

SPIELEN IST LEBENSWICHTIG



... und trotzdem kommt es auf den ersten Blick in der Erwachsenenwelt nur selten vor. Dabei gibt es viele gute Gründe für das ergebnisoffene Sich-einlassen auf Menschen und Situationen.

Von Julia Wittenhagen

Neulich hat die stets freundliche Susanne D. ihre Kollegin umgebracht. Das konnte sie sehr lange für sich behalten, aber nach einer Stunde kam ihr der Kollege Mittenbach durch hartnäckiges Fragen dann doch auf die Schliche. Extrem gut gelaunt ging sie abends nach Hause. Das Krimispiel als Teil eines Kommunikationsseminars hat ihr viel Spaß gemacht, die Auswertung hat ihr Neues über ihr Auftreten und ihre Rolle im Team enthüllt. So gelang es ihr wohl ganz gut, sich souverän abzugrenzen, als die Verdächtigungen und Unterstellungen der Hobbydetektive begannen. Nützliche Eigenschaft im Firmenalltag! Nur Mittenbachs Scharfsinn hatten sie und alle anderen unterschätzt. „Spaß ist für nachhaltige Lernprozesse ganz wichtig. Deshalb sind Spiele für mich ein ganz wichtiges Element im Seminar“, sagt Gerhard Etzel, der als erfahrener Trainer Krimi-Rollenspiele speziell für Firmenteams entwickelt und kürzlich das Buch „Mord im Seminar“ veröffentlicht hat.

Spiele, das ist eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt werden kann, häufig in Gesellschaft mit anderen, nach bestimmten Regeln. Oft werde sie begleitet von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als im gewöhnlichen Leben, schrieb der niederländische Kulturanthroposoph und Spielforscher



Schach ist im Westen so erfolgreich, weil hier Einzelkämpfer gegen Einzelkämpfer spielt und erst das Schlagen des hierarchisch Höchsten zum Sieg führt. In Japan dagegen ist Go viel beliebter, weil eine gewisse Art von Höflichkeit gewahrt wird.



Johan Huizinga in den 30er-Jahren. Im Flow sein, nennen es heute jüngere Vertreter seiner Disziplin: gewohnte Rollen abstreifen, sich auf Ungewohntes einlassen, alles um sich herum vergessen, ungehemmt sein. Der Schüchterne wirft plötzlich die meisten Tore, die Unscheinbare malt wunderschön und der Beliebteste will unbedingt gewinnen und erweist sich als unangenehm ehrgeizig.

Kinder spielen häufig. Der Nutzen des Spielens ist für sie auch seit Jahrhunderten anerkannt: Er reicht vom Entdecken durch Ausprobieren über Konfliktbewältigung, Einordnung in eine Gruppe und Verlierenlernen bis hin zum Entspannen, Träumen und Kreativsein. Eigentlich Dinge, die für Menschen jeden Alters nützlich sind. Warum, was und wie oft Erwachsene – ob mit oder ohne Kinder – spielen oder spielen sollten, ist jedoch wenig erforscht. Dabei hat Huizinga mit seinem berühmt gewordenen Begriff des „homo ludens“ schon Ende der 30er-Jahre eine Lanze gebrochen für das Spiel der Großen. Seine Idee: Der Mensch entwickelt seine Fähigkeiten über das Spiel. Im Spiel entdeckt er seine individuellen Eigenschaften und entwickelt sich anhand der Erfahrungen zu dem, was er ist. Seine These: Alle kulturellen Systeme wie Politik, Wissenschaft, Recht haben sich aus spielerischen Verhaltensweisen entwickelt und über Ritualisierung im Laufe der Zeit institutionell verfestigt.

Genau an dieser Verfestigung rütteln all die Trainer, Therapeuten, Coaches, die qua Amt heute die Erlaubnis haben, mit Erwachsenen zu spielen. Ins Jammertal schickt Petra Klapps Mitarbeiter großer Unternehmen schon mal, wenn diese gebeutelt von Fusionen, Übernahmen und Umstrukturierungen über mangelnde Wertschätzung und Freude klagen. Wenn Situationen verfahren erscheinen und ein Weiterkommen vor lauter Schwarzseherei blockiert ist. Dann sollen gestandene Fachkräfte aus dunklen, düsteren Gegenständen ein Bühnenbild bauen und an eine schwarze Wand Zettel mit Missständen anpinnen, die sie später mit möglichst trauriger, jammernder Stimme vorlesen. „Bereits beim Sammeln trister Gegenstände wird zum ersten Mal gelacht, und beim Bühnenbilderstellen und Jammern kommen erste Sätze wie „Na, so schlimm ist es ja auch nicht!“.

