



Siegbert A. Warwitz

Sinnsuche im Wagnis

Leben in wachsenden Ringen



Erklärungsmodelle für
grenzüberschreitendes Verhalten



Sinnsuche im Wagnis

Leben in wachsenden Ringen

Erklärungsmodelle für
grenzüberschreitendes Verhalten

von

Siegbert A. Warwitz

3., unveränderte Auflage



Schneider Verlag Hohengehren GmbH

Umschlagfoto:

Sprung in die Quebradaschlucht (Mexiko)

Gedruckt auf umweltfreundlichem Papier (chlor- und säurefrei hergestellt).

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN: 978-3-8340-1620-1

Schneider Verlag Hohengehren, Wilhelmstr. 13,
D-73666 Baltmannsweiler
www.paedagogik.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Verlages öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung für Unterrichtszwecke!

© Schneider Verlag Hohengehren, 73666 Baltmannsweiler 2021
Printed in Germany – Druck: Stückle, Ettenheim

Gefahrlos lässt Gefahr sich niemals meistern.

Epiktet

Erst mit der Orientierung an Werten und der Suche nach einem persönlichen Lebenssinn wachsen die Extremleistungen des Menschen über die der Lachse, Ameisen, Bergziegen oder Zugvögel hinaus.

S. A. Warwitz

Das Wagnis ist ein unverzichtbarer Bestandteil wertstrebenden dynamischen Lebens.

S. A. Warwitz

Der Mensch muss sich wagen oder sich Träume und Wertgewinn versagen.

S. A. Warwitz

Verzicht auf das Wagnis, einmal zur Gewöhnung geworden, bedeutet im geistigen Bezirk ja immer den Tod, eine gelinde und unmerkliche, dennoch unaufhaltsame Art von Tod.

M. Frisch

Wagen bedeutet

- * *Sehnsucht nach intensivem Erleben*
- * *Einlassen auf eine bedeutende, aber gefährliche Aufgabe*
- * *Aktive Lebensgestaltung im Bewusstsein von Gefahren*
- * *Chance auf außergewöhnliche Wertschöpfungen*
- * *Bereitschaft zu Opfern*
- * *Verantwortungsvolles Handeln in risikohaltigen Situationen*
- * *Kompetenzaufbau, den Ansprüchen der Aufgabe zu genügen*
- * *Demut, persönliche Grenzen akzeptieren zu können*

Inhaltsverzeichnis

Sinnsuche und Sinnerleben im Wagnis

Im Wagnis erwächst das Leben

Wie Kinder sich wagen, um Leben zu gewinnen	1
---	---

Die wundersame Wirkung des Wagens

Wagnisbegriff und Wagnisskala, Wagnisformel und Wagniskurve	13
---	----

Wer sich entwickeln will, muß sich wagen

Wankelmüt und Wagemüt, Waghalsigkeit und Wehleidigkeit	26
--	----

Warnungen vor dem Wagnis

Signale der Selbstsicherung	32
---------------------------------------	----

Widerstände weichen dem Willen

Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg	40
--	----

Wagnis weist Wege in neue Welten

Wege des Wagens in privaten Risikobereichen	
Heiraten – die Reise ins ungewisse Paradies	49

Wege des Wagens in beruflichen Risikobereichen	
Einer Berufung folgen – das Begehen von ungebahnten Pfaden . . .	50

Wege des Wagens in wissenschaftlichen Risikobereichen	
Forschen – der Vorstoß ins Unbekannte	52

Wege des Wagens in sportlichen Risikobereichen	
Rollen / Gleiten / Schweben – die Faszination der Leichtigkeit	53
Drehen / Kreisen / Überschlagen – der Rausch des Schwindels	58
Sich aussetzen – das Abenteuer der außergewöhnlichen Situation . .	60
Rasen – der Rausch der Geschwindigkeit	67
Klettern – der Drang in die Höhe	71
Fallen – die Kultivierung eines Traumas	77
Fliegen – die Erfüllung eines Traums	87

Wege des Wagens in transzendenten Bereichen	
Glauben – das Einlassen auf gefühlte Wahrheiten	97

Zusammenfassung und Ausblick	100
--	-----

Erklärungsversuche für das Streben nach Wagnis

Wenn Wagnis zum Wahn (erklärt) wird

Die **Neurosetheorie** (Freud, Balint, Kohut, Argelander u. a. Vertreter der Psychoanalyse und Tiefenpsychologie) 101

Wenn Wagnis zum Wahnwitz wuchert

Die **Ordaltheorie** (Le Breton u. a.) 116

Wenn Weh und Wonne wechseln

Die **Angst-Lust-Theorie** (Dollard & Miller, Balint, Zuckerman u. a.) . . . 145

Wenn Wagnis die Wahrung des Selbstwerts will

Wagnis wider Willen

Die **Kontraphobie-Theorie** (Fenichel, Aufmuth u. a.) 171

Wenn Wagnis der Bewältigung von Angst erwächst

Die **Angstbewältigungs-Theorie** (Zuckerman, Semler, Epstein, Aufmuth u. a.) 191

Wenn Wagnis sich in Wohlfühl wandelt

Die **Flow-Theorie** (Csikszentmihalyi) 207

Wenn Wagnis wohlwollende Welten will

Die **Theorie des schützenden Rahmens** (Apter) 227

Wenn Wagnis sucht, wer Sicherheit wünscht

Die **Theorie des Sicherheitstriebes** (v. Cube) 242

Wenn Wagnis den Weg weist des Werdens

Wer Wesentliches bewirken und sich entwickeln will, muß sich wagen

Die **Theorie vom Leben in wachsenden Ringen** (Warwitz) 260

Wagnis muß Wesentliches wollen

Sensationssucht oder Sinnsuche, Thrill oder Skill

Was den Wagemutigen vom Reiz- und Risikofanatiker trennt 296

Literaturverzeichnis 312

Filmeverzeichnis 319

Verzeichnis der Abbildungen 321

Sachregister 323

Personensregister 326

Kerngedanken / Sentenzen 328

Glossar 330

Sinnsuche und Sinnerleben im Wagnis

Im Wagnis erwächst Leben

Wie Kinder sich wagen, um Leben zu gewinnen

Die kleine Claudia ist erst wenige Monate alt. Auf allen Vieren bewegt sie sich im Raum und untersucht alles, was ihr erreichbar ist. Hin und wieder versucht sie, sich aufzurichten, vor allem, wenn die Mutter ihr aus der Höhe mit attraktiven Gegenständen winkt. Doch die unentwickelte Muskulatur trägt noch nicht. Claudia purzelt auf den Bauch, auf die Seite, auf den Rücken. Ihr Gesicht verrät Enttäuschung, aber immer wieder versucht sie, den aufrechten Stand zu erreichen.

Mit etwa zehn Monaten hat Claudia bereits gelernt, sich relativ sicher auf ihren Beinchen zu halten. Sie wagt es nun, sich von der Handsicherung zu lösen und einzelne Schritte frei zu gehen. Dabei muß sie den beidbeinigen Stand kurzfristig aufgeben und einen labilen Augenblick auf einem Bein riskieren, damit das andere vorbewegt werden kann. Die neue Gleichgewichtsfindung bereitet ihr noch Schwierigkeiten. Immer wieder fällt sie. Einmal stolpert sie, schlägt heftig auf und verletzt sich. Sie weint. Hartnäckig versucht sie jedoch bald aufs Neue, zum Zweibeiner zu werden.

Einige Monate später wird Claudia den aufrechten Gang beherrschen und sich neuen Wagnissen zuwenden. Sie wird auf Betten, Stühle, Sofas klettern. Sie wird auf dem Spielplatz die Rutsche, die Schaukel, das Karussell ausprobieren. Sie wird sich mit Spielfahrzeugen wie Roller und Dreirad auseinandersetzen. Sie wird ihre menschliche Umwelt herausfordern. Sie wird sich im Wasser, im Schnee, auf Eis bewegen lernen. Sie wird sich außer dem Gehen das Laufen, das Hüpfen, das Springen, das Balancieren, das Hangeln, das Schwingen, das Schaukeln, das Rollen, das Gleiten, das Schweben, das Schwimmen, das Radfahren aneignen.

Alle diese kindlichen Lernschritte sind mit Wagnis verbunden. Alle beinhalten Gefahren wie das Fallen oder Ertrinken, bergen Verletzungsrisiken. Trotzdem werden sie von den Kindern gewollt und gewagt. Das wagemutige Kind strebt sie von sich aus an. Das wagnisscheue braucht Aufmunterungen und Hilfen, diese normalen Lebensrisiken auf sich zu nehmen. Jeder Lernfortschritt baut auf schon Gelerntem auf. Mit jedem bestandenen Wagnis wächst die Erfahrung und die Chance, noch schwierigeren Herausforderungen gewachsen zu sein. Das Lernen und Reifen der jungen Persönlichkeit vollzieht sich in wachsenden Ringen.

Das Kind, das es wegen des Risikos zu fallen nicht wagen würde, sich aufzurichten und sich in dieser Körperhaltung zu bewegen, könnte den evolutionsgeschichtlich bedeutsamen Schritt vom auf den Boden fixierten Vierbeiner zum weitblickenden Zweibeiner, dem die Augen und Hände für hochwertige Tätigkeiten frei werden, nicht mitvollziehen. Es bliebe hinter dem Entwicklungsstand seiner Art zurück. Niemand kann ihm dieses Wagnis abnehmen.

