

**Hein Retter**

Technische Universität Braunschweig

## **Glückende Erfahrung im Spiel – Johan Huizingas „Homo Ludens“ zwischen Weisheit und Torheit<sup>1</sup>**

### **Einführung**

Als Johan Huizinga (1872-1945) sein Buch „Homo Ludens“ 1938 veröffentlichte, ahnte er vielleicht, dass seine Idee, den Ursprung der Kultur als „Spiel“ zu deuten, ein großer Wurf war<sup>2</sup>. Dass aber dieses Buch und der Begriff „Homo ludens“ den niederländischen Historiker weltberühmt machen sollten und ihn in bleibender Erinnerung für das nachfolgende Jahrhundert brachten, konnte er wohl nicht voraussehen. Zumal ein Jahr später Hitler-Deutschland Polen überfiel, der Zweite Weltkrieg begann und wenig später auch die Niederlande von der deutschen Gewaltherrschaft heimgesucht wurden. Hermann Hesses (1877-1962) Buch „Das Glasperlenspiel“, 1943 veröffentlicht, kann man in mancher Hinsicht als einen Gegenentwurf zum *Homo Ludens* Huizingas sehen<sup>3</sup>. Das Werk steht jedoch mit zivilisationskritischen wie idealphilosophischen Gedanken Hesses in Zusammenhang, die in einer zurückliegenden Schaffensperiode entwickelt wurden. Beiden Büchern ist gemeinsam, dass der Spielgedanke für das Verständnis von Welt Bedeutung erlangte in einer Zeit vorherrschender Gewaltherrschaft in Europa.

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. phil. Dr. h.c. mult. Wolfgang Brezinka zum 90. Geburtstag gewidmet, in Erinnerung an das Würzburger Sommersemester 1960, in dem ich Hörer seiner Hauptvorlesung war. – Der Beitrag ist die bearbeitete Fassung meines Vortrags an der Universität Würzburg, Fakultät für Humanwissenschaften, Kongress HOMO LUDENS – Spielen ist menschlich, 11.-12. November 2017. (Ältere Zitate werden der neuen deutschen Rechtschreibung angepasst).

<sup>2</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Rowohlt, Reinbek 1956.

<sup>3</sup> H. Hesse, *Das Glasperlenspiel. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Josef Knecht samt Knechts hinterlassenen Schriften*, Campus, Frankfurt a.M. 2001.

Es soll hier und heute um die *Weisheit und Torheit des Homo Ludens* gehen, um Spiel und Spielkultur. Spiel, zumal das Spiel von Kindern, ist ein weltweit zu beobachtendes Phänomen<sup>4</sup>. Von allen Lebewesen ist der Mensch, *homo sapiens sapiens*, das Lebewesen mit der längsten Jugendzeit und der höchstentwickelten Spielfähigkeit. Und dies wiederum hat seinen Grund darin, dass der Mensch das intelligenteste Lebewesen überhaupt ist – auch wenn gegenwärtig manche Präsidenten großer Nationen daran berechnete Zweifel wecken und die menschliche Selbstzerstörung auf Erden erschreckend ist. Es gab vor Jahrzehnten einen internationalen Wettbewerb, der dazu ermunterte, die größte Lüge der Welt in einem Satz zu formulieren. Ich erinnere mich, dass folgender Satz in die nähere Auswahl kam, einen Preis zu gewinnen:

*Auf einer Insel in Polynesien klingt der Gesang der Vögel so süß,  
dass aus Vogeldreck Zucker hergestellt wird und Diabetiker Ohrenstöpsel  
tragen müssen.*

Heute können Sie der Jury als größte Lüge der Welt einen Satz anbieten, wie: „Es gibt keinen Klimawandel“ – und sie müssten eigentlich den ersten Preis bekommen. Aber den Wettbewerb gibt es gar nicht mehr, weil die größten Lügen der Welt sich als bittere Wahrheiten herausstellen, wenn *Whistleblower* anrühige Geschäftspraktiken der Mächtigen offenlegen, deren ehrsames Gebaren nichts als Lüge ist.

Die Fiktion des Spiels ist demgegenüber eine ehrliche Fiktion, denn sowohl die Beteiligten als auch die Umwelt sollen und müssen wissen: *Dies ist Spiel!* Auch die Fiktion kann böse sein, wie dies in vielen Theaterstücken der Fall ist – aber wir wissen: Es ist Theater! Der Alltag ist die Welt wie sie ist, im Spiel errichten wir eine Welt, wie sie sein könnte, im Guten wie im Bösen: Denn auch das Bizarre, Abgründige, Zerstörerische, doch ebenso das Witzige ist Bestandteil von Spielphantasie. Das Theater hatte von jeher die Funktion, die verwickelten Schicksale der Menschen, ihre Schwächen und ihre Verhängnisse, bewusst zu machen – um am Ende eine moralische Botschaft zu formulieren. Im bedeutendsten Drama von William Shakespeare, im *Hamlet*, haben sich am Ende alle Personen gegenseitig umgebracht, oder sie sind verrückt geworden.

### **Kulturhistorische Aspekte des Spiels**

In Königslutter bei Braunschweig steht die von Kaiser Lothar III. im 12. Jahrhundert erbaute Stiftskirche, der Kaiserdom. An der Außenseite

---

<sup>4</sup> A. Lukácsy, *Spiele aus aller Welt*, Verlag für die Frau, Leipzig 1983.

des romanischen Kirchenbaus befindet sich der sogenannte „Jagdfries“, ein Relief mit verschiedenen Szenen einer Jagd. Im Zentrum dieser Figurenreihe bietet sich dem Betrachter eine außergewöhnliche Situation dar, die in Erstaunen versetzt. Zwei entschlossen blickende Hasen fesseln den am Boden liegenden Jäger. Sieht man genau hin, dann verwandeln sich die beiden Hasen in eine Teufelsfratze; es handelt sich demnach um ein Vexierbild<sup>5</sup>.

Seit dem späten Mittelalter tritt das Motiv der „verkehrten Welt“ in Religion und Volkskultur verstärkt auf. Im Diesseits wird der Mensch gefesselt und zu Boden gedrückt von jenen Begierden, denen er nachjagt, erst im Jenseits gelingt der Sieg über das Böse. Doch Kinder, so können wir hinzufügen, müssen nicht solange warten. Im Spiel können sie die Hoffnung auf eine bessere Welt vorwegnehmen.

Tatsächlich hat die Sehnsucht nach Änderung bestehender Zustände und nach Umkehrung der gegebenen Machtverhältnisse auch heute in der säkularisierten Moderne nichts von ihrer Aktualität verloren: Wenn der Alltag uns niederdrückt, dann stellen wir uns eine *bessere* Welt vor, und Kinder können sie dank ihrer Phantasie im Spielhandeln zu einer eigenen Wirklichkeitserfahrung machen.



Fig. 1. „Hasen fesseln Jäger“ – Aus dem *Jagdfries* am Kaiserdom zu Königslutter bei Braunschweig

<sup>5</sup> J. B. Kuck, *Nikolaus, Lothar und der Teufel. Der Jagdfries am Dom zu Königslutter als kosmisches Rätsel*, Museum für Stadtgeschichte, Königslutter 2007.

Spiel, Sport und Unterhaltung sind in ihren entwickelten Formen kulturelle Überschussphänomene mit lebensbereichernder Funktion, die nicht den Mangel, sondern den Überfluss der Wahlmöglichkeiten zum Problem machen. Der in den neunziger Jahren geprägte Begriff der „Erlebnisgesellschaft“<sup>6</sup> ist heute zur Kennzeichnung der Inanspruchnahme des kulturellen Überangebotes durchaus noch aktuell. Wir haben eine reiche Kultur der Medien, des Internets, der Literatur, der Musik, des Theaters, des Kabarett, der Kunst, des Witzes. Das Spiel ist in all seinen Möglichkeiten der Transformation dabei hochgeschätzt und immer dabei. Allerdings würden sich die Theaterleute und alle Kulturschaffenden, deren Einkommen oft nicht an die Bezüge von gut bezahlten Regierungsbeamten heranreicht, über ein größeres Zuschauerinteresse durchaus freuen. Die Menschen, egal ob jung oder alt, bleiben lieber zu Hause. Sie nehmen vorlieb mit den Krimis und Seifenopern, die ihnen Fernsehen und Internet bieten. Schon gar Kinder und Jugendliche fühlen sich bei Videogames viel wohler, die man dann entweder unterwegs mit dem kleinen Gerät, zu Hause oder bei Freunden mit größerem Screen spielt.

Videospiele werden nicht bevorzugt, weil kulturelle Angebote fehlen, sondern weil sie sofort zur Verfügung stehen und ihr stimulierendes Potential besonders groß ist. Das Bedürfnis nach „reiz-voller“ Spannung kann unmittelbar befriedigt werden und wird habitualisiert, weil der aktuelle Spannungsbogen bald erlischt und dann erneut das Bedürfnis erwacht, den Aktivierungszirkel in Bewegung zu setzen. Das ist ein enger Kreislauf von Bedürfnis und Bedürfnisbefriedigung, der die Zeit verkürzt und das In-Augenschein-Nehmen weiterer Aktivitäten unnötig macht. Das Videospiel bietet immer zur Verfügung stehenden, sofort realisierbaren Lustgewinn. Die für die Ausbildung von Moral und Verantwortung grundlegende Fähigkeit des *Aufschubs von Triebbedürfnissen* durch zunehmende mentale Kontrolle der Triebimpulse findet hier kaum Ansatzpunkte und bleibt unterfordert.