Das Jammertal ist eine von sehr vielen Möglichkeiten, blockierte Situationen spielerisch aufzulösen“, sagt Petra Klapps. Sie ist Ärztin, Psychotherapeutin, Clown und Gründerin des Kolibri-Instituts für Training, Coaching und Seminare in Köln. Warum sich die Leute auf solche Spielchen einlassen? „Sie sehnen sich nach mehr Leichtigkeit“, weiß Klapps.

Spielen schenkt Vitalität, Leichtigkeit, Freude und Beweglichkeit

Was genau Spielen im Gehirn auslöst, ist kaum erforscht. Spielforscher gibt es wenige. „Das liegt unter anderem daran, dass der Begriff kaum exakt einzugrenzen ist“, sagt Rainer Buland, der als Leiter des Instituts für Spielforschung am Mozarteum in Salzburg zu den wenigen Vertretern dieser Gattung gehört. Schon immer haben Menschen gespielt. Die Olympischen Spiele, aber auch Lotto, Mühle und Mikado wurden schon viele hundert Jahre vor Christus erfunden. Spielen kann man Verstecken, Lego, Eisenbahn, Roulette, Fußball, Teekesselchen, Siedler von Catan, Theater, Wii, Klavier und World of Warcraft. Sprich: Geschichte, Bedeutung und Entwicklung dieser Beschäftigungen zu erforschen fällt in viele Disziplinen wie Sport, Pädagogik, Musik, Psychologie, Geschichte oder Medienwissenschaft.

„Vier Begriffe umreißen grob, was Spielen alles sein kann“, sagt Buland. „Play im Sinne von freiem Gestalten, game im Sinne von Spielen nach Regeln, gambling, das Glücksspiel, und acting/sports.“ Er findet das Thema Spiel interessant, „weil es ein Spiegel der Gesellschaft ist“. Zeige mir, was du spielst, und ich sage dir, an welche Werte du glaubst. „Schach ist im Westen so erfolgreich, weil hier Einzelkämpfer gegen Einzelkämpfer spielt und erst das Schlagen des hierarchisch Höchsten, des Königs, zum Sieg führt.“ In Japan dagegen sei Go viel beliebter, weil eine gewisse Art von Höflichkeit gewahrt werde. „Man macht den Gegner nicht fertig, sondern hat am Ende nur das größere Gebiet“, erklärt Buland.



EINE KURZE GESCHICHTE DES SPIELS

Seit es Menschen gibt, wird gespielt. Davon zeugen zahlreiche Höhlenzeichnungen und Funde von primitiven Puppen, Rasseln, Knochen und Steinen. Die alten Ägypter vertrieben sich schon vor 5.000 Jahren die Zeit mit Brettspielen.



Foto: Boardman, SVA (1977)

Nach der griechischen Mythologie soll der Gott Hermes in der Antike das Würfelspiel und damit das Spiel an sich erfunden haben. Damit verlieh er ihm spirituelle Bedeutung, die lange anhielt: So wurde der Wurf eines Würfels als Versuch gewertet, den göttlichen Willen oder Unwillen zu ermitteln.

Auch die ersten Olympischen Spiele 776 vor Christus waren mehr als ein rein sportliches Kräftermessen. Sie wurden zu Ehren des göttlichen Helden Pelops und des Gottvaters Zeus veranstaltet. Von der besonderen Euphorie und Begeisterung sind bis heute Elemente erhalten geblieben – denken wir an die emotionale Wirkung der aufwendig gestalteten Eröffnungs- und Abschlussfeiern.

Mikado war bereits bei den Römern 100 vor Christus bekannt. Anhand der Anordnung der Stäbchen wurde orakelt und es wurden Rückschlüsse auf den Spieler gezogen. Den Stäbchen wurden Eigenschaften zugeordnet, sodass der Gesamtwurf, aber auch die entnehmbaren Teile etwas über sein Schicksal aussagten. Auch Lotto, Wetten sowie Spiele um Besitz und Geld haben in vielen Kulturen eine lange Geschichte. Sie waren wechselweise mal verboten mit ihrem Ansatz, das Glück der Götter herauszufordern, dann wieder beliebtes Mittel zur Finanzierung von Kriegen oder aufwendigen Bauten.



