



Wintersemester 2017/2018
Philosophische Fakultät
Philosophisches Seminar
Proseminar „Der Sinn des Lebens“
Leitung: Prof. Dr. Friedrich Christoph Dörge

**ARBEIT, SPIEL UND INTERAKTION MIT
DER WELT**
Diskussion und Adaption des Konzepts vom
Sinn des Lebens bei Moritz Schlick

Abgabetermin: 02.12.2018

vorgelegt von: Christopher van der Meyden

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Warum mit dem Sinn des Lebens beschäftigen	1
1.2 Moritz Schlick: „Vom Sinn des Lebens“, 1927	1
1.3 Problemstellung	2
2 Präzisierung der schlick'schen Thesen	3
2.1 <i>Arbeit</i> und <i>Spiel</i>	3
2.2 <i>Arbeit</i> und <i>Spiel</i> im Kontext des restlichen Textes	4
2.3 Probleme mit Schlicks These	5
3 Zurückweisung	6
3.1 Warum Schlicks These überhaupt Beachtung finden sollte	6
3.2 Was bleibt unklar?	7
3.3 Der Mensch und seine Verbindung zur Welt	7
3.4 Spezifizierung der angepassten These	9
3.5 Funktioniert die angepasste These im weiteren Kontext von Schlicks Argumentation?	9
4 Zusammenfassung	10
5 Literaturangaben	12

1 Einleitung

All work and no play makes Jack a dull boy.

Englisches Sprichwort

1.1 Warum mit dem Sinn des Lebens beschäftigen

Im nichtakademischen Verständnis der Philosophie scheint der Sinn des Lebens die zentrale Frage dieser Wissenschaft zu sein; und es ließ sich argumentieren, dass sich vor allem die Themen der praktischen Philosophie auf die ein oder andere Weise um den Sinn des Lebens drehen. Doch tatsächlich geht es in der akademisch betriebenen Philosophie nur marginal um den Sinn des Lebens an sich. Dies macht die wenigen Diskurse, in denen der Sinn des Lebens philosophisch verhandelt wird, zu einem besonders interessanten Forschungsgegenstand.

Wenn man sich einen Überblick über die verschiedenen philosophischen Autoren und Autorinnen verschafft, die sich mit der Frage nach dem Sinn des Lebens explizit beschäftigen, wird man feststellen, dass die Argumente oft diametral zueinander stehen. In dieser Arbeit werde ich mich daher nur auf einen Autor und einen Text beziehen und seine Thesen zum Sinn des Lebens diskutieren: Moritz Schlick und seinen Text „Vom Sinn des Lebens“ aus dem Jahr 1927.¹

1.2 Moritz Schlick: „Vom Sinn des Lebens“, 1927

Der Wiener Philosoph Moritz Schlick verfasste 1927 in der Philosophischen Zeitschrift für Forschung und Aussprache einen Text, den er schlicht mit „Vom Sinn des Lebens“ betitelte. Der Kern des Textes ist die argumentative Herleitung, dass der Sinn des Lebens die Jugend sei. Im ersten Teil definiert Schlick den Begriff der *Arbeit* als auf einen externen Zweck gerichtete Tätigkeit. Laut Schlick könne eine so definierte *Arbeit* nicht der Sinn des Lebens sein.²

¹ Schlick, Moritz: „Vom Sinn des Lebens“, 1927; zit. nach: Fehige, Christoph; Meggle, Georg; Wessels, Ulla (Hg.): „Der Sinn des Lebens“, München: DTV, 2002.

² Vgl. Schlick, S.311.

Dem Begriff der *Arbeit* setzt Schlick den Begriff des *Spiels* entgegen. Für ihn ist das *Spiel* eine Tätigkeit, deren Zweck in sich selbst liege.³ Doch schließt Schlick dabei nicht aus, dass das *Spiel* auch gleichzeitig einen externen Zweck haben könne. Diese Sonderform definiert er als das *schöpferische Spiel* und nennt die Kunst und Forschung als Beispiele.⁴ Nur das *Spiel* kann für Schlick den Sinn des Lebens bilden, weil hier der Mensch nicht wie bei der Arbeit in einen Kreislauf des externen Sinns gerate – also dem nicht endenden Jagen nach externer Gratifikation der eigenen *Arbeit*.⁵

