## no 01/2009 - 4 -

title

***author***

affiliation / [e](mailto:stefan.derpmann@uni-duisburg-essen.de)mail

# Keywords

Kritische Theorie, Mimesis, Digital Game, Spielsoziologie, ungedeckte Erfahrungen

# Abstract

gerintroduction

# Soziologie des Spiel(en)s

"Denken heißt identifizieren. Befriedigt schiebt begriffli- che Ordnung sich vor das, was Denken begreifen will." (Adorno 2003a: 17)

"Der Begriff Spiel bleibt ständig in merkwürdiger Weise abseits von allen übrigen Gedankenformen [...]." (Hui- zinga 2006: 15)

Die Auseinandersetzung mit einer 'Soziologie des Spiels' kann auf den niederländischen Geschichtswissenschaftler Johan Huizinga zurückverfolgt werden. Seine 1938 erschiene- ne Studie *Homo ludens* beschreibt Spiel als grundlegende, menschliche Aktivität. Als freie und sinnvolle Tätigkeit, durchgeführt allein für ihren eigenen Zweck, räumlich und zeitlich getrennt von den Anforderungen des praktischen, alltäglichen Lebens.

Huizinga drängt zahlreiche Aspekte in seine Definition des Spiels. Sein Spielbegriff ist am- bivalent und in sich widersprüchlich. Er sieht den 'Ursprung der Kultur im Spiel'. "Alles ist Spiel." (Huizinga 2006: 230) "Kultur beginnt nicht *als* Spiel und nicht *aus* Spiel, vielmehr *in* Spiel." (Huizinga 2006: 88)