Unbestritten ist auch, dass Spiel-Abhängigkeit bei Jungen signifikant größer ist als bei Mädchen. Wir haben seit den neunziger Jahren überall in den westlichen Ländern den markanten Trend, dass Mädchen den Jungen in den Bildungsleistungen überlegen sind, bei im Durchschnitt gleichbleibender Intelligenz der Geschlechter, üblicherweise ist die Varianz normalverteilter Intelligenzwerte von Jungen größer als von Mädchen, d.h. es gibt sowohl bei den Hochintelligenten als auch bei den Intelligenzschwachen

---

<sup>6</sup> G. Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturosoziologie der Gegenwart*, Campus, Frankfurt a.M. 1992.

mehr Jungen. Deutlich wird, dass es Mädchen im Durchschnitt besser gelingt, mit den psychischen Folgen der Nutzung von Videospiele fertig zu werden als Jungen. Jüngere Kinder erhalten bei intensiver Medien-Nutzung rein aus zeitlicher Beschränkung geringere Chancen, ein breites Interessensfeld auszubilden, oder ihre Begabungen, in sportlicher, künstlerischer, musikalischer oder wissenschaftlicher Hinsicht stärker zu entwickeln.

Dabei ist in der Bundesrepublik Deutschland die allgemeine Situation in Bezug auf Spielmöglichkeiten, Spielaktivitäten und Spielangeboten durchaus gut. Sportvereine haben Zulauf. Es existiert ein sehr breites Marktangebot an Tisch-, Brett- und Kartenspielen. Bis vor dem Ende des Ersten Weltkrieges war das Deutsche Reich weltweit führend im Export von Spielwaren. Die Spielpädagogik Friedrich Fröbels (die dem Spielzeugmarkt eher skeptisch gegenübersteht) eroberte die Kindergärten der Welt. Die Nürnberger *Spielzeug-Messe*, die publikumsoffenen *Spiele-Tage in Essen*, das von mehreren Landeskirchen veranstaltete *Bildungsforum Internationaler Spielmarkt Potsdam* sind als jährlich stattfindende Ereignisse institutionalisiert. Ihr Medienecho unterstreicht, dass dem tradierten Spiel heute als Freizeitaktivität durchaus noch Bedeutung zukommt. Sie erfährt öffentliche Förderung in spielpädagogischen Aktionen. Allerdings ist auch hier der Kampf der Veranstalter um eine möglichst große Teilnehmerzahl immer vorhanden, denn andere Freizeitaktivitäten, nicht zuletzt Videospiele, sind eine ernstzunehmende Konkurrenz.

Friedrich Schiller (1759-1805) fragte in seiner Abhandlung „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ von 1795, wie die zwei einander entgegengesetzten Charakterzüge – hier der „selbstbezogen-egoistische“, „genusssüchtige“ und „gewalttätige“, dort der „moralische“, „vernünftige“, „sittliche“ Mensch – miteinander zu vereinbaren seien. Diese beiden widerstreitenden Tendenzen nannte er auch *sinnlichen Trieb* (oder Stofftrieb) und *Formtrieb*. Die Aufgabe von Erziehung und Kultur sei es, „das Notwendige in uns zur Wirklichkeit zu bringen und das Wirkliche außer uns dem Gesetz der Notwendigkeit zu unterwerfen“<sup>7</sup>. Vermittelnd zwischen den „rohen Kräften“ der menschlichen Natur und dem moralischen Gesetz der praktischen Vernunft führt das Spiel als markanteste Erscheinung *im Reich des Schönen* den Menschen in die ästhetische Freiheit:

---

<sup>7</sup> F. Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, w *Schillers Werke*, Nationalausgabe, Bd. 20, Philosophische Schriften. B. v.Wiese (Hrsg.), Bd. 20, Philosophische Schriften, Hermann Böhlau Nachf., Weimar 1962, S. 309-412; S. 344.

„Mitten in dem furchtbaren Reich der Kräfte und mitten in dem heiligen Reich der [moralischen; H.R.] Gesetze baut der ästhetische Bildungstrieb unvermerkt an einem dritten fröhlichen Reiche des Spiels und des Scheins, worin er dem Menschen die Fesseln aller Verhältnisse abnimmt und ihm von allem, was Zwang heißt, sowohl im Physischen als im Moralischen entbindet“<sup>8</sup>.

So gesehen ist – entsprechend der berühmten Maxime im 15. Brief der Abhandlung Schillers – der Mensch ist „nur da ganz Mensch, wo er spielt“<sup>9</sup>. Friedrich Schiller hat diesen Satz als „paradox“ (ebenda) bezeichnet, lange bevor der Anthropologe Gregory Bateson auf den *paradoxen Rahmen* von Spielkommunikation verwies, als er das Spiel von Tieren beobachtete<sup>10</sup>.

Eine Dimension der paradoxen Struktur des Spiels erörtert Schiller, indem er die Frage stellt, warum der Mensch dem Tragischen nicht nur Entsetzen, sondern auch Vergnügen, dem „Gemeinen und Niedrigen“ keineswegs nur Abscheu, sondern auch lustvolles Interesse entgegenbringe. Oft werde das Niedrige, d.h. das moralisch Anstößige, durch das Schreckliche, die „teuflische Tat“, übertüncht. Unser Entsetzen lasse die „Beleidigung des Geschmacks“ und der Moral zweitrangig erscheinen, d.h. „das Niedrige wird durch das Schreckliche versteckt“<sup>11</sup>. Davon leben heute viele Bücher, Fernseh-Reihen, Videospiele, auch alle großen Mythen der Gegenwart multimedialer Vermarktung wie „Der Herr der Ringe“, „Harry Potter“ oder „Game of Thrones“.

Ein Wort zur evolutionstheoretischen Bedeutung des Spiels. Es spricht vieles dafür, dass den Menschen einer frühen Entwicklungsstufe ein Überlebensvorteil erwuchs, wenn sie in den höchst gefährdeten Randzonen ihrer ungesicherten Lebensräume fähig waren, auf lebensbedrohliche, völlig neue, komplexe Situationen so zu reagieren, dass sie diese Gefahr erfolgreich bewältigten. Genetische Selektion sowie Mutationen sorgten vermutlich für den Aufbau neuronaler Netze, die als Antwort auf existentiell bedeutsame Stimuli von „Neuheit“ komplexere Vorstellungen erzeugten. Wir verfügen über ein Reservoir von hochdifferenzierten Verhaltensweisen, das uns ermöglicht, unser Verhalten neu zu strukturieren, falls es erforderlich wird.

---

<sup>8</sup> Ebenda, S. 410.

<sup>9</sup> Ebenda, S. 359.

<sup>10</sup> G. Bateson, *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1994, S. 257.

<sup>11</sup> F. Schiller, *Gedanken über den Gebrauch des Gemeinen und Niedrigen in der Kunst*. Schillers Werke, Nationalausgabe, in: B. v. Wiese (Hrsg.), Bd. 20, Philosophische Schriften, Hermann Böhlau Nachf., Weimar 1962, S. 241-250. S. 244f.

Unser Bewusstsein, das sich immer auf etwas richtet, also intentional ist, kann sich auch auf uns selbst richten, und das geschieht sehr häufig, indem wir mit uns selbst beschäftigt sind – die meisten Menschen eher zuviel als zu wenig. Der Mensch ist das Wesen, *dessen Selbst sich zu sich selbst verhält*. So sagte es Sören Kierkegaard (1813-1855) in seiner Schrift „Die Krankheit zum Tode“<sup>12</sup>. Zu sich selbst verhält sich der Mensch auch im Spiel, indem das Wahrnehmen der Realsituation durch Konstrukte ersetzt wird, die aus der fiktiven Vorstellungswelt stammen. Spielen heißt: *So tun als ob*.

### Aspekte der Spieltheorie von Brian Sutton-Smith

Wir können zwei Typen von Spieltheorien unterscheiden:

1. Spiel ist Widerspiegelung der Wirklichkeit und zugleich schöpferische Neugestaltung der Wirklichkeit durch die kindliche Phantasie. In diesem Punkt unterscheiden sich die Spieltheorien von Fröbel, Rudolf Steiner oder Jean Piaget kaum von heute eher selten zitierten Spieltheorien sowjetischer Psychologen, A.N. Leontjew oder D.B. Elkonin. Sie standen im Realsozialismus bis zur politischen Wende 1990 in hohem Ansehen, abgesehen von L.S. Wygotski, dessen Psychologie dem Realsozialismus nicht genehm war, dem jedoch im Westen durchaus Aufmerksamkeit zuteil wurde.

2. Im Spiel des Kindes spiegelt sich *nicht* die objektive Realität wider. Vielmehr bezieht sich kindliches Spielhandeln bevorzugt auf jene Teile der Realität, die die Erwachsenen vor ihm verborgen halten.

Es geht um verbotene Wünsche und verdrängte Konflikte, die oft mit den Tabubereichen Sexualität und Aggression zu tun haben. Dieser Aspekt ist in der Psychoanalyse Sigmund Freuds von Bedeutung.

