

Felix Schorn

Spiele der Vergangenheit



**WOCHEN
SCHAU
ACADEMY**

Felix Schorn

Spiele der Vergangenheit



Felix Schorn

Spiele der Vergangenheit



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© WOHENSCHAU Verlag,
Dr. Kurt Debus GmbH
Frankfurt/M. 2023

www.wohenschau-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet werden.

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier
Gesamtherstellung: Wochenschau Verlag
ISBN 978-3-7344-1553-1 (Buch)
E-Book ISBN 978-3-7566-1553-7 (PDF)
ISSN 2749-7305
eISSN 2749-7313
DOI <https://doi.org/10.46499/2157>

Inhalt

Einleitung | 7

ANATOMIE EINES SPIELS | 9

Warum wir spielen | 9

Spiel und Spiel | 10

Was ist ein Spiel? | 12

Klassifikationen von Spielen | 14

Anatomie | 19

SPIELE ALS QUELLEN | 27

Spiele als Ausdruck der Kultur | 28

Spiele als Ausdruck der Gesellschaft | 37

Spiele als Ausdruck der Politik | 49

Spiele als Ausdruck der Wirtschaft | 56

Spiele als Ausdruck der Religion | 59

DIDAKTISCHE ANSÄTZE | 64

Spiele im Unterricht als Chance | 64

Möglichkeiten der Anwendung von historischen Spielen im Unterricht | 68

Spielen | 68

Analysieren | 73

Vergleichen | 79

Rekonstruieren | 84

Anwendbarkeit auf Spielzeug | 89

Grenzen | 90

Wann eignet sich ein Spiel? | 92

BEISPIELE | 94

Deutschland spielt Imperium (Spielen) | 94

Juden raus! (Analyse) | 99

Game over für den König – Die Französische Revolution im Kartenspiel (Vergleich) | 103

Senet – Spiel mit der Seele (Rekonstruktion) | 106

Fazit | 111

Literaturverzeichnis | 114

Einleitung

Theben vor 3300 Jahren: Der junge Tutanchamun sitzt vor seinem ‚*Senet*‘-Spiel. Er spielt gegen Anchesenamun, seine Schwester. Sie hat schon fünf ihrer sieben Figuren bei Osiris, er liegt zwei im Rückstand. Doch dann kommt er auf das Haus des wiederholenden Lebens. Er spürt es – das Schicksal wendet sich. Die Götter sind auf seiner Seite ...

Dies ist freilich eine erfundene Situation, aber so ähnlich könnte sich eine Partie ‚*Senet*‘ zugetragen haben. Was passiert, wenn wir heute ein solch altes Spiel spielen? Was können wir dadurch lernen?

Viel wurde geschrieben über Lernspiele, über Spiele als Methode im Unterricht und über die Möglichkeiten moderner (Video-)Spiele zur Vermittlung von historischen Sachverhalten (vgl.: Wainwright 2014; sowie Champion 2011). Diese darstellenden Spiele präsentieren uns ein Bild der Vergangenheit, was mal mehr mal weniger wissenschaftlich fundiert, einen Einblick und eine Interaktionsmöglichkeit bieten soll. Vergangenheit sind sie allerdings nicht, sondern Geschichte. Und somit sagen sie vielleicht mehr über unsere Zeit aus, als über jene, die sie versuchen abzubilden. Warum lassen wir also nicht einmal die Vergangenheit durch die Spiele ihrer Zeit sprechen? Wie dies möglich ist, soll in diesem Buch behandelt werden. Es soll um Spiele der Vergangenheit gehen, um die authentischen Spiele einer vergangenen Zeit, Artefakte der Interaktion, Fragmente der vergangenen Alltagskultur, nicht um die Geschichte der Spiele oder historisierende Spiele.

Spiele sind ein Phänomen des Alltags, und einer der populärsten Unterhaltungsformen in der Geschichte der Menschheit (vgl.: Spanos 2021, 3). Alle Kulturen spielen. Wie und welche Spiele, sie spielen ist Ausdruck ihrer Identität und ihrer Ansichten. Das Große wird im Mikrokosmos des Spiels abgebildet – schließen wir also vom Kleinen nun wieder auf das Große. Spiele zu untersuchen, um mehr über die Kultur, die sie spielte, zu erfahren, ist der Forschungsbereich der Ludologie. Spiele bieten Möglichkeiten verschiedene Kulturen gegenüberzustellen oder Gesellschafts- und Kulturentwicklungen nachzuvollziehen (vgl.: *Game Studies - Spielwissenschaft. Spieelforschung und Ludologie*). Dabei kann es eine Abwechslung zum sonst eher textlastigen historischen Lernen sein, welches sich sonst eher selten auf den Alltag der Menschen bezieht. Da die Aktivität des Spielens durch alle Schichten geht, ist es außerdem eine formidable Alternative zu einer

makrohistorischen Betrachtungsweise, ohne dabei systemische Einflüsse der Gesellschaft zu vernachlässigen.

