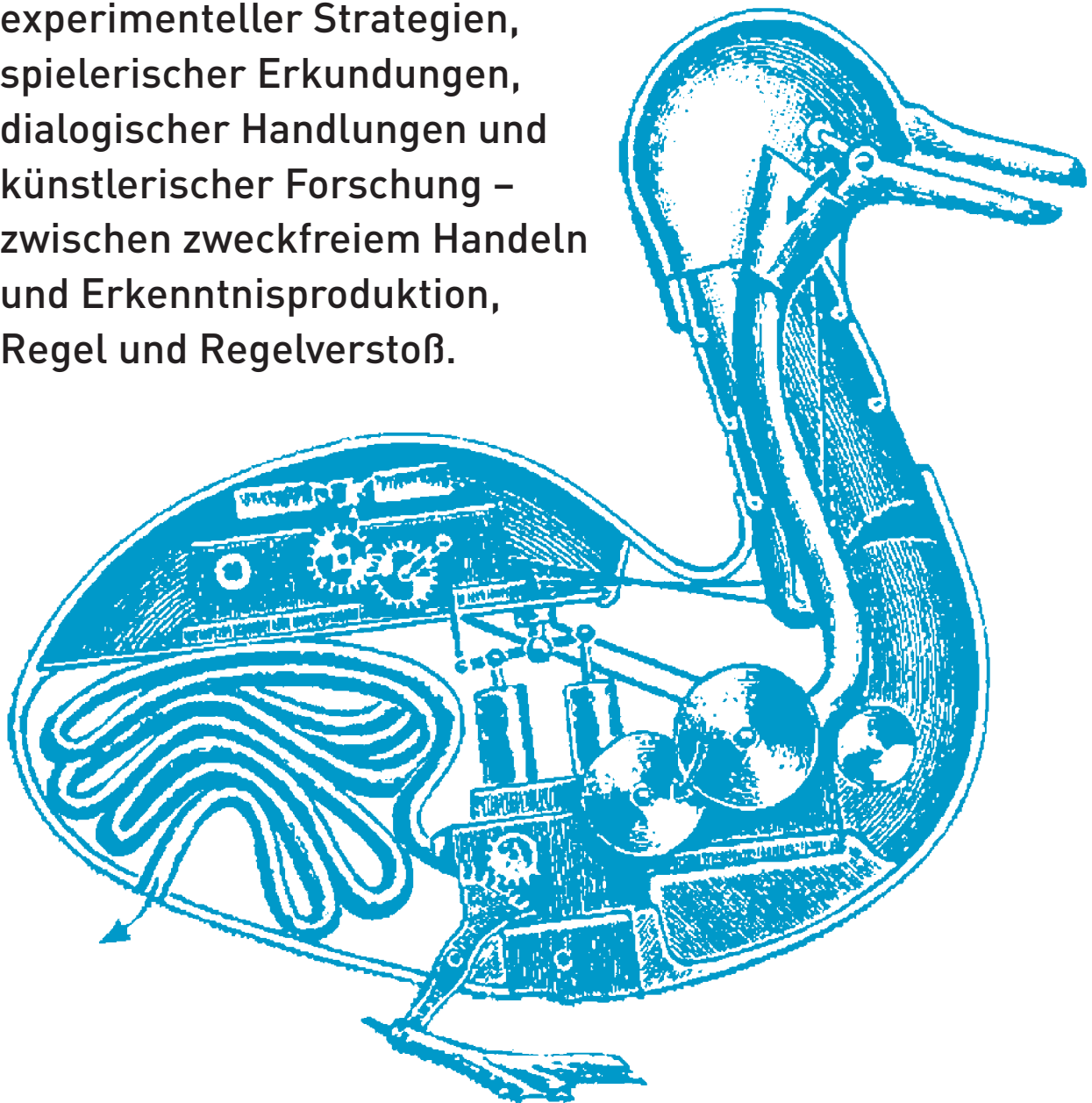


# WERK\_LABOR

2023 W\_ 2024 S

## LUDENS & FABER

Spiel und Spielen im Sinn  
experimenteller Strategien,  
spielerischer Erkundungen,  
dialogischer Handlungen und  
künstlerischer Forschung –  
zwischen zweckfreiem Handeln  
und Erkenntnisproduktion,  
Regel und Regelverstoß.



→  
 PIETER BRUEGEL  
 der Ältere:  
**Kinderspiele**, 1560,  
 KHM, Wien

Das Gemälde von Pieter Bruegel des Älteren, das sich im Kunsthistorischen Museum Wien befindet, zeigt 91 verschiedene Kinderspiele. Darüber lassen sich ein paar grundsätzliche Unterscheidungen gut treffen. So gibt es beispielsweise Spiele, die alleine gespielt werden, etwa mit einem einfacheren oder komplizierteren Spielgegenstand (s. rechte Seite, Detail links oben).

[www.insidebruegel.net/](http://www.insidebruegel.net/)



**HOMO FABER UND HOMO LUDENS sind Denkfiguren der Anthropologie, die den Menschen modellhaft charakterisieren sollen – jede auf die ihr spezifische Weise. FABER, die machende Figur, die die Welt gestaltet (und es mit seinem Tun ernst meint) und LUDENS, die spielende Figur, die in ihrer Scheinwelt nur so tut als ob und dabei immer weiß, dass es „bloß“ ein Spiel ist.**

Gelten die Handlungen von Faber gemeinhin als notwendig und nützlich, weil sie auf Sachzwänge des Lebens antworten, wird dem freiwilligen und zweckfreien Handeln von Ludens entbehrlicher Zeitvertreib attestiert. Während in dieser Gegenüberstellung der beiden Figuren eine unterschwellige Wertung mitschwingt, werden Ludens und Faber in der künstlerischen Praxis potenziell produktive Spielpartner\*innen. Denn gerade

in der Verbindung der Freiheit des spielerischen Handelns und dem Erschaffen von Artefakten und Welten sind Ludens und Faber sich ergänzende Personifizierungen kulturellen Handelns und der Produktion von Wissen.

