

Hauser, B. (2021). *Spiel in Kindheit und Jugend. Der natürliche Modus des Lernens*. Julius Klinkhardt. 415 S.

«Er forscht und publiziert unter anderem zum Schwerpunkt Lernen im Spiel». Mit diesem Hinweis wird im oben genannten Buch das Forschungsinteresse des Autors beschrieben. Die Publikation ist sichtbarer Ausdruck der intensiven Beschäftigung des Autors mit der Thematik des Lernens im Spiel und seiner vielfältigen Implikationen.

Nach einem bereits umfassenden Buch zum Thema Spielen im Jahr 2013 (Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten), welches im Jahr 2016 eine Zweitaufgabe erfuhr, folgt mit der aktuellen Buchpublikation «Spiel in Kindheit und Jugend» eine nochmalige Vertiefung und Ausweitung der Thematik. Für den Untertitel wäre eine einleitende Erläuterung allenfalls hilfreich gewesen. Der Begriff «natürlich» ist im Kontext der Kindheitsforschung nicht unbelastet. Die kindheitshistorische Erkenntnis der Konstruktion von Kindheit (Ariès, 1977) und die Problematisierung der Zuschreibungen, was die «Natur» des Kindes ausmache, wie sie in der Aufklärung und der Romantik vorgenommen wurde (die «Erziehungstatsache», die Verheissung einer besseren Welt, die Zuschreibung der Unschuld) (Honig, 1999), machen die Verwendung des Begriffs erklärungsbedürftig, obwohl die Setzung dieses Untertitels durch die evolutionsgeschichtliche und ethologische Begründung des Autors nachvollziehbar ist.

Das mehr als 400 Seiten starke Buch kann grob in drei Teile gegliedert werden. Es beginnt mit der Erläuterung der fünf Bestimmungsmerkmale (nach Burghardt, 2011), die exklusiv vorhanden sein müssen, damit eine Tätigkeit als Spiel bezeichnet werden kann (unvollständige Funktionalität, So-tun-als-ob, positive Aktivierung, Wiederholung und Variation, entspanntes Feld). Ebenfalls zu diesem ersten Teil können die Ausführungen zu den Funktionen des Spiels gezählt werden. Im mittleren Teil – dem umfangreichsten – werden verschiedene Spielformen, wie sie im Verlaufe der Entwicklung des Kindes auftreten, sowie auch die Exploration als Vorform des Spiels dargestellt. In einem dritten Teil werden neuere Befunde zum Lernen im Spiel in ausgewählten Bereichen und zur Spielförderung in Familien und Institutionen vorgestellt. Die Ausführungen in den einzelnen Teilen sind mit einer Fülle von Untersuchungsergebnissen belegt und mit konkreten Beispielen nachvollziehbar und unterhaltsam illustriert.

Das vorliegende Buch nimmt viele Kapitel aus der Publikation von 2013/2016 wieder auf, auch bleibt die Strukturierung im Grundsatz gleich. Das Buch enthält jedoch auch zahlreiche Erweiterungen, auf zwei davon wird hier hingewiesen.

Für die Beschreibung der Merkmale des Spiels wird umfangreiche Forschungsliteratur mit Schwerpunkt auf Entwicklungspädagogik und Spieltheorie beigezogen. Die Beschreibungen machen deutlich, warum diese Merkmale für das Erkennen von Spiel verbindlich sind. Gleichzeitig zeichnet sich bei der Beschreibung der fünf Merkmale ab, unter welchen Bedingungen Spiel nachhaltiges substanzielles Lernen ermöglicht und begünstigt wird. Dieser Begründungsteil bildet das eigentliche Herzstück des Buches. Der Autor widerlegt damit nicht nur, dass eine klare Definition des Spiels nicht möglich ist, sondern geht konsequent den Weg, Spiel im Kontext des Lernens zu beleuchten. Diese Fokussierung ist zugleich auch sein grosser Gewinn: Spiel mag durchaus auch Spass-, Unterhaltung- oder Erholungswert haben, das Buch verfolgt jedoch die Intention, Spiel konsequent in Verbindung mit Lernen zu fassen. Damit ist es für ein Publikum aus dem Bildungssektor besonders ertragreich, weil es hilft, die Wirkungen des Lernens im Spiel mit den Wirkungen des Lernens ohne Spiel zu vergleichen. Als Begründung für eine enge Verknüpfung von Spielzeit als Lernzeit verweist der Autor auf Befunde aus der kulturvergleichenden und ethologischen Forschung, die aufzeigen, dass sich eine Kindheit als Spiel- und Lernzeit evolutionsgeschichtlich wohl kaum durchgesetzt hätte, wenn ihr Nutzen nicht gegeben gewesen wäre.

