

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

‘Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)’

Dr. Anja Kraus

Seminarplan

1. **Sitzung (21.10.):** Kennenlernen, grundlegende Informationen
2. **Sitzung (28.10.):** Grundlegende Informationen
3. **Sitzung (4.11.):** Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Jürgen Bielefeld)/
Das Spiel als Unterrichtsmethode (Hilbert Meyer)
4. **Sitzung (11.11.):** Das Spiel als Grundprinzip menschlicher Kultur(en) (Johan Huizinga) und
Spielen in Japan
5. **Sitzung (18.11.):** Freie Spiel (Immanuel Kant) und der Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)
Referat: Sachs, Weißner, Klett
Protokoll: Mühleck
6. **Sitzung (25.11.):** ‘Gott ist ein Spieler’ (Novalis) und Maria Montessoris Spielmaterialien
Referat: Branig, Higelin
Hausarbeit: Mößlang
7. **Sitzung (2.12.):** Spiel und Beziehung: Das Spiel als (Neu-)Regulierung von sozialer
Wirklichkeit (Brian Sutton-Smith und Gregory Bateson)
Referat: Lösch, Trinkle
Protokoll: Brodbeck
8. **Sitzung (9.12.):** Das Spiel als ästhetischer Zustand und Grundlegung von Kultur (Friedrich
Schiller) im Verhältnis zu Konzepten ‘ganzheitlicher Erziehung’
Referat: Hofmann, Gronen, Autenrieth
Protokoll: Bauer, Keuleber
9. **Sitzung (16.12.):** Ferngesteuert?!? Entfremdung durch das Spiel (Theodor Wieselgrund
Adorno)
Referat: Kraus
10. **Sitzung (13.1.):** Virtuelle Räume (Barbara Bahns) im Spiel
Referat: Kraus
11. **Sitzung (20.1.):** Das Spiel als naturgemäße Erziehungsinstanz (Jean Jacques Rousseau)
und wissenschaftliche Ergebnisse zu geschlechtsspezifischen
Unterschieden, die sich im Spiel äußern (Gisela Wegener-Spöhring)
Referat: Eisenlauer, Eger
12. **Sitzung (27.1.):** Ein Rollenspiel ist nicht notwendig Theater (George Herbert Mead)
Referat: Stapf, Stephan, Rapp
Protokoll: Schmidt, Bachstetter
13. **Sitzung (3.2.):** Spielen als Einübung in kommunikative Regeln (Gregory Bateson)
Referat:
Protokoll:
14. **Sitzung (10.2.):** Das Sprachspiel (Ludwig Wittgenstein)
Referat: Fuchs, Jungiger, Knapp, Holder
Protokoll: Gregortsch
14. **Sitzung (17.2.):** Resumee und Ausblick

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

`Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)`

Dr. Anja Kraus

Literaturliste

(Ergänzungen vorbehalten)

Adorno, Th.W.: *Ästhetische Theorie. In: Theodor W. Adorno Gesammelte Schriften. Band 7, Frankfurt/M. 1972*

Bateson, G.: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven, Frankfurt/M. 1981*

Bateson, G.: *Geist und Natur, Frankfurt/M. 1982*

Bielefeld, J.: *Miteinander spielen will gelernt sein! In: Grundschule 11/1993*

Bielefeld, J.: *Miteinander spielen ermöglichen und fördern. In: Grundschule 11/1993*

Csikszentmihalyi, M.; Csikszentmihalyi, I.: *Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag. Die Psychologie des 'Flow'-Erlebnisses, Stuttgart 1991*

Fritz, J.: *Theorie des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung, Weinheim, München 1991*

Fromm, R.: *Digital Spielen - real morden? Shooter, Clans und Fragger: Videospiele in der Jugendszene, Schüren 2002*

Glogauer, W.: *Die neuen Medien verändern die Kindheit. Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videospiele u.a. bei 6- bis 10-jährigen Kindern und Jugendlichen, Weinheim 1993*

Liebich, H.; Zacharias, W. in Verb. Mit 'Recht auf Spiel/IPA e.V.': *Welt des Spiels. Spiele der Welt, München 1991*

Novalis: *Das Allgemeine Brouillon. Materialien zur Enzyklopädistik, Hamburg 1993*

Piaget, J.: *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde, Stuttgart 2003*

Scheuerl, H.: *Das Spiel, Band 2: Theorien des Spiels, Weinheim, Basel 1991*

Wittgenstein, L.: *Philosophische Untersuchungen. Kritisch-genetische Edition, Frankfurt/M. 2001*

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Dr. Anja Kraus

Anthropologie ist eine Forschungsrichtung innerhalb der Erziehungswissenschaft, der es darum geht, sich prinzipiell über Menschenbilder oder auch zu grundsätzlichen Fragen wie Liebe, Glück, Raumerleben etc. zu verständigen. Dabei geht die Anthropologie davon aus, dass das, was der Mensch tut, wie er ist, entscheidend von seiner Selbstdeutung abhängt. Zur Beantwortung dieser Fragen können auch die Nachbarwissenschaften beitragen.

