**Homo ludens – der spielende Mensch**

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Friedrich Schiller, 1795)

Was ist der Homo ludens?

Das Menschenbild des *Homo ludens* beschreibt das Entstehen der Kultur im Spiel und aus dem Spiel heraus. (Johan Huizinga, 1938)

* Der Mensch entdeckt im Spiel seine individuellen Eigenschaften und wird über die dabei gemachten Erfahrungen zu der in ihm angelegten Persönlichkeit.

Das Spiel ermöglicht es, die Zwänge der äußeren Welt zu erfahren und gleichzeitig zu überschreiten. Phantasievolles Spielen dient schon im frühkindlichen Alter der Darstellung des inneren Erlebens.

* Insofern ist *Homo ludens* ein anthropologischer Gegenbegriff zu [*Homo faber*](https://de.wikipedia.org/wiki/Homo_faber_%28Anthropologie%29)*.* Im Gegensatz zum „Spielenden Menschen“ kennzeichnete dieser den „arbeitenden, handwerklich tätigen Menschen“.

Warum spielen wir und wo liegt der Ursprung?

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“ (s. S. 37 in Homo ludens).

* "Wir spielen um des Spielens Willen"
* Alles kann ein Spiel sein. Und darum gibt es viele verschiedene Arten von Spielen: [Schauspiel](http://www.planet-wissen.de/kultur/theater/index.html)/Rollenspiel, [Brettspiel](http://www.planet-wissen.de/gesellschaft/spiele_und_spielzeug/brettspiele_spass_seit_jahrtausenden/index.html), [Fußballspiel](http://www.planet-wissen.de/gesellschaft/sport/fussballgeschichte/index.html), Musikspiel, etc.

Der Begriff des Spielens hat für den *homo ludens* eine zentrale, universelle Bedeutung, wir denken und handeln nicht nur hoch konzentriert auf ein bestimmtes Ziel mit einem konkreten Nutzen hin.

* Spielen ist für uns eine grundlegende menschliche Aktivität, die Kreativität erfordert und fördert sowie für einen vergleichenden Wettkampf gesteigerte Energie und Kraft freisetzt.

Spielen als Lernvorgang

"Wenn einem Organismus eine Aktivität Spaß macht, dann ist sie evolutionär auch sinnvoll, denn Spaß ist das Zuckerbrot der Evolution, das Organismen dazu motiviert, Dinge zu tun, die ihr Wohlergehen, ihr Überleben und ihre Fortpflanzung fördern."

* **Spielen = Lernen**
* Wird von Geburt an bis zum Lebensende bewusst und unbewusst in unterschiedlichster Form durchgeführt.
* Findet heute in den unterschiedlichsten Wissenschaftsbereichen und Berufsfeldern immer noch Anwendung, z.B. Erlebnispädagogik, Ausbildung, Psychologie, etc.

Quellen:

<https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/spiele_und_spielzeug/gamification/warum-wir-spielen-100.html>

<https://www.spielen.de/blog/homo-ludens-der-spielende-mensch/>

<https://www.kontextlab.com/homo-ludens/>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens>