

Dimensionen des Spiels

Referat im Rahmen der LVA „Ausgewählte Aspekte der Kultur- und Mediensoziologie“

LVA-Leiter: Dr. Ingo Mörth

Wintersemester 04/05

Autor: Kapeller Jakob

Matrikelnummer: 0156741

Studienkennzahl: 130

Dimensionen des Spiels

Im Rahmen der folgenden Auseinandersetzung sollen die grundlegende Bedeutung des Begriffes „Spiel“ sowie basale Funktionen und Merkmale des Spiels dargelegt werden.

1. Der Begriff „Spiel“

Ein Spiel ist freiwillige Handlung (oder: eine Kette von Handlungen), die zwar an bestimmte Regeln gebunden ist, aber aus dem alltäglichen Kontext der Realität insofern ausgeklammert ist, als dass Ergebnisse von Spielen keine direkten Implikationen für das restliche, das „normale“ Leben mit sich bringen. Daher symbolisiert das Spiel einen ganz spezifischen „offenen Raum“, in dem Handlungsweisen, Bewegungsfolgen oder Strategien ausgetestet werden können ohne die tatsächliche Realität des Spielenden zu beeinträchtigen.

Eine enge Eingrenzung des Spielbegriff scheint – aufgrund der hohen Diversifizierung dieses Phänomens – nicht möglich. Siehe hierzu auch Wittgenstein:

„Wie würden wir denn jemandem erklären, was ein Spiel ist? Ich glaube, wir werden ihm Spiele beschreiben, und wir könnten der Beschreibung hinzufügen: `das und Ähnliches nennt man Spiele.` Und wissen wir denn selbst mehr? Können wir etwa nur dem Andern nicht genau sagen, was ein Spiel ist? – Aber das ist nicht Unwissenheit. Wir kennen die Grenzen nicht weil keine gezogen sind.“¹

Wichtig für eine differenzierte Betrachtung ist schließlich auch die Familienähnlichkeit der Begriffe „Spiel“ und „Sport“: So symbolisiert der Sport nur einen kleinen Teil der vorhandenen Spielformen. Der augenscheinlichste Unterschied zwischen diese beiden Erscheinungsformen im der Grad der Normierung es Spiels. Während im Sport konkrete Bewegungsabläufe vorgegeben werden (Laufen, Schwimmen, Radfahren...), versteht sich das Spiel als offene Bewegungs-, Handlungs- oder Kommunikationsform. Die so genannten „Sportspiele“ (Fußball, Basketball, Tennis...) bewegen sich in diesem Zusammenhang in einem fließenden Übergang zwischen Sport und Spiel. Dieser

¹ Ludwig Wittgenstein; zitiert nach: Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 1 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

Übergang ist durch Bewegungsnormierungen einerseits und ein Bedarf nach spontaner bzw. situativer Anpassung andererseits gekennzeichnet.²

2. Merkmale des Spiels

2.1 Freiwilligkeit

Sowohl über die generelle Teilnahme an spielerischen Aktivitäten als auch über Intensität der Partizipation besteht individuelle Wahlfreiheit. Zwar kann diese Wahlfreiheit durch soziale Phänomene (soziale Wünschbarkeit, Gruppendruck...) beeinträchtigt werden, allerdings nimmt mit dem Grad dieser Beeinträchtigung auch der spielerische Charakter der Aktivität ab – so wäre eine „Spiel“teilnahme unter Zwang (z.B. durch Androhung körperlicher Gewalt) wohl schon eine ziemlich „ernste“ Angelegenheit.³

2.2 Offenheit/Ungewissheit

Eine weitere Determinante des Spiels ist ein „offener Ausgang“, d.h. dass sowohl Erfolg als auch Mißerfolg, im weiteren Sinne, möglich sind. Den ausschlaggebenden Faktor stellt hier das Agieren des/der Spielers/in dar.⁴

2.3 Abgetrennte bzw. fiktive Betätigung

Spiele finden in einer klar abgetrennten eigenen Welt statt, die nicht in direkter Beziehung zum tatsächlichen Leben stehen. Daher ließe sich Spielen auch als fiktive, weil irrealer bzw. unwirklicher, Tätigkeit charakterisieren.⁵

² Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 1-2 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

³ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 2 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

⁴ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 2-3 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

⁵ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 3 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

2.4 Adaptives Potential des Spiels

Spiele kennzeichnen sich dadurch, Individuen und Gruppen mit verschiedenen Aufgabenstellungen zu konfrontieren und setzen insofern ein gewisses „Anpassungsvermögen“ der AkteurInnen voraus. Dieser adaptive Charakter des Spiels enthält daher auch ein Entwicklungs- bzw. Lernpotential.⁶

2.5 Spiel als autotelisches⁷ Phänomen

Eine Determinante des Spiels ist, dass Spielen einen Selbstzweck an sich darstellt. Die Freude/Begeisterung am Spiel ist die Treibfeder des/der Spielenden – eine Belohnung von außen ist für die Motivation zu „Spielen“ nicht notwendig. Auch hier gilt: Je schwächer die Dominanz der autotelischen Motivation, desto kleiner ist auch der spielerische Charakter einer Betätigung.⁸ In diesem Zusammenhang wird auch klar warum sich SpitzensportlerInnen im Bereich der „Sportspiele“ eher weniger an „spielerischen“ und mehr an „sportlichen“ Kriterien orientieren, als etwa AmateurInnen derselben Sportarten.