Im weiteren Verlauf seines Textes sieht Moritz Schlick die größte Dichte an *Spiel* in der Jugend.⁶ Zum Ende des Textes hin formuliert Schlick dann einen Appell an alle Erziehenden, dass die oberste Maxime der Erziehung die Erhaltung der Jugend sein müsse.⁷ Die Jugend ist nach Schlicks Definition also keine Zeitperiode eines Menschenlebens, sondern eine Lebenshaltung.⁸

1.3 Problemstellung

Ich stimme Schlicks Argumentation auch mehr als 90 Jahre nach ihrer Niederschrift insofern zu, als dass *Arbeit* so, wie er sie selbst definiert hat, nicht der Sinn des Lebens sein kann; genauer gesagt kann die Gratifikation, die aus dieser *Arbeit* entsteht bzw. welche diese entlohnt, nicht der Sinn des Lebens sein. Auch mit der Definition der Tätigkeiten, die (schöpferisches) *Spiel* charakterisieren, bin ich weitestgehend einverstanden. Worin ich aber ein zentrales Problem in Schlicks Argumentationskette sehe, ist die Tatsache, dass er das *Spiel* primär als eine Tätigkeit mit reinem Selbstzweck sieht. Der Sinn des Lebens liege seiner Schlussfolgerung nach deshalb im *Spiel*, weil es aus sich selbst heraus motiviert werde. Schlick umfasst dabei in seiner Definition des *schöpferischen Spiels* auch Kunst und Wissenschaft.⁹ Daraus folgt, dass sich diese beiden Felder primär aus sich selbst heraus motivieren müssten. Sicher gibt es Künstlerinnen und Künstler, die Schlick in diesem Punkt zustimmen würden, die rein aus dem Antrieb ihrer eigenen Kreativität heraus Kunst erschaffen. Es gibt sicher auch Wissenschaftlerinnen

³ Vgl. Schlick, S.312.

⁴ Vgl. Schlick, S.313.

⁵ Vgl. Schlick, S.311.

⁶ Vgl. Schlick, S.316.

⁷ Vgl. Schlick, S.316ff.

⁸ Vgl. Schlick, S.322.

⁹ Vgl. Schlick, S.313.

und Wissenschaftler, die zustimmen würden, dass sie Objekte und Umstände erforschen, weil sie ihre Neugier dazu getrieben hat.

Ich hingegen widerspreche dieser Schlussfolgerung. Das *Spiel* ist nicht primär aus sich selbst heraus motiviert. Der letzte Sinn hinter Kunst und Wissenschaft liegt zwar nicht, wie Schlick richtig erkannt hat, außerhalb des Menschen selbst, er liegt aber auch nicht direkt im Antrieb, Kunst oder Wissen zu schaffen. Es muss demnach irgendwo dazwischen noch etwas anderes geben. Schlick hat hier seine Argumentationskette nicht konsequent zu Ende gedacht.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist also, den Gedankengang von Schlick konsequent weiterzudenken und auszumachen, woraus sich die komplette Motivation fürs *Spiel* zusammensetzt – aus der sich dann gegebenenfalls ein Sinn des Lebens herleiten lässt.

2 Präzisierung der schlick'schen Thesen

2.1 Arbeit und Spiel

Am Anfang von Schlicks Text steht der Zweck. Der Zweck ist für Schlick ein Trugbild, welches ein Versprechen des Sinns des Lebens suggeriere, diesen aber letztlich nie bieten könne: „*In der Tat, wir werden nie einen letzten Sinn im Dasein finden, wenn wir es nur unter dem Gesichtspunkt des Zwecks ansehen.*“¹⁰

Schlick definiert Tätigkeiten, die zu einem Zweck passieren, als *Arbeit*; *Arbeit* sei das Gerichtet sein auf einen Zweck.¹¹ In der *Arbeit* könne also nicht der Sinn des Lebens liegen; auch die reine Existenz ohne Tätigkeit schließt Schlick als sinnstiftend aus. Es müsse also eine Form von Tätigkeit geben, in der der Sinn des Lebens liegt.¹² Für diese Form der Tätigkeit wählt Schlick den Begriff des *Spiels*. Das *Spiel*, welches bei nur oberflächlicher Betrachtungsweise oft als zwecklos beschrieben werde, habe laut Schlick in Wahrheit den Zweck in sich selbst. Und in diesem Selbstzweck liege letztlich der Sinn des Lebens.¹³

¹⁰ Zit. Schlick, S.311.