Der mittlere Teil – in dem, die verschiedenen in der Entwicklung des Kindes beobachtbaren Spielformen und ihre Relevanz für das Lernen und die Entwicklung dargestellt werden – wird durch zwei grössere Kapitel über «Digitale Spiele» sowie «Gewalthaltige Computergames» ergänzt. Hilfreich sind diese Erweiterungen, weil sie von den Gemeinsamkeiten zwischen analogen und digitalen Spielen ausgehen (im Grundsatz sind digitale Spiele Regelspiele mit grossem Anteil an Fantasie-Elementen und Überraschungseffekten) und darauf aufbauend den Blick für Unterschiede schärfen. Die Folgerungen, die der Autor aus der Analyse der zahlreichen Studien zieht, geben interessante Hinweise auf den Einsatz digitaler Spiele in der Schule, zudem scheut der Autor den Positionsbezug nicht.

Das wiederholt geäusserte Postulat für eine «sorgfältige Spielforschung» hat für den Autor verschiedene Gründe. Einer davon ist die zunehmende Bedeutung der frühen Förderung und die Bedeutung des Spiels in diesen Fördermassnahmen. Er konstatiert unterschiedliche Positionen (Monieren des Schwindens von Spielzeit für Kinder, hohe Investition der Eltern für das Gedeihen ihrer Kinder, Forderung nach frühem Training in einzelnen Fächern und Aktivierung früher Lernfenster, S. 15). Im Sinne seiner Beschäftigung mit dem Spiel

geht es nicht darum, für die eine oder andere Seite Partei zu ergreifen, sondern die Wirkungen von Spiel auf das Lernen zu ergründen und nach Kombinationen von Aktivitäten zu suchen, die zu substanziellem nachhaltigem Lernen führen.

Das Buch kann ohne Wenn und Aber als Kompendium zum «Lernen im Spiel» bezeichnet werden. In diesem Sinn ist es eine Grundlagenlektüre für Personen, die sich professionell mit dem Lernen im Spiel beschäftigen – also Lehrpersonen sowie Fachpersonen der frühen Bildung und die Studierenden auf dem Weg zu diesen Berufszielen. Auch für ein interessiertes Fachpublikum ist es eine gewinnbringende Lektüre, zumal viele Beispiele die theoretischen Ausführungen erläutern und so vielfältig mit eigenen Erfahrungen verbunden werden können. Es ist ebenfalls inspirierende Anregung für alle, die zum Lernen im Spiel forschen und entwickeln und die mit ihren Beiträgen die zahlreichen Fragen, die zum Lernen im Spiel nach wie vor offen sind, bearbeiten – und damit der Forderung des Autors nach einer sorgfältigen Spielforschung nachkommen.

Anmerkungen

Ariès, P. (1977). *Geschichte der Kindheit*. Carl Hanser.

Burghardt, G. M. (2011). *Defining and Recognizing Play*. Oxford University Press.

Honig, M.-S. (1999). *Entwurf einer Theorie der Kindheit*. Suhrkamp.

Prof. Dr. Lucia Amberg, Pädagogische Hochschule Luzern