2.6 Unproduktive Betätigung

Im Rahmen von Spielen findet im Normalfall keine direkte Form der Wertschöpfung statt.⁹

3. Funktionen des Spiels

3.1 Kulturelle Implikationen des Spiels

Kultur und Spiel stehen in einer – für beide Seiten – prägenden Wechselbeziehung: So sind die Spielformen einer Gesellschaft im Wesentlichen durch kulturelle Einflüsse bedingt, andererseits wirken die verschiedenen Spielformen auch auf die Kultur bzw.

⁶ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 2 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

⁷ auto: griech. für „selbst“; telos: griech. für „Ziel“

⁸ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 3-4 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

⁹ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels, S. 3 (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

deren Veränderung ein. So proklamiert der Soziologie Johan Huizinga, das Spiel sei ein wesentlicher Faktor bei der Entstehung von Kultur, Sprache, Ritualen etc.¹⁰ Außerdem tragen Spiele zur Verbreitung der Kultur bei und erfüllen in diesem Zusammenhang sowohl kulturelle Reproduktions- als auch Integrationsfunktionen.

Das Spiel reproduziert Kultur demnach nicht nur nach außen, sondern auch „in sich“ – es kann daher auch zum Ausdruck eines bestimmten „way of life“ dienen.¹¹ Insofern können Analysen über die Spielformen einer Gesellschaft auch Aufschluss über andere Lebensbereiche geben. Ein potentiell zu untersuchender Zusammenhänge wäre etwa zwischen der Ausprägung der Leistungsorientierung einer Gesellschaft und der Dominanz eines Konkurrenz- bzw. Wettbewerbs-Motivs in der Spielkultur.¹²

3.2 Lernsoziologische Aspekte des Spiels

Spielen hat einen mannigfaltigen Einfluss auf die menschliche Entwicklung. So werden durch das Spielen zentrale Aspekte der Bewegungssozialisation sowie allgemeine Kulturtechniken und grundlegende soziale Normen vermittelt. Interesse von Kindern entspringt beispielsweise häufig in einem spielerischen Zusammenhang. Das schon erwähnte „adaptive Potential“ des Spielens kann für die Aneignung von Flexibilität genutzt werden.

Desweiteren besitzen Spiele, durch ihren autotelischen Charakter, das Potential eine so genannte *Flow-Experience* zu fördern. Dieser Begriff bezeichnet ein ganzheitliches Erleben einer Situation in der für den/die AkteurIn die Grenzen zwischen Selbst und Handlung verschwimmen und die Handlungsabläufe selbst automatisiert und verinnerlicht werden. Dadurch wird die Kompetenz und das Selbstverständnis (im Sinne von Bandura´s Self-efficacy) des/der AkteurIn erhöht.¹³

Eine besondere „Chance“ des Spiels stellt die „Symbolisierung“ der Realität auf einer neuen – spielerischen – Ebene dar. Durch diese Form der Modellierung besteht die Möglichkeit individuelle, gruppenspezifische (Stichwort: Konflikte) oder gesamtgesellschaftliche Lernprozesse zu unterstützen. Ein Beispiel hierfür stellt das „Gefangenens-

¹⁰ Johan Huizinga (1994): Homo ludens, Hamburg: Rowohlt, S. 12/13

¹¹ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

¹² Hinweise darauf gibt es bereits in: Johan Huizinga (1994): Homo ludens, Hamburg: Rowohlt, Kapitel 3 und 5

¹³ Jürgen Schwier (2003): Zur Soziologie des Spiels (URL: <http://www.uni-giessen.de/~g51039/vorlesungV.htm>, Stand: 21.11.2004)

dilemma-Spiel“ dar, in dem komplexe Dilemmasituationen abstrahiert und damit „spielerisch“ leicht erfahrbar gemacht werden.¹⁴

3.3 Soziale Funktion des Spiels

Durch spielerische Aktivitäten werden sowohl die soziale Integration als auch die soziale Auseinandersetzung an sich gefördert.¹⁵

Insofern können Spiele – sowohl in Kleingruppen („Gruppendynamische Spiele“) als auch gesamtgesellschaftlich („Brot und Spiele“) – als relevanter Faktor zum Erhalt der sozialen Kohäsion fungieren.

4. Resümee

Insgesamt stellt das Spiel ein wahrscheinlich unterschätztes soziologisches Phänomen dar. Dies wird einerseits durch die relative Unwichtigkeit der „Soziologie des Spiels“ – man braucht hier nur die Relevanz der „Soziologie des Sports“ vergleichend gegenüberstellen - und andererseits auch durch die wissenschaftlich sehr interessanten Wechselwirkungen zwischen Kultur und Spiel bezeugt.

¹⁴ Eine ausführliche Behandlung des Gefangenendilemma-Spiels finden Sie z.B. in Robert Axelrod (2000): Die Evolution der Kooperation, Oldenbourg-Verlag

¹⁵ Johan Huizinga (1994): Homo ludens, Hamburg: Rowohlt, S. 58-59