher großzügig sein dürften, könnte bereits bei Fünfjährigen das Vexierspiel pädagogisch versucht werden. Besser noch entspricht das Vexierspiel als Regelspiel "den 'formalen Operationen' der älteren Kinder und der Jugendlichen, die schon mit Abstraktionen umgehen und sich für Prinzipien interessieren."³⁴

Der **Spieldauer** nach kann die Vexierspielvereinbarung beliebig getroffen werden. Um die Wirkung des gestaltenden Zufalls zu erleben, genügt vielleicht schon ein einziger Spieldurchgang.

Im Vexierspiel mehrere Intervalle - von Entscheid zu Entscheid - lückenlos aneinanderzureihen, vermag wohl seinen Sinn **wesentlich** ergiebiger zu offenbaren. Möchte dieses Spiel doch auch deutlich machen, dass sich im Leben des Menschen nichts wiederholt. Nur bei vordergründiger Betrachtungsweise kann es zur Wahrnehmung einer **vermeintlichen** Wiederholung kommen. Was damit einhergeht, liest sich zum Beispiel so: "Der spielbedingte Wiederholungsdrang anlässlich wahrgenommener Umweltreaktionen hat einen klar erkennbaren Erfahrungsnutzen: Die Lebewesen lernen auf diese Weise die gesetzmäßigen Konsequenzen ihres eigenen Verhaltens von zufälligem Zusammentreffen

unterscheiden. In diesem angeborenen Funktionsprinzip ist eine naturwissenschaftliche Verfahrensregel vorweggenommen: Eine experimentelle Untersuchung kann nur dann Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge ermitteln, wenn die Beobachtungen wiederholt werden."³⁵

Um jetzt einem positivistisch¹⁰⁹ denkenden Menschen klar zu machen, dass er verkürzt sieht, wäre es wichtig, ihn für das fortgesetzte Vexierspiel zu gewinnen. Könnte er doch dabei erleben, dass äußerlich ablesbare Aspekte der Spielgestalt nichts von deren eigentlichem Wesen verraten und dass dieses eigentliche Wesen immer schon mehr ist. Ein außerordentlich wichtiges Erfordernis der Vexierspielvereinbarung besteht darin zu prüfen, ob sie mit den herrschenden Gesetzen verträglich ist. Dies wird tunlichst - und für jedes Land separat – einer rechtlich zuständigen Person zu übertragen sein.

5.5.2 Der Vexierspieleinsatz

Was in das Vexierspiel eingebracht wird, knapp bevor der gestaltende Zufall auf den Plan tritt, muss wertbesetzt, mathematisch fassbar und vereinbart sein. Wertbesetzt muss es sein, weil sonst die Sinne der Mitwirkenden im Vexierspiel nicht gereizt würden. Diese müssen aber ebenso im Spiel sein wie der menschliche Geist, von dem die Idee des Vexierbegriffs beigesteuert wird. Die Tatsache, dass die Sinne graduell aufnehmen, verlangt dem Spieleinsatz Berechenbarkeit ab. Interessanterweise liegt dieses Mathematische bei F. Fröbel in seinen sogenannten Spielgaben. "Die erste Gabe weist nach Fröbel auf die grundlegendsten Lebenskategorien hin, vor allem auf das Verhältnis von Selbst und Gegenstand, die zweite auf die verschiedenen Formen der Gestaltung und Bewegung, die dritte schließlich auf eine den Gestaltungsmöglichkeiten zugrunde liegende Gesetzmäßigkeit, die Fröbel durchaus für mathematisch hält. Als 'Weltmathematik' entspricht sie dem sphärischen Gesetz."³⁶

Nun ist in der menschlichen Gesellschaft lange genug Geld im Umlauf, sodass angenommen werden darf, alle wüssten, wofür es gut sei. Dieses Geld hat unter anderem seine Brauchbarkeit dadurch, dass es aufgrund einer je nach Landeswährung wechselnden Einheit betragsmäßig berechenbar ist. Lässt sich Geld als Vexierspieleinsatz nicht vereinbaren, so muss nicht deshalb schon prinzipiell auf dieses Spiel verzichtet werden. Es stellt sich dann zwar alles ein wenig anders und – wie es den Anschein macht - schwieriger dar. Vorstellbar wären aber zum Beispiel statt Geld auch Sachwerte oder Freizeit, zumal sich diese der Zahl, dem Gewicht oder der Dauer nach berechnen lassen. Angesichts einer Geldvereinbarung könnte jedenfalls, knapp bevor der gestaltende Zufall auf den Plan tritt, eine betragsmäßige Spieleinsatznennung genügen.

5.5.3 Die Vexierspieldauer bzw. das Vexierspielintervall

Besonnenheit ist keine Sache von Augenblicken. Innerhalb von Sekunden wird in Besonnenheit nicht entschieden werden können. Noch mehr Zeit wird besonnenes Handeln brauchen. Der kürzeste sinnvolle Vexierspielzeitraum wird also **in Minuten** auszudrücken sein. Das wäre die untere Grenze.

Auch eine Obergrenze soll es geben: Um sich ihrer anzunehmen, kann einmal ermittelt werden, was es nicht alles für die Mitwirkenden im Verlauf des Spiels zu erproben gibt. Da ist einmal denkbar der Versuch, sich so zu verhalten, wie man ohnehin immer schon war. Dabei könnte einem bewusst werden, dass es jetzt im Spiel ja gar nicht die Rolle spielt, so zu sein, wie man war. Da hätte man ja in das Spiel nicht einzutreten brauchen. Man könnte also ausloten wollen, wie es denn sei, wenn man anders wäre, zum Beispiel fauler oder fleißiger. Es könnten einem Zweifel kommen, ob man denn überhaupt spielt bzw. an der Klarheit dessen, was man spielt, sofern man sich im Spiel wähnt. Daneben ließen sich die übrigen Mitwirkenden beobachten. Ihr Verhalten könnte einem Vorbild sein. Man möchte

sich vielleicht vergewissern, dass sie das in sie gesetzte Vertrauen noch rechtfertigen. Man könnte Gefallen an einer Unterhaltung darüber finden, wie die Stimmung im Spiel sei und ob dessen Fortsetzung weiterhin in Frage komme. Man möchte unter Umständen eine Zwischenbilanz ziehen und vieles andere mehr.

Also könnte der Zeitraum von einem **Monat als Obergrenze** passen.

5.5.4 Der Vexierspielentscheid

Die Mitwirkung des Zufalls – und sei es auch in ganz bestimmten Bahnen – wird dem Vexierspiel zu Unrecht immer wieder den Vorwurf bescheren, es handle sich dabei um ein Glücksspiel. Bei oberflächlicher Betrachtung möchte dies ja auch so sein: Immerhin entscheidet der Zufall, wie viel oder wie wenig jemand in einem bestimmten Augenblick für einen Zeitraum erhält. Gingen jedoch die Kritiker bei ihren Nachforschungen in die Tiefe, dann müssten sie erkennen, dass beim Vexierspiel mehr dahinter steckt: Es gibt da Menschen, die in der Lage sind, **feste Gewohnheiten** in Frage zu stellen, weil sie bei engagiertem Nachdenken gar keine andere Chance sehen. Es geht ihnen um sachliche, wertfreie Legitimation ihres Tuns und auch das soll wiederum seinen Preis haben. Das hat für sie zwar die Bedeutung von Geld- oder Sachwerten, sieht jedoch anders aus als das bisher und weithin bis rundum organisierte Leben. Zugunsten von Offenheit möchten sie sich mit dem Zufall regelrecht messen.

"Das Spiel ist ein Naturphänomen, das von Anbeginn den Lauf der Welt gelenkt hat. Die Geschichte unseres Spiels reicht bis in den Anfang der Zeiten zurück... Zufall und Regel sind die Elemente des Spiels."³⁷

Also werden diejenigen, die sich aus ihrem Verständnis heraus dem Vexierspiel verpflichtet fühlen, den Zufall – speziell als gestaltenden - bei ihren Kritikern bewerben, und es gilt für diesen auch eine Form zu finden, unter der er wirksam werde. Als bewährt kann das Drehen einer Münze gelten, besonders weil dies so einfach ist. Wenn sich eine Münze mindestens fünf Sekunden auf einer gläsernen Unterlage dreht, so darf wohl angenommen werden, dass es niemand mehr in der Hand hat zu entscheiden, welche Seite der Münze sich, wenn diese zu liegen gekommen ist, obenauf befindet. Aber es gibt selbstverständlich auch andere Verfahren und es mag der Ernsthaftigkeit des Vexierspiels schon auch mal liegen, dem Feieranlass entsprechend die Fantasie zu ihrem Teil zu lassen.

5.5.5 Zur Behandlung des Vexierspielentscheids

"Es 'geht um etwas': in diesem Satz ist eigentlich das Wesen des Spiels am bündigsten ausgedrückt. Dieses Etwas ist jedoch nicht das materielle Ergebnis der Spielhandlung, z. B. nicht, daß der Ball im Loch sitzt, sondern die ideelle Tatsache, daß das Spiel geglückt oder aufgegangen ist. Dies 'Geglücktsein' verschafft dem Spieler eine Befriedigung, die kürzer oder länger anhalten kann."³⁸

Weist der Vexierspielentscheid in Richtung Individualgehalt, so kann der bloß **genannte** Spieleinsatz dort verbleiben, wo er angelaufen ist. Weist der Entscheid in Richtung Durchschnittsgehalt, so ergibt eine Berechnung, welcher Betrag an wen zu erstatten bzw. von wem zu empfangen ist.

5.5.6 Die Aufkündigung der Vexierspielvereinbarung

Knapp nachdem der Vexierspielentscheid ausgeführt wurde, muss es jeder am Vexierspiel beteiligten Person erlaubt sein, sich aus dem Spiel zu nehmen. Es bedarf dazu keiner Vorankündigung oder individuellen Rechtfertigung. Im Gegenteil: Sich der selbstauferlegten, **absoluten oder bedingten** Spielverpflichtung zu entbinden, ist angesichts der philosophischen Legitimation der Vexierspielpädagogik unverzichtbar. Der Zeitpunkt für dieses Ereignis könnte gekommen sein, sobald die Ästhetik der

Vexierspielidee hinfällig geworden ist. Damit ist ja nicht verbunden, dass diese Ästhetik für immer verloren geht. Das Vexierspiel kann, sobald eine entsprechende Vereinbarung zustandekommt, jederzeit wieder aufgenommen werden.

5.6 Das Vexierspiel und seine Gestalt

Wenn der Mensch in dem Augenblick, in dem er zu philosophieren anhebt, etwas **nennt**, so gibt er vor. Wenn er aber etwas **benennt**, so teilt er zu. Dabei wird nämlich von ihm etwas, von dem er glaubt, dass es sei, als Begriff bestimmt. Das Bestimmende und das durch dieses bestimmte Etwas gelten im Zuge dieser Eröffnung als auseinanderliegend entworfen. In diesem Entwurf wird scharf getrennt, durchschnitten.

Viele **benennen** wohl anstatt dass sie im Ansatz ihres Philosophierens bloß **nennten** und sie landen damit unausweichlich vor einem ebenso selbstverschuldeten wie unlösbaren Problem: Sie wissen nicht mehr, wie sie das Durchschnittene ohne Inkonsequenz jemals **in einem Zusammenhang** verstehen könnten, das heißt, **wie** das Etwas zu seiner Bestimmung kommen konnte. Ihr allererster Ansatz ist also die Selbstblockade schlechthin.

Die Vexierphilosophie setzt dagegen nicht mit einem Etwas an. Sie **nennt** bloß das Entweder/Oder **anhand** zweier Seiten. Solange nicht zugunsten der einen oder der anderen Seite entschieden ist, herrscht das Entweder/Oder. Freilich wäre dabei höchst interessant zu wissen, was endlich den Ausschlag zugunsten der einen oder der anderen Seite dieses Entweder/Oder geben könnte. Doch dem gibt der Wille zum Erkennen einfach nicht nach. Immerhin lässt sich trotz dieser Unnachgiebigkeit ausmachen, was Verstehen, Verantworten und Erziehen sein sollten, **sofern** eine Veranlassung zum Nachgeben jemals gefunden werden könnte.

