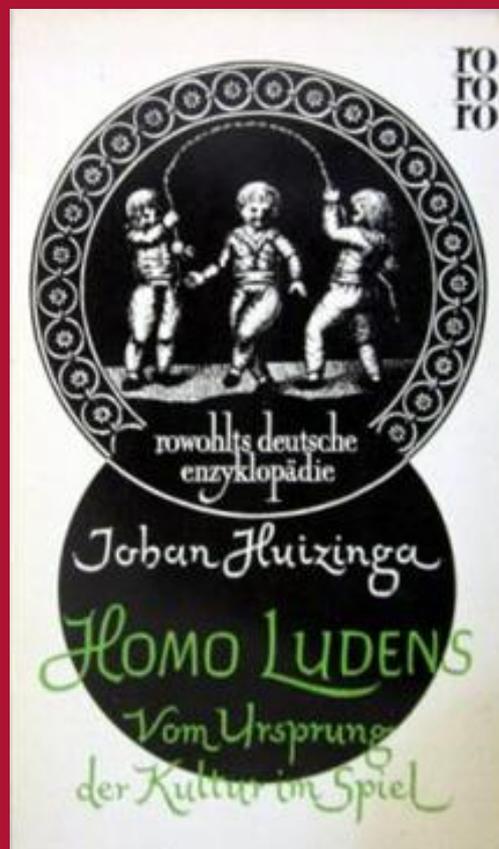


Gert Eichler

# Spielkultur in Gefahr

Informationen aus der  
Bibliothek HOMO LUDENS



**Ein Kinderarzt im Interview:**

*Frage: Was beobachten Sie an Veränderungen in Ihren Jahren als Kinderarzt?*

„Früher haben die Mütter ihren Kindern vorgelesen, wenn sie im Wartezimmer saßen. Jetzt sitzen die Kinder da, zerreißen ein Kinderbuch und die Mutter spielt auf ihrem Handy.“

(Hamburger Abendblatt, 19.5.2017, S. 15)

**Der Pädagoge Wolfgang Menzel:**

„Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen“.

**Ein Nigerianischer Müllsammler, der künstlerisch arbeitet:**

„Wer nicht mehr lernt, hat aufgehört zu leben.“

**Der Wirtschaftshistoriker Karl Bücher:**

„Das Spiel ist älter als die Arbeit“.

**Der Historiker und Kulturphilosoph Johan Huizinga:**

„Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße gefestigt, dass menschliche Kultur im Spiel - als Spiel aufkommt und sich entfaltet.“

**Albert Einstein:**

„Spiel ist die höchste Form der Forschung.“



Pieter Bruegel d. Ä., Die Kinderspiele, um 1560. Im Kunsthistorischen Museum Wien. Das bedeutendste Zeugnis des Kinderspiels im Mittelalter, das einzige in dieser Vollständigkeit. Je nach Interpretation 78 - 90 Motive. Bildquelle: Wikipedia.  
So war das früher, ohne Kita, ohne Schule, ohne Sportverein - und heute?



## Irgend etwas scheint verquer...

In frühen Lebensgemeinschaften mit materieller Armut herrschen zumeist Frohsinn, Spiel, Gesang, Tanz, künstlerischer Ausdruck aller, Gemeinsamkeit in Alltag und Fest. Man arbeitet, um leben zu können, hat keinen festen Arbeitstag, verbringt auch die notwendigen Tätigkeiten fröhlich und die andere  
*Zeit in Muße...*

In modernen Industriegesellschaften mit hoher materieller Ausstattung sind Frohsinn, Spiel, Gesang, Tanz, künstlerischer Ausdruck gefährdet, herrschen oft Anspannung und Verdruss. Man arbeitet, um leben zu können, hat mit Glück ein festes Arbeitsverhältnis, ist hier zahlreichen Regelungen unterworfen und verbringt die arbeitsfreie  
*Zeit eingebunden in vielfältige Anforderungen...*

Zugegeben, das ist vereinfacht. Aber vielleicht erhellend. Ethnologische Feldforschung und länderkundliche Studien lieferten zahlreiche Belege für ursprünglichen Frohsinn, der heute in dieser Form nicht mehr existiert. Wie kann es sein, dass die technisierte Wirtschaftsweise  
*mit Verlusten an Lebensfreude verbunden ist?*

Fragen dieser Art werden immer häufiger gestellt. Vielleicht verkennt man die Bedeutung des Spielens. Spiel gilt allgemein als zweckfreie Nebensache. Nimmt man die zahlreichen Beiträge der Wissenschaften ernst, gilt das Gegenteil: Kultur entsteht aus Spiel, Kindheit entstand um des spielerischen Lernens willen, Spiel ist überall, ist Lebensprinzip, Element der Kulturentwicklung. Erwachsene bleiben  
*lebenslang neugierig, spielfähig, kreativ.*

Das Spielelement ist gefährdet. Organisierte Kindheit, fehlende Spielfreiheit, Taktung des Alltagslebens bis hin zu ständiger digitaler Verfügbarkeit, oft unsichere, belastende und gering entlohnte Arbeit, stundenlanger Medienkonsum, neuerdings erhöht durch elektronisches Spiel, belasten.  
*Wo Spiel stirbt, stirbt Kultur, leiden Menschen.*

Wissenschaft ist gefordert, die Bedeutung des Themas Spiel zu würdigen: Die Spielbedürfnisse der Kinder, die ihre Spielkultur weitgehend verloren haben / die Lebensbedürfnisse der Erwachsenen, die mit Stress zu kämpfen haben / die Nöte der Familien, die reales Spiel immer weniger organisieren und die Nutzung elektronischer Medien der Kinder kaum steuern können die Spielpflege in Krippe, Kindertagstätte, Spielplatz, Schule, Sportverein, Museum, Bibliothek, Stadtteil, Parks, Integration, Senioreneinrichtungen...  
*Es ist höchste Zeit für spielwissenschaftliche Forschung, Lehre und Transfer in die Praxis!*

Soweit zum ‚analogen‘ Teil des Themas Spiel - derzeit läuft seine digitale Abschaffung. Kinder, Jugendliche und Erwachsene verbringen Stunden mit Handy & Co. Tendenz steigend. Anteil des digitalen Spiels steigend. Steigend auch die Abhängigkeit; derzeit rund 600.000 Fälle mit Behandlungsbedarf. Schon in der Kindheit beginnt digitales Spiel, gilt als Kultur, gefährdet konkretes Erleben. Die Langzeitfolgen sind heute noch nicht abzusehen. Entwicklungs- und Verhaltensprobleme sowie PISA-Befunde sind Alarmzeichen.

**Aufgabe ist die Sicherung klassischer Kinderspiel- und Lernkultur parallel zur Nutzung digitaler Medien in Familie, Kita und Schule. Unsere Forderung: Digitale Medien altersgerecht und betreut - und auf Augenhöhe in gleichem finanziellen und zeitlichen Aufwand die Pflege des Kinderspiels!** Es muss mit allen Mitteln versucht werden, durch Spielförderung in der Kindheit eine stabile Person zu entwickeln, die digitale Medien ohne Schaden ‚huckepack‘ nehmen kann. Nur so können auch die neuen Medien ihren Nutzen entfalten!

# Inhalt

## Einführung: Spielkultur in Gefahr?

### Von der Verantwortung der Wissenschaft

Spiel verliert an Bedeutung / Die klassischen Kinderspiele sterben aus / die Spieltraditionen des Gemeinschaftslebens gehen zunehmend verloren / Spielverluste sind bedenklich: Spiel ist Gattungseigenschaft des Menschen / Spielverluste sind Kulturverlust, Menschen erleiden Defizite / Spielwissenschaft hat die Aufgabe, Spielverluste zum Thema zu machen / Ludologie, die Wissenschaft des Gaming, etabliert sich mit dem Anspruch, Spielwissenschaft zu sein / Eine Diskussion um klassische und digitale Spielkultur ist überfällig / Der Fachbereich Informatik der Universität Hamburg hat sich ein menschenorientiertes Leitbild gegeben, das auf interdisziplinäre Zusammenarbeit hoffen lässt / Eine Bibliothek HOMO LUDENS kann helfen, das vernachlässigte Thema Spielkultur für Wissenschaft und Praxis zu erschließen

## A) Spiel ist Kulturerbe, Spiel braucht Forschung und Dokumentation

### 1. Spiel ist mehr - Spiel ist Kulturerbe der Menschheit

Der Sprachgebrauch zeigt: Spiel ist zentral / Auch Google bestätigt die Bedeutung von Spiel / Zitate bedeutender Personen zeugen von der Bedeutung des Spiels / Johan Huizinga entwarf mit seinem ‚homo ludens‘ eine Kulturtheorie, die erstmals das Spiel in den Mittelpunkt sozial-kultureller Entwicklung stellte / Ein Perspektivwechsel ist überfällig: Spiel ist nicht zweckfreie Nebenwelt, sondern zentrales Element menschlicher Kultur

### 2. Spiel braucht Forschung - Spielwissenschaft im Aufbruch

Spiel ist Thema zahlreicher Wissenschaften / Entscheidendes Merkmal von Spiel ist Offenheit, Experiment, Wagnis, unbekannter Ausgang / Die Pflege des kreativen Spielelements in allen Sektoren modernen Lebens ist eine der drängendsten Zukunftsaufgaben / Es ist höchste Zeit für eine Spielwissenschaft mit interdisziplinärer Forschung und Lehre sowie Transfer in die Praxis.

### 3. Spiel braucht Dokumentation - eine Bibliothek!

Das Buch ist klassisches Medium der Aufklärung und Information / Die positive Bewertung des Internets sollte objektiviert werden / Bibliotheken haben zu Unrecht ein Image-Problem / Bibliotheken sind Räume des geistig-kulturellen Spiels / Die Bibliothek HOMO LUDENS hat Signalfunktion für das Thema Spiel

### 4. Was mich in der Bibliothek HOMO LUDENS erwartet

Interessante Bücher und Bilder / Lebendiger Rahmen / Bücherfeeling / Ausleihmöglichkeit / Anregung für eigene Bücher / Fünf Abteilungen: (1) Theorien des Spiels (2) Dokumente zum Welt-Spielerbe (3) Dokumente zum Spielelement in verschiedenen Kulturbereichen (4) Beschreibungen und Sammlungen einzelner Spielmotive, Spielanleitungen (5) Spielpflege in verschiedenen Praxisfeldern

## B) 50 kommentierte Titel aus der Bibliothek HOMO LUDENS

### 1. Abteilung Spieltheorien, Spielwissenschaft

(001) Schiller, Friedrich: Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen...  
(002) Huizinga, Johan: HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.  
(003+4) Adelung, Wörterbuch + Grimm, Deutsches Wörterbuch (005+6) Lorenz,  
Konrad: Über tierisches und menschliches Verhalten + Eibl-Eibesfeld, Irenäus:  
Grundriss der vergleichenden Verhaltensforschung. (007+8) Groos, Karl:  
Die Spiele der Tiere + Die Spiele der Menschen. (009) Bühler, Charlotte: Kindheit  
und Jugend. (010) Millar, Susanna: Psychologie des Spiels. (011) Scheuerl, Hans, Hg.:  
Beiträge zur Theorie des Spiels. (012) Eichler, Gert: Spiel und Arbeit. Zur Theorie  
der Freizeit

### 2. Abteilung Spielerbe

(013) Hübner, Ulrich: Spiele und Spielzeug im antiken Palästina. (014) Bücher, Karl:  
Arbeit und Rhythmus. (015) Reinsberg-Düringsfeld, Otto: Das Festliche Jahr der  
Germanischen Völker. (016) Sbrzesny, Heide: Die Spiele der !Ko-Buschleute...  
(017) Privates Buch über chinesisches Spielzeug (018) Diem, Carl: Asiatische  
Reiterspiele. (019) Liponski, Wojciech: World Sports Encyclopedia. More than 3000  
historical, regional and international Sports. (020) Chan, Roman: Spiele und Sport  
im alten Mexiko. (021) Weber-Kellermann, I. / Falkenberg, R., Hg.: Was wir gespielt  
haben. Erinnerungen an die Kinderzeit. (022) Kopp, Franz: Alpenländische  
Bauernspiele... (023) Hills, Jeanette: Das Kinderspielbild Pieter Brugel d.Ä. (1560)

### 3. Abteilung Spielkultur, Spielelement in der Kulturentwicklung

(024) Hildebrandt, Paul: Das Spielzeug im Leben des Kindes (025) Boehn, Max von:  
Puppen Bd. I+II. (026) Pougin, Arthur: Dictionnaire Historique et Pittoresque du  
Théâtre et des Arts qui s'y rattachent. (027) Strouhal / Zolliger / Felderer: Spiele der  
Stadt. (028) Anz / Kaulen Hg.: Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische  
und pädagogische Konzepte. (029) Lenk, Hans: Werte, Ziele, Wirklichkeit der  
modernen Olympischen Spiele. (030) Die Olympischen Spiele 1936 - Raumbild-  
album. (031) Burmeister, Eike: World Eskimo Indian Olympics.

### 4. Abteilung Spielmotive, Spielsammlungen, Spielanleitungen

(032) Grunfeld, Frederic V.: Spiele der Welt. Geschichte, Spielen, Selberrmachen.  
(033) Recall: Games of the Past - Sports for today. (034) Fluegelman / Tembeck:  
new games - die neuen spiele. (035) Jost / Schuyt: Das Hexenspiel. Finger-Faden-  
spiele neu entdeckt. (036) Brinckmann / Trees: Bewegungsspiele. Sozialarbeit,  
Freizeitgestaltung, Sportunterricht. (037) Holler, René: Kreisel. Spiele, Typen  
und Anekdoten rund um die Welt. (038) Holler, René: Murmeln. Schusser. Klicker.

### 5. Abteilung Spielpflege in wichtigen Praxisfeldern

(39) Moor, Paul; Das Spiel in der Entwicklung des Kindes. (040) Schönfeldt, Sybill  
Gräfin: Bei Großmutter ist es am schönsten. Ein Handbuch für Großeltern. (041) Köhler,  
August: Die Bewegungsspiele des Kindergartens. (042 - 5) Müller, Christina: Bewegte  
Krippe + Bewegter Hort + Bewegter Kindergarten + Bewegungsräume für Kindertages-  
einrichtungen. (046) Petillon / Valtin: Spielen in der Grundschule. (047) Resewitz,  
Friedrich Gabriel: Die Erziehung des Bürgers zum Gebrauch des gesunden Verstandes  
und zur gemeinnützigen Geschäftigkeit. (048) Lenzen, Dieter: Bildung statt Bologna.

(049) Mehrabian, Albert: Räume des Alltags oder wie die Umwelt unser Verhalten bestimmt. (050) Dräger / Müller-Eiselt: Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können. (051) Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir und unsere Kinder um den Verstand bringen. (052) Wildt, Bert de: Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder.

## C) Spielpflege in zahlreichen Praxisfeldern - was man sofort tun kann

Familie / Krippe / Kindertagesstätte / Schule / Sportverein / Olympische Bewegung, Sportverbände / Öffentlicher Raum, Stadtteil / Grünanlagen, öffentliche Spiel- und Sportstätten / Naherholung / Museen / Bibliotheken, Buchhandlungen  
Weiterbildung, Volkshochschulen / Stadtteilstädte, Events / Elektronisches Spiel  
Spielwarenhersteller, Spielzeughandel / Prävention und Rehabilitation / Krankenhäuser  
Arbeitsstätten / Spielplätze / Spielhäuser / Indoor-Hallen / Architektur, Städtebau  
Stiftungen / Parteien / Universitäten, Hochschulen / Behörden / Medien  
Migration, Integration / Strafvollzug / Sozial- und Behindertenarbeit  
Seniorenbetreuung

- In Bearbeitung, für das Praxisfeld Schule werden derzeit Handreichungen erarbeitet -

Anlage:

So wurde von Kindern gespielt - heute entbehrlich?

## Einführung: Spielkultur in Gefahr ? Von der Verantwortung der Wissenschaft.

In den letzten Jahren hat das Thema Spiel beschleunigt an Bedeutung verloren. Arbeitsteilige, technisierte Gesellschaften verlieren viel von der spielerischen Offenheit in allen Lebensbereichen. Dieses scheint sich zu beschleunigen. Als vor 25 Jahren erste Ideen zur Einrichtung einer Bibliothek HOMO LUDENS entstanden, hatte das Thema Spiel in der universitären Lehre noch eine durchaus wahrnehmbare Position. Insbesondere im Bereich Erziehungswissenschaft gab es so viele einschlägige Lehrveranstaltungen, dass sich die Anfertigung eines kleinen Semesterführers lohnte. Heute muss man nach Lehrangeboten zum Thema Spiel suchen. Das deutet auf gravierenden Spielverlust in der gesellschaftlichen Praxis - Familie, Kindertagesstätte, Schule, Freizeit.

Die klassischen Kinderspiele sterben aus. Kindheit entstand um des Spiels willen, der experimentell-erkundenden Vernetzung von Spielen und Lernen. Kinder brauchen das reale Spiel für ihre Entwicklung: die freie Entfaltung ihrer Motorik, Psyche, ihres Gehirns bzw. Geistes, ihrer Phantasie und Kreativität, ihrer Soziabilität, der Empathie und Konfliktfähigkeit. Sie entwickelten in der Vergangenheit eine eigene Kinderspiel-Kultur. Fehlende Spielflächen im Wohnumfeld (Stichwort ‚Straße‘), fehlende Gelegenheiten zur Bildung selbst organisierter Spielgruppen lassen diese Kultur sterben. Von ehemals mindestens 100 Spielmotiven haben nur wenige überlebt.

Kindertagesstätte und Schule haben hier eine hohe Verantwortung. In beiden Bildungs-Einrichtungen fehlt es nach wie vor am ‚Freispiel‘, an Zeiten für selbst gestaltetes Spiel, das Kinder für die individuelle und gemeinsame Entwicklung dringend benötigen.

Die Spieltraditionen des Gemeinschaftslebens gehen zunehmend verloren. Erwachsene brauchen Gestaltungsräume in der Arbeit und spielorientierte Gestaltung ihrer Freizeit, als Ausgleich, Medium der Lebensfreude und des Gemeinschaftslebens. Der industrielle Lebensstil schafft die für Spiel nötige Muße zunehmend ab. Individualisierung, Orientierung an materiellem Erfolg, Zeittaktung und Verfügbarkeit sowie Organisation des Alltags, berufliche Sorgen lassen hier wenig Raum. Vollends in fortschreitend digitaler Vernetzung. Familiäre und jahreszeitliche Spieltraditionen gehen verloren. Ebenso Spieltreffs, Spielfeste, die Pflege traditioneller Spielmotive privat, in Kleingruppen, im Traditionsverein, auf Volksfesten aller Art. Medien treten zunehmend an die Stelle des realen Gestaltens und Erlebens im Alltag. Mit den Spieltraditionen gehen wesentliche Elemente des sozialen und kulturellen Lebens verloren.

Spielverluste sind bedenklich: Spiel ist Gattungseigenschaft lernfähiger Lebewesen, insbesondere des Menschen. Spiel ist weit mehr als die einzelnen Kinder- und Erwachsenenspiele ahnen lassen. Überzeugend haben die Verhaltenswissenschaften gezeigt, dass spielerische Neugier, experimentelles Wagnis am Anfang aller sozialen und kulturellen Entwicklung stehen. Der Mensch ist ein Spielender, im neugierigen, experimentellen Handeln entfalten sich Spiele, Routinen, die in dem münden, was wir Kultur nennen. Soziale und kulturelle Strukturen sind im Spiel, als Spiel entstanden (Huizinga). Kultur ist eine differenzierte Form des Spiels. Sie bedarf für ihre Wirksamkeit und Entwicklung der Pflege des ‚Spielelements‘ (ebenfalls Huizinga).

Es ist ein Umdenken erforderlich: Spiel ist kein isolierter zweckfreier Raum, Spiel ist neugieriges Erkunden und lustvolle Wiederholung der eroberten Routinen mit dem Reiz des offenen Ausgangs. Und dieses überall im Leben, Spiel ist Lebensprinzip. Als Kinder- und Erwachsenenspiel und als Kulturleistung. Im Familienleben, Arbeitsleben, sozialen Leben, in geistigen und schöpferischen Tätigkeiten, in religiösen Riten... Das Spielelement ist Kern aller kreativ-schöpferischen Entwicklung. Insoweit ist es auch für die Bewältigung moderner Krisen unentbehrlich.

Spielverlust in modernen Gesellschaften ist wesentlich durch Industrialisierung und die dynamisch voranschreitende Digitalisierung aller Lebensbereiche verursacht. Das sollte nicht hingenommen werden. Spiel ist elementar. Diese Einschätzung ist derzeit jedoch nicht mehrheitsfähig. Man ist überwiegend der Meinung, dass die modernen Lebensbedingungen allen Menschen maximale Entfaltung ermöglichen und dass die Digitalisierung hierbei zusätzlich nützlich sei. Übergangsprobleme könne man bewältigen. Man müsse eine geeignete Medienpädagogik entwickeln, wertvolle Spiele bevorzugen, Eltern informieren bzw. beraten und Schulen mit digitalen Medien ausstatten. Zahlreiche Forschungsberichte lassen Zweifel aufkommen; hier ist Diskussion und wissenschaftliche Arbeit dringend gefordert!

Spielverluste sind Kulturverluste, Menschen erleiden Defizite. Kinder, Jugendliche und Erwachsene können unter spielreduzierenden, industriell geprägten Strukturen leiden. Spielverluste können körperliche, psychische, kognitive, soziale und kulturelle Entwicklungsprobleme verstärken. Körperliche und psychische Gesundheit wird heute Thema, für alle Altersgruppen. Lernmotivation, Aufmerksamkeit, Lernleistung und Soziabilität der Kinder und Jugendlichen wird Problem. Auch die Medienabhängigkeit bis hin zur nicht stoffgebundenen Sucht. Auch die Studierfähigkeit. Das sind Alarmzeichen. Ob auf Spielverlust rückführbar oder nicht (Forschung täte sich hier wirklich schwer, wenn es sie gäbe): Spielpflege ist in jedem Falle, in vielfacher Weise nötig und hilfreich. Ohne Pflege des Spielelements stirbt Kultur, stirbt das Wohlbefinden der Menschen!

Spielwissenschaft hat die Aufgabe, Spielverluste zum Thema zu machen. In fundierten Beiträgen haben Forscher zahlreicher Fachrichtungen ein Wissen zum Thema Spiel zusammengetragen, dessen Würdigung schon ein eigenes Fach, mindestens eine eigene Bibliothek verdient. Ursprünge, Vielfalt, Präsenz und kulturelle Bedeutung des Spiels wurden interdisziplinär überzeugend untersucht und dargestellt. Es sei darum gestattet, von Spielwissenschaft zu sprechen, auch wenn es sie institutionell (noch) nicht gibt.

Spielwissenschaft steht in der Verantwortung, Spielverluste zum Thema zu machen. Das heißt konkret: Jene Fächer, die mit Spiel befasst sind, jene Personen, die hier forschen und lehren. Das ist durchaus als kollegial gemeinter Aufruf gemeint! Forschungsthemen könnten sein Spielverluste, aktuelle Spielwirklichkeit (für Kinder konnte trotz intensiver Recherche keine Untersuchung gefunden werden), Spielpraxis und Kindesentwicklung, Evaluation der Spielpflege in verschiedenen Praxisfeldern, Einführung elektronischer Medien, Verhältnis von Spielpflege und Medienpädagogik... Die Zeit drängt, derzeit professionalisiert sich eine moderne Variante von Spielwissenschaft, die Ludologie, mit deutlichem Schwergewicht in der digital orientierten Spielforschung.

Ludologie, die Wissenschaft des Gaming, etabliert sich derzeit dynamisch als neue Wissenschaft mit dem Anspruch, Spielwissenschaft zu sein. Digitales Spiel ist allgegenwärtig. Die Gewaltdebatte wurde beendet, digitalem Spiel ausdrücklich Kulturqualität bescheinigt, es entstehen Sammlungen und Ausstellungen. In großem Maßstab werden Messen, Kulturevents und Meisterschaften organisiert. Erste Hochschulen öffnen sich dem Thema Spiel und richten Lehrstühle, Institute sowie Medien-Studiengänge ein. Die Wortschöpfung ‚Ludologie‘ bezeichnet den Wissenschaftsanspruch.

Spielverlust ist hier kein Thema. Huizinga, die Philosophie des ‚homo ludens‘, wird unpassend bemüht. Digitales Spiel tritt in den Rang von Spielkultur. Das klassische Spiel wird als ‚analog‘ gekennzeichnet, nicht behandelt, allenfalls in Verknüpfung mit spezieller Spielsoftware. Die klassische Spielwissenschaft muss sich altbacken vorkommen, der Betreuer der Bibliothek HOMO LUDENS auch. Als Vertreter der ‚Vorzeit‘, einer Zeit vor der digitalen Revolution. Hier werden unverfroren Gewichte verkehrt.