Die Arbeit ist in vier Teile gegliedert. Im Ersten geht es darum, eine wissenschaftliche Basis für das Phänomen Spiele zu legen, es gewissermaßen zu sezieren. Was ist ein Spiel und woraus besteht es? Es muss zwischen einem Spiel und der Aktivität des Spielens unterschieden werden. Ebenso gibt es verschiedene Kategorien von Spielen. Des Weiteren muss die psychologische Dimension des Spiels beachtet werden. Der zweite Teil behandelt Spiele als Quellen für Kultur, Gesellschaft, Politik, Wirtschaft und Religion. Anhand von zahlreichen Beispielen soll der Blick geschärft und illustriert werden, welche Art von Informationen anhand von Spielen zu erlangen sind. Im dritten Teil begeben wir uns in den Bereich der Didaktik. Anhand von vier verschiedenen theoretischen Ansätzen lege ich dar, wie Spiele im historischen Lernen verwendet werden können. Eine beispielhafte Umsetzung dieser Ansätze wird dann im vierten Teil mit jeweils einem Spiel angezeichnet.

Anatomie eines Spiels

Warum wir spielen

„Der Mensch [...] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1795, Fünfzehnter Brief).

Diese Aussage von Schiller ist durchaus auch anthropologisch zu verstehen, denn Spielen ist ein wichtiger Teil der menschlichen Existenz und kommt in allen Kulturen vor, und das schon, solange es Menschen gibt. Doch nicht nur der Mensch spielt – wenn auch dieser sicher am institutionalisiertesten, komplexesten, und formalistischsten – sondern alle Säugetiere spielen (vgl.: Oerter 2007, 7; sowie Crawford 1984, 16). Aber warum spielen wir? Darauf gibt es keine definitive Antwort. Johan Huizinga, der Begründer der Ludologie, bezeichnet den Menschen gar als Homo Ludens, er sieht im Spiel den Ursprung der Kultur selbst. Demnach entwickelten sich sämtliche Kulturpraktiken aus dem Spiel (vgl.: Huizinga 2019, 56). Bei Tieren beobachten wir Spiele häufig als Lernsituation (vgl.: Mäyrä 2008, 7).

„Games are thus the most ancient and time-honored vehicle for education. They are the original educational technology, the natural one, having received the seal of approval of natural selection. We don't see mother lions lecturing cubs at the chalkboard; we don't see senior lions writing their memoirs for posterity. In light of this, the question, 'Can games have educational value?' becomes absurd. It is not games but schools that are the new-fangled notion, the untested fad, the violator of tradition. Game-playing is a vital educational function for any creature capable of learning.“ (Crawford 1984, 16)

Dieser Lerneffekt wird dadurch erzeugt, dass Spiele grundsätzlich sicher sind (vgl.: Crawford 1984, 14). Auch wenn Kinder ‚Krieg‘ spielen, wird dabei niemand ernsthaft verletzt. Und wenn man bei ‚Monopoly‘ verliert, ist man nicht wirklich pleite. Im sicheren Umfeld des Spiels kann man ausprobieren und Erfahrungen sammeln. Doch weder Kinder noch Erwachsene spielen, *um* zu lernen, dies geschieht nebenbei und unterbewusst. Die Motivationen hinter dem Bedürfnis zu spielen sind vielschichtiger und komplexer (vgl.: Oerter 2007, 11). Dabei spielen seit der frühesten Kindheit Auseinandersetzung mit der Umwelt, Beziehungsentwicklung, und Problem- und Realitätsbewältigung eine Rolle. Das Rollenspiel eines Kindes ist ein typisches Beispiel sowohl für Realitätsbewältigung als auch für Beziehungsentwicklung. Roger Caillois sieht vier Grundbedürfnisse, welche durch vier Arten des Spiels gestillt werden.