(Siehe Text)

Ein Spiel kann einen unvorhersehbaren Verlauf nehmen, dies und jenes kann zum Spiel erklärt werden (Wechselspiele, Nachspiele, Beispiele). Der Begriff Spiel ist ein Begriff mit verschwommenen Rändern (Wittgenstein, Phil. Unters., siehe Handapparat).

Wir werden vielerlei Ansätzen begegnen, die das Spiel als Grundcharakteristikum von Kultur ansehen. Diese Auffassung muss dann in ein Verhältnis zum Spiel im Einzelnen (sei es das Spiel der Kinder oder das der Erwachsenen) gesetzt werden. Es ergibt sich also eine Spannung, die dem Spiel im Einzelnen, ja nach Spieltheorie eine Art der Legitimation verschafft, es zur Nachahmung des `kulturellen Spiels' verpflichtet, eine Entindividualisierung bzw. Entfremdung herbeiführt, das Einzelspiel isoliert oder in einen freiheitlichen Rahmen stellt.

Ähnlich ist es mit der Diskussion, inwieweit das kindliche oder auch das adulte Spiel mit dem Spiel von Tieren vergleichbar oder sogar gleichzusetzen ist.

Die Texte sind kurz, dafür aber manchmal nicht leicht zu verstehen. Die Leitfragen richten sich in ihrer Reihenfolge nicht nach dem Text, sondern sollen Ihnen helfen, Ihre Darstellung des Materials im Seminar zu gliedern. Betrachten Sie die Fragen als Gliederungspunkte und sammeln Sie alles im Text Gesagte dazu, auch wenn Sie von S.14 auf S.24 springen.. Denkfragen können sich daher mit Fragen zur Darstellung des Gesagten abwechseln.

Scheuen Sie sich nicht, bei Unklarheiten zu fragen!

Thesepapier zum Thema: **Spiele als Einübung in kommunikativer Regeln (Bateson)**

Bateson ist Psychiater, Psychoanalytiker und Mitbegründer und -entwickler der ökologischen bzw. ökosystemischen Sicht der Lebensprozesse. Seinen Kerngedanken bringt Bateson in folgender Sentenz zum Ausdruck:

„Es ist wie das Leben - ein Spiel, dessen Zweck darin besteht, die Regeln herauszufinden, wobei sich die Regeln andauernd verändern und immer unentdeckbar bleiben“ (Bateson 1981, S.52).

Diese Auffassung von Spiel interessiert ihn hauptsächlich in Hinblick auf die verbale zwischenmenschliche Kommunikation, die er durch zwei Regeln kennzeichnet (ebd. S.242f):

1. Jede Aussage enthält explizite (ausgesprochene) und implizite (mitgemeinte) Mitteilungen. Solche Mitteilungen bleiben metasprachlich (jenseits des unmittelbar Gesagten). - Dazu folgendes Beispiel `Das ist mein Herz´: explizit ausgesprochen ist nur die Verbindung `Das ist´, `mein´ und `Herz´. Wir müssen mitgemeinte (implizite) Bedeutungen erfassen, hier `Herz´ als Form und/oder Organ und/oder Symbol für Liebe etc..

2. Wir brauchen auch „metakommunikative“ Informationen: In welchem Zusammenhang, mit welcher Regung, zu welchem Gegenstand wird dieser Satz geäußert? Kurz, was signalisiert er; jeder Satz enthält bestimmte Handlungsformen wie bei `Das ist mein Herz´ bspw. das Auflegen der Hand auf die linke Brust.

Spiel ist nur dann möglich, wenn das Signal `Das ist ein Spiel´ gilt, gemeint ist damit, dass der metasprachliche Bedeutungsraum nur zitiert wird: bspw. zitiert spielerisches Zwicken nur dessen (üblichen) Bedeutungsraum `Wehtun´, es erfolgt eine Art Täuschung über das Metasprachliche, Unwahres, Nichtexistentes, Paradoxes etc. tritt auf den Plan. Je differenzierter der metasprachliche Spürsinn eines Menschen, desto ausgeprägter seine Spielfähigkeit. Umgekehrt wird im Spiel das Interaktionssystem weiterentwickelt, denn auch das, was einer oder eine Gruppe verurteilt, unterdrückt, tabuisiert, kann mittels der `Als-ob´-Klausel durchgespielt werden.

Transaktionsanalyse (Begründer: Eric Berne) nach Seifert 1996:

Ist das Maß an liebevoller Zuwendung und Bestätigung so hoch, dass einer zufrieden ist, sucht er Möglichkeiten, die Menschen in seiner Umwelt derart zu manipulieren, dass er das Gewünschte erhält. Geringe Selbstwertgefühle wie auch die Sehnsucht nach Angenommensein veranlassen sog. `Psychospiele´. Menschen mit stabilem Selbstwertgefühl misstrauen in der Regel solchen Kommunikationsformen.