Eine Diskussion um klassische und digitale Spielkultur ist überfällig. Die Zeit drängt: Silicon Valley ist überall. Globale Digitalisierung ist das wohl größte Experiment der Menschheitsgeschichte. Die Mensch-Maschinen-Frage wird mit der Digitalisierung eine Menschheits- bzw. Menschlichkeitsfrage. Digitales Spiel hat hier eine zentrale Position. Digitale Termiten will wohl niemand. Also muss man wollen, den Nutzen der Technik am Menschen zu orientieren, seiner Entfaltung, Individualität, Würde der Person. Ein weites und strittiges Feld, das hier auf Spiel bezogen werden muss. Auf klassisches und digitales, auf deren Verhältnis, Wechselwirkung, Zukunftsperspektiven. Eine Grundsatzdiskussion aller beteiligten Wissenschaften, der ‚analogen‘ und der ‚digitalen‘, ist überfällig!

Ohne interdisziplinäre Diskussion und Forschung wird klassisches Spiel beschleunigt sterben. Digitales Spiel ist attraktiv, dynamisch, es wird ökonomisch und politisch gefördert. Das klassische Spiel erfährt diese Förderung nicht. Mit fortschreitenden Digi-Generationen wird das ‚analoge‘ Spiel dann vollends gestrig. Mit heute noch nicht einschätzbaren Folgen. Bemerkenswert, dass die Wirkungsforschung der Spiel-Digitalisierung häufig von Krankenkassen finanziert wird. Man befürchtet steigende Suchtzahlen und erhebliche Folgekosten.

Der Fachbereich Informatik der Universität Hamburg hat sich ein menschenorientiertes Leitbild gegeben, das für die Entstehung einer interdisziplinären Forschungsinitiative hoffen lässt. Hier heißt es, an die Studierenden gerichtet: „Informatik als Wissenschaft muss Menschen bei immer komplexer werdenden Aufgaben und Abläufen unterstützen und entlasten. Systeme sollen beherrschbar und verstehbar bleiben: Technik muss sich den Menschen anpassen, nicht umgekehrt. Die Forschung und Lehre am Fachbereich Informatik sieht bei den drei fundamentalen Informatik-Aufgaben Analyse, Konstruktion und Gestaltung die Menschen im Mittelpunkt“ ([www.inf.uni-hamburg.de](http://www.inf.uni-hamburg.de)).

Das erfordert Umdenken, interdisziplinäre Zusammenarbeit und Mut aller Beteiligten. Geistige Unabhängigkeit gegen den Legitimationsdruck digitaler Entwicklung, Kooperation mit den Wissenschaften vom Menschen sowie Einsatz für Fragestellungen, die derzeit noch nicht karriererelevant scheinen. Wissenschaften vom Menschen sind auch Kulturwissenschaften - es erfordert viel Initiative, hier die Augenhöhe mit den wirtschaftlich, politisch und gesellschaftlich mächtigen Technikwissenschaften herzustellen.

Die Hamburger Perspektive wird wohl um so realistischer, je einsehbarer die Vielfalt der drängenden Fragen ist. Dafür hier eine kleine Auflistung, die im 'Analogen' beginnt, also auch ohne Informatik wichtig ist, und in der Vernetzung mit dem 'Digitalen' fortsetzt. Gestritten werden muss angesichts der Spielverluste um neue, offene Angebote (Wohnumfeld, öffentliche Grünflächen, Bewegungsspiel im Stadtteil, spielorientierte Kulturangebote...). Um die nötige Spielförderung in den konkreten Feldern Familie, Krippe, Kindertagesstätte und Schule. Um den wirklichen Nutzen bzw. Schaden der frühkindlichen Medienkontakte. Um die achtsame, altersgerechte Einführung elektronischer Medien in Familie, Kindertagesstätte und Schule. Um die Sinnhaftigkeit einer isolierten Medienpädagogik, um die Notwendigkeit einer vorangehenden Spielförderung. Um die entstehenden Abhängigkeiten und Suchtgefahren im Bereich der digitalen Spiele. Um die Probleme der Eltern mit dem Medien- druck. Um Prävention, u.a. die Sinnhaftigkeit immer neuer, an die Eltern gerichteter Informationsbroschüren. Um die Sicherung einer geeigneten Therapie bei diagnostizierter Sucht, für alle Betroffenen. Um die Chancen der Suchtprävention durch klassische Spielpflege und Sport, durch Aufklärung der Eltern, durch schulische Programme...

Wie nötig eine Forschungs- Lehr- und Transferinitiative ist, zeigt auch eine aktuelle Studie zur Mediennutzung von Kindern. Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Marlene Mortler, stellte Ende Mai 2017 erste Befunde einer Untersuchung zu gesundheitlichen Risiken übermäßigen Medienkonsums bei Kindern vor (Kooperation Institut für Medizinökonomie und medizinische Versorgungsforschung der RFH Köln, Berufsverband der Kinder- und Jugendärzte, Deutscher Kinderschutzbund, Deutsche Sportjugend). Vor dem Hintergrund von etwa 600.000 Internetabhängigen und 2,5 Millionen problematischen Nutzern haben die hier präsentierten Befunde hohe Brisanz: 70 % der Kinder im Kita-Alter benutzen das Smartphone ihrer Eltern mehr als eine halbe Stunde täglich, es zeigt sich ein Zusammenhang zwischen Sprachentwicklungsstörungen, motorischer Hyperaktivität, dem BMI sowie des Bewegungsumfangs mit der Nutzungsdauer digitaler Medien von Kindern.

Die Bibliothek HOMO LUDENS kann helfen, das vernachlässigte Thema Spielkultur für Wissenschaft und Praxis zu erschließen. Theorien des Spielens und der Spiele, weltweites Spielerbe, das Spielelement in der Entwicklung kultureller Systeme, die Vielfalt der Spielmotive und der Spiele, Spielpflege in zahlreichen Praxisfeldern - all das wird in der Bibliothek dokumentiert. Diese inhaltliche Differenzierung ist neu. Fast alles lässt sich auch im Internet recherchieren und, wenn nicht digital verfügbar, ausleihen. Aber was ist das gegen die Möglichkeit, in das Thema Spielkultur hineingehen und stöbern zu können, sich beeindrucken zu lassen, sich vertiefen zu können, auch zu spielen, ausgewählte Titel entleihen zu können... Das Thema Spiel braucht eine eigene Dokumentation sowie ein Bibliotheks-/ Entdeckungs- und Leseerlebnis!

Ein Beginn ist gemacht, Standort Institut Bewegungswissenschaft der Universität Hamburg. Die Bestände wurden in privater Initiative zusammengetragen, ergänzt durch Sachspenden und Übertragungen von Bibliotheksdubletten. Zum Wintersemester 2017/18 wird ein Teilbestand präsentiert.

Parallel wurden 50 Titel ausführlich kommentiert - man kann die Bibliothek auf diese Weise schon vorab besuchen, vgl. folgende Seiten, herzlich eingeladen!

Wer die 50 Titel und den Teilbestand gern im Original kennenlernen möchte: Di Nachmittags, Feldbrunnenstr. 70, Keller, im Vorflur 2. Tür rechts, dann Treppe abwärts. Sondertermin ggf. unter [gert.eichler@uni-hamburg.de](mailto:gert.eichler@uni-hamburg.de).



# A) Spiel ist Kulturerbe - Spiel braucht Forschung und Dokumentation

## 1. Spiel ist mehr -

### Spiel ist Kulturerbe der Menschheit.

Warum eine ‚Bibliothek HOMO LUDENS‘? Warum eine Bibliothek nur für Spiel, ist das nicht Spielerei? Gibt es nicht wichtigere Themen? Folgt man dem verbreiteten Verständnis, dass Spiel zweckfreies Handeln um seiner selbst willen ist, mag dieser Vorbehalt berechtigt sein. Die Bibliothek soll helfen, dieses Verständnis zu hinterfragen und einen überfälligen Perspektivwechsel zu fördern, denn: Spiel ist nach allem, was wir heute wissen, nicht Neben- sondern Hauptsache im menschlichen Leben!

Unser Sprachgebrauch zeigt: Spiel ist zentral. Wir haben uns daran gewöhnt, Spiel auszugrenzen. Spiel gilt als zweckfrei, um seiner selbst willen nachgesucht. Zugleich sprechen wir aber in allen Lebensbereichen von Spiel, beziehen es verbindlich ein. Ein Widerspruch. So bezeichnen wir den überaus wichtigen Entwicklungsabschnitt Kindheit auch als Spielzeit, sind um die spielerische Eroberung körperlicher, psychischer, geistiger und sozialer Fähigkeiten bzw. Kompetenzen bemüht. Für das Leben der Erwachsenen haben wir eine inzwischen unüberschaubare Vielzahl von Wortverbindungen mit ‚Spiel‘ entwickelt, auch das Arbeitsleben betreffend, und dokumentieren damit genau das Gegenteil von Ausgrenzung: „Da spiele ich nicht mehr mit!“ – „Das spielt eine große Rolle.“ – „Das müssen wir unbedingt durchspielen.“ – „Lasst uns das im Ernstspiel erproben!“ – „Börsenspiel“ – „Politikspiel“ – „Lernspiel“.... Wir müssen uns fragen (lassen): Wie wollen wir mit diesem Widerspruch umgehen? Was gilt, Spiel als zweckfreies Handeln oder Spiel als Element aller Lebensbereiche? Unser Verständnis von Spiel gehört auf den Prüfstand.

Auch Google bestätigt die Bedeutung von Spiel. Prüft man mit einer Google-Recherche, ergeben sich für ‚Arbeit‘ rund 185 Millionen Treffer, für ‚Spiel‘ rund 135 Millionen. Spiel scheint es in der Bedeutung mit Arbeit aufnehmen zu können, scheint mit im Zentrum der sozialen und kulturellen Entwicklung zu stehen. Befragt man Google nach der Verbindung mit ‚Kultur‘, wird es noch spannender: Für ‚Arbeitskultur‘ werden 147.000 Treffer ausgewiesen, für ‚Spielkultur‘ erfolgt eine Verdoppelung auf 301.000! Spiel ist, so muss vermutet werden, keine Nebensache, sondern scheint im Zentrum des individuellen, sozialen und kulturellen Lebens zu stehen!

Bedeutende Zitate zeigen die Dimensionen des Spiels. Philosophen, Verhaltensforscher, Psychologen, Pädagogen, Natur- und Kulturwissenschaftler und viele andere haben dem Spiel eine zentrale Bedeutung im menschlichen Leben zuerkannt. Hier einige Beispiele. Aristoteles: „Spiele, damit du ernst sein kannst“. Platon: „Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem

Jahr“. Friedrich Schiller: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“. Friedrich Fröbel: „Spiel ist nicht Spielerei, es hat hohen Ernst und tiefe Bedeutung“. Gottfried Wilhelm Leibnitz: „Nirgends hat der Mensch mehr Scharfsinn an den Tag gelegt als in seinen Spielen“. Albert Einstein: „Atome spalten ist ein Kinderspiel, verglichen mit einem Kinderspiel“ und: „Das Spiel ist die höchste Form der Forschung“. Max Kobbelt: „Die Entwicklung der Intelligenz braucht das Spiel wegen der unendlichen Vielfalt der Optionen“. Wolfgang Menzel: „Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen“. Jean Piaget: „Bei allem was wir Kindern beibringen, hindern wir sie daran, es selbst zu entdecken“. Arthur Schnitzler: „Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug“. Oliver Wendell Holmes: „Leute hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!“

Johan Huizinga, ein holländischer Historiker und Kulturphilosoph, entwarf 1936 eine Kulturtheorie, die erstmals das Spiel in den Mittelpunkt aller gesellschaftlich-kulturellen Entwicklung stellte. Titel: „Homo Ludens. Von der Entwicklung der Kultur im Spiel“. Auch ihm gebührt ein Zitat: „Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsender Masse befestigt, dass menschliche Kultur im Spiel - als Spiel - aufkommt und sich entfaltet“. In unnachahmlicher Kenntnis und Lebendigkeit skizzierte er die Entstehung von Rechtsprechung, Krieg, Wissen, Dichtung, Philosophie und Kunst in spielerischem Wettstreit. Das Buch erschien in zahlreichen Welt Sprachen, das moderne Verständnis von Spiel geht wesentlich auf Huizinga zurück. Er schuf auch die bis heute gängige ‚Definition‘ (vgl. Titel 002). Schließlich führte er den Begriff ‚Spielement‘ ein, um die modernen Funktionalisierungen und Verkrustungen des kulturellen Lebens überwinden zu helfen.

Ein Perspektivwechsel ist überfällig: Spiel ist nicht zweckfreie Nebenwelt, sondern zentrales Element menschlicher Entwicklung, menschlichen Lebens, menschlicher Kultur. Man muss sich wohl ernsthaft mit der These, dass Kultur ohne Spiel nicht denkbar ist, auseinandersetzen! Mit Kultur ist hierbei die Vielfalt aller Lebensformen gemeint - das oft belastende Alltagsleben und auch jene Formen, die differenzierte geistige und künstlerische Entwicklungen umfassen (irreführend ‚hohe‘ Kultur genannt). Kultur entfaltet sich schon in der Kindheit; Kinder hatten zu allen Zeiten eine reiche, selbst gestaltete Spielkultur. Bei Erwachsenen erwachsen aus den spielerischen Erkundungen Routinen, Riten, Sitten, Gebräuche, Kulte, Institutionen. Alles das hat, folgt man dem Sprachgebrauch und den Einsichten großer Geister, genuin etwas mit Spiel zu tun. Spiel ist nicht Nebensache, Spiel ist Kultur, Kultur ist Spiel. Eigenart und innerer Reichtum der Kulturen haben ihre Wurzel im Spiel.

## 2. Spiel braucht Forschung - Spielwissenschaft im Aufbruch.

Eine etablierte Spielwissenschaft gibt es bis heute nicht. Institutionell fehlt fast alles: Institute, Bibliotheken, Personal, Studiengänge, Forschungsprojekte, Kongresse... Dieses, obwohl ungezählte Wissenschaftler hier geforscht haben und wichtige Grundlagen einer Spielwissenschaft schufen:

Vergleichende Verhaltensforschung - Hier zeigte sich, dass Spielen eine mit Instinktbindung verbundene, probierende Handlung ist. Das neugierige Erkunden, das Experimentieren, auch Exploration genannt, ist mit starker Antriebsenergie versehen, insbesondere in der Kindheit. Man bezeichnet diesen Erkundungsdrang als ‚*Spielappetenz*‘. Konrad Lorenz, Eibl-Eibesfeld und viele andere Verhaltensforscher legten überzeugend dar, dass *Spiele* eine *Gattungseigenschaft lernfähiger Lebewesen* ist, besonders ausgeprägt beim Menschen. Im Spiel werden Routinen und Riten entwickelt und weitergegeben, wir nennen das Kultur. *Spiel ist Kultur*.

Psychologie - Karl Groos legte mit zahlreichen Beispielen überzeugend dar, dass Kinder nicht spielen, weil sie jung sind, sondern dass Kindheit um des Spiels und damit verbundenen Lernens entstand. Lernen ist hiernach eine Form des aktiven Spielens. Piaget und viele andere *Entwicklungspsychologen* analysierten den Zusammenhang des Spielens mit der komplexen Entwicklung der Person, dieses in typischen (Spiel-) Phasen (auch sog. ‚*Entwicklungsfenstern*‘). Weiter entstand eine methodisch vielfältige *Spieltherapie*. Die neuere *Hirnforschung und Neuropsychologie* schließlich verweist in ihren Ergebnissen (Ereignischarakter des Lernens, Synapsenbildung...) auf die Bedeutung der Offenheit, des Erlebnisses im Lernprozess. Die Forschungen waren und sind von großer Wichtigkeit für Spieltherapie und Spielpädagogik.

Pädagogik - Rousseau, GutsMuths, Schleiermacher, Pestalozzi und zahlreiche weitere Pädagogen schufen gedankliche Grundlagen und praktische Handreichungen einer Spielpädagogik. Fröbel schuf den ‚*Kindergarten*‘ wesentlich als Raum spielender Entfaltung. Generationen von Spielpädagogen entwickelten Elemente einer offenen, schulischen Pädagogik, so das didaktische Spiel, die aktive Pause, den bewegten Unterricht, die Gerätelandschaft, die Pflege offener Spielformen im Sportunterricht...

Volkskunde - Dokumentiert wurden Spieltraditionen in ihrer Verbindung mit dem Lebenslauf, den Jahreszeiten, den familiären und öffentlichen Jubiläen und festlichen Terminen, dem Alltagsleben...

Völkerkunde / Ethnologie - Insbesondere die ethnographischen Arbeiten dokumentieren die Fülle der Spieltraditionen der Völker. Parallel entstanden bedeutende Monographien zur Spielkultur einzelner Ethnien bzw. Völker sowie zu ausgewählten Spielmotiven.

Weitere wissenschaftlich Beiträge, aus Platzgründen nur skizziert: Mathematik: Spieltheorie / Linguistik: Sprache als Spiel, Sprachspiel / Literaturwissenschaft: Literatur als Spiel / Kunstgeschichte: Kunst als Spiel / Theaterwissen-

schaft: Theaterspiel / Musikwissenschaft: Instrumentenspiel, Spielleute / Wirtschaftswissenschaften: Ernstspiel, Glücksspielindustrie, Spieltheorie / Rechtswissenschaft: Sophistik / Religionswissenschaft: Zeremonie, kultische Spiele, Spielverbote / Philosophie, Philosophische Anthropologie: Spieltheorien, Weltoffenheit, entspanntes Feld / Soziologie: Spieltheorien, interaktive Spielstrukturen / Sportwissenschaft: Bewegungsspiel, Sportspiel, Spielmethodik...

Entscheidendes Merkmal von Spiel ist die Offenheit, der Experimentierraum, das Wagnis, der unbekannte Ausgang. Dieses Motiv, und nicht eine irgendwie wertend definierte Zweckfreiheit, zieht sich durch alle Beiträge. „Spiel“ wird konkretisiert, als Spielen (Verhalten) und Spiele (Strukturen). Spielen hat hierbei zwei verbundene Seiten: Exploration und Wiederholung. Beides lustvoll. Spielen ist sowohl neugierige Erkundung unbekannter Welt als auch wiederholtes Nachspielen der entwickelten Strukturen, der ‚*Spiele*‘. Aus der spielerischen Erkundung erwachsen Strukturen: Routinen, Spiele, Zeremonien, kultische Akte, die ursprünglich ihren Reiz in der inneren Vielfalt, dem offenen Verlauf und Ergebnis haben. In sog. ‚*Hochkulturen*‘, spätestens in Industriegesellschaften, entwickeln sich hieraus mehr oder minder starre Systeme. Das Spielelement ist gefährdet oder geht verloren. Was auch Huizinga deutlich benannte.

Spielpflege, die Pflege des Spielelements in allen Sektoren modernen Lebens ist eine der drängendsten Zukunftsaufgaben. Ohne Offenheit, ohne eine Pflege des Spielelements, des experimentellen Denkens in Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und Kultur, ohne strukturelle Experimente werden, diese Einschätzung sei hier erlaubt, die modernen globalen Probleme (u.a. Destabilisierung der natürlichen Umwelt, Hunger, Migration, wirtschaftliche Ungleichheit, soziale und politische Instabilität, Verluste kultureller Traditionen und Werte) nicht oder erheblich schwerer zu bewältigen sein. Man kann hier auch ganz anderer Meinung sein, die Lösung drängender Probleme z.B. in weiterem, globalen Wirtschaftswachstum und fortschreitender Digitalisierung sehen. Wie auch immer man hier eingestellt sein mag: Spielpflege sollte Programm sein. Spiel ist Kultur, Menschen brauchen ihr Kulturerbe! Und: Spiel ist Entwicklung, Kinder brauchen ihre Kindheit!

Es ist höchste Zeit für eine Spielwissenschaft mit interdisziplinärer Forschung und Lehre sowie Transfer in die Praxis! Universitäten / Hochschulen tun sich schwer mit der Institutionalisierung. De facto aber ist interdisziplinäre Spielwissenschaft schon vorhanden, wie die skizzierten Forschungsarbeiten und die Auswirkungen in der Lehre zeigen. Spielwissenschaft im klassischen Selbstverständnis hat es schwer. ‚*Ludologie*‘, die Wissenschaft des modernen ‚*Gaming*‘, verzeichnet erste Erfolge mit Institutsgründungen und Wissenschaftlerstellen. Man erhebt durchaus den Anspruch, Spielwissenschaft zu sein und diese generell vertreten zu können. Ziel muss ein rationaler Diskurs sein. Mit Sachkenntnis geführt. Am Anfang jeder Erfahrungswissenschaft steht die Bestandsaufnahme; eine Bibliothek HOMO LUDENS könnte hier helfen. Und Anregung zur Pflege des Themas in Wissenschaft und Praxis sein.

### 3. Spiel braucht Dokumentation - eine Bibliothek!

Bücher verlieren gegenüber Google ständig an Beachtung. Ein Buch ist unbequem: Beschaffung, längeres Lesen, Vertiefung, Abschreiben wichtiger Inhalte. Es ist auch in seinen Inhalten festgelegt. Und: Es bietet nur einen Bruchteil des Erlebnisses elektronischer Medien. Warum also eine neue Bibliothek und nicht eine Internet-Präsenz? Beides, das Buch ist unverzichtbar:

Das Buch ist klassisches Medium der Aufklärung und Information. Ein Buch kann man konkret halten, man hat die Inhalte ‚in der Hand‘, hat einen realen Bezug. Man kann beliebig vor- und zurückblättern, sich in der Gedankenlandschaft konkret bewegen. Und Anstreichen, Eselsohren knicken (so einem der Titel gehört). Nach einiger Zeit bildet sich eine ‚Beziehung‘, das Buch wird ein Gegenüber, geistiger Partner. Einband, Papier, Druckbild verweisen auf den Autor.

Das alles natürlich nur, wenn ‚Zeit und Raum vergessen werden‘, zumindest eine gewisse Weile, im günstigen Falle wiederholt. Wenn also das stattfindet, was immer wieder beschworen, aber im Netz nicht gefunden werden kann: Muße. Ruhe zum Lesen, zum Beeindrucken lassen, zur Verarbeitung. In Muße zu Lesen heißt, mit geistigen Inhalten zu spielen. Bücher sind Spielzeuge des Geistes!

Die positive Bewertung des Internets sollte relativiert werden. Informationsfülle, Navigationsoptionen und optische Präsentation sind geradezu überwältigend. Vertieftes Lesen wird zum Problem. Die Fülle verlockt, der Link ersetzt die Vertiefung. Unfertig und heimatlos entsteht innere Unrast.

Lebenskunst ist, das Internet als das zu nutzen, was es ist: Medium der Informations- und Kontaktvermittlung. Hier ist es unschlagbar. Internet ist Information, und nicht Buch, nicht ruhige Vertiefung. Längere Texte werden hier ungern gelesen, sie sind für den Betreiber der Seite ein Risiko. Es wird Praxis, die Lesezeit des jeweiligen Beitrags vorab bekannt zu geben. Das Buch sollte Basis bleiben, das Internet informieren und orientieren.

Bibliotheken haben zu Unrecht ein Image-Problem. Sie beheimaten Tausende von Buch-Individuen, die in Abteilungen aufgestellt sind. Man kann sie ‚begehen‘ und ‚in die Hand‘ nehmen. Und Lesen. Und mit Glück entleihen. Bibliotheken sind Landschaften des Geistes. Um sie begehen zu können, braucht man ein ‚geeignetes Schuhwerk‘: Ein entsprechendes Elternhaus und eine Schule mit Lesekultur. Und Glück mit der von Eltern gesteuerten Nutzungsintensität elektronischer Medien in Kindheit und Jugend. Oder einfach Feeling, Interesse, Beziehung zum Medium Buch.

Weil das selten zutrifft, weil Bücher anstrengend scheinen, bleiben Bibliotheken oft Fremdkörper mit negativem Image. Man versucht heute Belebung der Stadtbibliotheken, mit Elektronik-Abteilungen, erweiterten Öffnungszeiten, Erlebnisbereichen. Unterschwellig und auch offen gerät das Buch hierbei in den Hintergrund. Herausragendes Beispiel ist derzeit die Zentralbibliothek in Århus. Reduzierung der Bücher

wird vielerorts erklärtes Ziel auf dem Weg zu einer modernen, digital aufgestellten Informations- und Dienstleistungseinrichtung.

Parallel entstehen zahlreiche Initiativen zur Leseförderung. Auch in fruchtbarer Vernetzung mit Schulen. Ziel muss wohl sein, Lesekultur und neue digitale Praxis zu verbinden. Lesen lernt man nur durch Lesen und nur so entsteht Lesefreude. Leseförderung ist frühes Heranführen an das Buch, begonnen bei Bilderbüchern. Leseförderung durch digitale Medien kann hier nur unterstützen. Medienkompetenz ist in erster Linie Lesekompetenz! Bücher sind Medien, das wird heute übersehen, für die Entwicklung der Person weitaus wichtiger als die elektronischen Medien. Stadtbibliotheken haben die Chance, ihre Qualitäten deutlich zu machen, das Lesen gezielt in Kooperation mit Eltern, Schulen, Kultureinrichtungen zu propagieren, zu pflegen und hierbei die modernen Medien gezielt motivierend einzusetzen. Sie sollten ihre Qualität nicht modernistisch verleugnen!

