Im Spiel verraten wir, wes Geistes Kind wir sind

Das Spiel - vom kulturellen Phänomen bis zur wissenschaftlichen Methodik

Leitung: Clifford E. Bruckmann Christian Fürholz

Erproben spielerisch-strategischen Denkens Einrichten von Versuchsanordnungen und Regelwerken

Das Spiel gilt als eines der ältesten Kulturphänomene und menschlichen Grundbedürfnisse. Neben Entspannung und Zerstreuung fördert es die Phantasie und Kreativität, Konzentration und Teamfähigkeit. Im Spiel erschaffen wir Gegenrealitäten und stellen unsere eigenen Regeln auf. Unter bestimmten Rahmenbedingungen und Gesetzesmässigkeiten Strategien zu entwickeln, die den Erfolg begünstigen, gilt es im Spiel zu üben. Das Spiel bemisst sich nicht unbedingt nach seinem Nutzen, sondern danach, wie interessant und herausfordernd es ist.

Neben theoretischen Inputs (Philosophie, Soziologie, Geschichte, Sport), Diskussion und Erfahrung alter und neuer Spiele soll im Verlauf der Woche ein eigenes (Brett-, Rollen-, Gelände- oder Strategie-) Spiel entwickelt werden. Einerseits erfinden wir ein Spiel, legen seine Grenzen und Regeln fest und andererseits spielen wir es und gestalten den entstandenen Spielraum aus. Wir legen den Fokus nicht auf Erscheinung oder Design des Spiels, sondern auf die gedankliche Auseinandersetzung und Implementierung spielerischer Strategien.

Reader

Digitaler Goldrausch, Le Monde Diplomatique, Dezember 2013
Macht uns spielen zu besseren Menschen?, Le Monde Diplomatique, Dezember 2013
Spieltrieb, Le Monde Diplomatique, Dezember 2013
Traumreise und Therapie, Le Monde Diplomatique, Dezember 2013
Spiel und Kunst, Zeitschrift ästhetische Bildung, 2009
Andreas Diekmann, Spieltheorie, 2009
Johan Huizinga, Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel

From:
https://wiki.zhdk.ch/vbk/ - **vbk**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/vbk/doku.php?id=public:z_modul_spiel&rev=1391980664

Last update: **2014/02/09 22:17**