

Die Wissenschaftstheorie und der praktische Nutzen der Spielforschung. Zur Frage der Definition, Einteilung und Praxis des Spiels.

Rainer Buland

Dieser große Kongress in Krakau markiert einen Meilenstein in der europäischen Spielforschung. Waren noch am Kongress 1995, den das Institut für Spielforschung organisierte, und an dem ICCP und TASP gemeinsam teilnahmen, die Kollegen aus den ehemaligen Ostblockländern in der Minderheit, so hat sich dieses Verhältnis heute grundlegend verändert, um nicht zu sagen umgekehrt.

Ein derartiger Meilenstein mag Anlass sein, nicht nur die Fülle der Forschungsergebnisse zu vermehren, sondern auch einen Moment inne zu halten um die großen Richtungen der Spielforschung in den Blick zu nehmen.

Als Ausgangspunkt möchte ich die Rede von Rimmert van der Kooij wählen, die er am Symposium „Die Zukunft der Spielforschung“ im Oktober 2001 in Salzburg gehalten hat.¹ Der Titel des Symposiums war von der damaligen Leiterin des Instituts für Spielforschung unabsichtlich prophetisch gewählt worden. Sobald nämlich nach der Zukunft gefragt wird, ist diese Zukunft schon gefährdet. Das ist die alte Weisheit der Orakel-Spiele. Und tatsächlich war schon kurze Zeit nach dem Symposium die Zukunft, nicht der ganzen Spielforschung, aber des Instituts für Spielforschung in Salzburg, auf Messers Schneide. Die tiefgreifende Krise der Institution konnte bewältigt werden, und zwar durch einen Rückgriff auf Bewährtes einerseits, Günther Bauer wurde wieder als Leiter eingesetzt; und andererseits durch eine Konzentration der Energien auf einerseits grundlegende und andererseits praxisnahe Entwicklungen.

Das ist zugleich meine Antwort auf die von Rimmert van der Kooij gehaltene Rede, die mich wegen ihrer resignativen Grundstimmung sehr betroffen gemacht hat. Zwei große Themenkomplexe lassen sich in seiner Rede unterscheiden, und auf beide möchte ich in der Folge eingehen:

Erstens betrachtet van der Kooij in einem großen Überblick – und wer hätte einen besseren Überblick als er? – die Entwicklung der Spielforschung, die sich in Tausenden von Veröffentlichungen und vielen Theorien verzettelt, und der die „Homogenität in der Meinung über sehr viele Aspekte“ fehlt.

Es steht die wissenschaftstheoretische Fragestellung dahinter, wie sich einzelne Theorien falsifizieren lassen, und wie sich übergeordnete Theorien bilden können.

Zweitens beklagt Rimmert van der Kooij, dass die empirische Spielforschung kaum Einfluss auf die Gestaltung der Gesellschaft nimmt und nehmen kann; sie darf lediglich die Rolle der „ersten Hilfe bei gesellschaftlichen Unfällen“ spielen. Und am Ende seiner Rede zeichnet er ein düsteres Szenario:

„Wenn ich an die heutige Zukunft blicke, dann bin ich im Bezug zum Spiel nicht optimistisch. Wenn unsere Gesellschaft ernsthaft bedroht wird, dann wird dem Spiel wenig Platz eingeräumt, es sei denn, dass das Spiel als letzte Möglichkeit angeboten werden kann, um die harte Konfrontation mit der Wirklichkeit zu verarbeiten; das ist dann kein Kinderspiel mehr.“²

¹ Veröffentlicht in: Rimmert van der Kooij: Die Zukunft der Spielforschung.- in:Förderkreis Erste Thüringer Ludothek (Hrsg.): Ludotheka. Schriftenreihe zur wissenschaftlichen und praktischen Förderung des Spiels und des Spielzeugs.- 1/2002, S.1-5.

² ebd. S.5

Es geht also um die Frage der gesellschaftlichen Relevanz der Forschung, oder um dies in die kürzeste Form zu bringen: Wie wird Wissen wirksam?

Die Überwindung der essentialistischen Spiel-Definitions-Versuche.