Die Charakterisierung des Homo Faber als Handwerker\*in, die Hanna Arendt in *Vita activa* entwirft, lädt dazu ein, Ludens als die Art und Weise zu verstehen, wie das Werkzeug erfunden und wie damit gehandelt wird. „Ohne Werkzeuge nämlich kann überhaupt nichts hergestellt werden, und die Erfindung von Geräten und Instrumenten fällt tatsächlich mit der Geburt von Homo Faber und der Entstehung einer von Menschen hergestellten Dingwelt zusammen.“ (Arendt, 1994 [Orig. 1958], S. 110).



Ein modellhaftes Inszenieren ↑  
einer Begebenheit des  
„richtigen Lebens“ gehört  
wesentlich zum Spielen. Dazu  
kann ein einfaches Vehikel, wie  
etwa ein Steckenpferd, dienen.



← Im Gemälde von Bruegel werden  
auch Beispiele gezeigt, in denen  
gemeinschaftlich gespielt wird und  
keine materiellen Vehikel benötigt  
werden. Die am Spiel Beteiligten  
sind mit ihren Körpern sowohl  
„Spielgegenstand“ als auch Spielende.

Die kulturschaffende Funktion der Figur des Homo Ludens – die sich zu Homo Sapiens und Homo Faber stellt – hebt Johan Huizinga in seiner Publikation **Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel** hervor. Der Historiker und Wegbereiter der Ludologie legt darin dar, dass die Triebkräfte des Kulturlebens (Recht, Verkehr, Handwerk und Kunst, Dichtung, Wissenschaft...), die ihren Ursprung in Mythos und Kult haben, im spielerischen Handeln wurzeln.

Kennzeichnend für das Spiel ist zunächst und vor allem, dass es ein freies Handeln ist; das Bedürfnis zu spielen entspringt dem Vergnügen an der Aktivität selbst, es ist ohne Zweck und in diesem Sinne überflüssig. Das Spiel ist abgeschlossen und begrenzt, d.h.

es „spielt sich innerhalb bestimmter Grenzen von Zeit und Raum ab. Seinen Verlauf und seinen Sinn hat es in sich selbst. In dem Drang eine geordnete Form zu schaffen, ist das Spiel – erfüllt von Rhythmus und Harmonie – im ästhetischen verortet. Seine Elemente bestehen aus „Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert“ (Huizinga, 2013 [Orig. 1938], S. 19).

Das Vor-Sich-Hin-Spielen hat im Unterschied zum Spiele-Spielen noch keine festen Spielregeln. Vielmehr ist es ein Regelfindungsprozess – ein sukzessiver Aufbau von Ordnungsstrukturen innerhalb einer zweckfreien Sphäre. Zunächst agieren die Spielenden in einem

offenen System: Sie lassen sich von vorgefundenen Dingen leiten, experimentieren, testen provisorische Regeln aus, improvisieren, lassen den Zufall entscheiden, disponieren um, brechen die eigenen Regeln, bis sich schließlich stabile Spielregeln herauskristallisieren und eine kohärente, fiktive Spielwelt entsteht. Das Spiel hat sich geformt und einen anderen Charakter angenommen: es ist nicht mehr offen, sondern in sich abgeschlossen. Wer jetzt noch mitspielen will, muss ein wichtiges Gebot befolgen: „the willing suspension of disbelief“ – also die freiwillige Aussetzung der Ungläubigkeit, eine Begrifflichkeit des Dichters und Philosophen Samuel Taylor Coleridge (Coleridge, 1906, S.161). Mitspielen bedeutet in diesem Sinn, im Bewusstsein einer Fiktion



↑ YOKO ONO: **White Chess Set**, 1966 | Mit dem 1966 kreierten Schachspiel, das Brett und Figuren in einheitliches Weiß hüllt, schafft Yoko Ono eine paradoxe Situation, die das herkömmliche, dualistische Denken in Gewinnern und Verlierern, in Siegern und Besiegten ad absurdum führt. Eine Inschrift an der Unterseite des Tisches ermutigt zum Spielen: "Chess set for playing as long as you can remember where all your pieces are."  
[www.mumok.at/de/white-chess-set](http://www.mumok.at/de/white-chess-set)

für eine bestimmte Dauer zu einer Spielfigur des Spiels zu werden. Diese Unterwerfung ist zweckfrei, überflüssig und doch lustvoll. Die Lust am Spiel ist verwandt mit der Lust an der Verwandlung.

### **SPIELVERDERBER\*INNEN, FALSCHSPIELER\*INNEN, BLUFFER\*INNEN**

Die Sphäre des Spiels als Ort der Freiheit beruht auch auf der Freiwilligkeit, mit der sich Spielende bestimmten Regeln unterwerfen. Auch wenn die Spielregeln keinem äußeren Zweck dienen, so müssen sie doch in sich stimmig sein. Die „gewisse Neigung“ des Spiels „schönzusein“ (Huizinga, 1956, S.19) erwächst jener Ordnung, die dem Spiel Struktur und ihm einen internen Sinn gibt. Die geringste Abweichung von der Ordnung eines Spiels nimmt ihm seinen Charakter, verdirbt es und macht es wertlos. Die Beachtung der Spielregeln ist also eine Voraussetzung

des Spiels – sie zu verändern oder auch nur zu hinterfragen gilt als Spielverderberei.

