

# Das ludische Universum - schwarze Löcher und phantastische Welten.

## Rainer Buland

Das Spiel ist ein Universum. Alle Tiere mit einem komplexen Zentralnervensystem spielen, Vögel, Säugetiere, aber auch z.B. Tintenfische. Warum dies so ist und was sich daraus für Folgen ergeben, werden wir im Expertengespräch klären.

Das erste ausschließlich menschliche Spiel ist wahrscheinlich das Orakelspiel. Der Mensch versucht mit dem Jenseitigen, dem Numinosen in Verbindung zu treten. Das kennen wir bei Tieren nicht. Die Orakelspiele haben eine große Tradition bis in die Neuzeit. Eines der schönsten gedruckten Orakelbücher ist das Loosbuch des Prämonstratenser Mönchs Paul Pambst. Dieses und alle weiteren Beispiele sind Objekte des Archivs und Instituts für Spielforschung der Universität Mozarteum.



Diese weltweit einzigartige Sammlung kann die ganze Kulturgeschichte des Spiels von 1500 bis etwa 1900 mit Originalen darstellen. Und eines des Glanzstücke dieser Sammlung ist eben dieses Orakelspielbuch, das 1546 in Straßburg gedruckt worden ist. Das Orakel wird mit drei Würfeln befragt und nebenbei (das war eben die pädagogische Absicht) lernt man die Könige und Propheten des hebräischen Testaments in Wort und Bild kennen.



Ich kann hier keinen Überblick über das ludische Universum, über die reichhaltige Kulturgeschichte des Spiels geben. Ich möchte lediglich einige Orientierungspunkte geben, und sozusagen am Weg einige exquisite Fundstücke zeigen.

### Definition von Spiel.

Es gibt eine ganz klare Definition von Spiel, die jedoch wenig bekannt ist. Die meisten Wissenschaftler ignorieren diese Definition, weil sie nicht operationalisierbar ist. In Kürze:

**Spiel ist Interaktion,  
die Entscheidungsfreiheit bietet, unter der Vereinbarung „als-ob“.**

Hier können nicht alle Implikationen dieser Definition behandelt werden (z.B. dass es genau genommen keine Solitär-Spiele gibt, aber auch ein Automat kann ein Spielpartner sein). Ich beschränke mich auf die Implikationen, die für unseren Zusammenhang von Bedeutung sind.

**Als-ob-Interaktionen sind dann Spiele, wenn sie eine Entscheidungsfreiheit für die Spielerin bieten.** Sehen wir uns diesbezüglich ein Spiel an, das die ganze Barockzeit über in allen Ländern verbreitet war, das Eulenspiel:



Zu Beginn legt jede Mitspielerin den ausgemachten Grundeinsatz in die Mitte. Dann

wird Reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Nach jedem Wurf wird geschaut, was bei genau dieser Kombination dabei steht. Bei 2-2-4 steht z.B. N.2., das heißt die Spielerin darf 2 Spielmarken aus der Mitte nehmen. Steht bei einer Kombination z.B. B.4., dann muss sie 4 in die Mitte zahlen. Ein 6er-Pasch bekommt das ganze eingesetzte Geld, das in der Mitte liegt und die Mitspieler beginnen mit einem neuen Grundeinsatz.

Es ist also ein reines Zockerspiel, das mit Kindern an den langen Winterabenden um Nüsse oder Süßigkeiten gespielt worden ist. Erwachsene konnten es auch um Geld spielen. Nur ist es eben kein Spiel. Der Spieler hat keinerlei Entscheidungsfreiheit, er kann innerhalb dieser Interaktion nichts entscheiden. Die Würfel entscheiden über Gewinn und Verlust, der Spielplan ist eigentlich nur eine Gewinn-Verlust-Tabelle. Das Eulenspiel ist also eine Spielerei, wie man früher sagte. Dieses Wort ist leider außer Gebrauch geraten. Wir können es auch eine ludische Aktivität nennen.

Vieles, was als Spiel bezeichnet wird, ist in diesem Sinne kein Spiel, auch wenn es Spaß macht: Rätselraten, Geduldsspiele lösen und dergleichen.

Für unseren Zusammenhang ist nun wichtig, und das wird häufig und kontrovers diskutiert: Sind Automaten Spiele wirklich ein Spiel? Das heißt: Gewähren die Automaten dem Spieler tatsächlich eine Entscheidungsfreiheit, oder sind alle Gewinnwahrscheinlichkeiten genau festgelegt respektive rein zufällig (wie beim Eulenspiel)? Der Automatenspieler kann zwar früher oder später auf einen Knopf drücken, aber am Ergebnis ändert dies nichts. Oder ist es vielmehr so, dass der Spieler durch geschicktes Drücken bestimmter Tasten zu bestimmten Momenten (das wäre seine Entscheidungsfreiheit, jetzt oder später zu drücken) einen Gewinn erzielen kann? Im einen Fall wäre das Hantieren an Automaten gar kein Spiel. Im anderen Fall wäre es ein Geschicklichkeitsspiel (eine Unterart der Bewegungs-Spiele, dazu später).

