



Christian Klager

# Spiel als Weltzugang

Philosophische Dimensionen des  
Spiels in methodischer Absicht

**BELTZ** JUVENTA

Leseprobe aus: Klager, Spiel als Weltzugang,  
ISBN 978-3-7799-4444-7, © 2016 Beltz Verlag, Weinheim Basel,  
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-4444-7>

# 1 Das Spiel als Gegenstand einer philosophischen und philosophiedidaktischen Untersuchung

## 1.1 Spielen als Methode

„Spielen macht klug“, so titelte der Spiegel im Januar 2014<sup>1</sup> und pointiert damit eine nicht unbekannte Debatte über das Spiel im Kontext von Bildung und Schule, die im Besonderen auf Jane McGonigals *Besser als die Wirklichkeit*<sup>2</sup> referiert und mit dem medial weit verbreiteten Vorurteil aufräumt, (Computer-)Spiele seien allein eine Vorübung für den Amoklauf und zeigten par excellence den Verfall der westlichen Kultur. Doch was macht das Spiel so interessant?

Unbestritten ist Spielen eine einzigartige und eigenartige Tätigkeit. Einzigartig ist sie in ihren Eigenschaften als Handeln im Als-ob, das dem Ernst und der Wirklichkeit stets mit einem Augenzwinkern gegenübertritt und Menschen jeden Alters zu fesseln vermag. Eigenartig ist hingegen das Verhältnis des Menschen zum Spiel: Obwohl es seit Anbeginn der Menschheit Nachweise für Spiele in der Form von Spielwürfeln aus Knochen oder Bernstein gibt, gilt das Spiel vielfach nur als unwichtige Begleiterscheinung der Kulturleistungen der Menschheit. Mit Ausdrücken wie *das ist nur Spielerei* oder *er spielt nur mit dir* und der Dichotomie von Spiel und Ernst wird das Spiel entwertet und damit Tätigkeiten und Phänomene unwichtigen oder sogar unlauteren Charakters beschrieben.

In der Betrachtung eines philosophischen Methodenkanons ist das Spiel klar diskreditiert und findet weder fachlich noch fachdidaktisch jene Bedeutung, die ihm außerhalb der Philosophie bereits zugestanden wird. Ob

---

1 Der Spiegel Nr. 3/13.01.2014.

2 Jane McGonigal: *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern.* Aus dem Amerikanischen von Marina Gaspar. München 2012.

dies aus guten Gründen geschieht oder ob es ein Fehler ist, das Spielen in der Philosophie und Fachdidaktik der Philosophie zu vernachlässigen, soll in diesem Buch entschieden werden<sup>3</sup>.

## 1.2 Spielen im Fokus der Philosophie

Ein Forschungsziel dieser Untersuchung besteht in der Klärung der Frage, in welchem Verhältnis das Spiel zur Philosophie steht. Diese Frage entwickelt sich aus wenigstens zwei Feststellungen, die philosophisch, philosophiehistorisch und besonders methodisch überraschend sind: Zum einen ist das Spiel als Phänomen allgegenwärtig in der individuellen und allgemeinen Geschichte des Menschen, jedoch als anthropologische Größe in seiner Erscheinung und Wirkung fast vollständig unterschätzt und im Vergleich zur *Arbeit*<sup>4</sup> nur minimal untersucht worden<sup>5</sup>. Dies muss verwundern, da das Spiel als Phänomen eine zentrale Rolle in der persönlichen wie auch überindividuellen Menschwerdung einnimmt. Lediglich in kulturhistorischer Hinsicht oder vorwiegend in der Absicht einer ästhetischen Erklärung ist das Spiel in der Geschichte der Philosophie systematisch erarbeitet worden<sup>6</sup>. Zum anderen zeigen diese wenigen philosophischen Untersuchungen fast ausnahmslos, dass dem Spiel für die Philosophie und den Menschen eine besondere Bedeutung zukommt, wenngleich es als Phänomen in anderen Wissenschaften metaphorisch überstrapaziert und eher unsystematisch als Begriff zu Erklärung von Regelmäßigkeit eingesetzt wird<sup>7</sup>. Diese herausstechende Bedeutung des Spiels lässt sich möglicherweise als *Methode* oder *Weg* zur Weltaneignung beschreiben, was in den meisten bisherigen Untersuchungen des Spiels philosophisch wie didaktisch kaum Beachtung gefun-

---

3 Der Exotik, Untersuchbarkeit und Problematik der systematischen Zuordnung einer das Spiel untersuchenden Wissenschaft wird sich das Kapitel 1.4 dieses Buches widmen.

4 *Arbeit* dient hier nur als beispielhafte Veranschaulichung, die durch weitere gängige Themen der Anthropologie wie *Kultur, Mangel, Handeln, Instinkt, Institution, Position, Symbol, Sprache, Macht* etc. ergänzt werden kann.

5 Zum Forschungsstand sei auf Kapitel 1.4 verwiesen.

6 Hier sei exemplarisch auf Schillers Briefe *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* – Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Hrsg. von Klaus L. Bergahn. Stuttgart 2000. – und Huizingas *Homo Ludens* – Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. In engster Zusammenarbeit mit dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod. Reinbek bei Hamburg 2006. – verwiesen.

7 Vgl. Kapitel 2–4 dieses Buches.

den hat und daher in diesem Buch besondere Aufmerksamkeit erfahren wird.

In anderen Wissenschaften hingegen ist das Spiel – sowohl als Phänomen als auch hinsichtlich seiner Wirkungen – bereits als Untersuchungsgegenstand etabliert und etwa psychologisch und pädagogisch fester Bestandteil eines Curriculums für Lehrer und Erzieher<sup>8</sup>; ob dies gerechtfertigt ist, soll diese Erarbeitung herausstellen. Dafür ist es notwendig, sich dem Spiel auf einer analytischen Ebene zu nähern und die wohl schwierigste Frage der Spielforschung – Was ist ein Spiel und wie lässt es sich von anderen Phänomenen und Tätigkeiten des Menschen und denen einiger Tiere unterscheiden? – gleichwohl zu stellen, jedoch nicht in ihr zu verharren.

Zur Beantwortung dieser Fragen wird vor allem auf die ersten systematischen Schriften zur Untersuchung des Spiels von Buytendijk, Groos und insbesondere Huizinga zurückgegriffen, die dieses allgemeine und doch exotische Thema erstmals wissenschaftlich untersuchten. Hinzu kommen unter anderem Bücher der Autoren Scheuerl und Fritz, die für Pädagogen zusammengetragen haben, was Spiel ist und dabei eine umfangreiche philosophische Recherche betrieben haben, die seitdem noch nicht wieder gleistet worden ist. Darüber hinaus werden ausgewählte klassische und moderne Autoren zu Wort kommen, die sich in ihren Schriften ebenfalls mit dem Spiel beschäftigen, wenngleich dies nicht ihr hauptsächliches philosophisches Betätigungsfeld ist<sup>9</sup>.

Ein Ziel dieses Buches ist es, das mosaiksteinhafte wissenschaftliche Bild vom Spiel, welches sich insbesondere in den letzten 100 Jahren etabliert hat, zu analysieren und herauszuarbeiten, welche Merkmale für das Spiel konstituierend sind und in welcher Beziehung es zur Philosophie steht. Dafür verfolgt die Untersuchung zunächst einen beschreibenden, phänomenerfassenden Ansatz, in welchem exemplifizierend gezeigt werden kann, was Spiel ist, bevor sie sich zum anderen der Frage nach der Verwendung und der Bedeutung des Spiels widmet: Eine daraus resultierende Aufgabe ist es, sich dem Spiel kulturphilosophisch und anthropologisch zu nähern und dessen Wirkmächtigkeit im menschlichen Zusammenleben und für dessen Erkenntnisse zu untersuchen. Dafür werden in notwendigem Maße auch pä-

---

8 Auf die Formen der Movierung wird in dieser Untersuchung zugunsten des Textflusses weitestgehend verzichtet, da es selbstverständlich erscheint, dass die Tätigkeiten, die für diese Untersuchung von Belang sind, von Personen sämtlicher Geschlechter vollzogen werden können.