Anders agiert der Falschspieler, der auf Grundlage der Regeln seine Mitspieler\*innen täuscht und im Gegensatz zum Spielverderber dennoch Teil des Spiels ist bis er ertappt wird. Wie Mathias Fuchs in **Fair enough! Über Spielverderber und Falschspieler** erläutert, ist gerade der „Bluff als Täuschungsmanöver sogar essenziell für die Spielmechanik selbst“ (Fuchs, Strouhal), 2010, S.173ff).

### **GLÜCK – GLÜCKSSPIEL – ZUFALL**

Glücksspiele werden manchmal auch Hasardspiele genannt und ist von arabisch ‚az-zahr‘ (die Spielwürfel) abgeleitet. Das Glück wird durch den Zufall bestimmt. Auch wenn es nicht der Würfel ist, der bei Marcel Duchamp fällt, so ist es dennoch der Zufall, der die Arbeit bestimmt. Duchamp setzt den Zu-



↑ BRUCE NAUMAN:  
**Pratfalls and Sleights of Hand** (Clean Version) 1993, Kunstmuseum Wolfsburg

[www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/bruce-nauman/exhibition-guide](http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/bruce-nauman/exhibition-guide)

fall als künstlerisches Prinzip ein und lässt drei Fäden fallen und nimmt die Form, die sie nach dem Fall annehmen, als Maßstab. Auch John Cage verwendete den Zufall als Kompositionsmethode, verwirft die Regeln des Komponierens, schafft aber neue, indem er den Zufall als künstlerische Methode einsetzt. Er wirft nicht den Würfel, sondern eine Münze und lässt sie die Tonkonstellationen entscheiden.

In reinen Glücksspielen gibt es keine Entscheidungen oder Eingriffsmöglichkeiten etwa durch Geschicklichkeit oder Strategie. Sie können mit finanziellem Einsatz und Gewinn gespielt werden oder sie versprechen dem/der Gewinner\*in Glück. Dass etwas glückt, erfüllt uns im Spiel mit erwartungsvoller Spannung: der Ungewissheit des Ausgangs, der Chance eines Gewinns. Dem Umstand, dass die Fähigkeiten der Spieler\*innen innerhalb



Bruce Nauman verwendet in seinen Arbeiten immer wieder Motive, die aus der Welt der Zauberei, der Clownerie oder des Spiels stammen, wie Finger- und Handtricks.



↑ MARCEL DUCHAMP:  
**3 Stoppages étalons**, 1913-14  
[www.moma.org/slideshows/24/390](http://www.moma.org/slideshows/24/390)

bestimmter Regeln auf die Probe gestellt werden, ist die Anspannung begründet, die einen Spielverlauf begleitet und auf seltsame Weise in den Bann zieht. Der höchste Grad der Spannung entsteht in Spielen mit antithetischem Charakter, d.h. es wird zwischen (zwei) Parteien gespielt. Das Wagnis zu unterliegen steht der Chance gegenüber zu triumphieren, Ansehen oder Ehre zu gewinnen. Diese Spannung vermag Wichtigkeit und Wert zu schaffen und lässt mitunter vergessen, dass man spielt.

### **DIE ALS-OB-WELT DES SPIELS UND DIE WIRKLICHKEIT...**

... sind in unserem Alltag auf verwirrende Weise entgrenzt. Die Sphäre des Spiels besetzt immer weitere Gebiete des Alltags: Der Zahlvorgang an der Supermarktkasse wird als Bingospiel inszeniert (jü-Karte), Konzerne wie Google oder Microsoft gestalten die Arbeitsplätze ihrer Mitarbeiter

als Spielwiesen – inklusive Rutsche und Plantschbecken – das soziale Leben findet fast ausschließlich in Computergames und Social Media statt. Das Spiel ist inflationär geworden; es expandiert in die Lebenswirklichkeit – bis beide Sphären annähernd deckungsgleich werden.

Die Verlockung, Alltagszwänge mit spielerischen Attitüden zu verbrämen (z.B. an der Supermarktkasse) und das Spiel in den Dienst der Nützlichkeit zu stellen (wie die Leistungsfähigkeit durch eine spielerische Arbeitsumgebung) oder auch komplexe soziale Zusammenhänge durch ein simples Regelwerk zu organisieren (Social Media) ist trügerisch: Wenn das Spiel mit dem Leben zusammenfällt, verfestigen sich seine Regeln zu einer neuen Norm und die alternativen Spielräume, in denen es eben nicht um das Ernste und Eigentliche geht, verschwin-

den, weil es kein Außerhalb des Spiel=Lebens mehr gibt.

Geht es Johan Huizinga zufolge im Spiel darum, eine Alternativwelt zur Wirklichkeit bereitzustellen, besteht das Essenzielle aber gerade darin, den Prozess der unmittelbaren Befriedigung von Notwendigkeiten und Begierden zu unterbrechen. Das zeitweilige Eintreten in eine „Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz“ (Huizinga, 2013, S.16) öffnet Möglichkeiten, euphorisiert und berauscht. Die komplexen Regeln des Alltags sind außer Kraft gesetzt und durch ein überschaubares Set von Spielregeln ersetzt. Dabei ist den Spielenden immer bewusst, dass sie sich in einer Als-Ob-Welt befinden und die Regeln, denen sie hier gehorchen müssen, auch ganz anders gestaltet sein könnten. Gerade dieses Wissen verleiht dem Spiel das Provisorische und Vergnügliche.