Dies ist keine rein akademische Frage, sondern eine für die Automatenindustrie enorm wichtige Frage, nämlich ob die Automaten unter das Glücksspielgesetz fallen. Was dies bedeutet, kann hier nicht ausgeführt werden, ebensowenig wie die Lösung dieses Problems.

Wer sich in diese Fragestellung vertiefen möchte, dem empfehle ich das Buch von Thomas Bronder „Spiel, Zufall und Kommerz. Theorie und Praxis des Spiels um Geld zwischen Mathematik, Recht und Realität“.

Ein klein wenig möchte ich dieses Problem aber ausführen, handelt sich dabei doch um ein geradezu entzückendes Beispiel für angewandte Spieltheorie.

Wenn die Automaten durch Geschicklichkeit zu einer Ausschüttung gebracht werden können, dann wird der einzelne Automat für die Automatenaufsteller in dem Moment zu einem Verlustgeschäft, wenn die Spieler eine gewisse Geschicklichkeit entwickelt haben.

Wenn die Automaten rein zufällig (aber natürlich mit einer Ausschüttungsquote zugunsten der Betreiber, wie die Null beim Roulette) entscheiden und der Spieler keinerlei Einflussmöglichkeit hat, dann wird der Automat für die Spieler schnell uninteressant.

Die Interessenslagen der Betreiber und der Spieler sind also genau gegengleich:

Die Automatenbetreiber wollen einen fest planbaren Gewinn.

Die Spieler wollen ein Geschicklichkeitsspiel.

In dieser Problemlage steigt derjenige Automatenbetreiber am besten aus, dessen Automaten fest programmiert sind, der jedoch vermittelt, der Spieler könnte mit Geschick auf das Ergebnis Einfluß nehmen. In diesem Fall wird der Spieler mit Begeisterung spielen (er braucht ja lediglich das Gefühl, er könnte etwas bewirken, hätte al-

so eine Entscheidungsfreiheit, es muss aber tatsächlich nicht so sein) und der Automatenbetreiber seinen sicheren Gewinn haben.

Genau das darf ein Betreiber aber niemals sagen, dass er so vorgeht.

Nehmen wir jetzt noch eine weitere Bedingung hinzu, die ich von Bronder übernehme: Sobald ein Automat mit dem Internet verbunden ist, lässt sich nicht mehr überprüfen, nach welchen Regeln nun tatsächlich gespielt wird, respektive ob überhaupt gespielt wird.

Das heißt nun für den Spieler: Er ist zu 100 % auf Vertrauen angewiesen. Er muss dem Automatenbetreiber glauben (ohne je dieses Vertrauen überprüfen zu können), dass Geschicklichkeit tatsächlich zu einem Gewinn führt. Und der Spieler muss dem Betreiber dies glauben obwohl er weiß, dass der Automatenbetreiber mehr Gewinn macht, wenn er den Spieler hineinlegt.

Das ist ein sehr interessantes spieltheoretisches Dilemma (ein nicht lösbares Problem).

Für mich persönlich besteht die Lösung darin: Ich glaube zu 100 % den Automatenherstellern und Automatenbetreibern, dass sie ehrliche Unternehmer sind und das machen, was sie sagen, ich hantiere aber nicht an ihren Automaten herum.

Betrachten wir nun die nächste Bedingung: **die „als-ob“ Vereinbarung.**

Auch Tiere können diese metakommunikative Vereinbarung verstehen: Das, was wir jetzt tun, ist nicht ernst gemeint. Damit verbunden ist: Wenn wir nun spielend herumtoben, so verletzen wir uns nicht wirklich, wir beißen nicht wirklich zu. Wenn junge Löwenkinder herumtollen, müssen sie diese Vereinbarung verstehen und einhalten, sonst würden sie sich innerhalb kürzester Zeit gegenseitig umbringen.

Diese Vereinbarung hat mehrere Implikationen, eine davon möchte ich hier ausführen. In einer Zeitschrift des 19. Jahrhunderts ist folgendes historisierende Bild nach einem Gemälde von Schwar, gemalt 1887, zu finden:



Eine Partie Landsknecht. Nach dem Gemälde von W. Schwarz.