9 In dieser Art sind recht viele Quellen zu finden, wie sich im Kapitel 2, 3 und 5 nachvollziehen lässt. Darunter sind insbesondere ausgewählte Werke Platons, Kants und Nietzsches; vgl. auch Alexander Aichele: Philosophie als Spiel. Platon – Kant – Nietzsche. Berlin 2000.

dagogische, psychologische und biologische Betrachtungen, die jedoch im Gesamtkonzept der Analyse nur unterstützende Funktion haben, hinzugezogen.

In der Untersuchung wird auch die methodische Einführung der Trias der Tätigkeit *Spielen*, des Gegenstandes *Spiel* und des Prinzips des *Spielerischen* kritisch geprüft. Zusammengestellt wurde sie, weil es deutlich wird, dass Tätigkeit und Gegenstand nicht grundsätzlich mit der gleichen Intention und mit dem gleichen Inhalt gedacht werden: Deutlich wird dies zum Beispiel in der Unterscheidung zwischen der *Philosophie* und dem *Philosophieren* als Praxis eben dieser Wissenschaft, wie sie in der Philosophiedidaktik nach Kant vollzogen wird<sup>10</sup>. Während die Philosophie als Disziplin mehrere Jahrtausende Geistesgeschichte, Konzepte und Werke umfasst, kann ohne das Wissen um dieses Erbe philosophiert werden, wenn man sich schlicht an bestimmte, unter Philosophen gängige (implizite und explizite) Vereinbarungen (im weiteren Sinne *Regeln* oder *Methoden*) hält. Philosophieren ist ohne – oder zumindest mit nur einem Bruchteil – des Wissens um die Philosophie möglich, wie das Philosophieren mit Kindern<sup>11</sup>, der Philosophieunterricht in der Sekundarstufe 1 und 2 und viele Grundkurse des Universitätsstudiums praktisch bezeugen. Ähnliches scheint auch beim Spielen möglich: Es sind Tätigkeiten denkbar, die gespielt werden, ohne, dass ein Spiel eröffnet wurde oder darum gewusst wird, dass ein Spiel im Gange ist. Unter der Berücksichtigung dieses Unterschiedes scheint auch die Erklärung des tierischen Spielens greifbar, deren Akteure wohl kaum ein formales Konzept des Spiels verwenden, denen man das Spielen wohl aber nicht absprechen wird.

Besondere Aufmerksamkeit soll zudem dem Prinzip des Spielerischen gewidmet werden: Die hier zugrundeliegende Überlegung deutet Muster verschiedener Handlungsabläufe und Tätigkeiten als grundsätzlich spielerisch und vermutet ein Spielprinzip, das sich in bestimmten menschlichen,

---

10 Vgl. Immanuel Kant: Nachricht von der Einrichtung seiner Vorlesungen in dem Winterhalbjahre von 1765–1766. In Kant's Werke. Bd. 2. Hrsg. von der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften. Berlin 1905. S. 305–308.

11 „Philosophieren mit Kindern“ ist zum Beispiel im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern das Ersatzfach für Religion von der ersten bis zur zehnten Klasse und wird oft verkürzend (und falsch) als „Philosophie“ bezeichnet. Vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern (Hg.): Rahmenplan Grundschule. Philosophieren mit Kindern. Schwerin o. J.; Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern (Hg.): Rahmenplan Jahrgangsstufen 5 und 6. Philosophieren mit Kindern. Schwerin 1996; Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern (Hg.): Rahmenplan Jahrgangsstufen 7–10. Philosophieren mit Kindern. Erprobungsfassung. Schwerin 2002.

aber auch tierischen Verhaltensweisen zeigt. Aufmerksamkeit verdient hier insbesondere die These Huizingas, Kultur entstehe als Spiel<sup>12</sup>, und die Überlegung von Eigen und Winkler, dass sich selbst hinter Naturgesetzen – exemplarisch physikalischen oder biologischen Vorgängen – ein Muster des Spielerischen zeigt<sup>13</sup>.