Wer sich nicht dazu bereitfinden kann, ein Fahrrad zu besteigen und eine mögliche Panne, einen Sturz, Verletzungen zu akzeptieren, die sich aus der schwierigen Beherrschung des Gleichgewichts auf zwei Rädern, der Lenkung, des Pedaltretens, der höheren Geschwindigkeit, des unberechenbaren Verkehrs zwangsläufig ergeben, wird ein Fußgänger bleiben und sich auch Weiterentwicklungen seiner Mobilität wie das Mofa-, Roller- oder Motorradfahren versagen müssen. Er verkürzt damit mangels Risikobereitschaft seine Lebensmöglichkeiten.

Die in der öffentlichen Diskussion gerne als sogenannter „Risikosport“ karikierten wagnishaltigen sportlichen Aktivitäten stellen lediglich eine konsequente Fortentwicklung der menschlichen Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten dar. Sie weiten den Wunsch nach Leben in Räume aus und streben Kompetenzen an, die das zum Leben notwendige Repertoire des Durchschnittsmenschen überschreiten:

Wer den schwärmerischen Gedanken BINDINGS, den Wahlspruch der Reiter „Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde!“ nachvollziehen will, muß es wagen, sich den Risiken eines Pferderückens mit dem erhöhten Sitz, der schaukelnden Bewegung, der größeren Geschwindigkeit, dem Temperament des Tieres und den daraus resultierenden Möglichkeiten des Stürzens und der Verletzung auszusetzen, die nun einmal mit dem anspruchsvollen Reiten verbunden sind. „Kein richtiger Reiter bleibt unverletzt,“ sagen die Reiter, dokumentiert die Statistik, und die Weisheit „Wer kein Pferd besteigt, kann nicht vom Pferde fallen!“ kennt schon das Kind.

Wer den Traum vom Fliegen nicht nur träumen, sondern leben möchte, muß sich einem Fluggerät anvertrauen und darf die Gefahrenpotentiale des Fliegens und seiner eigenen Unzulänglichkeiten aus seinem Bewußtsein nicht ausblenden. Wer als Schüler das Klassenziel erreichen will, kann Prüfungen nicht aussparen. Wer im sportlichen Wettkampf, als Stellenbewerber oder selbständiger Unternehmer erfolgreich sein will, muß sich der Konkurrenz stellen. Er muß ein Scheitern seiner Ambitionen riskieren. Er muß sich wagen.

Jede dieser Entscheidungen braucht Mut. Jede befördert aber auch Lebensqualität. Jede erschließt einen Anteil an der Fülle des Lebens, der persönlichen Erfahrung, der individuellen Weiterentwicklung. Mit jeder vollzieht sich ein Akt der Wertschöpfung.

Im Technikmuseum von Sinsheim im Kraichgau führt eine überdimensionale Notrutsche vom Cockpit eines Flugzeugs aus 16 Metern Höhe über 33 Meter

Länge in die Tiefe. Ein elfjähriges Mädchen stürmt mit rotem Kopf und fliegendem Atem schon zum sechsten Male die luftigen Treppen hinauf, um auf ihrer Matte in dem röhrenförmigen Schlund zu verschwinden. Eine Frau mittleren Alters steht zögernd am Cockpitausgang. Eine Matte in ihrer Hand zeigt, daß auch sie den Wunsch hat, das Wagnis, das den Kindern offensichtlich so viel Vergnügen bereitet, einzugehen. Sie traut sich aber nicht recht und schaut den Kindern mit gemischten Gefühlen zu. Als das Mädchen erneut auf die Rampe tritt und die Frau immer noch mit ängstlicher Miene wartend vorfindet, meint sie: *„Beim ersten Mal hatte ich auch fürchterlich Schiß. Ich hab mir fast in die Hose gemacht, und die Kurve ist auch ziemlich aufregend. Aber jetzt macht es einfach nur Spaß.“* Und das Kind, das beim ersten Versuch noch vor Angst verging, legt sich, den Kopf voraus, bäuchlings auf die Rutschmatte, weil sein fortgeschrittener Lernprozeß eine neue Herausforderung will. Beim nächsten Durchgang sieht man es im Konvoi mit dem jüngeren Bruder durch die Röhre rauschen.

Die Szene bietet ein charakteristisches Beispiel für selbstbestimmtes, von Erwachsenen ungestörtes kindliches Lernen im Wagnisbereich:

Für Kinder ist die Neugier ein bedeutsamer Impuls zum Wagnis. Sie ist der Trieb, der zum Erkunden des Unbekannten, Ungewöhnlichen, Gefahrvollen veranlaßt. Noch bei Jugendlichen zeigt sie sich stark ausgeprägt. In der gesunden Neugier offenbaren sich Erkenntnisdrang und Lernwille, Strebungen, die auch den Forscher, den Wissenschaftler, den Erfinder, den Philosophen auszeichnen, die den Rätseln unserer Welt und den Geheimnissen des Lebens nachgehen. Für Kinder und Jugendliche gibt es noch viel zu entdecken.

Von der gesunden Neugier ist allerdings die penetrante zu unterscheiden. Schlüsselochgucken, Ausfragen, Schnüffeln, Gaffen sind verabscheuungswürdige Zerrformen der Neugier. Sie dienen keinem Erkenntnisinteresse, sondern lediglich einer oberflächlichen Reizbefriedigung. Diese Neugier gilt als unschicklich, inakzeptabel und wird daher zu Recht durch Erziehungsmaßnahmen abtrainiert. Wer jedoch die als lästig empfundene Fragelust des Kindes abwehrt, schwächt damit auch den kindlichen Erkenntnisdrang.

Das elfjährige Mädchen wie die ihm zuschauende Frau verhalten sich entsprechend dem *Vertrautheitsgesetz der Neugier*. Dieses besagt:

Unbekannte überstarke Reize lösen Angst aus und lähmen die Wagnisbereitschaft. Akzeptable mittelstarke Reize entfalten eine animierende Wirkung und verlocken dazu, sich dem Objekt zu nähern, sich mit dem Problem, der Situation, der Tätigkeit auseinanderzusetzen. Vertraute Reize schwächen den Zuwendungswillen und verlieren an Motivationskraft. Es werden neue, stärkere Reize erforderlich, um das Interesse neu zu beleben. Neugierverhalten aktualisiert sich bei einer mittleren Reizdosis.

Wagnisbereite Kinder müssen bisweilen Verletzungsoffer bringen. Sie entwickeln sich dafür jedoch auch schneller als ängstliche. Sie gewinnen in kürzerer

Zeit mehr neue Lebensmöglichkeiten und Verhaltensweisen, weil sie sich wagen. Wagen heißt wachsen wollen. Wer keine neuen Wege sucht, wird auch keine finden. Wer sie nicht ausprobiert, wird sie nicht nutzen können.

Das Kind, das sich wagt, will lernen und wachsen:

Es will Neues erkunden.

Es will sich im Spiel ausprobieren.

Es will sein Können spüren.

Es will Wünsche realisieren.

Es will Anerkennung finden.

Es will Probleme selbständig lösen.

Es will seine Wachstumspotentiale erkennen.

Es will seine Fertigkeiten und sein Handlungsrepertoire vergrößern.

Es will Sicherheitsspielräume schaffen.

Es will seine Gefühlswelt und seinen Erfahrungshorizont erweitern.

Es will an Selbstachtung und Identität gewinnen.

Es will erwachsen werden.

Das Wagnis eröffnet Kindern äußere und innere unbekannte Welten.

Diesen ursprünglichen, naturgegebenen Wachstumskräften wird heute durch eine frühe Teilhabe an der Konsumgesellschaft und fehlende bzw. falsche Erziehung vielfach entgegengewirkt. *Ein Großteil unserer Kinder und Jugendlichen verarmt innerlich durch*

- zu viel Erleben:

Die Angebotsfülle an kommerziellen Abenteuern überfordert die kritische Auswahl und die seelische Aufnahmekapazität. Sie behindert eine intensive Auseinandersetzung im einzelnen. Sie verführt zu einem oberflächlichen Konsumrausch. Schon Kinderfeste fördern diesen Trend, wenn z. B. Laufzettel die Kinder dazu zwingen, die gesamte Programmfülle zu durchlaufen und abstempeln zu lassen, d. h. Stationen zu addieren und abzuhaken anstatt das Erleben an einem oder einigen wenigen Wahlangeboten zu vertiefen.

- zu schnelles Erleben:

Die rasche Aufeinanderfolge verschiedenartiger Sinnesreize läßt keine Zeit zu einer inneren Verarbeitung. Die Eindrücke überlagern sich, bevor sie noch zum Erlebnis und zur persönlichen Erfahrung ausreifen können.

- zu frühes Erleben:

Die vorzeitige Konfrontation von Kindern mit jugendgemäßen und von Jugendlichen mit erwachsenentypischen Reizen verhindert das altersgerechte Mitwachsen der Seelenkräfte zur Persönlichkeit. Viele Kinder und Jugendliche bezahlen für diese entwicklungspsychologisch als „Verfrühung“ be-

zeichnete Störung mit innerlicher Abstumpfung, frühzeitigem Ausbrennen, einer unausgereiften Persönlichkeit.