Beispiel:

O.: Ich hab da ein Problem.

H.: Lass mal hören!

O.: Mich mobbt ein Kollege.

H.: Du könntest doch mal mit ihm darüber sprechen!

O.: Ja, das habe ich probiert, es nutzt nichts!

H.: Dann hau doch mal die Faust auf den Tisch!

O.: Dann werden sie mich rausschmeißen! .

H.: Dann beschwer´ sich doch beim Vorgesetzten!

O.: Das habe ich getan, aber die beiden sind Freunde.

H.: Dann kündige!

O.: Bei der heutigen Arbeitsmarktlage?

metakommunikativ:

Bemühe dich um mich!

Ich kann dir helfen!

Sieh mal ob du mir eine Lösung bieten kannst, die ich nicht aus irgendeinem Grund ablehnen kann.

Bin ich nicht toll, das Problem direkt anzugehen?

So toll bist du nicht.

Ich habe Mut zu so etwas.

Komm dir nicht so großartig vor!

Stell dich nicht so an, tu was!

Jetzt steigst du wohl endlich von deinem hohen Ross runter!

Gib auf!

Da seh´ ich´s mal wieder, die kann mir auch nicht helfen. Ich weiß doch, niemand kann mir helfen.

Therapeutin: Wie geht es dir, H.? Schlecht. Warum? Na, weil ich ihm helfen wollte, er sich aber nicht helfen ließ. Therapeutin: Woher wusstest du denn, dass O. Hilfe wollte? Na, er hat doch um Hilfe gebeten! Therapeutin: `Ich hab da ein Problem´ ist lediglich eine Feststellung. Worum ging es O. und H. wirklich?

Literatur:

Bateson, G.: Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven, Frankfurt/M. 1981

Seifert, A.: Spiele der Erwachsenen. In: Buchheim, P.; Cierpka, M.; Seifert, Th.: Spiel und Zusammenspiel in der Psychotherapie. Berlin Heidelberg 1996

Thesepapier zum Thema:

Das Spiel als Grundprinzip menschlicher Kultur(en) (Johan Huizinga) und Spielen in Japan

Huizinga gibt seine Hauptthese zum Thema Spiel gleich am Anfang preis. Sie besagt, „dass menschliche Kultur im Spiel - als Spiel - aufkommt und sich entfaltet“ (Huizinga, 1991 S.142). Er geht sogar davon aus, dass Kultur bis zu einem gewissen Grade selbst Spielcharakter hat (ebd.).

Er charakterisiert das Spiel folgendermaßen:

1. Auch Tiere spielen, (sogar) „genau so wie Menschen“ (ebd.).
2. Das Spiel ist nicht auf eine rein physische Betätigung beschränkt. Es ist „primäre Lebenskategorie“ (Huizinga, 1991 S.143), d.h. es lässt sich nicht eine andere Funktion des Lebens wie bspw. Nahrungssuche zurückführen, es ist „freies Handeln“ (Huizinga, 1991 S.144).
3. Spiel macht Sinn, es „bedeutet etwas“ (Huizinga, 1991 S.143). Es ist „überflüssig“ (Huizinga, 1991 S.144) in dem Sinne als es auf eine Dimension verweist, die über unsere Welt der kausalen Erklärungen hinausgeht; bereits „das Kind weiß genau, dass es `bloß so tut´“ ((Huizinga, 1991 S.144). Wegen seines Sinncharakters ist es für die Gemeinschaft „unentbehrlich“ (ebd.).
4. Das Spiel ist (in der Regel) nicht alltäglich; es ist „Nichternst“ (Huizinga, 1991 S.144).
5. Das Spiel `wird selbst Kultur´ (vgl. Huizinga, 1991 S.145): Indem es sich in einer bestimmten Zeit und an einem bestimmten Ort abspielt und zugleich im Prinzip beliebig wiederholbar ist, nimmt es „sogleich feste Gestalt als Kulturform an“ (Huizinga, 1991 S.146).
6. Das Spiel schafft eine Ordnung mit ästhetischen Qualitäten (ebd.).
7. Spannung, Ungewissheit, Chance spielt eine Rolle (ebd.).
8. Spielregeln sind bindend, wer sie bricht, ist ein Spielverderber (Huizinga, 1991 S.147). Ein Spielverderber zeigt, dass sich die Spieler in eine Ordnung einschließen, er zeigt, dass sie sich Veränderungen nicht anpassen können.
9. „Jede Spielgemeinschaft hat allge,mein die Neigung, eine dauernde zu werden, auch nachdem das Spiel abgelaufen ist“ (ebd.).
10. Ein Spiel ist oft Geheimnis (ebd.).
11. „Alle Völker spielen, und sie spielen merkwürdig ähnlich: trotzdem fassen nicht alle Sprachen den Begriff Spiel in einem einzigen Wort“ (Huizinga, 1991 S.148f).