Unbemerkt soll – gerade in Bezug auf die letzte Überlegung – auch nicht bleiben, dass die Begriffe des Spielens, des Spielerischen und des Spiels häufig in Wissenschaften verwendet werden, deren Bezüge zu dieser Tätigkeit eher überraschend anmuten. Die in den Wirtschaftswissenschaften etablierte Spieltheorie, die Bezeichnung des menschlichen Zusammenlebens als Spiel in der Psychologie und Psychiatrie und das pädagogische Spielen sollen genauer betrachtet werden, da das Spiel – als Inbegriff des Unernten – als wissenschaftliche Kategorie oder Methodik doch sonderbar erscheint, wenn man das Spiel als Objekt analytischer Wissenschaften vernachlässigt. In diesem Zusammenhang wird die Untersuchung kritisch darauf achten, inwiefern eine metaphorische Verwendung des Spiels vorliegt und in welchen Fällen man – mit Rückblick auf die vorher durchgeführte Begriffsklärung – tatsächlich von *Spiel* sprechen kann. Damit stellt sich gleichzeitig auch die Frage nach dem Grund der metaphorischen Verwendung des Spielbegriffes.

### 1.3 Spielen im Fokus der Philosophiedidaktik

Der zweite Fragenkomplex sucht nach der Wirkung des Spiels, die mit der Frage nach dem Grund des Spielens verbunden scheint. Kann man durch das Spielen etwas lernen oder erkennen – und ist es gerechtfertigt, von einer *Methode des Spielens* zu sprechen? Ist das Spielen gar eine eigene Kategorie philosophischer Methodenkonzepte<sup>14</sup>?

Der damit dargestellten Verbindung zwischen dem Ergebnis oder der Wirkung von Spielen und einem Zweck oder Grund von Spielen soll jedoch mit Vorsicht begegnet werden. Die Behauptung, ein Mensch oder Tier spiele aus einem ganz bestimmten Grund, erscheint nicht nur in kaum annehmbarer Weise simplifizierend monokausal, sondern auch recht speku-

---

12 Vgl. Huizinga a. a. O.

13 Vgl. Manfred Eigen, Ruthild Winkler: Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall. München 1975.

14 Ein Vergleich mit der fachdidaktischen Methodendebatte von Ekkehard Martens und Johannes Rohbeck wird hier Klarheit bringen – vgl. Kapitel 7 dieses Buches.

lativ. Eine Überprüfung kann nur in den seltensten Fällen gelingen – nämlich nur dann, wenn ein Individuum zur Untersuchung vorliegt, das um die Möglichkeiten des Warum weiß und gleichzeitig in der Lage ist, angemessen zu kommunizieren. Tiere, Kinder und selbst Laien auf den Gebieten, die sich mit dem Spiel beschäftigen, sind also bestenfalls unspezifisch in der Lage, zu äußern, dass ihnen das Spiel Spaß gemacht habe. Eine derartige empirische Befragung impliziert im Übrigen zusätzlich, dass das spielende Individuum auch im mitunter fiebrigen und existenziell scheinbar bedrohlichen Zustand des Spiels<sup>15</sup> in der Lage ist, seine Gedanken und Gefühle zu reflektieren. Gleichwohl dies möglich sein mag, scheint eine Untersuchung des Spiels von seinen Erscheinungen und Beispielen her zu sichereren Erkenntnissen zu führen; ermöglicht dieser Weg doch auch die Aufnahme der Spiele in den Untersuchungskanon, deren Akteure sich nicht explizit äußern und erklären können. So soll in dieser Analyse, insbesondere wegen der offensichtlich besonderen Quantität und Qualität, nicht auf das Spiel der Kinder und der Tiere verzichtet werden, doch aber mit dem gleichen Fokus wie beim Fußball und Computerspielen darauf geachtet werden, dass mit nachvollziehbaren Informationen gearbeitet wird.