Wie lässt sich das Dickicht der verschiedenen Theorien lichten, und wie lässt sich daraus eine oder zumindest wenige einheitliche Spieltheorien gewinnen?

Um diese Frage zu beantworten, müssen wir beim Allgemeinen beginnen, beim Begriff ‚Spiel‘. Dies sieht auch Rimmert van der Kooij so, wenn er schreibt: „Hiermit will gesagt sein, dass das erste Problem im Bereich der Spielforschung im Grunde die Begriffs- oder Abgrenzungsdefinition bildet.“

Die Spielforschung täte gut daran, nach vielen Jahren des vergeblichen Bemühens, folgendes zu akzeptieren:

Der Begriff ‚Spiel‘ ist ein im wissenschaftlichen Sinne primitiver Begriff, das will heißen, er ist der Sprache in ihrem alltäglichen Gebrauch entnommen. Dies gilt es als Tatsache zu akzeptieren.

Ist damit die Spielforschung unwissenschaftlich, im Sinne von wissenschaftlich nicht zu begründen? Nein.

Ich kann dies hier nicht wissenschaftstheoretisch ausführen, dazu müssten wir zu tief in die Methodologie der Wissenschaften einsteigen. Aber ich kann dies sehr einfach an einem Beispiel zeigen:

In keiner wissenschaftlichen Disziplin ist der Oberbegriff der Forschung definiert. Als in Wien promovierter Musikwissenschaftler ziehe ich diese Fachrichtung als Beispiel heran. Die Musikwissenschaft hat sich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in Wien und Berlin etabliert, und ist seitdem mit Instituten an fast allen größeren Universitäten vertreten, ohne je definiert zu haben, was Musik ist. Versuche dazu hat es genügend gegeben, aber es wurde erkannt, dass jeder Definitions-Versuch wenig bringt, aber viel behindert. Wäre damals zum Beispiel die Musik als tonal organisierter Zusammenklang definiert worden, so wäre ein Großteil der Musik des 20. Jahrhunderts und ein Großteil der Musik außereuropäischer Kulturen gar keine Musik. Der Begriff ‚Musik‘ musste und muss offen bleiben für die geschichtlichen und ethnologischen Entwicklungen und Entdeckungen. Das ist Forschung, alles andere wäre reine Ideologie.

Umgelegt auf die Spielforschung heißt dies: Der Begriff ‚Spiel‘ muss nicht definiert werden, und er darf nicht definiert werden, um für zukünftige Entwicklungen und Entdeckungen offen zu bleiben.

Damit ist die Forschung frei, sich auf die zweite Ebene des Forschungsgebietes zu konzentrieren.

Auf der zweiten Ebene, um wieder die Musikwissenschaft als Beispiel zu nehmen, ist sie gegliedert in zwei verschiedene Forschungszweige: historische und systematische Musikwissenschaft. Die historische beschäftigt sich mit der Geschichte der europäischen Kunstmusik, die systematische mit der Musikethnologie und mit den Grenzgebieten zur Naturwissenschaft, Gehörphysiologie, Musikpsychologie, Akustik usw.

In dieser zweiten Abstraktionsebene werden nun gewisse Definitionen vorgenommen, die sich für die Forschung ganz gut bewähren. Wir können z.B. sinnvoll von Barockmusik sprechen, und wir können bestimmte grundlegende Merkmale angeben, die diese Musik auszeichnet, Generalbass und polyphone Grundstruktur, um nur die zwei wichtigsten zu nennen.

Auch die anderen Forschungszweige legen ihren ganz bestimmten Zugang offen, und wollen nicht mehr erklären als in ihrem Rahmen vorgesehen ist, Beispiel Musikpsychologie: Diese wendet Methoden der allgemeinen und der experimentellen Psychologie auf Musikwahrnehmung und –verstehen an. Daraus können sehr interessante Erkenntnisse gewonnen werden, es wird jedoch daraus keine Stilcharakteristik der Barockmusik abgeleitet

werden. Das wäre eine unzulässige Überschreitung des Fachgebiets, und könnte, wenn überhaupt, nur mit einem historischen Musikforscher gemeinsam erarbeitet werden.