¹¹ Vgl. Ebd.

¹² Vgl. Schlick, S.312.

¹³ Vgl. Ebd.

Schlick erkennt aber auch an, dass das *Spiel* sekundär auch einem externen Zweck dienen könne. Er erweitert daher das Konzept des *Spiels* um das Konzept des *schöpferischen Spiels*. Hier sieht er vor allem Beispiele in der Kunst und der Wissenschaft. Ein Künstler oder eine Künstlerin könne vollkommen aus der Tätigkeit an sich heraus motiviert Kunst schaffen; gleichzeitig könne aber nicht ignoriert werden, dass dabei tatsächlich etwas geschaffen werde. Das Kunstwerk sei also ein Produkt des *Spiels*, aber dessen Erschaffung nicht der primäre Zweck eben dieses *Spiels*. Ähnlich sei es laut Schlick mit der Wissenschaft: Der Forscher oder die Forscherin erforscht in erste Linie einen Sachverhalt, weil Forschung aus sich selbst heraus motiviert sei.¹⁴

Schlick stellt die beiden Begriffe *Spiel* und *Arbeit* diametral gegenüber: Die *Arbeit* sei immer auf einen externen Zweck ausgerichtet, das *Spiel* hingegen auf sich selbst. Die Tatsache, dass das *Spiel* auch einem externen Zweck dienen könne, ändere nichts daran, da der externe Zweck hierbei immer an zweiter Stelle stehe.

2.2 Arbeit und Spiel im Kontext des restlichen Textes

Schlick entwickelt den Gedanken des *Spiels* im Laufe seines Textes noch weiter. So geht er davon aus, dass niemand ständig und ausschließlich spielen können. Doch es sei erstrebenswert, zu versuchen, die Konzentration von *Spiel* im Alltag zu maximieren.¹⁵ Dies könne nicht nur durch einen Wechsel der alltäglichen Tätigkeit vollbracht werden, sondern auch durch eine neue Einstellung zu bisherigen Tätigkeiten. Ein Beispiel hierfür, welches Schlick noch nicht kennen konnte, welches aber trotzdem sehr passend ist, ist eine Figur aus dem bekannten Kinderbuch „Momo“ von Michael Ende. Beppo, Straßenkehrer und Freund der Protagonistin Momo, erzählt ihr, wie er täglich die Straße fegt:

Man muss immer nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Dann macht es Freude; das ist wichtig, dann macht man seine Sache gut. Und so soll es sein. Auf einmal merkt man, dass man Schritt für Schritt die ganze Straße gemacht hat. Man hat gar nicht gemerkt wie, und man ist nicht außer Puste. Das ist wichtig.¹⁶

Schlick argumentiert in seinem Text nicht dafür, die *Arbeit*, die ein Mensch bisher betrieben hat, einfach anders zu betrachten; es bedürfe schon eines Wechsels der eigenen Einstellung. Beppo legt im Momo-Zitat genau eine solche Einstellung dar: Er betrachtet

¹⁴ Vgl. Schlick, S.313.

¹⁵ Vgl. Schlick, S.322.

¹⁶ Zit. Ende, Michael: „Momo“, Stuttgart: Thienemanns Verlag, 1973, S.37.

seine Methode des Straßenkehrens nicht als Optimierung seiner *Arbeit*, um effizienter zu sein, sondern lässt den externen Zweck seiner *Arbeit* vollkommen außer Acht.

Diese Maximierung des *Spiels* im eigenen Handeln formuliert Schlick als Lebensmaxime. Er erkennt, dass dies vor allem Kindern gut gelinge, dass die Jugend also eine besonders große Dichte an *Spiel* aufweise.¹⁷ Er hält allerdings die Maximierung des *Spiels* im Leben altersunabhängig für erstrebenswert. Daher könne die Jugend nicht auf ein bestimmtes Alter eingegrenzt werden. Sie sei vielmehr die Lebenseinstellung, die der Maximierung des *Spiels* nachstrebe. Jeder Mensch solle also besonders jugendlich leben.