Bibliotheken sind Räume geistig-kulturellen Spiels. Kultur entstand als Spiel, ist ohne Spiel nicht lebendig. Das Spielelement hat im Lesen eine seiner wichtigsten Ausprägungen. Erkundende geistige Tätigkeit findet im Buch ein unverzichtbares Medium. Bibliotheken sind jene Räume, in denen spielerisches Lesen organisiert und gepflegt werden kann. Sie sind die erlebbaren Stätten des Geistes und der Kultur.

Bibliotheken sollten in Antwort auf die Digitalisierung nicht verschlankt, umgewandelt und gamifiziert, sondern angesichts der digitalen Konkurrenz in besonderer Weise ausgestaltet werden. Das unverzichtbare Erleben des Buches muss im Zentrum stehen, digitale Recherche, E-Books, Lernsoftware und Computerspiel hinzutreten. Welche Bibliothek auch immer, ob Stadtbibliothek mit Dienstleistungsfunktion für die Bevölkerung oder wissenschaftliche Bibliothek mit Informationsfunktion für Forschung und Lehre - Selbstdarstellung, Aufstellung, Beschilderung, Mobiliar, Raumwidmung und Raumgestaltung, nicht zuletzt persönliche Ansprache und Veranstaltungen können helfen, das Buch angemessen verfügbar und für weitere Adressaten erlebbar zu machen. Jene Freiräume, die heute dem Digitalen eingeräumt werden, müssen mindestens auch dem Bucherlebnis zugestanden werden! Was konkret u.a. bedeutet, einen Raum mit nicht katalogisierten, frei recherchierbaren, attraktiven Büchern bereitzustellen. Mit Sitzgelegenheit, kleiner Gastronomie, Gespräch...

Die Bibliothek HOMO LUDENS kann Signalfunktion für das Thema Spiel haben. Ziel ist, die einschlägigen Bücher und Bilder in einer Einrichtung greifbar und erlebbar zu machen. Eine große Aufgabe, die sich über zahlreiche Wirklichkeiten und Wissensgebiete erstreckt. Die kommentierten 50 Titel aus der Bibliothek HOMO LUDENS sollen einen Eindruck von der Vielfalt, Lebendigkeit und Bedeutung des Themas Spiel geben. Ein kleines ‚Bücherspiel‘, auch ohne Besuch.

Wer schon kommen möchte: Di Nachmittags sortiere ich im Keller Feldbrunnenstr. 70 (Vorflur 2. Tür rechts, dann Treppe abwärts). Hier die 50 Titel, andere Titel zum Stöbern. Ausleihe, Spieltest Hand-Auge-Hirn-Koordination, Beratung, Diskussion...

#### 4. Was mich in der Bibliothek HOMO LUDENS erwartet.

Interessante Bücher und Bilder. Interessant das Thema Spielkultur, in dieser inhaltlichen Weite sonst in keiner anderen Bibliothek zu finden. Die Sammlung von Büchern, Aufsätzen, Broschüren und Grafiken geht auf eine private Initiative zurück. Die Katalogisierung der Bestände hat begonnen. Man kann stöbern, man wird vieles entdecken. ‚Bücherspiel‘ in der ‚Kinderzeit‘ einer hoffentlich noch kräftig wachsenden Einrichtung!

Lebendiger Rahmen. Vor der Bibliothek befindet sich eine Freifläche mit einem großen Lesetisch und eine beispielbare Ausstellung mit ausgewählten klassischen Motiven, auch Bewegungsspielen (Fangsteinspiel, Fadenspiele, Legespiele, Brettspiele, Kreisspiele, Reifenparcours, Wurfspiele...). Die Spielmotive haben Geschichte und hohen Wert, nicht nur für Kinder. Wenn gewünscht, z.B. für pädagogische Verwendung, können die Utensilien zu Selbstkosten erworben werden.

Bücherfeeling. Man kann alles in die Hand nehmen und hat das Thema damit - so ist unsere Erfahrung - anders ‚in der Hand‘ als auf dem digitalen Weg. Das vermittelt auch eine Beziehung zum Buch, dem klassischen Bildungsmedium. Man erlebt Ruhe und erfährt Neues.

Bücherversorgung. Soweit die Preise für Wiederbeschaffung niedrig sind, kann eine Ausleihe (gegen Pfand) für eine Woche erfolgen. Dubletten und Bücher, die thematisch den Rahmen der Bibliothek sprengen, sind gesondert gelistet. Sie können auch länger ausgeliehen werden. Eine Geschenkkiste gibt es auch, niemand muss die Bibliothek ohne ein Buch verlassen.

Bücherperspektive. Das direkte Erleben der Bibliothek könnte zu dem Wunsch führen, selbst eine kleine Büchersammlung zusammenzustellen. Hierbei kann Hilfestellung erfolgen. Die Preise sind infolge der Internetkonkurrenz dramatisch gesunken. Über mehrere Jahre hinweg ist der Aufbau einer eigenen kleinen Bibliothek möglich. Damit hat man einen Lebensbegleiter allererster Güte. Eine Wohnung ohne Bücher ist wie ein Handy ohne Apps - oder?

Die erste Abteilung der Bibliothek umfasst Beiträge der Einzelwissenschaften zu Theorien des Spiels, des Spielens und der Spiele sowie jene Arbeiten, in denen das Spielelement implizit behandelt wird. In alphabetischer Reihenfolge: Bewegungswissenschaft, Bibliothekswissenschaft, Biologie, Erziehungswissenschaft, Ethnologie, Kulturwissenschaften, Neuropsychologie, Kunstwissenschaft, Linguistik, Literaturwissenschaft, Mathematik, Medizin, Militärwissenschaft, Musikwissenschaft, Ökonomie, Philosophie, Psychologie, Religionswissenschaft, Soziologie, Rechtswissenschaft, Volkskunde...

Die zweite Abteilung der Bibliothek umfasst Dokumente zum globalen Spielerbe. Insbesondere in ursprünglich (indigen) lebenden Gruppen, auch noch deutlich

bei vorindustriellen, hoch arbeitsteiligen Gesellschaften haben Kindheit, Nahrungsbeschaffung, Arbeit, Gruppenleben, Tanz, Fest, Zeremonie, Kult deutlich erkennbar Spielcharakter. Das Spielelement ist Motor globaler kultureller Entwicklung und Vielfalt. Und zentrales Element kultureller Identität. Die vorhandenen Bücher und Grafiken gestatten einen lebendigen Einblick in das Spielerbe der Menschheit, zu meist eingebettet in allgemeine kulturgeschichtliche Darstellungen. Gliederung nach Kontinenten, hier nach Ethnien, Kulturkreisen bzw. Staaten.

Die dritte Abteilung der Bibliothek umfasst Dokumente zum Spielelement in verschiedenen Kulturbereichen: Adel, Religion, Bürgertum, Landvolk, Spielleute, Familie, Kindheit, Kindergarten, Schule, Wohnung, Wohnumfeld, Architektur, Kommune, Kultureinrichtungen, Musik, Tanz, Literatur, Darstellende Kunst, Schaustellung, Theater, Fest, Festival, Sport, Elektronik, Lebenslauf, Jahreslauf, Alter, Arbeit und Beruf (Kaufrufe, Global Player, Planspiel), Freizeit, Urlaub... Überall Neugier, Experimentierfreude und Wagnis, überall Lebendigkeit, bis in unsere Tage. Aber auch überall Gefährdungen des Spielelements durch technische Entwicklungen.

Die vierte Abteilung der Bibliothek umfasst Spielbeschreibungen, Spielsammlungen und Spielanleitungen. Also das, was gemeinhin ‚Spiele‘ genannt wird. Hier steht nicht die kulturhistorische Vernetzung im Vordergrund, sondern das Spielmotiv selbst. Ein Kosmos von Spielen, unmöglich befriedigend zu klassifizieren, darum hier eine spontane, *unvollständige* Aufzählung: Motorische Spiele, Handspiele, Puppenspiele, Geschicklichkeitsspiele, Steinspiele, Fadenspiele, Singspiele, Reifenspiele, Tanzspiele, offene Bewegungsspiele, Kooperationsspiele, Sensibilisierungsspiele, Laufspiele, Ballspiele, Kampfspiele, Kugelspiele, Wurfspiele, Hüpfspiele, Glücksspiele, Brettspiele, Würfelspiele, Kartenspiele, darstellende Spiele, Computerspiele... Die Spiele sind Kulturerbe, sie hatten immer einen komplexen Bezug zur Lebenswirklichkeit - hohen Entwicklungswert für Kinder und Lebenswert für Erwachsene. Hier kann man fündig werden.

Die fünfte Abteilung der Bibliothek gibt konkrete Anregungen für Spielpflege in zahlreichen Praxisfeldern. Nur eine offene Gesellschaft ist zukunftsfähig. Spielerische Offenheit ist Neugier und Experiment, in hoch organisierten Gesellschaften zugleich nötig und ein Problem. Kreativität, individuell und gesellschaftlich, ist auf das Spielelement angewiesen. In diesem komplexen Sinne ist Spielpflege hier begriffen.

Die lange Liste der Praxisfelder: Familie, Krippe, Kindertagesstätte, Schule, Sportverein, Olympische Bewegung, Stadtteil, Grünanlagen, Naherholung, Museen, Bibliotheken, Buchhandlungen, Volkshochschulen, Stadtteilstiftungen, Softwareschmieden, Spielwarenindustrie, Prävention und Rehabilitation, Krankenhäuser, Arbeitsstätten, Spielplätze, Spielhäuser, Indoor-Hallen, Politik, Universitäten, Hochschulen, Behörden, Medien, Integrationseinrichtungen, Sozial- und Behinderteneinrichtungen, Seniorenbetreuung...



Keller Feldbrunnenstraße 70, Bibliothekslager. 50 Titel zur Einsicht.  
Stöbern, Ausleihe, Beratung, Diskussion, Spiel. Di Nachmittags.  
Kernbestand wird derzeit heraussortiert und im EG präsentiert.

# Theorien

## (001) Schiller, Friedrich: Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen. 1793.

Hier dem leicht geänderten Abdruck in den kleineren prosaischen Schriften 1801 folgend, Abdruck Bad Heilbrunn 1960.

Beginnen wir mit Schiller, mit seinem epochalen Ausspruch: „Denn um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und *er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt*“ (Fünftehnter Brief).

Was soll hier ausgedrückt werden? Die Menschheit als Spielplatz? Auch mit all den Auswüchsen wie z. B. den blutrünstigen Spielen mit dem Leben der Tiere und Menschen wie im antiken Rom? Schiller benennt diese und konfrontiert sie mit dem edlen Wettstreit der Kampfspiele zu Olympia. Was ist also gemeint?

Schiller kämpft im hohen Alter, nach Krankheitsanfällen, körperlich ständig leidend, mit der (für ihn letzten und wichtigsten) Frage, was Schönheit sei. Nach einem intensiven Eindringen in die Gedanken Kants und deren Verarbeitung in seiner bedeutenden Schrift über Anmut und Würde, einer Kunstphilosophie, die Körper und Geist, das Wollen und Sollen kultiviert, künstlerisch vereint und überhöht, formulierte er in seinen Briefen zur ästhetischen Erziehung des Menschen jenen oben zitierten bedeutenden Satz, der das Menschsein im Spiel benennt.

Für Schiller befreit der von ihm so bezeichnete ‚Spieltrieb‘ von den Forderungen des ‚Stofftriebes‘ (den körperlich-psychischen Ansprüchen) sowie des ‚Formtriebes‘ (den moralischen Forderungen). Sie werden zugleich im Spieltrieb verbunden und in ihrer Absolutheit relativiert. Im Spiel entfaltet der Mensch seine doppelte Natur, es macht ihn vollständig, Spiel ist

Schönheit.

Die Schönheit bahnt sich so ihren Weg vom Empfinden zum Denken, vervollkommenet den Menschen im Spiel: „Der Übergang von dem leidenden Zustande des Empfindens zu dem tätigen



des Denkens und Wollens geschieht also nicht anders, als durch den mittleren Zustand ästhetischer Freiheit ... mit einem Wort: es gibt keinen andern Weg, den sinnlichen Menschen vernünftig zu machen, als daß man denselben zuvor ästhetisch macht ... Es gehört also zu den wichtigsten Aufgaben der Kultur, den Menschen auch schon in seinem bloß physischen Leben der Form zu unterwerfen und ihn, so weit das Reich der Schönheit nur immer reichen kann, ästhetischer zu machen, weil nur aus dem ästhetischen, nicht aber aus dem physischen der moralische sich entwickeln kann“ (23. Brief).

Eine tief empfundene Würdigung von Spiel, wohl die tiefste und wirkungsvollste in der Geistesgeschichte überhaupt. Die erste klare, gedankliche Verbindung von Spiel (bei Schiller ‚Spieltrieb‘) und Kultur. Der deutlichste Anspruch an die ästhetische und moralische Qualität des Spiels, damit an Kultur. Der Anspruch an die Menschheit, diesen Maximen zu folgen.

Vieles können wir hier lernen. So, dass es keine ‚Definition‘ von Spiel in unserem Verständnis geben kann. Spiel ist in allem, Lebensprinzip, Offenheit und Freiheit zur Entfaltung. Unser Bemühen, Spiel als zweckfreies Verhalten gegen gesetzte (Arbeits-)Zwecke abzugrenzen, muss scheitern. ... Spiel ist nach Schiller überall im Leben, nur so entfalte sich Kultur.

Wir lernen auch, dass Spiel für Kinder zentrales Ent-

wicklungsmedium ist. Sie bedürfen besonderer, behüteter Spielpflege, soll sich ihre ‚kleine‘ Kultur entfalten, soll ihr ästhetisches Empfinden wachsen, sollen sie die Schönheit des Lebens entdecken, leben, entfalten. Dass wir das Spielen vom schulischen Lernen weitgehend trennen mussten, schafft eine problematische Situation. Man wusste immer, dass beides zusammengehört, dass komplexes Lernen ein aktiver, spielerischer Entdeckungsprozess ist. Entwicklungspsychologie und neuerdings Neuropsychologie lieferten hierfür überzeugende Belege.

Ein hoher Anspruch an die Pflege des ‚Spieltriebs‘, so nicht einlösbar. Wichtig das Leitbild, die Orientierung für eine Gesellschaft, die in geschäftiger Manier, begleitet vom Medienanspruch, die von Schiller gedachte Kulturwelt weit hinter sich gelassen hat.

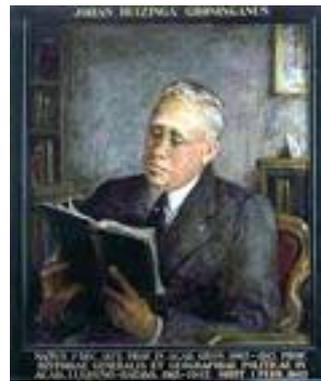
Vielleicht sollte man versuchen, die verschlungenen Gedankengänge Schillers, seine komplizierte Verankerung in der Geistesgeschichte, seine halb dichterische Art, sachlich zu argumentieren, in Muße zu erobern, um den Hochgenuss dieses Textes zu haben. Seine Analyse blieb, so schätzen wir ein, in der Zukunft unerreicht, seine Aussagen sind nach wie vor Programm. Am nächsten steht der holländische Historiker und Kulturphilosoph Johan Huizinga mit seinem ‚homo ludens‘ den Gedanken Schillers - mit der These, dass Kultur sich als Spiel entfalte. Wer noch mag, hier kommt der Kommentar zu Huizinga.

*Mehrere Nachdrucke im Internet, ab ca. 10 EUR incl. Porto.*

## (002) Huizinga, Johan: HOMO LUDENS. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. rde 1956 (Holl. EA 1936).

Eines der wichtigsten Bücher der Neuzeit: Huizinga vertritt die These, dass Kultur nicht nur etwas mit Spiel zu tun habe, sondern Spiel sei. Kultur entstehe als und im Spiel. Überwältigend die Fülle der ausge-

breiteten kulturhistorischen Belege. Huizinga beschreibt das ‚Spielement‘ (den Kultur schaffenden Wettstreit in der Moralität des griechischen ‚agon‘) in frühen Entwicklungen des Rechts, des Krieges, des Wissens, der Dichtung, der Philosophie, der Kunst. Bis heute eine in ihrer Kenntnis, Fülle und weltweiten Wirksamkeit unerreichte Theorie des Spiels, zugleich Kulturtheorie. Mit prägend für das moderne Verständnis des Menschen.



Bedeutend auch Huizinga's Analyse der modernen Funktionalisierung vieler Lebensbereiche, denen das ‚Spielement‘ heute abhanden komme. Dieses gelte insbesondere auch für den Wettkampfsport.

Eine nachdenkliche Notiz: Bis heute wird Spiel mit den von Huizinga entwickelten Elementen beschrieben. Spiel sei eine freie Handlung, außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend, ohne materielles Interesse und Nutzenerwerb, innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines bestimmten Raumes, nach bestimmten Regeln verlaufend, Gemeinschaftsverbände schaffend, die sich gern mit einem Geheimnis umgeben und aus der gewöhnlichen Welt herausheben.

Eine philosophisch-deutende Bestimmung, Spiel als zweckfreie Handlung. Diese Negation macht den Begriff zu einer Formel. Huizinga verteidigt dieses, will im einheitlichen Begriff die Sinnhaftigkeit des Spiels entdecken. Was dann jeweils als Spiel gilt, bleibt mit dieser Formel allerdings beliebig. Ein Problem, das Huizinga vererbte. Der Gebrauch des Begriffs ‚Spiel‘

in Wortverbindungen ist inflationär, mit den verschiedensten Wertungen.

Die auch im Mittelalter beginnende negative Bewertung des Spiels durch den Klerus - als unernt, lasterhaft, schädlich, von den unterständischen Spilari, dem fahrenden, unehrlichen Volk verbreitet, wirkt bis heute nach. Im modernen Spielbegriff sind sowohl diese negative Deutung als auch die von Huizinga (und vielen anderen) gemeinte positive Wertung enthalten. Was Spiel wirklich ausmacht, bleibt offen.

Diese gängige, deutende Wesensbestimmung von Spiel behindert den empirischen Zugang, bis heute. Huizinga verteidigte das ‚Phänomen‘ Spiel in seiner primären, nicht hinterfragbaren, positiven, Kultur schaffenden Wirkung und wehrte sich vehement gegen jeden empirischen Zugriff. Was die Entstehung einer empirisch orientierten Spielwissenschaft deutlich behinderte.

Das Verdienst Huizinga's aber bleibt: Er öffnete den Blick für das Wirken des „Spielelements“ in der Entstehung, Entfaltung und weiteren Entwicklung aller Kulturleistungen.

Nicht leicht zu lesen, aber ein unerwarteter Gewinn! Heute dringend nötige Reformen können hier anknüpfen, in dem nötigen spielerischen Entdecken, dem Wettstreit um die Realisierung neuer Lösungen.

Die ‚Bibliothek HOMO LUDENS‘ ist nach dem von Huizinga gewählten Titel benannt.

*rde-Ausgabe im Internet ab ca. 6 EUR incl. Porto.*

**(003) Adelung, Johann Christoph: Grammatisch-kritisches Wörterbuch der Hochdeutschen Mundart..., Leipzig 1801.**

**(004) Grimm, Jacob + Wilhelm: Deutsches Wörterbuch, Leipzig 1905.**

Was ist nun Spiel, wie wird Spiel in alten Wörterbüchern begriffen? Befragen wir zwei klassische Wörterbücher der deutschen Spra-

che. Was sofort auffällt: Adelung bietet keine ‚Definition‘, sondern benennt zahlreiche Wortbedeutungen (mit Ursprüngen). Offensichtlich entstand der vereinheitlichte, für verschiedene Deutungen offene Begriff erst später.

Adelung bringt Spiel in Zusammenhang mit Kirchspiel, Spiel als Kanzelrede, mit Pfählen eingegrenztem Bereich, Rede bzw. Schwatthaftigkeit, mit Beispiel, Gegenspiel, Widerspiel, mit dem Instrumentenklang, Glockenspiel, Trommeln, Lärmen, freier Bewegung, Perpendikelbewegung, Bolzen des Gewehrs, Federspiel bei der Jagd: „Spiel eine Bewegung und Beschäftigung, welche aus keiner andern Absicht als zum Zeitvertreibe oder zur Ergetzung des Gemüthes unternommen wird“.

Im Deutschen Wörterbuch der Gebrüder Grimm findet sich eine übergreifende Bestimmung, die ein Vorläufer der verbreiteten Formulierung von Huizinga sein könnte: „spiel bezeichnet im allgemeinen eine thätigkeit, die man nicht um eines Resultats oder eines praktischen Zweckes willen, sondern zum Zeitvertreib, zur Unterhaltung und zum Vergnügen übt: spiel, ludus, jeu.“ Dieses auch unter Berufung auf Schiller.

Es folgt ein umfassender Nachweis der Verwendung der Wörter Spiel und Spielen in 155 (!) Druckspalten.

Offensichtlich hat der Begriff Spiel in frühen Wörterbüchern noch nicht jene Freistellung erfahren, die später zu Deutungen und beliebigen Verwendungen, widersprüchlichen Wortverbindungen führte (z.B. Kinderspiel, Kriegsspiel, kooperatives Spiel, Falschspiel, Börsenspiel...).

Nicht Deutung, die Wirklichkeit war bei Adelung und Grimm noch Maßstab. Eine Orientierung, die moderne Spielwissenschaft dringend benötigt, um die Vielfalt der Spielformen einer differenzierten Analyse zuführen zu können. Spiel ist nicht immer zweckfrei, einfach weil es Spiel heißt. Und umgekehrt: Zweckforderungen wie z.B. Arbeit verlaufen nicht ohne Spielelement!

Schiller, Huizinga, Wörterbücher, auch Google und

Wikipedia sowie die Vielzahl weiterer Autoren liefern keine schlüssige, einheitliche, akzeptierte ‚Definition‘ von Spiel. Es gibt fast so viele Bestimmungen wie Autoren. Bei Schiller wurde deutlich: Spiel ist Offenheit, verbunden mit allen Lebensäußerungen. Offenheit der Aktion, der Reaktion, des Ergebnisses. Vielleicht ein wichtiger Zugang. Akzeptiert man dieses, ist Spiel zentral, braucht Entwicklung als Neues eben diese Offenheit. Und die lässt sich beobachten, erforschen, beginnend in der vergleichenden Verhaltensforschung.

*Adelung im Internet als pdf 10 EUR, als print on demand ab 14 EUR, im Original ab 190 EUR, im Original-Reprint auch. Grimm Einzelbände ab ca. 10 EUR; Thema Spiel in Band 16 der dtv-Ausgabe. Beides auch online.*

**(005) Lorenz, Konrad: Über tierisches und menschliches Verhalten. München 1965.**

**(006) Eibl-Eibesfeld, Irenäus: Grundriß der vergleichenden Verhaltensforschung, München 1965.**

Zwei exponierte Vertreter der vergleichenden Verhaltensforschung, die gemeinsam mit vielen anderen eindrucksvoll den Zusammenhang von Instinktbindung und Offenheit für suchendes, explorierendes, bewegungsintensives Verhalten entdeckten und erforschten. Insbesondere in der Kindheit zeigt sich ein Drang, die Wirklichkeit experimentell zu erobern. Ein unabweisbares, mit erheblicher Antriebsenergie ausgestattetes, spielerisches Erprobungsverhalten, das sich prinzipiell von sog. ‚instinktiver Nötigung‘ unterscheidet, mit ‚Spielappetenz‘ bezeichnet..

Jene Gattungen, die flexible Umweltbezüge entwickeln, höhere Lernanteile des Verhaltens aufweisen, entwickeln Spielverhalten als suchendes, explorierendes und bewegungsintensives Verhalten im

‚Appetenzbereich‘. Neugier, Spiel und Lernen sind hiernach phylogenetisch verbunden: „Es gibt eine deutliche Spielappetenz, der ein Neugiertrieb zugrunde liegt, d.h. ein Mechanismus, der das Tier dazu drängt, neue Situationen aufzusuchen und mit neuen Dingen zu experimentieren. Ein starker motorischer Antrieb kommt dazu. Spielappetenz und Lernappetenz haben wohl eine gemeinsame Wurzel. Spiel ist eine Form des aktiven Lernens“ (Eibl-Eibesfeld 23 ff.).

Beide Verhaltensforscher betonen, dass Spiel- und Lernfähigkeit zur Fähigkeit der dialogischen, fragenden Auseinandersetzung mit der gegenständlichen Umwelt führen würden und, damit verbunden, Routinen entstünden, in denen der Ursprung menschlicher Kultur zu finden sei.

*Lorenz im Internet ab ca. 3 EUR, Eibl liegt um 30 EUR.*

**(007) Groos, Karl: Die Spiele der Tiere. 3. A. Jena 1930.**

**(008) Ders.: Die Spiele der Menschen. 3. A., Jena 1930.**

Der Philosoph und Psychologe Karl Groos hat den bis heute detailliertesten Versuch unternommen, die Vielfalt des Spiels, d. h. des Spielens und der Spiele, zu beschreiben. Von besonderem Wert hierbei, dass Groos sich nicht philosophisch deutend auf das Spiel der Menschen beschränkte, sondern den vielfältigen, schon zu seiner Zeit vorhandenen Diskussionen und Befunden zum spielerischen (Experimentier-) Verhalten der Tiere folgte.