Mit der Vermutung, dass Spielen mehr als nur ein bloßer Zeitvertreib und weit mehr als Müßiggang ist, soll also herausgearbeitet werden, welches Potenzial diese Tätigkeit für den Menschen und insbesondere für den Lernenden und Erkennenden hat. Unter didaktischer und methodischer Perspektive soll das Spielen auf seine Möglichkeiten als Methode des Philosophierens hin analysiert werden. Dabei wird besonders die Perspektive eines kompetenzorientierten Philosophieunterrichts, wie er zum Beispiel in Mecklenburg-Vorpommern von der 1. bis zur 12. Klasse durchgeführt wird, eingenommen, da sich der Kerngedanke des Kompetenzbegriffes – knapp umschrieben als Fähigkeit auf neue Probleme zu reagieren und sie lösen zu können – als sehr gut anwendbar auf das Philosophieren herausgestellt hat<sup>16</sup>. Inwiefern sich das Spielen als Ergänzung des üblichen Methoden-

---

15 Spielsituationen, die lebensgefährlich erscheinen, können zum Beispiel in Computerspielen auftreten, in denen der Spieler in der First-Person-View an einem simulierten Kampfgeschehen teilnimmt und so um Leben und Tod kämpft. Gleiches gilt für sportliche Umsetzungen wie *Paintball*. In einem abstrakteren und symbolischeren Akt ist auch das Schachspiel ein Spiel auf Leben und Tod mit dem Schein einer existenziellen Bedrohung durch die die gegnerischen Figuren.

16 Vgl. u. a. Anita Rösch: Kompetenzorientierung im Philosophie- und Ethikunterricht. Entwicklung eines Kompetenzmodells für die Fächergruppe Philosophie, Praktische Philosophie, Ethik, Werte und Normen, LER. Berlin 2011. Im Kapitel 7.4 dieses Buches wird der Kompetenzbegriff weiter erläutert.

curriculumms oder gar als grundsätzliche Methode eignet, wird folglich ein Hauptgegenstand des Buches sein. Dabei soll nicht das bereits gut etablierte pädagogische Spielen, wie es u. a. von Einsiedler vertreten wird<sup>17</sup>, im Mittelpunkt der Betrachtung stehen. Vielmehr soll herausgearbeitet werden, ob es ein explizit philosophisches Spielen in methodischer Absicht geben kann und welche Vor- und Nachteile eine solche Methodenkategorie hätte. Diese philosophiedidaktische<sup>18</sup> Betrachtung prüft das Spielen auf der Ebene des akademischen Philosophierens ebenso wie auf der Ebene des schulischen Philosophierens und will insbesondere das Philosophieren mit Kindern berücksichtigen. Gerade letzteres scheint wegen einer oft vermuteten Nähe von Kindheit und Spiel eine besonders treffende Verbindung zu sein; die Plausibilität dieser angenommenen Nähe, die andeutet, dass mit zunehmenden Alter auch das Spielen an Bedeutung einbüßt, soll ebenso kritisch betrachtet werden.

Dazu widmet sich das Buch einer Untersuchung des philosophiedidaktischen Forschungsstands und der Analyse ausgewählter zur Thematik vorhandener Unterrichtshilfen und -materialien, um vor allem den im ersten Teil herausgearbeiteten Spielbegriff zu kontrastieren und erneut zu reflektieren. Da sich erweisen wird, dass die Philosophiedidaktik gar keinen Spielbegriff hat, soll ein solcher vorgeschlagen und begründet werden.

Abschließend wird das Buch einige Spiele vorstellen, die dem zu entwerfenden Spielbegriff folgen, und deren Einsatzmöglichkeiten und Potenzial für den konkreten Unterricht erläutern. Damit wird es möglich, die vorangegangene theoretische Fundierung in ein praktisches Vorhaben zu transferieren: Nur wenn Spiele im Vergleich zu anderen Methoden ebenbürtige oder gar lohnenswertere Unterrichtsverfahren sind, kann auch eine praktische Anwendung dieser vorgeschlagen werden. Dabei kann dieses Buch kein vollständiges Spielcurriculum für den Philosophie- und Ethikunterricht bieten – wohl aber Einblicke in den Entwurf von Spielen und pragmatische Verweise geben.