- zu müheloses Erleben:

Das leicht verfügbare Abenteuer, das geschenkte oder gekaufte Erleben, das anstrengungslose Vergnügen hinterläßt keine tieferen Spuren. Es entfaltet keine anhaltende Wirksamkeit.

- zu viel mittelbares Erleben:

Das heute gängige „Abenteuer aus zweiter Hand“ in Form von elektronischem Spielzeug, medial vermittelten Spannungsreizen, Computersimulationen, Vergnügungsparks, Animationsangeboten wird nach unserer Befragung bereits von vielen Kindern und Jugendlichen mit dem Originalabenteuer verwechselt. Das Gefühl für unmittelbares Wagniserleben kommt abhanden.

- zu wenig authentisches Erleben:

Das in Eigenverantwortung geplante, mühsam durchgestandene, auch in seinen Verletzungskonsequenzen getragene Wagnis ist in unserer auf Sicherheit ausgerichteten Gesellschaft selten geworden und mit ihm die persönlichkeitsbildende Wirkung.

Diese Faktoren haben Kindheit und Jugend und das Verständnis von Wagnis im Konsumzeitalter stark verändert.

Uli, den seine vierzehnjährigen Mitschüler herablassend den „Kleinen“ nennen, für den in ihrem Theaterstück eine Mädchenrolle verbleibt, der in der Klasse als Angsthase gilt, der, tief demütigend, in einem Papierkorb an der Decke baumeln muß, hat ein Problem. Er erlebt sich selbst als jämmerlich und feige. Es friert ihn, wenn seine Kameraden etwas Gefährvolles planen. Er reißt aus, wenn es brenzlig wird.

Da Uli sehr daran liegt, von seinen Altersgenossen nicht nur wohlwollend geduldet, sondern als vollwertig respektiert zu werden, entschließt er sich zu einer ungewöhnlichen Tat, die ihm keiner zutrauen würde, die ihm auch keiner der Mutigen nachmachen wird: Uli versammelt die Schüler seiner Schule an den Klettergerüsten des Sportplatzes, steigt mit einem Regenschirm die Sprossen der hohen Turmleiter hinauf und kündigt eine Mutprobe an: *„Die Sache ist die: Ich werde jetzt den Schirm aufspannen und einen Fallschirmabsprung machen. Tretet weit zurück, damit ich niemandem auf den Kopf fliege“* (Kästner 1973, 110).

Uli springt von der Leiter. Der Schirm stülpt sich um. Uli schlägt auf der verschneiten Eisfläche auf und bleibt „leichenblaß und besinnungslos“ im Schnee liegen. Der Arzt konstatiert einen Beinbruch und leichte Quetschungen.

In der Schule wird die tollkühne Tat zum Tagesgespräch. Bei den Gymnasialschülern stößt sie eine Diskussion über das Thema „Angst und Angstumgang“ an. In der eigenen Klasse löst sie eine Welle der Zuwendung, Bewunderung und Hochachtung aus, die fortwirken soll. *„Es gibt schlimme Erlebnisse, die sich nicht um-*

gehen lassen,“ kommentiert sein Freund Johnny Trotz. Der beliebte Lehrer Dr. Bökh betont: *„Beinbrüche sind Beweismittel, die ich in meiner Eigenschaft als Hauslehrer rundweg ablehnen muß“* (127). Als Mensch urteilt er dagegen milder: *„Vergeßt nicht, daß so ein Beinbruch weniger schlimm ist, als wenn der Kleine sein Leben lang Angst davor gehabt hätte, die anderen würden ihn nicht für voll nehmen. Ich glaube wirklich, dieser Fallschirmabsprung war gar nicht so blödsinnig, wie ich zunächst dachte“* (114). Er beweist mit dieser Einschätzung ein feines Gespür für die Nöte und Empfindungen dieses Alters, das vielen Erwachsenen abhanden gekommen ist. *„Uli war mit sich und der Welt zufrieden. Trotz der Schmerzen und trotz der mehrwöchigen Bettruhe,“* beschreibt der Autor E. KÄSTNER (1973, 126) Ulis Stimmungslage und resümiert aus den Ereignissen: *„Erst wenn die Mutigen klug und die Klugen mutig geworden sind, wird das zu spüren sein, was irrtümlicherweise schon oft festgestellt wurde: ein Fortschritt der Menschheit“* (16).

KÄSTNERs Roman entstammt einer Zeit (1933), in der die Schule und ihr Umfeld noch Lebenszentrum der Internatsschüler war. Trotz deutlicher Interessenverlagerungen spielt aber die Gruppierung der Gleichaltrigen auch heute noch die entscheidende Rolle im Wertgefüge und Erleben der meisten Jugendlichen. Wie bei Uli rangiert die Anerkennung durch die Peergroup auch bei den heutigen Jugendlichen höher als der Schulerfolg. Ängstlichkeit wird aus einer Gefühlskala von Verachtung über Nachsicht bis Mitleid bewertet, aber nicht mit Achtung bedacht, da sie die vorwärtstrebenden Kräfte der Gruppe eher bremst als befördert. Der Angsthase gilt als negatives Charakterpendant zum Hitzkopf. Beiden werden innerhalb der jugendlichen Gruppierungen in der Regel keine Führungsqualitäten zuerkannt. Zeigt er menschlich sympathische Züge, wird der Ängstliche nicht aus der Gemeinschaft ausgeschlossen, erhält aber nur untergeordnete Funktionen zugeteilt. Selbst eine hohe Intelligenz vermag den Mangel an Mut hinsichtlich des geringeren Sozialprestiges nicht auszugleichen.

Für Ulis Selbstverständnis und sehr sensibles Ehrbewußtsein erscheint die gefährliche Mutprobe als unausweichliche Notwendigkeit. Die andauernden seelischen Verletzungen schmerzen ihn mehr als die in absehbarer Zeit vorübergehenden körperlichen. Uli gelingt mit seiner opferbereiten Tat der gewaltsame Durchbruch zu äußerer Aufmerksamkeit und innerpersönlicher Stabilität. Die innerlich kraftvolle Persönlichkeit Ulis schafft es, sich ohne Erwachsenenhilfe aus eigener Kraft von einem empfundenen Makel zu befreien. Er vollzieht einen Akt kreativer Selbstgestaltung. Zwei Jahre nach dem Ereignis läßt KÄSTNER den Freund Johnny Trotz urteilen: *„Uli bleibt zwar klein, aber in ihm steckt eine Kraft, der sich niemand widersetzen kann“* (178).

Bei meinen Interviews berichtete eine Kollegin, daß der „Uli-Effekt von Kästners Fliegendem Klassenzimmer“ beinahe auch für sie eine Lebenserfahrung geworden wäre:

Jugendliche ihres Wohnviertels hatten nach dem Vorbild Ulis einen Regenschirm für einen Fallschirmversuch präpariert. Um das Überklappen, das zu Ulis Absturz führte, zu verhindern, hatten sie die Schirmkante ringsum mit stabilen Bindfäden am Griff des Schirms befestigt und forderten die Sechsjährige, da sie selbst für den Fallschirm zu schwer wären, zu einem Probesprung auf. Das Kind fand sich geschmeichelt, von den Älteren für einen so bedeutsamen Versuch ausersieht zu sein. Es saß bereits sprungbereit und vertrauensselig mit dem Schirm auf dem Fenstersims des ersten Stockwerks, als ein Erwachsener das lebensgefährliche Experiment verhinderte.

Das Ereignis offenbart nach meinen Befragungen eine unter heutigen Jugendlichen weit verbreitete Methode, über eine willige oder verführte Versuchsperson stellvertretend Risikoerfahrungen zu sammeln und sich dabei auf eine Beobachterrolle zurückzuziehen. Bei der geschilderten Mutprobe schien ein gewisses Erkenntnisinteresse, ob der Schirm das Mädchen tragen würde, aber auch ein naiver Wunsch nach spannendem Nervenkitzel leitend. Da der Bruder des Kindes beteiligt war, kann eine bewußte Schädigungsabsicht wohl ausgeschlossen werden.



Abb. 1 Der Regenschirmsprung als kindliche Mutprobe
(Bleistiftzeichnung von C. M. Kusch, 2000)

In meiner Jugend sprangen wir mit entsprechend präparierten Schirmen von einer Kanalbrücke in das fünf Meter unter uns liegende Wasser. Sieger wurde, wer bei gleichzeitigem Absprung als letzter die Wasseroberfläche erreichte. Für uns waren das Konstruktionsgeschick und der Wettkampf, aber auch der Abenteuergedanke maßgebend. Die sich deformierenden Schirme führten zu unvorhersehbaren Fallbewegungen, deren Auswirkungen wir mit Spannung verfolgten und spontan zu beherrschen versuchten (Abb. 1).