Der Titel „Eine Partie Landsknecht“ ist ein Wortspiel, Landsknechte spielen ein Kartenspiel, das Landsknecht (Landskenet) heißt. Häufig wurde dieses Kartenspiel um hohe Einsätze gespielt. Aber natürlich ist es dasselbe Kartenspiel, wenn sie um überhaupt keinen Einsatz spielen. Auf dem Bild ist nicht ersichtlich, um welchen Einsatz gerade gespielt wird. Der Maler zeichnet hier wohl ein etwas beschönigendes Bild von Landsknechten, aber das tut hier nichts zur Sache. Wichtig ist festzuhalten: Das Kartenspiel ist ein Spiel, egal ob auf den Ausgang gewettet wird oder nicht. Mit meinen Großeltern haben meine Schwester und ich immer „um die Ehre“ gespielt. Das Kartenspiel ist und bleibt ein Spiel im Modus des „als-ob“. Was passiert nun, wenn materielle Einsätze gemacht werden und auf den Ausgang des Spiels gewettet wird? Sagen wir, die Landsknechte hätten um hohe Geldbeträge gespielt und nachher sagt der eine, der verloren hat: Ich zahle dir nicht, was du gewonnen hast, weil es war ja nur ein Spiel. Grundsätzlich kann der Gewinner in diesem Fall nichts machen. Er kann an die Ehre eines Landsknechts appellieren oder er kann versuchen, ob er stärker ist und mit Gewalt an sein Geld kommt. Die Verknüpfung von materiellen (also realen) Werten mit Spiel (eine eigene Wirklichkeit) ist immer problematisch. Deswegen sammeln die Glücksspielbetreiber immer vorher das Geld ein und zahlen erst nachher die Gewinne aus. Das ist natürlich eine reine Vertrauenssache den Betreibern gegenüber. Es ist in der Geschichte der Lotterien wiederholt vorgekommen, dass zwar Lose verkauft wurden, aber nie eine Ziehung stattgefunden hat. Die Lotteriebetreiber haben sich mit dem Geld einfach abgesetzt.

Bei allen sogenannten Glücksspielen (eigentlich müssten sie ja Pechspiele heißen, weil überwiegend haben die Spieler nicht Glück, sondern Pech) ist diese Schnittstelle zwischen der Spielwirklichkeit des „als-ob“ und der Realität materieller Werte ein Problem. Es steckt viel Gewaltpotential in dieser Schnittstelle. Der Betreiber von Glücksspielen muss mit viel Aufwand dafür sorgen, dass die Atmosphäre des Spiels

nicht gänzlich durch Zugangsbeschränkungen, Überwachungen, Ordnungsdienste und dergleichen zerstört wird. Es ist kein Zufall, dass die Spielautomaten Panzerschranken gleichen. In gewissen Sinne sind sie dies auch. Die online-Glücksspiele sind für die Betreiber viel leichter handhabbar, weil die virtuelle Verschiebung von Geld von den Spielern nicht manipuliert werden kann.

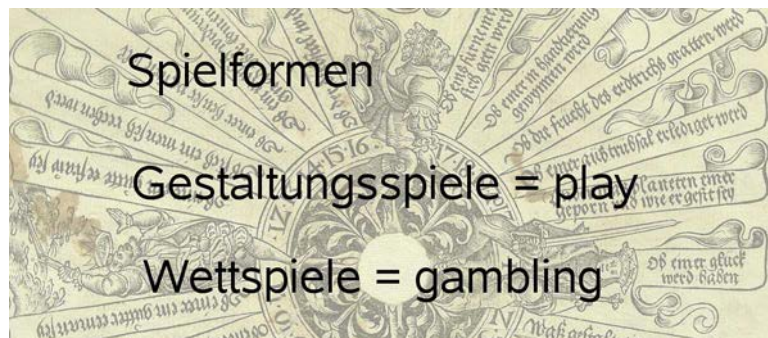
Die andere Seite, sozusagen das Schwarze Loch im Universum des Spiels, ist das mit dem Glücksspiel immer schon verbundene Falschspiel. Bereits Caravaggio hat in einem berühmten Gemälde vor den Falschspielern gewarnt, wie hier auf einer Reproduktion aus dem 19. Jahrhundert zu sehen ist.



Die Kunst, auch ein Spiel auf einer höheren Qualitätsebene, kann beim Erschaffen neuer (Kunst- oder Spiel-)Wirklichkeiten auch dem Falschspiel eine überraschende Wendung geben, wie hier auf dem Stich nach einem Gemälde von Paul Meyerheim zu sehen ist: Affenskat.



Affen haben naturgemäß ganz andere Möglichkeiten zu schwindeln, weil sie auch mit den Füßen greifen und damit Karten unter dem Tisch weitergeben können.



Kommen wir jetzt zu den Spielformen. Diese Unterscheidung ist sehr Hilfreich für die Orientierung im Universum des Spiels. Im Deutschen haben wir leider lediglich ein einziges kleines Wort, „Spiel“, um das ganze ludische Universum zu bezeichnen. Dies führt regelmäßig zu einiger Verwirrung. Einmal habe ich davon gesprochen, wie wichtig das Spiel für die Bildung der Kinder sei. Ein Herr sah mich nur fassungslos an. Wie sich nachher im Gespräch herausstellte, war er am Vortag im Casino und fragte sich jetzt, was der Wert des Glücksspiels für die Bildung der Kinder sein könnte. Tatsächlich hat die Welt des *gambling* keinerlei Wert für die Bildung. Ich sprach jedoch von *play*, dem Gestaltungsspiel und das hat sehr wohl einen hohen Bildungswert.