Die ersehnte Veranlassung entpuppt sich schließlich als kreative Idee, genauer: als Idee zum Vexierspiel. Im Spiel ist jetzt die Veranlassung – wenn man möchte, mit seiner spielzeitlichen Begrenztheit - zum Starten des Entscheidungsprozesses für das Entweder bzw. für das Oder gegeben. Doch ist diese Entscheidung zu einem bestimmten, abzuwartenden Zeitpunkt dem Zufall überlassen. Bis zu diesem Zeitpunkt können Vorbereitungen laufen. Besonnenheit ist angesagt, soll Einklang zum Erlebnis werden. Enttäuschung wäre als Indiz kontraproduktiven Philosophierens zu verstehen.

Im Wissen um die bevorstehende Entscheidung durch den gestaltenden Zufall wächst das Ergebnis heran. Es wird im Augenblick der Entscheidung durch den Zufall ebensowenig bewirkt wie gewollt sein. Es wird sich bei diesem Ergebnis um eine Verschmelzung (gr. Synthese) von bloß Erfahrungsbezogenem (lat. positivistisch) und hintergründig (gr. metaphysisch) Betrachtetem handeln. Der janusköpfige Widerspruch, der dem Menschen ansonsten zum Verhängnis werden möchte, begründet ihm im Vexierspiel **kunstvoll synthetisiert** Freiraum. Dieser Freiraum, der Vexierspielraum, ist die **Chance des Lebens**.

"Der Soziologe Ralf Dahrendorf, der diesen Begriff kürzlich in den Mittelpunkt einer sozialen und politischen Theorie stellte, sieht **Lebens Chancen als Funktion von Optionen und Ligaturen**. Optionen, so sagt er, sind Wahlmöglichkeiten, Handlungsalternativen, Gelegenheiten, sich so oder so zu entscheiden. Optionen würden jedoch in Anarchie ausufern, wären nicht Ligaturen. Ligaturen sind Bindungen, vorgezeichnete Regeln menschlichen Handelns, Regeln, die sich aus den sozialen Feldern ergeben, in denen der einzelne lebt. Ein Maximum von Optionen stellt noch kein Maximum an Lebens Chancen her, ebenso wie ein Minimum an Optionen nicht das einzige Minimum an Lebens Chancen bedeutet. Ligaturen ohne Optionen bedeuten Unterdrückung, Optionen ohne Bindung Chaos."³⁹

Im Vexierspiel sind Optionen wie Ligaturen der Zahl nach minimiert. Dadurch hat dieses Spiel seine Prägnanz. Nichts Überflüssiges ist an ihm und nichts daran wiederholt sich. Was so wie das Vexierspiel beschaffen ist, hat **Gestalt**. Es ist in sich gegliedert und als Ganzes mehr als die Summe seiner Teile. Vieles an ihm ist übersetzbar: Der Zeitraum zwischen dem Spielbeginn und dem Zufallsentscheid ist veränderbar. Das Verfahren, in dem der Zufall herangezogen wird, ist wechselbar. Die Anzahl der am Vexierspiel Beteiligten ist von zwei an erhöhbar. Das Zahlungsmittel, in dem sich der Spieleinsatz darstellt, kann getauscht werden. Austauschbar sind sogar die Seitenpaare der Vexierpflicht, sofern sie den genannten drei Bedingungen genügen und eine sinnvolle Spielvereinbarung entfachen können.

Die Gestalt ist zerlegbar (lat. analysierbar), da sie eine Einheit bildet. Sie ist wesentlich leichter fass-, merk- und erinnerbar als ebensoviele unzusammenhängende Teile, die eben nicht durch Zerlegung einer Gestalt gewonnen wurden. Die Vexierspielgestalt wird gereimt erscheinen, solange im Fortlauf des Spiels die Spielspannung nicht abreißt (Entscheidungstermine müssen keineswegs für diese Spannung einen Einschnitt darstellen.). Das Erleben einer mehr oder weniger großen Spielspannung wird mit einem lustbetonten Kraftbewusstsein gekoppelt sein und daher ungestört bleiben wollen. Hingegen müsste ein Abriss der Vexierspielspannung schmerzvoll erlebt und in der Folge erlitten werden. Solange aber das Erleben der Vexierspielspannung erhalten bleibt, wird es ein **gestaltetes**, weil mit der Spielgestalt ausgezeichnetes Persönlichkeitsbewusstsein geben.

Freilich ist Persönlichkeitsbewusstsein auch ohne erkennbare Gestalt möglich und als solches immer schon die längste aller Erinnerungsreihen. Ist diese längste Reihe bei einem älteren Menschen kurz, so wird das Persönlichkeitsbewusstsein eher schwach ausgeprägt sein. Ist sie hingegen lang, so ergibt das vermutlich eine starke Ausprägung. Die Ausprägung kann jedoch auch bei einer kurzen Erinnerungsreihe, wenn diese prägnant ist, nämlich wenn diese Reihe Gestalt hat, ganz besonders stark sein: "Das Spiel mache den Menschen vollständig und entfalte seine doppelte Natur, indem es 'lebende Gestalt'⁴⁰ schaffe."⁴¹

Die Literatur kennt einige Fälle, in denen die Gestalt des Spiels gepriesen wird. H. Scheuerl äußert sich eingehend zur Spielgestalt: "Ihr werden sechs Merkmale zugesprochen: Freiheit, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit."⁴²

Diese Momente sind nach Scheuerl ein fester Merkmalsbestand in den Spieltheorien und liefern die *differentia specifica*⁹⁶ in der Definition. Das *genus proximum*¹⁰⁰ ergibt sich aber nicht aus der Tätigkeit, der dann die genannten Merkmale zugesprochen werden, sondern aus dem 'Gesamtgeschehen von besonderer Verlaufsgestalt'⁴³."⁴⁴

Im Vexierspiel wird dieses 'Gesamtgeschehen' derart umgreifend, dass sich der Mensch als darin handelnd eingebunden erkennen kann. Das Vexierspiel ermöglicht so dem philosophischen Denken, sich im unmittelbaren Daseinsvollzug zu verankern. Weniger bei Lust als bei Unlust in diesem Spiel ist dann eine Reflexion auf die Spielgestalt zu erwarten. Insofern als diese Spielgestalt verhältnismäßig gut herbeigerufen werden kann, mag sie zwischenzeitig als Anker dienen. Der darin vermittelte Anhalt könnte dem in Not geratenen Menschen eine Hilfe zur Selbsthilfe sein, zumal der, wenn auch manchmal unlustbetont erlebte Spielverlauf von ihm in Gang gesetzt wurde und der Grund hiefür nicht so ohne weiteres weggefallen sein kann. Nur vordergründig oder nur hintergründig mögen sich früher einmal Motive ergeben haben. Im Vexierspiel jedoch ist die Orientierung nicht mehr punktzentriert. "Und in einer ganz anderen Dimension können bestimmte Selbstbilder des Subjekts, die in Erinnerung und Vorgriff das Leben deutend zusammenschauen, über lange Strecken sich selber treu (wenn auch nicht völlig gleich) bleiben."⁴⁵

5.7 Zur Wirkung des Vexierspiels

Obwohl der Mensch mit einem Gefühl ausgestattet ist, läuft manchmal die Rede, wonach jemand Bestimmter kein Gefühl habe. Damit möchte man sagen, dass diese Person in einer bestimmten Situation die erwartete Regung nicht zeigt. Lust und Unlust, Wert und Unwert wird sie selbstverständlich kennen, nur eben in einer anderen Koppelung an sogenannte Auslöser. Was dem einen sehr viel wert ist, kann dem anderen gleichgültig, ja sogar unwert sein. Wir kennen auch so etwas wie Zwangsbeglückung, wenn jemand etwas als wertvoll Empfundenes einer anderen Person aufdrängt.

Bei aller Unsicherheit, was die Koppelung von Gefühlen an Auslöser betrifft, ist ein Mittel doch international bewährt, nämlich das Geld. Geld dient weithin als Zahlungsmittel zur Bewertung von Leistungen, beispielsweise von Arbeitsleistung. Es kann angenommen werden, dass nur wenige Menschen arbeiten würden, bekämen sie nicht dafür Geld. Arbeit stiftet zwar in manchen Fällen Sinnerleben, doch häufiger herrschen beim arbeitenden Menschen Belastungen vor. Die einen kehren müde von der Arbeit heim und haben Mühe, sich vor dem Einschlafen dem Ehepartner, der Familie, Freunden oder einem Hobby hinzugeben. Andere behaupten, von der Arbeit krank zu werden. Wieder andere fühlen sich am Arbeitsplatz belästigt oder unterbezahlt und damit ausgenutzt. Dennoch wird - selbstverständlich mit Ausnahmen, die es überall gibt - fleißig gearbeitet, weil man eben Geld dafür bekommt, das man braucht. Hat man das liebe Geld noch nicht, so steht man unter einer Bedürfnisspannung. Bekommt man das Geld, so wird dies als Befreiung von dieser Spannung lustvoll erlebt. Fehlt einem das Geld und hat man womöglich sogar Schulden, so entsteht das Gefühl von Abhängigkeit und man empfindet Unlust. Unlust kann aber auch schon aufkommen, wenn man weniger Geld erhält als erwartet oder als man glaubt, für die geleistete Arbeit zu verdienen.

Aus juristischer Sicht ist Geld eine Schöpfung der Rechtsordnung. Eine strafbare Handlung kann zum Beispiel durch Auferlegung einer Zahlung geahndet werden. Es kann Schmerzensgeld zur Wiedergutmachung von leidbesetzten Unfallschäden abverlangt werden usw.

Dass über Geld sehr nachhaltig in das Gefühlserleben und Wertempfinden eingegriffen werden kann, liegt auf der Hand.

Indem Geldeswert errechenbar ist, wird es möglich, das Gedankliche raffiniert mit dem Sinnlichen zu verbinden. Diese Funktion macht das Geld innerhalb der Spielpädagogik nahezu unverzichtbar: Vermittels des Geldes greift hier die Mathematik in das Spiel ein. Welche Wirkung das hat, das heißt, was dadurch oder insgesamt im Spiel herauskommt, ist allerdings mathematisch nicht erklärbar. Diese Wirkung wird dreidimensional sein: in Bezug auf ihr Eintreten unveränderlich fest oder fließend, in Bezug auf den Spielgewinn qualitativ oder quantitativ und in Bezug auf das Vexierspiel selbst verpflichtend oder entbindend.

Heißt es nicht an sich schon: "Im Spiel verliert Konkurrenz den Ernstcharakter und damit die Niederlage ihren bitteren Stachel."⁴⁶ – Im Vexierspiel können sich Verluste dieser Art durch Kultivierung mit Gewinnen regelrecht ausgleichen.

"Die Grenzen zwischen dem Spiel und der anderen Realität sind zudem auch durchlässig. Die Anerkennung, die der 'Sieger' erhält, kann sich auch in Bereiche übertragen, die ursprünglich gar nichts mit dem Spiel zu tun hatten. Das ist nicht nur eine Folge der Ausstrahlung, die den Erfolgreichen umgibt, sondern kann auch das Ergebnis eines real gefestigten Selbstvertrauens sein, das im Spiel gewonnen wurde."⁴⁷

Sich seiner Haltung zu vergewissern, das ermöglicht einem jedenfalls das Vexierspiel. Wird

dies mit Geldverlusten, quantitativ, erkaufte, so mag einem das im wahrsten Sinn des Wortes nicht leicht 'von der Hand gehen'. Doch: "Verlangt die Erziehung keine Anstrengung und Selbstzucht, so wird auch das Leben im Philosophieren schwer fallen und oft in die Versuchung geraten, aus den Grenzen der besonnenen Verhaltenheit auszubrechen, um ins undisziplinierte Schwärmen oder ins trübsinnige Meditieren zu verfallen, wobei es jedesmal nicht mehr um das Ermessen von Aufgaben und ihre mögliche Erfüllung geht."⁴⁸

5.8 Zur Vexierspielspannung

Der für die Vexierspielpädagogik unentbehrliche, gestaltende Zufall wird, wann immer er auf den Plan tritt, bei den Spielenden mehr oder weniger starke Gemütsbewegungen auslösen. Diese wollen jedoch hier nicht wie in der Philosophie der Stoa bekämpft werden, um Seelenruhe (gr. Atarxie) zu erreichen. Sie sind wesentlich an der Spannung innerhalb dieser Pädagogik mitbeteiligt und möchten sogar erlebt werden. Diese Gemütsbewegungen halten sich ja ohnehin in Grenzen, zumal die sozialethische Motivation vom Vexier dieser Pädagogik zu einer "ambivalenten" Auslegung immer schon eingeladen wird. Voraussetzung hierfür ist freilich, dass kein Zwang zum Vexierspiel besteht und der Sinn dieses Spiels verstanden wird.