Für die Spielforschung heißt das:

Die vielfachen Versuche, den Begriff ‚Spiel‘ durch eine essentialistische Definition, also durch „Wesensbestimmungen“ quasi zu definieren, können als das gesehen werden, was sie sind, nämlich ein Missbrauch des Ausdrucks Definition. Dazu stehen im „Handlexikon zur Wissenschaftstheorie“ deutliche Worte:

„Die Frage ‚Was ist ...?‘ ist unsinnig, wenn sie aufgefasst wird als Frage nach dem ‚Wesen‘. Hinter dieser Deutung der Frage steht gewöhnlich eine begründungsphilosophische Einstellung, die meint, eine ‚wahre‘ Definition oder die wahre Definition einer Entität, eines Phänomens etc. geben zu können. Letzten Endes liegt ihr auch die naive Vorstellung von einer fixen, ‚natürlichen‘ Verbindung von Symbol und einer gewissen Konstellation von Eigenschaften zugrunde.“³

Wenn wir die unsinnige Wesensbestimmung des Begriffes ‚Spiel‘ aufgeben, können wir endlich das einholen, was in der Forschungspraxis ohnehin schon rein pragmatisch getan wird: Die Spielforschung untergliedert sich auf einer ersten Ebene in eine historische und eine systematische Wissenschaft. Die historische Spielforschung hat die Aufgabe, das zu klären, was zu einer bestimmten Zeit unter Spiel verstanden worden ist, und anschließend die kulturgeschichtlichen Erscheinungen aufzuarbeiten. Sie wendet dabei Methoden aus der allgemeinen Geschichtswissenschaft und der Kunstgeschichte an, und sie ist damit durchaus erfolgreich.

Die systematische Spielforschung hat sich dadurch in eine schier ausweglose Lage manövriert, dass sie von Beginn an das Spiel als einen Sonderbereich des bereits existierenden Fächerkanons angesehen hat. Die Psychologen sahen im Spiel eine spezielle Tätigkeit der Kinder und entwickelten psychologische Spieltheorien. Die Pädagogen entwickelten pädagogische Stufentheorien zur Förderung mittels Spiel. Die Psychotherapie entwickelte eine Anamnese mittels Spiel und ein Modell des Einsatzes von Spiel zur Problembewältigung. Die Wirtschaftswissenschaften entwickelten eine Spieltheorie, die auf der irrigen Annahme basierte, dass alle Mitspieler über alle Informationen verfügen und sich vernünftig, im Sinne von „auf ihren Vorteil schauend“, verhalten. Dadurch konnten sie mit mathematischen Modellen ihre Spieltheorien aufbauen. Das einzige Problem, das sie hatten: Die Menschen verhielten sich nur selten nach dem Modell.

Die Liste ließe sich noch lange fortsetzen.

Die Frage ist allerdings, ob die einzelnen Fachrichtungen unter dem Begriff ‚Spiel‘ dasselbe oder zumindest etwas Vergleichbares verstehen.

Die Systematik der Spielforschung.

Wir müssen endlich die Forschung vom Begriff her einholen.

Ein wissenschaftliches Vorgehen muss damit beginnen, das Problem in den Blick zu nehmen, und dann erst sich die Methoden überlegen, mit denen die Probleme behandelt werden können. In der Spielforschung ist bisher der umgekehrte Weg eingeschlagen worden. Wir hatten zuerst die psychologischen empirischen Methoden, diese wurden dann auf das angewendet, was in der Alltagssprache ‚Spiel‘ genannt wird, und dies führte zu ganz bestimmten Ergebnissen. Mit diesem Vorgehen können die Ergebnisse sehr gute Aussagen über die Vorurteile der Alltagssprache liefern, aber wenig über das ‚Spiel‘ aussagen. Ein Beispiel aus der Musikwissenschaft kann dies leicht verdeutlichen: Wäre vor der Musikwissenschaft die Musik als ein spezielles menschliches Handeln aufgefasst worden, das mit psychologisch empirischen Methoden erforscht werden kann, dann hätten wir heute viele psychologische Theorien, warum Menschen Musik machen und Musik hören. Die

³ Seiffert, Helmut und Gerard Radnitzky: Handlexikon der Wissenschaftstheorie.- München: dtv 1994. S.30.