- ↓ **Jeu de l'oie** (Das Gänsepiel), 1905 |  
Spiralförmiges Wettlaufspiel, Musée de l'Image, Épinal  
[epinalinfos.fr/2022/11/musee-de-limage-depinal-connaissiez-jeu-de-loie/](http://epinalinfos.fr/2022/11/musee-de-limage-depinal-connaissiez-jeu-de-loie/)



## REPRÄSENTATION DER WELT IM SPIEL

Haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens in der Sphäre des Spiels auch keine Geltung mehr, so ist die Welt mit ihren lokalen und zeitgemäßen Lebensformen und -umständen doch in die Ausformungen verschiedenster Spiele eingeschrieben. Beispielhaft hierfür steht das Gänsepiel, das in Europa über mehrere Jahrhunderte weite Verbreitung fand und geeignet schien, in vielen Variationen allerlei Wissenswertes in sich aufzunehmen. Über die Darstellung von historischen Ereignissen, wissenschaftlichen Errungenschaften oder geografischen Sehenswürdigkeiten... wurde das Spirallaufspiel zum Mittel, um den Adel und später auch die Bevölkerung (Drucktechnik) zu belehren.

Immer wieder taucht auf Spielbrettern die Form einer Spirale (Schlange) auf. Geriet auch die ursprünglich mythische Bedeutung der Spirale – als Sinnbild der kosmischen Lebenskraft – im 19. Jahrhundert zunehmend in Vergessenheit, so kann man doch in der Form ein Spiegelbild des menschlichen Lebens erkennen: Der Weg führt „über Ereignisfelder mit den unterschiedlichen Funktionen der Beschleunigung oder Verlangsamung“ (Strouhal, S. 8) und wird – wie im wirklichen Leben – von Gefahren, glücklichen Ereignissen, Rückfällen, wie auch dem Tod bestimmt.

Auf das Vergnügen von Brettspielen wollte man in der Antike selbst im Jenseits nicht verzichten und so wurden den Verstorbenen prächtige Spielbretter mit auf die Reise ins Totenreich gegeben. In den



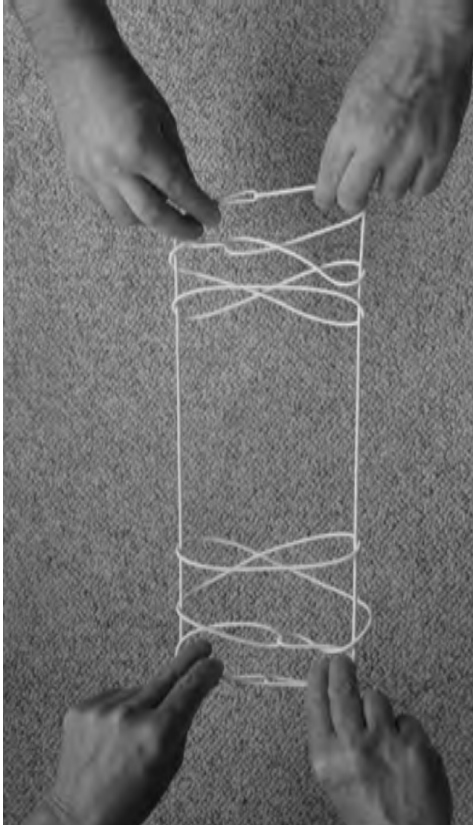
- ↑ **Königliches Spiel von Ur**,  
2600–2400 v.Chr.,  
Mesopotamien (Irak),  
British Museum London

[https://www.britishmuseum.org/collection/object/W\\_1928-1009-378](https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378)

→  
**Fadenspiel** – Figur aus dem Hochland von West-Neuguinea |  
Bulletin of the International String Figure Association,  
Vol. 17, 129–204, 2010  
Jules Camps, Stephan Claassen

Gräbern der Herrscher von Ur um 2300 v. Chr. blieben Beispiele hierfür erhalten.

Die narrative Aufladung von Spielen – wie das Generieren von Geschichten durch das Spielen – zeigt sich als weltumspannende Tendenz in universellen Spielen wie dem Schnur- oder Fadenspiel – auch Katzenwiege genannt. Dabei werden mit einer ringförmig geschlossenen Schnur verschiedene Figuren zwischen den Händen aufgespannt. Viele der Figuren finden weltweit ihre Entsprechung, meist erzählen aber die lokalen Variationen viel über die jeweilige Kultur, aus der heraus sie sich entwickelt haben. Als mnemonischer Index dienen die Schnurgebilde den Geschichtenerzähler\*innen allerorts als Gedächtnisstütze und erhalten über Generationen hinweg die Legenden eines Ortes. Donna Hara-



↑ JOHN HUNTER: **World Game**  
 – nach dem **World [Peace] Game** von BUCKMINSTER FULLER, 1961

[www.earthdecks.net/learning-media/](http://www.earthdecks.net/learning-media/)

„The World [Peace] Game“, 1961 von Buckminster Fuller entwickelt, verfolgt die Idee „durch spontane Zusammenarbeit die Welt in kürzester Zeit für 100 % der Menschheit funktionieren zu lassen, ohne dass irgendjemandem ökologische Schäden oder Nachteile entstehen“<sup>1</sup> und so die Lebensqualität aller Menschen zu erhöhen.

[1] [www.bfi.org/about-fuller/big-ideas/world-game/](http://www.bfi.org/about-fuller/big-ideas/world-game/)

way sieht im Fadenspiel auch das Potenzial für spekulative Figurationen und damit auch die Möglichkeit, etwas durch die Handlung mit dem Faden anders zu denken (Haraway, 2011). Im Fadenspiel wird die Linie – anders als in Grafiken dreidimensional und in Bewegung begriffen: wird es zu zweit gespielt, entsteht ein dialogisches Spiel.