Kinder und Jugendliche sind Wesen im Wachstum. Aufgrund ihrer noch unverbildeten Triebstrukturen und unverbrauchten Triebkräfte entwickeln sie bisweilen so dynamische Wachstumsimpulse, daß Erwachsene vor dem vehementen Wagemut erschrecken. Vor allem selbst nicht sehr wagefreudige Eltern und Erzieher greifen dann häufig zu früh und zu radikal störend in die natürlichen Lernprozesse ein. Kinder und vor allem Jugendliche reagieren darauf mit Rückzug aus dem Beobachtungs- und Einflußbereich der Störer. Viele von ihnen führen ein Doppelleben und schützen ihren geheimen Lebenssektor vor Einblicken durch Bandenbildung, Rituale, Tabuisierungen und Sanktionen. Es fällt auf, daß schulisch träge wirkende Jugendliche in diesen Geheimbünden eine ungeahnte Aktivität und Kreativität entwickeln und zu erstaunlichen Leistungen finden können. Heranwachsende brauchen diese unbeobachteten Freiräume zum Experimentieren. Sie benötigen für ihre Identitätsfindung verbotsfreie Zonen der Selbstbestimmung.

Nahezu jedes gesunde Kind (98% der von uns befragten Kinder und Jugendlichen) entwickelt ein Bedürfnis nach Abenteuern. Diese Bedürfnisspannung drängt auf Entladung. Die Triebreduzierung aber wird als befreiend und beglückend erlebt, und das Ereignis, das die lustvolle Wirkung hervorbringt, erfährt eine verstärkte Zuwendung. Denn „alle Lust will Ewigkeit“ und wenn diese nicht erreichbar ist, verlangt sie nach möglichst häufiger Wiederholung. Dies darf nicht mit Sucht verwechselt werden. Der Motivations-Theoretiker HECKHAUSEN (1989) spricht von einer „Aufsuchungstendenz“, die von positiven Erlebnissen ausgelöst wird. Ihr steht eine „Meidungstendenz“ gegenüber, die von unangenehmen Situationen, Personen, Objekten, Tätigkeiten in Gang gebracht wird.

Der Gedanke einer bewußten oder unbewußten Selbstzerstörungsmentalität mißversteht in aller Regel die Motivationslage jugendlicher Risiker. Zweifellos gibt es auch Selbstüberschätzungen, Fehlkalkulationen des Gefahrenpotentials und gruppendynamische Steigerungsprozesse des Wagemuts. Gefährliche Situationen werden jedoch nicht gedankenlos und nicht in suizidaler Absicht gesucht. Dies beschränkt sich auf wenige krankhafte Ausnahmen. Näherliegend und weiterführend ist der Gedanke einer dringlichen, oft verzweifelten Sinnsuche und Selbstverwirklichungsabsicht, wie noch zu zeigen sein wird. Die Welt und das Leben sind für den Heranwachsenden ein faszinierendes Entdeckungsfeld, das es zu erobern und einzuverleiben gilt. Risikohandlungen sind Stationen auf dem Wege der kindlichen und jugendlichen Selbstfindung.

Wagnis erwächst aus dem Spielen

Diese These scheint den Vorurteilen Recht zu geben. In den Vorstellungen vieler Mitmenschen verbindet sich Spielen im Wagnisbereich mit dem Roulette-Gedanken. „Das Spielen mit seiner wirtschaftlichen Existenz“ im Spielcasino, im Lotteriespiel, bei Wettspielen, bei Spekulationsgeschäften, „das Spielen mit der Gesundheit“, „das Spielen mit dem Leben“ bei Abenteuerunternehmungen oder beim sogenannten Risikosport ist verpönt. Es erscheint lebensfeindlich, herausfordernd gegenüber dem Schöpfungsgedanken, der die Bewahrung der geschenkten Güter Leben und Gesundheit will.

Bei dieser Einschätzung, die eine Ablehnung des Wagnisses nahezulegen scheint, handelt es sich jedoch um einen verkürzten Spielbegriff, bei dem die zentrale Bedeutung des Spielens für die Selbstwerdung des einzelnen Menschen und für die kulturelle Entwicklung der Menschheit übersehen wird (vgl. Schiller, Buytendijk, Huizinga).

Von SCHILLER stammt der berühmte Gedanke, daß der Mensch nur dort ganz Mensch ist, wo er spielt. HUIZINGA betonte in seinem „Homo ludens“ die kulturschaffende Kraft des spielenden Menschen. BUYTENDIJK sah alle Kultur aus dem menschlichen Spiel erwachsen. Auf diese Standardliteratur kann in diesem Zusammenhang nur hingewiesen, aber nicht näher eingegangen werden (vgl. auch Warwitz / Rudolf 2014).

Das Urbild existentiellen Spielens begegnet uns in dem unverbildeten Kinde, das sich, selbstvergessen und tief versunken, ganz seiner spielerischen Tätigkeit hingibt. Es zeigt sich voll beansprucht von der Sache, die ihm wichtig ist. Es kennt keine Gegensätze von Spiel und Ernst, Spiel und Arbeit, Spiel und Anstrengung, Spiel und nützlicher Betätigung. Im Spiel findet es zu einer Seinsbefindlichkeit, bei der sich Ich und Welt, Denken, Fühlen, Wollen und Handeln in sinnerfülltem Tun verbinden.

Wagnis erwächst aus dem Spielen. Es erwächst aus dem Spielen mit Möglichkeiten. *Spielen und Wagnis teilen miteinander wesentliche Merkmale* (vgl. Warwitz / Rudolf 2014):

Freiheit und Freiwilligkeit

Spiel wie Wagnis vertragen keine äußeren Zwänge. Sie können ihre schöpferischen Kräfte nur entfalten, wenn sie nicht fremdverordnet, sondern von den eigenen Wünschen des Spielenden und des Wagenden getragen werden, wenn die notwendigen Entscheidungen und Handlungen ungestört bleiben, selbst bestimmt werden dürfen und das Freisetzen der kreativen Energien damit Attraktivität erhält.

Ambivalenz und Spannung

Aus dem unvorhersehbaren Ausgang des Geschehens ergibt sich ein Zustand gespannter Erwartung. Es geht um Gelingen oder Mißlingen, Siegen oder Verlieren, Können oder Versagen, Glück oder Pech, Erfolg oder Mißerfolg. Die Ungewißheit, auf deren Verwandlung in die gewünschte positive Gewißheit man Einfluß nehmen kann, kennzeichnet das Abenteuer und die hin und her pendelnde Gefühlslage, die mit Spiel wie Wagnis verbunden ist. Hoffnung auf Erfolg und Furcht vor Mißerfolg, Freude und Enttäuschung folgen den schwankenden Abläufen und verursachen ein Wechselbad der Gefühle, eine zwiespältige Bewußtseinslage, die charakteristisch ist.

Nichtalltäglichkeit

Spiel wie Wagnis lösen sich aus dem Alltag. Sie verkörpern etwas Besonderes, Ungewöhnliches, das sich aus der emotionalen Indifferenz des Tagesgeschehens heraushebt. Sie haben Befreiungs-, Erholungs-, Festcharakter, der positiv stimmt und ein neues Kraftfeld aufbauen hilft.

Nichtnotwendigkeit

Kunst, Musik, Literatur, Architektur, Sport sind keine für das Überleben notwendigen Schöpfungen. Sie stellen jedoch für die gebildete Menschheit unverzichtbare Errungenschaften dar. Bei den besten Wertschöpfungen in diesen Bereichen handelt es sich häufig um Extremleistungen genialer Einzelner, die sich bis zur äußersten Grenze der Belastbarkeit verausgabten, ihre Existenzgrundlagen, ihre Gesundheit, oft ihr Leben wagten. „Der Mensch lebt nicht vom Brot allein,“ verkündete Jesus schon vor fast 2000 Jahren, ohne daß dies immer begriffen wurde. Kultur, Spiel, Wagnis entbehren in unserer Gesellschaft, zumindest soweit sie über ein Durchschnittsmaß hinausgehen, einer lebenserhaltenden Funktion. Von Minimalansprüchen an das Leben aus gesehen, sind sie verzichtbar, deswegen aber nicht überflüssig.

Nutzenlosigkeit und Zweckfreiheit

Spiel und Wagnis leben nicht von einem Nutzeffekt. Spieler, Extremsportler, Grenzgänger sind der Idee nach „Eroberer des Nutzlosen“. Ihr Denken, Handeln, Wertempfinden erfüllt sich bereits in nutzungsfernen, zweckfreien Räumen. Sie kommen ohne Nützlichkeitsdenken aus. Leidenschaftliche Spieler, fanatische Grenzgänger, extreme Sportler wollen nicht unbedingt reich werden. Wesentlich ist es ihnen, ihrer Spiel- bzw. Wagnisfreude zu frönen. Dies schließt nicht aus, daß materieller Gewinn hinzukommen kann und daß Spiel wie Wagnis sich auch zu politischen, pädagogischen, therapeutischen, kommerziellen o. a. Zwecken instrumentalisieren lassen. Sie bedürfen ihrer jedoch nicht zur Legitimation.