---

17 Vgl. Wolfgang Einsiedler: Das Spiel der Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels. Bad Heilbrunn 1999.

18 Unter *philosophiedidaktisch* sei hier eine Beschäftigung mit der Didaktik *und* der Methodik gemeint. Der gemeinhin im Bildungswesen übliche Unterschied zwischen der Beschäftigung mit dem Gegenstand (Didaktik) und der Methode (Methodik) des Unterrichts wird – wie an Universitäten üblich – vgl. Jonas Pfister: Fachdidaktik Philosophie. Bern, Stuttgart, Wien 2010. S. 101–108. – vernachlässigt. Beide Aspekte werden von Wichtigkeit sein.

## 1.4 Forschungsstand und -geschichte einer Beschäftigung mit dem Spiel

Zwar beschäftigen sich Philosophen und Mathematiker und zunehmend auch Soziologen, Politikwissenschaftler, Wirtschaftswissenschaftler und Psychologen mit den Problemen der *Spieltheorie*, diese sind jedoch nur bedingt mit den Theorien zum Spiel gemeinsam zu nennen: Während die Spieltheoretiker sich mit Entscheidungssituationen mathematischer und logischer Natur auseinandersetzen, versuchen Theoretiker des Spiels die Natur und Eigenarten desselben herauszuarbeiten und von gewöhnlichen Alltagsannahmen zu unterscheiden.

Es gibt einen großen Kreis weniger systematisch interessierter Wissenschaften und Bereiche, die sich aus höchst unterschiedlicher Motivation mit dem Spiel als Tätigkeit auseinandersetzen. Besonders zu erwähnen seien hier Pädagogen, Didaktiker, Psychologen, Sportwissenschaftler und Informatiker, die Eigenschaften und Wesensmerkmale des Spiels zu beschreiben und zu definieren suchen – zum Teil aus philosophischem Interesse, grundsätzlich aber mit dem Ziel, das Spiel für den jeweiligen Fachbereich zu instrumentalisieren<sup>19</sup>.

Zu guter Letzt entwickelt sich seit einigen Jahren die *Ludologie* als interdisziplinärer Forschungszweig zwischen Kultur- und Geisteswissenschaften, die als *Game Studies* im eher ökonomisch orientierten Sektor der digitalen Spiele anzusiedeln ist, wenngleich die Fragen nach Geschichte, Entwicklung, Analyse und Theorie des Spiels im Fokus der Untersuchungen stehen. In diesem Zusammenhang ist die Debatte zwischen Ludologen und Narratologen als interessant hervorzuheben, in der sich ein Kampf um die Deutungshoheit über das Spiel aus der Sicht der Narratologie und einer systematischen Theorie des Spiels ablesen lässt<sup>20</sup>.

In der historischen Betrachtung analysiert, hat die Theorie des Spiels in der Philosophie und Kulturgeschichte kaum Gewicht und nur wenige Denker haben sich explizit zum Verhältnis von Spiel und Realität oder Schein und Ernst geäußert, gleichwohl die *Metaphern* des Spiels und des Spielens

---

19 Die beiden auch didaktisch orientierten Fachtagungen zum Computerspiel „Geschichte, Form und Sinnfunktion von Computerspielen“ und „Spielerische Reflexion – Narrative Simulation“ vom November 2013 und 2014 an der Universität Rostock haben die Heterogenität der Beteiligten von Programmierern über Psychologinnen bis hin zu Didaktikern und Lehrerinnen exemplarisch gut aufgezeigt. Die beiden Tagungsbände befinden sich derzeit noch im Druck.