Zum Ende seines Textes zieht Schlick noch eine Schlussfolgerung aus der Tatsache, dass Kinder in jungen Jahren¹⁸ ganz ohne philosophische Vorüberlegung in ihrem Tun das *Spiel* maximieren würden. Da Erwachsene dies nicht mehr von selbst tun, müsse in der Erziehung der Kinder zu Erwachsenen etwas falsch laufen. In dieser Erziehung müsse also besonders darauf geachtet werden, die Jugend nicht auszutreiben, sondern lebenslang beizubehalten.¹⁹

2.3 Probleme mit Schlicks These

Ich gehe mit Schlicks Definition von *Arbeit* und *Spiel* soweit einher, dass es einen Unterschied zwischen ihnen gibt; dass der Sinn des Lebens nicht in der *Arbeit*, sondern im *Spiel* zu suchen ist. Doch ich sehe ein Problem damit, dass sich das *Spiel* laut Schlick nur aus sich selbst heraus motivieren soll.

Das *Spiel* muss, so meine Argumentation, mit der den Menschen umgebenen Welt in Verbindung stehen. Ein Beispiel: Ein Kind malt ein Bild. Auf dem Bild ist die Familie des Kindes zu sehen. Das Kind malt das Bild in seiner Freizeit, also nicht als eine Aufgabe in der Schule oder im Kindergarten. Es wurde nicht aufgefordert, ein Bild zu malen oder überhaupt etwas zu tun. Nach Schlicks Definition ist das *Spiel*; etwas, das scheinbar vollkommen aus sich selbst heraus motiviert ist. Aber ich argumentiere, dass auch hier ein externer Einfluss vorliegen muss. Das Kind malt ein Bild der Familie, weil es diese als etwas ansieht, das es wert ist, abgebildet zu werden. Es kann nicht nur aus einer inneren Motivation heraus geschehen sein, sondern ist durch äußere Einflüsse bedingt.

¹⁷ Vgl. Schlick, S.316.

¹⁸ Also „in ihrer Jugend“ nach alltäglicher Definition, nicht nach Definition von Schlick.

¹⁹ Vgl. Schlick, S.322.

Malen, mit Puppen spielen oder Rollenspiele sind allesamt Tätigkeiten, die man gemeinhin (und auch nach Schlick'scher Definition) als *Spiel* beschreiben würde. Aber alle haben einen Zweck, der nicht nur aus sich selbst kommt: Sie dienen der Auseinandersetzung mit der Welt²⁰, in der sich die Kinder befinden. Auf diesem speziellen Fall aufbauend lässt sich argumentieren, dass jedes *Spiel*, auch in Schlicks Sinn, der Auseinandersetzung mit der Welt um sich herum dient. Der Zweck ist die Stärkung der Verbindung des Menschen mit der ihn umgebenden Welt. Noch viel stärker als bei der Kunst ist dies bei der Wissenschaft der Fall. Sowohl bei den Geistes- als auch bei den Naturwissenschaften geht es in erster Linie um eine Auseinandersetzung mit der Welt um sich herum.

Im weiteren Verlauf des Textes werde ich nun diese These ausbauen und untersuchen, ob sie sich in dieser Form wieder in die restliche Argumentation von Moritz Schlick einfügen lässt.

3 Zurückweisung

3.1 Warum Schlicks These überhaupt Beachtung finden sollte

Bevor ich mich dem vorgestellten Problem in Schlicks Argumentationsstruktur widme, möchte ich kurz erläutern, warum ich seine These grundsätzlich beachtenswert finde.

Ich sehe in diesem Text aus dem frühen 20. Jahrhundert einen sehr modernen Entwurf einer Welt ohne *Arbeit*. Es sollte offensichtlich sein, dass das vorhandene Angebot an *Arbeit* mit Fortschreiten des 21. Jahrhunderts immer weiter schwinden wird. Fabrikarbeit ist schon heute zu großen Teilen automatisiert und die ersten vollautomatischen Fabriken werden bald eröffnet.²¹ Neben den ökonomischen Problemen, die durch diese Situation erwachsen, kommt es auch zu Sinnkrisen. Vor allem für Menschen, die in einer neo-liberalen, kapitalistischen Gesellschaft sozialisiert

²⁰ Welt ist hier als Überbegriff anzusehen, für all das, was existiert und über was der Mensch nachdenken kann. Also nicht nur die Erde, sondern auch das Weltall oder Gott.