An Freud sowie Erkenntnissen aus kulturanthropologischen Studien anknüpfend, entwickelte der – aus Neuseeland stammende – amerikanische Spielforscher Brian Sutton-Smith (1924-2015) ab den 70er Jahren eine umfassende Theorie des Spiels, die eine entwicklungs-, kultur- und strukturtheoretische Komponente aufweist. Entwicklungspsychologisch ist für Sutton-Smith die Unterscheidung zwischen „mastery“ und „play“ zentral: Das Erkunden von Dingen (exploration), das Erproben der eigenen Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten (testing), das Nachahmen (imitation), und das Konstruieren (constructing) sind Formen direkter Auseinandersetzung des Kleinkindes mit der Umwelt, doch *kein Spiel*. Sie bilden aber wichtige Voraussetzungen für Spielhandlungen. Spiel wird über die Ausbildung

---

<sup>12</sup> S. Kierkegaard, *Die Krankheit zum Tode*, Sören Kierkegaard. Gesammelte Werke, 24./25. Abt., E. Hirsch, H. Gerdes (Hrsg.), Mohn, Gütersloh 1991, S. 8.

funktionaler Rollen (zum Beispiel: Suchen und Verstecken, Ausreißen und Fangen) und eine sich mit dem Spracherwerb ausdifferenzierende subjektive Vorstellungswelt möglich<sup>13</sup>.

*Sozialanthropologisch* verweist Sutton-Smith auf den Zusammenhang zwischen Kinderspiel und Kultur: Er unterscheidet: erstens *Geschicklichkeitsspiele*, die in allen Naturvölkern bekannt sind und dem Handwerk und der Nahrungsbeschaffung dienenden Fähigkeiten zu tun haben; zweitens *Zufallsspiele* (der deutsche Begriff „Glücksspiele“ ist etwas irreführend), deren Ursprung in der Befragung des Schicksals liegt (etwa durch das Werfen eines Loses). Lebenswichtig ist dies für Ethnien, die mit unsicheren Lebensverhältnissen konfrontiert werden, um etwas über das eigene Schicksal zu erfahren: vermehrt treten Zufallsspiele in den Kinderkulturen von Nomadenvölkern auf. *Strategiespiele* bilden nach Sutton-Smith – drittens – die höchst entwickelte Form des Kinderspiels, die in komplexen Kulturen zu finden sind. Sie spiegeln kriegerische Auseinandersetzungen wider. Dass in der Moderne das Strategiespiel eine dominante Funktion besitzt, verweist auf die Bedeutung der Konkurrenzsituation des einzelnen in der modernen Leistungsgesellschaft.

*Strukturtheoretisch* geht Sutton-Smith von einem *dialektischen Bezugsrahmen* des Spiels aus<sup>14</sup>. Die Gegensätze, die im Spiel lustvoll erlebte Spannungen aufbauen, sind nach Sutton-Smith ein Spiegel jener Konfliktkonstellationen, die das tägliche Leben strukturieren: Ordnung – Unordnung, Annäherung – Zurückweisung, Angriff – Verteidigung, Erfolg – Misserfolg. Bei gleicher Ausgangslage werden Spannungsbögen aufgebaut, die durch überraschende Veränderungen innovative Adaptation erfordern, am Ende jedoch Klarheit bringen. Das Wechselbad der Gefühle gelangt dann zur Ruhe. Spannungen werden im Spiel nicht nur abgebaut: Kinder sind motiviert, sie im Spiel aufzusuchen!

Im Alltag sind Heranwachsende im Einflussbereich ihrer Erziehungsberechtigten oft konfliktreichen Enttäuschungen ausgesetzt. Dieses Grunderlebnis, als Kind gegenüber dem Erwachsenen unterlegen zu sein, wird im Spiel umgekehrt, indem das Kind nun selbst Rollen spielt, in denen es „mächtig“ ist. Doch dabei handelt es sich nicht um einen direkten Prozess

---

<sup>13</sup> H. Retter [Rezension], *Brian und Shirley Sutton-Smith: How To Play With Your Children (And When Not To)*. New York, Hawthorn Books, Inc. 1974, in: Zeitschrift für Pädagogik, 21 (1975), S. 467-470.

<sup>14</sup> B. Sutton-Smith, *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*, Hofmann, Schorndorf 1978.

der Übertragung der Realität auf die Spielebene; der Übertragungsprozess erfolgt vielmehr in vielfachen Brechungen durch spontane Einfälle des Kindes; vielfach sind diese Einfälle auch Verfremdungen, Abstraktionen und Karikaturen der Wirklichkeit. Dass im Spiel etwas gelernt wird, das im späteren Leben nützlich sein kann, gehört zu den Einsichten, die aus Beobachtungen an spielenden Tieren im Jugendstadium gewonnen wurden. Im Spiel kann aber auch ein Potenzial an Kreativität zur Entfaltung kommen, das über den gegenwärtigen Stand der Gesellschaft hinausweist und innovativen Charakter hat.

Durch unsere Erfahrung geleitet, ist unser Bewusstsein sogar in der Lage, beide Welten – die Realität hier und die Fiktion dort – gegeneinander auszuspielen. Folgende Geschichte macht das deutlich: Mitten in New York an einer Straßenecke steht spätabends ein junger Mann, der wild mit den Armen wedelt: Ein Polizist stellt ihn zur Rede: „Was machen Sie da?“ „Ich muss die weißen Elefanten vertreiben!“ Polizist: „Hier gibt es keine Elefanten!“ Der junge Mann antwortet: „Sehen Sie, es wirkt schon!“ In der Kommunikationswissenschaft bezeichnet man die Schlussfolgerung, die hier gezogen wurde („Es wirkt schon!“), als eine *sich selbst erfüllende Prophezeiung*.

Hier lässt sich auch auf Ludwig Wittgenstein (1889-1951) und dessen Spätphilosophie verweisen, in welcher der Begriff des *Sprachspiels*, eine dominante Funktion besitzt. Als *Sprachspiel* bezeichnet Wittgenstein eine Kommunikationseinheit, auf welche einzelne sprachliche Zeichen und die verschiedenen Typen des Sprachhandelns – wie Befehlen, Beschreiben, einen Witz erzählen – rückführbar sind. Damit wird deutlich, dass Sprechen und Verstehen immer im Zusammenhang von Handlungen und deren Kontexten stehen<sup>15</sup>. Im Sonderfall kann es passieren – so lässt sich Wittgensteins Entdeckung anwenden –, dass derselbe Begriff durch differente Kontexte Bedeutungsbrüche erfährt, die dann zum Lachen reizen.

### **Der Zusammenhang zwischen Spiel und Witz aus Sicht der Psychoanalyse**

In der Sparte „Hohlspiegel“ des Nachrichtenmagazins DER SPIEGEL werden oft nette Schreibfehler zitiert. Denken wir einmal an das Werbeschild eines Bekleidungsgeschäfts, das sportliche Blazer für die Damenwelt anbietet. Geschrieben auf dem Werbeschild steht jedoch nicht Damen-Blazer, sondern *Damen-Bläser*. Im Deutschen wird Komik erzeugt durch den Sinnbruch

---

<sup>15</sup> L. Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen. Kritisch-genetische Edition*, J. Schulte, (Hrsg), Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2001.

zwischen den etwa gleich ausgesprochenen Begriffen „Blazer“ (englisch) und „Bläser“ (deutsch). Unter den vielen Kontexten, die man dem Begriff „Bläser“ zuordnen könnte, existiert auch eine sexuelle Variante. Sollte man da lachen? Eher lächeln. Doch wer hätte sich vorstellen können, dass der HOMO LUDENS auf diese Weise über die Sprache eine direkte Beziehung zu den Tabubezirken der Sexualität herstellt? Johan Huizinga jedenfalls nicht.

Um derartige Gedankenspiele theoretisch zu verorten, müssen wir auf einen der großen Pessimisten des 20. Jahrhunderts zurückzugreifen: auf den bereits erwähnten Wiener Nervenarzt Sigmund Freud. Der Begründer der *Psychoanalyse* machte die Menschen vor 100 Jahren mit der Tatsache vertraut, dass Sexualität in der Öffentlichkeit und im Alltag aus unserem Bewusstsein verdrängt wird – ab und zu gelingt diese Verdrängung allerdings nicht ganz. Das kann eine doppelte Wortbedeutung sein, die witzig oder anrühlich ist. Es kann sich ebenso um einen Versprecher handeln, der dann als sogenannte „Fehlleistung“ diagnostiziert wird.