Das Englische ist hierbei viel präziser, es unterscheidet die vier grundlegenden Spielformen auch sprachlich. Um eine erste Orientierung im Universum des Spiels zu erreichen, werde ich die vier Spielformen kurz anhand von Beispielen vorstellen.

**Play = Gestaltungs-Spiele:** Das sind alle Bauspiele, Rollenspiele, immer wenn es darum geht, irgend etwas so oder anders zu gestalten. Das geht natürlich in Richtung Kunst. Wir sagen ja auch nicht "ein Instrument bearbeiten", sondern "Geige oder Klavier spielen".



Dieses Bild aus dem „Spielbuch für Knaben“ aus dem 19. Jahrhundert zeigt eine Gruppe von Buben, die Orchester spielen. Rührend ist, dass der Baßgeiger (ganz rechts) sein gespieltes Instrument verkehrt in den Händen hält.

Wichtig in diesem Zusammenhang ist noch folgendes:

Seltsamer Weise ist die Meinung sehr verbreitet, Spielen sei leicht und ganz einfach. Wenn ich dann frage: Können sie Schach spielen? Oder: Können sie Klavier spielen? Dann kommt fast immer als Antwort: Nein, das ist mir zu schwierig.

In Wahrheit ist es doch so: Kinderspiele sind ganz einfach. Sie wurden ja extra einfach gemacht, damit sie auch von Kindern gespielt werden können. Spielen ist aber immer mit Können verbunden. Auch Gestaltungs-Spiele brauchen ein hohes Maß an Können und dies wird durch Übung erreicht. Ein Instrument zu spielen oder zu tanzen erfordert Übung. Aber auch ein Computerspiel, selbst ein Ego-Shooter, braucht Übung um es spielen zu können. Jugendliche nehmen dies meist nicht als Übung wahr, weil es innerhalb des Spiels passiert. Was ohnehin die beste Form des Übens wäre.

Weil die Gestaltungs-Spiele Übung, Erfahrung und letztlich ästhetisches Bewusstsein erfordern, haben wir (eine Gruppe von Erwachsenenbildnern, die wir uns im Burckhardthaus bei Frankfurt trafen) ab den frühen 1990er Jahren die Spielpädagogik weiterentwickelt zu einem kreativ-schöpferischen Spiel, für das ich dann den Namen „Playing Arts“ erfunden habe. Diese Spielbewegung ist heute gut etabliert und verbreitet. Im Jahre 2008 konnten wir 15 Jahre Playing Arts feiern.





Mehr Infos unter [www.Playing-Arts.de](http://www.Playing-Arts.de). Ein Wikipedia-Artikel wurde wieder gelöscht. Wie ich durch einen Email-Verkehr mit einem Herrn „Wattwurm“ erfahren habe, wurde der Artikel gelöscht, weil „er nicht relevant“ sei. Mein Einwand, dass es darüber bereits drei Bücher gibt, eines davon auf Englisch, Ausbildungen in mehreren deutschen Städten, eine Website und vieles mehr, wurde abgetan. Ich fand anschließend heraus, was als relevant angesehen wird: Ein Umsatzvolumen in Millionenhöhe oder ein Sendebetrag auf RTL. So sieht unsere Gesellschaft aus. Wahrgenommen wird, wer reich und schön ist, alles andere - und sei es noch so wertvoll für die Bildung der Menschen - wird nicht einmal ignoriert. Aber wir, die schöpferisch spielenden Menschen, bleiben dran, wir werden schon noch einen Umweg finden, kreativ wie wir sind.

**Gambling = Wett-Spiele.** Der Spieler geht eine Wette ein, dass diese oder jene Zahl oder Kombination gezogen, erwürfelt oder in anderer Weise ermittelt wird. Dafür gibt es viele Zufalls-Mechanismen. Letztlich ist es immer eine Wette auf ein nicht voraussagbares Ereignis in der Zukunft.

Seit Menschen über Besitz verfügten, ist auch der Besitzwechsel über Wetten beliebt. Das Christentum hat besonders diese Art von Spiel immer verteufelt. Einen Höhepunkt in dieser Tradition der Verteufelung stellt das Buch „Spielteuffel“ dar.