Der Mensch tritt eben als Fragender, nicht als Wissender, in dieses Spiel ein.
--

Wer sich selbst balanciert und nicht bloß einen Ball, stellt sich der existenziellen Herausforderung und spürt damit das Leben. Wer sich hingegen in Sicherungsmaßnahmen zu beruhigen versucht, setzt sich abwechselnd der Ruhe bzw. dem Schrecken aus. Ruhe wird als Entspannung erlebt, solange die Sicherungsmaßnahmen ihre Aufgabe - scheinbar - erfüllen. Schrecken ist das Entdecken des - scheinbaren - Erfordernisses neuer, zusätzlicher Sicherungsmaßnahmen. Entspannung muss immer wieder unterbrochen werden, während Spannung andauern kann, und sei es bei unterschiedlicher Stärke. Wichtig ist dabei, dass diese stets mit **einem** Maß gemessen werden kann. Dies gelingt der Vexierspielphilosophie als widerspruchsfreier Philosophie. Im Vexierspiel ist die Spannung qualitativ Kriterium dafür, ob die Ambivalenz gegeben ist. Reißt die Spannung ab, indem sie erlischt oder unerträglich groß wird, so ist diese Ambivalenz eben nicht gegeben. Bewegt sich die Spannung im verträglichen Bereich, so besteht sie quantitativ als mehr oder weniger starke Aufforderung zum Spiel.

Spannung prägt das Leben. Wir können uns dieser Spannung zu widersetzen versuchen, womit sich der Widerstand gegen ein Hindernis ergibt. Wir können diese Spannung aber auch akzeptieren, mit dieser Spannung mitgehen und das ist besser. In der Vexierspielpädagogik sind der Widerstand und das Hindernis möglicherweise im selben Willen vereint. Bloßer Widerstand kann viel Kraft verbrauchen, ein in das Vexierspiel investierter geläuterter Widerstand mag stärken.

"Der Psychologe Heckhausen geht davon aus, daß nicht der Ruhezustand der 'natürliche' Zustand des Menschen sei, sondern die aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt. Sowohl absolute Ruhe als auch Streß stellen – letztlich als unangenehm empfundene – Ausnahmestände dar. Als kennzeichnend für Spielen sieht er es an, daß Menschen durch Eigentätigkeit eine Spannung mittleren Ausmaßes herzustellen vermögen bzw. durch ständigen Wechsel von (relativer) Ruhe und (relativer) Spannung einen mittleren Spannungsgrad erhalten können. Dieses Zirkulieren um ein mittleres Spannungsniveau bezeichnet Heckhausen als Aktivierungszirkel. Der Zirkel ermöglicht ein lustvolles Erleben gemeinsamer Tätigkeiten, hält das gemeinsame Geschehen über einen längeren Zeitraum hinweg aufrecht und verhindert das Entstehen von Ermüdung, Langeweile oder Streß. Sobald einer dieser Pole erreicht wird, muß dem Individuum das 'Aussteigen' erlaubt sein –

ohne Angst vor negativen Sanktionen."⁴⁹

5.9 Vexierspielverletzung

"Die Regel des Spiels ist freiwillig anerkannt; darum besitzt sie ihre besondere Art von Unverbrüchlichkeit."⁵⁰

Trotz eines zum Zeitpunkt des Vexierspielantritts ineinander gesetzten Vertrauens kann es – und wird es sogar – manchmal vorkommen, dass eine mitwirkende Person bestimmte Einkünfte verheimlicht. Es scheint in der Natur des Menschen zu liegen, alles nur Mögliche zu versuchen. Dazu gehört auch die Unredlichkeit.

"Wer sich gegen falsche oder törichte Befehle auflehnt, in gewissen Fällen heimlich sogar der Gesetzesbrecher, hat unsere Sympathie. Der Falschspieler, schon im harmlosesten Gesellschaftsspiel, steht allein."⁵¹

Entdecktes Falschspielen isoliert vor allem im Vexierspiel, zumal bei diesem die Folgen unredlichen Handelns mehrdeutig sind: Wer falsch spielt, stört nicht nur die mögliche Einheit des Vexierspiels, sondern auch diejenige seines Selbst. Außerdem fügt er anderen einen materiellen Schaden zu. Bewegt sich dieser Schaden unterhalb einer sogenannten Geringfügigkeitsgrenze, die es innerhalb der Spielgruppe zu ermessem gilt, so braucht deshalb das Vexierspiel nicht als unterbrochen zu gelten. Steigt aber jemand aus dem Vexierspiel ohne Aufkündigung der Spielvereinbarung aus, so kann das sehr wohl zu Problemen führen:

"Der Spielverderber ist etwas ganz anderes als der Falschspieler. Dieser stellt sich so, als spiele er das Spiel, und erkennt dem Scheine nach den Zauberkreis des Spiels immer noch an. Ihm vergibt die Spielgemeinschaft seine Sünde leichter als dem Spielverderber, denn dieser zertrümmert ihre Welt selbst. Dadurch, daß er sich dem Spiel entzieht, enthüllt er die Relativität und Sprödigkeit der Spielwelt, in der er sich mit den anderen für einige Zeit eingeschlossen hatte. Er nimmt dem Spiel die Illusion, die *inlusio*, buchstäblich: die Einspielung - ein bedeutungsschweres Wort!"⁵²

Indem das Vexierspiel als einziges unter den Spielen eines ist, das nicht nur betrieben sondern auch getrieben wird, belastet diejenige Person, die sich regelwidrig aus dem Spiel nimmt, ihre Philosophie. Den innerhalb des Vexierspiels Übriggebliebenen obliegt das weitere, ob sie das Spiel nun fortlaufen lassen, ob sie neu beginnen oder ob sie sich der freiwillig auferlegten Spielverpflichtung entbinden wollen. Immerhin ist die Spielvereinbarung durch Spielverletzung gebrochen worden und somit darf darüber befunden werden, ob das Spiel damit aus seinen Fugen geraten ist oder nicht.

5.10 Zur Widerspruchsfreiheit des Vexierspiels

Gemäß dem Vexier des Erkennens ist der durchschneidende Begriff in seiner Konsequenz nicht denkbar, da er als solcher – im Ansatz isoliert – künftig jeder Verbindung widerstreben müsste. Indem sich das Denken aber auf Dauer nicht verdrängen lässt und der Mensch somit ohne Begriffe nicht sein kann, gilt es, aus dieser Schwierigkeit den einzig möglichen Ausweg über den Vexierbegriff zu nehmen. Im Vexierbegriff ist für das Verstehen, Verantworten und Erziehen der Keim zum Vexierspiel gelegt, sofern die Ästhetik der Vexierspielidee eine Spielvereinbarung zustande bringt. Wird aufgrund dieser das Vexierspiel gespielt, so kann dreidimensional gehandelt werden. Dabei ist es jeder mitspielenden Person möglich, in ihrem Handeln den Spielraum vollständig und individuell auszufüllen: Die Orientierung kann sich entweder nach dem Individualgehalt oder nach dem Durchschnittsgehalt richten. Die Strategie kann festgelegt oder veränderlich sein. Ja es kann sogar entweder gemäß einer Spielverpflichtung oder einer Spielentbindung gehandelt werden.

Denn das Spiel verdirbt nicht einmal jemand, der vor oder nach einem Vexierspielentscheid entbunden handelt. Spiel und Realität können im Spannungsgefüge der Vexierspielpädagogik vollkommen zusammenfließen. So widerspruchsfrei ist das Vexierspiel an sich.

"Es scheint so etwas wie ein 'Schicksal' (Kant) des Menschen zu sein, weder zu einem absoluten Wissen gelangen noch in einem absoluten Nichtwissen verharren zu können. Vielleicht liegen eben darin der Grund und die Möglichkeit seiner Bildsamkeit. Als Sinn der Bildung darf aber dann festgehalten werden, auf jeweils individuelle Weise zum Wissen um sein Nichtwissen zu gelangen, um aus dieser Einsicht - an welchem Ort, in welchen Verhältnissen und in welchen Aufgaben auch immer - sein Leben zu führen."⁵³

5.11 Zur philosophischen Bewandnis des Vexierspiels

Der erste, allgemeinste und folgenschwerste philosophische Satz ist schon im Begriff gegeben. Diesen findet der Mensch nicht vor. Wenn der Begriff einmal da ist, so hat sich an ihm zwar immer schon auch das Prädikat ergeben, doch das Subjekt und das Objekt brauchen sich in diesem Zusammenhang nicht zu deklarieren. Dies zu nutzen ist des Menschen erste, einzige und zugleich wunderbare Chance, denn dieser Nutzen lässt sich im Spiel entfalten.

"Die Funktion des Spiels in den höheren Formen, um die es sich hier handelt, lässt sich zum allergrößten Teil direkt von zwei wesentlichen Aspekten herleiten, unter denen sie sich präsentiert. Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, daß das Spiel einen Kampf um etwas 'darstellt' oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann."⁵⁴

Im Vexier des Erkennens als dem ersten Teil der Vexierphilosophie wird dieser Kampf als ein tödlicher behandelt: In ihm darf dem Entweder/Oder anhand zweier Seiten nicht nachgegeben werden. Doch nichts deutet zunächst darauf hin, dass die Unentschiedenheit bald ein Ende finden könnte. Wird das durchzuhalten sein? Das ist die quälende Frage. So, als würden in diesem Kampf nur die Waffen gewechselt, mutet im Wechsel der Dimensionen (des Erkennens, des Verstehens, des Verantwortens und des Erziehens) das Kämpfen hilflos an: Erst der Vexierbegriff, dann der Vexierwert, etwas später der Vexierentscheid und schließlich gar noch die Vexierpflicht. Dann aber besticht die Ästhetik der Vexierspielidee und aus der Qual könnte Lust werden.

Allgemein als Spielidee und ohne diesen hier vorausgehenden tödlichen Kampf ist die Einbringung des Spiels der pädagogischen Fachwelt nicht unbekannt:

"Der Gedanke, das Spiel als ein 'Aufeinander-Einspielen von Subjekt und Welt'⁵⁵ zu beschreiben, findet sich vor allem in der phänomenologischen Tradition wieder, z. B. in Buytendijks Spieltheorie."⁵⁶

"Fröbel hat ein umfassendes System der Spielgaben entwickelt. Die erste Gabe ist ein farbiger, an einer Schnur befestigter Ball. Seine symbolische Bedeutung ergibt sich daraus, daß das Kind den Ball in seiner schlichten Form als Stellvertreter eines beliebigen Gegenstandes nehmen kann und so die fundamentale Opposition von Selbst und Gegenstand erfährt. Zudem ermöglicht die Schnur, an der der Ball befestigt ist, ein fortlaufendes Haben und Verlieren des Balls, mit dem die auf Trennung und Vereinigung basierende ursprüngliche Mutter-Kind-Beziehung auf ein objektives Verhältnis übertragen wird."⁵⁷

Sollte der Mensch tatsächlich schon etwa auf seiner frühen Stufe der Geburt diesen tödlichen Kampf als unspezifisches und qualvolles Abwarten von Trennung oder

Vereinigung erfahren haben? Möglich könnte das schon sein. Dann dürfte allerdings nicht unnötig damit zugewartet werden, diesen einzig gangbaren Weg vor Verschüttung zu bewahren. Zu meinen, es sei erst bei 17jährigen an der Zeit zu philosophieren, könnte vermeidbare Verluste nach sich ziehen. Vielleicht sollten philosophische Spiele von der Pädagogik schon im Kindesalter angesetzt werden.