²¹ Vgl. Pluta, Werner: „Siemens baut Elektroautos in vollautomatisierter Fabrik“, *golem.de*, 2017, auf: <https://www.golem.de/news/uniti-siemens-baut-elektroautos-in-vollautomatisierter-fabrik-1703-126800.html> (zuletzt abgerufen am 01.12.2018).

wurden, stellt sich die Frage: „Was kann der Sinn meines Lebens sein, wenn ich nicht mehr arbeiten muss?“.

Schlicks Idee vom *Spiel* als erstrebenswerter Lebensmittelpunkt kann dabei helfen, in einer Gesellschaft zu leben, in der Erwerbsarbeit kaum noch nötig ist. Denn der Wandel findet statt, ob sich die Lebenseinstellungen der Menschen ändert oder nicht.

3.2 Was bleibt unklar?

Was Schlick in seinem Text nicht erklärt, ist, woher die innere Motivation kommen soll, aus der heraus jemand *spielt*. Ich *spiele* um des *Spielens* Willen und weil ich *spielen* will, *spiele* ich. Hier findet ein Zirkelschluss statt. Das mag valide sein, wenn man eine isolierte Situation betrachtet. Jemand *spielt* in einem bestimmten Moment, weil er oder sie *spielen* will. Dieser Antrieb in diesem einem Moment kann komplett aus sich selbst herauskommen. Aber betrachtet man den Zeitraum eines ganzen Lebens, dann muss dieser Antrieb irgendwo herkommen. Eine Vermutung wäre, dass der Antrieb ein genetischer ist. Doch selbst eine genetische Veranlagung hat einen tieferen Sinn. Evolution passiert nicht aus sich selbst heraus, sondern weil es einen externen Anlass dafür gibt.²²

Genetik ist nur einer von vielen Erklärungsansätzen für den Antrieb zum *Spiel*; doch auch bei allen anderen kommen wir zu einem tieferen Sinn des Handelns. Warum *spielen*? Was macht diese scheinbar sich selbst motivierende Handlung so lebensfüllend, dass Schlick sie als den Sinn des Lebens erkennt?

3.3 Der Mensch und seine Verbindung zur Welt

Ich argumentiere, dass das Spiel immer eine Handlung ist, die sich mit der Welt um die spielende Person herum auseinandersetzt.

Das Kind malt die Familie, weil es verstehen möchte, wer die Personen sind, mit denen es tagtäglich interagiert. Es werden erste Einheiten im Denken geschaffen, wer zur Familie gehört und wer nicht. Nehmen wir weiter an, dass dieses Kind später Künstlerin wird. Selbst wenn es im späteren Leben nur abstrakte Kunst machen sollte, setzt es sich mit der Welt um sich herum durch die Kunst auseinander – sei es durch die Wahl der

²² Vgl. Charlesworth, Brian; Charlesworth, Deborah: Evolution. A Very Short Introduction, Oxford University Press: Oxford, 2017, S.4ff.

Farben, der Leinwand oder anderen Materialien, mit denen die Kunst geschaffen wird.²³ An einem bestimmten Tag könnte diese erwachsene Künstlerin sagen, dass sie dieses bestimmte Bild gemalt hat, weil es ihr gerade danach war. Aber nichtsdestotrotz hat das *schöpferische Spiel* auch hier einen externen Zweck, nämlich die Auseinandersetzung mit der Welt und ihren Farben und Formen. Dieser Umstand ist der spielenden Person nicht immer direkt bewusst. Würde man aber die Künstlerin fragen, warum sie überhaupt malt, dann wird sie hoher Wahrscheinlichkeit nicht antworten, dass sie es macht, weil sie es einfach machen will. Es geht ihr um die Darstellung von Objekten oder die Arbeit mit dem Material oder die Verarbeitung von Emotionen. Die Erklärungen sind hier vielfältig.

Ähnliche Lebenswege lassen sich auch für Wissenschaftlerinnen, Autoren oder Musikerinnen nachzeichnen. Tätigkeiten wie das Forschen, Schreiben oder Musizieren können in einem bestimmten Moment als Handlung ohne externen Zweck beschrieben werden, doch im Großen und Ganzen erfüllen sie immer den gleichen Zweck wie auch das Malen: die Schaffung und Verfestigung einer Verbindung mit der Welt.