Gestaltpsychologen würden von einer idealen Zeitgestalt sprechen, die Psychoanalytiker von einer Sublimierung aufgestauter Triebe, die allgemeinen Psychologen würden zuerst phänomenologisch beschreiben, und dann vor einer undurchdringlichen Fülle stehen, wie dies z.B. beim Phänomen der Emotionen der Fall ist. Diese Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Und immer würden die Theorien mehr über das Spezialfach der Psychologie aussagen als über die Musik und die Beweggründe der Menschen Musik zu machen.

Es war durchaus sinnvoll, dass zuerst die Musikwissenschaft das Phänomen Musik wissenschaftlich sammelte und betrachtete, um danach eigene Methoden zu entwickeln, um das Phänomen methodisch zu betrachten. Die Folge daraus war, wie schon angedeutet, dass der Begriff ‚Musik‘ in seiner Gesamtheit für die Wissenschaft fallen gelassen worden ist. Stattdessen wurde durch das Verfahren der Explikation der Begriff weiterentwickelt und differenziert. Erst nach dieser Differenzierung wurden andere Wissenschaften einbezogen und ihre Methoden auf den differenzierten Begriff ‚Musik‘ angewendet. Ich habe diesen Vorgang etwas idealisiert – und nicht historisch korrekt – dargestellt, um das Beispiel kurz zu halten. Erst mit diesem differenzierten Musik-Begriff hat sich eine Musik-Therapie entwickelt. Der Punkt ist folgender: Die Musik-Therapie musste nicht die Wirkung irgendeiner Musik, von der irgendjemand in einer Alltagssituation gesagt hat, dies wäre eine besonders gute oder harmonische Musik, testen, sondern sie konnte zurückgreifen auf einen differenzierten Musik-Begriff, der durch die Methode der Musikanalyse und der Harmonielehre Mittel gefunden hatte, zu begründen, warum in einem bestimmten Musikstück eine harmonische Balance zwischen Spannung und Entspannung vorliegt. Und die Musik-Therapie konnte überdies auf Musik-Editionen zurückgreifen, die von der Musikwissenschaft nach allen Regeln der Kunst angefertigt worden sind. Sie musste sich also nicht erst mit Musikstücken von Simon Pichteler abmühen, sondern konnte sich direkt auf die Musik sagen wir von Mozart konzentrieren und Effekte messen. Dies scheint uns heute so selbstverständlich, dass wir kaum darüber nachdenken.

Für die Spielforschung sollten wir eben darüber gründlich nachdenken.

Für die systematische Spielforschung wäre es überaus wichtig, zunächst vom Spiel her zu denken, und durch Explikation an der Begriffsentwicklung zu arbeiten. Erst mit einem wissenschaftlich entwickelten Begriff machen die Methoden aus bestimmten Fachwissenschaften Sinn.

Ein erster Schritt zur Entwicklung des Spiel-Begriffs ist die Einteilung der Spielformen nach ihren Freiheitsaspekten.

Die Stärke dieser Einteilung liegt darin, ein einziges Einteilungs-Kriterium zu verwenden. Das Kriterium ist die Entscheidungsfreiheit des Spielers. Wir können nur dann von einem Spiel sprechen, wenn der Spieler einen Entscheidungsraum zur Verfügung hat, in dem er autonom entscheiden kann.

