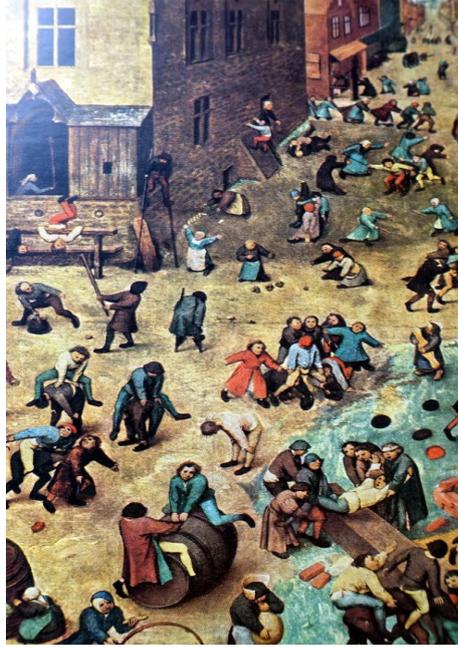


Einladung in die Bibliothek HOMO LUDENS



Bruegel,
Kinderspiele,
um 1560,
Ausschnitt

Warum diese neue Bibliothek?

Der Mensch ist ein Spielender! Spiel ist Kulturerbe der Menschheit, Kindheit ist Spielzeit, das Spielelement ist allgegenwärtig: in der Kindheit, der Familie, in Kita und Schule, im Sport, in Musik, Kunst, Theater, Architektur, im Museum, Wohnumfeld, Quartier, Park... Der holländische Historiker Johan Huizinga hat diese Sicht maßgeblich geprägt: „Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maße gefestigt, dass menschliche Kultur im Spiel - als Spiel aufkommt und sich entfaltet“ (Homo Ludens, 1938).

Die traditionellen ('analogen') Spiele sterben aus.

Moderne Lebensumstände und Digitalisierung sind Ursachen. Kinder-Spielkultur, wichtig für die Entwicklung von Neugier, Lernfähigkeit, Lebensfreude, Empathie, Kreativität, sozialem und politischem Interesse (sowie vielem mehr) ist in Gefahr. Auch die Spielkultur der Erwachsenen schwindet - in der Familie, in der Nachbarschaft, beim familiären und jahreszeitlichen Fest, in Parks, in der Natur...

Kinder und Erwachsene leiden unter Spielverlust.

Kindheit ist Spielzeit. Kinder zeigen Defizite in der körperlichen, psychischen und sozialen Entwicklung, haben Aufmerksamkeits- und Lernprobleme, unterliegen immer häufiger der Attraktivität der neuen Medien bis hin zu behandlungsbedürftiger Abhängigkeit. Spielpflege ist vernachlässigt! Auch Erwachsene leiden unter Spielverlusten, verlieren Muße, mit vielen negativen Folgen für ihr körperliches und psychisches Wohlbefinden.

Spielkultur braucht Dokumentation - in Hamburg wurde damit begonnen!

Mit der Bibliothek HOMO LUDENS ist angestrebt, 1) die zahlreichen spielwissenschaftlichen Beiträge zusammenzutragen, 2) das weltweite Spielerebe und 3) das Spielelement in der Kulturentwicklung zu dokumentieren, 4) die Vielfalt der Spielmotive zu sammeln und 5) die wichtigsten Praxisfelder der Spielpflege (Kindheit, Familie, Krippe und Kindertagesstätte, Schule, Sport, Wohnumfeld, Bibliothek, Museum...) aufzuschließen. Die Katalogisierung ist eingeleitet, vorerst leitet ein Bibliotheksführer den Besuch. 50 Titel wurden ausführlich kommentiert, unter www.homo-ludens.de kann man sich ein Bild machen. Gespräche vor Ort, Studienberatung zum Thema, Spiel auf Wunsch, Ausleihe, Kopien ... du bist eingeladen!

Abteilung I: Spielwissenschaft

Spiel ist keine Nebensache - Spiel ist zentrales Medium der kulturellen Entwicklung. Diese Einsicht wurde am klarsten von Johan Huizinga formuliert (Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel). Einsichten der Philosophie, vergleichenden Verhaltensforschung, Entwicklungspsychologie, Neurowissenschaft, Pädagogik, Geschichtswissenschaft, Soziologie, Volkskunde, Völkerkunde, Sprach- und Literaturwissenschaft, Kunstgeschichte, Musik-, Tanz- und Theaterwissenschaft, Rechtswissenschaft, Wirtschaftswissenschaft... bestätigen dieses, legen ein neues Verständnis von Spiel nahe!

