Spielen wir oder wird mit uns gespielt?

Katrin U. Ernst

ZE!TPUNKT 23.09.2026
https://zeitpunkt.ch/spielen-wir-oder-wird-mit-uns-gespielt

AUF DIE VIER 02 Oktober 2026
www.einestimme.ch

„Er spielt!“ – eine unvergessliche Erinnerung: Unser Kind beginnt, selbstständig sein Umfeld zu entdecken. Einige Wochen nach der Geburt unseres Erstlings bekam das rote Klappertier, das am Himmel seines Stubenwagens hing, sporadisch kleine Anschubser, die schnell immer gezielter wurden.

Aber was ist Spielen? Warum betreiben wir diese *„freiwillige, freudvolle Tätigkeit, um ihrer selbst willen, die auch noch mehrheitlich ohne direkten äußeren Zweck ausgeübt wird“*, wie mir eine Suchmaschine als Definition anzeigte.

junger Entdecker, privates Foto

Eine infantile, verspielte Gesellschaft?

Inzwischen schreiben und sprechen uns viele Dienstleister in der Du-Form an und wählen einen Textstil, der die damit verbundene Aktion spielerisch erscheinen lässt. In vielen Servicebereichen erhält der Kunde vorgefertigte Antworten in Form eines standardisierten Systems. Tiefgreifendere Fragen bleiben unbeantwortet. Dagegen werden Anfragen gestellt, bestimmte Aspekte zu bewerten und entsprechend Punkte, ähnlich wie in einem Spiel, für eine erbrachte Dienstleistung zu vergeben.

Bisweilen kommen mir bei derartigen Ansinnen die in den 1990er Jahren en vogue gewesenen Brettspiele in den Sinn, die gefällig gestaltet und mit allerlei Komponenten versehen begeisterten Absatz fanden. Es war die Zeit, in der man die Vorteile eines „Second Life“ anpries.
Die Spielbegeisterung und die synthetische Welt haben sich anscheinend mit der realen vermischt oder unsere Welt wurde spielerisch synthetisiert?
Leben wir also in einer infantilen oder infantilisierten Zeit? Ja, nein oder ganz anders?!

Möglicherweise verspielen wir, bewusst oder unbewusst, Chancen und Nutzen, die uns auch der technische Fortschritt geben könnte. Vieles, das einst sehr mühselig zu bewerkstelligen war, kann heutzutage vermeintlich schnell und einfach gelingen.
Schneller – irgendwie schon, aber mit der Einfachheit ist das speziell. Um Programme zu bedienen und ideal zu nutzen, benötigt es Vorwissen und topaktuelle Technik. Bestimmten einst Zeichenmaschine und Konstruktionswand wesentlich meine Tätigkeit, so ist diese inzwischen primär von der IT geprägt wie vor allem geformt.

In unseren Alltag treten mehr und mehr Vereinfachungen sowie Symbolsprachen, die an Hieroglyphen erinnern. Auch Symbole sind zu erfassen, obwohl es spielerisch wirken mag.
Hinter simplifizierten Oberflächen verbergen sich hochkomplexe Abläufe. Das schließt eine Reduktion der Nutzbarkeit ein, die wiederum eine vorgegebene Reduktion auf das vordefinierte Wesentliche involviert.

Simulationen, die einst manch Kunden in Verzückung brachten, werden inzwischen als gegeben, ja als Realität verstanden. Das Konsumieren mutiert immer mehr zum Spiel: Ein paar Wischer auf einem Gerät, und schon sind im Hintergrund Transaktionen gelaufen, die das Konto des einen schmälern, während andere Konten anwachsen.

Vereinfachungen im Alltag, durch bewusstes Weglassen und Verbergen, lassen ein Gefühl von Sicherheit, Kontrolle und Durchschaubarkeit entstehen. Wir Menschen vertrauen, wenn etwas einfach erscheint, da wir meinen, dass wir die Auswirkungen besser einschätzen können. Eine solche emotional positiv gefärbte Stimmung baut Ängste und Hemmungen ab. In dieser spielerischen Wohlfühlumgebung können schnell Leistungen aufgerufen werden. Komplizierte Abläufe hingegen geben den Menschen eher das Gefühl, manipuliert zu werden.