Noch bevor wir dieses Kriterium angewandt haben und dadurch eine Einteilung vorgenommen haben, ist schon eine ganz bestimmte Abgrenzung geschehen. Es wurde nämlich der Umfang des Begriffes ‚Spiel‘ eingegrenzt, - nicht definiert! Es macht keinen Sinn, jede Tätigkeit, die keinen unmittelbar ersichtlichen Nutzen bringt, und als Unterhaltung bezeichnet wird, ein Spiel zu nennen. Nehmen wir als Beispiel die Rätsel. Rätsel zu lösen ist eine unterhaltsame Tätigkeit ohne unmittelbaren Nutzen. Dennoch macht es wenig Sinn, dies ein Spiel zu nennen, weil es dabei keine Freiheit der Mitmachenden gibt. Ein Rätsel hat eine Lösung, und diese Lösung gilt es zu erraten. Dies ist ein linearer Vorgang ohne Spielraum. Wie sieht es nun aus, wenn mehrere Personen oder Parteien darum kämpfen als erster das Rätsel zu lösen. Ist dann ein Spiel gegeben? Ich behaupte: Nein. Es ist ein großer Irrtum, - der von einer Unklarheit Huizingas herrührt – das antagonistische Prinzip als solches schon als Spiel anzusehen. Ein Wettkampf um ein bestimmtes Ziel ist ein Wettkampf. Ein Spiel wird daraus erst, wenn der einzelne Wettkämpfer einen autonomen Spielraum erhält, innerhalb dessen er freie Entscheidungen fällen kann. Also wenn mehrere Personen oder Parteien ein

Rätsel als erster zu knacken versuchen, dann haben sie keinen Entscheidungsfreiraum, es geht einzig und allein darum, die Lösung möglichst schnell zu sagen. Was wäre dann ein Spiel? Wenn wir eine in der jeweiligen Sprache unsinnige Buchstabenkombination nehmen und fragen, was dieses neue Wort bedeuten könnte, und anschließend der kreativste und interessanteste Vorschlag zum Sieger erklärt werden würde, dann wäre dies ein Spiel. Warum? Weil die Mitspielenden einen Entscheidungsfreiraum haben, den sie mit eigenen kreativen Vorschlägen füllen können. Die Mitspielenden haben die Freiheit kreativ zu sein, und sich Erklärungen auszudenken. Diese Erklärungen treten dann in Wettstreit mit anderen, und der Mitspieler hat wieder die Freiheit, seine Erklärung zu verteidigen, oder sich von anderen überzeugen zu lassen.

Wir können also sagen, alle Tätigkeiten, die auf einem einzigen Lösungsweg auf ein ganz bestimmtes Ziel hinführen, können zwar Spaß machen, sind jedoch deswegen noch keine Spiele.

Dabei ist der Lösungsweg von entscheidender Bedeutung, weil es viele Spiele gibt, die auf ein Ziel hin ausgerichtet sind, dem Spieler jedoch einen großen Entscheidungsfreiraum lassen, wie sie dieses Ziel verfolgen wollen. Ein gutes Beispiel dafür ist das Schachspiel. Das Ziel ist eindeutig, den gegnerischen König matt zu setzen. Um dies zu erreichen hat der Spieler den Entscheidungsspielraum, sich aus den möglichen Zügen jene auszusuchen, die ihm vorteilhaft erscheinen. Innerhalb seiner Zugmöglichkeiten ist er vollkommen autonom in seiner Entscheidungsfreiheit. Natürlich sind nicht alle Züge strategisch gesehen gleich günstig. Deswegen ist Schach ein so interessantes Spiel, weil die Entscheidungsfreiheit der Spieler höher ist, als die Möglichkeit strategisch vor auszudenken und vor auszuplanen. Würde jemals ein Schachspieler eine Strategie für Weiß finden, die den Vorteil des ersten Zuges so auszunützen versteht, dass Weiß gewinnt, dann ist dies das Ende des Spieles Schach. Dann wäre nämlich keine Entscheidungsfreiheit mehr gegeben, sondern Weiß müsste genau so ziehen um zu gewinnen, alles andere wäre bloß Dummheit.

Diese paar Hinweise mögen genügen um die Bedeutung der Entscheidungsfreiheit für das Spiel zu zeigen.