Zu dem japanischen Spiel *Kai-awase* (nach Glonnegger 1999):

Im alten Japan spielten Gedichte eine zentrale Rolle, insbesondere die buddhistische Vorstellung, dass Worte Erfahrungen in der Natur oder auch solche zwischenmenschlicher Art möglichst abbilden sollen, prägte *Kai-awase*. Auch die Tatsache, dass am kaiserlichen Hof Dichterwettbewerbe gepflegt wurden, die darin bestanden, dass die Dichter einander dichtend antworteten, beeinflussten das Spiel.

Das Spiel *Kai-awase* besteht aus Muschelschalen, die innen mit Miniaturen ausgemalt waren. Die Themen waren der klassischen Literatur entnommen. Eine der beiden Muschelschalen heißt *jigai*, die andere *dashigai*. Alle *jigai*-Muscheln werden verdeckt, d.h. mit der Außenseite nach oben ausgelegt. Dann werden die *dashigai*-Muscheln einzeln mit der Bildseite vorgezeigt. Der Reihe nach darf jeder Spieler eine *jigai* umdrehen, um die passende Hälfte dazu zu suchen. Wenn die aufgedeckte Hälfte nicht passt, muss sie wieder umgedreht hingelegt werden. Gewonnen hat, wer die meisten Paare gefunden hat. Weil es für jede Muschelhälfte nur einen passenden Partner gibt, war das *Kai-awase* Spiel ein besonders gehegtes Kleinod im Brautschatz.

Literatur:

Huizinga, J.: Das Spielelement der Kultur 1938. In: Scheuerl, H.: Das Spiel, Band 2: Theorien des Spiels. Weinheim, Basel 1991
Glonnegger, E.: Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte. Uehlfeld 1999

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Hilbert Meyer)

Teil I (S.342-346 Mitte)

Welche Merkmale des Spiels und welche Charakteristika zeugenösischen Spielens führt Meyer an?

Inwiefern problematisiert er dabei das Spiel als ein Phänomen der Entfremdung und inwiefern trifft diese Kritik seines Erachtens auch auf das Spiel in der Schule zu? Was halten Sie selbst von diesem Bedenken?

Wie definiert er das schulische Spiel schließlich?

Was sind nach Meyer und mit Schleiermacher die lerntheoretisch relevanten Grundzüge des Spiels?

Welche Problematik stellt Meyer an´s Ende seiner Überlegungen?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Hilbert Meyer)

Teil II (S.346 Mitte-349)

Explizieren Sie die Überblickskarte auf S.348/9 unter Beachtung des zuvor Gesagten!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Hilbert Meyer)

Teil III (S.350-357 oben)

Welche möglichen Probleme führt Meyer an, auf die ein-e Lehrer-in stößt, die die Unterrichtsmethode Spiel gewählt hat? Können Sie diese nachvollziehen?

Welches Vorgehen schlägt Meyer für die Planung vor?

Wie wird 'Standbild bauen' erklärt!

Setzen Sie die angeführten didaktischen Aspekte mit Meyers Vorschlag zur Unterrichtsplanung in Beziehung!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Hilbert Meyer)

Teil IV (S.357 oben-365)

Was ist ein Rollenspiel nach Meyer? Welche didaktischen Funktionen kann es daher erfüllen, welche pädagogischen Ziele können damit verbunden sein, welches sind mögliche Spielanlässe?

Tragen Sie Meyers Vorschläge für Vorbereitung, Durchführung und Auswertung+Wiederholung eines Rollenspiels vor!

Welche Spieltechniken, welche Schwierigkeiten und Fehlformen stellt er dar?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Hilbert Meyer)

Teil V (S.366-370)

Was sind Planspiele nach Meyer? Welche pädagogischen Ziele verbindet er damit?

Tragen Sie Meyers Vorschläge für die Vorbereitung, Durchführung und Auswertung+Wiederholung eines Planspiels vor!

Analysieren Sie die angeführten Spielregeln in Bezug auf die Lernziele!

Wie könnte nach Meyer ein Planspiel ausgewertet werden?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel in der Schule: ein Weg zur Planungsfähigkeit (Jürgen Bielefeld)

„Miteinander spielen will gelernt sein!“ - Unter welchen Bedingungen kann nach Bielefeld ein Kinderspiel entstehen? Welche Vorschläge macht er dem Lehrer, der Lehrerin, die solche Voraussetzungen schaffen möchte?

Welche Spieltypen unterscheidet er? Erstellen Sie ein Schaubild, in dem Sie die Spieltypen charakterisieren, in das Sie seine entwicklungspsychologischen Hinweise einfügen und das Sie um Lernziele ergänzen, die sich den Spieltypen jeweils zuordnen lassen! Schließen Sie die Lücken durch eigene Gedanken!