In Formen des sozialen Spiels, die in geordnetem Handeln einer Gruppe oder einer Gemeinschaft bestehen, sieht Huizinga den Zusammenhang von Kultur und Spiel begründet. Als „eine Form der Aktivität, als sinnvolle Form und als soziale Funktion“ ist das Spiel selbst als „soziale Struktur“ zu verstehen. Das Gemeinschaftsleben erhält durch das Spiel eine besondere Ausstattung, die ihm Wert verleiht, bzw. solchen vermittelt. In der Einübung sozialer Werte und

Formen hat das Spiel mithin eine politische Dimension. So fordert etwa **The World (Peace) Game** von Buckminster Fuller eine Gruppe von Menschen heraus, gemeinsam Lösungen für die ungleiche Verteilung globaler Ressourcen zu suchen. Die von Fuller entwickelte Dymaxion-Karte fungiert in dieser Bildungssimulation als ‚Spielbrett‘ und Basis für eine ganzheitliche Sicht auf die ‚gesamte Welt‘ – abseits von nationalstaatlichen Perspektiven.

### VON SOZIALEN LABOREN UND SPIELPLÄTZEN

Grundlegende Vorstellungen einer Gesellschaft spiegeln sich an den Orten wider, die Pädagogik und Stadtplanung miteinander verbinden: Seit Anfang des 20. Jhdts. waren in der Gestaltung öffentlicher Spielplätze zunehmend soziale Anliegen treibende Kraft. So

sollten die gesicherten Territorien – bis in die 1920er-Jahre hinein noch zur (militärisch) körperlichen Ertüchtigung angelegt – auch der Bekämpfung von Krankheit und ‚antisozialem Verhalten‘ in der Arbeiterklasse (vgl: [www.geschichtewiki.wien.gv.at](http://www.geschichtewiki.wien.gv.at)) dienen. Zu einem kreativen Labor wurden Spielplätze zwischen 1950 und 1980, als sich (auch auf Grundlage der Reformpädagogik) innovative Konzepte von Landschaftsarchitekt\*innen, Künstler\*innen und Aktivist\*innen verwirklicht. Bis heute sind Spielplätze meist pädagogisch motiviert, um die soziale Entfaltung durch das Spiel zu fördern.

Vor allem im urbanen Raum sind Spielplätze auch ein Versuch, verlorengegangene Qualitäten der ‚Straße‘ zu kompensieren. Die sozialisatorische Funktion des öffent-

↓ TOSHIKO HORIUCHI MacADAM:

**Rainbow Nest**, 2000, Takino Suzuran National Park, Hokkaido, Japan.

Die Spielstruktur Rainbow Nest wurde von der Textilkünstlerin Toshiko Horiuchi MacAdam handgehäkelt. Die netzartige Verbindung der sich wiederholenden Formen ist robust genug, um große Gewichte zu tragen und reagiert auf Druck und Bewegung.

<https://www.craftcouncil.org/magazine/article/run-jump-explore>



lichen Raums hat durch die Aufteilung in Zonen unterschiedlicher Funktionen (Vgl. Hubmann, 2021) eine wesentliche Verschiebung in Richtung Überschaubarkeit und Sicherheit erfahren: Spielräume wurden zu Spielplätzen, Freiräume intentional organisiert. Die Bedeutung der Qualität von Erfahrungsräumen ist aber gerade hinsichtlich sozialisatorischer Prozesse und in der Entwicklung von Handlungskompetenzen ganz wesentlich. Neben den Räumen der Lebenswelt (informeller Bildung) halten Spielplätze aber auch mit ihren Nutzungsaufgaben Möglichkeiten bereit, Neugier und Offenheit zu entwickeln – im Überschreiten von Regeln oder dem Finden und Erfinden neuer Spielräume.

### **FINDEN UND ERFINDEN NEUER REGELWERKE**

Die Möglichkeit, jederzeit eine neue Spielart, ein neues Spiel mit

neuem Regelwerk zu erfinden, ist vielleicht der wichtigste Freiheitsaspekt des Spiels und der Punkt, an dem sich Spiel und Kunst berühren.

Doch das Verhältnis der Kunst zu Regeln ist zwiespältig. Denn zum einen bezieht die Kunst ihr Selbstverständnis aus der Regelfreiheit – Kunstschaffen im Einklang mit vorgegebenen Normen gilt als unoriginell und fantasielos. Zum anderen braucht Kunst aber Regeln, um sie zu entgrenzen, um sich an ihnen abzuarbeiten und einen Disput mit ihnen zu führen. Dieses Paradox ist durchaus produktiv, wenn der Kreativprozess selbst als Regelfindungs- und Regelübertretungsprozess verstanden wird: Das selbstaufgelegte Regelwerk fungiert als widerständiger Sparringpartner, den der/die Künstler\*in permanent auszutricksen versucht.

Beispielhaft für das Spannungsverhältnis von Künstler\*innen zu vorgegebenen oder selbst erstellten Regeln sei der Komponist und Begründer der Zwölftontechnik Arnold Schönberg (1874–1951) genannt. Sein Frühwerk ist durch die radikale Abkehr vom Regelkanon der klassischen Harmonielehre gekennzeichnet, die ihn zur sogenannten „freien Atonalität“ führte. Doch seine musikhistorisch bedeutendste Leistung war die Entwicklung eines neuen musikalischen Regelsystems, die „Methode des Komponierens mit zwölf nur aufeinander bezogenen Tönen“, die er in seinen späteren Kompositionen allerdings selbst immer wieder missachtete. So antwortete Schönberg seinem Schüler Felix Greissle, der in einem Werk Schönbergs eine Abweichung von der Methode entdeckte, nur kurz: „**Na und wenn schon.**“ (zitiert in Sinkovicz 1998, S.181).