Dem sollte noch hinzugefügt werden, dass es sich bei einem Spiel um eine ganz bestimmte Setzung handelt. Ein Mensch, und übrigens auch viele Säugetiere, stellen in einer Meta-Kommunikation die Behauptung auf, dass ihr Verhalten als Spiel gemeint ist. Diese Behauptung muss auch vom Gegenüber verstanden werden, um das Verhalten richtig interpretieren zu können. Ohne diese meta-kommunikative Behauptung verschwimmt uns der Spiel-Begriff zu einer bestimmten Lebenshaltung oder zu einer reinen Metapher. Eine Lebenshaltung im Sinne von play/Spiel für sich persönlich zu kultivieren, finde ich überaus wertvoll, aber es ist kein Thema der Spielforschung, sondern der Spielphilosophie oder der Lebenskunst.

Die Einteilung der Spielformen.

Wenn wir nun die verschiedenen Spielformen dahingehend betrachten, welche Entscheidungs-Freiräume sie dem Spieler gewähren, dann gelangen wir zu vier grundlegenden Kategorien von Spiel:⁴

Zug-um-Zug-Spiele: Der Spieler kann seinen Zug innerhalb der Möglichkeiten der Spielregel autonom entscheiden. Beispiele dafür sind alle Brettspiele wie Schach, Dame, Halma, usw. Auch wenn Zufallsoperationen einbezogen sind, wie z.B. Würfel, kann der Spieler entscheiden, wie er diesen ihm zugeteilten Wert verwenden will.

⁴ Die erste Veröffentlichung der „Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten“ in: Bauer, Günther (Hrsg.): Homo ludens – der spielende Mensch, Band VII.- München: Katzschlichler 1997. S.259 ff.

Im Englischen, das den Begriff ‚Spiel‘ wesentlich differenzierter ausdrückt, gibt es dafür das Wort „game“, bzw. „to play a game“.

Bewegungsfreiheits-Spiele: Der Spieler spielt mit seiner Bewegungsfreiheit. Es liegt in seiner Entscheidungsfreiheit, innerhalb der Spielregeln dahin oder dorthin zu laufen, sich so oder so zu bewegen, oder etwas da oder dorthin zu bewegen. Beispiele dafür sind alle Ball-, Fang- und Sport-Spiele. Wird dies konsequenter und professioneller betrieben, sprechen wir von Sport. Fußball als Spiel zu bezeichnen ist ganz richtig, ungeachtet der Tatsache, dass und wie viel Geld damit verdient wird. Das Englische bezeichnet dies gerne mit „sports“. Wird überwiegend die Feinmotorik oder eine schnelle Reaktionsfähigkeit benötigt, so sprechen wir von Geschicklichkeitsspielen.

Einsatz- und Wett-Spiele: Der Spieler entscheidet einen so oder so großen Einsatz auf eine bestimmte Wette zu setzen. Der Mechanismus, wie die Wette entschieden wird, durch Karten, Würfel, Kugeln oder Ziehungen, ist dabei nebensächlich. Die Entscheidungsfreiheit der Mitspieler ist dabei nicht sehr groß. Das dürfte der Grund sein, warum diese Spielformen sehr stark ihren Spielreiz aus einem möglichst hohen materiellen Gewinn beziehen.

Es sind jene Spiele, die im Deutschen umgangssprachlich „Glücksspiele“, und im Englischen „gambling“ genannt werden. Beispiele dafür sind Lotto, Roulette, Spielautomaten und ähnliches.

Gestaltungs-Spiele: Der Spieler hat die Freiheit etwas so oder anders zu gestalten. Das kann eine Rolle innerhalb einer theatralischen Szene sein, dann hätten wir das englische „acting“, das kann aber auch eine Zeichnung, ein Klang, oder auch ein Turm aus Bauklötzen sein. Je nachdem weisen die Gestaltungs-Spiele in Richtung bildender Kunst, Musik oder Theater – folgerichtig sprechen wir auch davon, ein Instrument zu spielen, und nicht es zu bearbeiten. Es handelt sich dabei lediglich um einen graduellen Unterschied in der Verfeinerung, ob wir von Spiel oder Kunst sprechen. Wenn die Verfeinerung weit genug getrieben worden ist, besteht die Möglichkeit, dies zu seiner hauptsächlichen Lebenstätigkeit zu machen, und spätestens dann sprechen wir von Kunst.