"Aus der Einsicht, daß diese Spiele nicht ohne weiteres vom Kind ohne Anleitung, also ohne 'Spielführer', angemessen verwendet werden können, entstand der Gedanke des Kindergartens."⁵⁸

Der Kindergarten könnte die pädagogische Institution mit dem größten Spielaufkommen sein. Nach dem Eintritt erlebt das Kind dort die einfachen Spiele. In der Abschlussphase dagegen darf ihm bei entsprechender Vor- und Nachbereitung versuchsweise ein Vexierspiel zugemutet werden. Wenn die Kinder zum Beispiel Nüsse einsammeln (Details dazu finden sich unter 5.5.1, Mitte), ließe sich der Ertrag in einem derart ernsten Spiel verteilen. Vexierbegriffe wie Durchschnitt oder Individuum brauchen selbstverständlich vor den Kindern nicht angesprochen zu werden.

Angeblich erfassen Kinder schon an einem an einer Schnur pendelnden Ball das Symbolische des Gewinnens und Verlierens.⁸⁰ Insofern dürften Kinder schon recht früh abstrahieren können. Wer diese Fähigkeit in ihnen sucht, wird sie viel eher finden als jene, die das gar nicht für möglich halten. Wahrscheinlich gibt es kein besseres Suchgebiet dafür als das Spiel.

"Bei Fröbel liefert es ... die Vorstufe für die gelungene Orientierung in der konkreten Handlungswirklichkeit. Das Spiel deutet Fröbel also anthropologisch⁹³: Es geht aus der 'unmittelbaren Forderung des Menschenwesens ... hervor'⁸¹ und 'drückt Eigenschaften und Forderungen des Menschenwesens an sich aus.'⁸² Im Spiel gelangen so die elementaren Lebenskategorien zur Ausbildung und strukturieren die konkrete Erlebniswirklichkeit."⁸³

"Fröbel entwickelt ... eine Art Wechselverhältnis von Ausdruck und Verstehen: Die Aufgabe des Menschen besteht darin, sich selbst zum reinsten Ausdruck zu bringen und zugleich ein Verständnis sowohl des eigenen wie des fremden Ausdrucks zu erlangen, wobei das eigene Handeln, das durchaus in normalen Arbeitszusammenhängen stehen kann und nach Fröbel sogar stehen soll, Voraussetzung jeder Selbsterkenntnis bleibt."⁵⁹ Die Vexierphilosophie schlägt die Brücke zur Verbindung von Erkenntnis und Handeln. Im Vexierspiel wird diese Brücke phantasievoll betanzt.

"Phantasie und Spiel lassen sich deshalb als eine Form der Erkenntnistätigkeit beschreiben, die versuchen, einen Gegenstand zu erfassen, indem sie ihn in ein Netz bedeutungshaltiger Verweise einspannen. Sie versuchen gleichsam, ein rätselhaftes Fundstück, das ihr Interesse weckt, zu ergründen, indem sie probeweise Verbindungen herstellen zu dem, was sie bereits kennen oder zu kennen glauben. Dieser Vorgang des Ab tastens greift nicht nur auf Reales, empirisch Faßbares zurück, sondern umschließt auch das Reich des Möglichen, Denkbaren und Utopischen."⁶⁰

Um dieses Universelle am Vexierspiel zu erweisen, ist es zweckmäßig, nicht nur das systematische Konzept der Vexierphilosophie zu kennen, sondern auch und vor allem das Vexierspiel möglichst unbefristet zu spielen. Besonders Fröbel hat dazu beigetragen, das Spiel als 'Spiegel des Lebens'⁶¹ aufzufassen."⁶²

Menschen mit passionierter Veranlagung zum Vexierspiel zeichnen das Bild ihrer selbst mit Hilfe dieses Spiegels. Dabei können sie auf ihre jeweilige Darstellung im nachhinein nicht minder reagieren als es ihnen möglich sein wird, ihre Zukunft vorwegzunehmen. Indem nämlich im Vexierspiel etwas, das ansonsten der Vergangenheit zugerechnet wird, zur Interpretation der Gegenwart dient und motivisch in die Zukunft weist, kann eine Bindung dieser Bereiche innerhalb des Spielganzen möglich sein. Doch möchte das Spiel gespielt

werden, auf dass sich all dies in Erfahrung bringe, denn:
"Im Spiel werden immer neue Bedeutungen der Dinge und des eigenen Daseins improvisiert."⁶³

5.12 Zur ethischen Bewandtnis des Vexierspiels

Als Ethik versucht sich die Liebe zur Weisheit des Sollensbereiches anzunehmen. Ethische Fragen können zum Beispiel lauten: Was ist wertvoll? Wie verhält sich der Mensch gut? Was ist sittsam?

In etwas großzügiger Hinführung auf ethische Verpflichtungen wird gelegentlich auf die Sittenregel verwiesen: 'Was du nicht willst, dass man dir tu, das füg´ auch keinem andern zu!' Oft genug bekommt man zu hören, das sei verstanden worden. Der deutsche Philosoph Immanuel Kant traf folgende Formulierung: "Handle so, dass die Maxime deines Willens jederzeit zugleich als Prinzip einer allgemeinen Gesetzgebung gelten könne."⁶⁴ Dieser unbedingte Vernunftbefehl ist als 'kategorischer Imperativ' in die Geschichte der Philosophie eingegangen.

In dieser Veröffentlichung wird ebenfalls eine ethische Aufforderung ausgesprochen: Spielt das Vexierspiel!

Was steckt da nicht alles dahinter?

Erstens wird die Vernunft berücksichtigt. Das absolut Unversöhnliche (lat. Kontradiktorische) am Vexierspiel ist ja das rein Logische als jene Form eines Entweder/Oder, an deren Fortführbarkeit kein Zweifel aufkommen darf. Inkonsequenz muss gleichsam ausgesperrt bleiben. Somit wird dem Vexierspiel eine kontradiktorische Dimension auferlegt, die sich zwecks Überprüfung jederzeit schon aus der Vexierspielvereinbarung herausfiltern lassen muss.

Zweitens werden die Sinne berücksichtigt. Ist doch das Konträre am Vexierspiel die Vermittelbarkeit eines Mehr oder Weniger zwischen Polen in Graden. Betreffend die Mitwirkung dieses Mehr oder Weniger darf im Vexierspiel nie Unklarheit herrschen: Die konträre Dimension hat ebenso schon in der Vexierspielvereinbarung ihre Mitwirkung zu beanspruchen.

Drittens wird der Mensch als gemeinschaftsfähiges Individuum berücksichtigt. Die dialogische Dimension spannt sich von Individuum zu Individuum. Auch sie muss in - der Freiwilligkeit - der Vexierspielvereinbarung nachweisbar sein.

Die Vexierspielidee macht es möglich, die drei Dimensionen in einem ästhetischen Akt, dem Vexierspiel, zu vereinen. In diesem Spiel figurieren die drei Dimensionen als **Vexierspielraum**. Damit entsteht dem Menschen auf ein Mal seine ganze Welt. Er kann sich - selbst - spielen.

Bei herkömmlichen Spielen gibt es häufig Gewinner und Verlierer. Bekanntlich vertragen die Beteiligten das auf recht unterschiedliche Art. Von verhältnismäßiger Unerschütterlichkeit bei Gewinn bzw. Verlust bis zu Spielsucht oder Ausstieg reicht die Palette der Einstellungen zum Spiel. Bei der Vexierspielpädagogik stellt sich die Palette der möglichen Einstellungen deshalb noch wesentlich reicher dar, weil es mehr als eine Gewinn- und Verlustebene gibt. Die Freude an einem Geldgewinn kann in der Vexierspielpädagogik gedämpft werden, da sich der Beitrag zur Erhaltung der Spielgestalt vor dem Hintergrund einer möglichen Triebveranlassung weniger gut abhebt. Umgekehrt könnte das Leid am Verlust von Geld herabgemindert, getilgt oder gar in Freude verkehrt werden, da an solchem Leid die Möglichkeit einer verdienstvollen Mitwirkung an der Spielgestalterhaltung und somit an der Steigerung des Persönlichkeitsbewusstseins erblickt werden kann.

Wer das Vexierspiel aus Überzeugung praktiziert und nicht aus einem Experimentiertrieb heraus bloß probiert, wird ethisch motiviert sein. Es liegt nicht in der Natur eines vexierspielerischen Fassungsvermögens, durch Extreme gesprengt zu werden, da die beiden Seiten jederzeit gemittelt sind. Weiters wird es echte Schadenfreude innerhalb des Vexierspiels nicht geben, und auch der Begriff der Sünde kann darin entfallen. Sünde erklärt sich in der Scholastik¹¹⁰ als Gemütsbewegung, die sich nicht im Einklang mit der Vernunft befindet. Es liegt eben nicht jeder Philosophie, solche Divergenzen schon im Ansatz zu verarbeiten. Die Vexierspielphilosophie jedenfalls tut dies, und was der Scholastik Divergenz im obigen Sinn ist, liegt hier in der Verantwortung des spielenden Menschen. Dieser will auch nicht Tugend für sich in Anspruch nehmen, wenigstens nicht solche im scholastischen Sinn. Er will einfach **nur** spielen.

"Die Teilnehmer am Kult sind überzeugt, daß Handlung ein gewisses Heil verwirklicht und eine Ordnung der Dinge zustande bringt, die höher ist als die, in der sie gewöhnlich leben."⁶⁵

5.13 Zur pädagogischen Bewandtnis des Vexierspiels

Auf dass der Mensch nicht eine beliebige Abfolge von Einzelerlebnissen zu erleiden hat, kennt er die Liebe zur Weisheit (griech. Philosophie). Trägt sie Früchte, so entfaltet sich ihm eine Auftragssituation. In ihrem Sinn gilt es ein geistiges Rüstzeug zu erwerben, das die Tagesereignisse zwar nicht verbindet, jedoch in einem möglichen Zusammenhang erscheinen lässt. Insofern wird Philosophie praktisch und die Begleitung dorthin sei pädagogisch.

"Der hier gemeinte **pädagogische Sinn des Philosophierens** ist es, Menschen aus einer undistanzierten, end- und bedenkenlosen Eingelassenheit in Leben und (wissenschaftliche) Welt herausfinden zu lassen, damit sie dann vielleicht ihr Leben als Gebildete aus Besonnenheit zu führen vermögen. Das kann dann im Fall, muß aber nicht und wird aller Wahrscheinlichkeit nach nur selten zu einem Leben 'als Philosoph' führen. In anderen Fällen wird es vielleicht ein Leben als Friseur sein, was ja Besonnenheit nicht ausschließt. Und in wiederum anderen Fällen wird es vielleicht ein Leben 'als Mensch' mit einer Fülle von unvorhersehbaren, wechselnden, aber eben aus Besonnenheit gewechselten und in ihr ermessenen und überschauten Aufgaben sein."⁶⁶

In Besonnenheit handelt der Mensch verantwortlich. Im Vexierspiel entsteht so zwischen dem, was einem sonst bloß zufallen würde und einem Notwendigen, von dem wir uns nicht distanzieren können, die Spielspannung. Unter dieser Spannung zeigt sich manches verschmolzen, was sonst als Stückwerk ertragen werden müsste. Unter pädagogischem Begleitschutz soll sich allenfalls diese Spannung auskristallisieren. Die Inhalte, zwischen denen sie sich auftut, müssen wohl dem Individuum überlassen bleiben. Mit anderen Worten soll jeder Mensch, wo immer es geht, vom Durchschneidenden Abstand nehmen, sei es im Begreifen, Bewerten oder Entscheiden. Auf der höchsten Stufe des Erziehens ist ein Abstand zum Verpflichten insofern zu halten, als einzig und allein **entweder** dieses Verpflichten zu einer bestimmten Aufgabe **oder** das Entbinden von eben dieser Aufgabe - im Verpflichten zum Kontradiktorischen der Aufgabe - sein darf. Dass die einander scharf entgegenstehenden verpflichtenden Aufgaben jeweils direkt formuliert werden können, das muss noch verlangt werden.