Sinnhaltigkeit

Nutzenlosigkeit und Zweckfreiheit sind nicht gleichbedeutend mit Sinnlosigkeit. Wagnishaftes Handeln lebt wie das echte Spiel von der Sinnhaltigkeit des Tuns für den Akteur. Fragt der Zweck nach dem Wozu, orientiert sich der Sinn am Warum. Verfolgt der Zweck Ziele, braucht der Sinn Gründe. Nicht die sekundäre Nutzbarkeit, sondern die innere Erfüllung bildet den Maßstab. Nicht äußere Bereicherung, sondern persönliches Wertempfinden motiviert zur Einlassung. Es geht um das Bedürfnis nach unmittelbarer existentieller Sinnerfahrung, nach dem Einssein von Ich und Welt, das schon das Kind spürt, das vielen Erwachsenen aber unter der Vorherrschaft des Nutzdenkens versteckt ist.

Symbolhandeln

Wenn das Kleinkind, vom Vater an einem Arm und an einem Bein gehalten, im Kreise geschwungen wird, dann ist für beide das „fliegende Kind“ gleichzeitig „ein Flugzeug“. Das wagnishaftes Spiel vollzieht sich gleichzeitig auf der Realebene, die sichtbar ist und auf einer Ebene tieferer Bedeutung, die in der Vorstellung verankert ist, auf einer Symbolebene. Wenn das elfjährige Mädchen vom Cockpit des Museums-Flugzeugs die lange Rutsche zu Boden gleitet, bietet sich dem kindlichen Bewußtsein eine die Motivation beflügelnde Symbolhandlung an: Es sieht sich in seiner Vorstellung nach einer Notlandung wieder glücklich am Boden und muß nun dem brennenden Flugzeug schnellstmöglich entkommen.

Kinder und Jugendliche unterlegen ihren Spielen und Mutproben gerne eine zweite Handlungsebene von tieferer Bedeutung. Erwachsene, die zu dieser Symbolebene keinen Zugang finden, verbleiben in einer oberflächlichen Betrachtung und Bewertung. Sie können etwa beim Survivalspiel nur die äußeren Abläufe erkennen, die ihnen mangels Sinnzuweisung als „unnütz“, „eklig“, „widerlich“ erscheinen, das Übernachten in einem schmutzigen Laubbett, das Verzehren von Ameisen und Regenwürmern, die frei gewählte Mangel- und Katastrophensituation. Der tiefere Sinngehalt des Tuns, der das Bewußtsein des Kindes leitet, bleibt ihnen verschlossen. Das Kind aber denkt, fühlt, handelt, lebt neben seiner Realwelt gleichzeitig seine Wunsch- und Traumwelt aus. Es versetzt sich in seine Phantasiefiguren. Es nimmt z.B. die Identität eines Schiffbrüchigen an, der als einziger die Katastrophe überstanden hat und nun auf einer Insel um das Überleben kämpft. Es schlüpft voll in die gedachte Rolle. Es tut nicht nur wie Robinson. Es *i s t* Robinson. Der Uneingeweihte steht ahnungslos und verständnislos außerhalb des Sinnzirkels, der den beobachteten Tätigkeiten erst Ganzheitlichkeit, Bedeutung und Erlebnistiefe verleiht.

Gegenwartsbezogenheit

Spiel und Wagnis vollziehen sich im Hier und Jetzt des Augenblicks. Vergangenheit und Zukunft sind aus dem Bewußtsein ausgeblendet. Der Spielende verliert

wie der Wagende Familie, Besitztümer, bürgerliche Existenz aus dem Blick. Sie haben angesichts der aktuellen Problembewältigung, die voll beansprucht, keinen Platz im Aufmerksamkeitsspektrum. Schon Kinder können so total in ihrer momentanen Tätigkeit und Erlebniswelt versinken, daß sie die Zeit und periodische organische Bedürfnisse wie Hunger, Durst, Müdigkeit oder Toilettendrang vergessen.

Regelhaftigkeit

Spiel wie Wagnis unterstehen strengen Regeln und Gesetzen, die von der gewählten Aufgabe vorgegeben oder von den Akteuren selbst bestimmt werden. Sie erfordern strikte Einhaltung. Hierfür entwickelt bereits das Kind eine hohe Sensibilität. Spielverderber, Mogler, Regelverletzer stoßen auf keine Nachsicht. Sie werden als Betrüger verachtet und ausgegrenzt. Mutproben gelten nur als bestanden, wenn die Abmachungen bzw. Vorankündigungen korrekt eingehalten, die Bedingungen voll erfüllt sind.

Unendlichkeits- und Wiederholungstendenz

Lustvolles Erleben will Dauer. Der Flowzustand des Spiels oder Wagnisses drängt auf Verweilen und extensives Auskosten. Es erfüllt Kinder und Jugendliche mit starkem Unwillen, wenn sie aus dieser Genußphase des Tuns gerissen werden. Da der Lebensrhythmus dies jedoch unweigerlich erfordert, organische Bedürfnisse Berücksichtigung brauchen, entwickelt sich ein starkes Bestreben, die positiven Gefühle so bald und so oft wie möglich zu wiederholen. Diese intrinsische Motivation wird gern voreilig mit Sucht verwechselt.

Die wundersame Wirkung des Wagens

Wagnisbegriff und Wagnisskala, Wagnisformel und Wagniskurve

Was Wagen und Riskieren bedeuten

Wagen und Riskieren bestimmen schon die einfachsten Kinderspiele:

Beim *Blindekuh-Spiel* begibt sich das Kind in die Hilflosigkeit eines Blinden. Mit verbundenen Augen muß es ihm gelingen, einen der Mitspieler, von denen es geneckt und gefoppt wird, zu erhaschen, um von seiner Blindheit Erlösung zu finden. Die neckenden Kinder ihrerseits riskieren, berührt und dadurch selbst mit Blindheit geschlagen zu werden. Dieses uralte Spiel wurde in vorchristlicher Zeit als kultisches Dämonenspiel zelebriert. Der augenlose (hinter einer Maske versteckte) Dämon versuchte, die Menschen, die sich ihm respektlos näherten, zu greifen und selbst zu dämonisieren.

Das Kind, das in der Rolle der „Blindekuh“ ein sehendes Kind zu fassen bekommt, kehrt damit nicht lediglich zu seiner früheren Sehfähigkeit zurück, wie manche Interpreten fälschlich meinen. Der Sinn des historischen Spiels liegt tiefer: Es wird keine alte Wirklichkeit reproduziert, sondern eine neue produziert. Indem sich der Blinde einem Sehenden als überlegen erweist, erwirbt er sich als magischen Gewinn ein Anrecht auf Augenlicht. Der unterlegene Herausforderer aber wird für seinen Hochmut mit dem Verlust seiner Sehkraft bestraft und muß seinerseits nun die Rolle des Verspotteten einnehmen.

Wer seinen Blick auf den rein äußerlichen Vorgang fixiert (das Wiedererlangen der Sehfähigkeit des Spielenden), verstellt sich die Sicht auf die tiefere Symbol-ebene des Spiels (die rituelle Erschaffung des Sehens), was eine Verarmung des Spielgedankens bedeuten würde (vgl. Kap. 1). Sensible Kinder sind noch heute in der Lage, die tiefere Bedeutung des Spiels zu erspüren. Von Vorschülern wird das traditionsreiche Spiel häufig noch ebenso ernst genommen wie das einstige Scherz- und Kultspiel von unseren indogermanischen Vorfahren.

Für viele Kinderspiele ist das Verlassen eines sicheren Bereichs, das Eingehen eines Risikos, charakteristisch. Der Reiz dieser Spiele besteht im Durchlaufen einer Gefahrenstrecke und in dem Bemühen, den Bedrohungen möglichst erfolgreich zu begegnen. Der Siegreiche gelangt, bewährt, geehrt und geläutert, zu einem neuen Status selbsterarbeiteter, selbsterkämpfter Sicherheit.

Brettspiele beginnen ihre dramatischen Spielzüge meist von einem sicheren Ort aus, der „Haus“, „Hort“, „Heim“ oder „Home“ genannt wird. Hier kann den eigenen Steinen (oder „Truppen“) nichts passieren. Der geschützte Bereich ist auf dem Spielbrett deutlich markiert. Wer ins Spiel gelangen und gewinnen will, muß den Schutzraum allerdings verlassen und seine Figuren wagen. Dies kann Vorteile wie Nachteile einbringen. Die Figuren können schlagen, aber auch selbst ge-

schlagen werden, Gefangene machen, aber auch selbst gefangen werden. Am Ende der Gefahren- und Konfliktstrecke aber winkt ein neuer sicherer Bereich, der als „Hafen“ oder „Port“ bezeichnet wird und die Gewinnzone markiert. Wer hier ankommt, ist erfolgreich, vielleicht sogar der Sieger.

Viele kleine und große *Sportspiele* (Pinnekenkloppen, Schlagball, Brennball, Baseball) verlaufen nach dem gleichen Sinnmuster: Mit einer spielauslösenden Handlung wird eine spannungsgeladene Gefährdungssituation eingeleitet. Ball und Spieler verlassen den geschützten Raum, den man charakteristischerweise häufig „Burg“ nennt. Sie begeben sich in ein Kampfgeschehen, in dem Gegner auf sie lauern, die sie „feuern“, „abschießen“, „verbrennen“, „töten“, „eliminieren“ wollen, wie die krieglerische Sportsprache es will. In der spielerischen Auseinandersetzung kann man symbolisch sterben, aber auch siegreich triumphieren. Am Erfolg haben mancherlei Faktoren ihren Anteil, die relative Stärke des Gegners etwa oder glückliche bzw. weniger glückliche Zufälle. Im wesentlichen aber wird der Ausgang vom eigenen Einsatzwillen, der eigenen Handlungskompetenz und dem taktischen Geschick bestimmt.

