

Spielen liegt den Menschen im Blut

Seit Jahrtausenden spielen die Menschen, mit Steinen, Stöcken, Bällen und später auch Spielbrettern und Spielfiguren. Die Archäologin Véronique Dasen erklärt, wieso Spielen frei macht und wieso es so wichtig für die Menschheitsgeschichte ist.

Carine Meier

Freiburg «Das Spielen ist eng mit der Menschheitsgeschichte verbunden. Zwar spielen auch Tiere – fast alle Lebewesen, die kommunizieren können –, aber die Menschen sind die einzigen,



die das Spiel auch erdacht haben.» Véronique Dasen, Professorin für Archäologie an der Universität Freiburg, befasst sich seit vielen Jahren intensiv mit der Geschichte des Spiels und des Spielens (siehe Kasten).

Zu erforschen, wie eine Gesellschaft spielt und Spiele ansieht, sei enorm wichtig für das Verständnis dieser, so die Expertin. «Spielen schweisst eine Gemeinschaft zusammen und fördert Frieden, Austausch und soziale Verbindungen», erklärt sie. «Es ist Teambuilding.» Denn um ein Spiel spielen zu können, schliesse man eine Art sozialen Vertrag mit seinem Gegenüber. «Man muss sich über die Regeln einig sein und lernt dadurch auch, zu verhandeln und zusammenzuleben – das haben schon die griechischen Philosophen wie Platon erkannt.»

Spielen bedeutet Freiheit

Dies Sorge für Zusammenhalt. «Eine Gesellschaft, in der gespielt wird, ist eine Gesellschaft, der es gut geht», so Dasen. Ein Beweis dafür sei in ihren Augen, dass Spielen von autoritären Regimes oft nicht gerne gesehen wird. «Spielen bedeutet auch Freiheit», so die Archäologin.

Sie ist überzeugt, dass Spielen in einer gewissen Form wohl schon in Urzeiten existiert hat: «Schon Kleinkinder spielen, zum Beispiel mit einem Ball. Es ist auch eine Art, die Welt um sich herum kennenzulernen und zu interagieren.» In Ägypten und im Ori-



Schon vor über 2000 Jahren spielte man Verstecken, wie eine römische Wandmalerei aus Herculaneum beweist.

Bilder: zvg



Spielen war lange auch mit Lernen verbunden: Ein Kartenspiel aus dem Jahr 1804.



Véronique Dasen, Professorin für Archäologie an der Universität Freiburg.

ent hat man über 5000 Jahre alte Spielbretter gefunden, die davon zeugen, dass es bereits damals erste Brettspiele gab. Die ersten Nachweise von griechischen Brettspielen zeigen das sogenannte Fünf-Linien-Spiel Anfang des 7. Jahrhunderts vor unserer Zeitrechnung.

«Das Schwierige ist, dass die Autoren von damals nicht erklären, wie ein Spiel funktioniert hat – denn das wusste man einfach», so Dasen. Die Regeln von antiken Spielen herauszufinden, ist also oft eine grosse Herausforderung. «Sie wurden

meist nur mündlich weitergegeben und änderten sich von Region zu Region und von Epoche zu Epoche.»

Moderne Sicht ablegen

Ebenfalls wichtig sei es für die Forschenden, den modernen Blickwinkel abzulegen. Gerade bei den Griechen hatte Spielen eine ganz andere Bedeutung als heute. «Ein Grieche würde uns nicht verstehen, wenn er wüsste, dass wir von Olympischen <Spielen> sprechen», erklärt Dasen. Sport und Wettkampf waren etwas «Serioses», das mit Anstrengung verbunden war, an-

ders als das Spiel. Sie verwendeten daher auch unterschiedliche Wörter für die beiden Aktivitäten: «paizein», verwendet mit «pais», dem Kind, für freies «Spielen», und «athla» – daher kommt der Begriff «Athlet» – für öffentliche sportliche Wettkämpfe mit Preisen.

«Dass wir diesen Unterschied heute nicht mehr machen, kommt von den Römern», erklärt Dasen. Diese verwendeten für all diese Aktivitäten einfach den Begriff «ludus» – wie in «Ludothek» –, den die Humanisten der Renaissance dann auch für die Übersetzung griechischer Texte ins Lateinische übernahmen. So ging die unterschiedliche Bedeutung verloren.

Spielen zum Lernen

Gesellschaftsspiele, wie wir sie heute kennen, entstanden erst im 18. oder 19. Jahrhundert. Spiele wurden dann zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung für die Aristokratie und Bourgeoisie. Die Spielkultur wurde eine Praxis, die ihren Werten und dem neuen Familienkonzept entspricht. Anders als in früheren Epochen gelten sie nicht mehr als «Zeitverschwendung»,

«Spielen ist eine Lebensphilosophie.»