Dieses vorläufige Endergebnis der Vexierphilosophie ist ein pädagogischer Imperativ, von dem wir an dieser Stelle noch nicht wissen, wie und ob wir ihm daher entsprechen können. Nur soviel wissen wir, dass es jedem Menschen freistehen muss, diese seine Aufgabe zu finden. Hier tut sich ein Vexierspielraum auf und es kann nicht Sinn dieser Veröffentlichung

sein, zu versuchen, Varianten individueller Spielraumgestaltung vorwegzunehmen.
 "Das für Löwisch entscheidende Gewicht in diesem pädagogischen Imperativ liegt darauf,"⁶⁷
 "daß menschliches Handeln in letzter Konsequenz gebunden ist (und deshalb pädagogisch gebunden werden soll) an die autonom-sittliche Motivation des einzelnen Handelnden."⁶⁸
 Ist jemand bis hierher gefolgt und kann den pädagogischen Imperativ in sich spüren, so ist nicht nur nichts weiter von außen mehr nötig, sondern es wäre ein solches sogar hinderlich.
 "Zu autonom-sittlicher Motivation kann pädagogisch nicht die unbedingte Verpflichtung der Heranwachsenden auf geschichtlich-konkrete **Norminhalte**, auf gängige und übliche Verhaltensregeln und Handlungsweisen – von dem simplen Imperativ, müde Kinder haben ins Bett zu gehen, bis hin zur Forderung der Friedfertigkeit – führen; denn bei unbedingter Verpflichtung auf solche Handlungsnormen inhaltlicher Art würde die der Pädagogik zu fördern aufgegebene sittliche Autonomie der Heranwachsenden ja gerade nicht respektiert, sondern der allein maßgeblichen Autonomie der Erzieher geopfert werden.
 Ausschlaggebend sei vielmehr, dem Edukanden⁹⁸ die im Prinzip und von Fall zu Fall von ihm selber zu lösende Aufgabe zu vermitteln, seinem Handeln Sinn und Verbindlichkeit zu geben."⁶⁹
 In der Vexierspielpädagogik kommt es daher auch nicht zur Hinstellung eines Gottesbegriffes. Selber muss der Mensch, wenn er aus Überzeugung und freier Bereitschaft **entweder** der Spielverpflichtung entspricht **oder** sich ihrer entbindet, das Vexier zu erlauben versuchen.
 Schiller schreibt zum Ende seines 15. Briefes 'Über die ästhetische Erziehung des Menschen': "Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."⁷⁰

5.14 Zur Universalität der Vexierspielpädagogik

Der Vexierbegriff als tragendes Element der Vexierspielpädagogik ist derart abstrakt, dass er nicht veranschaulicht werden kann. Seine beiden Seiten gelten als absolut unversöhnlich. Ihr Widerstreit ist unendlich. Der Mensch ist in ihn einbezogen. Insofern ist die Vexierspielpädagogik allgemein (lat. universell), als sie mit dem Vexierbegriff nicht nur ansetzt, sondern diesen sogar als Prinzip erkennt. Sie funktioniert also nicht bloß mit dem kontradiktorischen Entweder/Oder, sondern sie erkennt sich als **darin einbezogen**. Sie macht sich zur Spielregel, dass sie auch hinfällig werden kann.

Daran ändert sich im Grunde nichts, wenn dieses Prinzip der radikalen Unentschiedenheit als Erkennen später zum Verstehen, Verantworten und Erziehen wird. Es gibt dabei weiterhin das Vexier des Entweder/Oder, allerdings in schrittweiser Verschmelzung (gr. Synthese) mit dem Wert, der Entscheidung und der Pflicht. Darin erweist sich die Vexierspielpädagogik zum zweiten Mal als universell, indem sie keine menschliche Grundeigenschaft außer Acht lässt. Der Mensch ist ja nicht nur zum Erkennen, sondern auch zum Verstehen, Verantworten und Erziehen in der Lage.

Drittens ist die Vexierspielpädagogik universell, da sie Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu verbinden vermag. Wer aufgrund von Geschehnissen – das könnte zum Beispiel ein ausgeführter Vexierspielentscheid sein – glaubt, dass sich etwas ändern sollte, kann gegenwärtig so handeln, dass in Zukunft das Gesollte wirklich werde. So kann das Vexierspiel als praktizierte Philosophie in den Alltag einfließen.

Das Vexierspiel macht die Geschichtlichkeit des menschlichen Daseins bewusst, da die individuelle Erfahrung aus der Vergangenheit im Verein mit der Notwendigkeit des Handelns aus der individuellen Gegenwartssituation heraus auf die individuelle Zukunft absehbar wirkt.

5.15 Zur Frage nach einer möglichen Anfeindung des Vexierspiels

Im Allgemeinen heißt es, jede Behauptung sei auch schon der Grund für ihre Widersacher. Freilich könnte es ohne Behauptung keine Widersacher geben. Wem gegenüber sollten sich die sonst deklarieren?

Was heißt eigentlich 'Behaupten'?

Behaupten kann zunächst einmal bloß bedeuten, dass sich jemand äußert. In solchem Äußern wird etwas von sich (dem Inneren) weg abgelegt, das dann starr irgendwo darauf warten könnte, wieder 'angedacht' zu werden. Ein solches Behaupten liegt der Vexierspielpädagogik gar nicht. Im Vexier des Erkennens wird sorgfältig dargelegt, weshalb der Begriff nicht ohne die Unentschiedenheit des Entweder/Oder gedacht werden darf. Diese Unentschiedenheit ist außerhalb des Inneren nicht möglich. Sie muss ja in ihrer Notwendigkeit **erkannt** werden. Diese Verpflichtung lässt sich nicht einfach weglegen, ohne dabei hinfällig zu werden. Daher lässt sich die Vexierspielpädagogik nicht zum Behaupten im Sinne einer Äußerung verleiten.

Das unzulässig Starre am Behaupten kann sprachlich hervorgehoben werden, indem von einer Person gesagt wird, sie behaupte etwas 'felsenfest'. Darin liegt bereits die Ankündigung von Widerstand und es ist anzunehmen, dass Argumente zur Bekämpfung der Behauptung schon in Vorbereitung sind.

Hat nun die Person, die etwas felsenfest behauptet, Macht über ihre Widersacher, so könnte sie sich denen gegenüber insofern behaupten, als sie sich durchsetzt.

Die Vexierspielpädagogik ist kein solcher 'Fels in der Brandung', der zum Trotzen neigt. In der selbstprogrammierten Unentschiedenheit kann sie regelrecht untergehen. Wo aber bleiben dann ihre Widersacher?

Oft genug wird es schon vorgekommen sein, dass Feinde ihre Opfer überlebt haben. Dann waren sie allerdings keine Feinde mehr. Wenn daher die Vexierspielpädagogik ihre Widersacher kennen soll, so muss das Vexierspiel gerade **sichtbar** in Betrieb sein. Solch erfahrungsbezogen (lat. positivistisch) fassbare Spielteile könnten die Vexierspielvereinbarung sowie die Vexierspielentscheide sein. Zu Zielpunkten der Aggression würden unter Umständen Menschen werden, die einmal als Vexierspieler 'entlarvt' wurden. In der Folge könnten die Orte ihrer Zusammenkunft 'unter Beschuss' genommen werden. Die Widersacher könnten die Vexierspieleinsätze enteignen usw. "Oft sind es nur festgefahrene Meinungen, Vorstellungssackgassen, Scheu vor radikalen Gedanken, Furcht und Mutlosigkeit im Ziehen und Vertreten von Konsequenzen oder geistige Unbeweglichkeit und Faulheit, die als Nonsens und als Unmöglichkeit sehen und gleich verurteilen lassen, was Aufmerksamkeit verdienen würde."⁷¹

Gerade deshalb ist ja auch der Untertitel 'Das Vexierspiel und seine Widersacher' in diese Veröffentlichung einbezogen worden. Es ist eines der wichtigsten Kapitel. Nur wer die volle Wirkung seines Handelns aufnehmen kann, soll dieses weiterhin betreiben. Das Vexierspiel hat es in diesem Sinn ja insofern leicht, als es unter seiner Regel sogar eingestellt werden kann. Menschen, denen durch ein Betriebsverbot das Vexierspiel untersagt wird, brauchen dadurch nicht in Untreue sich selbst gegenüber zu verfallen. Ihnen müsste es leichter als anderen fallen, unter äußerem Druck aus einem selbst gewählten Spiel auszusteigen. Die Vexierspielpädagogik macht es möglich, Spiel und Realität zur Deckung zu bringen. Wird einem das Vexierspiel verboten, so muss es deshalb nicht gleich unmöglich sein. Sein gerade metaphysischer, das heißt anti-positivistischer Betrieb kann eben als Realität weiterlaufen.

Selbstverständlich ist diese Veröffentlichung nicht für ein Kind geschrieben. Zu hoch sind deren Ansprüche vor allem an das Abstraktionsniveau. Doch kann auch der Erwachsene Widersacher der Vexierspielpädagogik werden, wenn ihm als Kind etwas sehr Wichtiges gefehlt hat.

"Wenn es in den ersten Lebensmonaten und -jahren wegen ungünstiger Umstände zu keinen festen Eltern-Kind-Beziehungen kommt, so erhöht sich beim Tierjungen und beim

Menschenkind der Pegel der angstgetönten Unsicherheit. So sehr dies an sich schon die früheste Verhaltensentwicklung hemmt, so setzt sich die Störung auch noch ins Spielalter fort: Die ängstliche Unsicherheit beeinträchtigt die Verhaltensweisen des aktiven Erfahrungserwerbs, indem sie das hierfür notwendige 'entspannte Feld' weniger oder gar nicht aufkommen läßt, und das Spielen kann sich weniger gut oder gar nicht entfalten. So kommt es, daß gestörte Eltern-Kind-Bindungen sich auch auf den späteren Erfahrungsgewinn durch Erkunden und Spielen und damit auf das gesamte spätere Leben nachteilig auswirken können."⁷²

Neben solch entwicklungspsychologisch erklärter Spielaversion, von der selbstverständlich das Vexierspiel nicht unbetroffen sein würde, könnten geistliche Mächte zu Widersachern werden:

Im "Buch eines Franzosen Chateau, offensichtlich eines katholischen Theologen oder Psychologen, über **'Das spielende Kind'**, die deutsche Übersetzung erschienen in einem bekannten katholischen Verlag in Westfalen" - steht zu lesen: (Anm. d. Verfassers) - "Neid, Stolz, Überhebung, Listigkeit, Gewinnsucht, Lust sich zu verbergen, Unredlichkeit lassen das Spiel als ein Lieblingsnest der Erbsünde erscheinen – von der anderen Seite, der des verlierenden Kindes her, besetzt mit Zorn, Erbitterung und ersten Keimen von Rachgier."⁷³

"Im calvinistischen⁹⁴ Genf wurde nicht einmal dem Kind das Spiel zugebilligt, denn genau wie bei Chateau sah man hier die Möglichkeiten für das Sich-Selbst-Ausspielen der Erbsünde. Etwas entgegenkommender war man hier im Luthertum und bei Zwingli; die Gründer dieser beiden Konfessionen, trotz aller Melancholien etwa Luthers von heiterer Gemütsart bis Calvin, gestatteten das Spiel als ein Element der Erfrischung."⁷⁴

Man sieht am Vexierspiel, wie weit das Spiel an sich reichen kann. Warum sollte dieses nicht den ganzen Menschen in Anspruch nehmen können? 'Nein' werden die Machthaber dieser Welt jeweils in ihrer Sprache sagen: So weit darf es nicht kommen. "Denn wir sind in den egalitären⁹⁹ Gesellschaften des Westens und des Ostens, unter demokratischen wie unter autoritären Verhältnissen, im Kapitalismus wie im Sozialismus und von seiten des Liberalismus wie von seiten des Dirigismus vielen spielfeindlichen Tendenzen und Wirkungen ausgesetzt."⁷⁵

5.16 Zur Rechtfertigung der Vexierspielpädagogik

"Von der Überschaubarkeit des jeweils vertretenen Wert-, Ziel- und Mittelsystems hängt es ab, daß der Erzieher den Umkreis der von ihm auszuführenden und zu unterlassenden Handlungen genau abgrenzen kann und daß man den Wert einzelner Erziehungssysteme beurteilen kann."⁷⁶

Dort, wo die Vexierspielpädagogik ansetzt, ist sie höchst abstrakt: Innerhalb der Vexierphilosophie, und zwar im Vexier des Erkennens, stellt sich die Frage, wie Begriffe denn zu bilden seien. Um einen Fortgang zu ermöglichen, ist an ihnen jegliche Festlegung zu vermeiden. Auch Unverbindlichkeit oder Willkür kommt nicht in Frage. Übrig bleibt das Bekenntnis zu einem Entweder/Oder als Unentschiedenheit eines absolut Abstrakten oder dessen kontradiktorischen Gegenteils. Nur wenn jedes der beiden, die in einem Entweder/Oder begriffen werden, direkt benennbar ist, kommt Erkennen zustande. Im Vexierbegriff 'Zustand oder Vorgang' liegt beispielsweise eine Erkenntnis.