Das war durchaus keine publizistische Eintagsfliege. Das Werk wurde viel gelesen und erlebte zahlreiche Auflagen bis ins 17. Jahrhundert hinein. Es ist Teil einer umfangreichen Teufelsliteratur, die heute kaum noch bekannt ist. Es gab den Sauf-, den Huren-Teufel und eben auch den Spiel-Teufel. In einer ironischen Umkehrung kommt hier der Teufel selbst zu Wort, der die Menschen einlädt in seinen Orden einzutreten. Und dann wird aufgezählt, wie es in diesem Orden zugeht: Jeden Abend wird ins Wirthaus gegangen und gezecht und gespielt, dabei wird gotteslästerlich geflucht. Wenn man kein Geld mehr hat, geht man nach Hause und verlangt von der Frau das Haushaltsgeld und den Notgroschen, woraufhin wieder gespielt wird. Es kommt zu Rauferein bis hin zu Mord. Das ist sehr amüsan zu lesen und dies ist auch beabsichtigt, wie schon das Ende des langen Titels besagt: „(...) nützlich und lustig zu lesen.“ Für diejenigen Leserinnen und Leser, die die ironische Umkehrung nicht wirklich verstehen, ist im zweiten Teil eine moralische Predigt angefügt. Und dort steht dezidiert an den „Hausvater“ gerichtet, es sei besser, den Kindern alles Spiel zu

verbieten, als später den Auswüchsen nicht mehr Herr zu werden.  
Es wurde also alles Spiel verteufelt, selbst das harmloseste Kinderspiel.  
Es wurde also gleichsam das Kind mit dem Bade ausgeschüttet. Gegen diese völlig überzogene Position haben sich dann einige humanistische Pädagogen ausgesprochen und klargestellt, dass es auch durchaus pädagogisch wertvolles Spiel gibt. Seitdem führen wir die Debatte über das wertvolle Spiel. Wir glauben gerne, diese Diskussion wäre eine Erfindung unserer Zeit, ist es aber nicht, es ist eine Erfindung des 17. Jahrhunderts, die als Reaktion auf die Verteufelung des Spiels entstanden ist. Ein Reprint eines Spielteufels ist in „Homo ludens - der spielende Mensch“, Band III, 1993 zu finden.

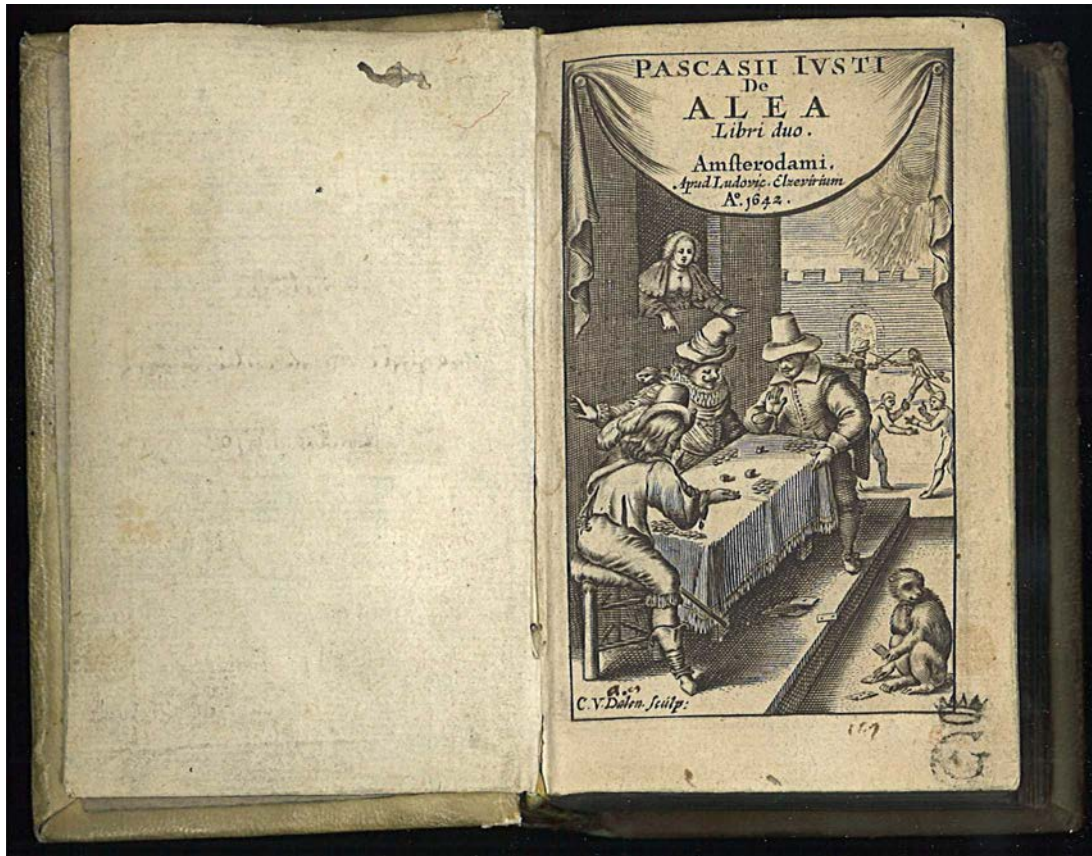
Die Verteufelung des Spiels und die Spielverbote sind auch eine Reaktion auf die Probleme, die viele Menschen mit dem Glücksspiel hatten. Spielsucht war im ausgehenden Mittelalter bereits ein massives Problem. Der Arzt Pascasius Justus (selbst ein Problemspieler) hat in seinem Buch „ALEA, sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate, Libri II. Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen (in zwei Büchern)“ die Spielsucht beschrieben und auch Therapien vorgeschlagen, die heute noch modern wirken. Diese Schrift wird in der Druckerei des Johannes Oporinus in Basel gesetzt und 1561 veröffentlicht! Die medizinische Diskussion über Spielsucht ist also keine Entwicklung des 20. Jahrhunderts. Dieses Buch war sehr erfolgreich. Im Jahre 1642 gab es eine Neuauflage in Amsterdam, die von Marcus Zuerius Boxhornius bei Ludovicus Elzevirus verlegt und dem Urenkel des Autors, dem Arzt und Regierungsbeauftragten von Bergen op Zoom Justus Turcaeus gewidmet wurde. Diese Ausgabe liegt der Übersetzung zugrunde, die in Band V „Homo ludens - der spielende Mensch“ erschienen ist. Es ist nämlich so: So erfolgreich dieses Buch in ärztlichen Fachkreisen auch war, so um 1800 geriet es in Vergessenheit. Warum? Weil kein Mensch mehr Latein lesen konnte. Es gab jedoch keine deutsche Übersetzung. So haben wir am Institut für Spielforschung die erste deutsche Übersetzung angefertigt und veröffentlicht.