Véronique Dasen
Archäologin

sondern dienen auch der Bildung von Kindern. «Das zum Beispiel mit Karten, auf denen Informationen über historische Figuren standen», erklärt Dasen.

Spiel als Lebensphilosophie

Schon in der Antike seien auch Rollenspiele ein Weg für Kinder, die Gesellschaft kennenzulernen, etwa wenn sie «König» spielen, «Braut» oder «Ehefrau». Und auch für Erwachsene ist Spielen wichtig, ist Dasen überzeugt. «Spielen bedeutet, eine positive Zukunftsvision zu haben und zu lernen, das Beste aus dem Zug zu machen, den man gemacht hat. Und wenn man verliert, lernt man, zu verlieren. Auch Politiker könnten daraus lernen, es ist eine richtige Lebensphilosophie.»

Ein besonders bekanntes Beispiel aus der Antike für diese Einstellung ist ein öfter vorkommendes Motiv der Helden Achilles und Ajax aus der trojanischen Sage, die einander beim Spiel gegenüber sitzen. «Sie lernen sich durch das Spiel kennen, lernen, wie sie sich mit Fair Play verhalten sollen, indem sie ihre Emotionen kontrollieren und einem ehrenhaften Verhaltenskodex folgen, auch im Krieg. Sie sind gleich stark. Wenn einer von ihnen verliert, ist es nicht schlimm», erklärt Dasen.

Gerade weil das Spiel für den Gemeinschaftssinn und die sozialen Beziehungen so wichtig sei, will Dasen mit ihrem Projekt Informationen über alle möglichen antiken und traditionellen Spiele sammeln und so auch für die Zukunft bewahren. «Es ist ein immaterielles Kulturgut, das sonst verloren geht», betont sie. Sie habe beispielsweise von einem Mann aus der Freiburger Unterstadt von einem Spiel mit 1-Rappen-Münzen erfahren, das dieser zu seiner Schulzeit in den 1960er-Jahren gespielt hatte. «Die Regeln dazu findet man nirgends aufgeschrieben, sie wären für immer verloren.»

Sommerserie

«Lass uns spielen»

Schon seit Urzeiten gibt es Beispiele von Aktivitäten, die nicht dem Überleben oder der Fortpflanzung dienen, sondern einfach nur einen Gemeinschaftssinn und Freude in eine Gesellschaft bringen. Das hat sich bis heute nicht geändert. Im Rahmen einer Sommerserie beleuchten die FN verschiedene Spiele und Aspekte rund ums Spielen.

Das Forschungsprojekt

Zwischen 2017 und 2022 haben die Archäologieprofessorin Véronique Dasen und ihr Team an der Universität Freiburg am Forschungsprojekt «Locus Ludi» gearbeitet, das vom europäischen Forschungsrat (ERC) gefördert wurde. Dabei ging es unter anderem darum, die Regeln von antiken Spielen wiederzuentdecken und sie als Onlinespiele zur Verfügung zu stellen.

Eine der bahnbrechendsten Entdeckungen stellte Dasen im Jahr 2022 vor: Auf einem griechischen Grabrelief fand sie eine 2500 Jahre alte Darstellung einer Mathestunde (die FN berichteten). Dieses Bild diente als Beweis dafür, dass das Spielbrett, das man bislang mit dem soge-

nannten Fünf-Linien-Spiel in Verbindung brachte, auch als Abakus benutzt werden konnte.

Diese Erkenntnis wird durch pädagogische Aktivitäten, die von Dasens Team und dem Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz entwickelt wurden, nun auch in Schulen verbreitet, unterstützt durch den Fonds Agora des Schweizerischen Nationalfonds, der zum Ziel hat, den Austausch zwischen Wissenschaft und Gesellschaft zu ermutigen. Rund 300 Schülerinnen und Schüler des Schweizerischen Nationalfonds, der zum Ziel hat, den Austausch zwischen Wissenschaft und Gesellschaft zu ermutigen. Rund 300 Schülerinnen und Schüler dazugehörige App bereits getestet, so die Professorin. Sie erklären, wie ein griechischer Abakus funktionierte. Am Schluss dürfen die Kinder dann das antike Wür-

felspiel testen. «Es ist toll zu sehen, dass die alten Griechen einen Beitrag zum heutigen Unterricht leisten können», so Dasen. Der Abakus ermögliche eine materielle Herangehensweise an Rechenaufgaben und könne Kindern helfen, die mit der herkömmlichen Methode Mühe haben.

Dasen will diese Zusammenarbeit mit den Schulen weiter ausbauen. «Ich reiche im Herbst ein neues Projekt beim ERC ein», sagt sie. Das Ziel sei es, viele weitere solche interaktiven Lernelemente gestützt auf antiken Spielen für den Unterricht zu entwickeln. (cam)

Alle Resultate des ERC-Projekts sind verfügbar unter: www.locusludi.ch

«Spielen bedeutet auch Freiheit.»

Véronique Dasen
Archäologin