Eine solche Erkenntnis ist radikal parteilos. Man muss sie als wertfrei respektieren, da im Zuge ihrer Findung nur einer Inkonsequenz des Denkens ausgewichen wurde. Das ist legitim. Nirgendwoher sonst kommt diese Erkenntnis.
--

In diesem Zusammenhang mutet wie eine Bestätigung an, was Jörg Ruhloff glaubt, bei D.-J. Löwisch verstanden zu haben:

"Diese Norm liege nämlich in der praktischen Vernunft des Menschen selber und sei deshalb von keiner seiner Handlungen, sofern sie diesen Namen noch verdienen, wegzudenken; insbesondere sei sie aber auch von pädagogischer Maßgeblichkeit. In einer handlungsnahen Formulierung wird die Letztnorm auf den Imperativ gebracht, der Pädagoge solle den Heranwachsenden so unterrichten und erziehen, daß der Educandus in die Lage versetzt werde,⁷⁷ "eigenständig einen verbindlichen Sinn (Verbindlichkeit) herzustellen."⁷⁸

Dazu ist die Vexierphilosophie im Vexier des Verstehens für die Sinne und weiter im Vexier des Verantwortens auch noch für das Personelle offen. In diese beiden Dimensionen mischen sich also jeweils sog. Akzidentien. Sie selbst sind keine konkrete Vorgabe der Vexierspielpädagogik. Das einzige, was diese noch beifügt, ist die Vexierspielidee zu einem ästhetischen Akt, der, sofern er anläuft, alles Vorige vereinen könnte.

Die ausdrucksvolle Spielgestalt ist trotz ihrer mehrdimensionalen Gliederung leicht überblick- und merkbar. Man könnte sie deshalb wohl schon einem Kind bekanntmachen. Vermutlich würde ihm bereits nach einigen Spielgängen auffallen, dass es in diesem Spiel Handlungen setzen kann, die ebenso effektiv wie korrektiv sind, mit denen sich also im Reagieren dirigieren lässt. Selbstverständlich sollten dabei mindestens zwei annähernd gleichaltrige Kinder von einer pädagogisch ausgebildeten Person geführt werden. Immerhin ist das Vexierspiel ein Spiel, das eine klare Anleitung, Rechenfähigkeit, Zeitnehmung usw. erfordert.

5.17 Das Vexierspiel als interaktives philosophisches Lehrstück

Selbst wenn die Philosophie die Königin der Wissenschaften sein sollte, muss sie irgendwie anfangen können. Sage doch der Mensch bewusst nicht 'irgendwann' oder 'irgendwo'. Denn solche Bestimmungen müssten festlegen, in der Zeit und im Raum. Das hat der Mensch nicht notwendig.

"Es ist schon ein großer und nötiger Beweis der Klugheit oder Einsicht, zu wissen, was man vernünftiger Weise fragen solle. Denn, wenn die Frage an sich ungereimt ist, und unnötige Antworten verlangt, so hat sie, außer der Beschämung dessen, der sie aufwirft, bisweilen noch den Nachteil, den unbehutsamen Anhörer derselben zu ungereimten Antworten zu verleiten, und den belachenswerten Anblick zu geben, daß einer (wie die Alten sagten) den Bock melkt, der andre ein Sieb unterhält."⁸⁴

Aus und vorbei ist es zwar für den erwachsenen Menschen mit der Unschuld der Kinderfrage, doch die Verlockung zu einem blockierenden Ansatz ist gewaltig:

"Wissen gilt als Macht, das, was verfügbar macht, über anderes erhebt, technisch, politisch, wirtschaftlich. Was sich dem Wissen und der Verfügbarkeit entzieht, gilt als Geheimnis, wirkt wie ein Rätsel. Man muß es lösen. So werden seit Jahrhunderten mit Hilfe der Naturwissenschaften die 'Rätsel der Natur' entschlüsselt, makroskopisch wie mikroskopisch. Man ist dem Leben selber auf der Spur, sucht seine Strukturen und Regeln, seine Prinzipien. Die Anfänge also, die es immer von neuem beginnen lassen. Während die Künstler - Paul Klee zum Beispiel - das 'Siegel der Schöpfung' unversehrt bewahrt wissen möchten, um weiterhin staunen zu können über die Wunder des Lebens, wie sie alltäglich erneut sich ereignen, so drängt es den Naturwissenschaftler, gerade dieses Siegel zu brechen, hinter jenes Geheimnis zu kommen. Nicht mehr nur die Phänomene des Lebens will man genau beobachten, registrieren, analysieren und erklären. Man will das Leben als Leben begreifen, sein Sein und Werden und Vergehen."⁸⁵

Die Vexierspielpädagogik setzt da anders an. In ihr erfährt sich der Mensch als wandelbar im Spiel. Nur aus dem Zusammenhang genommen ließe er sich begreifen. Doch dann wäre er nicht mehr er selbst. Also muss er in diesem Zusammenhang belassen bleiben und sein Vexierspiel spielen.

"Die über 'Gebildetheit' Auskunft gebende Frage wird also nicht die nach dem 'Wieviel' und dem 'Was' des Wissens, sondern die nach dem Umfang **des im Nichtwissen einbehaltenen Wissens** und dem daraus entspringenden Aufgabenbewußtsein und Aufgabenvollzug sein."⁸⁶

So wie der Mensch im Vexierspiel auf Wissen verzichtet, kann er ungehindert **verstehen**. Er braucht nicht mehr unaufgeklärt oder gar schizophren zu sein. Er braucht sich weder als in Fremdbestimmung eingeklemmt noch als in Freiheit verlassen zu finden. Was ihm das einbringt, ist Widerspruchsfreiheit in spielbarer Philosophie. Selbst wenn ihm der gestaltende Zufall des Vexierspiels übel mitspielte, wäre dieses Ereignis schon wieder der Vergangenheit zuzurechnen und bei entsprechender Bearbeitung als Korrektiv für die Zukunft der Geschichtlichkeit eigenen Daseins überlassen.

Die Philosophie des Vexierspiels widmet sich nicht der Frage, ob wir das Gute gern tun dürfen, weil sie Vernunft und Lust nicht aufspaltet, so wie Aristoteles und Kant dies taten. In der Vexierphilosophie wird nur das Entweder/Oder anhand von Lust oder Vernunft zugelassen, das heißt **verstanden**. Handelt der Mensch nicht nur aus dem Wissen um die Notwendigkeit der Unentschiedenheit, sondern im Erleben dieser Unentschiedenheit, so ist er besonnen und beherrscht mehr oder weniger die Wirkung seines Tuns.

Wer das Vexierspiel mit Veranlagung spielt, könnte daher frei sein zum Erleben der Spielspannung.

"Weisheit wird hier als heiliges Kunststück geübt. Philosophie spießt hier in Spielform auf."⁸⁷

5.18 Das Vexierspiel – Bedeutung und Ausblick

Mit der Vexierphilosophie hat das Vexierspiel jene Struktur erhalten, die widerspruchsfrei und unverfänglich eine Steigerung des Erkennens bis in die Höhen des Erziehens sichern kann. Anlaufen kann das Spiel nur, wenn sich mindestens zwei Beteiligte im gemeinsamen Vertrauen und unter Berücksichtigung der dreidimensionalen Vexierspielstruktur freiwillig zu einer Spielvereinbarung entschließen.

"So ist eine allgemeingültige Theorie der Bildung möglich, die für alle Zeiten und alle Völker gilt, weil sie nur die in sich variable Struktur des Erziehungslebens aufzeigt, aus der sich dann alle ihre geschichtlichen Formen verständlich machen und herleiten lassen."⁸⁸

Für die Geschichtlichkeit des Vexierspiels muss ein unverzichtbares Merkmal sein, dass hinsichtlich der Auswahl der beiden Seiten von Vexierwerten, Vexierentscheiden und Vexierpflichten ein Spielraum besteht. Nicht aber darf dieser Spielraum so interpretiert werden, als könnte man an der Struktur des Vexierspiels rütteln. Ob diese Abstimmung zu einem Spielbetrieb führen kann, in dem sich die Mitspielenden jeweils als ganze Menschen erfahren können, das vermag jeweils nur die Zeit zu erweisen:

"Kultur beginnt nicht **als** Spiel und nicht **aus** Spiel, vielmehr **in** Spiel."⁸⁹

6 Der pädagogische Imperativ

Es ist notwendig,
dass sich zu Ende eines bestimmten Zeitraums
zufällig ergibt,
welche Seite einer vereinbarten echten Alternative
im Spiel wirklich werde,
wenn Erziehung regelrecht
möglich sein soll.

7 Vexierphilosophische Begriffsvernetzung

Erkennen bedeutet, dass in Vexierbegriffen **Begreifen mit Entlassen** zu alternieren ist, da **ansonsten Scheinwahrheit** folgt.

Verstehen bedeutet, dass in Vexierwerten **Bewerten mit Entgelten** zu alternieren ist, da **ansonsten Scheingültigkeit** folgt.

Verantworten bedeutet, dass in Vexierentscheiden **Entscheiden mit Befragen** zu alternieren ist, da **ansonsten Scheingerechtigkeit** folgt.

Erziehen bedeutet, dass in Vexierpflichten **Verpflichten mit Entbinden** zu alternieren ist, da **ansonsten Scheinheiligkeit** folgt.

8 Anmerkungen

...Vernunft ¹	Kant, Immanuel, Kritik der reinen Vernunft, RECLAM PHILIPP JUN.
...sind." ²	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 180.
...entsteht." ³	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 232, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...führe." ⁴	Franz Austeda, Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43, Gebrüder Weiß Verlag, Berlin, o. Jz., S. 2.
...in der Welt." ⁵	Wieser Alfred, Rauter Karl, Philosophie, Logik und kritische Problemlere, Verlag Franz Deuticke, Wien 1974, S. 118.
...Möglichkeiten." ⁶	H. G. Gadamer, Wahrheit und Methode, 1960, S. 283. Vgl. Handbuch philosophischer Grundbegriffe, 2. Bd., S. 485 ff.
...kann." ⁷	Joh. Christ. Aug. Heyse, Fremdwörterbuch, Verlag Hugo Engel, Wien 1884, S. 824.
...wird." ⁸	Franz Austeda, humboldt-taschenbuch 43, Gebrüder Weiß Verlag, Berlin, S. 59/60.
...Sinn." ⁹	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 34.

...zeigen." ¹⁰	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg, 1980, S. 22/23.
...zusammen." ¹¹	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 78.
...Leben" ¹²	Huizinga, J.: homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 1938, S. 34.
...gebunden." ¹³	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 78-79.
...-stehen." ¹⁴	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 79.
...sind." ¹⁵	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 79.
...steigert." ¹⁶	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 79/80.
...dort." ¹⁷	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79/80.
...werden." ¹⁸	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79.
...gelangen." ¹⁹	Fröbel, F.: Vorschulerziehung und Spieltheorie, 1838 S. 38 ff, in H. Heiland (Hg.): Friedrich Fröbel. Ausgewählte Schriften, Bd. III. Stuttgart: Klett-Cotta, 2. Auflage, 1982.
...war." ²⁰	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79.
...halten." ²¹	Bernhard Hassenstein, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 26.
...Sphäre." ²²	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987, S. 50.
...Heiligkeit." ²³	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 28, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...Spiel." ²⁴	Hans Scheuerl, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 70.
...hat." ²⁵	Wolfgang Menzel in Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S. 73, Erhard Friedrich Verlag, Postfach 100150, 30917 Seelze
...werden." ²⁶	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 63, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.