← MICHAEL BEUTLER:  
(globe game) Råby Planet

Im Januar 2017 startete Beutler gemeinsam mit Jugendlichen, Kindern, Eltern und den örtlichen Vereinen und Verbänden einen praxisorientierten Prozess. Durch eine Reihe praxisorientierter, teilnehmerbasierter Workshops und Experimente wurden Methoden entwickelt, um die in Råby verfügbaren Erfahrungen und Fähigkeiten zu nutzen. Das finale Ergebnis des gesamten Projekts war die Skulptur Råby Planet, die durch das kollektive Spiel Råby Planet Festival aktiviert wurde.

[publicartagencysweden.com/konst/raby-planet/](http://publicartagencysweden.com/konst/raby-planet/)

Grundreihe (G) →      ← Krebs (K)

Umkehrung (Spiegelung; U) →      ← Krebsumkehrung (KU)

↑ ARNOLD SCHÖNBERG:  
Klavierstück op. 33a: Grundreihe,  
Umkehrung, Krebs, Krebsumkehrung

Spiel nach (neuen) Regeln: Mit der Zwölftontechnik hat Schönberg ein Regelwerk geschaffen, anhand dessen er die kompositorische Praxis für sich neu erfunden und mit der er weitreichenden Einfluss auf die Denkweise der Musik der Moderne und Avantgarde genommen hat.

[www.schoenberg.at/index.php/en/joomla-license-sp-1943310036/klavierstuecke-op-33a-a-33b-19291931](http://www.schoenberg.at/index.php/en/joomla-license-sp-1943310036/klavierstuecke-op-33a-a-33b-19291931)

## SPIEL IN DER ENTWICKLUNG UND PÄDAGOGIK

Die Entwicklung von Kindern und ihr Spielverhalten wurde von Piaget (1896–1980) und Vygotsky (1896–1934) analysiert. Piaget beschrieb die verzögerte Imitation, bei der Kinder Vorstellungen von Handlungen entwickeln, die sie später nachahmen, was den Beginn des Symbolspiels markiert. Dieses Symbolspiel hilft Kindern zu verstehen, dass Objekte oder Handlungen für andere Dinge stehen können und ist wichtig für die Entwicklung von Sprachfähigkeiten. Im Laufe der Zeit wird das Symbolspiel laut Piaget durch das Regelspiel ersetzt, während Kinder soziale Fähigkeiten erwerben.

Vygotsky hingegen betrachtete Spiel als einen Weg, unerfüllte Wünsche zu verarbeiten, indem Kinder eine imaginäre Welt schaffen. Dies kann beispielsweise

durch das Spielen von Prinzessinnen oder Helden geschehen. Er argumentierte, dass die Fähigkeit, alternative Realitäten darzustellen, später in der Kunst zu ästhetischem Ausdruck führt und die Entwicklung individueller Fähigkeiten zur Vorstellung alternativer Realitäten fördert.

In Bezug auf Spiele im Allgemeinen wurde betont, dass sie dazu dienen, den Erwerb zukünftiger Fähigkeiten zu unterstützen. Spiele sind oft funktional und relevant für später im Leben benötigte Fertigkeiten. Gleichzeitig erfordern Spiele nicht notwendigerweise bereits vorhandene Fähigkeiten und sind daher nicht immer vollständig funktional. Diese Unvollständigkeit kann in Spielen eine große Bandbreite aufweisen, von großer Distanz zum Ernstfall bis hin zu Spielen, die kaum von der Realität zu unterscheiden sind, wie etwa

riskante Aktivitäten (vgl. Hauser 2021 S.19ff).

## KATEGORIEN VON SPIELEN – TYPOLOGIEN VON SPIELWEISEN

Der französische Philosoph und Soziologe Roger Caillois veröffentlichte 1958 das Werk **Die Spiele und die Menschen** als Antwort auf Johan Huizingas **Homo Ludens**, das das menschliche Spiel als Ursprung der Kultur betrachtete. Caillois stimmte Huizingas Spieldefinition in großen Teilen zu und formulierte sechs formale Kriterien für Spiele, darunter Freiwilligkeit, Begrenzung von Ort und Zeit, Unvorhersehbarkeit des Ausgangs, Unproduktivität, Regelwerke und fiktive Betätigung.

Caillois gruppierte Spiele in vier Kategorien: **Agôn** (regulierter Wettbewerb), **Alea** (Schicksalspiel), **Mimicry** (Rollenspiel und Maskierung) und **Ilinx** (Rausch und



SLOW ART COLLECTIVE:  
**Archi-Loom, 2015**

[www.slowartcollective.com/  
archiloom-artplay](http://www.slowartcollective.com/archiloom-artplay)

Die Arbeiten von slow art collective nutzen die Sphäre des Spiels um in kollaborativen Prozessen Bedeutung zu generieren. Die Arbeiten sind so konzipiert, dass Besucher+innen durch interagieren und erkunden mit Materialien und räumlichen Strukturen neues Wissen gewinnen.

[theartsandeducation.com/2018/01/28/  
intrinsic-value-in-contemporary-art-collaborations/](http://theartsandeducation.com/2018/01/28/intrinsic-value-in-contemporary-art-collaborations/)

[www.youtube.com/  
watch?app=desktop&v=cs2B\\_PtSi9U](http://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=cs2B_PtSi9U)



Ekstase). Er strich hervor, dass die innere Haltung der Spieler wichtiger sei als die Art des Spiels, und dass die Grenzen zwischen den Kategorien oft verschwimmen.

