

Spiele als Kulturgut

Max J. Kobbert

Der Vortrag geht der Frage nach, inwiefern Spiel als Kulturgut anzusehen ist. Denn weit verbreitet ist noch die Auffassung, dass Spiel Zeitverschwendung bedeutet. Zunächst wird an einem Spieltyp verfolgt, welche historischen Wurzeln es hat und wie es in früheren Kulturen verwurzelt ist: Das *Backgammon*, das in den letzten Jahrzehnten eine Renaissance erfahren hat, war im Mittelalter als *Wurfbabel* oder *Tric Trac* sehr beliebt. Es geht auf das *Ludis Duodecim Scriptorum* der Römer zurück, dessen Vorläufer im altägyptischen *Senet* zu sehen sind. Letzteres war eng verbunden mit dem Jenseitskult. Dieses Spiel ist älter als die Pyramiden und macht deutlich, dass Spielregeln z.T. älter sind als alle Gesetze und Weltreiche.

Im zweiten Teil wird eine Antwort auf die Frage gesucht, warum in heutiger Zeit Spiele als Kulturgut zu werten sind. Die Antwort ist eine doppelte: erstens dient das Spiel heute wie seit jeher und überall als pädagogisches Mittel, Heranwachsende auf die Erfordernisse der jeweiligen Kultur und des menschlichen Miteinander in erlebbarer Form vorzubereiten. Dies muss erweitert werden um das Bedürfnis von Erwachsenen, im Spiel geistige Fitness weiterzuentwickeln. Die zweite Antwort leitet sich aus einer Definition von Kultur her. Nach Ernst Cassirer ist Kultur ein symbolisches Universum, in dem besonders Sprache und Schrift für reales Handeln stehen. Spiele sind in diesem Sinne symbolische Universen, und zwar von unendlicher Vielfalt. Sie ahmen Tatsächliches nach und ahmen Denkbares vor.