Im deutschen Sprachraum war im Mittelalter der Schwerttanz sehr beliebt. Daher kommt auch die ursprüngliche Bedeutung des alt-hochdeutschen Wortes Spiel: Es bedeutet Tanz oder tanzen. Steinstoßen, Speerwerfen, Wettlaufen und Kegeln waren weitere Favoriten. Ritter liebten – Abbild ihrer Wirklichkeit – Kampfspiele. Bei ihren

Kreuzzügen ins Morgenland entdeckten sie Brettspiele wie Schach, dessen Urform schon im 5. Jahrhundert nach Christus in Indien erfunden worden war. Mit lebensnahen Gegenständen wie kleinen Ritterfiguren oder Miniaturausgaben von Waffen wurden Jungen aus dem Adel und Bürgertum auf spätere Rollen vorbereitet, Mädchen bekamen Puppenstuben und Nähutensilien.

Heute gelten Brettspiele als Spezialität der Deutschen. Jedes Jahr kommen viele neue Spielideen auf den Markt. Mensch ärgere Dich nicht wurde bereits 1907/1908 erfunden. Zu den neueren Bestsellern gehören Siedler von Catan (1995) oder Carcassonne (2000). Mit dem Aufstieg des Computers zum Massenmedium sind digitale Spiele immer beliebter geworden.



Seit Ende der 90er-Jahre hat sich daher die Ludologie als neuer eigenständiger Forschungszweig der Spielforschung etabliert: Sie untersucht das Massenphänomen digitaler Spiele und ihre Auswirkungen auf die Gegenwartskultur. Im Zuge dessen werden die Bemühungen wieder größer, die Geschichte des Spiels, seine Abgrenzungen und Kategorien

erneut zu untersuchen und dabei auch Gegenwartsfragen wie Methodik, Wirkung und Gestaltung von Computerspielen wissenschaftlich aufzuarbeiten.

Quelle: Wikipedia et al.

Sehr religiöse Kulturen lieben das Glücksspiel, sehr leistungsorientierte den Wettkampf. Wobei Buland als neuzeitliches Phänomen gerade im Sport eine regelrechte Rekordsucht beklagt. „Jahrtausendlang wurden bei einer Olympiade die Sieger ermittelt und gefeiert. Heute werden die Leistungssteigerungen Einzelner um Zehntelsekunden viel mehr herausgestellt.“

Seiner Meinung nach tun sich die deutschsprachigen Länder mit dem Spielen derzeit schwer. Seine Begründung: Seit dem 19. Jahrhundert hat sich immer stärker eine Arbeitsethik etabliert, die bis heute den Mut zum Spielen, zum Ausprobieren und Spaßhaben bei den Erwachsenen zurückgedrängt hat. Die elektronischen Medien tun ein Übriges: „Die Gesellschaft will alles beschleunigen, will Effizienz. Ich aber habe eine diebische Freude daran, zu beobachten, dass sich Kreativität, Kunst, Kultur einfach nicht beschleunigen lassen. Ein Ölbild zu malen, Schach zu spielen oder Geige dauert heute immer noch so lange wie im 16. Jahrhundert.“ Mehr Spielzeit und Gelassenheit wünscht er den Menschen. „Damit kommen wir zu besseren Lösungen als mit immer mehr Stress und Burn-outs.“

Hierzulande sei privat und beruflich, Ernst und Unterhaltung streng getrennt, beobachtet auch Volker Klärchen. Seine Hobbys sind Zauberei und Improvisationstheater. Sein Geld verdient er als Coach und Trainer in Hamburg. „Ich musste erst lernen, dass ich bei der Akquise das Wort Spielen auf keinen Fall erwähnen darf. Denn das hat nach Meinung vieler Unternehmen am Arbeitsplatz nichts verloren.“ Dabei sei beides so eng miteinander verwoben. Neulich habe er seine Teilnehmer gruppenweise Tricks vorführen lassen vor einem Publikum aus Kollegen und Vorstand. „Was meinen Sie, wie stolz die waren und wie viel sie dabei über Außenwirkung erfahren haben.“

Singen im Auto, hüpfen statt gehen, Hip-Hop statt Marathon, Wolken anschauen statt Smartphone-Displays, Puppe spielen mit der Tochter – für bekennende Spielkinder wie Petra Klapps sind es ganz kleine Schritte, die uns zurückführen zu einem vergnügteren, gelösteren Ich.