Zusätzlich unterschied Caillois zwischen zwei Spielweisen: **Paidia** (regellos und improvisiert) und **Ludus** (strukturiert und regelbasiert). Diese beiden Spielweisen können in Spielen unterschiedlichen Charakters vorhanden sein und tragen zur Institutionalisierung von Spielen in der Gesellschaft bei. Caillois' Modell, das den Übergang von freieren zu stärker regulierten Spielweisen beschreibt, ist von großer Bedeutung, da es die Transformation von Spielen in kulturelle Phänomene erklärt. Durch die Einführung von Regeln ermöglicht Ludus die Schaffung strukturierter und verständlicher Spielformen. Trotzdem fördert Paidia mit ihrer Freiheit und Fantasie die Vielfalt

des Spielerlebnisses. Letztendlich trägt die disziplinierende Wirkung von Ludus dazu bei, dass Spiele zu bedeutenden sozialen und kulturellen Veranstaltungen werden. Caillois argumentierte, dass der Wandel von Spielformen in der Geschichte mit dem Bedeutungsgewinn von Rationalität und Leistung in modernen Gesellschaften zusammenhängt. Spiele betonen Leistung und Zufall als Ausgleich für sozialen Status, der nicht mehr von der Geburt abhängt.

Schließlich erkannte Caillois wie Huizinga die Bedeutung des Geistes des Spiels für die Kultur. Spiele haben sich im Laufe der Geschichte zwar verändert, aber grundlegende menschliche Impulse, wie das Streben nach Überlegenheit und das Überwinden von Herausforderungen und Ängsten, werden in Spielwelten immer noch ausgelebt, was den Menschen alterna-

tive Realitäten und Erfahrungen ermöglicht (cf. Stampfl, 2016).

**SPIEL/LERNEN:  
KÜNSTLERISCHE FORSCHUNG –  
VERSUCH, WAGNIS,  
EXPERIMENT, HUMOR**

In der künstlerischen Forschung nimmt das Spiel eine wichtige Rolle ein. Margarete Jahrmann verweist in ihrem **Ludischen Manifest** (Jahrmann, 2021) auf die Bedeutung der Kunst des Spiels als Werkzeug und Forschungsmittel und unterstreicht die spielerische Bewegung im Denken. Spielerische und performative Strategien bringen künstlerische Erkenntnisse hervor unterstützen ein fiktives und prozessuales Entwerfen. Methoden und Regeln des Spiels ermöglichen konzeptuelle Zugangsweisen in der Kunst, die durch ihre Spielmechanismen die Wahrnehmungsmöglichkeiten erweitern.



←

ANNA VASOF:  
**Popcorn Free Throws,**  
 2018

www.volkskundemuseum.  
 at/pressegesprach\_  
 zwischendendingen

Dass das spielerische Lernen für Kinder relevant ist, scheint selbstverständlich zu sein; dass die Vorgehensweisen ganz ähnliche sind wie im prozessualen Entwickeln von künstlerischen Projekten, mag einerseits erstaunen, hat aber eine ihrer Grundlagen im neugierigen Erforschen des noch nicht Bekannten. Gerald Hüther und Christian Quirch (Hüther, Quirch, 2016) plädieren in ihrem Buch **Rettet das Spiel!** für ein lebendiges Erfahren, Erkunden und Erforschen durch Praxen des Durchspielens und Erprobens. Dabei kommt der Erfahrung des vermeintlichen Scheiterns, des Irrtums, des erneuten Versuches, eine Lösung zu finden, eine wichtige Rolle zu. Der spielerische Zugang ist aber auch grundlegend für die Subjektkonstitution, wie der Psychoanalytiker D. W. Winnicott in **Playing and Reality** (Winnicott, 2005 [Orig.1971]) schreibt.

Und nicht zuletzt und doch fast am Ende des Textes sei der Humor erwähnt, den – wie das Spiel – eine ernste und gleichzeitig heitere Seite auszeichnet: sei es, wie in Anna Vasofs Arbeit, durch Popcorn als Basketballspiel, das spielerisch das Spiel selbst thematisiert.

Spiel und Humor verbinden sich über affektive Ereignisse: der heiteren Entladung, wie auch der Enttäuschung, verloren zu haben oder aber man verheddert sich im Spiel. In der Kunst aber können Spiel und Humor auch Strategie oder Methode sein, aus anderen Perspektiven Gegebenheiten zu betrachten, vermeintliche Selbstverständlichkeiten umzustülpen und in Bewegung zu bringen und den Blick für neue Fragen zu öffnen.

## SPIELE-ABC

<b>Abnehmspiel</b>	<b>Geländespiel</b>	<b>Kartenspiel</b>	<b>Lernspiel</b>	<b>Regelspiel</b>	<b>Spielpädagogik</b>	<b>Strategiespiel</b>	<b>Wettkampfspiel</b>
<b>Bewegungsspiel</b>	Geschicklichkeitsspiel	Kennenlernspiel	Logikspiel	Rollenspiel	Spielsucht	Tanzspiel	Wettlaufspiel
<b>Brettspiel</b>	Gesellschaftsspiel	Kinderspiel	<b>Mannschaftsspiel</b>	<b>S</b> chachspiel	Spielstein	Taschenspiel	Wettspiel
<b>Computerspiel</b>	Gewinnspiel	Knobelspiele	<b>N</b> ummernspiel	Schauspiel	Spieltheorie	Trickspiel	Wissensspiel
<b>Denkspiel</b>	Glücksspiel	Kommunikationsspiel	<b>O</b> rdnungsspiel	Schlangenspiel	Spielverderber	Trinkspiel	Wortspiel
<b>Erinnerungsspiel</b>	Gruppenspiel	Konsolenspiel	<b>P</b> artyspiel	Spieldidaktik	Spielwissenschaft	<b>U</b> nterhaltungsspiel	Würfelspiel
<b>Fadenspiel</b>	<b>H</b> azardspiel	Kooperationsspiel	Planspiel	Spielfigur	Spielzeug	<b>V</b> erkleidungsspiel	<b>X</b> -beliebiges Spiel
Falschspieler	<b>I</b> nformationsspiel	<b>L</b> aufspiel	<b>Q</b> uizspiel	Spielgerät	Sportspiel	Versteckspiel	<b>Y</b> 2K-Spiel
Fangspiel	<b>J</b> o-Jo-Spiel	Legespiel	<b>R</b> atespiel	Spielmanöver	Sprachspiel	Videospiel	<b>Z</b> wanzig-Felder-Spiel

