

## Einführende Überlegungen zum Spiel

Die durch PISA und andere Schulleistungsstudien ausgelöste Bildungsdiskussion hat zu ersten Konsequenzen für die Schule und den Unterricht geführt. Unter dem Druck der Öffentlichkeit wurde übereifrig diskutiert, entschieden, verordnet und verändert. Schnell wurden die „Sündenböcke“ ausgemacht und angeprangert: die unqualifizierten Lehrer<sup>1</sup>, die Halbtagsschule, die Gesamtschule, die „weichen“ und bedeutungslosen Nebenfächer, die Kuschelpädagogik und zahlreiche sonstige „Spielereien“. Wieso sollte man gerade in solchen Zeiten, in denen Leistungen zählen und kognitives Lernen hochgehalten wird, das Spielen, das allgemein als eine spaßige Freizeitaktivität gilt, in der Schule proklamieren? Warum sollten Schüler im Unterricht spielen? Warum spielen Menschen überhaupt?



Das Spiel ist ein Grundbedürfnis des Menschen. Nicht nur Kinder, auch Erwachsene spielen, wie zahlreiche Beispiele aus verschiedensten Zeitepochen und Kulturen zeigen. Menschen spielen ein Leben lang, Erwachsene jedoch anders als Kinder. Erwachsene lieben strategische Gesellschaftsspiele wie Monopoly, sie schlüpfen in Laienspielgruppen in fremde Rollen oder konsumieren das Spiel anderer als Schauspiel, Oper oder Musical. Im Urlaub messen sie ihre Kräfte beim Schach, Tennis oder Beach-Volleyball und in mancher Kneipe wird Skat gekloppt. In der Freizeit sind spielerische Fun-sportarten beliebt und Fußballspiele oder die Olympischen Spiele werden am Fernseher verfolgt. Lotto, Rubbellos und

Pferdewette ziehen als Glücksspiele weltweit Woche für Woche Millionen Menschen in ihren Bann. Das Spielerische im Erwachsenenleben erscheint uns dennoch auf den ersten Blick wenig, – wenn man nach den traditionellen Spielen und Spielformen sucht. Das Spiel wandelt sich in seinen Formen und Medien. Computerspiele nehmen einen Großteil der Freizeit vieler junger Erwachsener ein und einige Unternehmen installieren sogar gezielt Spiele auf den Rechnern ihrer Mitarbeiter, um diese mittels kurzer Spielphasen während der Pausenzeiten zu entspannen und für die Arbeit neu zu motivieren.

<sup>1</sup> Ich verwende fortan die maskulinen Formen „Lehrer“ und „Schüler“, meine damit aber Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler. Ich wähle diese Form einerseits wegen der besseren Lesbarkeit, andererseits aber auch, um auf die maskuline Komponente des traditionell weiblich konnotierten Textunterrichts hinzuweisen.

Das Quiz als Brettspiel wurde längst durch das Medium Fernsehen und zahllose Gameshows wie „Einer wird gewinnen“, „Was bin ich?“, „Dalli Dalli“ und „Wer wird Millionär?“ abgelöst. Ganz neue Formen des Spiels flimmern derzeit zuhauf über den Bildschirm in die Wohnzimmer. Es ist das Spiel mit den Wünschen der Menschen, das Spiel in glitzernde Scheinwelten einzutauchen und das stinknormale Leben hinter sich zu lassen. „Die Mini-Playback-Show“, „Big Brother“ und „Deutschland sucht den Superstar“ heben die Spieler für einen Augenblick in die Bedeutsamkeit empor. Auch zahlreiche Tauschformate spielen damit, Menschen für eine kurze Zeit aus ihrem gewohnten Umfeld zu entfernen und andernorts zu implantieren. „Frauentausch“ und „Ich tausche meine Familie“ spielen mit der Möglichkeit, dass sich die Spieler von ihrem Leben und ihrer Rolle, in die sie irgendwie hineingeraten sind, für eine Weile verabschieden und in eine andere Spielebene hineinzappen. In der Steigerung verlässt das Spiel jedoch die Scheinwelt. Operations-Shows wie „Extreme Makeover“, „I Want A Famous Face“ oder „Swan“ bewegen sich zwar in der Tradition der Gameshows, aber hier wird aus dem Spiel mit dem eigenen Körper Ernst, wenn sich die Kandidatinnen vor laufender Kamera von Schönheitschirurgen, Psychologen, Frisuren und Stylisten optimieren lassen und zu neuen Menschen transformieren.

Diese Entwicklung macht deutlich, dass die Spielformen extremer und die damit verbundenen Reize intensiver werden. Das Spiel hat nicht nur für Erwachsene, sondern gerade für Jugendliche eine immer stärker werdende kompensatorische Funktion und bewegt sich dabei stets an der Grenze zur Spielsucht. Im Spiel ertragen Jugendliche ihr fremdbestimmtes Leben oder holen sich den „Kick“, den das alltägliche Leben ihnen versagt. Das illegale S-Bahn-Surfen oder Autorennen als spielerische Mutproben wie auch Bungeejumping, Freeclimbing, kommerzielle Automaten Spiele und Gewalt-Computerspiele sind Beispiele reizintensiver jugendlicher Spielvorlieben.