Die Befunde der heutigen Experimentalpsychologie haben allerdings dazu geführt, Freuds Theorie in Frage zu stellen und die Gründe für derartige Fehlleistungen nicht in verdrängten Sexualmotiven, sondern in Fehlern unserer mentalen Organisation zu suchen. Immer wenn Bedeutungsbrüche in gesprochener oder geschriebener Sprache auftauchen, wird gelächelt oder gelacht. Völlig geklärt ist der Streit zwischen Experimentalpsychologen und Psychoanalytikern bis heute nicht. Denn die Tatsache, dass Männer am Stammtisch abends zu vorgerückter Zeit hauptsächlich Zoten verbreiten, kann man schon als Indiz nehmen, wie sehr Freud mit bestimmten Grundannahmen Recht hatte, und zwar über die bürgerlichen Moralvorstellungen seiner Zeit hinaus. Es ist aber ebenso klar, dass Frauen, von denen Freud nicht allzu viel wusste (obwohl seine Patientengeschichten vielfach Frauen betrafen), über die primitiven Schenkelklopfer der männlichen Welt keineswegs lachen, sondern nur den Kopf schütteln können. Denn das weibliche Geschlecht verfügt über eine Witz-, Sprach- und Spielkultur, die sehr viel feinsinniger ist. Sie vermag die eigene Überlegenheit zu unterstreichen durch *Understatement*. Zum Beispiel unterhalten sich Frauen darüber, warum sie sehr viel schlanker sind, wenn sie unverheiratet als „Single“ leben, anstatt zu heiraten:

*Viele Single-Frauen kommen abends nach Hause und sehen, was im Kühlschrank ist: Nichts Vielversprechendes. Da gehen sie lieber zu Bett. Viele verheiratete Frauen kommen abends nach Hause und sehen, was im Bett liegt. Nichts Vielversprechendes. Da gehen sie lieber zum Kühlschrank.*

Sigmund Freud hat für die Theorie des Witzes einiges geleistet<sup>16</sup>. Aus psychoanalytischer Sicht haben Spiel und Witz eine triebregulierende Funktion: Unterdrückte Affekte werden bearbeitet. Das Spiel ist nach Freud Kompensation für das fehlende Glück. Der Glückliche spielt nicht, er ist glücklich<sup>17</sup> – wie langweilig, kann man da nur sagen. Doch wenn man Freud glaubt, dann gibt es den glücklichen Menschen nicht: Der Mensch auf Erden kann nicht glücklich sein.

Zumindest trifft sich in dieser Annahme die Theorie des Atheisten Freud mit der Theologie des Apostels Paulus, der als „Heidenmissionar“ den Griechen und Römern seiner Zeit etwas erzählte, was ihnen gänzlich neu war: Dass sie, wie angeblich alle Menschen, *erlösungsbedürftig* seien, und der in Jerusalem gekreuzigte Erlöser bereits alles vollbracht habe, um ihr drohendes Schicksal, die ewige Verdammnis, abzuwenden. Weil das aber den Nichtjuden mangels fehlender Weltuntergangsstimmung keineswegs einleuchtete, dass sie mit innerjüdischen Problemen etwas zu tun haben sollten, musste der Heidenapostel Paulus ihnen klar machen, was ihnen noch viel fremder erschien: Dass der Mensch von Natur aus völlig verdorben sei (Röm 7:24). Die reiche Kultur des sportlichen Spiels der Griechen war wiederum dem orthodoxen Judentum (2Makk 4:12), aber auch dem Diasporajuden Paulus nicht geheuer. So erwartete Paulus für den sündigen Menschen Freiheit, Herrlichkeit und Glück nicht auf Erden, sondern nur in einer kommenden „besseren Welt“ dank himmlischer Erlösung für die von ihm Getauften (Röm 8:18-23) – war er doch ganz sicher, dass die Erlösung *unmittelbar* bevorstand. Anders als der überlieferte Jesus von Nazaret billigte der Heidenmissionar Paulus Kindern nicht zu, dem Reich Gottes besonders nahe zu sein. Doch genau dies hatte der arme Wanderprediger Jesus verkündet (Mt 19:14).

Dass nachhaltiges Glück im Umgang mit Kindern in seiner ganzen Tiefe und Selbstlosigkeit zu finden ist, gehörte schon immer zur guten dauerhaften Erfahrung von Eltern und Großeltern. Das gilt jedenfalls unter der Voraussetzung humaner Lebensverhältnisse, denn wenn Familien von Not, Gewalt, Flucht bedrängt werden, überschattet der bloße Existenzkampf oft alle anderen Gefühle.

Soweit der Witz unser Alltagshandeln aufs Korn nimmt, hat die Handlung nicht immer ein gutes Ende. Es kann so böse sein, so dass wir ausrufen:

---

<sup>16</sup> S. Freud, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, Deuticke, Wien 1905.

<sup>17</sup> J. Bilstein, *Der Glückliche spielt nicht*, in: *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, in: J. Bilstein, M. Winzen, C. Wulf (Hrsg.), Beltz, Weinheim 2005, S. 139-153.

„Scheißspiel!“. Mit etwas Phantasie angereichert können die Spiele, die wir Erwachsenen im Alltag miteinander treiben, allerdings auch gut ausgehen.

*Ein Kaninchenzüchter, der einen wertvollen Rammler mit weißem Fell besitzt, liegt mit seinem Nachbarn in Fehde, weil dessen Hund durch einen Sprung über den Zaun das edle Tier gefährden könnte. Der Hundebesitzer bestreitet das. Doch an einem Tag, als der Züchter auf Reisen ist, erleicht der Hundefreund, als sein Bello schwanzwedelnd, den toten Rammler zwischen den Zähnen haltend, zu ihm kommt, um „Herrchen“ das kostbare, aber nun nicht mehr lebende Tier vor die Füße zu legen. Der von Schuld und Scham gebeutelte Mann wäscht den mit Erde behafteten Kadaver sorgfältig, steigt über den Zaun und postiert den Stallhasen mit glänzend weißem Fell sitzend in der hintersten Stallecke des Züchters. Der Züchter wiederum, spät abends von der Reise zurückgekehrt, klingelt seinen Erzfeind sogleich aus dem Bett, der nichts Gutes ahnt. Doch der fassungslose Kaninchenzüchter berichtet dem aus dem Schlaf gerissenen Nachbarn von einem Wunder. Den Rammler, den er am Vortag wegen einer tödlichen Krankheit unter Tränen im Garten begraben musste, habe er jetzt mit reinem Fell lebend hinten im Stall sitzend vorgefunden – offenbar ein Zeichen des Himmels und der Aufforderung zur Versöhnung. Diese Versöhnung der Nachbarn, die anschließend begossen wurde, war viel wichtiger als die Entdeckung am nächsten Tag, dass der Rammler leider doch nicht mehr lebte.*

An dieser Stelle wird das Gemeinsame klar zwischen Witz und Spiel. Es existiert eine partielle Identität. Im Witz wird eine überraschende Diskrepanz durch Sprache hervorgebracht, um sie anderen mitzuteilen. Das führt im gemeinsamen Lachen zur Bildung von sozialer Identität, die im Spiel durch *interaktives Handeln* entsteht. Im Witz wie im Spiel wird eine fiktive Welt errichtet, die in Gegensatz zur Realität steht. Werden zum Beispiel die politischen Normen des Alltags von diktatorischer Herrschaft bestimmt, dann entladen sich Versuche der Befreiung im politischen Witz. Man amüsiert sich über diejenigen, die die Macht haben. Spielen ist Handeln. Im Witz ist Handeln *Sprachhandeln*.

### **Spiel und Flow-Erlebnis**

Der amerikanische Psychologe ungarischer Herkunft, Mihály Csikszentmihályi<sup>18</sup>, löste eine große Diskussion aus, als er auf einer Tagung

---

<sup>18</sup> M. Csikszentmihályi, *The Concept of Flow*, in: B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and Learning*, Gardner Press, New York 1979, S. 257-274.

amerikanischer Spielforscher die These aufstellte, dass das Wesen des Spiels gerade *nicht über das Kinderspiel* begriffen werden könne, was heute allerdings nicht davon abhält, auch im Kinderspiel Flow-Erlebnisse zu entdecken<sup>19</sup>. Erst im Erwachsenenalter sei die beglückende Selbsterfahrung hoher Spielfertigkeit (*playfulness*) in vollem Umfang entwickelt. Das Phänomen Playfulness liegt in der Erfahrung der perfekten Beherrschung eines Bewegungshandelns, das bei hoher Selbstkontrolle und hoher Konzentration das Bewusstsein für die Existenz einer Außenwelt weitgehend verschwinden lässt. Csikszentmihályi nannte diesen psychologischen Vorgang *Flow*.

Im Englischen heißt *Flow* das „Fließen, Rinnen, Strömen“. Gemeint ist damit „das als beglückend erlebte Gefühl eines mentalen Zustandes völliger Vertiefung (Konzentration) und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit (Absorption), die wie von selbst vor sich geht“<sup>20</sup>. Diese Tätigkeit ist freiwillig und sie ist mit keinem anderen Zweck außer mit sich selbst verbunden. Es ist strittig, ob das Flow-Phänomen seinen *Ursprung* im Spielkonzept besitzt oder ob es nicht generell zur menschliche Psychomotorik gehört, Spielverhalten demnach nur eine von vielen Formen des Flow-Erlebens betrifft. Jedenfalls hat sich das Konzept, *Flow*, in den letzten 40 Jahren vor allem im Sport und in der Glücksforschung weithin durchgesetzt. Falls Sie im Fernsehen miterlebt hatten, wie die deutsche Fußballmannschaft bei ihrem 7:1 Sieg gegen Brasilien 2014 in der Fußball-Weltmeisterschaft agierte, konnte man ein solches Flow-Erlebnis miterleben als ein Sichhineinsteigern der Mannschaft in eine Art Spielrausch.

Kritisch muss man feststellen: Es gibt wenig wissenschaftliche Literatur zum Thema Spiel aus jüngerer Zeit. Nach einer aktuellen Forschungs- und Theoriediskussion in der ganzen Breite, in der das Spiel heute in Erscheinung tritt, wird man heute in Deutschland vergeblich suchen. Es gibt einzelne Arbeiten, die sich in hochspezialisierten Bereichen bewegen, wie zum Beispiel in der *Medienästhetik*. Es fehlt sowohl an sozialwissenschaftlicher Spiel-Forschung in der Pädagogik, als auch an dem Interesse, die internationale Spielforschung zu rezipieren. Während Tagungen zum Stand der Spielforschung ebenso zur Geschichte des Kinderspiels in den achtziger

---

<sup>19</sup> S. A. Warwitz, *Das Phänomen des Flow-Erlebens*, in: S.A. Warwitz, *Sinnsuche im Wagnis. Leben in n wachsenden Ringen*, Schneider Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler 2016, S. 207–218.