Im Rahmen des Jahresthema LUDENS & FABER werden Projekte entwickelt, die sich mit den Strategien und Funktionsweisen des Spiels und des Spielens auseinandersetzen. Das kann in einem direkten Bezug zu dem unendlichen Feld der Spiele geschehen, aber auch das Spiel als Werkzeug zur Entwicklung der künstlerischen Arbeit verstehen. Im Ineinandergreifen der spielerischen Herangehensweise (LUDENS) und der Anfertigung der materiellen Projekte (FABER) werden Spielmechanismen reflektiert und in einem Transfer im Sinne der künstlerischen Forschung für die Arbeit transformiert.

#### Für den Inhalt verantwortlich

ist das dex WERK\_LABOR  
Mentor\*innen-Team:  
Manora Auersperg, Barbara Graf, Jakob Scheid, Julia Stern, Manuel Wandl

#### Alle Bildmaterialien:

siehe Quellenangaben zum jeweiligen Bild.

## REFERENZEN & RECHERCHE

HANNAH ARENDT: **Vita activa oder Vom tätigen Leben** (Orig. 1958, The Human Condition), Piper, München/Zürich: 1994.

ROGER CALLOIS: **Die Spiele und die Menschen** (Orig. 1958), Matthes & Seitz, Berlin: 2017.

SAMUEL TAYLOR COLERIDGE: **Biographia Literaria**, Dent & Co, New York: 1906.

MATHIAS FUCHS, ERNST STROUHAL (Hrsg.): **Das Spiel und seine Grenzen** – Passagen des Spiels II, Edition Angewandte, Springer, Wien – New York: 2010.

DONNA HARAWAY: **Spekulative Fabulation und String-Figuren** (documenta 13) Hatje Cantz Verlag, Berlin: 2011.

BERNHARD HAUSER: **Spiel in Kindheit und Jugend** – der natürliche Modus des Lernens, utb, Bad Heilbrunn, 2021.

MARTINA HUBMANN: **Kinder im öffentlichen Raum**, 2021; <https://unipub.uni-graz.at/obvugr/hs/download/pdf/6189974?originalFilename=true>

JOHAN HUIZINGA: **Homo Ludens** – Vom Ursprung der Kultur im Spiel (Orig. 1938), Rowohlt, Hamburg: 2013.

GERALD HÜTHER, CHRISTIAN QUIRCH: **Rettet das Spiel**, Hanser Verlag, München: 2016.

MARGARETE JAHRMANN: **Ludic Manifesto**, Das Ludische Manifest. Die Kunst des Spiels und ihre gesellschaftliche Wirkung, 2021; <https://www.margaretejahrmann.net/>.

INSTITUT FÜR LUDOLOGIE, Hochschule für Kommunikation und Design Berlin <https://www.ludologie.de/>

ULRICH SCHÄDLER, ERNST STROUHAL (Hrsg.): **Spiel und Bürgerlichkeit** – Passagen des Spiels I, Edition Angewandte, Springer, Wien New York: 2010.

HALINA MIELICKA-PAWLOWSKA (Ed.): **Contemporary Homo Ludens**, Cambridge Scholars Publishing, 2016.

WILHELM SINKOVICZ: **Mehr als zwölf Töne**: Arnold Schönberg, Zsolnay Verlag, Wien: 1998.

NORA STAMPFL: **Roger Caillois** (1913-1978) – Spiel als Frage der inneren Haltung, Blog Ludologie, 2016; [www.ludologie.de/blog/artikel/news/roger-caillois-1913-1978-spiel-als-frage-der-inneren-haltung/](http://www.ludologie.de/blog/artikel/news/roger-caillois-1913-1978-spiel-als-frage-der-inneren-haltung/)

REGINE STRÄTLING: **Spielformen des Selbst** – Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis, transcript, Bielefeld: 2012.

SPIELZEUGMUSEUM NÜRNBERG: [mu-seen.nuernberg.de/fileadmin/mdsn/pdf/Spielzeugmuseum/Downloads/Literaturliste\\_Spielzeug.pdf](https://www.nuernberg.de/fileadmin/mdsn/pdf/Spielzeugmuseum/Downloads/Literaturliste_Spielzeug.pdf).

ERNST STROUHAL (Hrsg.): **Die Welt im Spiel** – Passagen des Spiels V, Edition Angewandte, Brandstätter, Wien: 2016.

DONALD WOODS WINNICOTT: **Playing and Reality**, Routledge, London and New York: 2005 [Orig. 1971].

#### WEBLINKS SPIELPLÄTZE:

**The Playground Project:** <https://www.frieze.com/article/playground-project>; <https://www.deutschlandfunk.de/ausstellung-the-playground-project-der-ideale-spielplatz-100.html>

<https://www.geschichtewiki.wien.gv.at/Spielplätze>

alle Links:  
zuletzt abgerufen am 24.09.2023.

Abb. Vorderseite  
JACQUES DE VAUCANSON:  
**Mechanische Ente**, 1738

Die ‚verdauende Ente‘ von Jacques de Vaucanson sollte lebenswichtige Funktionen des Körpers imitieren und sichtbar machen. Ineinandergreifende Zahnräder und mechanische Prinzipien wurden aber auch als Metapher für den Staat gesehen, in dem jedes Rädchen zu funktionieren hatte.

<https://www.habsburger.net/de/objekte/mechanische-ente>