

Paradoxien des Spiels

Spiel und Arbeit - sind Spiele für die Arbeitswelt nützlich?

Berlin 31.10.2009



1. Arbeit vs. Spiel



Moderne Gesellschaften seit dem 17. und 18. Jahrhundert

- Aufwertung der Arbeit
- Trennung zwischen Arbeit und Spiel
- Abwertung des Spiels als „nutzlos“
- Kultivierung des Spiels
im Bereich der Freizeit und Unterhaltung



Vorherrschendes Verständnis von Arbeit

- Zweckorientierung
- Bearbeitung und Veränderung „natürlicher“ Gegebenheiten
- Planung und Berechenbarkeit
- Rationalität/Wissenschaft



Spiel: Gegensatz zur Arbeit oder?

→ zwecklos, Selbstzweck

aber: Wirkungen, Funktionen

„Zweck als nicht intendierte (Neben-)Folge“

→ fiktiv, „als ob“

aber: keine bloße Fiktion

Bezug zur Realität

→ Offenheit, Kontingenz, Unbestimmtheit

aber: auf der Grundlage und im Rahmen von Regeln

„geregelter Offenheit“

→ emotionale Spannung, Erlebnis

aber: „Ernst“ des Spielens



Arbeiten: „Wie wird gearbeitet?“

Vorgehensweise

Trennung von Planen und Ausführen
„Erst denken, dann handeln“

Denken/Kognition

Logisches, analytisches Denken

**Sinnliche
Wahrnehmung**

Exaktes, Registrieren von Informationen;

**Beziehung zu
Arbeitsmitteln**

Sachlich, affekt-neutral, distanziert

Leitbild: planmäßiges, rationales Handeln



Spiele: „Wie wird gespielt ?“

Vorgehensweise

Ziele und Vorgehensweisen werden erst im Prozess des Handelns definiert oder/und verändert -
situatives Handeln

aber: es kann/muss auch geplant werden

Denken/Kognition

assoziatives Denken und intuitives Entscheiden sind erlaubt
(„man muss nicht alles begründen“)

aber: es kann/muss auch logisch-analytisch gedacht werden

Sinnliche Wahrnehmung

sinnlich-emotionales Erleben ist nicht ausgeschlossen,
sondern wichtiges Element

aber: es können/müssen Informationen exakt
wahrgenommen werden

Beziehung zu Arbeitsmitteln

subjektives Involvement/flow-Erlebnis

aber: man kann/muss auch sachlich sein



Paradoxien des Spiels

- Kein „einfacher“ Gegensatz zur Arbeit
- Spiel hat Elemente von Arbeit und „anderes“
- Sowohl-als-auch



2. Entwicklung des Spiels



Angleichung von



Arbeit als „Vorbild“ für „richtiges“ Spiel

- Strategisches Vorgehen
- Logisch-analytisches Denken
- Instrumentalisieren der Sinne,
Eingrenzung der Sinnlichkeit
- Emotionales Involvement

„Spiel wird zur Arbeit“



Gesellschaftliche Akzeptanz und Aufwertung des Spiels

durch

- Angleichung an Arbeit
- Einseitige Betonung des „Arbeitscharakters“ des Spiels
- Entgrenzung von Arbeit



Gefahr

- Beim Spiel wird zuwenig/nicht gespielt
- Spiel verliert seine Besonderheit
- Weshalb dann „Spiel“?



Frage:

Könnte es auch ‚anders‘ sein?

Entgrenzung des Spiels?

Spiel als ‚Vorbild‘ für Arbeit?



3. Eine „andere“ Seite der Arbeit



Beispiel:

Überwachung und Regulierung hochtechnisierter Anlagen



Fernsteuerung von der Leitwarte



Quelle: FORBA, Forschungs- und Beratungsstelle Arbeitswelt



Universität
Augsburg

Prof. Dr. Fritz Böhle

ISFMÜNCHEN

Anlage – chemische Industrie

Sieben Stockwerke
unter freiem Himmel

Tausende von
Messstellen

ca. 1500 Regelungen

Viele große und
kleine Reaktoren

24 Anlagenteile

24/7-Betrieb

Kilometerweise
Rohre

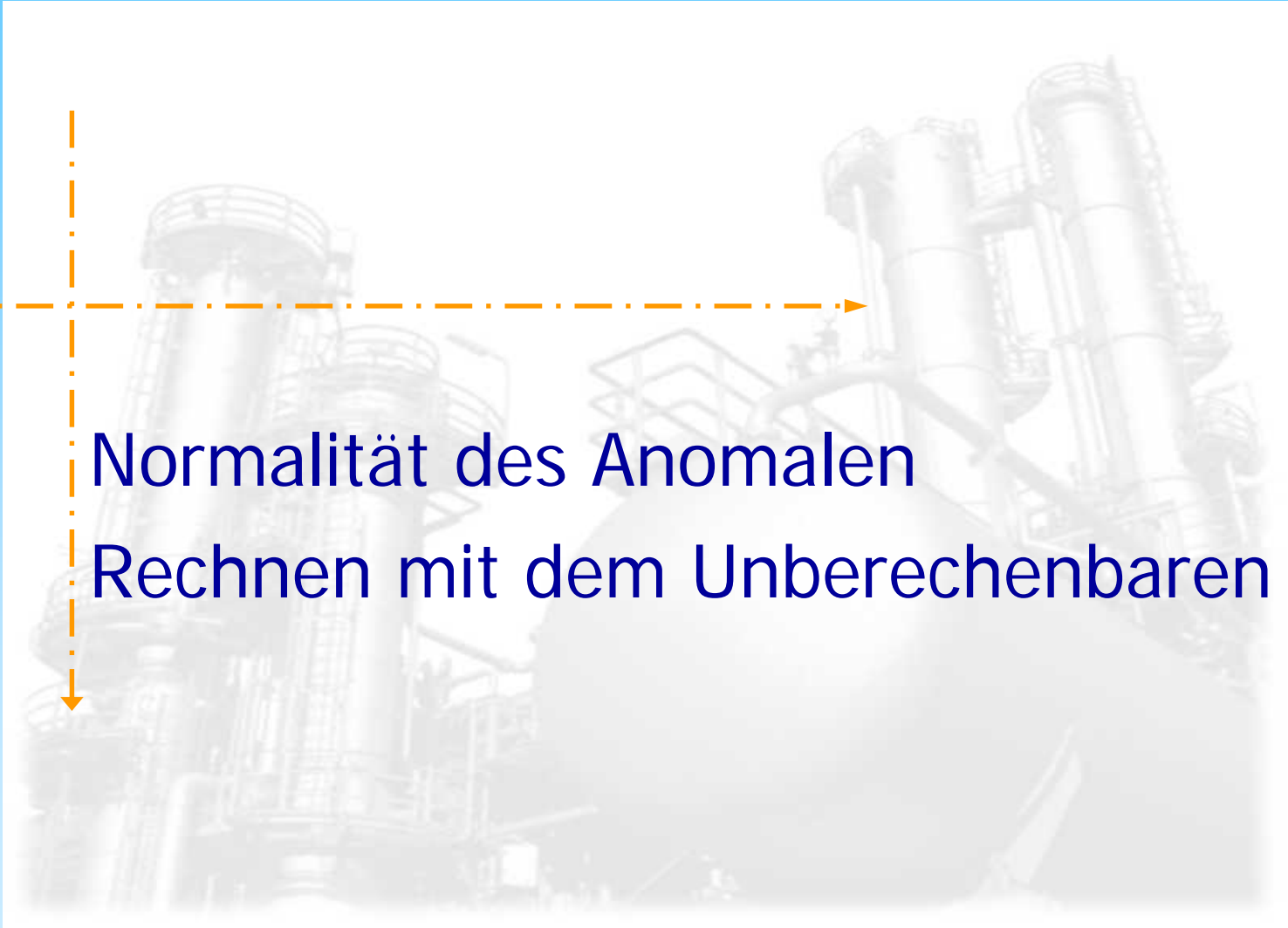
Optimiert für ein
Produkt

Hunderte von
Pumpen

Optimiert für eine
bestimmte
Produktmenge



Komplexität



Normalität des Anomalen
Rechnen mit dem Unberechenbaren



Bewältigung von Unwägbarkeiten in komplexen technischen Systemen

„andere“ Arbeitsweise

Vorgehen

„Man muss sich bei einer Störung an den Fehler herantasten“;
„Man muss die Reaktion der technischen Anlage abwarten“

explorativ-entdeckend/dialogisch-interaktiv

Sinnliche
Wahrnehmung

„Man muss mit allen Sinnen bei der Sache sein“
„Man braucht ein Gespür für die Technik“

