Ein Dilemma

Autor(en): **Altorfer, Hans**

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport**

Band (Jahr): **54 (1997)**

Heft 5

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Rund um das Spielen

Ein Dilemma

Hans Altorfer

Die Liste der Worte im Duden ist lang. Auch die Lexika brauchen ansehnlichen Platz, um Spiel und die verschiedensten damit zusammengesetzten Begriffe zu erklären. Und eine Literaturliste zum Thema Spiel ist kaum mehr zu erstellen. Man muss in den Datenbanken eingeschränkt suchen, sonst wird man von der Titelmasse überflutet. Das alles ist Hinweis genug: Spiel und Spielen gehören zu unserem Leben wie Wasser und Brot.

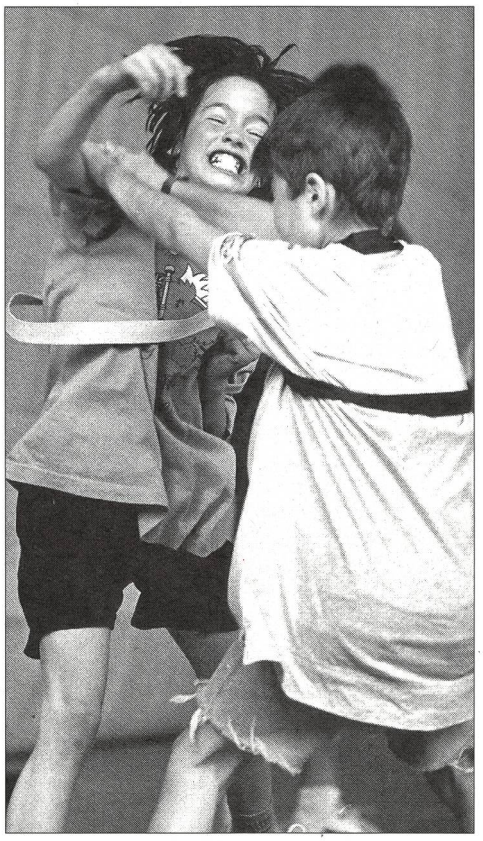
Auch Spieldefinitionen gibt es eine ganze Menge, kurze und lange, einfache und komplizierte. Diese Versuche, Spiel kurz zu umschreiben, zeigen, dass sich der Begriff nicht so einfach fassen lässt. Auch grosse Dichter haben sich bemüht. So Novalis, der deutsche Frühromantiker: «Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall.» Das ist natürlich eher ein Bonmot als eine Definition, aber ein wirklich geistreiches. Es trifft sogar auch auf die Verbissenheit und vermeintliche Kalkulierbarkeit zu, mit der heute Spiele gespielt, das heisst bestritten werden. Der Zufall spielt zum Glück sehr oft doch irgendwie mit.

Bei den Spiel-Wörtern fällt auf, wie vielfältig und auch widersprüchlich, zwischen Extremen pendelnd, das Wort gebraucht wird. Da gibt es den Spiel-Garten, aber auch die Spiel-Hölle, die Spiel-Schuld und den Spiel-Witz. Künstler spielen auf Instrumenten und Politiker manchmal mit dem Feuer. Und schon erwähnt: Man bestreitet Spiele; man kann sie natürlich auch spielen.

Der Spiel-Raum kann weit oder eng sein, aber auch einfach die Grösse eines Spiel-Feldes aufweisen. Spiel-Geräte und Spiel-Waren werden gehandelt. Das ist natürlich. Aber das gleiche macht man auch mit Menschen, mit Spielern.

Man kann die Zeit im wahrsten Sinne des Wortes spielend verbringen, aber auch eine Prüfung spielend, jedoch ohne zu spielen, bestehen. Geld schliesslich kann man spielend loswerden. Die Bedeutung ist frei wählbar.

In jeder Definition des Sportes – und davon gibt es auch viele – ist das Element Spiel vorhanden. Manchmal ist sogar mit Spiel Sport gemeint. Olympische Spiele heisst es. Aber von Spiel in seiner ursprünglichsten und reinen Form sind die Olympischen Spiele so weit entfernt wie ein Spiel-Casino von einer Sport-Halle.



Dem Spielen einen Sinn geben – eine Herausforderung für alle Unterrichtenden.
(Foto: Hugo Rust)

Man sieht, mit dem Spielen tun wir uns schwer. Wir haben ihm viele Bedeutungen, Sinngebungen und Auslegungen gegeben. Und im wirklichen Spielen stellen wir ähnliche Schwierigkeiten fest. Wenn man die Menschen fragt, was Spiel und Spielen denn so beinhalte, so hört man vorab Begriffe wie Freude und Spass, ungezwungenes, zweckfreies, lustvolles Tun, kreativ sein... Aber Spiele haben ja auch Regeln, und die sollte man einhalten, was vielen Menschen schwer fällt. Und gegeneinander spielen führt zu Siegern und Verlierern. Das ist ein weiteres grosses und oft tragisches Dilemma: Spielen tun alle gern. Verlieren will niemand. ■