Auch Groos musste abgrenzen, was er unter Tierspiel begriff und formulierte drei Merkmale: Scheintätigkeit, Scheinobjekte, ‚zwecklose‘ Wiederholung. Eindrucksvoll bestätigen sich diese in der folgenden konkreten Darstellung - auch bei Tieren!

Weit wichtiger aber ist die von Groos in aller Deutlichkeit eingeführte Anpassungs- bzw. Einübungstheorie des Spiels bei Kindern und auch noch bei Erwach-

senen. Groos formuliert, dass die Jugendzeit (heute: Kindheit) um der Spiele willen entstanden sei, dass die Tiere nicht spielen, weil sie jung sind, sondern dass sie eine Jugend haben, weil sie spielen müssen.

Klarer geht es nicht: Spiel ist nicht Freiraum neben Ernstbezügen, sondern zentrales Element der Entwicklung. Natürlich auch beim Menschen, der die längste Kindheit aller Lebewesen hat, der auch Kultur erspielen muss und der auch, anders als die meisten Tiere, lebenslang spielfähig ist. Und auch lebenslang die Spielhaltung beibehalten muss, will er sich geistig, sozial, kulturell entfalten.

Groos gliedert bei den Spielen der Tiere in Bewegungs-, Jagd- und Kampfspiele (Gehen, Rennen, Hüpfen, Springen, Klettern, Schaukeln, Schwimmen, Fliegen, Gleiten, Tanzen), Jagdspiele (Spielen mit der Beute, Scheinbeute), Kampfspiele (Balgereien, Necken), Bewerbs-, Bau- und Pflegespiele (Liebesspiele, Bewegungskünste, akustische Darbietungen, Kokettieren, Bauspiele, Pflegespiele), Nachahmungsspiele, soziale Spiele. Es ist sofort einsichtig: Alles nicht nur in der Kindheit!

Bei den Spielen der Menschen gliedert Groos in das spielende Experimentieren (Sensorik, Motorik, intellektuelle Fähigkeiten, Gefühle, Willen) und die ‚spielende Betätigung der Triebe zweiter Ordnung‘ (Kampfspiele, Liebesspiele, Nachahmungsspiele, Soziale Spiele). Jeweils mit vielen Untergruppen.

Wer meint, die Bücher seien zu alt, um heute noch Wesentliches beitragen zu können, die Diskussion sei über die Aussagen hinweggegangen, irrt gewaltig. Bis heute gibt es keine Entsprechung für diesen Detailreichtum. Und das nicht einfach beschreibend, sondern eingebettet in eine ausführliche Auseinandersetzung mit Theorien der Zeit, deren zentrale Fragen bis heute weitgehend unbeantwortet sind. Von besonderem Wert hierbei die

Besprechung des spielenden Experimentierens sowie der Versuch einer Würdigung der Theorien verschiedener Wissenschaften, eine Art früher Entwicklung einer Spielwissenschaft. Alles natürlich zeitgemäß interpretierbar, aber authentisch einfühlend.

*Spiele der Tiere im Internet als print-on-demand ab ca. 10 EUR, Original ab ca. 20 EUR. Spiele der Menschen als print-on-demand ab ca. 20 EUR, im Original ab ca. 75 EUR.*

**(009) Bühler, Charlotte: Kindheit und Jugend. Genese des Bewusstseins. Leipzig 1928.**

Neben Piaget, zeitlich vor ihm, ist Charlotte Bühler eine bedeutende Entwicklungspsychologin, die dem Spiel des Kindes einen zentralen Rang in der Entwicklung des Kindes und Jugendlichen einräumt. Entwicklungspsychologie war zu ihrer Zeit Kinderpsychologie, entsprechend die Einteilung in (flexibel vernetzte) fünf Entwicklungsphasen bis zum neunzehnten Lebensjahr. Die Sinnhaftigkeit der Abgrenzung von Phasen sowie deren Einteilung soll hier nicht Thema sein - bedeutend ist, dass Bühler jeder Phase (außer der letzten) neben anderen Inhalten wie körperlicher, geistiger, sprachlicher, sozialer, ethischer Entwicklung die Entwicklung im Spielverhalten zuordnete.

Dieses durchaus nicht nur additiv, was vor allem für die ersten Phasen gilt, für die Charlotte Bühler auf die von Karl Groos und Karl Bühler entwickelten Kategorien Funktionsbetätigung und Funktionslust zurückgreift. Spiel des Kleinkindes wird hiernach im Ursprung als „Bewegung mit intentionalem Bezug auf die Lust der Bemeisterung (begriffen) und wir können nunmehr sagen, daß das Spiel der Ort ist, an dem die Intention auf ein Fundamentalprinzip des Lebens gewonnen wird“ (56).

In der Folge treten zum Funktionsspiel die Fiktions- und Rezeptionsspiele sowie die Konstruktionsspiele. Bühler veranschaulicht das Abnehmen der Funktionsspiele, die zunehmende und später wieder abnehmen-

de Bedeutung der Fiktions- und Rezeptionsspiele sowie die zunehmende Bedeutung der Konstruktionsspiele in der weiteren Entwicklung. Spiel als Träger sozialer Funktionen sowie Medium des Erwerbs sozialer Verhaltensweisen schließen die Reihe ab.

In seiner Gedankenführung und Formulierung ein Text, der heute befremdlich, teils antiquiert wirkt. Die hier entwickelte Stufenfolge des Spiels ist aber frühes Muster der heute geläufigen Abfolge motorisches, symbolisches, interaktives Spiel als wichtigem Medium der Entwicklung. Insbesondere von Piaget verbindlich eingeführt (Behandlung in der nächsten Ausgabe der 50 Titel).

*Neuere Ausgabe im Internet ab ca. 14 EUR.*

**(010) Millar, Susanna: Psychologie des Spiels. Deutsche Ausgabe Ravensburg 1973.**

Ein informierender Titel zur Entwicklung einer Psychologie des Spiels.

Auch Millar kämpft mit einer Abgrenzung. Sie nimmt die unscharfe Bedeutung des Objektes der Analyse, des ‚Spiels‘, aber nicht zum Anlass einer neuen Ausdeutung, sondern beginnt mit der nüchternen Feststellung, dass man nicht die normale Umgangssprache für Definitionen verwenden könne. Die Tatsache, dass „es einen gemeinsamen Ausdruck für eine Reihe von Aktivitäten gibt, beweist nicht, dass sie durch einen einzigen Mechanismus erklärbar sind oder dass sie alle unter denselben Bedingungen zustand kommen. Es wird daraus nur sichtbar, dass man es nicht für nötig gehalten hat, im gewöhnlichen Sprachgebrauch Unterscheidungen zu treffen. Der Begriff ‚Spiel‘ war lange ein ‚sprachlicher Abfalleimer‘ für Verhaltensweisen, die offenbar ohne jeden Zwang erfolgten und die keinem erklärten biologischen oder sozialen Zweck dienten. Eine solche Zuordnung ist aber zu unbestimmt für ein wissenschaftliches Vorhaben“ (11).

Auch um den Begriff von seinem umgangssprachlichen Ballast zu befreien, beginnt Millar mit einer Sichtung historischer Spieltheorien, hier bezogen auf ‚Spiel‘ in psychologischen Theorien und das Spiel der Tiere. Sehr lesenswert, sowohl lehrbuchartige Einführung (besonders hervorzuheben die Rezeption Piagets) als auch reflektierte Vorbereitung ihres eigenen Ansatzes.

Ihr Beitrag besteht primär in einer Darstellung der Entwicklungsdynamik des Kinderspiels. Sie unterscheidet, das erinnert vor allem an Charlotte Bühler und Jean Piaget, drei Spielphasen: Die Erforschungs- und Bewegungsspiele / die Phantasie-, Gefühls- und ‚So-tun-als-ob‘-Spiele / das Soziale Spiel. Vor dem Sozialen Spiel rangiert dann noch das nachahmende Spiel. Alles in Anbindung an die wissenschaftliche Diskussion und mit eigenen Erfahrungen und Folgerungen bereichert.

Weiter werden Forschungsbefunde zum Spiel bei Kindern unterschiedlicher Entwicklung bzw. Behinderung sowie Konzepte und Praxiserfahrungen der Spieltherapie besprochen.

Insgesamt ein zupackendes, theoretisch und praxisorientiert einführendes Buch.

*Im Internet ab ca. 3 EUR*

**(011) Scheuerl, Hans (Hg.): Beiträge zur Theorie des Spiels. Weinheim - Berlin o.J. (ca. 1955).**

Scheuerl hat, in Anlehnung an Huizinga, ein spielpädagogisches Grundlagenwerk verfasst (Besprechung in der nächsten Ausgabe der 50 Titel). Damit verbunden veröffentlichte Scheuerl eine Sammlung klassischer Textauszüge bedeutender Autoren, beginnend in der Aufklärung. Mit dem informativen Vorwort ein hervorragender Einstieg.

*Im Internet ab knapp 10 EUR incl. Porto.*

**(012) Eichler, Gert: Spiel und Arbeit. Zur Theorie der Freizeit. Stuttg. - Bad Cannstadt 1979.**

Ausgehend von einer Kritik

der seinerzeitigen Freizeitwissenschaft, die den Lebenssinn in die arbeitsfreie Zeit verlegte, wozu man auch heute noch neigt, werden die ideologischen Grundlagen dieser Freizeitapologie herausgearbeitet und eine das Verhältnis zu Arbeit berücksichtigende Spiel- und Freizeittheorie skizziert.

Es zeigt sich, dass der Begriff ‚Freizeit‘ eine verweltlichte („säkulare“) Formel für den antiken Begriff ‚Muße‘ bzw. den neueren, vor allem von Huizinga geprägten Begriff ‚Spiel‘ ist. Es stellt sich die Aufgabe, diese Spiel-Freiraum-Ideologie zu überwinden, will man Arbeit und Freizeit bzw. Spiel realitätsgerecht begreifen.

Diese alternative Spieltheorie wird skizziert. Sie basiert auf ethologischen, psychologischen und ethnologischen Befunden zum Zusammenhang von Neugier, Spielen und Lernen. Spielen ist Gattungseigenschaft lernfähiger Lebewesen. Spielappetenz ist die Wurzel neugieriger, explorativer Erkundung und Entwicklung natürlicher und kultureller Umwelt. Spielroutinen resultieren, werden zu Riten, Kulturen, Kultur. Spiel hat diese Doppelseite. Spielen ist Gattungseigenschaft des Menschen; im Spiel hat er seine Umwelt geschaffen (u.a. Huizinga). Der Mensch hat die längste Kindheit, Spielzeit zur individuellen Eroberung. Soweit eine Zusammenschau einschlägiger Theorien.

Worauf es dem Verfasser besonders ankommt: Wirklichkeit muss erspielt werden, um sie bewältigen und entwickeln zu können. Nicht in einem Freiraum, im Leben! Die Frage nach der gesellschaftlich gesetzten Grenze von Spiel im Sinne der Exploration und der Integration in die eigenen Schemata muss gestellt werden (dürfen). Wann und wie kommt es zu einem Abbruch spielerischer Erkundungsfreiheit, welche Folgen hat das?

Es wird vorgeschlagen, die

Begriffe ‚Spielfreiheit‘, ‚Spielabbruch‘ und ‚Spielredundanz‘ zur Analyse dieses Zusammenhanges zu verwenden. *Spielfreiheit* ist hier nach Voraussetzung spielerischer Exploration und Integration. *Spielabbruch* meint die außengesetzte Forderung, die nicht mehr erspielt werden darf. *Spielredundanz* meint den Rückzug, die Wiederholung der bis dato eroberten Schemata. Antriebsenergie muss hier eingebracht werden. Was zu Bindungen an entwicklungsgerechte eigentlich überholte Schemata führt.

Ein Vorschlag, der auf die Stufentheorien der Entwicklung Bezug nimmt. Heute intensiv diskutiert, auch unter den Stichworten ‚Entwicklungsfenster‘ und ‚Entwicklungsaufgabe‘. Die verbreitete (und umstrittene) Vorstellung, dass die Entwicklung der Person in Stufen aufbauend verläuft und dass jede dieser Stufen in bestimmter Weise Voraussetzung für das Erringen der nächsten ist, wird hier konsequent mit einer Würdigung von Spiel als unentbehrlichem Erkundungs- und Eroberungsmedium verbunden.

Gelingt es nicht, die ‚Stufenleiter‘ der spielerischen Eroberung und Integration zu erklimmen, bleibt die Person an körperbetonte und emotional-affektive Reaktionen gebunden, die keinen Entwicklungswert haben, in diesem Sinne überflüssig, redundant sind. Übertriebene, körperbetonte Selbstdarstellung, Bindung an Medienkonsum, emotionsgeleitete soziale Reaktionen und Aktionen bis hin zu Mobbing und offener Aggression, auch Bildung sozialer Stereotype können, folgt man den hier vertretenen Thesen, auch Folge des Spielabbruchs in vielen Bezügen sein. Mangelnde, spielerische Eroberung sozialer und geistiger Muster durch übermächtige Setzungen und Ablenkungen reduziert, führt zum Verlust von Neugier, Offenheit, Lernen.

Familien sozialisieren, der Erziehungsstil der Eltern bestimmt über Spielfreiheit. In Deutschland ist man weit

von Chancengleichheit der Entfaltung, des Lernens der Kinder entfernt. Der soziale Status vererbt sich über Sprache, Musik, Lesen, Sport in der Familie... Schulen haben hier eine hohe Bildungsaufgabe. In den hier verwandten Termini: Die Aufgabe, Spielfreiheit in allen Dimensionen der Personentwicklung zu realisieren. Mehr Fachlichkeit, Unterricht und Nachhilfe stoßen hier an ihre Grenzen.

Musik ist reinstes Spiel, in zahlreichen Schulen ist Leitbild, dass jedes Kind ein Instrument besitzt. Sport ist kulturell ausgestaltetes körperliches Spiel, in allen Schulen realisiert. Es fehlt allerdings die Vielfalt der vorgelagerte Bewegungsspiele. Theater ist Spiel mit Wirklichkeitsebenen, in Schulen auch gepflegt. Bücher sind, gut nahegebracht, Spielzeuge des Geistes, leider nicht in allen Schulen gepflegt. Künstlerisches Gestalten ist reine Kreativität, spielerische Verwirklichung in tiefster Empfindung. In Schulen sorgsam nahegebracht.

Dennoch wachsen viele Probleme wie Adipositas, Aufmerksamkeitsstörungen, Hyperaktivität, Medienfixierung, Aggression. Was spricht dagegen, ohne genaue Kenntnis der Ursachen, das Spielelement in Schulen neu zu würdigen? Da kann man nichts falsch machen, nur gewinnen. Kinder für Wirklichkeiten begeistern, einschließlich des Lernens, und gleichzeitig entspannend, sogar therapeutisch wirken. Muße einführen. Spiel ist, da es alle Ebenen der Person umfasst, ein ‚Breitband-Therapeutikum‘! Viele Kollegien wissen das!

Zurück zum Titel: Es wird weiter dargelegt, dass nicht nur Spielen und Lernen, sondern auch Arbeit und Freizeit verschränkt sind. Mit heute nicht mehr ganz aktuellen Belegen. Was aber nach wie vor gilt: Spielen und Lernen, Arbeit und Freizeit sind im Leben und Erleben nicht zwei

Welten. Offenheit und Verpflichtung gelten in beiden, es geht um eine humane Gestaltung.

Im Web ab 5 EUR + Porto.

### **(013) Hübner, Ulrich: Spiele und Spielzeug im antiken Palästina. Göttingen 1992.**

So ist das, wenn ein Archäologe (hier zugleich Religionswissenschaftler) sich dem Thema Spiel widmet: Es entsteht eine Arbeit, die überquillt von Fakten - auch derart, dass die Anmerkungen Seite für Seite länger sind als der Basistext (dieser ist häufig nur zwei Zeilen lang). Hübner hält das für selbstverständlich, man würde heute viel mehr wissen, wenn man die zahlreichen Belege zum Thema Spiel zur Kenntnis nehmen würde. Und diese sind in Grabungen überaus zahlreich.

Hübner schließt daraus, dass für den untersuchten Kulturraum, das antike Palästina bis in die römisch-byzantinische Zeit, beidseits des Jordan, das Leben in der Kindheit und auch bei Erwachsenen von Spielen durchzogen war. Anders als die Heilige Schrift, das maßgebliche schriftliche Zeugnis, vermuten lässt. Er berichtet über Versteckspiele, Sandkastenspiele, Götter-Spiele, Spiel-Tiere, Ball-Spiele, Astragale, Würfel, Brett-Spiele, Kreisel, Inux, Puppen, Possenreißer, Gaukler, Rollenspiele, hellenistisch-römische und byzantinische Massenbelustigungen, Gewichtheben... Wobei letztere Motive aus Berichten und der Literatur erschlossen werden.

Bei der Lektüre drängen sich Einsichten auf: Welch ein Reichtum an Spielformen wird sich noch hinter dieser Darstellung verbergen, weil nicht gegenständlich überkommen! Ganz falsch also, die jüdische Kultur auf ihre Frömmigkeit zu reduzieren. Ganz falsch auch, die alten Kulturen („Hoch“-Kulturen) mit den hinterlassenen Bauten, Wirtschaftsweisen, religiösen Praktiken und kriegerischen Handlungen, alles vorwiegend zweckgerichtet erscheinend, zu identifizieren! Menschheitsgeschichte

ist wesentlich auch die Geschichte des Spielelements (Huizinga) in der Kulturentwicklung. Nach diesem Verständnis sind die ‚höheren‘ Kulturleistungen im Spiel, als Spiel entstanden und selbst in differenzierter Weise Spiel (wie z.B. religiöse Zeremonien, die diesen Charakter bis heute deutlich offenbaren).

Zurück zu Hübner:

Auch im Anhang wird versucht, das vom Autor benannte falsche Bild, das wir von den alten Kulturen haben, zu korrigieren. Antike Quellen, Grabungsregist-

## Spielerbe

ter, Abbildungen - und ein überbordendes Literaturverzeichnis runden die Darstellung ab. Hübner nennt sie Bibliographie, zu Recht, er versammelt rund 2.000 Titel, greift weit über den Buchtitel hinaus. In spielschlägigen Arbeiten nicht zu finden. Ein Buch-Erlebnis.

*Im Internet ab 35 EUR + Porto - leider.*

### **(015) Bücher, Karl: Arbeit und Rhythmus. 3. A. Leipzig 1902.**

Notwendige, mehr oder weniger monotone und belastende körperliche Arbeit wird von Menschen seit jeher gemieden. Nicht nur dieses, Arbeit gilt uns generell als Mühsal. Karl Bücher zitiert völkerkundliche Berichte, die (moralisierend) davon zeugen, dass unsere Form der Arbeit von Völkern, die im Einklang mit der Natur leben, gemieden wird. Es werde auch beklagt, dass nur soviel gearbeitet wird, wie zum unmittelbaren Überleben nötig sei und dann ‚Müßiggang‘ folge.

Der Wirtschaftshistoriker Bücher würdigt anders: Die Werkzeugarmut sei begleitet von intensivem, zielgerichtetem Arbeitseinsatz. Werkzeuge würden durch Geschicklichkeit, Erfindungsreichtum ersetzt. Die Geräte selbst persönlich künstlerisch ausgeschmückt. Überhaupt sei die Lebensweise künstlerisch, sichtbar im Schmuck,

in der Körperbemalung. Besonders beliebt seien Tätigkeiten, die Spielcharakter hätten, u. a. auch Tanz. Notwendige Arbeit würde soweit wie möglich spielerisch, rhythmisch und singend gestaltet.

Vor diesem Hintergrund schildert Bücher die Eigenschaften rhythmischer Arbeitsgestaltung, ohne Gesang bei Arbeitsgeräuschen, mit Gesang, wenn diese fehlen. Die hierbei erzeugte Gemeinsamkeit sowie das rhythmische Ineinandergreifen der Arbeitstätigkeiten (z.B. Dreschen) verstärken die Kraft und den Effekt.

Bücher protokolliert Arbeitsgesänge zur Handmühle, beim Spinnen, Weben, Klöppeln, Flechten, bei der Wasserbeschaffung, beim Pflücken, beim Heben oder Tragen von Lasten, beim Ziehen oder Schieben schwerer Gegenstände, beim Rudern, beim Zusammenhalten größerer Menschenmassen...

Schließlich philosophiert der Wirtschaftshistoriker Bücher über die Entstehung von Musik und Poesie überhaupt - er vertritt die These, dass nicht die Arbeit in ihrer persönlich-kreativen Ausgestaltung bei Naturvölkern ursächlich sei, auch wenn ihr offener, bewegungsintensiver Charakter dieses nahelege, sondern die rhythmische Gestaltung derselben die Poesie bewirke, das Lied initiiere, den Tanz fördere.

*Im Web Reprint ab ca. 25 EUR*

### **(016) Reinsberg-Düringsfeld, Otto v.: Das Festliche Jahr der Germanischen Völker. Leipzig 1898 .**

An den ‚Germanischen Völkern‘ darf man sich nicht stören - hier werden die in Jahrhunderten entstandenen spielerischen Bräuche lebendig, mit Holzstichen bereichert, gegliedert nach den Monaten des Jahres: Zwölfer Abend, Dreikönigskuchen, Bohnenkönig, Dreikönigstag, Frauenabend, Sebastianstag, Lichtmeß-Sammeln, Valentinstag, Hudlerlaufen, Fastnacht, Schönbartlaufen, Metzger-

sprung, Kölner Karneval, Gerätzehen, Scheibenschlagen, Winterverbrennen... So, das waren Januar bis März. Es geht immer so weiter, bis Dezember. Lebendige Kultur, selbst organisiert und gelebt - kein Event...

Beeindruckend die Fülle der inzwischen weitgehend verlorenen, vielfach aber auch neu gepflegten Traditionen. Es entstehen übrigens bis heute allerorten neue Formen volkstümlicher Feste!

### **(017) Sbrzesny, Heide: Die Spiele der !Kobuschleute unter besonderer Berücksichtigung ihrer sozialisierenden und gruppenbindenden Funktionen. München 1976.**

Buschleute gelten auch als ‚Steinzeitmenschen‘. Sie zählten noch vor 40 Jahren, als Sbrzesny ihre Feldforschung veröffentlichte, zu den letzten ursprünglich lebenden Ethnien. Wir sind gewohnt, Steinzeitmenschen als rau, ums Überleben kämpfend und irgendwie unfreundlich, verbissen zu sehen. ‚Danke‘ an die Medien: Dieses Bild ist wohl falsch. Menschen sind ursprünglich offen, neugierig, lustig, spielerisch, gesellig und sehr ehrfürchtig - und auch aggressiv. Spiel ist ursprünglich, sozialisierend, kulturell formend. Es hat hohe Bedeutung für das Zusammenleben, damit Überleben.

Man benutzt zur Kennzeichnung dieser ursprünglichen Lebensform auch den Begriff ‚Wildbeuter‘, womit die direkte Vernetzung der lebenserhaltenden Tätigkeit mit den Ressourcen der Natur gemeint ist. In kleinen Familienverbänden lebend sind Wildbeuter von den Ergebnissen der Jagd (Männer) und der Sammeltätigkeit (Frauen) abhängig.

