

Thema der Arbeitsgruppe:

Was macht Spaß am Spiel?

Protokoll veröffentlicht auf www.zwnetz.de

Einberufen von: Robert

Protokoll: Veit

TN.: Wolfgang, Veit, Uli, Sabine, Birgit, Horst

Was gehört strukturell zum Spiel und damit zu allen Spielen, wodurch unterscheidet es sich von Tanz, Sport, Arbeit ...?

Sprachliche Wurzel ist der Tanz, in Verbindung mit rituellem Gebrauch

Verwandlung:

Entscheidend ist das Moment der „**mimikry**“, der Verwandlung; „Anähnlichung“ vollziehen durch eine Wiederholung einer vorgefundenen Welt, diese sich zu eigen machen; „Anverwandelt“ wird die Welt wiedergegeben (=„mimesis“; wahrgenommene Welt mit eigenem Ausdruck wiedergeben); z.B. im „Rollenspiel“ hat das Spiel Zeigecharakter und verweist symbolhaft auf die „reale“ Welt; oder es zeigt sich in national-staatlichen, geschmacklichen Vorlieben und Aufführungen (Football USA, Fußball England, Stierkampf in Spanien ...)

Unberechenbarkeit

meint das strukturelle Merkmal Zufall oder Glück („**alea**“), was besonders die Spannung auszumachen scheint bzw. selbst solch eine permanent erzeugen kann: Ob etwas Neues gelingt oder wer diesmal gewinnt, sich taktisch klug verhält... Damit scheinen Spiele unendlich wiederholbar zu sein, da sie nicht vorausberechnet werden können und immer „anders“ sind; Spielen ist Horizont erweitern, Neugierde auf Unbekanntes und hat damit Potential der Selbstvergewisserung und -erkenntnis.

SpielRausch

ist Eintauchen in eine eigene Welt; spielbezogen mit kontextgebundener Raum- und Zeitdimension/-empfindungen („**ilinx**“); gemeinsame Verabredung bzw. Klarheit, dass jetzt Spiel ist; große emotionale Ergriffenheit / Verwicklung (emotionale Verdichtung); Spiel und Sucht können nah beieinander stehen.

Wettkampf:

Ob der „agon“ ein strukturelles Merkmal ist, blieb offen; bei einer Bejahung wird aber von einem sich Messen ausgegangen (gegen die eigene / andere Zeit; Geschicklichkeitsverbesserung beim Gummihüpfen; Wiederholungszahl beim ko-agierenden Federball; gegeneinander beim Tennis usw.); Gegenstandspunkt: Es gibt auch Spiele ohne jeglichen „agon“

- Zudem wurde diskutiert, dass das Spiel zweckfreies Tun sei; zweckmäßig ohne Zweck (den hat es indirekt; z.B. Einüben von Handlungen wie Jagen, Rollenmuster...).
- Auch die Regeln des Spiels garantieren, dass keine existenzielle Bedrohung stattfindet (auch wenn es das Spiel mit dem Tod gibt).
- Spielen ist kombinierbar mit Sport und Tanz, Arbeit und Beziehung, Rausch und Virtualität, Krieg und Alltag; es kann zum Spiel inszeniert werden, aber dann ist es Spiel, nicht Sport, Tanz, Arbeit...
- Es gibt überall fließende Übergänge, z.B. zur Ernsthaftigkeit (aus Spiel wird Ernst).
- Spiel ist nicht auf der phänomenalen Ebene strukturell fassbar im Sinne: „Das ist / das ist nicht Spiel“.
- Spiele / Spielen liefert Erkenntnisse des Sozialen und Kulturellen.

Literaturempfehlung:

GEBAUER, G./WULF, C.: Spiel – Ritual - Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt, Hamburg 1998

BOURDIEU, P.: Historische und soziale Voraussetzungen modernen Sports, in: HORTLEDER, G./GEBAUER, G. (Hrsg.): Sport - Eros -Tod, Frankfurt/M. 1986, S.91-112.

BOURDIEU, P.: Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt/M. 1987

BECKER, P./FRITSCH, U.: Körpermarkt und Körperbildung. Zur Entwicklung eines bewegungspädagogischen Konzeptes, Unv. Manuskript, Marburg/Frankfurt/M. 1996 (hier auch **Graphik zum Erfahrungslernen**, siehe Folgeseite)