...Charakter. ^{"27}	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 58, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...Grad. ^{"28}	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 58, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...gestatten. ^{"29}	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 80.
...soll. ^{"30}	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 82.
...unterwerfen. ^{"31}	Steffen-Peter Ballstaedt, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 94/95.
...Feld. ^{"32}	Bernhard Hassenstein, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 23.
...will. ^{"33}	Hans Scheuerl, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 68.
...interessieren. ^{"34}	Hans Scheuerl, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 68.
...werden. ^{"35}	Bernhard Hassenstein, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 23.
...Gesetz. ^{"36}	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 82.
...Spiels. ^{"37}	Nobelpreisträger Manfred Eigen und Dr. Ruthild Winkler, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 162.
...kann. ^{"38}	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 60, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...Chaos. ^{"39}	Hans Hielscher, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 142.
...Gestalt. ^{"40}	Schiller, F.: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, (1795 S. 333). in F. Schiller: Gesammelte Werke in fünf Bänden, hg. von R. Netolitzky, Gütersloh: Mohn o. Hg, o. J., Bd. V.
...schaffe. ^{"41}	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 80.
...Gegenwärtigkeit. ^{"42}	vgl. Scheuerl, H.: Theorien des Spieles. Weinheim und Berlin: Beltz Verlag, 1954, 68-104.

...Verlaufsgestalt. ¹⁴³	Scheuerl, H.: Zur Begriffsbestimmung von 'Spiel' und 'Spielen', in H. Röhrs (Hg.): Das Spiel, Ein Urphänomen des Lebens. Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft, 1981, S. 45; Vgl. auch die Erörterung in Scheuerl, H.: Die pädagogisch-anthropologische Dimension des Spiels. in K. J. Kreuzer (Hg.): Handbuch der Spielpädagogik, Bd. 1: Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt. Düsseldorf: Schwann, 1983, 37ff.
...43. ¹⁴⁴	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79.
...bleiben. ¹⁴⁵	Hans Scheuerl, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 62.
...Stachel. ¹⁴⁶	Christian Graf von Krockow, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 110.
...wurde. ¹⁴⁷	Lothar Krappmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 79.
...geht. ¹⁴⁸	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle&Meyer, Heidelberg 1980, S. 186.
...Sanktionen. ¹⁴⁹	Hans Hielscher, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 145.
...Unverbrüchlichkeit. ¹⁵⁰	Ernst Wilhelm Eschmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 148.
...allein. ¹⁵¹	Ernst Wilhelm Eschmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 148.
...Wort! ¹⁵²	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 20, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...führen. ¹⁵³	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle&Meyer, Heidelberg 1980, S. 183.
...kann. ¹⁵⁴	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 22, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...Welt ¹⁵⁵	Kolb, M.: Spiel als Phänomen - das Phänomen Spiel: Studien zu phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin: Academia-Verl. Richarz, 1990, 117.
...Spieltheorie. ¹⁵⁶	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 82.
...wird. ¹⁵⁷	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 80.

...Kindergartens." ⁵⁸	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 80.
...bleibt." ⁵⁹	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79.
...Utopischen." ⁶⁰	Ludwig Dunker in Friedrich Jahresheft XIII, 1995, S. 4, Erhard Friedrich Verlag, Postfach 100150, 30917 Seelze.
...Lebens" ⁶¹	Fröbel, F.: Vorschulerziehung und Spieltheorie 1838, S. 35.
...aufzufassen." ⁶²	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 78.
...improvisiert." ⁶³	Kolb. M.: Spiel als Phänomen - Das Phänomen Spiel: Studien zu Phänomenologisch-anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin: Academia-Verl. Richarz, 1990, S. 157.
...könne." ⁶⁴	Unter "Imperativ" im Philosophie-Lexikon, Hrsg: A. Hügli u. P. Lübcke, Systema, CD-ROM, ISBN 3-634-22405-3
...leben." ⁶⁵	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 23, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...sein." ⁶⁶	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 180/181.
...darauf," ⁶⁷	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 154.
...Handelnden." ⁶⁸	D.-J. Löwisch, Das Normenproblem in der Pädagogik, in: Hans-Jürgen Engfer (Hrsg.), Philosophische Aspekte schulischer Fächer und pädagogischer Praxis, München-Wien-Baltimore 1978, S. 171.
...geben." ⁶⁹	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 154.
...spielt." ⁷⁰	Schiller 1795, 337.
...würde." ⁷¹	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 26.
...können." ⁷²	Bernhard Hassenstein, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 26.
...Rachgier." ⁷³	Ernst Wilhelm Eschmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 12.
...Erfrischung." ⁷⁴	Ernst Wilhelm Eschmann, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 13.
...ausgesetzt." ⁷⁵	Ruprecht Kurzrock, zitiert in Das Spiel, Forschung und Information, Band 34, Colloquium Verlag GmbH, Berlin, 1983, S. 7.
...kann." ⁷⁶	(Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 85.

...werde," ⁷⁷	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 154.
...herzustellen." ⁷⁸	D.-J. Löwisch, Das Normenproblem in der Pädagogik, in: Hans-Jürgen Engfer (Hrsg.), Philosophische Aspekte schulischer Fächer und pädagogischer Praxis, München-Wien-Baltimore 1978, S. 172.
...als Bildbeispiel ⁷⁹	Dieses Umspringbild hat - ähnlich dem Vexierbegriff - etwas Unentschiedenes an sich. Man erkennt entweder links unten eine Treppe in Obersicht von rechts oder man sieht von links unten in eine hohle Treppe hinein. "Unter willentlicher Anstrengung, aber auch bei Ermüdung, springt die Wahrnehmung plötzlich von der einen zur anderen Einstellung um." (Häußler Franz, Nowotny Ernst, Einführung in die Psychologie und in die Grundlehren der Logik, Franz Deuticke, Wien, 1949, Dritte Auflage, S. 41)
...Verlierens. ⁸⁰	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 79/80.
...hervor ⁸¹	Fröbel, F.: Die Menschenerziehung. Die Erziehungs-, Unterrichts- und Lehrkunst (1826a S. 90). In E. Hoffmann (Hg.): Friedrich Fröbel. Ausgewählte Schriften, 2. Bd., Berlin: Küpper, 1951.
...aus. ⁸²	ebendort
...Erlebniswirklichkeit." ⁸³	Klaus Sachs-Hombach, Fröbels Theorie des Spiels als Theorie vorprädikativer Erfahrung, in: Sportonomics, Sportonomie-Verlag Stadler & Co, Volume 1, Number 2, Juni 1995, S. 80.
...unterhält." ⁸⁴	Immanuel Kant, Kritik der reinen Vernunft, suhrkamp taschenbuch wissenschaft 55, Erste Auflage 1974, S. 102.
...Vergehen." ⁸⁵	Freudenberg Andreas, Gentechnik: Grundwissen für den politisch-ethischen Dialog, Campus Verlag, Frankfurt/Main, 1990.
...sein." ⁸⁶	Jörg Ruhloff, Das ungelöste Normproblem der Pädagogik, Quelle & Meyer, Heidelberg 1980, S. 181.
...auf." ⁸⁷	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 122, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.
...lassen." ⁸⁸	Nohl, Hermann: Die Theorie der Bildung, in: Nohl/Pallat (Hrsg.) Bd. I, S. 120.
...Spiel." ⁸⁹	Huizinga Johann, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 88, Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg, 1987.

9 Fremdwörterlexikon

...Akzidentien ⁹⁰	"akzidentiell, akzidentell, von lat. accidens 'anfallend', 'plötzlich eintretend', zufällig, unwesentlich; dazu das Akzidens oder das Akzidentielle, das Zufällige, Unwesentliche, Veränderliche an einem Gegenstand. Gegensatz: essentiell, substantiell." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...ambivalent ⁹¹	"Ambivalenz, Neub. um 1900 aus lat. ambo 'beide' und valentia 'Stärke', 'Wert', das Gleichstarke, die Doppelwertigkeit..." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...Analyse ⁹²	"von gr. analysis 'Auflösung', über frz. analyse, die Zerlegung, Zergliederung einer Einheit in eine Vielfalt, eines Ganzen in seine Teile, einer Mischung in ihre Elemente, eines Begriffs in seine Merkmale, eines Vorgangs oder Geschehens in die einzelnen Akte, die darin aufeinander folgen oder sich miteinander verbinden; Gegensatz: Synthese." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...Anthropologie ⁹³	(von griech. anthropos, Mensch, und logos, Lehre), Name für die Lehre vom Menschen, dessen Natur und Wesen, etwa seit Beginn des 16. Jh. gebräuchlich. Voraussetzung der Bestimmung des Begriffs ist die Annahme anthropologischer Konstanten, d. h. die Ansicht, daß sich allgemeine Eigenschaften, Verhaltens- und Erfahrensweisen beschreiben lassen, die allen Menschen unabhängig von bestimmten historischen, ökonomischen oder individuellen Unterschieden zukommen." (Philosophie-Lexikon, Hrsg: A. Hügli u. P. Lübcke, Systema, CD-ROM, ISBN 3-634-22405-3)
...calvinistisch ⁹⁴	von Calvin geprägt; "Calvin: 1) Johann, eigtl. Jean Cauvin, geb. 1509, gest. 1564, schweizer. Reformator; nach humanist., theol. u. jurist. Studien, v. a. in Paris, langsame innere Wandlung zum ev. Glauben..." (rororo TASCHENBUCH AUSGABE 1966, 2. Bd. S. 324).
...dialogisch ⁹⁵	"gesprächsweise, in Gesprächsform", "Dialog, m., gr., Unterredung, Gespräch, Zwiegespräch" (Heyse Joh. Christ. Aug., Fremdwörterbuch, Verlag von Hugo Engel in Wien, 1884).
...differentia specifica ⁹⁶	"der artbildende Unterschied, das Merkmal, wodurch sich eine Art von der nächstübergeordneten Gattung unterscheidet (Definition)." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...Dilemma ⁹⁷	"Im weiteren Sinne des Wortes: Ausweglosigkeit (schwierige Wahl zwischen zwei Möglichkeiten)" (Austeda F., Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43)
...Edukandus ⁹⁸	(lat.) der zu Erziehende
...egalitär ⁹⁹	"auf politische, bürgerliche od. soziale Gleichheit gerichtet" (DUDEN, Das Fremdwörterbuch, Bibliographisches Institut Mannheim/Wien/Zürich, Dudenverlag, Bd. 5, 1982)