Die von Sbrzesny untersuchten zwei Lebensgemeinschaften in der Kalahari sind hier einzuordnen. Die Autorin ist fasziniert von der Allgegenwart und Vielfalt des Spielens. Sie liefert eine der wenigen existierenden ausführlichen Beobachtungen, mit Bildmaterial (sehr authentisch, es wurde mit geknicktem Objektiv fotogra-

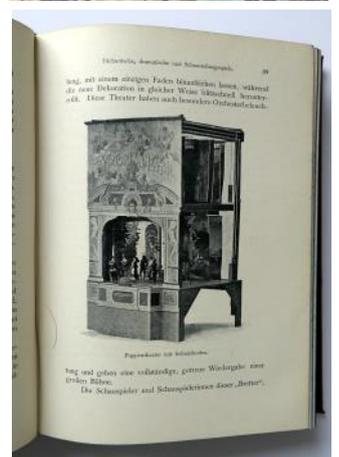
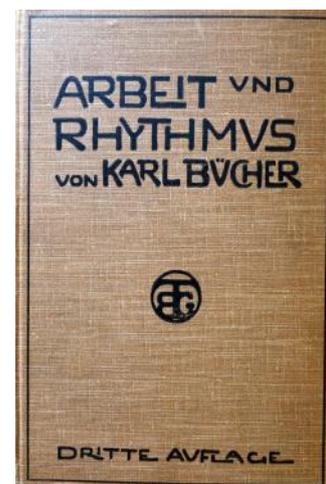
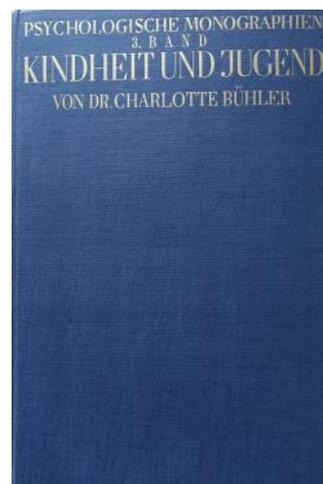
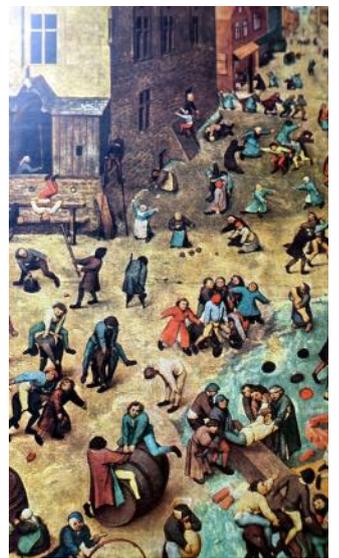
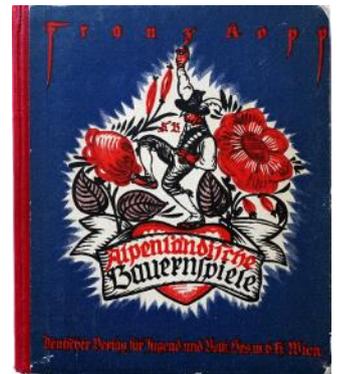
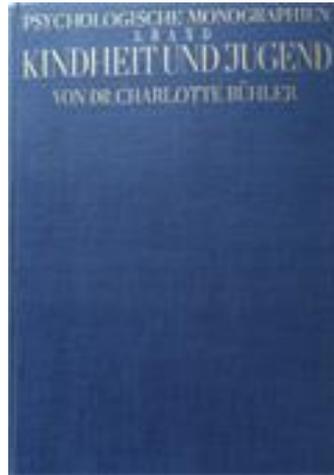
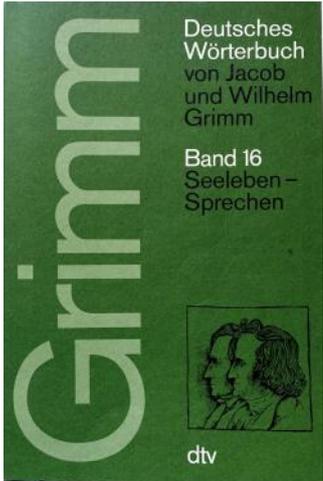
fiert und gefilmt). Vermutlich gibt es heute keine ursprünglich lebenden Buschleutegruppen mehr.

Wildbeuter arbeiten nicht im uns bekannten Sinne. Sie sichern ihren Lebensunterhalt in einigen Stunden des Tages. Sowohl hierbei als auch in den anderen Stunden gestalten sie ihr Leben spielerisch, rhythmisch, auch singend. Kultur als Spiel - die Liste der von Sbrzesny beschriebenen Spielformen ist beeindruckend lang. Sie unterscheidet pragmatisch Tanz- und Rhythmusspiele, Bewegungsspiele, Spiele mit Materialien, Spiele mit Musikinstrumenten, Rollenspiele der Mädchen, spielerische Imitation von Tieren, Konstruktionsspiele, Kampfspiele, Jagdspiele, Phantasiespiele.

Unmöglich, hier auch nur eine Ahnung von der Lebendigkeit, der Spontaneität, dem Erfindungsreichtum, der gemeinschaftlichen Stimmung zu vermitteln. Besonders hervorgehoben werden soll hier der Melonenspieltanz der Frauen (und Mädchen), ein Melonenspieltanz im Kreis, gestaltet mit rhythmischen Klatschen, gespielt beim Melonensammeln. Und das Gegenstück: Den Spießbockspieltanz der Männer, im Halbkreis, mit Angriffen der simulierten Jagdbeute und Ausweichmanövern der Jäger. Vielleicht eine Verarbeitung der Jagd- und Tötungssituation.

Melone und Antilope sind Wasserlieferant und Nahrungsmittel, haben allergrößte Bedeutung für das Überleben und werden zum Motiv gemeinschaftlichen Spiels. Spiel ist elementare Kultur ursprünglich lebender Menschen, nicht nur der !Ko. Es gibt z.B. zahlreiche Zeugnisse des Spielens der Inuit, auch mit wichtigen gemeinschaftsbildenden Funktionen.

Bei den !Ko noch hervorzuheben der Spießbocktanztanz der Männer um die im Kreis sitzenden Frauen, wobei alles Schlechte und Böse von den Männern durch Berührung der Frauen aufgenommen und in Trance verarbeitet wird. Ein



zentrales Ereignis für die innere Harmonie der Lebensgemeinschaft.

Kinder sind überall dabei. Parallel pflegen sie ihre eigene Spielwelt. Unübertrefflich die Schilderung einer Kinderspielgruppe!

Sbrzesny beschließt die Darstellung mit der Einordnung ihrer Beobachtungen in die spieltheoretische Diskussion, hier in den Bereichen Exploration, Aggressionskontrolle, Sozialisationsfunktion und Gruppenbildung.

Eibl-Eibesfeld, Betreuer dieser Dissertation, hält die Arbeit für die einzige ihrer Art. Im Sinne der Bedeutung, die diese Lebensform für das Menschsein überhaupt hat, formuliert er: „Im Spiegel der Naturvölker können wir erkennen, woran es bei uns fehlt“ (9). Wildbeuter sind nicht primitiver als Industriebürger, sie sind ebenso intelligent, in körperlicher Verfassung, Sinneswahrnehmung, Spontaneität, körperlicher und künstlerischer Ausdrucksfähigkeit zum Teil weit überlegen.

Wenn bedacht wird, dass unsere Lebensweise mit der systematischen Vorratshaltung vor rund 10.000 Jahren begann, kann schon die Frage auftauchen, was Menschsein ausmacht. Wir sind, das sei provokativ formuliert, zivilisierte Wildbeuter. Genetisch wenig verändert, in einer Welt lebend, die nicht mehr direkt organisiert werden kann, in der wir aber nach alten Mustern reagieren. Alle tun ihr Bestes, nehmen wir einmal an, heraus kommen immer neue Probleme. Keine der sog. Hochkulturen der letzten 10.000 Jahre hat überlebt. Indianern wird eine Weisheit zugeschrieben, die nachdenklich machen kann: „Only tribes will survive“.

Wenn man sie lässt. Umsiedlungen aus Gründen der Nutztierhaltung, auch gut gemeinte Wasserbeschaffung und Ziegenhaltung bewirkten bei den Buschmenschen eben jene Mechanismen des Neides und der Habgier, die in den ‚zivilisierten‘ Lebensformen bekannt sind. Vielleicht sollte man einmal

genau hinschauen, wie Menschen ursprünglich lebten und was heute daraus geworden ist.

*Im Internet ab ca. 9 EUR incl. Porto.*

**(018) Unbekannter Autor: Titel in chinesischen Schriftzeichen, ca. 1995.**

China, „Mutterland der Spiele“, kann hier in überaus zahlreichen Spielgeräte-Abbildungen nachempfunden werden. Alle erläutert, aber die Schriftzeichen - vielleicht kann jemand helfen! Puppen, Fingerpuppen, bewegliche Figuren, Rätselklötze aus Holz, Propeller, Brummkreisel, Falldrachen, Flugfiguren, geflochtene Tierfiguren, Schattenspiel, Stabpuppen, Seifenblasen, Blechspielzeug, Behältnisse, Flugbälle, kleine Trommeln, Holzgewehre, Faltfiguren, Tangram und andere Legeträtsel, Holzspielzeug... Ein Kind wäre begeistert und voll ausgelastet. Ein Erwachsener wohl auch.

*Nicht im Handel, nur in der Bibliothek HOMO LUDENS.*

**(019) Diem, Carl: Asiatische Reiterspiele. Ein Beitrag zur Kulturgeschichte der Völker. Berlin 1942.**

Was ist im Reitsport von der Eigenart und Vielfalt der asiatischen Reiterspiele erhalten geblieben? Sicher, eine Pflege und Präsentation, z.B. in dem Kulturprogramm der Olympischen Spiele, wäre aufwendig. Aber lohnend: Fangspiele, Treib- und Hetzjagden, Wettreiten und Dauerritte, Hindernissprünge, Bogenschießen zu Pferde, Speerreiten, Polospiel, hier detailliert geschildert, haben eine lange Tradition, sind in ihrer Verbindung von Natur, Pferd und Mensch ein einzigartiges Ereignis!

Viele Motive werden noch heute gepflegt. Das Buch bietet eine Fülle von Einzelheiten, viele Abbildungen, ein ausführliches Literaturverzeichnis und ein Register.

*Im Internet ab ca.10 EUR plus Porto.*

**(019) Liponski, Wojciech: World Sports Encyclopedia. More than 3000 historical, regional, traditional and international Sports. Warschau 2003.**

Dass diese überwältigende Sammlung der Bewegungsspiel- und Sportkultur der Völker der Welt ‚World Sports‘ genannt wird, hat seine Ursache wohl in dem Umstand, dass es für diese Vielfalt keinen angemessenen Begriff gibt. Gemeinsamer Nenner mit dem, was hier unter Sport verstanden wird, ist die körperliche Bewegung. Liponski ist in erster Linie Kultur- und nicht Sportwissenschaftler.

Unter Mitarbeit einer Vielzahl von Experten wird hier im Großformat und beeindruckender Bilderfülle die Kulturgeschichte von Bewegung lebendig gemacht, von A bis Z.

Begrenzt die Zahl der Beispiele, die hier Platz haben können:

ABA GÜRESI (Ringkampf, Türkei),  
AD-DNANA (Reifentreiben arabischer Jungen)

AFGHAN ARCHERY,  
AIKIDO, AIZKOLARIS (Schälen von Baumstämmen, Basken)

ALASKAN HIGH KICK (Disziplin der World Eskimo Indian Olympics)

ALKA (Dalmatinischer Lanzenkampf auf Pferden)  
AMERICAN BOWLING,  
AMERICAN FOOTBALL,  
AMPE (Rhythmusspiel im Halbkreis, Mädchen, Afrika)...

So, das war ein geringer Teil des Buchstabens A, das Alphabet geht aber bis Z!

Authentizität, Vielfalt, Lebendigkeit - das Weltkulturerbe Bewegungsspiel und Sport ist hier ausgebaut. Grundlage für ein neues Verständnis von Sport, in dem die Wurzeln, die Eigenart, das Verstehen anderer Kulturen erlebt werden können. Auf eine Halle oder einen Sportplatz ist man hierbei zumeist nicht angewiesen.

*Im Internet ab ca. 70 EUR, manchmal Billig-Angebot.*

**(020) Chan, Roman Pina: Spiele und Sport im alten Mexiko. Leipzig 1968.**

Eine Auftragsarbeit anlässlich der Olympischen Spiele in Mexiko 1968. Der

Verfasser, Direktor der vorspanischen Abteilung am Völkerkundlichen Nationalinstitut, hat hohe Sachkenntnis. Er beschreibt Ballspiele, Schwimmen, Ringkampf, Wettlauf, akrobatische Spiele, das Würfelspiel Patolli, Kugelspiele, die eingefettete Stange, das Spiel der Windmühlenflügel, das Fliegerspiel, die Jagd.

Alles erfrischend praktisch - beim zeremoniellen und auch kultischen Ballspiel, dem zentralen Spiel der Maya und Azteken, auch mit Menschenopfern, werden die Hintergründe allerdings ausgeblendet. Olympische Spiele sollen nicht problembeladen sein. Dennoch: Informativ, leicht lesbar, anregend auch für die eigene (vermittelnde) Praxis. Bemerkenswert der Bildanhang.

*Im Internet ab ca. 2 EUR + Porto.*

**(021) Weber-Kellermann, I. / Falkenberg, R. (Hg.): Was wir gespielt haben. Erinnerungen an die Kinderzeit. Frankfurt/M. 1981.**

Autoren, Historiker, Philosophen und andere des Schreibens Kundige kommen hier mit ihren Kindheitserinnerungen zu Wort. Kinder-Werte und Normen, Bünde und Freundschaftsrituale, Mut- und Kraftproben, Verstecken und Finden, Rollenspiele, Nachahmungsspiele, Begräbnisspiele, Spiele mit Kirche, Ewigkeit und Paradies, Kriegsspiele, Sammeln und Tauschen, Theaterspielen... Zumeist eine Welt von früher, aber welche!

*Im Internet ab ca.4 EUR.*

**(022) - Kopp, Franz: Alpenländische Bauernspiele bei besonderer Berücksichtigung der Kraft- und Geschicklichkeitsspiele. Wien 1925.**

„Wir sind so weit gekommen, dass das Spielen ein Beruf oder Geschäft zu werden droht, während andere Leibesübungen eine Art von Ingenieurkunst voraussetzen“ - so Gaulhofer in dem Geleitwort - und, nachdem er dem Verfasser ein Leben unter Bauern

bescheinigt, das allein zu dieser Sammlung befähige: „Dieses Buch zeichnet nun eine prächtige Auswahl an österreichischen Bauernspielen aus. Wer darin blättert, wird bald merken, dass Verfasser und Zeichner nicht nur mit dem Kopf, sondern auch mit dem Herzen ein urwüchsiges Stück Volksleben eingefangen und dargestellt haben. Aber wer erst versucht hat ... diese Spiele auszuführen, der wird die derbe Kraft, den Frohsinn und die Schalkhaftigkeit staunend erfahren“.

Dem ist wenig hinzuzufügen - es lohnt sich, die 117 Belustigungen kennenzulernen und einige weiterzugeben. Vielleicht sogar mit Namen und Hinweis auf die Herkunft.

*Im Internet ab ca. 10 EUR incl. Porto.*

**(023) Hills, Jeanette: Das Kinderspielbild von Pieter Bruegel d. Ä. (1560). Wien 1957.**

Über die Kinderspiele im Mittelalter gibt es wenig Zeugnisse - die wichtigste schriftliche Quelle ist der Gargantua von Rabelais (1535), die wichtigste bildliche das hier vorgestellte Bild Bruegels. Zu einer Zeit, in der Maler ihre Existenz vor allem mit Portraits der Adligen sichern mussten und das öffentliche Leben religiös geprägt war, konnte das ‚einfache‘ Leben nur sporadisch Thema werden. Bruegel ist mit seiner Trilogie Sprichwörter, Carneval und Fasten sowie Kinderspiele hier herausragend. Ihm verdanken wir viele volkswundlich wichtige Entdeckungen.

So auch beim Spiel der Kinder. Beim ersten Betrachten fällt die Vielfalt der Spiel motive auf, verbunden mit einer merkwürdigen Schwere (was nicht zum Thema Spiel passen will). Einfache, recht uniforme Kleidung, viele Umhänge und Kapuzen. Die dargestellten Kinder waren arm. Sie waren auch auf sich gestellt, ein Schulwesen im heutigen Sinne gab es nicht. Ernster und teils verbissener Gesichtsausdruck. Und, parallel, beeindruckende Lebendigkeit!

Das Mittelalter war eine Zeit junger Menschen, die in einer nicht alltagsnormierten Welt lebten und spontan spielten und tanzten. Dieses oft derb und ausgiebig. Sehr zum Ärger des Klerus, der diese Welt mit Spielverboten überzog (und selbst allerdings auch gern spielte, bekanntes Beispiel das frühe Tennis).

Es lassen sich Motivgruppen unterscheiden: Geschicklichkeitsspiele wie Knochen spiel, Peitschenkreisel, Reifentreiben, Kreisen des Rokes, Stockbalancieren - Körperübungen wie Kopfstand, Stangenklettern, Stelzenlauf - körperbetonte Gruppenspiele wie Tonnenbalancieren, Spießbrutenlaufen, Reiterkampf, Bocksprung, Hobeln - Gruppenspiele, oft mit Imitation des Lebens der Erwachsenen, wie Blinde Kuh, Prozession, Hochzeitszug.

Hills unterscheidet 78 Motive und beschreibt sie alle mit ausführlicher Rezeption des volkswundlichen Wissens.

Noch bis in die (deutsche) Nachkriegszeit kannten Kinder mindestens 100 Spielformen. Mit dem weitgehenden Verlust der Straße sterben diese überwiegend aus. Im Mittelalter war das Leben der Kinder hier reicher als heute, insgesamt aber entbehrungsreicher!

*Im Internet ab ca. 15 EUR.*

**(024) Hildebrandt, Paul: Das Spielzeug im Leben des Kindes. Berlin 1904.**

Was ist eigentlich ein Spielzeug? Welche Gegenstände faszinieren Kinder, welche vermitteln Kinderleben, was bewirkt Spielzeug? Fragen, die heute in der Fülle des Spielzeugs, das sich in Kinderzimmern häuft, und in dem Vordringen der digitalen Medien drängender sind denn je.

Hildebrandt stellt den höchsten denkbaren Anspruch: Spielzeug sei ein Kunstwerk, spielend solle Kunst in das Leben des Kindes eingeführt werden. Das Kind wolle seine kleine Spielzeug-Kunstwelt mit den Händen fassen können, es wolle seine Kunst greifbar genießen, vor allem selbst schaffend und mitwirkend Künstler und Zuschauer in einer Per-

son sein.

Spielzeug, so würden wir heute formulieren, soll Kreativität, die Entwicklung des Kindes vielfältig fördern. Um 1900 hatten Kinder keine modernen technischen Ablenkungen, sie hatten Muße für das Spiel - und für die intensive Beschäftigung mit dem einzelnen Spielzeug. So viele gab es schon aus finanziellen Gründen für die meisten Kinder nicht. Wobei, das wird ausdrücklich betont, der Preis nichts über die Qualität des Spielzeugs aussagt.

Die vorgestellten Spielzeuge sind in diesem Sinne ein Zeugnis des Kinderlebens dieser Zeit (und ein Anlass,

## Spielkultur

mit der heutigen Kindheit zu vergleichen). Die Fülle der Spielgeräte ist beeindruckend, zugleich Anregung für Spielpflege heute: Charakterisiert werden künstlerische Spiele (Bauspiele, plastische Spiele, Mal- und Zeichenspiele, musikalische Spiele, dichterische, dramatische und Schaustellungsspiele), Hand- und Kunstfertigkeitsspiele (Beschäftigungsspiele, Papp- und Buchbinderspiele, Holzspiele, Metallbearbeitungsspiele, Buchdrucker-spiele, Postspiele, Feuerwehrspiele, Gärtner- und Gartenspiele, Nähen und Schneidern, Putzmachen, Kochspiele, Servieren und Kindergesellschaft) - nun nur noch die Kategorien ohne Untergruppen: Maschinenspielzeug und mechanische Kunstwerke + Wissenschaftliche Spiele + Gesellschaftsspiele + Kampfspiele + Kriegs-, Soldaten- und Heldenspiele (gehört zur Zeit) + Figurenspiele + Puppenspiele.

Überall wird in der konkreten Schilderung die gestaltende Aktivität des Kindes deutlich. Die bescheidensten Materialien werden zum künstlerisch-kreativ gestalteten ‚Spiel‘- ‚Zeug‘. Heute weitgehend verloren, aber noch erreichbar, wie viele Versuche des „Spielzeug-entzugs“ und der Spielgestaltung mit

‚wertvollem‘ Spielzeug zeigten. Es wäre schon viel gewonnen, wenn die in Spielgeräten verbreiteten Gifte angemessen vermieden oder auch verboten würden...

*Reprint im Internet ab ca. 4 EUR, Originalausgabe ab ca. 50 EUR.*

**(025) Boehn, Max von: Puppen. Bd. I: Puppen. Bd. II: Puppenspiele. München 1929.**

Hier greift der bedeutende Kulturhistoriker in das volle Leben: Ohne systematische Gliederung zwingt er zu einer inhaltlich und optisch lohnenden Wanderung durch die Geschichte, die Kulturen, die Ausgestaltung der Puppen (Bd. I) sowie die weltweite Geschichte der Puppenspiele (Bd. II). Keineswegs ein Kinderbuch, sondern eine eindrucksvolle Präsentation der kulturgeschichtlichen Bedeutung des Motivs. Die gemeinhin bekannte ‚Spielpuppe‘ ist nur ein Motiv neben vielen anderen, wie den Grabpuppen, Frauen- und Männerpuppen, Rache puppen, Zauberpuppen, Trachten- und Theaterpuppen, Glückspuppen, Theaterpuppen...

*Im Internet Einzelbände ab ca. 10 EUR, beide Bände, einheitlich gebunden, ab ca. 30 EUR.*

**(026) Pougin, Arthur: Dictionnaire Historique et Pittoresque du Théâtre et des Arts qui s'y rattachent. Paris 1885.**

Ergänzend notiert das Titelblatt „Poétique, Musique, Danse, Pantomime, Décor, Costume, Machinerie, Acrobatisme, Jeux Antiques, Spectacles Forains, Divertissements Scéniques, Fêtes Publiques, Réjouissances Populaires, Carrousels, Courses, Tournois“.

Tanz, Fest, Artistik, Akrobatik, Theater und vieles mehr in frühen Äußerungen, inszeniert und auch frei gestaltet, werden hier kulturhistorisch nachvollziehbar präsentiert. Auch optisch erlebbar, dieses Standardwerk ist selbst ein Ereignis. Es vermittelt einen Eindruck von der Of-

fenheit, Dynamik und Vielfalt früher theatralischer Lebensäußerungen.

*Im Internet Reprint ab 23 EUR, Originalausgabe ab ca. 70 EUR.*

**(027) Strouhal, Ernst / Zollinger, Manfred / Felderer, Brigitte (Hg.): Spiele der Stadt. Glück, Gewinn und Zeitvertrieb. Wien, New York 2013.**

Wenn ein Museum eine Ausstellung über Spiel in der Stadt macht und ausgewiesene Personen gewonnen werden - und wenn diese fast keinen Beschränkungen bei Umfang, Format und farbiger Bebilderung des Ausstellungskatalogs unterliegen, kommt etwas Einmaliges heraus. So hier, ein opulentes Werk in jeder Beziehung, eine Augenweide, zugleich eine weit gefächerte Einführung in das Thema.

Man wird zurückversetzt in den bürgerlichen (Spiel-) Salon, erlebt Straßenspiele der Kinder, auch ihre Lieder, Glücksspiele aller Art, frühe Formen des Tennis und Tischtennis, Tarockspiel und Schach im Wiener Kaffeehaus, Billardsalons, politische Motive in der Spielgestaltung, Massenspiele, Spiel in der Schule, Baukastenspiele, Spiel im Kindergarten, Ideen der Spieleerfinder, frühe Spielplätze, Ballspiele, Murnelspiele, Wirtschaftswettkämpfe, Spiele im Gefängnis, Gesellschaftsspiele, Billard, Kartenspiel, Schach, Spiel im Kindergarten...

*Im Internet derzeit ein Exemplar für 23 EUR.*

**(028) Anz, Thomas / Kaulen, Heinrich (Hg.): Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Berlin - New York 2009.**

Sprache ist eine Spielform des Geistes - Geist formt wiederum Sprache, in ihrer höchsten Vollendung als Dichtung bzw. Literatur. Dass Spiel hier entfaltend wirkt, ist spätestens seit Schiller bekannt. Dieser Reader ist ein modernes Kompendium des Themas: Jeweils mehrere Aufsätze

werden dem Spielelement in der Ästhetik, der Literatur vom Mittelalter bis zum 19. Jahrhundert, der Moderne und Postmoderne gewidmet. Hinzu treten Beiträge zu Einzelthemen und Spielkonzepten im Literatur- und Sprachunterricht. Man kann allen, die sich vertiefend mit Literatur(-wissen-schaft) befassen, Muße wünschen: Die 727 Seiten sind ein spannendes Spiel, ein Abenteuer, das viel Zeit kostet!

*Und viel Geld: Ab 170 EUR!*

**(029) Lenk, Hans: Werte, Ziele, Wirklichkeit der modernen Olympischen Spiele. 2. verbesserte Ausgabe, Schorndorf 1964.**

Der Ruder-Olympiasieger und (Sport-)Philosoph Lenk hat die grundlegende Arbeit zum Geist der Olympischen Spiele vorgelegt. Es finden sich zu allen heute kontrovers diskutierten Themen Ausführungen, die in der Antike anknüpfen, Coubertin würdigen und die moderne Entwicklung kritisch analysieren. Unmöglich, alle Aspekte aufzulisten; jede grundlegende Auseinandersetzung mit den Olympischen „Spielen“, mit welcher Zielsetzung und Würdigung auch immer, darf an dieser Materialfülle nicht vorbeigehen. Geschichte aber ständig - eine differenzierte, konstruktiv-kritische Auseinandersetzung mit diesem Thema ist bis heute nicht zufriedenstellend geleistet. Zustimmung trifft auf Ablehnung. Olympische Spiele werden wertend immunisiert, Kritik gerät zumeist zur Generalabrechnung.

Auch die ursprüngliche, längere Fassung ist in der Bibliothek einsehbar.