Weil er der Ahnherr der Spielsuchttherapie ist, seien mir noch einige Sätze zur Person gestattet.

Pascasius Justus ist die latinisierte Form des bürgerlichen Namens Pâquier Joostens. Er wurde kurz nach 1500 in Eeklo in Ostflandern als Sohn vornehmer Eltern geboren und studierte Philosophie und Medizin. Ausgedehnte Reisen führten ihn nach Frankreich, Spanien und Italien. Als bekannter Mediziner bekam Joostens beim Grafen von Bergen op Zoom die Stelle eines Leibarztes. Der Graf von Bergen op Zoom gehörte zum Kreis der Aufständischen unter Wilhelm von Oranien gegen Herzog Alba und die spanische Krone, er starb im Mai 1568 als Gefangener.

10 Jahre später wurde der Herzog von Anjou Regent der katholischen Niederlande. Am 18. März 1582 wurde auf Wilhelm von Oranien ein Attentat verübt. Die Pistolenkugel durchschlug die rechte Wange und verletzte den Prinzen schwer. Die schwere Verwundung wurde von dem zu Hilfe gerufenen Pascasius Justus erfolgreich behandelt. Dies brachte ihm hohe Ehre ein, er wurde sogar in den Kreis der Leibärzte des Regenten der Niederlande, aufgenommen. Seine weitere Karriere wurde durch seine

Leidenschaft für das Brettspiel beeinträchtigt. Er fiel der Spielsucht zum Opfer. Ein Sterbedatum ist nicht bekannt. In verzweifelten Gebeten und Gelübden versuchte er, sich von seiner Sucht zu befreien. Der flandrische Arzt wußte, wovon er schrieb. Er war selbst ein Spieler.



Trotz aller Verbote und Verteufelung spielten die Menschen Glücksspiele. Vor allem die Lotterien verbreiteten sich über ganz Europa.