Spiel ist Gattungseigenschaft des Menschen, in all seinen Lebensäußerungen enthalten. Spiel ist das Lebensexperiment, zentrales Medium des Lernens und Gestaltens. Kindheit entstand um des spielerischen Lernens willen, extrem ausgeprägt beim Menschen, der lebenslang spielfähig, damit lernfähig bleibt.

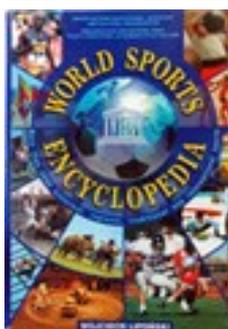
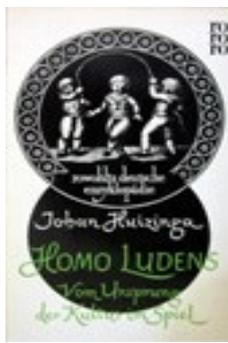
Spiel, Spielen und Spiele sind zentrale wissenschaftliche Themen! Spielwissenschaft ist eine Querschnittswissenschaft, bis heute ohne angemessenen institutionellen Unterbau. Die neuere ‚Ludologie‘, die Wissenschaft des Gaming, erfährt derzeit jene Finanzierung, die Spielwissenschaft generell braucht. So werden Gewichte verkehrt: Primär ist das reale Spiel, zuerst braucht interdisziplinäre Spielwissenschaft eine Förderung in Forschung und Lehre. Die Bibliothek HOMO LUDENS soll eine Neuorientierung fördern, hier werden Beiträge der Einzelwissenschaften zusammengetragen. Am Anfang aller Erfahrungswissenschaft steht auch die Sammlung!

Abteilung II: Spielerbe

Das soziale und kulturelle Leben der Völker entfaltet sich spielerisch. Offenheit, Experimentierfreude, fröhlicher und ernsthafter Wettstreit schaffen Routinen und Riten, Sitten und Gebräuche, soziale Strukturen, geistige und künstlerische Werke, festliche Ereignisse, religiöse Zeremonien und Kulte... Überall ist Spiel ursächlich und beteiligt.

Es fehlt bis heute eine Dokumentation des Spielerbes der Menschheit. Die modernen Verbindlichkeiten, insbesondere religiöse Vorschriften und industrielle Lebensformen behindern Wahrnehmung und Würdigung des Spielelements. Auch Missionare und Völkerkundler stehen in dieser Tradition, sie berichten eher am Rande, mit Ausnahmen. Neu: Die UNESCO nähert sich dem Thema mit einer Dokumentation des immateriellen Kulturerbes.

Die Dokumentation des Spielerbes öffnet neue Sichtweisen in das Leben und die Gedankenwelt der Völker der Welt. Schon wenige Forschungs- und Reiseberichte zeigen: Alle Völker spielen intensiv, haben ähnliche Spiele. Alle Menschen spielen gern, es gibt hier eine Art Weltbürgertum. Und: Alle Völker entwickeln auch eigene Spieltraditionen, vielfach verwoben mit dem Alltagsleben. Diese spenden kulturelle Identität - im Prozess wirtschaftlicher Globalisierung zunehmend wichtig.



Abteilung III: Spielkultur

In modernen Industriegesellschaften tritt das Spielelement zurück. Arbeitsteilung und Funktionalisierung der Abläufe, Trennung von Arbeits- und Privatsphäre, häufig prekäre Lebensverhältnisse, Verluste des Spielraumes für Kinder, Taktung des Familien-Alltags, Bildschirm-Medien, Konsum-Konkurrenz, Organisation der Lebensbereiche in ständig wachsenden Systemen schaffen Alltagsansprüche, die kaum Ruhe, Muße, experimentelles Verhalten zulassen. Verstärkt wird diese Entwicklung durch die Sogkraft der Digitalisierung auf immer weitere Lebensbereiche.

Soziale und kulturelle Entwicklung bzw. Reform brauchen das Spielelement. In frühen Formen ist deutlich erkennbar: Offenheit, Spontaneität, Experimentierfreude, spielerischer Wettstreit sind kulturschaffend. In der Bibliothek HOMO LUDENS werden Zeugnisse des Spielelements in der Kulturentwicklung gesammelt - u.a. aus den Bereichen Familie, Kindheit, Spiele und Spielzeug, Kita, Schule, Fest, Religion, Recht, Arbeit, Wirtschaft, Sport, Technik, Stadt, Medien, Musik, Tanz, Literatur, Kunst, Schaustellung, Bibliothek, Museum, Hochschule... Spiel ist weit mehr als Gesellschaftsspiel oder Gaming: Soziale und kulturelle Entwicklung sind angesichts zahlreicher ungelöster Probleme auf Offenheit, die Pflege des Spielelements angewiesen!