*Im Web ab ca. 10 EUR.*

**(030) Die Olympischen Spiele 1936. Raumbildalbum, Aufnahmen H. Hoffmann. Diessen 1936.**

Hier spürt man den Geist der 1936er ‚Spiele‘: Ein Raumbildalbum mit Betrachtungsbrille und Doppelfotos erzeugt einen optischen Stereoeffekt. Es ist selbst auch Zeitzeugnis dieser erstmals mit der Arbeit Leni Riefenstahls modern ins Bild ge-

setzten Olympischen Wettkämpfe. Im für die nationalsozialistische Zeit typischen, groben Leinen mit den Utensilien ist dieses Album ein bemerkenswertes Zeitzeugnis, das bei aller Originalität aber auch deutlich Unbehagen erzeugen kann...

*Selten, Kult, ab ca. 250 EUR, wenn lieferbar.*

**(031) Burmeister, Eike: World Eskimo-Indian Olympics 1993. Traditionelle Bewegungskultur in der Gegenwart als Vermittler kultureller Identität? Diplomarbeit Hamburg 1993.**

Alljährlich finden in Fairbanks / Alaska Olympische Spiele der anderen Art statt: Die ‚Ureinwohner‘ fliegen ein und veranstalten eine ‚Olympiade‘ mit Eröffnungswettkampf, Ansprache des Ältesten, Tanz und Gesang, Wettkämpfen in selbst erfundenen Disziplinen, die das ursprüngliche Leben der Inuit abbilden sowie einem Baby- und Schönheitswettbewerb.

Hier lebt wahrer Olympischer Geist: Beim Stick Pull, High Kick, One Hand Reach, Toe Kick, Kneel Jump, Scissor Broad Jump, Grease Pole Walk, Ear Weight, Arm Pull, Ear Pull, Four Man Carry, Knuckle Hop herrscht eine lockere, spontane, hilfsbereite und anerkennende Atmosphäre. Das alles in einer gemieteten Halle, schmucklos aber lebendig!

Modernen Inuit ist diese Olympiade ein Kristallisationspunkt ihrer Identität. Der Verlust der traditionellen Lebensformen, verbunden mit dem Verlust von indigener Sprache, Spielen, Tänzchen und Gesängen bereitet den Inuit große psychische und soziale Probleme, sichtbar u.a. in hoher Selbstmordrate, Alkoholismus, Prostitution und Gewalt. Wie bedeutsam dieses Treffen ist, zeigt die Geschichte der WEIO, die bereits 1961 (erstmalig) stattfanden. Heute auch mit bemerkenswerter Internetpräsenz.

Welch ein Kontrast zu den Olympischen Spielen! Eigentlich müsste das IOC

die WEIO verklagen, beansprucht man doch das alleinige Namensrecht an den ‚Olympics‘. Vielleicht scheut man das - vielleicht weiß man nichts von diesem gemeinschaftlich gelebtem Wettkampf. Wie auch immer: Hier kann man lernen! Die Kommilitonin, die eigens nach Fairbanks flog und die WEIO dokumentierte, könnte hervorragend beraten.

*Diplomarbeit, nicht im Handel, auch nicht im Campus-Katalog (Wunsch der Autorin), nur in der Bibliothek HOMO LUDENS.*

**(032) Grunfeld, Frederic V.: Spiele der Welt. Geschichte, Spielen, Selbstermachen. Deutsche Ausgabe Frankfurt am Main 1976**

Der Anleitungs-Klassiker, wenn es um die Verbindung von Kennenlernen klassischer Spiele aus aller Welt, Informationen über den kulturhistorischen Hintergrund, Spielbarkeit und Eigenbau geht. Breite Fächerung: Brettspiele, Spiele auf Straßen und Plätzen, in Wald und Feld, Spiele auf Festen und Kniffeleien wie Geduldsspiele, Tricks und Kunststücke. Reich illustriert. Eine Fundgrube auch für alle pädagogisch Tätige: Man kann über das Spiel (und wer spielt nicht gern?) in kulturelle Hintergründe einführen, sogar im Fachunterricht.

*Im Internet zwei Ausführungen: Großformat ab ca. 18 EUR, Kleines Format in zwei Bänden ebenso, Einzelbände weniger als die Hälfte. Großformat ein-drucksvoller.*

**(033) Recall: Games of the Past - Sports for Today. Tafisa, Frankfurt/M. 2015.**

Unermüdlich versucht die TAFISA (The Association for International Sports for All), den Breitensport weltweit zu fördern. Angesichts der Spitzensport-Entwicklungen, die das Image und die Wirklichkeit des Sports maßgeblich prägen, keine leichte Aufgabe. Aus der Trimm-Dich-Bewegung erwachsen, hat die Zentrale in Frankfurt zahlreiche in-

ternationale ‚Games‘ initiiert.

Der vorliegende Titel geht auf die Initiative des derzeitigen Generalsekretärs Wolfgang Baumann zurück, der mehrere international tätige Organisationen und Personen für die Bearbeitung gewonnen hat. Verbunden mit der ausdrücklichen Zielsetzung, die weltweit noch lebendigen, aber gefährdeten traditionellen Spiele und Sportarten für eine neue Bewegungswelt neben den medial dominierenden Wettkampfsportarten wiederzubeleben.

Heraus kamen 50 Spiele / Sportarten, in animierender Beschreibung der Spielweise, der Eigenschaften, der Zielgruppen, der Herkunft. Ein Wiedersehen mit vielen Klassikern wie Brennball, Blinde Kuh, Kreiselspiel, Kibbel Kabbel, Himmel und Hölle, Seilziehen, Ringtennis, Prellball, Schlagball, Drittenabschlagen, Standball, Völkerball... Wertvoll die vielen weiteren Laufspiele, auch im Kreis, die Stockspiele, Wurfspiele... Man kann direkt damit beginnen, Kindern Spiel-Klassiker nahezubringen.

*Im Internet noch nicht gefunden, bei der TAFISA nachfragen.*

**(034) Fluegelman, Andrew / Tembeck, Shoshana: new games - die neuen spiele. 2. deutsche Ausgabe, Weidgarten 1980.**

Das vorangestellte, deutliche Motto: ‚spiel intensiv, spiel fair, tu niemandem weh‘. Aus der Anti-Vietnam-Bewegung in den USA entstanden, hat die New-Games-Bewegung inzwischen weltweite Wirksamkeit entfaltet. Ursprünglich als Anti-Kriegs-Aktion gestaltet, entwickelte sich eine Tradition der Spiele von Menschen mit Menschen, in denen das Erleben des Spielens, nicht des Siegens im Mittelpunkt steht. Aktionsspiele mit hohem Erlebnis- und Gemeinschaftswert für viele Menschen, vornehmlich in der Natur, auf Spielfesten, aber auch in allen anderen Gruppensituationen.

*Im Internet ab ca. 4 EUR +*

*Porto.*

**(035) Joost, Elffers / Schuyt, Michael u.a.: Das Hexenspiel. Finger-Fadenspiele neu entdeckt. Köln 1978.**

Wer hätte das gedacht: Nicht die Keilschrift-Steintafeln sind die älteste Bibliothek der Welt, sondern die Fadenfiguren! Alle Völker kennen diese mit den Händen gebildeten Figuren. Die hochkomplizierten Verschlingungen werden ausgedeutet, sie erzählen Geschichten: Die Schöpfungsgeschichte, die Erscheinungen der Natur, das Leben der Gottheiten, Verrichtungen des Alltagslebens, Ereignisse... Völkerkundler haben das früh entdeckt und für ihre Analysen genutzt. Um 1900 war es bei ihnen Mode, einen Faden in der Hosentasche zu haben.

Mit ‚Hexen‘ hat das alles nichts zu tun; die Autoren haben einen, wie sie meinten, zugkräftigen Titel gewählt. Das sei verziehen, die Präsentation ist hervorragend. Die Herkunft und der ‚Geist‘ der Figuren werden lebendig geschildert, die einzelnen Anleitungen enthalten eine Hintergrund-Information und werden Schritt für Schritt mittels einzelner Fotos dokumentiert. Man erlebt die Ursprünge und entdeckt die Welt der geheimnisvollen Figuren. Geheimnisvoll, weil sich mit ihrem Namen eine unbekannte Welt verbindet und weil jede Figur, wenn die Schlingungen sich dem Ende nähern, in unbekannter Weise plötzlich entsteht.

Ein unübertreffliches Erlebnis insbesondere für Kinder. Bis heute gibt es bei ihnen Fadenspiel-Mo-den. Spielpflege ist mit Fäden beson-

## Spielmotive

ders leicht. Und fruchtbar wegen des kulturellen Hintergrundes (Anknüpfungspunkte für Unterrichtsthemen).

Erwachsenen tun Fadenfiguren auch gut; in schriftlosen Kulturen vermittelten Eltern die Geschichte des Lebens hiermit. Ein magisch anziehendes Motiv. In einem Versuch in der Hamburger U-Bahn richteten sich alle Blicke begehrlig auf uns, dieses allerdings in der Früh-

Handy-zeit, als man die reale Umgebung noch wahrnahm...

*Im Internet ab 1 EUR + Porto.*

**(036) Brinckmann, Andreas / Trees, Uwe: Bewegungsspiele. Sozialarbeit, Freizeitgestaltung, Sportunterricht. Reinbek 1985.**

Als diese Sammlung erschien, war es innovativ, von ‚Bewegungsspielen‘ zu sprechen. Der im Bereich der Sportwissenschaft und in der schulischen Vermittlung benutzte Begriff ‚Kleine Spiele‘ sollte damit abgelöst werden.

Leitend für die Auswahl der Spiele ist den Autoren die ‚Eignung für Gruppenprozesse, in denen das kommunikative Handeln der Teilnehmer im Mittelpunkt steht. Alle vorgestellten Spielformen können nach unseren Erfahrungen einen Beitrag dazu leisten, dass Konkurrenz, Grobheit und Phantasielosigkeit im Spiel abgebaut werden und statt dessen Sensibilität, Bewusstsein, Toleranz und Kritikfähigkeit zu entscheidenden Bezugspunkten des Gruppengeschehens werden. Für die Auswahl der Spielformen ist es außerdem wichtig, daß sie möglichst vielfältige intensive Körper- und Bewegungserfahrungen vermitteln und im Alltagsleben vieler Menschen eingesetzt werden können“ (Vorwort).

Dieser Ansatz entspricht dem hier vertretenen Konzept von ‚Spielpflege‘, das die Einrichtung und Gestaltung einer komplexen Spielsituation mit vielfältigen Erlebnissen und Wirkungen meint. Die Autoren beschreiben Grundsituationen: Spielobjekte, Spielfläche, Musik, Spielgelände, Eis und Schnee und Wasser. Verbunden mit spielmethodischen Hinweisen. So entsteht eine Bewegungsspielwelt, die fördert, therapiert, begeistert.

In der Folgezeit gab es viele Versuche, mit diesem Geist und dieser Praxis die ‚Kleinen Spiele‘ in ‚Bewegungsspiele‘ zu überführen, auch in Hamburg. Vielfältige Einflüsse, nicht

zuletzt die ‚Bolognisierung‘ der universitären Lehre, ließen diese Bemühungen scheitern.

Fortschrittlich ist heute die Förderung der psychomotorischen Entwicklung. Bewegungsspiele aber werden, wenn überhaupt, nach wie vor als ‚Kleine Spiele‘ angeboten. Auf Ebene der Schulen gibt es viele Initiativen zur Gestaltung von Bewegungsspielen, mit den allerbesten Erfahrungen in den Bereichen Personentwicklung, Klassenklima und Lernleistung.

*Im Internet ab 1,50 EUR + Porto.*

**(037) Holler, Renée: Kreisel. Spiele, Typen und Anekdoten rund um die Welt. München 1989.**

Eine gelungene Kombination von Spielanleitungen mit praktischen Vorschlägen bzw. Anleitungen: Drillkreisel, Schnurkreisel, Peitschenkreisel, Brummkreisel, mechanische Kreisel, Flugkreisel...

Beispiele aus aller Welt, Nachbuanleitungen, physikalische Informationen. Wohltuend einfach geschrieben, viele Abbildungen. Hervorragend geeignet für den Sachkunde-Unterricht und die Pflege eines klassischen Spielmotivs durch Selbstbau verschiedener Kreisel aus einfachsten Materialien. Die kinetische Energie fasziniert jedes Kind.

*Im Internet derzeit ab 14 EUR, warten auf 1 EUR lohnt sich.*

**(038) Holler, Renée: Murmeln. Schusser. Klicker. München 1996.**

Das Murmelspiel ist, noch ausgeprägter als das Kreiselspiel, ein Klassiker. Wurf- und Peitschenkreisel erfordern hohe Geschicklichkeit, viel Übung. Dafür braucht es Ruhe, warum diese Motive heute selten gespielt werden. Anders bei Murmeln - sie faszinieren schon durch ihre Kugelform, ein perfektes und symbolträchtiges Motiv, das immer reizvoll ist. Und sie sind einfach zu spielen, mit vielen Überraschungsmomenten. Sie lassen sich auch gewinnen und horten. Holler gelingt es, geschicht-

liche Ausführungen mit attraktiven Spielformen zu verbinden: Grubenspiele, Kreise, Dreiecke, Quadrate, Ägyptisches Schlangenspiel, Kugelmosaik, Murelbrücke, Murelflipper, Kullerbahn... Ein Erfolgsmotiv; das Buch erlebte viele Auflagen.

*Im Internet 1 EUR + Porto.*

**(039) Moor, Paul: Das Spiel in der Entwicklung des Kindes. Entfaltung des Unbewußten im Spielverhalten. 2. A. Ravensburg 1973 (EA 1962)**

Hier führt der einfühlsame Kinderpsychologe in die Welt des Kindspiels ein. Dieses aus der Sicht des Kindes, eingebunden in eine Kurzdarstellung der hier wichtigen Spieltheorien. Kinder kennen ursprünglich keine Trennung von Spiel und Ernst, ihnen ist Spiel die Ernstwelt, die sie schrittweise erobern und schließlich differenzieren. Anschaulich die Spielphasen (Funktions-, Fiktions-, Konstruktions- und Regelspiel). Entsprechend muss angeleitet werden - Aufgabe der Spielpädagogik. Bei Entwicklungsproblemen kann Spieltherapie die Spielsituationen nachholen. Das sei sehr schwer; Moor gibt hier praktikable Empfehlungen im Bereich der Eigenherstellung von Spielzeug, des Werkens, der Naturerfahrung.

*Im Internet ab ca. 8 EUR + Porto.*

**(040) Schönfeldt, Sybil Gräfin: Bei Großmutter ist es am schönsten. Ein Handbuch für Großeltern. München 1997.**

Wenn man erfahren möchte, wie Kinder empfinden, erobern, lernen, ihre Persönlichkeit entwickeln und wie man all dieses fördern kann, hat man hier eine erfahrene Gewährsfrau gefunden, eine liebevolle Großmutter, die ihre Leserschaft an die Hand nimmt und reflektiert berät. Unbeabsichtigt (?) gerät das Buch auch zu einer beachtenswerten Lebenshilfe für Eltern.

Zuerst lernt man: Kinder brauchen Großmütter, eine Person, die vertraut ist, immer hilfreich, in allen

schwierigen Situationen, auch verursacht durch den Lebensverlauf der Eltern. Großmütter können, so wird hier geworben, ein Ruhepol sein, eine Gesprächspartnerin, eine Vertrauensperson, ein ersehnter Besuch, eine Ferienbegleitung, eine Zuflucht... Einfühlsam wird beschrieben, wie dieses Verhältnis entwickelt werden kann, welche Fehler vermieden werden sollten.

Dann lernt man: Im Leben des Kindes sind Spiel und Buch großartige Erlebnisse. Vieles andere auch, aber hier ist die Autorin besonders engagiert und differenziert.

1996, als das Buch geschrieben wurde, war die Elektronik schon Thema, aber eines, das die traditionelle Spielwelt noch nicht im Mark erschütterte hatte. Vorausahnd deutliche Worte: „Niemand zwingt die Menschen von heute, wie Maschinen zu klappern und zu hasten. Wir haben die Technik erfunden. Sie macht uns das Leben leichter. Aber deswegen muss man sich weder den Genuss der Langsamkeit noch den sogenannten gesunden Menschenverstand rauben lassen. Ehe ein Mensch Maschinen benutzt, sollte er wirklich ein Mensch geworden sein, sollte sich nicht von künstlichen Geräten die Arbeit und die Fähigkeit seiner Sinne und seines Verstandes abnehmen lassen, ehe sich beide nicht nach den Regeln entwickelt haben, die dem Menschengeschlecht eigen sind... Die Welt ist voll von elektronischem Gezirpe und Gesumme, das auf die Kinder wartet. In dieser Zeit davor, in dieser kurzen Spanne Zeit, sollten sie erleben können, dass der Mensch aus eigener Kraft, mit eigenen Einfällen und mit eigenen Geräuschen existieren kann... gerade darum geht es..., um die Zusammengehörigkeit von Leben und Spiel, von spielerischem Leben. Von Lebensfreude und Tätigkeit“ (8 f.).

Das Kapitel ‚Spiele mit Kindern‘ quillt über von Vorschlägen für Spiele, die eigene Erfahrungen ermöglichen, Phantasie und Kreativität fördern und ohne großen Aufwand, ohne große Kinderzimmer-Spielausstattung spontan verwirklicht werden können: Spiele mit Wörtern

und Buchstaben (Buchstabenraten, ABC-Geschichten, Wörter-Bau, Wortschlange, Zungenbrecher-Wettsprechen, Teekesselraten, Reim-Spiele und viele andere), Scherzspiele, Scherzfragen und Rätsel, Falten und Kleben mit Papier, Spiele mit Alltagsmaterialien. Das alles eingebettet in eine Kurzdarstellung der Entwicklung des Kindes in acht Phasen.

Das Buch, neben dem Spiel ein zweites großes Entwicklungsmedium, erfährt eine ausführliche Würdigung. Es sei wichtig, in den ersten vier Jahren in das Lesen einzuführen. In der frühen Kindheit werde am intensivsten gelernt; was hier verpasst wird, könne später nicht oder nur sehr schwer nachgeholt werden. Dieses gelte insbesondere auch für die differenzierte Entwicklung kognitiver Fähigkeiten, hier Klugheit, Kenntnis und Können genannt: „Alles, was angeregt wird, kann sich entwickeln. Alles, was nicht angeregt wird, kann verkümmern“ (120).

Die Autorin entwickelt eine eigene Medienpädagogik, ganz ohne Elektronik, es ist die Pädagogik des Mediums Buch. Spielen wir dieses Spiel einmal mit und beurteilen dann, ob es veraltet ist oder nach wie vor zeitgemäß. Vielleicht ist es ja auch wichtiger denn je.

Bücher, so wird eingeführt, seien ein Zugang zur Welt. Erfahrungsverluste in vorgefertigter Welt mache sie unentbehrlich; der erste Schritt seien Kinderbücher, hier die Bilderbücher: „Sie üben und wecken alles, was ein Kind später braucht, und schaffen stufenweise die Voraussetzungen für spätere Selbstständigkeit und Kritikfähigkeit“ (124).

Jetzt kommt ein Vorschlag mit langer Tradition, heute nahezu vergessen: Die Anfertigung von Bilderbüchern aus Pappdeckeln, Schachteln, Postkarten, Illustrationen aus Katalogen, Kalendern, Broschüren, Eintrittskarten, Fotos... So können phantasievolle Erlebnisbücher entstehen. Diese Klebebücher haben eine sehr lange Tradition,

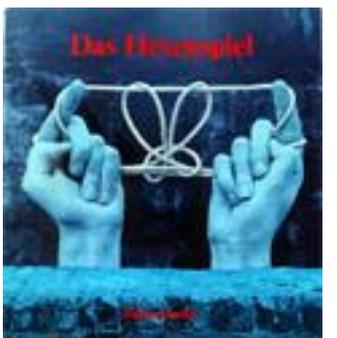
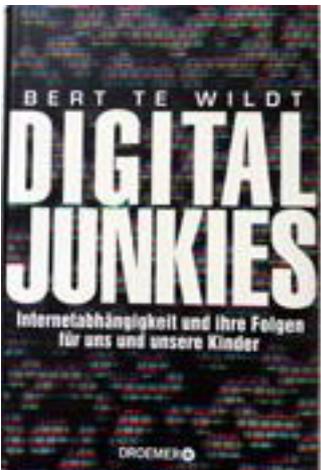
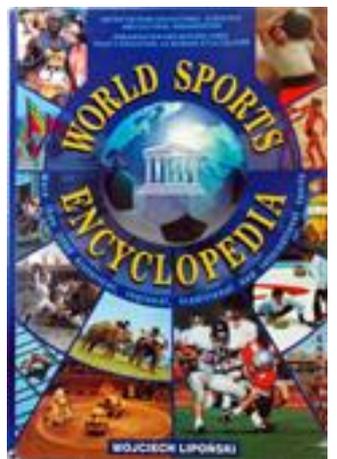
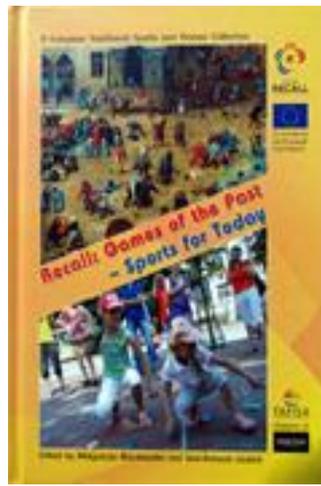
warum nicht einmal versuchen?

Vorher sollte begonnen werden, Kinder an Bilderbücher heranzuführen. Die optische Wahrnehmung sei unentbehrlich für die kognitive Entwicklung - die Autorin beschreibt die öde optische Überforderung durch die Umwelt des Kindes und wirbt für eine Darstellung der realen Welt im Kinderbuch, beginnend schon nach dem ersten Lebensjahr. Sie ist vorsichtig bei der Frage, was dargestellt werden solle und wie. Bilderbücher, von Erwachsenen gemacht, würden deren Sicht spiegeln. Ist man derart vorsichtig auch bei moderner Bildschirmdarstellung?

Bilderbücher sollten auch Dinge der nächsten Umgebung darstellen, um beim Vorlesen die realistische Sprachentwicklung fördern zu können. Kinder entwickeln Begeisterung bei der erkennenden Zuordnung und Bewältigung der erkannten Motive. Eine Sprachschule. Die Bilder werden zu Geschichten, ein Phantasiespiel.

Weiter geht es ab ca. drei Jahren mit der Entdeckung der Welt, der anderen Kinder, der Ereignisse im Familienleben, der Welt draußen - und der klassischen Geschichtenbücher. Das außerordentliche Lerntempo in diesem Alter verlangt nach Anregungen überall, beim Buch beginnt die Phase des Vorlesens, der Geschichten, der phantastischen und realen Personen.

Es geht immer so tiefgründig, anschaulich und praktisch gewendet weiter, der Platz reicht nicht, hier nur noch Stichworte: Kinderbuch als Erziehungsmittler / Lesepartner für das Kind / Erstes Lesealter mit medialer Ablenkung und Lese-frust / Hilfen beim Übergang zu Sachbüchern / Umgang mit Comics und Märchenbüchern. Leicht sei das alles nicht, aber wichtig. Spätestens im Schulalter gebe es Probleme und Mitleid: „Denn selbstverständlich leiden gerade Schulkinder unter schlech-



ten sozialen Bedingungen, unter dem Mangel an Spielfreiheit, unter den Vorurteilen der Erwachsenen, unter Meinungsverschiedenheiten zwischen Eltern und Lehrern“ (158). Hinzu kommen heute die elektronischen Medien als Konkurrenz des Buches, neue Lebensformen. Medienpädagogik von diesen ausgehend muss wohl misslingen. Wohl nur eingebettet in Leseförderung der skizzierten Art möglich. Aber unrealistisch für die Mehrzahl der Kinder. Schulen versuchen viel.

Nicht genug mit den Themen Spielen und Lesen - die Autorin handelt auch die Bereiche Tiere und Pflanzen, Küche sowie Feste ab. Da gibt es ebenso viel zu entdecken.

Eine Art Bibel der Erziehungskunst, leicht lesbar und reflektiert, animierend und konkret hilfreich. Hier sollte man sich an die Hand nehmen lassen, auch wenn die Empfehlungen ungewöhnlich scheinen. Sie sind nicht veraltet, sie sind unentbehrlich!

*Im Internet ab 0,01 EUR + Porto. Ein größerer Gegensatz von Preis und Bedeutung ist nicht denkbar.*

**(042) Müller, Christina: Bewegter Hort, Meißen 2009.**

**(043) Dies.: Bewegte Krippe, Meißen 2010.**

**(044) Dies.: Bewegter Kindergarten. Meißen 2008.**

**(045) Dies.: Bewegungsräume für Kindertageseinrichtungen. Meißen 2011.**

Diese Bände wurden der Bibliothek HOMO LUDENS unaufgefordert zugeschickt, danke! Die Unfallversicherung Sachsen hat die Erarbeitung und den Druck ermöglicht. Immer häufiger engagieren sich Kranken- und Unfallkassen in bewegungs- und spielorientierter Forschung und in Modellvorhaben. Man befürchtet Langzeitfolgen des Spielverlustes.

Nach der Entwicklung von Praxiskonzepten zur Bewegten Schule (Grundschule) in Sachsen, inzwischen zertifiziert und vielfach realisiert, hat Prof.

Müller in Kooperation mit Studierenden der Universität Leipzig Handreichungen für die Förderung spielerischer Bewegung im Vorschulbereich erarbeitet.

