

# B UND BILDUNG UND SPIELEN

## STICHWORT: »SPIEL UND BILDUNG«



Dr. Benjamin Jörissen ist Vertretungsprofessor für Erziehungswissenschaft/Angewandte Medienwissenschaft an der Universität der Bundeswehr München.

Kontakt: benjamin@joerissen.name

### Literatur

Callois, R. (1982): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt a.M.

Gebauer, G. (1997): Spiel. In: Wulf, Ch. (Hrsg.): Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim, S. 1038-1048

Gebauer, G./Wulf, Ch. (1998): Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek

Huizinga, J. (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg

Mead, G. H. (1973): Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. Frankfurt a.M.

Wenige soziale Phänomene haben auf so vielfältige Weise Eingang in den pädagogischen Diskurs gefunden wie das Spiel. Es wurde – unter anderem – in **ästhetischer** (Schiller), **erzieherischer** (Fröbel), **sozialisierungstheoretischer** (Mead), **entwicklungspsychologischer** (Piaget) und **pädagogisch-anthropologischer** (Gebauer/Wulf) Perspektive thematisiert. In all diesen unterschiedlichen Thematisierungsformaten gilt das Spiel als in hohem Maße **bildungsrelevant**. Es scheint geradezu, als sei das Spiel in seinen historisch-kulturell variierenden, lebensbegleitenden Praxisformen eine *conditio sine qua non* der Entwicklung und Herausbildung menschlicher Welt- und Selbstverhältnisse.

Dabei ist das Phänomen Spiel nicht leicht zu fassen. Zwar existieren einschlägige Unterscheidungen – George Herbert Mead unterschied zwischen **Rollenspiel** (*play*) und kooperativem **Mannschaftsspiel** (*game*); Roger Callois unterschied die vier Idealtypen des nachahmenden Spiels (**Mimikry**), des Wettkampfs (**Agon**), des Glücksspiels (**Alea**) und des Rausches (**Illinx**), doch zeigen diese Typologien eher die Heterogenität des Feldes auf, als begriffliche Klarheit zu schaffen. Wie der Philosoph und Anthropologe Gunter Gebauer hervorhebt, scheinen die vorliegenden Definitionsversuche das Spiel letztlich von dem her zu bestimmen, was es *nicht* ist: als **Gegensatz von Ernst, von Arbeit, von Alltag** usw.

Um die Bildungsrelevanz von Spielen zu verstehen, ist jedoch ein klareres begriffliches Verständnis davon, was Spiele überhaupt sind, unumgänglich. Klassischerweise werden Spiele durch zwei Strukturmomente charakterisiert: Zum einen seien sie – in welcher Form auch immer – **räumlich und zeitlich abgegrenzt**; zum anderen weise das Spiel **strukturierende Regeln** auf, die seinen Charakter bestimmen. Diese bereits von Johan Huizinga 1938 herausgestellten Aspekte bieten lei-

der nur auf den ersten Blick klare Unterscheidungskriterien. Einerseits verweisen sie auf die mit Spielen in der Tat einhergehende **Rahmung**, durch welche das Spiel von anderen Alltagshandlungen abgegrenzt wird. Rahmungen allerdings zeichnen nicht nur Spiele, sondern auch andere Formen sozialer Interaktionssituationen (z.B. Rituale) aus; sie sind für Spiele nicht spezifisch. Was andererseits das Geschehen *innerhalb* dieses Rahmens betrifft, also die **Regeln**, so bilden diese kein homogenes Merkmal von Spielen: manche Spiele haben explizite Regeln, in anderen entstehen und verändern sich Regeln während des Spiels, indem sie ausgehandelt werden; manche Formen des Spiels sind durch **Spielziele** gekennzeichnet, andere sind nicht an Ziele gebunden; manche Spiele haben festgelegte **Choreographien** oder sind an bestimmte Räume oder Gegenstände gebunden, andere nicht.