Die unüberschaubar große Zahl wagnishaltiger Kinderspiele hat einen gemeinsamen Spielgedanken. Er heißt: Nur wer Sicherheit aufgibt und sich Risiken aussetzt, nur wer sich wagt, kann auch gewinnen.

Das Wagen jedoch zeigt viele Facetten, die in unserer wenig präzisen Umgangssprache nicht immer zum Ausdruck kommen. Sprachliche und damit auch gedankliche Unschärfen aber verführen zu vorschnellen Gleichsetzungen und pauschalen Vorurteilen.

Die Sprache bildet in der Regel neue Begriffe heraus, wenn komplizierte Sachverhalte und anspruchsvoller werdendes Denken eine Differenzierung notwendig oder verschlissene Begriffe eine Neufassung sinnvoll erscheinen lassen. So entstehen vor allem Fachtermini und Fachsprachen mit ihrem hohen Anspruch an Ausdrucksgenauigkeit. In der Alltagssprache verwandeln sich umgekehrt mangels gedanklichen Unterscheidungsvermögens unterscheidungsfähige Nachbarbegriffe häufig zu gleichsinnigen Synonyma, d. h. der ursprüngliche Bedeutungsunterschied entschwindet dem Bewußtsein. Dieser Vorgang ereignete sich beispielsweise mit den für unser Problemfeld bedeutsamen Kernbegriffen „Angst“ und „Furcht“ oder „Wagnis“ und „Risiko“ mitsamt ihren Wortfeldern. Für eine differenzierte Betrachtung des Problemkomplexes erscheint eine begriffliche Unterscheidung jedoch sinnvoll, was hier zunächst für das Begriffspaar „Wagnis“ und „Risiko“ geleistet werden soll.

Die Begriffe Risiko und Wagnis sind keine Synonyme: Es gibt Risiken ohne ein Wagnis, d. h., es gibt Gefährliches ohne eine Bereitschaft, sich darauf einzulassen. Aber es gibt kein Wagnis ohne Risiken: Ein Wagnis beinhaltet einerseits tatsächliche oder vermeintliche Gefahren, die von bestimmten Situationen ausgehen, also Risiken. Andererseits impliziert es den Entschluss, sich in dieses Spannungsfeld von Gelingen oder Misslingen, von Erfolg oder Scheitern, zu be-

geben. Wagnis enthält eine weitere Komponente: Ein Hüpfen in hüfttiefes Wasser ist objektiv risikoarm. Er kann für ein Kind aber persönlich zum Wagnis werden, das seinen Wagemut erfordert.

Risiko (von griech. rhiza / Klippe, lat. risicare, ital. risico) bedeutet ursprünglich „Gefahr laufen“, „Klippen umschiffen“ (Wahrig 2952/53). Es kommt aus dem Seemannsmilieu und steht dort für Ereignisse und Tätigkeiten, die mit kritischen Situationen verknüpft sind und Kopf und Kragen kosten können.

Das italienische Lehnwort Risiko findet erst im 16. Jahrhundert Eingang in die deutsche Sprache, zusätzlich zu den bereits vorhandenen Ausdrücken „Wagnis“, „Gefahr“, „Abenteuer“. Dies legt die Vermutung nahe, daß mit dem neuen Wort und seinem sich rasch herausbildenden Wortfeld Sachverhalte ausgedrückt werden sollten, die sich mit dem bereits vorhandenen Vokabular nicht hinreichend erfassen ließen.

Der Begriff Risiko betont den Aspekt der Berechenbarkeit einer Gefährdung. Wir gehen ein „kalkulierbares“ oder „unkalkulierbares“, ein „erfaßtes“ oder „nicht erfaßtes“ Risiko ein. Auch der Unterbegriff „Restrisiko“ markiert deutlich diese Sinnbestimmung. Restrisiko meint die zwar bestimmbaren, aber nicht auszuschaltenden Unsicherheiten bei einem Wagnis, die inkaufgenommen werden müssen. Vergleichbare Wortbildungen mit dem Begriff Wagnis, etwa ein „Restwagnis“, existieren nicht und wären sinnlos.

Es geht beim Risiko um das Messen von Ungewißheiten, deren Gefährdungsgrad sich in Zahlen und Verhältnissen (Prozentsätzen) ausdrücken läßt. Der Begriff Risiko ist besonders auf die numerisch bestimmbare statistische Wahrscheinlichkeitsgröße ausgerichtet, nach der ein befürchtetes Ereignis eintreten oder ausbleiben wird. Er gibt damit genaue Auskunft über das Gefährdungspotential, mit dem zu rechnen ist und über die zum Erreichen des gewünschten Zieles anzusetzende Opferbereitschaft: Der Geldanleger kann bei seiner Bank erfahren, auf welche Unsicherheiten und auf welchen Risikograd er sich beim Erwerb eines bestimmten Wertpapiers oder einer Aktie einläßt. Bei einer größeren Risikobereitschaft kann er höhere Gewinne abschöpfen, aber auch eher sein Geld verlieren. „Risikofaktoren“ und „Risikowerte“ helfen ihm, den angemessenen erscheinenden „Risikoansatz“ zu ermitteln.

In sicherheitsbeflissenen Gesellschaften nimmt der Begriff Risiko gern eine negative Tönung an. Risikobereitschaft gilt als unseriös. Bei der Wortverbindung „*Risikosport*“ handelt es sich um eine populäre Wortschöpfung für Freizeitaktivitäten und Sportarten, denen man eine überdimensionale Gesundheitsgefährdung und/oder Todeswahrscheinlichkeit unterstellt. Die öffentliche Meinung läßt sich dabei gern von einzelnen spektakulären Unfällen zu Vorstellungen verführen, die die Statistik nicht bestätigt. So entziehen sich ausgereifte Sports wie das Bungeespringen, Reiten, Tauchen oder Drachenfliegen dieser Subsumierung als Risikosport, sobald objektivierende Beweisforderungen und wissenschaftliche Maßstäbe an die Zuordnung gelegt werden.

Lebensbereiche wie die Technik, der Verkehr oder der Sport sind wegen ihrer hohen Dynamik, schwierigen Beherrschbarkeit und erheblichen Ansprüche an Ausbildung und Sorgfaltsqualitäten naturgemäß mit entsprechenden Risikofaktoren behaftet, die Verletzungsmöglichkeiten und Todesfälle einschließen. Die Grenzlinie zum überproportionierten, nicht mehr verantwortbaren Risiko ist jedoch äußerst schwankend, schwer zu ermitteln, an einer Sportart nicht festzumachen und daher bis heute nicht definiert. Als statistisch bestimmter Begriff umfaßt Risiko die Eintrittswahrscheinlichkeit eines Unfalls, die Art des Schadens und die Folgenschwere. Aus dem Produkt dieser Größen muß eine Wahrscheinlichkeitsquote erstellt werden. Diese muß weiterhin Faktoren wie die Häufigkeit und Dauer der Betätigung in dem Risikofeld, die individuelle Erfahrung, den Trainingsstand und die Risikobereitschaft des einzelnen berücksichtigen. Hiernach ist z. B. der Volkssport Alpines Skifahren mit einem deutlich höheren Verletzungsrisiko behaftet als das Drachenfliegen (Hübner 1991, 2). Da die schwer erfaßbaren subjektiven Faktoren offensichtlich eine größere Rolle im Unfallgeschehen spielen als die objektiven, entfalten als harmlos eingestufte Sportarten häufig ein größeres Gefahrenpotential als die von ihren objektiven Komponenten her gefahrenträchtigeren, aber kompetent ausgeübten. Nach diesen Differenzierungen kommt der Versicherungsrechtler U. HÜBNER (1991, 19) zu dem Schluß: *„Die Betrachtung der Unfallstatistik zeigt, daß die Verwendung des Begriffs ›Risikosportart‹ problematisch ist.“*

Risiko ist als Komponente an jedem Wagnis beteiligt. Es beschreibt jedoch lediglich einen Teilaspekt des Geschehens, der nicht verabsolutiert werden darf. Der Gleitschirmpilot betreibt seinen Sport in erster Linie aus Lust am Fliegen. Dem Risiko kommt nur eine untergeordnete Rolle zu. Die Akteure anspruchsvoller, auch extremer Sportarten können nur in Ausnahmefällen als „Risikosportler“, in der Regel aber als „Wagnissportler“ bezeichnet werden.

Der Begriff **Wagnis** (von ahd. wagan = sich getrauen; den Mut haben, etwas zu tun (Wahrig, 3928f.) legt seinen Bedeutungsschwerpunkt auf die Vorgänge innerhalb der sich gefährdenden Person. Er bezieht sich auf die Einstellung, die Haltung, die Entscheidungsgründe des Akteurs, der sich bewußt und freiwillig einer Bedrohung aussetzt. Das Wort 'Wagen' ist etymologisch mit dem Wort 'Waage' verwandt (Wahrig, 3929). Es hat mit 'wägen' zu tun. Der Wagende wirft seine Gründe für das Wagnis in die Waagschale und wägt sie. Wagen bedeutet ein Abwägen, ein Erwägen, ob von den gewogenen Schalen „Risikoeinsatz“ und „Sinnschöpfung“ die Sinnseite auch ein deutliches Übergewicht erhält. Nur so werden die Bedenken zerstreut, die das Risikobewußtsein streute.