Die Texte kommen zur Sache: Hintergründe zur Bedeutung der Bewegung, pädagogisches Konzept, zahlreiche Spielmotive für die jeweilige Institution, Bewegungsräume (auch in der Kommune), Zusammenarbeit mit den Eltern... Besonderer Wert wird auf die Vernetzung mit der Grundschule gelegt.

Ein Gewinn für alle, die in der Vermittlungssituation stehen. Nimmt man die Arbeiten von Renate Zimmer hinzu (hier Schwerpunkt Psychomotorik, Besprechung in der nächsten Folge der 50 Titel), wird man der Bedeutung von Bewegung und Spiel in dieser wichtigsten Phase der Kindesentwicklung voll gerecht! Zu wünschen, dass das auch geschieht in der bildungslastigen Kitakonzeption. Bewegung und Spiel sind unverzichtbare, elementare Bildung.

*Im Internet noch nicht gefunden. Verschiedene Titel von Müller zum bewegten Lernen in der Schule ab ca. 25 EUR + Porto.*

**(046) Petillon, Hanns / Valtin, Renate (Hg.): Spielen in der Grundschule. Grundlagen - Anregungen - Beispiele. Frankfurt / M. 1999.**

Spielen lässt sich schwer beschreiben, es erschließt sich im Tun. Hierfür werden eine Fülle von Anregungen gegeben: ‚Frei-spiele‘, Interaktions-, Konfliktspiele, Theaterspiel, Planspiel, stille Spiele, Sprachspiel, interkulturelles Lernen im Spiel, Spielen im Mathe-Unterricht, Sach-Spiele, Bewegung im Spiel, Spielen im Förderunterricht...

In reflektierter und praktisch handhabbarer Weise, wohlthuend besser als die heute im Web wimmelnden Anleitungen einzelner Spiele, diese dann zumeist gehäuft und nicht wirklich orientierend.

Diese Qualität ist eingebettet in Beiträge zur Bedeutung und Funktion spielpädagogischer Arbeit an Grundschulen bzw. Schulen.

Im letzten Abschnitt werden Hinweise zur Gestaltung einer spielfreundlichen Grundschule gegeben - zur Rolle der Lehrenden, zur Eingliederung in den rhythmisierten Schulalltag, zur Gestaltung von Spielräumen, zur Kooperation mit Eltern...

*Im Internet ab 3 EUR + Porto.*

**(047) Resewitz, Friedrich Gabriel: Die Erziehung des Bürgers zum Gebrauch des gesunden Verstandes und zur gemeinnützigen Geschäftigkeit. 2. A. Kopenhagen 1776**

Jetzt stöbern wir mal, gönnen uns eine Auszeit in all der ersten Besprechungen: Resewitz (1729 - 1806) war Abt, Pädagoge und Bildungspolitiker während der Aufklärungszeit. Mit dieser verbreiteten Schrift leistete er einen wesentlichen Beitrag zur Einrichtung von Realschulen (zu seiner Zeit ‚bürgerliche Erziehungsanstalt‘).

Von besonderem Reiz ist die Auseinandersetzung mit dem Problem des Still-sitzens, das heute durch den sog. ‚Aktiven Unterricht‘ gelöst werden soll, was nur ein Notbehelf sein kann. Resewitz geht hell-sichtig weit, weiter als die heutigen Lösungen: „Ein beständiges Sitzen und Lernen, scheint mir über-dem die natürliche Munter-keit der Jugend zu tödten, oder den Unterricht durch Verdruß und Langeweile zu vergiften: aber eine wei-se Abwechslung zwischen Bewegung und Studiren, würde der Gesundheit zu-träglicher, und der jugend-lichen Natur gemäßer seyn; Lust und Heiterkeit die Jugend von den Leibes-übungen zum Studirsaal begleiten, und die Hoff-nung neuer Ergötzungen den aufgeheiterten Kopf in angestrenzter Aufmerk-samkeit erhalten, um dieser süßen Belohnungen würdig zu seyn.“ (S. 222f).

Besser kann man die Ergebnisse der Entwicklungspsychologie und neueren Hirnforschung zum notwendig spielerischen Erlebnischarakter des Lernens nicht vorwegnehmen.

„Der Resewitz“ ist im Original zu besichtigen und muss sehr vorsichtig behandelt werden. Ein Erlebnis die Sprache, in Muße entwickelt. Ein Erlebnis auch der alte, einfache Einband, das handgeschöpfte, raue Papier mit Bütteneindruck, die Abdrücke der handgesetzten Lettern... Alter des Buches: 240 Jahre. Selbst wenn Google auch so alt werden sollte - dieses ‚analoge‘ Feeling wird nie erreicht!

*Im Internet print-on-demand ab 16 EUR, im Original derzeit mit neuem Einband 80, alles original 180 EUR.*

**(048) Lenzen, Dieter: Bildung statt Bologna! Berlin 2014.**

Hier ruft ein Universitätspräsident zum Handeln auf: Die ‚besinnungslose‘ Umsetzung des europäischen Reformgedankens (Bologna) an den deutschsprachigen Universitäten zu überdenken und das Ziel zu verfolgen, „der Aufgabe allgemeiner Persönlichkeitsbildung und Menschenbildung durch Wissenschaft wieder einen gleichrangigen Stellenwert neben der Ausbildung für ein berufliches Leben einzuräumen“ (7).

Die Bologna-Reform sei gescheitert, innerhalb von weniger als 15 Jahren hätten sich das Konzept und die Wirklichkeit universitärer Bildung in ein System des Erwerbs messbarer Kompetenzen gewandelt. Mit gravierenden Folgen der Normierung des Lehr- und Lehr- und Prüfungsbetriebs, der Belastung des Lehrpersonals, des Verlustes freier Forschung und der allgemeinen Bildungsinhalte im Studium, der Bürokratisierung des Universitätsapparates. Mit dem Bologna-Prozess sei das universitäre Geschehen von einem Bildungs- zu einem Erziehungsprozess geworden, die Universität von einer Bildungsstätte zu einer Erziehungsanstalt mutiert.

Es sei zu spät für eine Neuorientierung, für eine umfassendere Perspektive, es gebe heute nur noch die Möglichkeit und gleichermaßen die Pflicht zu massiver Korrektur. Ziel sei die

Herstellung eines Hochschulverständnisses, „nach dem die Universität neben ihrer Aufgabe der Berufsbildung und des Technologietransfers die ‚sittliche Pflicht‘...zur Bildung junger Menschen als Persönlichkeiten wahrnimmt“ (12 f).

„Bildung durch Wissenschaft“, das Anliegen Humboldts, würde nicht Wissen verwalten, sondern erzeugen, die wissenschaftliche Grundbildung vermitteln und die Neugier auf Erkenntnis hervorbringen. Die Methode sei Verbindung der Wissensvermittlung mit Selbstqualifikation durch forschendes Lernen.

Innovation ist in diesem Zusammenhang ein zentrales Thema. Ein schwer zu realisierendes Ziel: Rationales Vorgehen, Entwicklung von Strategien für den Umgang mit dem Unvorhergesehenen und Uneindeutigen, souveräner Umgang mit der Informationsfülle, Entwicklung eigener Urteilsfähigkeit und rationaler Entscheidungsbereitschaft, alles auf Basis des Wissenserwerbs erworben – diese und weitere zu fördernde Eigenschaften würden ermöglichen, nicht linear zu denken, sondern zielorientiertes Handeln im Berufsleben zu realisieren. Problem sei, in Bachelor-Modulen lehren zu müssen.

Mit technischer, ökonomischer und sozialer Innovation sei, und damit eröffnet Lenzen das Thema Spiel, allerdings mehr gemeint als die Innovation im Lehrbetrieb bzw. beim Lernenden selbst. Es gehe um die Inhalte, um wirkliche Entdeckungen. Es sei nicht einfach zu beschreiben, wie Talente gefördert werden können: „Neben all dem Wissen und der Intelligenz und dem Durchhaltevermögen kommt aber in jedem Fall etwas hinzu, was unsere Universität nach Bologna kaum noch bietet: Zeit zu spielen, Zeit für Träume und Phantasien, für die Suche nach Lösungen auch für scheinbar abwegige Probleme. Es braucht die Bereitschaft der Universität, verrückte Ideen zu respektieren und nicht lächerlich zu machen, und die Möglichkeit, Autoritäten in einen kritischen Dialog zu

verwickeln“ (63 f.).

Die Bibliothek HOMO LUDENS ist eben hier angesiedelt: Ungewöhnlich, etwas ‚verrückt‘, mit respektlosen Inhalten, aber doch solide interdisziplinär in wichtigen Themenfeldern aufgestellt. Das kann Forschung anregen und Studierverhalten im Sinne der ‚Liberal Education‘ bzw. eines nicht mehr existierenden Studium generale fördern.

*Im Internet ab 9 EUR + Porto.*

**(049) Mehrabian, Albert: Räume des Alltags oder wie die Umwelt unser Verhalten bestimmt. Frankfurt/M. 1978 (aus dem Amerikanischen).**

Beim Betreten vieler Zweckbauten stellt sich ein etwas unheimliches, verlorenes Gefühl ein. Anliegen dieses Titels ist, zu zeigen, wie private und öffentliche Gebäude und Räume unsere Stimmungen und Fähigkeiten zu Arbeit und Spiel beeinflussen. Eine Fundgrube an Ideen und konkreten Vorschlägen, nicht nur für Architekten!

Mehrabian entwickelt u.a. ein lebendiges Bibliotheksmodell: Lesen als anstrengende Tätigkeit führe zu Ermüdung, einem Zustand geringer Erregung und Unlust. Die Aufnahmefähigkeit nehme mit zunehmender Ermüdung ab - es sei also unerlässlich, Gelegenheiten zu periodischer Entspannung (Bewegung, Kaffeetrinken, Gespräch, Imbiss...) zu geben. Es wird ein architektonisches Grundraster einer solchen Bibliothek entwickelt.

*Im Internet ab ca. 5 EUR + Porto.*

**(050) Dräger, Jörg / Müller-Eiselt, Ralph: Die digitale Bildungsrevolution. Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können. München 2015.**

Dieses Buch nennt die Dinge beim Namen, ist überfällig in der Bildungsdiskussion. Es findet derzeit eine Revolution statt - hin zu digitaler Vermittlung in Schule und Hochschule, die hier erstmals in aller Deutlichkeit dargestellt und auch propagiert wird. Wegsehen oder im Sinne klassischer Bildungs-

ideale negieren geht derzeit noch, aber - und das machen die Autoren überzeugend klar - nicht mehr lange.

Das Kapitel „Qualität ohne Qual. Wie spielerisches Lernen zum Erfolg führt“ ist eine Art ideologischer Schlüssel der gesamten Darstellung. In brillanten Formulierungen wird hier dargelegt, dass Spielen und Lernen insbesondere in der Kindheit, aber auch lebenslang zusammengehören, dass der Schulbetrieb infolge seiner strukturellen Gegebenheiten dahin tendiert, einen gleichförmigen Lernprozess zu organisieren, der von den wichtigen Wirklichkeiten bzw. Entdeckungen getrennt ist und das Lernen im Gleichtakt organisiert. Folge sei Lernfrust, Verlust der Schulmotivation, Verlagerung der Lernziele in den privaten Bereich, hier mit großer Motivation und erheblichem Aufwand. Nachhilfe, sofern finanzierbar, würde schließlich den letzten Funken Motivation ersticken.

Bildung könnte, das ist die zentrale methodische Botschaft, von der professionellen digitalen Spieleindustrie profitieren. Hier würden Spaß und Ernst, Neugier und Disziplin, Feedback und Kontrolle kombiniert. Erfolg und Scheitern, Offenheit für alternative Lösungen, Steigerung des Schwierigkeitsgrades, Level als Erfolgserlebnis würden lehren, wie Lernsoftware konstruiert sein müsse. Insbesondere sei es möglich, den individuellen Lernfortschritt gleichend zu erfassen und kleine Aufgaben zu individualisieren. Ein Fortschritt gegenüber der bisherigen Schulpraxis, die auf unterschiedliche Lernvoraussetzungen und Lernfortschritte nur begrenzt, mit hohem Aufwand, reagieren könne. Endlich Förderung, individualisierte Bildung für alle, so wie von Humboldt angestrebt.

Lesen würde an Bedeutung verlieren, Lernvideos und Lernspiele an Bedeutung gewinnen: „Es muss blinken und klingeln. Originelle Töne oder visuelle Effekte sprechen die Sinne an und steigern die Aufmerk-

samkeit. Bücher blinken nicht. Neue Medien hingegen sind abwechslungsreich und ein bisschen schrill, das macht sie faszinierender“ (86).

An anderer Stelle: „Ein Viertel der US-Amerikaner hat im Jahr 2013 kein einziges Buch gelesen, zugleich finden sich auf You Tube längst nicht mehr nur Musikclips oder lustige Tierfilmchen, sondern auch hunderttausende gut animierter Lernvideos. Schule, Hochschule und Weiterbildung müssen sich diesem kulturellen Wandel öffnen“ (87). Müssen? Kultureller Wandel durch weniger Lesen? Dann auch Wahlkampf und Ergebnis wie in den USA?

Ungewöhnliche Thesen provozieren ablehnende Reaktionen. Die gibt es, digitale Bildung betrifft, auf breiter Front. Versuchen wir, differenziert zu würdigen. Wie steht es mit der Einheit von Spielen und Lernen in digital aufgestellter Schule und Hochschule?

Die Vorteile sind, falls zu treffend wie prognostiziert, attraktiv: Individualisiertes Lernen, altersgerecht, Talentförderung, Abbau von Herkunftsbarrieren, Demokratisierung von Bildung, gemeinsame Entfaltung der Begabungsreserven, forschendes Lernen, Motivierung zu lebenslangem Lernen, preisgünstige Verfügbarkeit, Vielseitigkeit, Praxisbezug, Transfer in weniger entwickelte Weltregionen...

Probleme sind mit hoher Wahrscheinlichkeit die Vielzahl konkurrierender Anbieter mit je spezifischen Bindungen sowie Abhängigkeiten, unüberschaubare Inhalte verschiedener Bildungsqualität, Ausgrenzung traditioneller Vermittlungswege und Medien wie Gespräch / Diskussion / Buch, neue Dimensionen der verdeckten Datensammlung, ein gläserner Bildungsweg mit Konsequenzen für z.B. Bewerbungen, Versicherungsanträge, die frühe Einführung flächendeckender Mediennutzung mit der möglichen Konsequenz ihrer Dauernutzung auch privat, Entstehung von Abhängigkeiten, auch mit

Suchtcharakter, Verstärkung bei sog. Bildungsfernen Schichten, insgesamt eine digital bzw. virtuell geprägte Lebensorientierung mit ungünstiger Wirkung auf die körperliche, psychische, soziale und kognitive Entwicklung. Und, kaum in der Diskussion, aber wohl zwingend zu berücksichtigen, die Strahlungsbelastung, insbesondere bei flächendeckendem WLAN.

Den Autoren ist die Komplexität des Themas bewusst: „Uns geht es nicht darum, die digitale Bildung gegen die analoge auszuspielen, sondern darum, beide Welten sinnvoll miteinander zu verbinden. Die Digitalisierung kann weder sämtliche Probleme des Bildungssystems lösen noch alle Inhalte und Fähigkeiten vermitteln, die Schüler und Studenten auf ihrem Weg durchs Leben brauchen. Empathie und Interesse, Vertrauen und Moral - vieles, was eine Persönlichkeit ausmacht, wird auch in Zukunft mehr durch Menschen als durch Maschinen vermittelt. Bildung ist zu einem wichtigen Teil Beziehungsarbeit - dafür sind Tablets weniger geeignet. Doch digitales Lernen kann dazu beitragen, dass jeder die Möglichkeit erhält, sein Wissen zu erweitern und so seine persönlichen Talente zu entfalten. Das ist unsere Überzeugung“ (8 f.).

Beim Vorwort bleibt es dann auch, kein einziges drängendes Problem des Medieneinsatzes in Schulen und Hochschulen wird behandelt. Das Engagement der Autoren gilt allein der funktionalen Optimierung des Lernens; in dieser Form Bildungstechnologie.

*Im Internet ab ca. 16 EUR + Porto.*

### **(051) Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München 2012.**

An Spitzer führt kein Weg vorbei, wenn die Wirkungen der digitalen Medien auf den Menschen, insbesondere auf Kinder, Thema sind. Der Buchtitel lässt

nichts Gutes ahnen, sehr unbequem für die Computerwirtschaft und die Politik, die sich dem Zeitgeschehen nicht verschließen darf. Die Reaktionen sind entsprechend, wenig sachorientiert, befremdet bis persönlich beleidigend. Doch dazu später.

Ist es doch nahezu unvorstellbar, dass hier gefordert wird, Kinder von elektronischen Medien (auch Lernsoftware, auch Handys!) fernzuhalten, diese erst im Alter um 14 vorsichtig einzuführen. Soll die gesamte Gesellschaft sich irren, nur Spitzer nicht? Stimmt es wirklich, dass elektronische Medien für die Entwicklung des Denkens, des Gedächtnisses, der Aufmerksamkeit, des Sozialverhaltens schädlich sind, dass die Entwicklung der Kinder ohne sie günstiger verläuft? Spitzer ist inzwischen Leitperson der Medienkritik geworden.

Spiel ist unser Thema, beginnen wir hier. Im Kapitel „Digitale Spiele: schlechte Noten“ gibt es zwei Botschaften: Computerspiele verschlechtern die Schulnoten und behindern die Entwicklung von Empathie. Die Computer- und Konsolenspielen hätten grundlegende Bedeutung: „Dass Kinder bei jeglichem Spielen lernen, ist längs keine Frage mehr, sondern eindeutig nachgewiesen. Die Frage ist also nicht, ob die kindliche Entwicklung durch Computerspiele beeinflusst wird, sondern wie sie beeinflusst wird: positiv oder negativ“ (187)..

Spitzer referiert Untersuchungsbefunde, die einen negativen Einfluss auf die Leistungen im Lesen und Schreiben, dieses in Abhängigkeit von der zeitlichen Dauer des Spielens, ausweisen. Eine ältere, auf das Fernsehen bezogene Studie zeigte eine signifikante Abnahme der Elternbindung durch Bildschirmkonsum. Eine neuere Untersuchung unter Einbeziehung der Konsolennutzung verstärkte diesen Effekt. Weiter zeigte sich, dass Konsolenspiele auch die Beziehungen zu Gleichaltrigen und Freunden beeinträchtigen. In einem Laborexperiment mit Vergleichsgruppen wurde

festgestellt, dass jene Studenten, die den gewalttätigen Videospiele zugeordnet wurden, in einer für echt gehaltenen gewalttätigen, parallel inszenierten Situation fünfmal länger brauchten, um konkret zu Hilfe zu kommen. Einige bemerkten die Inszenierung mit offensichtlichem Interventionsbedarf überhaupt nicht. Ein weiteres Experiment ergab dasselbe Bild bei jenen Kinobesuchern, die ausgiebige Gewaltszenen gesehen hatten. Spitzer weist noch weitere Untersuchungen mit vergleichbaren Befunden nach und folgert, dass aktives und passives Konsumieren fiktiver Gewalt zu einer messbaren Abstumpfung gegenüber realer Gewalt führt und so die Grundfesten unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens unterminiert.

Auch wenn man über die Interpretation der Befunde anderer Meinung sein kann (und überwiegend ist man es, deutlich!), bleibt doch eine drängende Frage: Kann digitales Spiel einfach hingenommen werden? Ist zunehmende Internet- und Spielsucht mit gravierenden Konsequenzen für das private Lebensschicksal eine Randerscheinung, die sich bei Jugendlichen ‚aus-wächst‘ oder steht sie für einen Komplex von problematischen Einflüssen? Ist sie vielleicht nur die Spitze eines ‚Eisbergs‘ problematischer Einflüsse?

Exkurs: Zur Sucht-Situation Digitales Spiel ist bei zahlreichen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen neue Lebens-„Wirklichkeit“, die hier verbrachte Zeit zählt vielfach in Stunden. Nicht wöchentlich, täglich (hinzu kommt weitere Mediennutzung). Die Suchtgefährdung ist steigend. Die DAK-Studie, einzige repräsentative Untersuchung in 2016, weist für Jugendliche (Altersgruppe 12 bis 25) Suchtabhängigkeit bei Computerspielen von 2,9 Prozent (weiblich) und 8,4 Prozent (männlich) aus. Die Quoten steigen seit Jahren. In Hamburg muss nur für Jugendliche derzeit mit mindestens 8.500

Süchtigen gerechnet werden (den ‚Unterbau‘ dieser Suchtspitze nicht gerechnet). Im Universitätskrankenhaus Hamburg können jährlich nur 400 behandelt werden...

In Kreisen der Software-Produzenten, des Handels, der Spieler, auch überwiegend der Politik, der Medien und der Kulturschaffenden gilt Computerspiel als neue Erfahrungs- und Gestaltungswelt mit deutlich kultureller Qualität. Die Dynamik des Spiels, die differenzierten Anforderungen, die fortschreitenden anspruchsvollen und durchaus auch künstlerischen Designs fördern, so wird argumentiert, Lernfähigkeit und damit individuelle Entwicklung, bewirken neue Communities mit überregionalen Wettkämpfen. Sie würden einen neuen Kulturbereich mit Sammlungen, Ausstellungen und Festivals kreieren. Es entstehe eine neue Spielkultur mit neuer Dynamik, ungeahnten Möglichkeiten der Entwicklung und Gestaltung. Von besonderem Reiz hierbei sei das frühe Handling, damit verbunden der Erwerb von Medienkompetenz und auch Programmierfähigkeit.

Es sei gestattet, hier die These zu vertreten, dass die Entwicklung der Spielsucht, insbesondere bei männlichen Jugendlichen, vielleicht auf einen grundlegenden Irrtum in der Beurteilung des elektronischen Spiels, und sei es auch ausdrücklich pädagogisch wertvoll gestaltet, verweist. Reales Spiel ist für Kinder und Jugendliche der ‚Ernstfall‘, sie sind darauf angewiesen, sich neugierig, erkundend, experimentierend die reale Welt anzueignen. Kindheit entstand für diesen Prozess. Kinder brauchen das reale Spiel wie die Luft zum Atmen. Zu allen Zeiten haben sie dieses gelebt, haben weltweit Tausende von Spielformen entwickelt, wobei einige zentrale Spiel motive in allen Kulturen vorkommen. In allen Kulturen haben Kinder so die Stufen der Entwicklung durchlaufen - es gibt eine klare Rangfolge von motorischen Spielen

(Körper, Geschicklichkeit), symbolischen Spielen (Phantasie, Sprache, Verstand) und interaktiven Spielen (Koo-peration, Wettstreit). Mit Überschneidungen.

Man kann hier ohne Übertreibung von Kinderspielkultur sprechen! Digitales Spiel hat mit dieser nichts zu tun, ist eher das Gegenteil. Es bindet Zeit, die für reales Erkunden und Erleben gebraucht wird. Es verschiebt die Orientierung in einen virtuellen Raum, dessen Motive variabel, aber vorgefertigt sind, der nicht durch konkrete Erfahrung erweitert, sondern nur fiktiv manipuliert werden kann. Zugleich bewirkt die hohe Simulationsqualität eine starke emotionale Bindung. Diese wiederum führt zu weiterem 'Spiel', die virtuelle Realität wird Wirklichkeit. Das reale Spiel ist abgebrochen, das virtuelle Spiel tritt an die Stelle realen Erlebens. Verbunden mit Entwicklungsverlusten. Wenn ungünstige Umstände zusammentreffen, bleibt es nicht beim Wirklichkeitsverlust, es entwickelt sich eine nicht stoffliche Sucht.

Eine Spielwissenschaft mit kritisch-konstruktiver Forschung in diesem Problemfeld fehlt. Die derzeit in Entwicklung befindliche 'Ludologie' versteht sich als Spielwissenschaft, ihr zentrales Thema ist jedoch das Gaming, das Computerspiel. Sie versteht sich als Kulturwissenschaft, Hui-zinga ist Kronzeuge. Das reale Spiel wird, in Abgrenzung zum digitalen Spiel, 'analoges Spiel' genannt. Diese Praxis ist inzwischen weit verbreitet. Generationen von Philosophen, Historikern, Verhaltensforschern, Psychologen, Pädagogen, Volks- und Völkerkundlern, Sportwissenschaftlern und viele andere haben eine (nicht etablierte) Spielwissenschaft begründet und geraten heute ins Abseits als 'Analoge'. Unterschwellig wird hier Digitalität zur eigentlichen Wirklichkeit, die Wirklichkeit zum abgeleiteten, 'analogen' Fall. Eine gefährliche Umdrehung der Gewichte.

Zurück zu den anderen, von Spitzer behandelten Themen! Im Fazit zum letzten

Kapitel, überschrieben „Was tun?“, fasst Spitzer zusammen: „Digitale Medien führen dazu, dass wir unser Gehirn weniger nutzen, wodurch seine Leistungsfähigkeit mit der Zeit abnimmt. Bei jungen Menschen behindern sie zudem die Gehirnbildung; die geistige Leistungsfähigkeit bleibt also von vornherein unter dem möglichen Niveau. Dies betrifft keineswegs nur unser Denken, sondern auch unseren Willen, unsere Emotionen und vor allem unser Sozialverhalten“ (322).