<sup>20</sup> WIKIPEDIA-Stichwort „Flow (Psychologie)“. URL (15.05.2018): [https://de.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(Psychologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie))

und neunziger Jahren öfter<sup>21</sup> und vernetzt waren mit weltweit operierenden Institutionen wie *International Council for Children's Play (ICCP)*, *International Toy Research Association (ITRA)*, *Institut für Spiel und Spielpädagogik Salzburg*, ist (Kinder-) Spiel heute kein Thema größerer Forschungsprojekte mit Medienecho.

Dabei existiert kaum eine Wissenschaftsdisziplin, in welche das Spiel nicht eingebracht werden kann: in die Physik wie in die Wirtschaftswissenschaften, in Theologie, Literaturwissenschaft und Geschichte, in Sport, Biologie, Soziologie und Psychologie sowieso.

### **Veränderung kindlicher Spielwelten durch Videogames**

Ich habe für diese Tagung vier Wochen zuvor im Online-Wissenschaftsportal RESEARCHGATE (RG) zwei Fragen gestellt, die andere RG-Mitglieder beantworten sollten. Alle RG-Mitglieder sind Forscher – vom Doktoranden bis zum Professor, und zwar weltweit, in allen Disziplinen. Die Antworten auf meine im Herbst 2017 gestellte Frage, ob das traditionelle Kinderspiel in Gefahr sei, vom Video- und Computerspiel verdrängt zu werden, zeigen, dass ein solcher Verdrängungsprozess durchaus wahrgenommen und bedauert wird. Die Überzeugung, dieses Problem der Vereinnahmung der jungen Generation durch Videospiele durch *Erziehung* in den Griff zu bekommen, ist mehrheitlich vorhanden, aber die Erfolgserwartung hält sich insgesamt in Grenzen. Es ist auch klar, dass Frauen diese Sorge der Spiel-Abhängigkeit signifikant stärker als die Männer zum Ausdruck bringen. Im Folgenden seien Beispiele für Antworten genannt, (Übersetzungen vom Englischen ins Deutsche: H.R.):

*(1) Fach: Systemanalyse/Soziologie (männlich), Rosario-Universität, Bogota, Kolumbien: Nein, das Spiel der Kinder ist nicht notwendig in Gefahr. Der technische Fortschritt, mit dem wir leben, vergrößert die Spielmöglichkeiten. Der Schlüssel bildet die neue Virtualität, und wie wir wissen, können Kinder dabei sehr gut normal Sport treiben und körperlich in Bewegung bleiben, dank mancher Spiele. Die Natur ist nach wie vor die letzte Quelle dafür, dass wir uns entspannen und das*

---

<sup>21</sup> W. Einsiedler (Hrsg.), *Aspekte des Kinderspiels*, Beltz, Weinheim, 1985. – W. Einsiedler, S. Martschinke (Hrsg.), *Kinderspiel und seelische Gesundheit. Bericht über das 4. Nürnberger Spielforschungssymposium*, Nürnberg, Forschungsstelle Spiel und Spielzeug, Universität Erlangen-Nürnberg 1989. – H. Retter, *Kinderspiel und Kindheit in Ost und West*, Klinkhardt, Bad Heilbrunn 1991.

Leben genießen können, keine Frage. Aber es gibt keine feste Grenze zwischen Natur und Kultur.

(2) Fach: Kulturanthropologie (männlich), University of Science and Technology, Kumasi / Ghana): Es gibt keine besseren Spiele als traditionelle Spiele, um moralische Kompetenz zu vermitteln. In der Tat sind in Ghana tradierte Spiele nicht ausgestorben, aber sie befinden sich konstant auf dem Rückzug gegenüber der Überschwemmung mit Computer-Spielen. Es macht mir das Herz traurig, wenn ich sehe, wie die jüngere Generation sich Videospiele zuwendet und sehr bald von ihnen abhängig wird, [Dr. A. erläutert im Einzelnen welche tradierten Kinderspiele, die er besonders geeignet findet. Er schließt mit dem Hinweis, dass manche PC-Spiele einen Kompromiss zwischen tradierten Spielen und Videogames darstellen, durchaus benutzt werden sollten.]

(3) Fach: Sprachwissenschaft (weiblich), Universität von Bitola, Mazedonien: Wo ich aufwuchs, dort lebten viele Familien in Nachbarschaft mit Kindern, die fast immer draußen spielten. Als ich Teenager war, tranken wir alle aus derselben Flasche, wir teilten uns die Butter- und Marmeladenbrote, die unsere Mutter für uns vorbereitete. Und wir überlebten. Heute ist die Situation eher traurig. Es sind keine Kinder, die draußen spielen, weder auf Hinterhöfen noch auf der Straße, die Nachbarschaftsviertel sind leer. Die Kinder spielen nicht dort und hängen als Gruppe zusammen. Warum? Die Kinder werden von den Eltern bombardiert mit Einschränkungen: Du solltest das nicht tun, geh nicht auf die Straße, spiele nicht mit X, er ist krank, treibe dich nicht herum mit Y, er ist arm, trinke nicht das Wasser von Z. – Die Kinder haben keine andere Quelle für Spaß, als das, was Computer und Videogames bieten. Und, ich muss zustimmen, die tradierten Spiele sind durch Computergames gefährdet, sie sind out.

(4) Fach: Datenanalyse (weiblich), Jaypee IT-Institute, Noida, Nordindien: Ich bin eine Mutter von 2 jungen Kids aus Indien und ich muss schamvoll sagen, dass Smartphones und Tabs wirklich eine Gefahr für normales Kinderspiel darstellen. Ich denke, die ganze Welt sollte aufwachen und drastische Schritte unternehmen, um die Kindheit zu retten.

(5) Fach: Pflanzen-Molekularbiologie (weiblich), Chaoyang University of Technology; Taiwan: Wenn Kinder anfangen Videogames zu spielen, werden sie nach einiger Zeit spielabhängig. Versuchen die Eltern, sie zu kontrollieren, dann gehen sie zu Freunden und spielen dort. Es geht wirklich nur um die Frage: Welchen Einflüssen unterliegen die

*Kinder in ihrem Leben, ihrer Erziehung, ihrem Verhalten? Die Eltern sind verantwortlich für das Wohl ihrer Kinder und sollten vermeiden, dass sie Videospiele und TV-Shows konsumieren. Heute möchte eine neue Generation mehr Zeit finden für Hobbies, aber sie kennen keine. Videospiele ruinieren ihre mentale Gesundheit.*

*(6) Fach: Ingenieurwissenschaft/Informatik (weiblich), Bengalore, Südindien: Ja, gewiss verdrängt die Elektronik die Kinderspiele. Ich sehe schon die Zweijährigen vor ihren Geräten hocken, sie haben keine Lust, herumzurennen, Mädchen ebenso wenig. Ich möchte wissen warum? Das Spielen ist für den Kopf und den Körper gedacht. Alles, was die Kinder heute tun, ist, Youtube zu sehen oder obsessiv Videogames zu spielen. Ich betreue 2- bis 12jährige Kinder. Ich bekomme es nicht fertig, dass sie es auf ihrem Platz mehr als 10 Minuten (mit einer normalen Aktivität) aushalten. ... Ich vermute, wir haben eine Generation von Faulpelzen hervorgebracht, und dies im Namen des technologischen Fortschritts.*

*(7) Fach: Tierphysiologie (weiblich), Universität Tirana, Albanien: Im Allgemeinen pflegt heute die Technik für Kinder attraktiver zu sein als das Spielen in der Natur. Nach meiner Erfahrung darf man die Technik nicht wirklich als „Gefahr“ betrachten, seitdem Kinder Fernsehen, Video- und Computerspiele nutzen und dies der Kontrolle der Eltern untersteht. Die Technik hat auch eine Reihe von Vorteilen für die Kinder, sie lernen strategische Entscheidungen zu treffen, verbessern soziale Interaktion und soziale Fähigkeiten, entwickeln visuelle Aufmerksamkeit, höhere Motivation bei der Bewältigung von Aufgaben, verbessern ihr Orientierungsvermögen und ihr Problemlösungsverhalten. Meine beiden Söhne lernten –dennoch – Klavier und Gitarre, und zwar von Computer-Programmen. Das Wichtigste ist, Kindern beizubringen, die richtige Balance zu finden zwischen Elektronik und Aktivitäten im Freien. Die Rolle der Eltern ist dabei entscheidend.*

Insgesamt ergeben sich aus den auswertbaren Antworten drei Meinungstrends zur Rolle von Videospiele im Alltag von Kindern: *Erstens* eine positive Tendenz, die besagt, dass Videospiele neue Anreize für Kinder enthalten, die durchaus auch Lernprozesse begünstigen und traditionelle Spielmöglichkeiten nicht ausschließen. Betont wird, dass auf eine gewisse Balance zwischen Videospiele und anderen Aktivitäten der Kinder geachtet werden sollte. Eine *zweite*, entgegengesetzte Tendenz betont die negativen Aspekte des Videospiele: Es führe schnell zur Spielabhängigkeit, habe

traditionelle Kinderspiele weithin verdrängt und sei oft mit aggressiven Tendenzen verbunden. Eine *dritte* Gruppe steht zwischen den beiden genannten Standpunkten. Hier ist eine gewisse Anpassungsbereitschaft an die gegebene Situation erkennbar mit der Meinung, dass Erwachsene gegenüber dem Siegeszug der Videospiele bei Kindern und Jugendlichen sowieso nichts ausrichten können, aber doch versuchen sollten, das Beste daraus zu machen. Wie das aussieht, wird allerdings nicht weiter ausgeführt.