Womit begründet er das Spielen generell als Lernform?

Was ist bei der Unterrichtsplanung zum Spielen zu bedenken?

Vorschlag: Erörtern und kopieren Sie Bielefelds Schaubilder (vorliegender Text, S.12) und stellen Sie diese zur Diskussion!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

**Das Spiel als naturgemäße Erziehungsinstanz (Jean Jacques Rousseau)
und wissenschaftliche Ergebnisse zu geschlechtsspezifischen Unterschieden, die sich
im Spiel äußern (Gisela Wegener-Spöhring)**

Rousseau ist der geistige Vater der reformpädagogischen Idee einer 'Erziehung vom Kinde aus'. Welche Fähigkeiten nennt er, die das Kind im Spiel von sich aus entfaltet?

Wie argumentiert er?

Wie kann man Rousseaus Überlegungen anhand von Wegener-Spöhrings Darstellung problematisieren?

Beide Positionen unterscheiden sich in ihren anthropologischen Grundannahmen; erläutern Sie diese in Bezug auf die jeweilige Definition von Geschlecht!

Welche geschlechtsspezifische Unterschiede äußern sich im kindlichen Spiel?

Entwerfen Sie ein Beispiel, das besonders auf den von Wegener-Spöhring angeregten Blick auf diese Unterschiede eingeht! Es kann dies ein Spiel, ein Unterrichtsthema, ein Stundenentwurf in einem beliebigen Fach etc. sein.

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel als ästhetischer Zustand und Grundlegung von Kultur (Friedrich Schiller) im Verhältnis zu Konzepten `ganzheitlicher Erziehung`

In der Wendung, dass „der eine Mensch dem anderen Menschen nur als Objekt des freien Spiels gegenüber treten“ darf (Ästhetische Erziehung, 27. Brief), verbindet Schiller das Ethische mit dem Ästhetischen und fundiert seine Philosophie der Freiheit. Er verortet das Spiel folgendermaßen in der menschlichen Existenz:

„Mitten im furchtbaren Reich der Kräfte und mitten in dem heiligen Reich der 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 ihn von allem, was Zwang heißt, sowohl im Physischen wie im Moralischen entbindet“ (Ästhetische Erziehung, 27. Brief).

Fragen zur Strukturierung der Lektüre:

Wie kommt Schiller zu folgendem vielzitierten Ausspruch: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (siehe S.37 des vorliegenden Texts) Was versteht er unter `Spiel`? Wie ist daher dieser Ausspruch zu verstehen?

Schiller trifft eine fundamentale Unterscheidung; welche? Führen Sie diese aus!

Schildern Sie, was ein `Überfluss` in der einen oder ein solcher in der anderen Hinsicht der besagten fundamentalen Unterscheidung bedeutet!

Die Unterscheidung (in etwas veränderter Form) taucht bei Gert Selle (Stichwort: Gebrauch der Sinne), bei Wolfgang Zacharias (Stichwort: Urbanes Umweltlernen), bei Horst Rumpf oder bei Hugo Kükelhaus wieder auf.

Wählen Sie sich einen dieser Autoren und stellen Sie dar, auf welche pädagogischen Konsequenzen er abhebt?

Suchen Sie ein Beispiel (ein Spiel, ein Unterrichtsthema, ein Stundenentwurf in einem beliebigen Fach etc.) für diesen Ansatz!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

**Spiel und Beziehung: Das Spiel als (Neu-)Regulierung von sozialer Wirklichkeit
(Brian Sutton-Smith und Gregory Bateson)**

Welche zwei Grundformen der Sozialisierung im Spiel (game) unterscheidet Sutton-Smith? Wie stehen diese Grundformen zueinander in Beziehung?

Welche Rolle spielt der Konflikt im Spiel? Welche Spielformen hat Sutton-Smith hier im Blick?

Skizzieren Sie die kulturvergleichenden Ergebnisse Sutton-Smiths! Welche Spielformen stellt er fest?

Legen Sie die Spielform kurz dar, die er dem Wettkampf zugrunde legt!

Worin besteht Sutton-Smiths Schlussthese? Wie stehen Sie persönlich dieser?

Welche `ökologische' Wendung gibt Bateson dem Thema der Konfliktsozialisierung im Spiel?

Suchen Sie ein Beispiel entweder für Sutton-Smiths oder für Batesons Auffassung! Es kann ein Spiel, ein Unterrichtsthema, ein Stundenentwurf in einem beliebigen Fach etc. sein.