Spielerisches Denken und Handeln beschränkt sich jedoch nicht nur auf den Freizeitsektor, sondern ist auch für das Berufsleben von Bedeutung. Wichtige Entscheidungen, die zu treffen sind, erfordern vorherige Gedankenspiele, in denen Strategien und Folgen probeweise durchgespielt werden. In allen gestalterisch-künstlerischen Berufen wird mit Themen und Variationen gespielt, bis eine überzeugende Lösung gefunden wird. Der amerikanische Star-Architekt Frank O. Gehry erläutert den unmittelbaren Zusammenhang zwischen dem Spiel in seiner Kindheit und seinem beruflichen Erfolg: *„Und auch meine Großmutter hat mir viel mitgegeben. Als ich so sechs oder sieben war, hat sie viele Stunden lang mit mir auf dem Fußboden gesessen und dort spielten wir dann mit Klötzchen und Holzresten, bauten die tollsten Städte. Diese*

*Erinnerung ist in mir sehr lebendig, und etwas von dieser Verspieltheit ist weiterhin in mir wach. Sie hilft mir, meine Architektur mit künstlerischer Freiheit anzugehen.*<sup>2</sup>



Das Spiel übt einen intensiven Reiz auf uns aus und ist unabhängig vom Alter ein Bestandteil des menschlichen Daseins. Es dient gemeinhin der Erholung sowie dem Vergnügen und wird ohne bewussten Zweck lediglich aus Freude am Spiel selbst ausgeübt. Wir haben ein klares Alltagsverständnis, wann wir spielen und wann wir andere Dinge tun wie z. B. arbeiten, ausruhen oder lernen. Was also genau ist Spielen? Bedeutende Spieltheoretiker haben sich den Kopf darüber zerbrochen, wie „Spiel“ und „Spielen“ definiert werden können, – ohne jedoch zu einer überzeugenden und allgemein gültigen Definition zu gelangen. Die exakte Begriffsbestimmung eines so komplexen

Phänomens, das sprachlich nur schwer von anderen Verhaltensformen abzugrenzen ist, scheint nur bedingt möglich. Hilbert Meyer<sup>3</sup> hat einige wiederkehrende Merkmale des Spielens zusammengetragen, die auf nahezu alle Spielformen zutreffen:

- *Spielen erfordert einen freien Raum, weil es selbst zweckfrei ist.* Wir spielen ein Spiel um seiner selbst willen und nicht aus anderen, von außen vorgegebenen Gründen.
- *Spielen ist in sich zielgerichtet.* Es produziert eine Eigendynamik und Spannung, die die Spieler vorantreibt und keinen natürlichen Endpunkt hat. Wir können Spiele immer weiter spielen, auch über den Punkt hinaus, wo von der Spielidee ein Ende gesetzt wird, indem wir erneut beginnen oder eigene Regeln und Varianten entwickeln, die das Weiterspielen ermöglichen.
- *Spielen findet in einer Scheinwelt statt.* Das Spielen erfolgt in einer eigenen Spielwelt statt, die eine symbolische, fantasierte oder durch Spielmaterialien bildlich dargestellte ist. Spielen ist also nicht das Leben selbst, kann aber auf die Lebenswirklichkeit einwirken, was u. a. Spieltherapie, Lernspiel und Spielsucht deutlich zeigen.
- *Spielabläufe sind mehrdeutig und offen.* Der Reiz des Spiels liegt darin, dass sein Verlauf und Ergebnis nicht vorhergesagt werden können.

<sup>2</sup> Hanno Rauterberg (2003:31)

<sup>3</sup> Hilbert Meyer (1990:342ff)

- *Spielen schafft eine handelnde Auseinandersetzung mit den Mitspielern und dem Spielobjekt.* Im Gegensatz zu anderen Alltagshandlungen wie z. B. Fernsehen setzt das Spielen eine Aktivität der Spieler voraus.
- *Spielen erfordert die Anerkennung von Spielregeln.* Jedem Spiel liegen Regeln zugrunde, ohne deren Einhaltung es nicht gespielt werden kann. Bei Spielen mit offenen und variablen Regeln müssen sich die Spieler darüber verbindlich verständigen.
- *Im Spiel herrschen gleiche Rechte für alle.* Alle sind gleichermaßen am Spiel beteiligt und haben dieselben Gewinnchancen.
- *Spielen geschieht sich in der Gegenwart.* Wer spielt, will im Hier und Jetzt rätseln, besiegen und gewinnen.
- *Spielen macht Spaß.* Die spielerische Handlung wird von positiven Emotionen begleitet, – eine Ausnahme sind die negativen Emotionen schlechter Verlierer.