Und Zeit ist Geld: Wer nachschauen muss, verliert Zeit. Entsprechend überschütten uns viele Abstraktionen wie Vereinfachungen, die jedoch ein gewisses Suchtpotential mit sich führen. Die Welt und Philosophie der einst heißbegehrten Konsolenspiele nimmt anscheinend erheblichen Einfluss auf unser Miteinander, unser Denken und Agieren. Allerdings funktioniert es in der Realität nicht so spielerisch einfach mit dem Zukauf von Punkten zur Wiederherstellung des verspielten Lebens.

Spiel oder Ablenkung oder Sucht?

Eine Sucht unterbindet den Kontakt zwischen dem Menschen und seinen Gedanken und Gefühlen. Süchtige befinden sich im Zustand der Abhängigkeit. Und Ablenkung ist häufig ein Symptom dafür, dass gegenwärtig ein inneres Bedürfnis unerfüllt bleibt. Wenn wir den Drang verspüren, uns abzulenken, fliehen wir meistens vor etwas Unangenehmem oder suchen nach etwas, das uns fehlt.

Jeder kennt es: Irgendwo im öffentlichen Raum befindet man sich in einer Wartesituation und fast alle Beteiligten beugen die Köpfe, um auf kleine Bildschirme zu schauen. Ein neugieriger Blick auf diese zeigt häufig Spielwelten. In Wartezimmern mag das verständlich sein. In öffentlichen Verkehrsmitteln scheint es Halt zu geben, wenn das Umfeld und die Realität ausgeblendet oder überblendet werden sollen.

Unverständlich ist für mich die ausdauernde Nutzung dieser handlichen Teile, wenn Eltern mit ihren Kindern unterwegs sind. Spätestens wenn die Kleinen dem Kinderwagen entwachsen, bekommen sie ebenso ein dann meist buntes elektronisches Teil mit Bildschirm in die Hand gedrückt. Oft sind an Kulminationspunkten des Reisens Familien zu beobachten, bei denen jeder einzeln gebannt auf ein Smartphone starrt und die Daumen kreisen lässt.

kommunistische Zelle im Leipziger Westen (zu Beginn der 1930er-Jahre), privates Foto

Spielen oder entdecken, forschen, ausprobieren und erobern?

Denke ich an die eigene Kindheit zurück, spielte ich nie! Nein, denn ich sammelte, experimentierte, probierte, komponierte, konstruierte und übernahm wichtige Aufgaben als Helfer im Haushalt. Auch hier lag Potential: Warum nur die Topfdeckel abtrocknen. Ihre Verwertung als Instrument, als Becken zu testen, war mir wichtig.
Wächst man wie ich mit älteren Geschwistern auf, die ganz sicher nicht spielen, sind deren Interessen wie bspw. Modelleisenbahn, Herbarium, Terrarium etc. zu erleben. Da gilt es mitzuhalten!

Vorgaben einfach nachspielen? Aber nicht doch! Im Vorschulalter bereitet ich mich mit meinem ein wenig älteren Freund auf unsere spätere Tätigkeit im Weltraum vor. Dabei entwickelten wir verschiedene Testmethoden, die ein paar kleine Narben hinterließen.
Nein, wir buddelten auch nicht im Sand: Wir konstruierten Tunnel, denn das war auf fernen Planeten sicher wichtig.
Die Eltern schienen weit weg. Wir waren in unserer eigenen Welt. Andere Kinder kamen und gingen, neue Erkundungsmethoden entstanden. Manchmal gab es dann Streit – durchsetzen oder lieber das Areal verlassen. Wir lernten, dass es Kinder gibt, die wenig Interessen für unsere Ambitionen aufbrachten. Na und!

Jedoch schien unser Weltraumtraining nicht funktioniert zu haben. Auch mein Freund blieb auf der Erde und wurde Pädiater.

Also, was ist nun Spielen?
Zumindest hatte das damals nicht in der Schule stattzufinden. *„Hier wird nicht gespielt!“*, erfuhren wir als Schulanfänger. Sicherheitshalber verordnete uns die Pädagogin eine die Aussage manifestierende Sitzposition: Arme verschränkt auf dem Rücken während aller Schreibpausen.

„Machen Sie sich locker und spielen Sie die Möglichkeiten aus!“, meinte Jahrzehnte später ein Dozent für Gestaltungsgrundsätze.