Abteilung IV: Spielmotive

Die große Welt im Kleinen - welch ein Erlebnis! Man kann versuchen, Spiele zu erklären oder zu beschreiben. Alles richtig, aber bloss gegen das Spielen selbst. Alle Sinne, alle Glieder, aller Verstand sind beteiligt und gefordert. Und alles dem Spielausgang, dem ‚Schicksal‘ zustrebend. Da liegen die Nerven oft blank, zeigt sich Charakterstärke oder formt sie... Wie kommt man dahin?

Hilfestellung: Spielbeschreibungen, Spielsammlungen und Spielanleitungen

Früher wurde man durch Ältere eingeführt und alle spielten, heute werden Spiele eine separate Welt, zunehmend durch Texte und Bilder erschlossen. In unüberschaubarer Fülle, dennoch begleitet von Spielverlusten in der Kindheit und im weiteren Lebenslauf. Insbesondere Kinder benötigen Spiele für ihre Entwicklung - in der Bibliothek HOMO LUDENS werden Spielsammlungen und Spielanleitungen zusammengetragen: Spiele in der Familie, der Kita und der Schule, Bewegungsspiele, Geschicklichkeitsspiele, Sensibilisierungsspiele, Ballspiele, Kooperationsspiele, Kampfspiele, Jonglierspiele, Geländespiele, Sportspiele, darstellende Spiele, mathematische Spiele, Lege- und Knobelspiele, Tanzspiele, Gesellschaftsspiele... Erst real, dann digital - das macht Kinder stark für die digitalen Medien!

Bibliotheken haben ein Imageproblem, digitale Information scheint attraktiver. Wir halten dagegen: Teste selbst! Unter www.homo-ludens.de findest du 50 ausführlich beschriebene Titel (pdf „Spielkultur in Gefahr“). So kannst du bequem erkunden, was dich bei einem Besuch erwartet!

Abteilung V: Spielpflege

Spielpflege in der Kindheit ist heute zwingend:

Kannten Kinder in aller Welt mindestens 100 Spielmotive, die als Kinder-Spielkultur von Älteren an Jüngere weitergegeben wurden, sind es heute vielleicht noch 10 - genau wissen wir das nicht, ist kein Forschungsthema...



Kinder lernen im Spiel, ernsthaft, in typischen Phasen (Motorik, Phantasie und Sprache, Soziabilität). Man weiß auch schon lange um die Bedeutung von freiem Spiel in Familie, Krippe und Kita, Schule und Sport. Die Neurowissenschaften bestätigen dies. Spiel ist primär, Lerninteresse und Lernfähigkeit entwickeln sich aus engagiertem Spiel. ‚Spielpflege‘ ist die Kinderstube des Lernens, der Medienkompetenz, der Persönlichkeitsentwicklung...

Spielpflege ist auch eine Aufgabe aller Einrichtungen, die dem Lebensglück der Menschen dienen:

Der Kommune (Wohnumfeld, öffentliches Grün, Spielplatz, Stadtteileinrichtungen, Fest), der Kultureinrichtungen (Bibliotheken, Museen, Veranstaltungen, Weiterbildungseinrichtungen...), von Sportvereinen und Verbänden, der Spielwarenindustrie, der Software-Schmieden, Architekten, Universitäten und Hochschulen, Medien, Sozial- und Behinderteneinrichtungen, des Gesundheitswesens, der Indoor-Anbieter... Die Liste ist leicht fortzusetzen. Nicht leicht ist es, Verständnis zu wecken. Die Bibliothek HOMO LUDENS hält für zahlreiche Praxisfelder Informationen bereit und lädt zu Gesprächen und Kooperation ein.

Bücher **Bilder** **Spiele**
Gespräche **Beratung**
Muße **Ausleihe...**

Donnerstag 15.00-18.00: Feldbrunnenstr. 70 (Rückseite Völkerkundemuseum), EG Raum 02. Bitte vorher vergewissern: www.homo-ludens.de.

Lesangebot: ‚Spielkultur in Gefahr. Die Bibliothek HOMO LUDENS informiert‘. Hierin auch 50 kommentierte Titel: www.homo-ludens.de.

Impressum: Prof. Dr. Gert Eichler, Institut Bewegungswissenschaft der Fakultät Psychologie und Bewegungswissenschaft, Universität Hamburg, Turmweg 2, 20148 Hamburg. Tel.: (0)40-606 58 66
Web: www.homo-ludens.de / Mail: gert.eichler@uni-hamburg.de