Aus der Wortgeschichte von Risiko und Wagnis lassen sich weitere Unterscheidungsmerkmale erschließen, auf die schon die Existenzphilosophen JASPERS (1956) und HEIDEGGER (1963), der Pädagoge BOLLNOW (1959, 137) und der Philanthrop SCHWEITZER (1932, 76f.) hingewiesen haben. Sie erwachsen

im wesentlichen der Kontrastierung der beiden menschlichen Kategorien Haben und Sein:

Während der Risikobegriff eher bei ziel- und zweckgerichteten Fragen Verwendung findet, sich auf mögliche Verluste an Geld, Eigentum, Wertgegenständen, Gesundheit, Unversehrtheit bezieht, sich also vornehmlich an etwas orientiert, das der Mensch besitzt, erscheint der Wagnisbegriff meist in Zusammenhang mit sinn- und wertgerichteten Problemstellungen, als Wagnis einer Ehe, einer Freundschaft, einer Lebensentscheidung beispielsweise, und betrifft damit das existentielle Wertgefüge des Menschen, das, was er ist. „*Ich riskiere immer etwas, aber ich wage im letzten mich*,“ sagt BOLLNOW (1959, 137) und spricht dabei ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal von Risiko und Wagnis an. Das Riskieren betrifft lediglich einen Sachaspekt, einen Teil von uns. Das Wagen hebt den Personaspekt heraus, meint die Persönlichkeit als unteilbares Ganzes. Das Riskieren hat eher die materielle, das Wagen mehr die ideelle Seite des Problemfeldes im Blick.

Nach diesen Überlegungen bedeutet es etwas durchaus anderes, ob ich mein Leben nur „riskiere“ oder ob ich es „wage“: Lady Diana riskierte ihr Leben, als sie zu einem angetrunkenen, unter Drogen stehenden Fahrer in das schnelle Auto stieg. Mutter Theresa wagte ihr Leben, als sie sich zur Krankenpflege und Sozialarbeit in dem seuchengefährdeten und kriminellen Milieu der Vorstadtslums entschloß. Das Wagen betrifft die fundamentale Sinneinstellung eines Menschen, sein ethisches Bewußtsein, seine Verantwortungsfähigkeit, seinen Wertschöpfungswillen. Es wird zum Schlüsselwort dieses Buches, in dem es um die Sinn- und Sinnverwirklichung in bedrohlichen Situationen geht.

Das Feld des Wagens läßt sich entsprechend dem Grad der Wagnisbereitschaft in einer **Wagnisskala** erfassen (vgl. Abb. 2). Die Ausdehnung dessen, was als Normbereich gilt und das entsprechende Begriffsverständnis spiegeln die Wertschätzung des Wagens in der jeweiligen Gesellschaft wieder:

Das Mittelfeld des Maßes wird von dem Charakterzug *Wagemut* beherrscht. Der Wagemutige orientiert sich an der weithin anerkannten Devise „Wer wagt, gewinnt“, die zum Sprichwort geworden ist. Der Wagemutige charakterisiert sich durch eine Wagnisbereitschaft, die nicht zu Exzessen neigt. Er kann daher mit einer allgemeinen Akzeptanz und Achtung rechnen. Der Wagemutige gilt als beherzt, zupackend, kühn (v. ahd. *kuoni*, verwandt mit „Kennen und Können“), also als kompetent, verläßlich und vertrauenswürdig.

Der *Wagnisfreude* (Devise: „Frisch gewagt, ist halb gewonnen.“) ordnen ängstliche Menschen jedoch häufig bereits eine Tendenz zum Ausbruch aus dem „Normalen“ zu und empfinden sie entsprechend als suspekt.

Die *Verwegenheit* (mhd. „frische Entschlossenheit“ – Devise: „Wer viel wagt, kann viel gewinnen.“) wurde im ritterlichen Mittelalter noch als bewundernswerte Tugend der Elite gelobt und gelebt (vgl. das Nibelungenlied, W. v. Eschen-

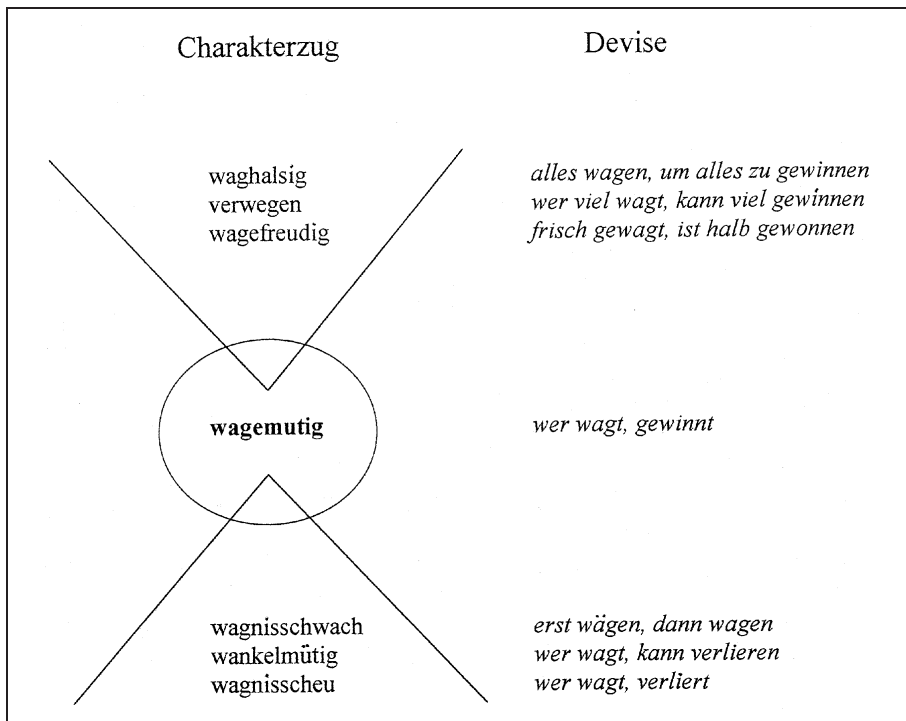


Abb. 2 Die Wagnisskala

bachs „Parzival“ etc.). Heute wird Verwegenheit etwas spöttisch als Wesenszug von Draufgängern und Haudegen abqualifiziert und nur noch in gesellschaftlichen Randzirkeln praktiziert.

Die *Waghalsigkeit* (v. „den Hals wagen“ – Devise: „Alles wagen, um alles zu gewinnen.“) ist in unserer sicherheitsorientierten Zeit als Vabanque-Spiel verpönt. Sie trägt den Makel tollkühnen, d. h. verrückt-verantwortungslosen Handelns und findet sich nicht selten bei den Mutproben Jugendlicher.

Die *Wagnisschwäche* (Devise: „Erst wägen, dann wagen.“), in der Gefahrensituation häufig mit Zaudern und Zögern verbunden, wird von den Mutigen oft bereits als charakterliches Defizit gedeutet. Der Wagnisschwache gilt als Bedenkenträger und Bremser. Es fehlt ihm der erwartete Schwung, den Wagemut fordert. Bei Risikounternehmungen wird er daher meist als hinderlich empfunden.

Der *Wankelmüt* (= wankender Mut – Devise: „Wer wagt, kann auch verlieren.“) kennzeichnet sich durch eine labile Gefühlslage und eine entsprechende Unstetigkeit der Willensstrebungen. Der Wankelmütige erweckt den Eindruck, nicht recht zu wissen, was er will. Die Bedenken überlagern die Zuversicht. Der Wankelmütige trägt am Image des Unzuverlässigen, dem das psychische Durchhalte-

vermögen in der Krisensituation fehlt, der versagt, wenn es drauf ankommt. Er zeigt sich anspruchsvolleren Unternehmungen in der Regel nicht gewachsen.

Die *Wagnisscheu* (Devise: „Wer wagt, verliert.“) ist typisch für den ängstlichen Menschentyp. Der Wagnisscheue entzieht sich freiwilligen Wagnissen nach Möglichkeit. Er konfrontiert sich nur mit Risikosituationen, die nicht zu umgehen sind, die das Schicksal ihm verordnet. Der Wagnisscheue leidet an einer Entwicklungsblockade seiner Persönlichkeit.

Es läßt sich resümieren, daß auch dem überdimensionierten Wagemut (wenn auch oft achselzuckend und kopfschüttelnd) vom sozialen Umfeld noch Respekt oder sogar Bewunderung gezollt wird. Er wird als Leistung honoriert. Dem defizitären Wagemut dagegen begegnet die Umwelt eher mit fehlender Beachtung, milder Toleranz, Mitleid oder gar Verachtung, also mit Negativreaktionen. Er wird als Fehlleistung eingestuft.