„[T]he desire to win by one’s merit in regulated competition (agon), the submission of one’s will in favor of anxious and passive anticipation of where the wheel will stop (alea), the desire to assume a strange personality (mimicry), and, finally, the pursuit of vertigo (ilinx) [...] play consists in providing formal, ideal, limited, and escapist satisfaction for these powerful drives“ (Caillois 2001, 44)

Überdies schaffen Spiele eine Gerechtigkeit oder Gleichheit, welche in der Realität nur selten vorkommt. Die gleichen Chancen auf den Sieg sind eine Grundbedingung des formalen Spielens, denn sonst gäbe es keinen Anreiz (vgl.: Caillois 2001, 14f). Spiele bilden einen Raum, der abgekapselt von Realität seine eigenen Regeln macht, sie sind die „zeitweilige Aufhebung der »gewöhnlichen Welt«,„ „In der Sphäre eines Spiels haben die Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung“ (Huizinga 2019, 21).

Spiel und Spiel

In dieser Arbeit geht es um Spiele, nicht um Spiel. Die deutsche Sprache ist leider recht unscharf, wenn es um den Begriff Spiel geht. Mit Spiel kann das Objekt selbst gemeint sein, wie ein Karten-, Brett- oder Videospiel, es kann das Spiel als soziales Konstrukt verstehen, wie bei einem Sportwettkampf oder einem Schauspiel, es kann die Tätigkeit der Aktion innerhalb dieser Rahmen beschreiben: eine Rolle spielen, einen Spielzug machen. Es kann völlig losgelöst von institutionellem oder organisiertem Spiel sein im

Wortsinne des Vergnügens, wie das Spielen im Sand, oder das Spielen mit willkürlichen Objekten oder speziellem Spielzeug. Man verwendet das Wort zum Musizieren sowie zur Wiedergabe von Musik oder Film. Der CD- und DVD-Spieler sind beides Spieler, aber nicht so wie der Fußballspieler, und wieder anders als der Schauspieler. Und während es möglich ist Musik zu spielen, ist es eben doch Musik und kein Spiel.

Viele Sprachen haben dieses Problem der Unterscheidung (vgl.: Huizinga 2019, 37ff), jedoch ist die Bedeutung in anderen Sprachen teils schärfer differenziert. Im Englischen wird beispielsweise unterschieden zwischen *play* und *game*. *To play a game*, ein Spiel zu spielen, wird nur dann verwendet, wenn es sich um ein Spiel, ein Game, handelt, welches gewisse organisatorische Grundzüge aufweist. Dazu mehr im Abschnitt Definition eines Spiels. *Gaming* ist meistens eine enger organisierte Form des Spielens als *playing*, welches ein lockeres Verständnis von Spielen bezeichnet. Anders ausgedrückt ist *play* die Rolle, welche man beim Spielen einnimmt und *Game* der Rahmen im welchem man diese tut. Ambiguität ist auch im englischen vorhanden, der Begriff *playing* kann auf viele Arten des Spielens angewendet werden. Ausnahmen wie *Play* als Theaterstück existieren, wobei auch das Theaterstück von einem *Game* unterschieden werden muss. Der *Player* ist immer Teil eines *Games*, im Theater gibt es keine *Player*, nur *actors* und das im Sand spielende Kind ist nicht „a player“, sondern „a playing child“.

Eine noch stringenterer Trennung findet man in der Sprache der Blackfoot-Indianer (*Ni'tsiitapipo'ahsin*). Der Wortstamm *koani* bezeichnet dort eine lose Form des Spielens oder des Spiels und würde eben beispielsweise für das Spielen im Sand verwendet werden, aber auch das Liebesspiel oder das spielerische Herumtollen, „eine spontane Manifestation des Spiel-Instinkts“ (vgl.: Caillois 2001, 28). Der Wortstamm *kachtsi* bezeichnet alle Arten des organisierten Spiels, ähnlich wie das Englische *game*. (vgl.: Huizinga 2019, 42f) Anders als im Englischen werden auch alle Verbformen mit dem entsprechenden Wortstamm gebildet. Die doppelte Verwendung eines Begriffs wie in den meisten germanischen Sprachen oder die Vermischung beider wie im Englischen gibt es nicht. Die Verwendung der Blackfoot-Begriffe hat ferner den Vorteil, dass wir (ich nehme an, dass sie die Sprach auch nicht beherrschen) weniger sensibel für semantische Grauzonen sind als im uns vertrauten Englisch. Die Begriffe *kachtsi* und *koani* sollen also von ihrem

Ursprung gelöst und paradigmatisch für die genannten Kategorien von Spiel stehen. Im Folgenden werde ich immer dann auf die Balackfoot-Begriffe zurückgreifen, wenn die deutschen unscharf sind und ihre Ambiguität zu Verwirrung führen könnte.

Was ist ein Spiel?