...genus proximum ¹⁰⁰	"der nächsthöhere Gattungsbegriff (Definition)" (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...Identität ¹⁰¹	(von lat. idem, dasselbe). 1. Unter numerischer oder logischer I. versteht man die Beziehung, die jeder Gegenstand zu sich selbst und zu keinem anderen Gegenstand sonst hat." (Philosophie-Lexikon, Hrsg: A. Hügli u. P. Lübcke, Systema, CD-ROM, ISBN 3-634-22405-3)
...Imperativ ¹⁰²	(von lat. imperare, befehlen, gebieten), eigentlich grammatische Bezeichnung für den Modus des Verbs, der zum Formulieren von Befehlen, Aufforderungen usw. dient (Befehlsform), z. B. ‹sprich!›, ‹sprecht!›. Wird philos. seit Kant als Bezeichnung für Aussagen verwendet, die Gebote oder Empfehlungen ausdrücken. Kant unterscheidet zwischen den hypothetischen I. und dem kategorischen I. Ein hypothetischer I. gebietet eine Handlung nur 'bedingt', d. h. unter der Voraussetzung (Bedingung), daß eine bestimmte Absicht erreicht werden soll, z. B. ‹Wenn du abnehmen willst, mußt du weniger essen›. Der kategorische I. gebietet dagegen eine Handlungsweise ohne jede Bedingung, d. h. unabhängig von den jeweiligen Absichten. Es gibt nur einen einzigen kategorischen I.; er lautet: 'Handle so, daß die Maxime deines Willens jederzeit zugleich als Prinzip einer allgemeinen Gesetzgebung gelten könne.'" (Philosophie-Lexikon, Hrsg: A. Hügli u. P. Lübcke, Systema, CD-ROM, ISBN 3-634-22405-3)
...janusköpfig ¹⁰³	zweigesichtig; Janus war der röm. Gott des Tordurchgangs, des Ein- u. Ausgangs, auch Gott des Anfangs und Endes.
...Kontradiktion ¹⁰⁴	"lat., der Widerspruch; in der Logik nur der Widerspruch, der durch die Bejahung und Verneinung ein und desselben Begriffs entsteht. Z.B. Die Seele ist sterblich; die Seele ist nicht sterblich. Dementsprechend heißt kontradiktorisch widersprechend in der Weise, daß die eine Behauptung über einen Gegenstand die Verneinung des andern ist. Der k.e Gegensatz zu weiß ist also nicht schwarz (konträr), sondern nicht-weiß." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...konträr ¹⁰⁵	"lat. contrarius über frz. contraire, entgegengesetzt, und zwar im Unterschied zu kontradiktorisch derart, daß die innerhalb einer Gattung (auch einer Anordnung in Form einer Skala oder eines Kreises) am weitesten auseinanderliegenden Begriffe gegenübergestellt werden, z.B. weiß und schwarz (in der Gattung der Helligkeitswerte), Hitze und Kälte (in der Skala der Temperaturen) Nordpol und Südpol, alt und jung, Tod und Leben." (Wörterbuch der philosophischen Begriffe, Verlag Felix Meiner, Hamburg, 2. Aufl., 1955)
...koordinatenartig ¹⁰⁶	nach der Art von Koordinaten; "Koordinaten [lat.]: 1) Größen zur Bestimmung der Lage von Punkten, Kurven oder Flächen in einer Ebene oder im Raum..." (rororo TASCHENBUCH AUSGABE 1966, 5. Bd. S. 1177).

...legitimierbar ¹⁰⁷	dazu fähig, sich zu legitimieren; "sich legitimieren, ...sein Recht erweisen od. darthun, sich beglaubigen, sich rechtfertigen, sich ausweisen..." (Heyse Joh. Christ. Aug., Fremdwörterbuch, Verlag von Hugo Engel in Wien, 1884).
...metaphysisch ¹⁰⁸	"Metaphysik: Lehren, die mit Begriffen operieren, deren »Gegenstände« nicht objektiv verifizierbar sind..." (Wieser Alfred und Rauter Karl, Philosophie, Logik und kritische Problemlere, Verlag Franz Deutike, Wien, 1. Auflage 1974, S. 295).
...Positivismus ¹⁰⁹	(von lat. ponere, setzen, vorsetzen), Bezeichnung für drei Richtungen in der Philos. des 19. und 20.Jh.: 1. Breite Strömung im 19. Jh., die in erkenntnistheoretischer als auch in geschichtsphilos. Hinsicht einen gemeinsamen Nenner hat. Die gemeinsame erkenntnistheoretische Überzeugung lautet, daß nur die Erfahrungswissenschaften Erkenntnisse gewinnen können. Diese Auffassung beruht auf den großen Erfolgen, die die wissenschaftlichen Bemühungen aller Art erzielen konnten und die die schwerfälligen Reflexionen der traditionellen Philos. in den Schatten zu stellen vermochten." (Philosophie-Lexikon, Hrsg: A. Hügli u. P. Lübcke, Systema, CD-ROM, ISBN 3-634-22405-3)
...Scholastik ¹¹⁰	"welt- und lebensabgewandte, von der Theologie bevormundete, in der Frühzeit an der platonischen, später vor allem an der aristotelischen Philosophie orientierte mittelalterliche Schulphilosophie..." (Austeda F., Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43)
...Synthese). ¹¹¹	synthetisch machen, synthetisch: "1. Gegenbegriff zu analytisch. 2. In der Erkenntnistheorie und Logik: Bezeichnung für Aussagen, in denen der Subjektsbegriff durch die Prädikation 'erweitert' wird (Erweiterungsurteile, Erfahrungssätze) und die auf Grund der Erfahrung (a posteriori) gelten und neue Erkenntnisse vermitteln." (Austeda F., Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43)
...systeminhärent ¹¹²	"Inhärenz [lat.], die Verknüpfung (das Anhaften) von Eigenschaften (Akzidenzien) mit den Dingen (Substanzen), zu denen sie gehören (Philos.)." (Austeda F., Wörterbuch der Philosophie, humboldt-taschenbuch 43); Systeminhärenz ist demnach die Verknüpfung von Eigenschaften mit dem System (dem geordneten Ganzen).
...Vexier ¹¹³	"vexiren, lat., plagen, quälen, beunruhigen, bedrängen, nicht zufrieden lassen, necken, foppen, schrauben, zerrn, drillen, scheren, hudeln, zum Besten haben; Vexir, n., etwas zu Vexiren Dienendes, z. B. Einrichtung an Schlössern, ohne Kenntnis welcher man selbst mit dem richtigen Schlüssel nicht öffnen kann;" (Heyse Joh. Christ. Aug., Fremdwörterbuch, Verlag von Hugo Engel in Wien, 1884) "Vexierglas [lat.; dt.] das; -es, ...gläser: merkwürdig geformtes Trinkglas, aus dem nur mit Geschick getrunken werden kann." (DUDEN, Das Fremdwörterbuch, Bibliographisches Institut Mannheim/Wien/Zürich, Dudenverlag, Bd. 5, 1982)

10 Rezension

Verfasst von Dr. Lambert Weihs

Schon Platon war vom Wesen und der Natur implikativer Gegensätze erfüllt und bereit, ihnen in seinem Denken und Werk breiten Raum zu widmen.

Das Gastmahl, das **Symposion**, ist der Ausdruck reifster Strukturierung in der Frage des Benennens gegensätzlicher, aber nicht ausschließender Wesenheiten. Das Thema des Werkes ist die Liebe in ihrer vielfältigsten Form. Die Ursächlichkeit des Liebens wird im Göttlichen ebenso wie in der Mythe begriffen. Es gibt keine ausschließende Polarität. Wenn etwas ist, dann kann nicht zugleich ein Anderes sein, das schließt aber nicht aus, dass nicht ein Drittes möglich wäre. Das heißt aber nicht, dass 'alles andere' ohneweiteres zur Substitution gelangen kann. Hat es Leibniz nicht doch auch so gesehen? Macht man den Fehler, Leibniz in seiner intuitiven Genialität schulmäßig zu fixieren?

Die Teilnehmer am Symposion sind wie **Vexierbilder** ihrer ursächlichen Natur: Agathon der Dichter, Sokrates der Fragende. Das Wesen der Diotima ist durch die Quellennatur ihrer Aussage bestimmt. Sie ist nicht anwesend, aber ihr Wissen ist da und mitbestimmend - so wie die Deutung eines Orakels mitbestimmend ist. Auch die Zeit bewegt sich im ursächlichen Gegenüber, in der vexierenden Ergänzung. Die Erzählung wird zur Gegenwart. Die Aussage wird, wie wenn man ein Gerichtsurteil sucht, auf ihre **Gültigkeit** überprüft. Aber liegt es nicht im Wesen der Glaubwürdigkeit der Philosophie, dass jeder unablässig nach dieser Gültigkeit suchen und streben muss, ohne den menschlichen Konsens zu verlassen? Konsens kann nicht Aufgeben und Analogisieren bedeuten. Das ist der Grundgedanke der **Teilhabe** (Platon, Aristoteles).

Scholastiker und Mystiker haben auf die **Teilhabe** zurückgegriffen. Spinoza hat sie in ihrer göttlichen und seelischen Ursächlichkeit für das menschliche Denken eingemahnt. Vor allem in seinen Briefen kommt er immer wieder darauf zurück. So gesehen haben wir mit dem großen Österreicher Franz Brentano noch immer die Motivation, **Kategorien** nicht als 'notwendig Trennendes' zu sehen. Brentano hat in seiner Aristotelesinterpretation unwiderruflich im Wesen der griechischen Sprache nachgewiesen, dass im **Kontext** kategoriale Begriffe etymologisch infrastrukturell verbunden sind.

Gehen wir noch einmal in das Mittelalter zurück: Die Mystiker (Eckart, Thauler) haben erfasst, dass nur dort Göttliches begriffen werden kann, wo es im Menschen schon da ist. Das sei aber schon durch unsere Geburt der Fall - einfach als Liebe, als Gutes. Also ist das Übel im Leben (auch das Böse?) ein infrastruktureller Gegensatz. Auch diesem Gedanken konnte Leibniz einiges abgewinnen.

Nikolaus von Cues, der Sohn armer Eltern aus dem Fischerdorf Cues an der Mosel, war berufen, dem Wesen gegensätzlichen Denkens strukturelle Tiefe zu verleihen. Als Bischof von Brixen war er am Konzil von Konstanz, das ihn mit seinen Entscheidungen zutiefst betroffen gemacht haben muss. Er dürfte einer der wenigen gewesen sein, wenn überhaupt vielleicht der einzige, der der griechischen Sprache in vollem Umfange mächtig war. Sein Versuch, mit diesen Erfahrungen die Gegensätze zwischen Ostkirche und Westkirche zu überbrücken, scheiterte.

Das Programm der **coincidentia oppositorum** entspricht der angeborenen Form vexierenden Denkens zutiefst. Es galt ein Modell zu finden. Nicolaus von Cues fand es im Gegensatz von Linie und Kreis. Seine Frage, wie Koinzidenz zu lösen sei, kann von mir hier nicht interpretiert und gelöst werden. Descartes und Leibniz konnten darauf aufbauen.

Man muss aber sagen, dass es ein Problem ist - wenn man von dieser Perspektive ausgeht - wie unüberbrückbare Gegensätze zu lösen wären. Dem Wesen vermittelnden Denkens haben moderne Philosophen breiten Raum gewidmet. Peter Kampits hat diesen Weg in seinem Werk beschritten.

Kant war sich all dieser Fragen in einer Weise bewusst, die heute mehr denn je der Aufarbeitung würdig ist. Dialektik kann und darf nicht einengen. Sie darf aber das Problem auch nicht zerreden. Das Ziel der Kantschen Dialektik ist die Konfrontation mit Problemen vexierender Art. Freiheit und Natur z. B. verstehen sich gegensätzlich aber 'vexierend'. So hat er das in seiner Antinomienlehre deutlichst ausgesprochen - ein breites Band an Verständigungspotential vorgegeben, das noch nicht einmal berührt erscheint. Struktur geht vor dem bloßen fiskalischen Vorteil - weil sie sichert, weil sie **arbeitet**.

Hegel und Fichte haben in einer Zeit, die durch unendliches Leid geprägt war, ein Werk geschaffen, das synoptisch kaum zu erfassen ist. Aber auch hier ist, gerade weil alle Lebensbereiche angesprochen werden, die Welt des Gegensatzes in ihrer 'vexierten Form' **immanent**. Es mag schon sein, dass Hegel manches, was in langen Gedankengängen erarbeitet wurde, lehrsatzmäßig herausgestellt hat. Man darf aber den geschichtlich empirischen Charakter seiner Aussagen, der - und das erscheint mir sehr wichtig - sehr häufig **prognostisch** ist, nicht einfach beiseite schieben.

Ich habe oben mit dem Begriff der **Immanenz** einen Begriff Edmund Husserl entliehen. Gegensätzlichkeit (auch im Sinne von **vexiert**) ist sicher der menschlichen Natur immanent, wie es der Erkenntnis der phänomenologischen Reduktion entspricht. Husserl hat dem Gedanken der **Evidenz** widersprochen. Er erschien ihm zu dogmatisch. Auch Kant hat jedem Dogmatismus widersprochen.

Einer der Grundsätze modernen Seins ist und bleibt auch das **Nebeneinander**. Man kann nicht alle Gegensätze harmonisieren. Die Exklusion von Kulturen, die die Menschenwürde achten, darf nicht sein. Dazu zählt auch, dass Rentabilität kein monistisches Evidenzkriterium sein darf. Es ist fraglich, ob sie überhaupt im Immanenzverhältnis zur angeborenen Freiheit des Menschen steht - ob sie überhaupt vexierbar ist.