Wagnisformel und Wagniskurve

*If you always do,
what you always did,
you will always get,
what you always got.*

*Wenn du immer nur tust,
was du immer schon tatst,
wirst du immer nur erhalten,
was du immer schon erhieltst.*

Benjamin Franklin (1706–1790)

Diese Sentenz aus der Rede eines amerikanischen Staatsmannes beschreibt den persönlichen und gesellschaftlichen Stillstand bei fehlender Risiko- und Wagnisbereitschaft. Sie beschwört das gegenteilige Wollen, das den sprichwörtlich gewordenen Pioniergeist des jungen Amerika beflügelte. Die von Zuversicht hinsichtlich der Möglichkeiten des weiten Landes und von Vertrauen in die eigenen Kräfte getragenen Pioniere der Aufbruchszeit sahen eine reelle Chance, sich durch opferbereites Engagement Wohlstand und Zukunft zu schaffen. Und in der Tat sollten sich Risikobereitschaft, Wagnis, Opfer und Leistung für den einzelnen, seine Familie, die Gesellschaft lohnen. Die USA entwickelten sich zu einem beneideten Gemeinwesen, das zur ersten Weltmacht aufstieg und Vorbild wurde für Wirtschaftskraft, demokratische Verhältnisse, interstaatliche Hilfsfähigkeit und Unterstützungsbereitschaft. Eine ähnliche zuversichtstragende Dynamik aus Aufbruchstimmung, Zukunftsvision und Aufbauwille mobilisierte die Energien der bundesdeutschen Bevölkerung nach dem Zusammenbruch des Zweiten Weltkriegs. Auch hier bestand eine begründete Aussicht, die Früchte der eigenen Risiken, Mühen und Strapazen auch ernten zu dürfen.

Wagen bedeutet Offensein für Neues, Größeres, Bedeutenderes. Wagen befreit von Routine, schafft das Erlebnis, weiterkommen und diesen Fortschritt selbst veranlassen und steuern zu können. Wagen beglückt, sofern sich eine als angemessen betrachtete Honorierung offenbart. Paradoxerweise zeigt sich der Wage-

mutige weniger von Existenzangst bedroht als derjenige, der krampfhaft das vermeintlich Verlässliche zu halten versucht, der Vertrautes nicht loslassen kann, der aus seinem sicheren Hafen nicht zu neuen, bedeutenderen Zielen aufbrechen mag.

Der Lohn des Wagens ist jedoch nicht wohlfeil zu haben. **Die Gesetzmäßigkeit des Wagens** läßt sich in einem Satz erfassen: *Der Wagende muß sich personal einlassen, Gefahren auf sich nehmen, die Möglichkeit des Scheiterns einkalkulieren und mögliche Opfer akzeptieren, um einen bedeutsamen Mehrwert erzielen zu können.*

Die Wagnisformel lautet: *Zugunsten einer als wichtig erachteten Aufgabe unvermeidliche Unsicherheiten eingehen.* Die Persönlichkeit kann hierbei neben der Lösung der Aufgabe auch eigenes Format gewinnen.

Einen Mehrwert durch Wagen kann beispielsweise erreichen, wer ein Unternehmen gründet, wer eine Partnerschaft eingeht, wer sich einer Prüfung unterzieht, wer das Fliegen erlernt, wer seinen Traumberg ersteigt. Wer sich wagt, will eine Wertschöpfung. Der erwartete Gewinn muß die möglichen Opfer deutlich im Wert übersteigen, damit das Wagnis für den Wagenden interessant ist. Schon wagnisbereite Kinder entwickeln allmählich ein Gefühl dafür, ob eine Aufgabe für sie zu leisten ist und das Verhältnis von Einsatz und Ausschüttung die reelle Chance einer Wertschöpfung bietet.

Der Mindesteinsatz beim Wagnis ist die Bereitschaft, eine Phase des Ausgesetztseins und der Bedrohung zu ertragen. Diese ist nicht frei von Furcht, scheitern zu können und materiellen, körperlichen oder seelischen Schaden (Blamage, Frustration, sinkendes Selbstvertrauen) dabei hinnehmen zu müssen. Wagnis verlangt das Einkalkulieren von Risikofaktoren. Es gibt kein Wagnis ohne Risiko. Wagnis erfordert daher die Überzeugung vom Sinn der Leidensbereitschaft.

Kinder und Jugendliche treibt noch ein dynamischer Entwicklungsimpuls und Selbstverwirklichungswille. Nicht wehleidigen Heranwachsenden sind physische Verletzungen (die meist rasch heilen) als Opfer annehmbar, um in emotionalen, geistigen oder sozialen Bereichen Wunschziele erreichen zu können. Sie unterziehen sich beispielsweise Mutproben, weil die Anerkennung in der Szene ihnen wichtiger erscheint als körperliche Unversehrtheit. Es ist für Jugendliche meist leichter erträglich, ein verletzter Held als ein unverletzter Feigling zu sein, wie auch das geschilderte Beispiel von Kästners Uli lehrt. Indem der Wagende eine Angst überwindet, die ihn vorher blockierte, indem er etwas leistet, was er vorher nicht konnte und sich nicht zutraute, wächst er über sich hinaus und gebiert sich selbst als neuen Menschen. Er erschafft sich selbst als ein Wesen, das er sein konnte, aber noch nicht war. Diese kreative Leistung der menschlichen Selbstverwirklichung entwickelt ein positives Identitätsbewußtsein. Sie stabilisiert die Ich-Kräfte in der Erkenntnis, etwas Bedeutsames zustande bringen zu können, wenn man nur will und bereit ist, sich etwas zuzutrauen. Sie vermittelt

die Gewißheit, etwas Bedeutendes zu sein, wenn man nur bereit ist, an sich zu arbeiten und selbst etwas zur eigenen Entwicklung beizutragen. „*Man muß sich mit der Gefahr selbst vertraut machen, um zu lernen, sie nicht mehr zu fürchten*,“ schreibt J.J. ROUSSEAU (³1975, 119) in seinem schon 1762 veröffentlichten Bildungsroman „Emile oder über die Erziehung“ zum Umgang mit dem Wagnis. Der Begründer der Turnbewegung, F.L. JAHN, in seiner Kindheit selbst ein schwächlicher und kränklicher Junge, bekennt aus eigenem Erleben (Die Deutsche Turnkunst, 1816): „*Es ist ein göttliches Gefühl in der Brust, wenn man weiß, daß man etwas kann, wann immer man will*.“ Noch euphorischer äußert sich die heutige junge Wagnisszene, wenn sie sich mit dem Motto Mut macht: „*Was du träumen kannst, kannst du auch tun!*“ („If you can dream it, you can do it!“).

Jeder Mensch, auch der Wagnisbereite, braucht und sucht Sicherheit. Der Extremkletterer setzt sich nicht „todesmutig“ oder gar „blind“ einer „mörderischen Wand“ aus, sondern sichert sich mit Seil und Haken, vertraut seinen Eisen, seinem Können, seiner Sorgfalt, seiner Konzentrationsfähigkeit, seinem Selbsteinschätzungsvermögen, seinem Krisenmanagement, seiner Erfahrung. Der Drachenflieger stürzt sich nicht selbstmörderisch von der Rampe in die Tiefe, sondern rechnet mit der Tauglichkeit seines Fluggeräts, das ihn tragen wird und mit seinen Fähigkeiten, es fliegerisch zu beherrschen. Auch der Wagnisfreudige orientiert sich an Haltepunkten in der Gefahr, am Zuverlässigen und Beherrschbaren in der bedrohlichen Situation. Er strebt aber keine absolute Sicherheit an und keine Sicherheit um jeden Preis. Er gibt einen Teil seiner Sicherheit auf und begnügt sich mit einer relativen Sicherheit, die ihm für die Ausübung der ihm wichtigen Tätigkeit noch verantwortbar erscheint.

Das spielende Kind demonstriert uns bereits die Regeln des wagenden Handelns: Es gibt den Ball aus der sicheren Hand und wirft ihn an die Wand, in die Luft, einem Mitspieler zu, um ihn nach einer Phase des Verlustes, der Unsicherheit, der spannenden Erwartung wieder aufzufangen und glückstrahlend erneut in Besitz zu nehmen. Warum trennt sich das Kind erst von dem Ball, den es doch sehnlichst behalten möchte? Warum geht es das Risiko ein, ihn beim Pellen, Werfen, Stoßen nicht wieder einfangen zu können, von seinen Partnern nicht zurückzuerhalten, zu verlieren? Vom (kurzsichtigen) Standpunkt des Ballbesitzers erscheint es in der Tat unsinnig, den Ball freiwillig fortzugeben, um ihn anschließend mühsam zurückgewinnen zu müssen. Dennoch liegt gerade in diesem scheinbar widersprüchlichen Handlungsablauf der tiefere Sinn und Wert des Geschehens. Er ist nur demjenigen verständlich, der die zwischen dem ersten und zweiten Ballbesitz sich ereignenden Prozesse wahrnehmen und begreifen kann. Ein Kind, das den Ball nicht freigibt, verhindert das Zustandekommen eines Spiels. Es hemmt gleichzeitig die eigenen Entwicklungsmöglichkeiten. Das Kind, das bereit ist, den Ballbesitz zu riskieren, den Ball vorübergehend aufzu-