Was haben wir mit dieser Einteilung für die systematische Spielforschung gewonnen?

Es geht eindeutig in die Richtung einer größeren Klarheit und Transparenz. Der Mangel bisheriger Spielforschung lag darin begründet, Unterschiedliches in einen Topf geworfen zu haben, ohne vorher geklärt zu haben, ob dies überhaupt miteinander vergleichbar ist.

Folgerichtig hat Rimmert van der Kooij darauf hingewiesen, dass wir in der systematischen Spielforschung „nicht über Spiel, sondern über Spielverhalten“ sprechen sollten. Weil genau genommen beschäftigt sich die psychologische und soziologische Spielforschung nicht mit dem Spiel als Phänomen und auch nicht mit dem Spiel als Regelkanon, sondern mit einem menschlichen Verhalten, das als Spiel benannt wird.

Meine Einteilung geht in dieselbe Richtung.

Erstens können wir zunächst den Umfang des Begriffes ‚Spiel‘ auf jene Tätigkeiten eingrenzen, die dem Spieler Entscheidungsfreiräume gewähren.

Zweitens können wir für einzelne Kategorien gezielt Merkmale herausarbeiten. Das befreit uns von einem großen Hindernis in der Forschung: Bisher waren wir bei unseren Beobachtungen von menschlichem Verhalten auf die alltagssprachliche Zuschreibung angewiesen, ob es sich dabei um ein Spiel handelt oder nicht. Einzelne Forscher haben für diese Schwierigkeit geradezu geniale Umwege gefunden, denken wir nur an Rolf Oerter, der von einem so genannten „übergeordneten Gegenstandsbezug“ spricht⁵, in vereinfachter Form gesagt, wenn Kinder mit Gegenständen spielen, die schon als Spielzeug hergestellt wurden, oder Gegenstände zweckentfremdet gebrauchen, dann wird ihre Tätigkeit wohl auch ein Spiel sein.

⁵ Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz.- München: Quintessenz 1993.

Durch die vorgenommene Systematisierung und Kategorisierung brauchen wir derartige Umwege nicht mehr. Wir können z.B. das Verhalten bei Zug- um Zug-Spielen beobachten, wir können an diesen Beobachtungen Altersklassen unterscheiden, und wir können auch Lerneffekte messen und den Altersklassen zuordnen. Es kann nämlich sein, dass nicht nur Kinder im Spiel lernen, sondern auch Erwachsene.

Wir können dann auch kategoriale Unterschiede zwischen den einzelnen Spielformen herausarbeiten, was den Spielbegriff insgesamt entlasten würde. Wir kämen damit auf den Stand der englischsprachigen Spielforschung, die ja eine klare Unterscheidung zwischen ‚play‘, ‚game‘, ‚gambling‘ und ‚acting‘ kennt, und wir haben zusätzlich Abgrenzungskriterien gewonnen.

Eine weitere Ausführung dieses Themas wird einer größeren Arbeit vorbehalten bleiben müssen. Nur ein Gedanke noch:

Durch eine Entfaltung und Exemplifikation des Begriffes ‚Spiel‘ in sich, brauchen wir die etwas hilflosen Abgrenzungen gegenüber anderen Begriffen nicht mehr, ich denke vor allem an die immer noch beliebte Gegenüberstellung von Spiel und Arbeit. Genauso gut können wir der Arbeit die Musik gegenüber stellen. Der Begriff ‚Spiel‘ braucht nicht dadurch Kontur gewinnen, indem wir ihm andere Begriffe gegenüber stellen, sondern wir können ihn als Existential-Begriff, wie Musik, wie Tanz usw., auffassen und in sich differenzieren.

Aber gehen wir nun zu unserem zweiten Punkt über, denn mit einer vom Spiel her systematischeren Forschung haben wir noch keine gesellschaftliche Wirksamkeit gewonnen.

Die Entwicklung von Spielformen in der Praxis.