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

**Ferngesteuert?!? Entfremdung durch das Spiel (Theodor Wiesengrund Adorno)
anhand einer Deutung des Videospielens (Jürgen Fritz)
oder Befreiung von den Zwängen des Alltags im Spiel (Gustav Bally)**

In seiner 'Ästhetischen Theorie' geht es Adorno um die gesellschaftskritischen und sogar -verändernden Potentiale der Kunst. Diese entwickelt er vor dem Hintergrund des aufklärerischen Gedankens der „Befreiung des Menschen aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit“ (Kant, Was ist Aufklärung?) bzw. der marxistischen Idee der Aufhebung von Entfremdung im Arbeitsprozess, der Subjektivität negiert. Der Begriff Spiel spielt bei Adorno eine eher periphere Rolle, wenn er (in Umkehrung der Spieltheorien von Friedrich Schiller, Johan Huizinga und Ludwig Wittgenstein und mit Blick auf Samuel Beckett und Franz Kafka) das Horrorszenario einer Kunst als Spiel entwirft. Spiel erscheint hier als von Entfremdung bestimmte Tätigkeit.

Arbeiten Sie seinen Gedankengang und seine Argumentationen heraus!

Welche Beschreibungen struktureller Eigenschaften des Videospielens nach Fritz erinnert an Adornos Interpretation des Spiels?

Bally beschreibt im Unterschied zu Adorno die Freiheit als Spielraum, der aus dem Kampf gegen den Zwang natürlicher Nöte erwächst. Beschreiben Sie diesen 'Befreiungsprozess'!

Versteht man beide Ansätze als Metaphern ('eingefahrene allgemeine Spielregel' bei Adorno und der Umgang mit einer solchen bei Bally), kann man sie auf die schulische Situation beziehen: Finden Sie ein Beispiel für Adornos Vorstellung des (abgekarteten) Spiels im schulischen oder sonst pädagogischen Kontext! Wie könnte sich hingegen mit Bally eine Spielregelordnung gerade gegen eine solche Zwangsordnung etablieren?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Freie Spiel (Immanuel Kant) und der Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)

Im freien Spiel von Einbildungskraft und Verstand gründet Kant sowohl die menschliche Lust als auch die Möglichkeit ästhetischer Erkenntnisse (Kritik der Urteilskraft in der Ihnen vorliegenden Fassung, S.229, Zeile 6-13).

Was stellen Sie selbst sich unter ästhetischen Erkenntnissen vor? Wäre eine Situation oder eine Grundauffassung des Lebens denkbar, in der diese überlebenswichtig werden könnten? (Das ist die Frage nach der ethischen Dimension ästhetischer Erkenntnisse. Denken Sie auch an den Ansatz Friedrich Schillers!)

Csikszentmihalyi zeigt, dass durch das freie Spiel von Einbildungskraft und Verstand sowohl aktivierende wie auch lähmende Erfahrungen zustande kommen können. Skizzieren Sie diese Auffassung!

Wie erklärt Csikszentmihalyi das optimale Erleben, den sog. Flow, anhand des Konzepts des Selbst? Was versteht er unter einer Teleonomie des Selbst? Welche lerntheoretischen Aspekte führt er an?

Arbeiten Sie den Stellenwert des Flow im Verhältnis zu Vergnügen und Macht heraus, die er jeweils mit der sog. Teleonomie des Selbst in Verbindung bringt!

Wodurch ist das Flow-Erlebnis darüber hinaus noch charakterisiert?

Suchen Sie ein Beispiel (ein Spiel, ein Unterrichtsthema, ein Stundenentwurf in einem beliebigen Fach etc.) für Csikszentmihalyis Ansatz (als Tipp: bspw. die Key School in Indianapolis hat in den 70ern Curricula entwickelt, die sich teilweise auf die Flow-Theorie stützen)!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Spiel als Grundprinzip menschlicher Kultur(en) (Johan Huizinga) und Spielen in Japan

Wodurch charakterisiert Huizinga das Spiel? Beziehen Sie jede dieser Eigenschaften auf seine Hauptthese, dass menschliche Kultur im Spiel gründet und sich anhand von Spielregeln entfaltet!

„Alle Völker spielen, und sie spielen merkwürdig ähnlich: trotzdem fassen nicht alle Sprachen den Begriff Spiel in einem einzigen Wort“ (S. 148f im vorliegenden Text).

Führen Sie ein japanisches Spiel vor und erklären Sie dessen Hintergründe!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Ein Rollenspiel ist nicht notwendig Theater (George Herbert Mead)

Mead trifft die Unterscheidung zwischen `I´ und `me´, zwischen dem Ich, das Bezug auf Andere/s nehmen kann (`I´), und dem Ich, das durch soziale Reglements bestimmt ist (`me´). Von dieser Unterscheidung ausgehend grenzt Mead das Spiel der Kinder vom Spiel der Tiere ab und legt das kindliche Spiel der Herstellung von Bewusstseinsinhalten und der Genese des sozialen Ich überhaupt zu Grunde.

Was versteht Mead unter dem sog. generalisierten Anderen? Wie beschreibt er den Prozess der Subjektgenese über den generalisierten Anderen im Spiel? Wie stehen Sie zu dieser These? Worin liegt nach Mead der Unterschied zwischen dem `Spiel´ (nach Regeln) und dem `Spielen´?