Aus einer Braunschweiger Studie über den Zusammenhang von gewaltbezogenen Spielinhalten und Persönlichkeitseigenschaften geht hervor<sup>22</sup>, dass *elterliche Kontrolle* wichtig ist, um das Videospiele von Kindern nicht ausufern zu lassen. Freizeitaktivitäten von Jugendlichen, die in starkem Maß auf aggressions-, kampf- und kriegsbezogene Videos gerichtet sind, tendieren dank einer habituellen Konditionierungsbereitschaft dazu, in funktionale Abhängigkeit überzugehen. Der dafür eingesetzte Zeitaufwand steht für andere Aktivitäten nicht zur Verfügung. Video-Games sind schlicht Zeitfresser. Denn für viele andere Aktivitäten, die zur Erledigung des Alltags gehören, müssen wir heute sowieso am Computer sitzen. Wer jedoch lernen will mit dem Computer, der kann dies mit interaktiven Lernprogrammen sehr viel besser als mit Computerspielen. Wir haben durch die Videospiele die Möglichkeit, ein Höchstmaß an Spannung zu erfahren. Die optische Wahrnehmung kann in Angst umschlagen, die wiederum als lustvoll erlebt wird, da man selbst in Sicherheit ist. Durch Rückkoppelung der Bedürfnisbefriedigung an die auslösende Spielmotiviation werden Handlungskreise mit Selbstzweck-Charakter erzeugt: Der mit Reizen und deren Abarbeitung beschäftigte Jugendliche repräsentiert den Normaltypus standardisierter Kulturerfahrung, medial gut abgepackt und selbstzufrieden. Aufmüpfig wird er nur, falls der Knopf im Ohr und das „kleine Gerät“ ihm einmal fehlen sollte.

### **Spiel, Erziehung und Leistungssport – Aspekte des Profitums in der Spielszene**

Kinder können bei zuviel Spannung auch grenzwertige Erfahrungen machen, die, wenn sie auf instabile Gemüter treffen, durchaus problematische Reaktionen hervorrufen. Das soll hier nicht dramatisiert werden, dazu sollte man das Buch „Cyberkrank“<sup>23</sup> lesen. Ich gehöre weder zu jenen

---

<sup>22</sup> S. Kyas, *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungen von Bildschirmspielen sowie personlen und familiaren Nutzerfaktoren*, Peter Lang, Frankfurt a.M. 2007.

<sup>23</sup> M. Spitzer, *Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert*, Droemer, München 2017.

Experten die nur warnen, ebenso wenig zu jenen Pädagogen, die nur klagen, und auch nicht zu jenen Eltern, die – angeblich – nur noch verunsichert reagieren. Wer etwas ändern will, muss aktiv werden. Trotz Zunahme des zweidimensionalen Screenplay sollte man sich die Freude am interaktiven (dreidimensionalen) Spiehhandeln nicht nehmen lassen.

Richtig ist, dass das Familienleben sehr viel reicher ist, wenn Eltern mit ihrem Kind oder ihren Kindern spielen, weil das Spiel emotionale Bindung und soziale Teilhabe ermöglicht. Wenn zwischen Eltern und Kind etwas Drittes existiert, das von gemeinsamem Interesse ist, mindert sich die Gefahr, dass die elterliche Bindung zu stark ist und zur Überbehütung führt. Die andere Möglichkeit, dass Eltern sich zu wenig um die Kinder kümmern, weil sie genug eigene Probleme miteinander oder mit Dritten haben, wird durch Spieltraditionen ebenfalls gemindert. Gemeinsames Spielen führt zusammen, lässt uns aber auch eine gewisse Distanz wahren, weil das Spiel Regeln hat, die die Spieler beachten müssen.

Erziehung besteht demgegenüber aus einem Paradox. Das Kind soll wollen, was die Eltern wollen. Das ist so paradox, als wenn ich jetzt alle Anwesenden auffordere: *Bitte verhalten Sie sich spontan!* Das können Sie gar nicht, weil sie in diesem Augenblick nur meiner Aufforderung nachkommen, aber nicht eine spontan motivierte Handlung ausführen. In der Erziehung haben meistens nur die Eltern Interesse, dass Regeln eingehalten werden, und je mehr sie es den Kindern sagen, desto stärker ist das vermutlich ein Ausdruck elterlicher Enttäuschung, dass dies nicht geschieht. Im Spiel wird viel kommuniziert, und man muss die Regeln des Spiels kennen um mitzumachen; jedoch wird nicht, wie in der Erziehung, den Kindern *ständig gesagt*, dass es Regeln gibt, an die sie sich halten müssen. Je weniger versucht wird, elterliche Erwartungen über erzieherische Lerneffekte des Spiels *einzufordern*, desto mehr erhalten Selbstverantwortung und Empathie eine Chance, sich zu entwickeln.

Spielpädagogische Angebote, die bislang nur für Kindergarten und Vorschulerziehung Bedeutung besaßen, hatten ab den siebziger Jahren in der Bundesrepublik Deutschland Konjunktur. Sie tauchten auf in neuen Unterrichtskonzepten, aber ebenso in den Bildungseinrichtungen der Kommunen und der Freien Wohlfahrtsverbände, in der Jugendarbeit von Vereinen und Gemeinden. Spielmobile und betreute Abenteuerspielplätze bildeten neue Formen sozialpädagogischer Dienste. Doch auch neu geschaffene Gesamtschulen, später ebenso Ganztagsgrundschulen, besaßen – als schulpädagogische Innovation – Freizeitbereiche, die Spielangebote bereit hielten. Kirchengemeinden fungierten als Vorreiter, Spielnachmittage sogar

für Senioren einzurichten. Das gesellschaftskritische Kindertheater feierte Erfolge – wie das *GRIPS Theater* in Berlin. Nach wie vor existiert für die Pädagogik die Aufgabe, eine zunehmenden Zahl von *Kindern mit Migrationshintergrund* sozial zu integrieren. Abwechslungsreiche Spiele tragen bei zum sozialen, indem sie Solidarität als Gemeinschaftsleistung erfahrbar machen. Angesichts kulturell unterschiedlich sozialisierter Kinder ist allerdings auch die Sensibilität für die Respektierung von Differenz ein wichtiges Lernziel.

Etwas anders motiviert war jene Spielbewegung, die mit dem Begriff „New Games“ Anfang der achtziger Jahre Westdeutschland eroberte. Sie kam aus Gruppen von jungen Leuten, die in den verschiedenen Protestbewegungen sich *gegen* die etablierte Gesellschaft stellten: Das Spiel wurde von ihnen entdeckt als ein alternatives Handeln, das, frei von Zwang, den Einzelnen und die Bezugsgruppe stärkt. Es geht friedlich und kooperativ zu, wobei viel gemeinsam gelacht wird. Die Neuen Spiele, die New Games<sup>24</sup>, entstanden in den USA im Protest einer jungen Generation gegen den Vietnamkrieg. Sie trugen herausfordernde Namen wie „Schlange im Gras“ oder „Klopffeist“, verbreiteten sich in der Gegenkultur der Hippies, welche die Ideale der Mittelklasse-Gesellschaft in Frage stellte.

In Westdeutschland wurden die neuen Formen der Gegenkultur aus den USA aufgegriffen von der Studentenbewegung der sogenannten 68er-Generation, von der ökologischen Bewegung sowie von der Antiatomkraft- und der Friedensbewegung. Die Grünen entdeckten die Natur als Quelle des Guten. Das sinnhafte Natur-Erleben führte zu neuen Formen des Spiels, sich unserer Sinne stärker bewusst zu werden. Die humanistische Psychologie, die aus den USA nach Europa kam, hatte ebenfalls neue Spiele mitgebracht: Selbsterfahrung und Selbstverwirklichung wurden jenseits der Standards der westlichen Hochleistungsgesellschaft zu Schlüsselbegriffen für sogenannte Encounter-Gruppen, in denen man Übungen zum Verhalten und zur Selbstwahrnehmung praktizierte. Das erzeugte im Einzelfall auch inneren Widerstand und Stress, so dass der Name „Spiel“ für derartige Formen der regelbundenen Selbsterfahrung grenzwertig erscheint.

Vieles, was vor 40 Jahren spielpädagogisch neu war, gehört heute zum normalen Aktivitätsangebot in Schule und Freizeit, dessen jüngere Ursprünge vielen Pädagogen gar nicht mehr bekannt sind. Deshalb sei daran erinnert, dass auch die sich damals etablierende *Emanzipationspädagogik*

---

<sup>24</sup> A. Fluegelman, S. Tembeck, *New Games – Die neuen Spiele*, 2 Bde., Ahorn Verlag, Soyen 1980/82. – D. LeFevre, *Das kleine Buch der neuen Spiele*, Verlag an der Ruhr, Mühlheim 1999.