Doch warum hat der Mensch diesen Antrieb, sich mit der Welt um sich herum auseinanderzusetzen? Und warum ist dem Menschen diese Auseinandersetzung so wichtig, dass man sie gar zum Sinn des Lebens erheben könnte? Diese Fragen zu beantworten, geht über den Rahmen dieses Textes hinaus, aber ich möchte sie zumindest in Grundzügen erörtern, um mein Argument besser zu untermauern.

Moritz Schlick beleuchtet in seinem Text kurz die Frage, ob das Nichtstun der Sinn des Lebens sein könnte, wenn es die Arbeit ja nicht sei. Doch er kommt zu der Konklusion, dass Handeln immer besser sei als etwas nicht zu tun,²⁴ und geht dann erst weiter zur Definition des *Spielens*. Wenn ich also den Themenkomplex des *Spiels* wegen der oben besprochenen Probleme komplett ausklammere, dann stimme ich mit Schlick immer noch insofern überein, dass Handeln besser ist als Nicht-Handeln. Weiter will ich argumentieren, dass Handeln immer auch Interaktion mit der Welt um die handelnde bzw. interagierende Person herum ist. Diese Interaktion kann auf einem sehr grundlegenden Level stattfinden: Ich hebe meinen Arm und interagiere dabei mit der Luft, indem ich sie zur Seite schiebe. Selbst in einem luftleeren Raum ist das Arm heben immer noch Interaktion, weil ich den Arm relativ zu der umgebenen Welt hebe. Gäbe es keine

²³ Beispiele dafür wären die abstrakten Werke des Düsseldorfer Malers Gerhard Richter oder dessen Schülerin Katharina Grosse.

²⁴ Vgl. Schlick, S.312

Relation zu der umgebenden Welt, gäbe es kein Heben oder Senken. Eine Bewegung findet immer von einem relativen Ort zum anderen relativen Ort statt.

Ausgehend von der zuvor getroffenen Annahme von Schlick und mir, dass Handeln besser ist als Nicht-Handeln, komme ich zu der ersten Konklusion, dass mit der Welt zu interagieren besser ist als nicht mit der Welt zu interagieren. Auch *Arbeit* ist folglich Interaktion mit der Welt – Interaktion, die nicht um der Interaktion Willen geschieht, sondern eine externe Gratifikation nach sich zieht – im Beispiel der Erwerbsarbeit den Arbeitslohn oder im Beispiel der Care-Arbeit das Ergebnis der Arbeit (zum Beispiel gut erzogene und gesunde Kinder, eine saubere Wohnung etc.). Das *Spiel* wiederum ist Interaktion um der Interaktion Willen. Diese Definition geht weg von der reinen Selbstmotivation des Spiels (wie Schlick sie in seinem Text annahm) und hin zu einer Motivation des *Spiels* aus einem Antrieb, mit der Welt zu interagieren und eine Verbindung mit ihr aufzubauen. Das *Spiel* hat immer einen Mehrwert, der über den Zeitraum des *Spielens* hinausgeht. Diesen Mehrwert hat Schlick in seiner Definition nicht erfasst.

3.4 Spezifizierung der angepassten These

Meine Anpassung von Schlicks These über den Sinn des Lebens lautet ausformuliert folgendermaßen: Handeln bedeutet, mit der Welt, in der sich die handelnde Person befindet, zu interagieren. Interaktion, die nicht primär dazu dient, eine stärkere Verbindung mit der Welt aufzubauen, wird als *Arbeit* definiert. *Arbeit* ist Interaktion mit der Welt, um einen externen Zweck zu erfüllen. Das *Spiel* wiederum ist Interaktion mit der Welt, um die Verbindung mit eben jener zu festigen. Diese Interaktion kann parallel zur Verfestigung der Verbindung auch einen anderen Mehrwert haben, zum Beispiel die Erschaffung eines Objekts. Das wird als das *schöpferische Spiel* definiert.

3.5 Funktioniert die angepasste These im weiteren Kontext von Schlicks

Argumentation?