Finden Sie ein Rollenspiel, das diese Thematik illustriert und stellen Sie es im Seminar vor!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

**`Gott ist ein Spieler´ (Novalis)
und Maria Montessoris Spielmaterialien**

Machen Sie sich ihren eigenen Reim auf das in den Fragmenten S418 und S953 Gesagte und entwickeln Sie Novalis' *Gedankensplitter* weiter!

Montessori geht von der These aus, dass die Kinder im Freien Umgang mit Dingen und Gegenständen am besten lernen. Ihre Materialien umfassen auch eine sog. kosmische Erziehung. Finden Sie geeignetes Anschauungsmaterial dazu! Veranschaulichen Sie anhand dieses Materials die von Ihnen vorgeführten gedanklichen Zusammenhänge im Seminar und regen Sie zur Diskussion an!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Zur Grenze zwischen Spiel und Arbeit (Jean Chateau) und Videogames (Tilman Ernst)

Arbeiten Sie Chateaus Verbindung von Spiel und Arbeit heraus!

Welche Unterscheidungen stellt er in Bezug auf das Spiel fest? Wodurch charakterisiert er das Spiel?

Definieren Sie den „Wunsch, sich groß zu zeigen“, die „Meisterschaft über sich selbst“ und das „moralische Bewusstsein“ mit Chateau!

Problematisieren Sie einzelne Äußerungen!

Wie beurteilen Sie vor diesem Hintergrund die vieldiskutierte Gewalt in Videogames?

Finden oder entwickeln Sie ein Spiel, das Ihres Erachtens dem „Wunsch, sich groß zu zeigen“ genügt, die „Meisterschaft über sich selbst“ herausfordert und zudem, und das ist sicherlich nicht einfach zu finden, auch das „moralische Bewusstsein“ fördert! Stellen sie dieses im Seminar vor! Falls Sie an dieser Aufgabe scheitern sollten, versuchen Sie, zu erklären, warum!

Beziehen Sie die Begriffe „Wunsch, sich groß zu zeigen“, die „Meisterschaft über sich selbst“ und das „moralische Bewusstsein“ mit Ernst auf gewalttätige Computerspiele!

Wie beurteilen Sie diese vor dem Hintergrund der Chateau'schen Argumentation?

Was bedeutet das sog. 'Entgegenkommen des Spiels' nach Jürgen Fritz?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Das Sprachspiel (Ludwig Wittgenstein)

Stecken Sie Ludwig Wittgensteins Begriff des Sprachspiels ab!

Stellen Sie den Seminarteilnehmer-innen Materialien bereit, die es ihnen ermöglichen, ausgehend von Wittgensteins `Sprachspiel´ eigene Spiele zu entwickeln!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Spielen als Assimilationsprozess (Jean Piaget)

Legen Sie Piagets Deutung des Spielens als Assimilationsprozess dar!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Spiele als Einübung in kommunikative Regeln (Gregory Bateson)

Bateson entwickelt seine Vorstellung der Entwicklung von Kommunikation anhand der Metapher einer Karte-Territorium-Relation (Korzybski). Welche Parallelen stellt er fest?

Geben Sie Gründe an, die es sinnvoll erscheinen lassen, die Entwicklung von Kommunikation am Beispiel der Gesprächstherapie zu erläutern!

Worin liegt nach Bateson das Ziel einer Psychotherapie?

Wie führt Bateson schließlich das Spiel in seine Konzeption (im psychotherapeutischen Gespräch) sich entwickelnder Kommunikation als Karte-Territorium-Relation ein?

Finden oder erfinden Sie ein Planspiel, das die Karte-Territorium-Relation in Batesons Sinne zur Förderung von Kommunikation als eine Methode heranzieht!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Zu: Spielen als Einübung in kommunikative Regeln (Bateson)

S.245

Zitate

S.260

S.261

Aus: Bateson, Gregory: *Eine Theorie des Spiels und der Phantasie*. In: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt/Main 1981

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

**Die Funktionslust im Spiel (Karl Bühler)
und die Wirkung von Videogames nach Werner Glogauer**

Bühler führt die Tätigkeit des Spielens auf die sog. Funktionslust zurück. Was versteht er unter Funktionslust?

Welche Gestaltungsmomente des Spiels führt er auf, welche die Funktionslust kanalisieren?

Welche Aspekte der Funktionslust beim Spiel zeigt Bühler mit Freud und Groos auf?

Wie positioniert er dabei seinen eigenen Begriff der Funktionslust?

Interpretieren Sie die Wirkung von Videogames nach Glogauer vor diesem gedanklichen Hintergrund! Welche Gestaltungsmomente der Funktionslust treten hier noch hinzu?

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Jun. Prof. Dr. Anja Kraus

**Intermediärer Raum (D.W. Winnicott nach der Darstellung von Jürgen Fritz)
und Virtuelle Räume (Barbara Bahns)**

Zeichnen Sie die Entstehung, die Eigenschaften und die Funktionen des sog. Intermediären Raumes nach Winnicott nach!