Spielaktivitäten in ihren Dienst nahm: Die neuen Spiele sollten – zumindest für kurze Zeit – *Entfremdung* aufheben. Die „New Games“ standen auch gegen die vom ökonomischen Konkurrenzkampf geprägten Normen der modernen Leistungsgesellschaft; so wurden eine ganze Reihe von Spielen ohne Verlierer“ entwickelt; *Kooperation* sollte an die Stelle von *Konkurrenz* treten.<sup>25</sup> Im friedlichen Miteinander von interaktivem Spaß warben die neuen Spiele für Lebensfreude, Spontaneität und Kreativität. Die im Spiel vollzogene Emanzipation von den Zwängen des Alltags war – zumindest bei gesellschaftskritischen Spielpädagogen – auch pazifistischer Protest gegen militärische Aufrüstung in Ost und West. Im Realsozialismus des Ostblocks besaß die alternative Spielpädagogik aus dem Westen keine Freunde.

Vermutlich waren es allzu viele und allzu fordernde pädagogische Absichten, welche man mit dem Spielgedanken verband, als dass alle die in sie gesetzten Erwartungen hätten erfüllt werden können. *Spielfreude hat ihren eigenen Wert*. Die Instrumentalisierung des Spiels zu Zwecken, die ihm nicht angemessen sind, ist problematisch. Zur Rückbesinnung auf eine neue *Praxis* von Humanität, die Gesellschaftskritik oft mit „alternativem Leben“ verband, leistete das Spiel dennoch wichtige Beiträge. Jedenfalls führten die „neuen Spiele“ nicht zur krankhaften *Spielsucht*“. Das *Spielen im Übermaß* an Glücksspielautomaten kann bei jungen Erwachsenen zur Abhängigkeit führen. Stundenlanges Videospiele von Jugendlichen wird man eine ähnliche Wirkung unterstellen dürfen.

Erfreulich ist demgegenüber, in welchem Ausmaß das Interesse am Spiel als Alternative zum Stress des Alltags dazu führte, dass eine Fülle neuer Brett- und Kartenspiele den bis dahin eher konservativen Spielmarkt des Spielwarenhandels belebten. Professionelle Spiele-Erfinder traten auf den Plan und schufen sich ihre eigenen Öffentlichkeitsportale. Das klassische Gesellschaftsspiel innovativer Prägung erregte die Aufmerksamkeit interessierte Journalisten, die den Preis „Spiel des Jahres“ ins Leben gerufen hatten. Dieser Preis fand – und findet bis heute – breite gesellschaftliche Akzeptanz. Spiele, denen von einer unabhängigen Jury der Preis (der mehrere Unterkategorien hat) zuerkannt wird, finden hohen Absatz – bis heute. Einflussreiche Journale richteten in ihrem Unterhaltungsteil eine Rubrik für *Spiel-Rezensionen* ein. Neue interessante Spiele, die hier fachkundig besprochen wurden, reizten wiederum manche Leser, sie selbst im eigenen Freundes- oder Familienkreis auszuprobieren. Als Folge dieser Entwicklung

---

<sup>25</sup> T. Orlick, *Zusammen gewinnen und lernen. Kooperative Alternativen zum Konkurrenzwahn*, Ettliger Verlag, Ettlingen 1984.

wuchs ein im deutschsprachigen Raum relativ weit gefächertes Interesse am Spiel. Die Wiederentdeckung von Karten- und Brettspielen als Bestandteil familialer Freizeitaktivität ist bis heute wirksam geblieben, selbst wenn sie bei aller Dominanz des Bildschirmspiels nur eine soziale Nischenfunktion darstellt.

*Aggression* und *Erotik* bilden zwei Bezirke des Seelenlebens, die dem gesellschaftlichen Tabu unterstehen, nicht ausgelebt werden zu dürfen, in sublimierter Form aber durchaus Akzeptanz finden. Symbolik, Medien und faire Spielformen besitzen die Funktion, diese beiden Mächte in einer auf das Maß des gesellschaftlich Erlaubten zugeschnittenen Form zum Gegenstand von Unterhaltung zu machen. Mit ihnen steht ein Drittes in Verbindung, nämlich *Machtausübung und Unterwerfung*.

Die Aggression, das „sogenannte Böse“, wird in der Moderne durch den Sport kanalisiert – das war vor einem halben Jahrhundert die große These von Konrad Lorenz<sup>26</sup>. Über viele Studien zum Modell- und Nachahmungslernen ist ebenso bekannt, dass Aggression als erfolgreiches Verhalten sehr schnell gelernt wird. *Sportspiele* sollen ja angeblich fair sein. Zur Überprüfung bedeutender Spiele sind Schiedsrichter, neuerdings auch Video-Aufzeichnungen im Einsatz. Ich lernte einmal von Spielpädagogen, echtes Spiel geschehe um seiner selbst willen, sonst sei es kein Spiel! Was für ein Irrglaube!

Man sehe sich daraufhin Spitzenspiele der Fußballwelt an. Da spielen nur Multimillionäre, Profis, die damit Geld verdienen, und vom jeweiligen Ergebnis eines Spiels hängen weitere millionenschwere Geschäfte ab. Doch unter dem Druck gnadenlosen Konkurrenzkampfes, der von den Athleten ständiges Training und Leistungssteigerung verlangt, ist Fußball in der *Champions League* für Zuschauer heute durchaus zu einem Erlebnis von Perfektion geworden, das Achtung vor dem Können der Spieler weckt, wie es Spannung erzeugt! Denn auch fast perfekt zu nennende Spielzüge leben von den kleinen Fehlern der Akteure. Da wird man beim Angriff vom Gegner oft genötigt, blitzschnell zur eigenen Verteidigung zu wechseln. Überraschungen, die den Ausgang des Spiels ungewiss und bis zuletzt spannend machen, stimulieren auch hier das Erregungspotential der Zuschauer.

Bei aller Spielperfektion ist das Thema Fairness beim Fußball eher unterbeleuchtet. Den Gegner am Hemd mal kurz festzuhalten, gehört zu einer weitgehend akzeptierten Form erlaubten Umgangs. Als Ausdruck von

---

<sup>26</sup> K. Lorenz, *Das sogenannte Böse. Zur Naturgeschichte der Aggression*, Borotha-Schöler, Wien 1963.

*Fairness* lässt sich das gewiss nicht einstufen. Wenn der Schiedsrichter nicht hinschaut, konnte man bislang dem Gegenspieler schon mal einen Schlag versetzen, und damit rechnen, dass der Schiedsrichter erst aufmerksam wird, wenn der überraschend Attackierte empört einen allseits sichtbaren Gegenangriff startet, der dann natürlich zu seiner Bestrafung durch eine rote Karte führt. Oder man sagt als Stürmer beim *Tackling* leise zum Spieler der gegnerischen Mannschaft: „Deine Schwester ist eine Hure“ – wie geschehen gegenüber einem Weltklassemann, der heute Trainer eines Weltklasse-Vereins ist. Der so Angesprochene schlug den Beleidiger sofort zu Boden – und sah die rote Karte. Nehmen wir einmal an, hochklassige Fußballprofis würden in einem besonders wichtigen Spiel gegeneinander antreten – *ohne* Schiedsrichter. Die Spieler würden sich vermutlich zerfleischen, das Spiel müsste abgebrochen werden. Lediglich Außenkontrolle – seit kurzem auch der Video-Beweis – verhindert, dass sich Spieler nicht wie „Raubtiere“ verhalten. *Aggression* wird nicht, wie Konrad Lorenz glaubte, im Sport (nur) gemindert, sondern im Konkurrenzkampf auch gefördert. Man kennt die Gewaltbereitschaft der *Hooligans*! Das hat mit fairem Spiel und Fiktion nichts mehr zu tun, sondern ist aggressive Enthemmung.

### **Schluss: Ein Spiel-Experiment mit befreiender Wirkung**

Am Ende meiner Einführung lade ich Sie ein zu einem kleinen „dreidimensionalen“ Spiel-Experiment. Ich sage zuvor, was wir anschließend mit unseren Händen machen wollen – etwas, was sicher manche von Ihnen kennen.

*Wir führen die rechte Hand zur Nase. – Wir legen die linke Hand an das rechte Ohr. – Wir zählen laut und gemeinsam: Eins, zwei, drei, und wir klatschen alle bei „drei“ gleichzeitig in die Hände. – Wir legen anschließend geschwind die linke Hand an die Nase und die rechte Hand an das linke Ohr [Das Auditorium führt die Anweisung durch].*

Was ist passiert? Wir lachen! Wir lachen über uns selbst, nicht über andere. Was erklären wir das? Mit der Spielregel wurde eine gewisse Spannung aufgebaut. Die Situation wurde etwas unübersichtlich. Wer diese kleine Übung aus seiner eigenen Kindheit nicht kennt, erlebt so etwas wie einen Koordinierungskonflikt der Hände. Doch die Spannung löst sich sehr schnell. Unser Lachen bedeutete auch: Erleichterung. Unser Mislingen hat keine bösen Folgen für uns oder für andere. Wir wissen: *Das ist Spiel!* Wir sehen, dass anderen es ähnlich ergeht wie uns selbst. Kinder sind meist Regel motiviert,

das kleine Experiment sogleich zu erlernen – falls sie es nicht schon können. Durch ständiges Wiederholen vor dem Spiegel gelingt dies auch recht bald.