Eine vermehrte Forschungs-Anstrengung kann das Problem der geringen Wirksamkeit nicht beheben. Dazu ist es notwendig, eine Brücke zwischen der Forschungs-Gemeinschaft und der Gesellschaft zu schlagen.⁶ Dieser Brückenschlag wird schon vielfach gemacht worden, in Museen, an den Universitäten, und nicht zuletzt ist auch dieser Kongress ein Brückenschlag zwischen Forschern und den Studentinnen und Studenten, die dieses Wissen in Zukunft in der pädagogischen Praxis umsetzen werden. Diese Brücke kann aber noch wesentlich ausgebaut werden. Die nahste und interessanteste Verbindung ist dann gegeben, wenn der Spielpraktiker und der Spieltheoretiker ein und dieselbe Person sind.

Dieser Ansatz geht noch wesentlich über die Methode der Aktionsforschung hinaus. Der Aktionsforscher begleitet und moderiert einen gesellschaftlichen Veränderungsprozess, er dokumentiert und reflektiert das Ergebnis. Was ich hier meine ist jedoch folgendes: Der Forscher/Praktiker erkennt durch seine Reflexionen und Analysen einen unbefriedigenden Zustand, und entwickelt nun selbst in der Praxis für die Praxis neue Spielformen. Erst im zweiten Schritt wird diese Neuentwicklung gesammelt, dokumentiert und reflektiert. Der Spielforscher ist also beides, Forscher und selbst Spielender. Als Spiel-Praktiker nimmt er an gesellschaftlichen Veränderungsprozessen teil, wirkt in die Gesellschaft hinein. Als Forscher reflektiert er diese Veränderungen.

Dieses Vorgehen ist nicht neu, sondern wird an Kunstuniversitäten immer schon praktiziert, und zwar dadurch, dass die Lehrenden selbst praktizierende Musiker sind, ihre Technik und ihre Interpretations-Ansätze weitergeben. Viele sind zudem auch wissenschaftlich tätig. Genau diese Verbindung von Forschung und Praxis war mir ein Anliegen, als ich vor etwa 10 Jahren begonnen habe, in einer Gruppe um den Dozenten für kulturelle Bildung Christoph Riemer am Burckhardthaus in Gelnhausen die Spielpädagogik in Richtung größerer Kreativitäts-Freiräume und in Richtung Spiel ohne Anleiter weiter zu entwickeln. Daraus ist die Playing Arts-Bewegung⁷ erwachsen, die bereits schöne Wirkungen in der Gesellschaft

⁶ Siehe dazu: Gubitzer, Luise und Ada Pellert: Salbei und Opernduft, Reflexionen über Wissenschaft.- in: Zeitschrift für Hochschuldidaktik 22.Jg., Heft 3/1998.

⁷ Siehe dazu: website www.playing-arts.de und Riemer, Christoph: Playing Arts.- Gelnhausen: Triga 2002.

gebracht hat. Die theoretische Reflexion hat mit dem Playing Arts Symposium im Herbst 2000 begonnen, und hat bereits das zweite Buch hervorgebracht.

Dies lediglich als Beispiel dafür, wie es durchaus für einen Forscher möglich ist, wissenschaftlich fundiert zu arbeiten, und auch dafür zu sorgen, dass die gewünschten Veränderungen und Verbesserungen in der Gesellschaft bewirkt werden.

Zum Schluss meiner Ausführungen möchte ich auf eine Verbesserung hinweisen, die mir sinnvoll scheint, und die in gewisser Weise auch eine Zusammenfassung meiner Arbeit darstellt:

Das Recht des Kindes auf Spiel sollte präzisiert werden, indem wir von einem Recht der Kinder auf Bewegungs- und Gestaltungs-Spiele sprechen. Wir wollen doch sicher kein Recht der Kinder für „gambling“, also Einsatz- und Wettspiele erkämpfen. Die Zug- um Zug-Spiele sind ohnehin fraglos Teil unserer gesellschaftlichen Spielkultur. Aber Bewegungs- und Gestaltungs-Spiele brauchen Freiräume, die auch mit fundierten wissenschaftlichen Argumenten verteidigt werden sollen, und die in der Praxis entwickelt werden können, begleitet und reflektiert von der Spielforschung.

Die Aufgabe ist groß, spielen wir weiter.

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.