Wodurch wird der Intermediäre Raum mittels Videospiele hergestellt?

Bahns berichtet vom Chat-Raum, der unter `Quake´ - Spielern entstehen kann. Welche Gesprächsthemen bietet dieses brutale Computerspiel?

Inwiefern ließe sich dieses Themenspektrum mit Fritz noch erweitern?

Welche erzieherischen Ziele könnte man mit Bahns und Fritz für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen formulieren?

Tipp: Sehen Sie sich `Quake´ selbst einmal an, um es besser beschreiben zu können!

Wintersemester 2004/2005

PH-Ludwigsburg

Allgemeine Spieltheorie und das Spiel als Unterrichtsmethode (Schwerpunkt Realschule)

Modul 3/3

Dr. Anja Kraus

Ferngesteuert?!? Entfremdung durch das Spiel (Theodor Wiesengrund Adorno) und virtuelle Räume (Barbara Bahns) im Spiel

In seiner 'Ästhetischen Theorie' geht es Adorno um die gesellschaftskritischen und sogar -verändernden Potentiale der Kunst. Diese entwickelt er vor dem Hintergrund des aufklärerischen Gedankens einer „Befreiung des Menschen aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit“ (Kant, 1784) bzw. der marxistischen Idee der Aufhebung von Entfremdung, die ein Arbeitsprozess mit sich bringt, der Subjektivität negiert.

Der Begriff Spiel spielt bei Adorno eine eher periphere Rolle. Er dient dort lediglich dazu, Kunst im Kontext sozioökonomischer Prozesse zu analysieren. In Umkehrung anderer geläufiger Spieltheorien wie etwa der von Friedrich Schiller, Johan Huizinga und Ludwig Wittgenstein u.a., und mit Blick auf Samuel Beckett und Franz Kafka entwirft Adorno ein Horrorszenario des Spiels: Spiel ist eine Entfremdung bestimmte Tätigkeit. Spiel ist immer eingebettet in die 'Kulturindustrie'. Unter Kulturindustrie ist zu verstehen, dass sich die Industrie die Kultur einverleibt mit dem Ziel, die Kultur in ihrer Totalität zum Instrument schlechter Herrschaft eines autoritären Staates zu machen. Die Kulturindustrie ist also das Instrument allgewaltiger gesellschaftlicher Manipulation, die der Emanzipation des Einzelnen stetig entgegen wirkt.

Folgende These wird im Seminar zur Diskussion gestellt: *Das Spiel versteht Adorno prinzipiell als althergebrachten Ausdruck der machterhaltenden Formen des Umgangs miteinander. Es dient demnach lediglich der Erhaltung bestehender Machtverhältnisse.*

Zur machtfreien Entfaltung menschlichenfreundlichen Zusammenlebens kann die Kunst nur dann beitragen, wenn sie das abgekartete 'Spiel' der Instanzen gesellschaftlicher Einflussnahme auf den Einzelnen durchbricht. Dazu muss sie sich vom Alltäglichen loslösen. Ihre Aufgabe besteht darin, sich gegen das Starre, Festgefahrene, gegen die eingefahrenen Regeln aufzubauen. Dies gelingt nur als Kritik an den Mechanismen des Marktes im Allgemeinen und der Kulturindustrie im Besonderen. Dabei befindet sie sich allerdings im Dilemma, selbst Teil der Kulturindustrie zu sein.

Man könnte die gängige Kritik (vgl. Glogauer) an Computerspielen, die Gewalt zur Spielregel haben, wie ein Paradebeispiel für das Horrorszenario der 'Kulturindustrie' verstehen. Dann ergibt sich mit Adorno die Frage nach dem eventuellen emanzipatorischen Potential solcher Spiele.

Bahns berichtet von dem Chat-Raum, der unter 'Quake' - Spielern entstehen kann. Chat-Rooms bieten auch eine Plattform für die Diskussion zum Thema Gewalt, deren Ausgangspunkt die in den Computer-Spielen virtuell ausgetragenen Machtspiele und Gewaltakte sein könnten.

Folgende These wird im Seminar zur Diskussion gestellt: *Nach Adorno bietet der Chat-Room der 'Quake-Spieler' die Möglichkeit, Phänomene struktureller oder individuell ausgetragener Gewalt zu beleuchten.*

Literatur:

Adorno, Th.W.: *Ästhetische Theorie.* In: *Theodor W. Adorno Gesammelte Schriften. Band 7,* Frankfurt/M. 1972

Fritz, J.: *Theorie des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung,* Weinheim, München 1991

Glogauer, W.: *Die neuen Medien verändern die Kindheit. Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videospiele u.a. bei 6- bis 10-jährigen Kindern und Jugendlichen,* Weinheim 1993

Kant, I.: *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?* Berlin 1784