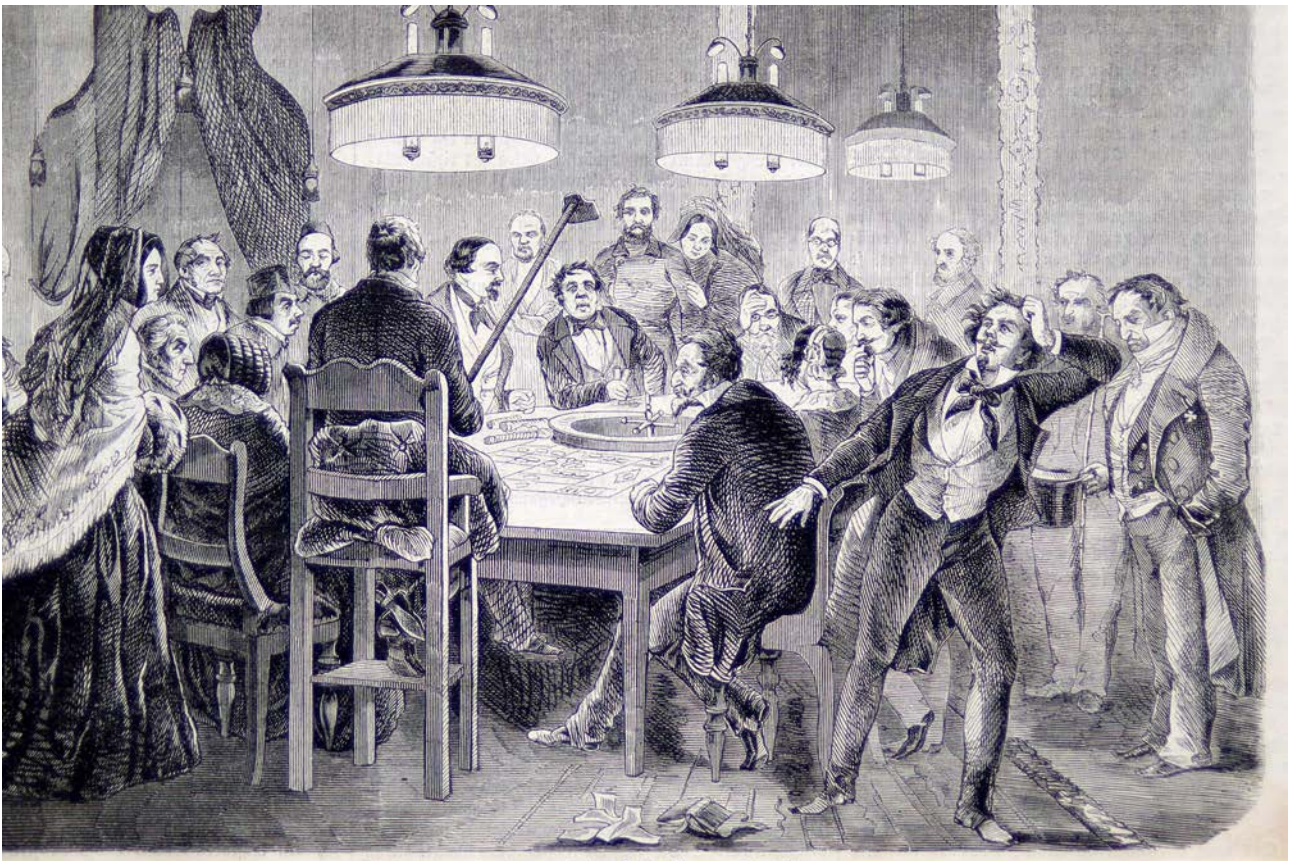
Hier der Stich „DRAWING A LOTTERY IN GUILDHALL LONDON, 1739“:



Im 19. Jahrhundert wurden dann die Spielbanken und vor allem die Casinos professionell betrieben. Die am meisten verbreiteten Spiele (die auch die meisten Probleme verursachten) waren Rouge et Noir und Roulette. Hier ein englischer Stich von 1819:



Ein Spieler verlässt ziemlich verzweifelt den Roulette-Tisch:



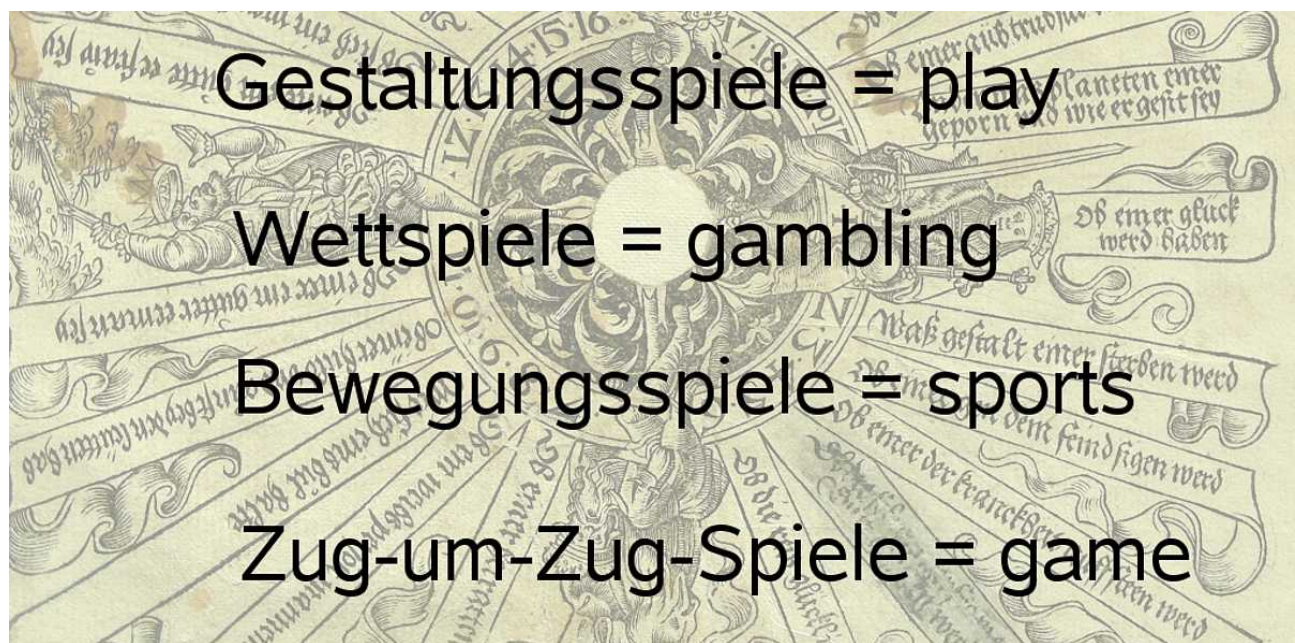
Im 20. Jahrhundert kam dann die große Zeit der Spielautomaten. Darüber habe ich vorhin schon einiges ausgeführt. Auf einen Aspekt im Umkreis der Glücksspiele, der auch für die Therapie nicht unwesentlich ist, möchte ich noch hinweisen.

