



Homo ludens

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Universität Mainz

www.aufenanger.de
aufenang@uni-mainz.de

Definition

- „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga)

-
- Spiel ist unterschieden von Arbeit, die einem Zweck verfolgt.
 - Spiel als Als-ob-Realität bzw. Pseudorealität
 - Spiel als anthropologische Konstante des Menschseins

Kennzeichen von Spiel bzw. Spielen

- Freiheit, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit
- Wechsel des Realitätsbezugs, Wagnis, Respektlosigkeit, Irrtum, Perspektivenwechsel, Immersivität

-
- Differenz von ‚play‘ und ‚game‘
 - Play: Phantasiespiel, Konstruktionsspiel, Rollenspiel
 - Game: Regelspiel, Gesellschaftsspiel, Sport- bzw. Wettkampfspiel
 - Abgeschlossenheit gegen Offenheit in Bezug auf Zeit, Raum, Handlung und Partner

Kennzeichen von ‚play‘

- Play: allein, sequentiell, Nicht-Gleichzeitigkeit von Perspektiven
- Psychische Funktion: Ich-Identität, Erproben von Handlungen, Gestaltung von Phantasie, Perspektive des Anderen einnehmen
- Soziale Funktion: Erprobung von Rollen, Erwerb von Regeln bzw. Moral
- Gesellschaftliche Funktion: Integration in Gesellschaft, Entspannung von Arbeit, Herstellung sozialer Beziehungen und Bindungen
- Pädagogische Funktion: Spiel als Lebensform des Kindes zur Bewältigung von Alltagsproblemen und Entwicklungsaufgaben

Kennzeichen von ‚game‘

- ‚game‘: Erlernen von Regeln und Multiperspektivität; andere erfahren und damit auch sich selbst
- Pädagogische Aufgabe:
Bereitstellung von
 - Spielraum
 - Spielzeit
 - Spiel‘zeug‘

Probleme des Spiels heute

- Ausgrenzung
- Institutionalisierung
- Kommerzialisierung
- Pädagogisierung
- Instrumentalisierung

- Notwendig dagegen: Freiräume, Bewegräume, Handlungsräume, Erfahrungsräume, Lern- und Übungsräume, Phantasieräume

Computerspiele

- Viele Typisierungen

Dagegen Computerspiel als Simulation

- Physische Simulation: reflexhafte Reaktionen (jump-and-run-Spiele)
- Logische Reaktionen: Entdeckung von Muster, Lösung von Problemen (Myst)
- Systemische bzw. kommunikative Simulationen: Interpretation sozialer und kommunikativer Beziehung (SimCity, World of Warcraft, Lego Mindstorms)
- Simulation 2. Ordnung: Kreation und Produktion eigener Spiele, Modifikationen, Eingriffe, Verfremdungen, Persiflagen

Attraktivität von Computerspielen

- Als-ob-Realität
- Wagnis
- Irrtum
- Freiheit
- Immersivität

- Macht, Allmachtsphantasien

Kompetenzen

- Kognitive Kompetenzen: Navigieren im Hypertext, kognitive Komplexität, vernetztes Denken, Metakognitionen
- Soziale Kompetenzen: Teamwork, Kooperationen, Strukturierung sozialer Beziehungen
- Ethische Kompetenzen: Umgang mit moralischen Problemen

Probleme der Computerspiele

- Gewaltdebatte
- Verhältnis Realität-Fiktion
- Zeitdiebe

Zukunft

- Online-Spiele
- Neue soziale Welten
- Integration in Arbeit und Beruf
- Grundlage für neues Lernen