20 Vgl. Gonzalo Frasca: Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. URL: [http://www.ludology.org/articles/frasca\\_levelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf) [05. August 2013].

in der philosophischen und sonstigen Literatur allgegenwärtig sind<sup>21</sup>. Eine systematische Untersuchung des Spiels gelingt erst Johan Huizinga 1938 mit seinem Werk *Homo Ludens*<sup>22</sup>, obwohl sich Denker, wie Schiller 1795<sup>23</sup>, Kant 1798<sup>24</sup>, Groos 1907/1922<sup>25</sup> oder Buytendijk 1933<sup>26</sup> bereits mit einigen Aspekten des Spiels und seiner Verwendung im menschlichen Handeln auseinandersetzen. Huizinga folgen verschiedene europäische und amerikanische Autoren wie besonders Wittgenstein 1953<sup>27</sup>, Caillois 1958<sup>28</sup>, Fink 1960<sup>29</sup>, Suits 1978<sup>30</sup>, Sutton-Smith 1978<sup>31</sup> und zeitgenössische Betrachtungen von Scheuerl 1973<sup>32</sup> und Einsiedler 1999<sup>33</sup>; letztere sind jedoch weniger

- 
- 21 Dies erschwert die Arbeit am *Spiel an sich* sehr, da stets geprüft werden muss, ob ein reflektierter Einsatz des Wortes „Spiel“ im Sinne des Spielens stattfindet oder eine, auch alltäglich motivierte, Nutzung des Zeichens als Metapher vorliegt.
  - 22 Vgl. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. In engster Zusammenarbeit mit dem Verfasser aus dem Niederländischen übertragen von H. Nachod. Reinbek bei Hamburg<sup>20</sup>2006.
  - 23 Dies wird in dem Buch *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* ausgeführt. Vgl. Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Hrsg. von Klaus L. Berghahn. Stuttgart 2000.
  - 24 Hier sei insbesondere die *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* genannt. Vgl. Immanuel Kant: *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. Hrsg. von Reinhard Brandt. Hamburg 2000.
  - 25 Groos hat dazu mehrere Aufsätze und Vorträge verfasst. Vgl. u. a. Karl Groos: *Das Spiel der Tiere*. Jena 1907. und Karl Groos: *Das Spiel*. Zwei Vorträge. 1. Der Lebenswert der Spiele. 2. Das Spiel Karthasis. Jena 1922.
  - 26 Das Werk *Das Spiel von Mensch und Tier* ist neben anderen paradigmatisch geworden. Vgl. Frederik Buytendijk: *Das Spiel von Mensch und Tier*. Berlin 1933.
  - 27 Besonders die *Philosophischen Untersuchungen* sollten betrachtet werden. Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*. In: Wittgenstein, Ludwig: *Tractatus logico-philosophicus. Tagebücher 1914–1916. Philosophische Untersuchungen*. Werkausgabe Band 1. Frankfurt am Main 2006.
  - 28 Das Buch *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch* ist das maßgebliche Werk des Autors zum Thema. Vgl. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Aus dem Französischen von Sigrid von Massenbach. München, Wien 1958.
  - 29 Neben kürzen Aufsätzen oder Reden sei hier besonders auf das Werk *Spiel als Weltsymbol* verwiesen. Vgl. Eugen Fink: *Spiel als Weltsymbol*. Hrsg. von Cathrin Nielsen und Hans Rainer Sepp. Freiburg im Breisgau 2010.
  - 30 Suits wichtiger Aufsatz *What Is a Game?* sei hier insbesondere genannt: Vgl. Bernard Suits: *What is a Game?* In: *Philosophy of Science*. Vol. 34, No. 2 (Jun. 1967). S. 148–156.
  - 31 Hauptsächlich *Die Dialektik des Spiels* sei hier genannt. Vgl. Brian Sutton-Smith: *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports*. Übers. von Renate Preisung und Georg Anders. Schorndorf 1978.
  - 32 *Das Spiel* stellt philosophische und pädagogische Positionen zusammen. Vgl. Hans Scheuerl: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim, Basel 1973.