Schlick leitet aus der Argumentation für das *Spiel* und gegen die *Arbeit* als Sinn des Lebens ab, dass die Jugend, also die Zeit in der das *Spiel* am häufigsten auftritt, zur Maxime der Erziehung erhoben werden soll. Durch meine Anpassung der Definition des *Spiels* passt diese Schlussfolgerung nicht mehr komplett. Ich habe mich entfernt von den

Begrifflichkeiten, die alltagssprachlich mit Jugend assoziiert werden. Der Rest der Argumentation muss sich vom Begriff der Jugend lösen. Es war sowieso schon bei Schlick nur eine Brücke, die notwendig war, um die alltagssprachlichen Begriffe von *Spiel* und *Arbeit* mit dem neuen philosophischen Konzept zu füllen und es trotzdem verständlich erklären können.

Meine angepasste Schlussfolgerung stützt sich darauf, dass es aus den bisher vorgebrachten Argumenten evident ist, dass die Maximierung dessen, was Schlick *Spiel* nennt, absolut erstrebenswert sei. Es stimmt, dass sich solche Tätigkeiten vor allem in der Jugend finden. Aber nur aus diesem Grund würde ich den Begriff der Jugend nicht aus dem zeitlichen Kontext nehmen, sondern direkt argumentieren, dass diese Tätigkeiten in allen Lebensabschnitten erstrebenswert sind.

4 Zusammenfassung

Als Ausgangspunkt meiner Überlegung stand ein Text von Moritz Schlick aus dem Jahr 1927. In diesem argumentiert Schlick, dass nicht die *Arbeit* der Sinn des Lebens sei – nach seiner Annahme würden viele Menschen die *Arbeit* als den Sinn ihres Lebens annehmen – sondern das *Spiel*. Das *Spiel* definierte Schlick als jede Handlung, die aus sich selbst heraus motiviert sei und nicht wie die *Arbeit* einem externen Zweck diene. Daraus schlussfolgerte Schlick, dass die Maximierung des *Spiels*, also die Jugend, über das ganze Leben hinweg angestrebt werden müsse, um so dem Sinn des Lebens entgegenzustreben.

Ich gehe mit Schlicks Argumentation einher, insofern als das, was er *Spiel* nennt, als Sinn des Lebens anzusehen und anzustreben ist. Doch ich widerspreche Schlick darin, dass das Spiel rein aus sich selbst heraus motiviert sei. Ich habe dargelegt, dass jede Handlung – *Arbeit* genauso wie *Spiel* – Interaktion ist, und dass das *Spiel* eine Form der Interaktion ist, die zum Zwecke der Stärkung der Verbindung des Menschen mit der Welt um sich herum geschieht.

Da sich diese neue Definition des *Spiels* vom alltagssprachlichen Spiel gelöst hat, möchte ich meine Anpassung von Schlicks Argumentation auch auf den Begriff der Jugend erweitern. Die Jugend soll in ihrem zeitlichen Kontext verweilen. Meiner Ansicht nach sind die Argumente aus sich heraus evident genug, sodass es offensichtlich ist, dass

die Maximierung dieser Interaktion zur Stärkung der Verbindung in allen Phasen des Lebens angestrebt werden muss.

5 Literaturangaben

- Charlesworth, Brian; Charlesworth, Deborah: Evolution. A Very Short Introduction, Oxford University Press: Oxford.
- Ende, Michael: „Momo“, Stuttgart: Thienemanns Verlag, 1973.
- Pluta, Werner: „Siemens baut Elektroautos in vollautomatisierter Fabrik“, golem.de, 2017, auf: <https://www.golem.de/news/uniti-siemens-baut-elektroautos-in-vollautomatisierter-fabrik-1703-126800.html> (zuletzt abgerufen am 01.12.2018).
- Rosenberg, Angela: „Keine Angst! Ein Interview mit Katharina Grosse“, db-artmag.de, 2010, auf: <https://db-artmag.de/de/62/feature/ein-interview-mit-katharina-grosse/> (zuletzt abgerufen am 01.12.2018).
- Schlick, Moritz: „Vom Sinn des Lebens“, 1927; zit. nach: Fehige, Christoph; Meggle, Georg; Wessels, Ulla (Hg.): „Der Sinn des Lebens“, München: DTV, 2002.