Eher als durch ein starres Regelkonzept kann der »Innenraum« des Spiels vielleicht durch eine spezifische **paradoxe Struktur** charakterisiert werden, die sich unmittelbar aus dem »Als-ob«-Charakter des Spiels ergibt. Gunter Gebauer und Christoph Wulf verstehen Spiele in diesem Sinne als »**mimetisch**« **geschaffene Welten**, die sich auf die Alltagswelt beziehen. Jede Handlung innerhalb dieses Spannungsfeldes ist, wie Gregory Bateson aufgezeigt hat, sie selbst, und *zugleich* ist sie *nicht* sie selbst: Die Gendarmen erschießen die Räuber, und doch erschießen sie sie nicht (die allgegenwärtige Frage nach der Wirkung der sog. »Killer-spiele« arbeitet sich an dieser Paradoxie unaufhörlich ab). Der Rahmen des Spiels ist auf den *Glauben* an das Spiel angewiesen, zugleich aber muss dieser Eindruck des »Im-Spiel-Seins«, mit Pierre Bourdieu gesprochen die *il-lusio*, potenziell durchschaut werden: Das implizite Wissen um den Status des Spiels, eine **potenzielle »des-illusio«**, muss alle meine Vorstellungen im Spiel begleiten können (wohlgemerkt ist dies eine *logische* Voraussetzung: Wer sie nicht erfüllt oder nicht erfüllen kann, spielt *de facto* nicht).

Spielende befinden sich mithin gleichzeitig **in zwei verschiedenen Welten**, deren Symbole, Gesetze, Regeln auf komplexe Weise aufeinander Bezug nehmen. Durch die gegebene Differenz zwischen diesen Welten entsteht eine doppelte Distanz: Einerseits gewährt mir meine Verortung in der Alltagswelt eine Distanz zum Spielvollzug; andererseits aber schafft das Spiel auch eine Distanz zur Alltagswelt – und macht diese somit verhandelbar. Nicht zuletzt in diesem **Distanzierungsmoment**, das mimetischen und kreativen, aber auch unvorhersehbaren und subversiven Prozessen Raum gibt, liegt die Relevanz für Lern- und Bildungsprozesse. – Durch die aktuelle Entwicklung digitaler Spiele, zumal solcher, die mit neuen Sozial- und Kulturräumen einhergehen, ist eine erhebliche **Komplexitätssteigerung** von Spielen zu verzeichnen, die erneut dazu auffordert, das Verhältnis von Bildung und Spiel in seinen neuen Potenzialen und transformativen Aspekten zu betrachten.

## Literatur zum Thema

- Arbeitsstelle für Neues Spielen (Bremen) (1993): **Sag beim Abschied ...** Spiele, Materialien und Methoden für Schlussphasen in der Gruppenarbeit. Remscheid
- Baer, U. (1994): **666 Spiele für jede Gruppe, für alle Situationen.** Seelze-Velber
- Belgrad, J. (1983): **Leben und Lernen.** Lernspass und Spiele zur Selbstentfaltung. Weil der Stadt
- Flitner, A. (2002): **Spielen-Lernen.** Praxis und Deutung des Kinderspiels. 11. erw. Neuauf. Weinheim
- Fromme, J./Jörissen, B./Unger, A. (2008): **Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen.** In: MedienPädagogik Bd. 15/16. URL: [www.medienpaed.com/15/fromme0812.pdf](http://www.medienpaed.com/15/fromme0812.pdf) (Stand: 10.5.2009)
- Gudjons, H. (1983): **Spielbuch Interaktionserziehung.** Einhundertachtzig Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. 2., neu gestalt. Aufl. Bad Heilbrunn
- Huizinga, J. (1994): **Homo ludens.** Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Mit einem Nachwort von A. Flitner. Reinbek (erstmalig ersch. 1938)
- Lück, W. (1999): **Spielerische Elemente in der Erwachsenenbildung.** Spielerisch planen – planvoll spielen. In: Einblicke, H. 1, S. 28–30
- Oerter, R. (1993): **Psychologie des Spiels.** Ein handlungstheoretischer Ansatz. München
- Rieck, Ch. (2008): **Spieltheorie – eine Einführung.** 8. Aufl. Eschborn
- Scheuerl, H. (Hrsg.) (1991): **Theorien des Spiels.** 11. überarb. u. erg. Aufl. Weinheim
- Schiller, F. (2000/1795): **Über die ästhetische Erziehung des Menschen.** Leipzig
- Seifert, J. W. (1998): **Games.** Spiele für Moderatoren und Gruppenleiter. Kurz, knackig, frech. Offenbach
- Sutton-Smith, B. (1978): **Die Dialektik des Spiels.** Schorndorf
- Thiesen, P. (2006): **Freche Spiele.** Starke Spielideen gegen Frust und Lustverlust in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, 3. Aufl. Weinheim
- Wallenwein, G. F. (2003): **Spiele.** Der Punkt auf dem i: kreative Übungen zum Lernen mit Spaß, 5. neu ausgestattete Aufl. Weinheim