Vor etwa eineinhalb Jahrzehnten kamen junge Kreative zuhauf nach Leipzig. Die Stadt wurde im Zuge der Gentrifizierung als „Hypzig” vermarktet. Im Rahmen thematischer Spaziergänge organisierte ich auch mehrere Atelierbesuche im Umfeld dieser jungen Kunst.
Manch kunstinteressierter Spaziergänger war ob der Experimentier- und Spielfreude der kreativen Neuleipziger überwältigt und schien „not amused“ zu sein. Ein halbstündiges Video, in dem sich eine Katze rekelte, während ihre Gedanken auf Englisch zu hören waren, veranlasste bei mir lautes Denken: „Sie wollen nur spielen!“ [1]

Geschwister beim Entdecken (1931), privates Foto

Spielplätze oder Verwahrorte?

Als Eltern kommt man nicht nicht umhin, gelegentlich solche dem Spielen zugewiesene Plätze aufzusuchen. Anfänglich waren diese immer verlockend, allerdings war das Interesse nicht von Dauer. Manche Gerätschaft, die sich auf derartigen Arealen befindet, mag den Wünschen der Konstrukteure entsprechen, wobei meist genormte Bausätze herumstehen. Ein Park, der Wald

oder eine Wiese bieten oft mehr als derartige Errichtungen, die letztlich eher stereotype Abläufe produzieren.

Aber was regt die Phantasie an? Benötigen die Kinder diese abgeschotteten Räume – von Erwachsenen vermeintlich kindgerecht arrangierte Verwahrstätten, oft mit vielen Kindern gleicher Altersstufe, insbesondere wenn es sich um einen Spielplatz einer Kita handelt?

Die Kinder unserer Zeit wachsen in einer oberflächlich bunten, zugleich scheinbar vielfältigen Welt auf.
Sich mit freiem Spiel die Welt selbst erobern? Nein, mehrheitlich wird mit den Kindern nach Anleitung in festgelegten Formaten gebastelt, gemalt, musiziert. Bereits die Einbeziehung eigener Kinder in einfache Erledigungen des Alltages bereitet Schwierigkeiten als auch Unverständnis. Nicht gemeinsam Herausforderungen angehen, sondern schablonenhaft getrennt abarbeiten. Entscheidende Chancen zur Annahme eines jeden Kindes mit seinen Eigenheiten, seinen Phantasien und Ideen bleiben ungenutzt.

Kinder entdecken Paris auf ihre Weise, privates Foto

Die Quintessenz des Spielens?

Für Kinder ist Spielen kein Zeitvertreib, vielmehr ein natürlicher Prozess, sich die Welt zu erobern: Spielen ist ihre Realität, gleich ihre Auseinandersetzung mit der Realität, in die sie hineingeboren wurden.
Der natürliche Drang, die eigene Umwelt neugierig zu erkunden, Gegenstände zu untersuchen und neue Erfahrungen zu sammeln, wird inzwischen entscheidend eingedämmt. Der innere „Motor“ für Neugier und Interesse gerät so ins Stottern, bis er sich abschaltet.

Wir alle spielen gern – bewusst oder unbewusst.

Um den ureigenen Kritiker mitunter auszuschalten und dem Zufall Raum zu geben, jonglieren Gestalter gern spielerisch mit Wissen und Erfahrung. Informationen werden nicht nur linear abgerufen, sondern sie werden wie Bausteine neu zusammengesetzt.

Unsere Kinder müssen die Chance bekommen, später auf einen großen Erfahrungsschatz zurückgreifen zu können, um viel kindliche Neugier und Verspieltheit ins Erwachsenenleben mitzunehmen.

noch ein junger Entdecker, privates Foto

Ungezwungenes Endecken baut eine tiefe innere Sicherheit und ein stabiles Fundament auf. Erobern wir früh ungehemmt unsere Welt, entfällt womöglich später der Drang, dies im dramatischen Umfang zu unternehmen.

Quellen und Verweise

1 „Durch die FF – von Industrieruinen zu junger Kunst“, Ortsgeschichte(n)-Spaziergang + Ausstellungsbesuch in der Pilotenküche“ („Pilotenküche“ in Leipzig = *„internationales Artist-in-Residence-Programm und Kunstprojekt von Künstlern für Künstler“,* Wikipedia), 02.10.2021