Wir unterstehen in unserem eigenen Verhalten der sozialen Kontrolle von Mitspielern, oft auch von Zuschauern. Wenn uns jemand aus der Ferne beobachtet hätte, der von unserem kleinen Experiment nichts weiß, der also nur Menschen in einem Vortragssaal sieht, der muss denken: *Die scheinen völlig verrückt zu sein!* Das ist eine durchaus vernünftige Schlussfolgerung. Wir sind insofern verrückt, als wir uns im Spiel freiwillig eine eigene Wirklichkeit, ein eigenes Handlungsfeld geschaffen haben.

Der Welt berühmtester Stückeschreiber sagte einmal: *Die ganze Welt ist eine Bühne, und alle Männer und Frauen sind nichts als Spieler. Sie haben ihre Abgänge und Auftritte Und ein Mensch spielt in seinem Leben viele Rollen.* Das Zitat stammt von Shakespeare. In seiner Komödie „Wie es euch gefällt“ heißt es dann nicht ohne Ironie: *Die letzte Szene, die diese sonderbare und ereignisreiche Geschichte [des menschlichen Lebens] beendet, ist Rückkehr zum Kindischsein und purem Vergessen: [der Mensch -] ohne Zähne, ohne Augen, ohne Geschmack – ohne überhaupt etwas!*<sup>27</sup>. Auch diese Rolle spielt der Mensch. In Wahrheit ist er nicht jemand, der spielt, sondern jemand, der „gespielt“ wird, ins Dasein geworfen, vergänglich in seiner Existenz, in seinem Schicksal bestimmt durch Werden und Vergehen.

### Literatur:

- Bateson G., *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1994.
- Bilstein J., *Der Glückliche spielt nicht*, in: *Anthropologie und Pädagogik des Spiels*, in: J. Bilstein, M. Winzen, C. Wulf (Hrsg.), Beltz, Weinheim 2005, S. 139-153.
- Csikszentmihályi M., *The Concept of Flow*, in: B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and Learning*, Gardner Press, New York 1979, S. 257-274.
- Einsiedler W. (Hrsg.), *Aspekte des Kinderspiels*, Beltz, Weinheim, 1985.
- Einsiedler W., Martschinke S. (Hrsg.), *Kinderspiel und seelische Gesundheit. Bericht über das 4. Nürnberger Spielforschungssymposium*, Nürnberg, Forschungsstelle Spiel und Spielzeug, Universität Erlangen-Nürnberg 1989.
- Fluegelman A., Tembeck, S., *New Games – Die neuen Spiele*, 2 Bde., Ahorn Verlag, Soyen 1980/82.

---

<sup>27</sup> W. Shakespeare, *The Complete Work of William Shakespeare. Comprising His Plays and Poems*, Spring Books, London 1966, S. 218.

- Freud S., *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, Deuticke, Wien 1905.
- Hesse H., *Das Glasperlenspiel: Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Josef Knecht samt Knechts hinterlassenen Schriften*, Suhrkamp Frankfurt a.M. 2001.
- Huizinga J., *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek, Rowohlt 1956.
- Kierkegaard S., *Die Krankheit zum Tode*, Sören Kierkegaard. Gesammelte Werke, 24./25. Abt., E. Hirsch H. Gerdes (Hrsg.), Mohn, Gütersloh 1991.
- Kuck J. B., *Nikolaus, Lothar und der Teufel. Der Jagdfries am Dom zu Königs-lutter als kosmisches Rätsel*, Königs-lutter, Museum für Stadtgeschichte Königs-lutter 2007.
- Kyas S., *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungen von Bild-schirmspielen sowie personalen und familiären Nutzerfaktoren*, Peter Lang, Frankfurt a.M. 2007.
- LeFevre D. *Das kleine Buch der neuen Spiele*, Verlag an der Ruhr, Mühlheim, 1999.
- Lorenz K., *Das sogenannte Böse. Zur Naturgeschichte der Aggression*, Boro-tha-Schoeler, Wien 1963.
- Lukácsy A., *Spiele aus aller Welt*, Verlag für die Frau, Leipzig, 1983.
- Orlick T., *Zusammen gewinnen und lernen. Kooperative Alternativen zum Kon-kurrenzwahn*. Ettliger Verlag, Ettlingen 1984.
- Retter H. [Rezension] Brian und Shirley Sutton-Smith: *How To Play With Your Children (And When Not To)*. New York, Hawthorn Books, Inc. 1974. In: *Zeitschrift für Pädagogik*, 21 (1975), S. 467-470.
- Retter H. (Hrsg.), *Kinderspiel und Kindheit in Ost und West*, Klinkhardt, Bad Heilbrunn 1991.
- Schiller F., *Gedanken über den Gebrauch des Gemeinen und Niedrigen in der Kunst*, Schillers Werke, Nationalausgabe, in: B. v. Wiese (Hrsg.), Bd. 20, Philosophische Schriften, Hermann Böhlau Nachf., Weimar 1962, S. 241-250.
- Schiller F., *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, in: Schillers Werke, Nationalausgabe, Bd. 20, Philosophische Schriften, B. v. Wiese (Hrsg.), Hermann Böhlau Nachf., Weimar 1962, S. 309-412.
- Schulze G., *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*, Campus, Frankfurt a. M. 1992.

- Shakespeare W., *The Complete Work of William Shakespeare. Comprising His Plays and Poems*, Spring Books, London 1966.
- Spitzer M., *Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert*, Droemer, München 2017.
- Sutton-Smith B., *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*, Hofmann, Schorndorf 1978.
- Warwitz S. A., *Das Phänomen des Flow-Erlebens*, in: S.A. Warwitz, *Sinnsuche im Wagnis. Leben in wachsenden Ringen*, Schneider Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler 2016, S. 207–218.
- Wittgenstein L., *Philosophische Untersuchungen. Kritisch-genetische Edition*, J. Schulte, (Hrsg.), Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2001.

**Internetquelle:**

WIKIPEDIA-Stichwort „Flow (Psychologie)“. URL (15.05.2018): [https://de.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(Psychologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie))

---

**Playing as experience of happiness  
– Johan Huizinga’s „Homo Ludens“ between wisdom and folly**

The world of play is a world of its own, a world as-if, a world of phantasy, voluntary pretense, imagination, strategic thinking, acting, with moments of communication and risk, success and happiness, as well as moments of and disenchantment can happen: Such is life! It is not easy to give an inspiring lecture about „play“ today. First of all, the subject is well-known. At the first glance it is difficult to say about play anything more than previous authors ever have said about play. As an anthropological variable the pattern of play behaviour has been rather static for thousands of years. However the culture of play has been multifarious. Every time has its jokes. Psychoanalysis can explain the close relation between play and joke. Today internet conveys an unimaginable variation of play facilities people may use by computer, mobile, or game console. It seems, in view of this, children’s play has become more and more valueless, boring, outdated in its traditional meaning. But this view is not quite correct. Still is play important for children of the preschool age, still are classic games played in sports, also in schools and in leisure time. There exist many niches for play also in modern society. This makes sense if we consider the paradoxes of play against the background of the paradoxes of modern life.

**Keywords:** homo ludens, play theorie, childhood, New Games, video games, flow, play and education, play and psychoanalysis.

---

### **Glückende Erfahrung im Spiel – Johan Huizingas „Homo Ludens“ zwischen Weisheit und Torheit**

Der niederländische Historiker Jan Huizinga veröffentlichte vor 80 Jahren das Buch „Homo Ludens“. Dessen Grundthese lautete, dass die menschliche Kultur dadurch verständlich wird, dass in allen ihren Bereichen der Gedanke des Spiels und des Spielens ein zentrales Moment darstellt. Die Spielwelt ist eine Welt des Als-ob, eine Welt der Phantasie, der freiwilligen Vortäuschung, der Vorstellungskraft, des strategischen Denkens, des Handelns und der Kommunikation, nicht frei von Risiko, doch in Erwartung von Erfolg und Glück, an deren Stelle allerdings auch Momente der Enttäuschung und der Ernüchterung treten können. Die Spielkultur ist jedoch vielfältig, oft hat sie eine Nähe zum Witz. Witze vermögen auf spielerische Art unsere Verdrängungen aufzudecken. Sie sprechen das aus, was wir im Alltag als Bloßstellung fürchten, doch als Witz erlaubt ist – wie uns dies die Psychoanalyse erklärt. Das Internet vermittelt heute eine unvorstellbare Vielfalt an Spielmöglichkeiten, die Menschen per Computer, Handy oder Spielkonsole nutzen können. In Anbetracht dessen scheint das Kinderspiel immer wertloser, langweiliger, veraltet in seiner traditionellen Bedeutung zu werden. Aber diese Ansicht ist nicht ganz richtig. Noch immer ist das Spiel wichtig für Kinder im Vorschulalter, noch immer sind es klassische Spiele im Sport, auch in der Schule und in der Freizeit. Auch in der modernen Gesellschaft mit ihren Rollenzwängen existieren viele Nischen der Handlungsfreiheit, die zum Spielen einladen. Mein Beitrag versucht, die Paradoxien des Spiels vor dem Hintergrund der Paradoxien des modernen Lebens betrachten.

**Schlüsselwörter:** Homo Ludens, Spieltheorie, Kindheit, “New Games”, Flow-Erlebnis, Erziehung, Spiel und Psychoanalyse.