**Komplexe sinnliche Wahrnehmung
Empfinden, Gefühl, Vorstellungen**

Denken

„Ich stelle mir die Abläufe bildlich vor“
„Ich erinnere mich an ähnliche Situationen - ich erlebe sie“

assoziativ-bildhaft

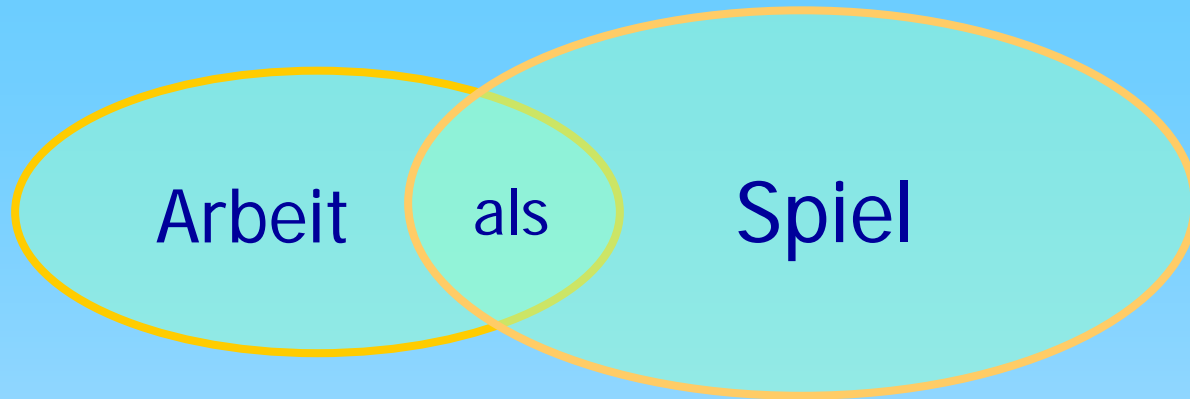
Beziehung zu
Arbeitsmitteln

„Ich streichle nicht gerade die Rohre, aber...“
„Ich lasse mich mit Haut und Haaren auf das Problem ein“

persönlich



Entgrenzung des Spiels



Spielerisches Handeln als Bestandteil von Arbeit

- explorativ-situativ
- sinnlich-körperliches Wahrnehmen und Erleben; „Spüren“
- assoziativ-intuitiv, bildhaft
- emotionales Involvement

Innovation

Qualitäten spielerischen Handelns

- Unvorhersehbarkeit von Ergebnissen
- Offenheit für Überraschungen/
Unkontrollierbarkeit lässt Neues entstehen
- Nicht bewusst angestrebte Ergebnisse



Innovation

Qualitäten spielerischen Handelns

- Fiktion ermöglicht bewusstes Ausklinken aus den Beschränkungen der Realität
- Freude, Spaß und Spannung als Antrieb Neues zu entdecken/„dranzubleiben“



4. Ausblick



Lernen in der Arbeitswelt durch Spiele

→ ja

→ aber



Spiel und Lernen

- Spiel als „Experiment und Erfahrungsfeld“ für die „andere“ Seite der Arbeit
- Betonung der Besonderheit des Spiels anstelle der einseitigen Angleichung



**Die Nützlichkeit des Spiels liegt darin,
dass gespielt wird.**



Vielen Dank
für
Ihre Aufmerksamkeit !



Literatur

- Böhle, Fritz (2006): High-Tech-Gespür: Spiel und Risiko in der erfahrungsgeleiteten Anlagensteuerung. In: (Hrsg.), G. Gebauer; S. Poser; R. Schmidt; M. Stern (Hrsg.): Kalkuliertes Risiko. Technik, Spiel und Sport an der Grenze. Frankfurt am Main: Campus Verlag. S. 249-167. (zum Verhältnis zwischen Arbeit und Spiel sowie zur „anderen“ Seite der Arbeit)
- Böhle, Fritz; Pfeiffer, Sabine; Sevsay-Tegethoff, Nese (2004): Die Bewältigung des Unplanbaren. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften. (zur „anderen“ Seite von Arbeit)

Ergänzend:

- Böhle, Fritz (2007): Computerspiele -nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht. In: Pias, C. Holtorf/ C. (Hrsg.): Escape! - Computerspiele als Kulturtechnik. Köln: Böhlau. 107-127.