Oftmals bilden sich die Glücksspieler selbst eine magische Wirklichkeit. Diese magische Welt, die verzweifelt für real gehalten wird, gibt dem Spieler, der dem blinden Zufall ausgeliefert ist, Selbstwirksamkeit, oder zumindest eine phantasierte Selbstwirksamkeit zurück. Der Zufall kann durchschaut werden. Diese phantasierte Selbstwirksamkeit oder Selbstsicherheit trägt nicht unerheblich dazu bei, dass Spieler rückfällig werden. Plötzlich glauben sie zu wissen, welche Zahl als nächstes kommt und es wäre geradezu fahrlässig, dieses „Wissen“ nicht anzuwenden und nicht zu spielen.

Es gibt parallel zu den Lotterien eine umfangreiche Literatur an Traumbüchern. In diesen kann man seinen Traum nachschlagen. Dort steht dann die Nummer angegeben, die man im Lotto setzen sollte. Wenn man z.B. von einem Springbrunnen träumt, dann sollte man die 76 setzen, wie in dem „LIBRO DEI SOGNI“ (Buch der Träume) von 1844 zu lesen ist:



Hier einmal alle vier Spielformen im Überblick:



Die zwei restlichen Spielformen, die wir noch zu behandeln haben, sind die Bewegungs-Spiele und die Zug-um-Zug-Spiele.

**Sports = Bewegungs-Spiele.** Das Englische *sports* umfasst nicht nur den Sport im eigentlichen Sinne, sondern auch die kleinen Bewegungs-Spiele der Kinder, wie auf diesem Bild aus dem 17. Jahrhundert zu sehen: Bockhüpfen, Seilspringen, Blinde Kuh, Reifentreiben, Drachensteigen, Stelzengehen, mit einer Peitsche den Kreisel treiben, Pferdchenspiel, Purzelbäume schlagen (die übrigen Spiele, die auf dem Stich zu sehen sind, gehören zu den Gestaltungs-Spielen, wie das Puppenspiel in der linken unteren Ecke):



Oder das Spiel mit einem Kreisel, wie auf einem wunderbaren frühen Aquatinta-Stich, entstanden 1786 in London, zu sehen ist:





Eine wichtige Thematik in diesem Zusammenhang - und heute kritisch zu hinterfragen - ist die traditionell strenge Trennung zwischen Bewegungs-Spielen für Burschen und Mädchen. Im 19. Jahrhundert gab es „natürlich“ Spielbücher für Knaben und Spielbücher für Mädchen. Und „natürlich“ enthielten die Bücher für die Knaben viel mehr Bewegungs-Spiele als die Bücher für Mädchen, obwohl auch dort die Bewegung (in Maßen und mit der rechten Kleidung) für gesund erachtet wurde.



Ein entzückender Stich, der im 18. Jahrhundert bei Probst in Augsburg gestochen worden ist, zeigt, dass auch zwei Spiele gleichzeitig ablaufen können, ein Sachverhalt, der gar nicht so selten vorkommt. Einseits wird ein Bewegungs-Spiel, nämlich Blinde Kuh, gespielt, auf einer zweiten Ebene geht es hier um Flirt- und Liebesspiele, also ein Gestaltungs-Spiel:



Kommen wir nun zur vierten und letzten Spielform.

**Game = Zug- um Zug-Spiele.** Der Spieler entscheidet, wenn die Reihe an ihm ist, seinen Zug gemäß der Spielregel. Das sind alle Karten- und Brettspiele. Das bekannteste und traditionsreichste ist das Schach:



Damit wäre ich fertig mit meinen Orientierungs-Hinweisen durch das so phantastische Universum der Spielkultur.

Wir sollten auch als Erwachsene nicht vergessen, dass und das Spiel zeigt: Die Welt könnte auch anders sein, voller Wunder, voller Geheimnisse, ja sogar Engel wären im Bereich des Möglichen, wie das stimmungsvolle Bild von Kaulbach unter dem Titel „Der Weihnachtsengel“ zeigt:



Anmerkung: Dies ist die schriftliche Fassung einer auf der Tagung GamBLing am 5. November 2018 frei gehaltenen Rede. Eine große Zahl der gezeigten Bilder ist hier wiedergegeben. Es fehlen die Zwischenbemerkungen von Frau Nurjehan Gottschild die psychologische und psychiatrische Seite des Spiels betreffend. Es ist dies kein wissenschaftlicher Text, daher gibt es auch keine genauen Zitierungen und Fußnoten.