Starke Worte. Von außen betrachtet führt die Begeisterung, mit der Kinder und Jugendliche auf die vielfältigen digitalen Medien reagieren, zu der verbreiteten Annahme, dass hier ein informationsträchtiges, zeitgemäßes Medium geschaffen wurde, dessen Nutzung gut sein muss für die Entwicklung. Wie kommt Spitzer zu seinen Aussagen, die allseits deutliche Kritik provozierten?

Spitzer blättert neben dem bereits besprochenen Thema Computerspiel eine Reihe von Themen auf, die für mangelhafte Gehirnnutzung, ein niederes Niveau seiner Entwicklung und damit verbunden frühen Abbau, der Entwicklung von Demenz, stehen können bzw. stehen: Baby-TV und Baby-Ein-stein-DVDs, Laptops im Kindergarten, Einsatz digitaler Medien in der Schule, Soziale Netzwerke, Auslagerung geistiger Tätigkeit in Suchmaschinen und E-Books, Nutzung mehrerer Medien gleichzeitig (Multi-tasking). Alle Themen sind mit zahlreichen Untersuchungsberichten hinterlegt.

Für das Baby-TV bzw. das Fernsehen von Kindern wurde vor allem in den USA ein deutlicher Zusammenhang mit Übergewicht im Kindesalter, erhöhter Gefahr für Diabetes, und diese immer früher, festgestellt. Weiter zeige eine Untersuchung, dass das Baby-Fernsehen einen negativen Einfluss auf die geistige Entwicklung haben kann. Eine weitere Untersuchung zeigte, dass Kleinkinder, die Baby-TV oder Baby-DVDs schauen, deut-

lich weniger Wörter kennen, in ihrer Sprachentwicklung verzögert sind. Schließlich ergab eine detaillierte Studie, dass der frühe Fernsehkonsum sich in seinen Wirkungen fortsetzt und zu deutlichen Bildungsverlusten führt (Statuseinfluss herausgerechnet!).

Dass Spitzer Laptops im Kindergarten prinzipiell ablehnt, kann nach allem keine Überraschung sein. Nach einer ausführlichen Darstellung der Funktionsentwicklung des Gehirns (zentrale Aussage: von einfachen zu komplexen Strukturen, dieses in sensiblen Perioden, die durchlaufen werden müssen) wird die Bedeutung der Bewegung, speziell des Begreifens (als Be-Greifen) erläutert. Sehen und Bewegungssteuerung sind zentrale Gehirnleistungen; Spitzer behandelt hier die Fingerspiele in ihrer Bedeutung für die Entwicklung mathematischer Fähigkeiten genauer. Kinder würden in allen Kulturen das Zählen mit den Fingern lernen. „Seit etwa hundert Jahren weiß man, dass die Finger und die Mathematik ganz eng in unserem Kopf miteinander verknüpft sind... Wie gut wir mit unseren Fingern umgehen können und vor allem während unserer Kindheit Gelegenheit hatten, damit umzugehen, ist bedeutsam für die Fähigkeit, mit Zahlen zu hantieren... Laptops oder Fingerspiele? Die Antwort der Wissenschaft ist klar: Fingerspiele“ (175 f.).

Das gelte auch für die zentralen Kulturtechniken Lesen und Schreiben. Durch die Verbreitung digitaler Schreibmedien würde der Erstkontakt mit der Schriftsprache immer häufiger hier stattfinden und immer weniger durch Lesen von Büchern und eigenhändigem Schreiben auf Papier. Erste Studien würden zeigen, dass dieses negative Folgen für die Lesefähigkeit von Kindern und Erwachsenen habe. Neurowissenschaftliche Untersuchungen würden bestätigen, dass nur das Formen von Buchstaben mit einem Stift motorische Gedächtnisspuren anlegt.

Elektronische Medien in

der Schule führen, so die zentrale These Spitzers, zu oberflächlicher Befassung, es würden weniger Synapsen im Gehirn aktiviert, mit der Folge, dass weniger gelernt würde. Früher wurde gelesen, heute würden Texte geskimt, d.h. oberflächlich abgeschöpft, auch im Internet. Es mangle an Verarbeitungstiefe, Voraussetzung des Lernens.

Smartboards seien hier besonders oberflächlich; das Wischen sei ohne Lesen und gedankliche Beschäftigung. Elektronische Medien würden generell das Abschreiben verhindern, damit jene Bewegung, die mit geistiger Verarbeitung gekoppelt sei.

Schließlich gebe es noch eine Reihe nicht zu vernachlässigender Rahmenprobleme wie Piepsen bei Strommangel, die Notwendigkeit eines immer präsenten Systemadministrators, mangelnde Fähigkeiten der Kinder beim Handling der Technik, Updates, die ständig installiert werden müssen, Sicherheitslücken, Geräte-Defekte...

Für die Behauptung, dass durch digitale Medien an Schulen besser gelernt werde, stehe der Beweis noch aus. Es gebe bis dato (2012) keine unabhängige (nicht von beteiligten Firmen gesponserte) Untersuchung, die zweifelsfrei nachgewiesen hätte, dass Lernen durch die Einführung von Computern und Bildschirmen in Klassenzimmern effektiver wird. Im Gegenteil, es habe sich sogar ein negativer Effekt auf das Lernen gezeigt.

Auch die PISA-Untersuchung liefere eindeutige Befunde. Nach Herausrechnen des statusbedingten Einflusses des Elternhauses führt ein Computer zu Hause zu geringeren Schulleistungen und hat das Vorhandensein von Computern in der Schule keinen Einfluss auf die Leistungen. Die Untersuchung lag seinerzeit zehn Jahre zurück; Spitzer vermutet mit steigendem Einsatz elektronischer Medien verstärkte Effekte. Eine umfassende, aufwendige amerikanische Studie (Kosten mehr als 20 Mill. Dollar) ergab keine

wesentlichen Unterschiede. Eine weitere Untersuchung ergab, dass die Anschaffung eines Laptops und der Anschluss an das Internet zu einer Verschlechterung der schulischen Leistungen führte. Mit dem Zusatzeffekt einer Vergrößerung der digitalen Kluft zwischen Arm und Reich. Hier würden nicht Menschen durch das Netz gebildet, sondern durch mehr Unterhaltung verdrummt.

Die forcierte Ausstattung von Schulen mit digitalen Medien sei zyklisch nach Radio, Fernsehen, Tonbandgerät, Sprachlabor und Video ‚an der Reihe‘, werde von Wirtschaftsinteressen getrieben - und nicht von den Bedürfnissen der Kinder. Der Nachweis positiver Wirkungen fehle.

Weitere Kapitel des Buches können, um die Darstellung nicht noch länger werden zu lassen, nur noch benannt werden: Soziale Netzwerke / Auslagerung von Gedächtnisinhalten / Digital Natives / Multitasking / Selbstkontrolle vs. Stress / Schlaflosigkeit, Depression, Sucht und körperliche Folgen / Wirtschaftliche und politische Analyse / Verhaltens-Empfehlungen.

#### Versuch einer Würdigung

Die Behandlung des Spitzer-Titels ist abweichend lang geworden; es liegt nahe, zu vermuten, dass hier Partei ergriffen werde. Zugegeben: Der Berichterstatter neigt dazu, in der expandierenden Digitalisierungspraxis deutliche Gefahren zu sehen. Aber ist das unwissenschaftlich? Lebt Wissenschaft nicht von der Diskussion, dem Streit um die Annäherung an Wirklichkeit? Und von hieraus folgender Forschung und Diskussion? Geleitet vom Engagement für Menschen? Sind nicht alle Fächer, Institute, Wissenschaftler und Lehrende dieser Orientierung verpflichtet?

Wenn man bedenkt, dass mit der Digitalisierung aller Lebensbereiche das wohl größte Menschheitsexperiment aller Zeiten begonnen wurde, dass dieser Prozess unaufhaltsam von Wirtschaft, Politik und Wissenschaft vorangetrieben wird, dass die Wirkungen dieser Technik weitgehend unbe-

kannt sind, dass bereits heute bedenkenswert viele Menschen unter Digitalisierungsfolgen bis hin zu deutlichen Abhängigkeiten bzw. Sucht leiden und dass keine angemessene, interdisziplinäre Wirkungsforschung existiert, dann ist es nicht erstaunlich, dass dieser Titel von Spitzer Bestseller wurde! Ein Unbehagen ist weit verbreitet, insbesondere bei Eltern.

Parallel wurde Spitzer zur bestgehassten Person bei Befürwortern der digitalen Entwicklung, auch in durchaus seriösen Bezügen. Die Rezension von Werner Bartens, einem renommierten Wissenschaftsjournalisten der Süddeutschen Zeitung, ist stellvertretend für den Umgang mit Spitzer: „Manfred Spitzer ist ... Missionar. Spitzer hat ein Anliegen. Er will die Menschheit vor der Verblödung bewahren, die ihr unweigerlich durch Computer, Handy, Fernsehen sowie das Navi im Auto droht und von digitalen Dealern überall auf der Welt befeuert wird ... Schließlich drohen Internetsucht und ADHS, mindestens ... Nun weiß Spitzer zweifellos eine ganze Menge, nur kann er diesen Informationswust nicht kohärent ordnen und strukturieren ... Oberflächlichkeit und fehlende Orientierung ... bleibt einseitig und schreibt nicht wissenschaftlich, sondern montiert populistisch zusammen, was nicht zusammenpasst. Dass er sich als Hirnforscher bezeichnet, ist angesichts seiner in der vergangenen Dekade fast nur populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen fast so gewagt, als würde sich Michael Schumacher als Maschinenbauingenieur bezeichnen ... Wenn er nicht als Missionar in Sachen Medienkritik unterwegs ist, leitet Spitzer die Psychiatrie der Universitätsklinik Ulm, schreibt ein Buch nach dem anderen und moderiert eine Fernsehreihe zu Themen rund um Gehirn und Geist ... Ein Tausendsassa, der nur keinen Spaß versteht, wenn die Zukunft der Kinder, die im Schein der Monitore dahinvegetieren, auf dem Spiel steht ... Weil viele Eltern anlässlich der Gier ihrer Kinder nach iPad, Wii oder Laptop hilflos

sind, hat Spitzer immensen Erfolg ... Diese Bedürfnisse bedient Spitzer zuverlässig und immer mit dem Impuls des Weltenretters. Nur argumentiert er dabei so bizarr, oberflächlich und mit verzerrten Bezügen, dass es selbst den glühendsten Anhängern seiner Ideen schwerfallen sollte, ihm in diesem Buch zu folgen“. (Süddeutsche, online 9. 12. 2012)

Diese ‚Rezension‘ steht für zahllose andere - ohne Bemühen um inhaltliche Würdigung der komplexen Sachargumente, der zitierten Untersuchungsergebnisse. Wir haben uns erlaubt, nachzufragen, ob der Autor heute noch hinter seinem Text steht. Keine Antwort.

Die öffentliche Diskussion ist weitgehend von Polarisierung gekennzeichnet, was in Hilflosigkeit mündet. Mit deutlichen Nachteilen für Kinder. So liest sich die Schlussfolgerung bei lehrerfreund.de: „Die Beschäftigung mit digitalen Medien macht dumm, sagt Manfred Spitzer. Es ist völlig gleichgültig, ob er damit Recht hat. Denn es gibt kein Leben ohne digitale Medien mehr. Also müssen wir an die Medienpädagogik glauben und lernen, damit umzugehen“.

So darf das nicht passieren! Schulen dürfen keine Erfüllungsgehilfen der digitalen Entwicklung werden! Die sog. *Medienpädagogik wird gebraucht*, aber nicht in der gegenwärtigen Form. Gebraucht wird eine offene Spiel-Lernpädagogik, die das Spiel- und Erkundungsbedürfnis der Kindes schrittweise, entwicklungs-gerecht in geforderte Lernleistungen überführt. Zuerst mit dem Medium Buch. Kindheit ist Spielzeit, entstand um des spielenden Lernens willen. Was nicht erspielt werden kann, wird nicht erlebt und nicht behalten. Das wusste man schon immer, die Hirnforschung hat es erneut eindrucksvoll bestätigt. Ohne Bewegung bewegt sich nicht viel im Gehirn!

Verknüpft mit ohnehin nötiger Spielpflege in der Kindheit muss heute auf die Medienpräsenz reagiert werden. Muss getestet werden, in welchen Situationen,

welchem Alter elektronische Medien Nutzen haben können. Eine Medienpädagogik ohne vorgeschaltete allgemeine Spiel-Lese-Lernpädagogik ist kontraproduktiv. Nur ein Doppelpack, als Medien-Huckepack, ist verantwortungsvoll.

Dahin ist es ein weiter Weg, der vielleicht nie beschritten wird. Dennoch aber bleibt Aufgabe, Kindern ihre Kindheit zu geben, ‚Schulspiele‘ zu pflegen. Die Forderung einer täglichen Bewegungszeit in der Schule ist so alt wie diese Institution. Auch Goethe philosophierte über Leib und Geist. Wie groß die (falsche) Kluft von schulischem Spielen und Lernen immer noch ist, zeigt z.B. die Konsequenz bei lehrerfreund.de: „Der einzig gangbare Weg ist die Flucht nach vorne. Lehren wir die Jugend, gute Medienutzer/innen zu sein. Und wenn sie ab und zu mal zum Fußballspielen rausgehen oder ein Buch lesen, ist das sicher überhaupt nicht verkehrt.“ Doch, so ist das verkehrt: Genau falsch herum!

Spitzer kritisiert in anderen Veröffentlichungen die verbreitete schulische Unterrichtspraxis des normierten Unterrichtens. Sicher in zahlreichen Fällen zu Unrecht, es herrscht heute geradezu eine Aufbruchstimmung im Sinne offenen, fördernden, inklusiven Lernens. Was aber fehlt, ist konsequente, tägliche Spielpflege. Auf die Initiative Spitzers geht die Einrichtung ‚Spielen macht Schule‘ zurück (spielen-macht-schule.de). Hier können Schulen Spiele-Ausstattungen beantragen, müssen hierbei aber ihr Konzept bzw. ihre Perspektiven der Spielpflege so darlegen, dass ein Zuschlag erfolgen kann. Ausgewählte Konzepte werden veröffentlicht, Lehrstücke der Spielpflege an Schulen!

*Im Internet ab ca. 7,50 EU + Porto.*

**(052) Wildt, Bert de: Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder. München 2015.**

Inzwischen der ‚Klassiker‘ im Problemfeld. In seiner Ausbildung zum ärztlichen Psychotherapeuten stellte de Wildt zu seiner Überraschung fest, dass an Stelle der vermuteten vielfältigen Verstärkungen der klassischen Krankheitsbilder durch Medienkonsum vielmehr regelmäßig eine einzige separate Störung auftrat: Die der Abhängigkeit vom Internet. Inzwischen setzt sich in Fachkreisen die Erkenntnis durch, „dass wir es bei der Internetabhängigkeit tatsächlich mit einem eigenständigen Krankheitsbild im Sinne einer Suchterkrankung zu tun haben“ (10). Wobei die Online-Computerspiel-Abhängigkeit die häufigste Variante ist.

Anliegen des Autors ist nicht eine Fundamentalkritik am Internet, sondern eine kritische Begleitung und achtsame Gestaltung der digitalen Revolution. Hier geschehe deutlich zu wenig, man mache sich um die Zukunft der Kinder zu wenig Sorgen. Anliegen des Buches sei, mehr Menschen zu befähigen, sich „mit den Gefahren dieser neuartigen Erkrankung auseinanderzusetzen, um ihr konstruktiv entgegenwirken (zu können). Dies geschieht in der Hoffnung, dass die überschießende digitale Entwicklung irgendwann eine Gegenbewegung provoziert, dass wir uns stärker auf unsere analoge Lebenswelt zurückbesinnen, auf unmittelbare Begegnungen von Mensch zu Mensch, in Natur und Kultur“ (12).

Ein Fundamentalprogramm, dessen Berechtigung der Autor belegen muss. Und wie er das tut: Mit Fallbeispielen, die unter die Haut gehen, Kriterienkatalogen, die eine Fremd- und Selbsteinschätzung ermöglichen, gesundheitlichen Gefahren bis hin zu Todesfällen, Verwahrlosungsmerkmalen, sozialen Folgen bis hin zur kompletten Isolierung, Leistungsabfall in Schule, Studium und Beruf, Computerspielabhängigkeit, Abhängigkeit von sozialen Netzwerken, Cybersexsucht, Onlineglücksspiel- und Shopingsucht, Online-Workaholism.

Vertieft behandelt werden Ursachen (die Medien selbst, soziale und individuelle Risikofaktoren), Wege aus der Sucht (Krisenmanagement, Erste Hilfe, Behandlungsmöglichkeiten und Einrichtungen) sowie Chancen der Prävention, dieses sehr ausführlich (Regelung von Zeit und Raum, Ratschläge an Eltern und Großeltern, Forderungen an die Politik, Konzepte für Schulen).

Die Arbeit schließt mit nachdenklichen Ausführungen zur Entwicklung einer kollektiven Abhängigkeit von digitalen Medien, der achtsam durch Pflege des realen Erlebens gegengesteuert werden sollte.

Ein Beitrag, der in kompetenter, lebendiger, lebensnaher und engagierter Weise das immer drängender werdende Problem der Abhängigkeiten von digitalen Medien und ihrer Steuerung aufarbeitet. Wenn man danach fragt, warum dieses Buch kein Bestseller im klassischen Sinne wurde, drängt sich eine alte Redewendung auf, die den Überbringer der Botschaft zum Gegenstand hat...

Es läuft ein Großexperiment, dessen Ausgang völlig ungewiss ist, dessen Wahrnehmung und Aufarbeitung allerdings immer drängender wird. Forschung und Lehre sind gefordert, nicht allein die neuen Chancen des digital gestützten Lernens zum Thema zu machen, sondern das reale *und* das virtuelle Erleben *vernetzt* für alle Lebensalter und Lebensbereiche zu behandeln.

Sucht ist hier wohl nur die Spitze des Problembereichs - schwer vorstellbar, dass die Digitalisierung ohne gravierende Veränderungen der realen Komplexität der Entwicklung der Person, des Lernens, der Soziabilität bleiben. Es fehlt derzeit eine interdisziplinär orientierte Spielwissenschaft, die hier unbequem werden müsste.

*Im Internet ab ca. 7,50 EUR + Porto.*

*Huckepack und andere Praxis*

# Anlage: So wurde von Kindern gespielt - heute entbehrlich?

Nach dem Krieg, vor dem wirtschaftlichen Aufschwung, um 1945, in einer Kleinstadt, Spielstraße, Felder, Wiesen, Wald, Teiche, ein Fluss...



Quelle: Wikipedia ‚Straßenspiel‘



Quelle: Wikipedia ‚Bewegungsspiel‘

- 001 - Grimassen um die Wette
- 002 - Ball über die Schnur
- 003 - Geklaute Kartoffeln grillen
- 004 - Tiere nachmachen
- 005 - Hasen jagen
- 006 - Schulklasse spielen
- 007 - Kaufmannsladen spielen
- 008 - Trapper und Inche
- 009 - Holzgewehr bauen
- 010 - Flussläufe ausheben
- 011 - Teich anlegen
- 012 - Andere Kinder nachmachen
- 013 - Gesichter bemalen
- 014 - Hexenspiele
- 015 - ‚Auf Arbeit‘ spielen
- 016 - Pfeife aus Kastanien bauen und rauchen
- 017 - Maikäfer in Zigarrenschachtel sammeln
- 018 - Steinfußball
- 019 - Felderhüpfen
- 020 - Drachen bauen, mit Papierschwanz
- 021 - Drachen steigen lassen
- 022 - Botschaften auf den Band nach oben schicken
- 023 - Kaninchen jagen
- 024 - Steine auf dem Wasser ditschen
- 025 - Schiffe versenken (Sandspiel)
- 026 - Länderklau (mit Messerwurf)
- 027 - Messerwerfen
- 028 - Ringen
- 029 - Stadt Land Fluss
- 030 - Quartett
- 031 - Dosentelefon
- 032 - Dosenpyramide abwerfen
- 033 - Reifen aus Felgen oder Holz bauen
- 034 - Reifentreiben im Gelände
- 035 - Reifenkunststücke
- 036 - Laterne laufen, mit Gesang, ohne Eltern
- 037 - Hängematte bauen
- 038 - Seil kreisen lassen
- 039 - Peitsche bauen
- 040 - Peitschen knallen
- 041 - Festung bauen
- 042 - Belagerung
- 043 - Staffellauf
- 044 - Versteckspiel
- 045 - Kibbel Kappel (Gruppenspiel mit angespitztem Hölzchen und Holzstock)
- 046 - Stockbalance, um die Wette: Dauer, Strecke
- 047 - Weitsprung
- 048 - Hochsprung
- 049 - Hocksprung
- 050 - Stockziehen
- 051 - Schwimmen
- 052 - Junge Bäume biegen und loslassen
- 053 - Pilze und Beeren sammeln

054 - Drittenabschlag  
055 - Barlauf  
056 - Imitation fremder Völker  
057 - Schiff aus Borke bauen, mit Segel  
058 - Familie: Wer klopfet an...  
059 - In der Natur ‚Stromern‘  
060 - Gummitwist  
061 - Kegelspiel  
062 - Blindekuh  
063 - Platzwechsel-Laufspiel  
064 - Schneemann bauen  
065 - Schneeballschlacht  
066 - Bandenkriege, Überfall  
067 - Bollerwagen fahren  
068 - Speerwurf mit Stöcken  
069 - Bogen aus Weidenstöcken bauen  
070 - Pfeile aus Schilfrohr und Holunderbeerstöckchen bauen  
071 - Pfeile mit Eisenspitze bauen  
072 - Auf Ziele schießen  
073 - Um die Wette hochschießen  
074 - Steinweitwurf  
075 - Meiersche Brücke  
076 - Wettlauf  
077 - Bockspringen  
078 - Seifenkiste bauen  
079 - Seifenkistenrennen  
080 - Musik mit frischen Strohhalmen  
090 - Tiere aus Silberpapier formen  
091 - Schiff aus Papier  
092 - Papierflieger falten  
093 - Aus Kaulquappen Frösche züchten  
094 - Blasrohr (Holunderstock ausgehöhlt, Holunderbeeren)  
095 - Kreiseltreiben mit Peitsche  
096 - Murmelspiel mit Loch / in Feldern  
097 - Fadenspiele  
098 - Hütte im Wald bauen  
099 - Baumhaus bauen  
100 - Iglu aus Schnee bauen, mit Verbindungsgängen  
101 - Schneemann bauen  
102 - Schlittschuh laufen auf Teich / Fluss  
103 - Versteckspiel  
104 - Kasperlepuppen selbst bauen (Kopf aus Pappmaché, Kleider aus Stoff)

105 - Puppentheater: Bau und Vorführung  
106 - Puppenküche  
107 - Auf Bäume klettern  
108 - Auf Balken balancieren  
109 - Balken oder Bretter als Wippe  
110 - Geschichtenball  
111 - Stockfechten  
112 - Seifenblasen  
113 - Seilhüpfen  
114 - Stelzenlaufen  
115 - Selbst gebaute Schaukel  
116 - Selbst gebautes Steckenpferd  
117 - Bockspringen (um die Wette)  
118 - Reiterwettkampf  
119 - Schlittenfahren  
120 - Spiele mit verbundenen Augen  
121 - Geldbörse am Band (wegziehen, wenn jemand aufheben will)  
122 - Unbekannte Personen grüßen  
123 - Sammelbilderalbum vollmachen  
124 - Tauziehen  
125 - Lehmarbeiten, ‚Töpfern‘  
126 - Strecken um die Wette hüpfen  
127 - Abwurf-Laufspiele  
128 - Garten im Wald anlegen  
129 - Über hoch gehaltene Stöcke springen  
130 - An einem Seil schwingen  
131 - Schwirrh Holz basteln  
132 - Hubschrauber basteln  
133 - Jojo  
134 - Mikado  
135 - Schaukelpferd  
136 - Bandenkrieg

*Die Liste ließe sich fortsetzen. An die Gegenwart angelegt, müsste sie erheblich gekürzt werden, vieles wird nicht mehr gespielt.*

*Computerspiele sind hinzugekommen. Wiegen sie die Verluste auf? Oder führen sie vielleicht auch zu weiteren Verlusten?*

*Haben die Verluste eine Bedeutung? Gibt es so etwas wie Kinder-Spielkultur? Dann wäre Kinderspiel-Verlust ein Kulturverlust. Oder haben Kinderspiele weiter keine Bedeutung?*

*Wir meinen: Sie haben eine Bedeutung, sie stehen für unbeschwerte Kindheit, Lebensfreude, spielerisch-experimentelles Lernen, Eroberung der Welt, allseitige Entwicklung der Person, Empathie, Konfliktfähigkeit...*

*Das hieße: Etwas Schlimmeres als der Verlust von Kinderspielen kann einer Gesellschaft kaum passieren. Denn die heutigen Kinder sind die Kulturträger und Eltern von morgen...*