Das formale Regelspiel Spiel (kachtsi) soll im Folgenden im Vordergrund stehen. Aber was unterscheidet nun genau die verschiedenen Arten des Spiels und was genau ist ein Spiel? Die eingangs erwähnte Ambiguität ist es auch, was eine Definition dessen, was ein Spiel (kachtsi) ist und dessen, was koani ist, so schwierig macht. Es ist möglich koani als Unterkategorie von kachtsi zu begreifen, denn ein Spiel wird ja immer gespielt. Gleichzeitig ist es auch möglich, dass Spiele (kachtsi) nur eine Form des Spielens sind, dass es als formalisiertere Art neben vielen anderen, freieren Formen des Spielens steht. Trotzdem ist klar, dass es einen Unterschied zwischen dem Akt des Spielens und dem Spiel selbst gibt (vgl.: Salen und Zimmerman 2003, Kap. 7, 2f). Und klar ist auch, dass es etwas anders ist, wenn man ‚Fußball‘ oder ‚Schach‘ spielt als, wenn man mit einem Kreisel oder einer Puppe spielt (vgl.: Salen und Zimmerman 2003, Kap. 22, 4).

Nach Huizinga ist ein Spiel (kachtsi)

„eine freie Handlung [...], die als »nicht so gemeint« und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein moralisches Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft“ (Huizinga 2019, 22).

Roger Caillois nimmt eine ganz ähnliche Definition vor. Nach ihm ist ein Spiel immer:

- frei
- im Sinne von nicht obligatorisch,
- begrenzt in Raum und Zeit,
- unproduktiv, da durch das Spiel nichts gewonnen oder erzeugt wird,
- fiktiv, da in einer Parallelrealität oder Unrealität und
- durch Regeln bestimmt, welche absolute Gültigkeit haben (vgl.: Caillois 2001, 9f).

Insbesondere die Regeln sind das, was kachtis von koani unterscheidet, denn letzteres ist nicht durch harte Regeln bestimmt, während Regeln untrennbar vom institutionalisierten kachtis sind (vgl.: Caillois 2001, 27). Auch freie ad Hoc entstehende Spiele halten sich an ein Mindestmaß an Regeln. Beim ‚Fangen‘ in all seinen Variationen gibt es zumindest die Regeln eines Startzeitpunktes, eines Zieles und eine klare Rollenverteilung, ohne die das Spiel nicht möglich wäre. „Ein Spiel zu spielen bedeutet, mit und innerhalb eines repräsentativen Universums zu interagieren, einem Raum der Möglichkeiten“ (Salen und Zimmerman 2003, Kap. 26, 2). Die Regeln konstituieren dieses Universum und die Möglichkeiten darin. Das völlig freie koani, wie das Bauen einer Sandburg, das Spielen mit einem Kreisel oder wildem Herumwirbeln, kommt ohne Regeln aus, respektive ist nur an die Regeln der Realität gebunden, nicht an die eines eigenen Spiele-Universums. Die einzigen Regeln, welche beim Bau einer Sandburg gelten, sind jene, von Statik, und Physik oder die der Eltern, die sagen, man solle sich nicht schmutzig machen. Sowohl koani als auch kachtis können ein Ziel haben, aber die gerichtete Aktivität existiert nur im kachtis und findet dort meistens in Form eines Wettkampfes statt (vgl.: Stenros 2017, 511). Bernard Suits fügt der Aktivität einen weiteren Qualifikator hinzu: „playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles“ (Suits 2005, 55). Die unnötigen Hindernisse sind ein zentraler Ausdruck des Spiels, die Regeln eines Spiels „prohibit more efficient in favour of less efficient means, [...] such rules are accepted just because they make possible such activity“ (Suits 2005, 48f). Das Ziel eines Fußballspieles ist es, den Ball in das Tor zu befördern, die Regeln erschweren dieses Ziel, indem sie vorgeben, dafür ausschließlich die Füße zu verwenden. Das Ziel des Spiels ‚Der Boden ist Lava‘, von einem Punkt im Raum zum anderen zu gelangen, die Regeln verbieten aber die effizienteste Art dieses Ziel zu erreichen, indem sie verbieten den Boden zu berühren.

Greg Costikyan ergänzt die Definition noch um Ressourcen-Management (vgl.: Stenros 2017, 501f). Eine Ressource muss dabei einen Mangel aufweisen, um überhaupt von effektiven oder weniger effektiven Wegen sprechen zu können. Suits macht das Beispiel einen längeren Weg, anstatt eines Kürzeren nach Hause zu nehmen. Solange diese Entscheidung den weniger effizienten Weg zu nehmen nicht an eine limitierte Zeitressource gekoppelt ist, könne nicht von einem Spiel gesprochen werden (vgl.: Suits 2005, 61ff). Mit