Ergänzung zu Heft 3/2007: Spielend leben

Takara Dobashi & Eva Marsal

Zufälligkeit als ethische Dimension des Spiels

Einleitung

Der Mensch als weltoffenes, instinktungebundenen schöpferisches Wesen muss die auf ihn einströmende Reizvielfalt und die sich damit korrespondierend ergebenden Handlungsmöglichkeiten strukturieren und auf praktikable Muster reduzieren. Diese Redundanz gestaltete er über Riten, die als erste Bildungsakte primitive Kulthandlungen generierten, und sich „auf den nicht weiter rückführbaren Begriff Spiel konvergieren lassen“¹. Deshalb strebte der holländische Spielforscher Johan Huizinga nach einer Begriffsbestimmung des „Spiels“, die verdeutlichte, dass die Menschen durch das „Spiel“ die Verfügungsgewalt über das Unbegrenzte, Unüberschaubare, Bedrohliche und Zufällige zu erringen versuchten. Im Zentrum seiner Definition, die er dem Sprachgebrauch der meisten europäischen Länder entlehnte, steht dabei, wie naturgemäß bei allen Spieldefinitionen, das Element der *Freiwilligkeit*. Nur die autonome Haltung, mit der dem Unendlichen, Unfassbaren begegnet wird, ermöglicht die Reduktion der Angst vor dem Unbegreiflichen. Durch das Spiel strukturiert der Mensch die Welt und löst sich aus seiner Urangst vor dem unbeherrschbaren Chaos. Folgerichtig setzt der Mensch im Spiel selbst die Maßstäbe fest. Er bestimmt die Werte oder Normen, die hier Gültigkeit besitzen und zwar solange, bis er selbst diese wieder aufhebt. Er umreißt das Spielfeld, d.h. er teilt die Welt in unterschiedliche Räume ein: in heilige Bezirke, in denen die höchsten Spieler agieren, in profane, die dem Zuschauer zugeschrieben sind und in dem numinosen Bereich, der außerhalb seiner Herrschaft liegt, also außerhalb des Spielfelds. Diese Selbstbestimmtheit ist mit den Gefühlen von „Spannung“ und „Freude“ begleitet.

Im Folgenden wollen wir der Bedeutung nachgehen, die der *Zufälligkeit* im Rahmen der Spieltheorie zugewiesen wird und in diesem Zusammenhang zwei moderne Ansätze vorstellen, die das individuelle Leben als Spiel interpretieren. Zum einen die Spieltheorie des japanischen Philosophen Kiichi Shimoyamada, für den *Zufälligkeit* als Herausforderung an den *Spieler* die letzte Lebensphase dominiert. Zum anderen die Spieltheorie des deut-

schen Philosophen Wilhelm Schmid, der das Spiel nicht als Segment des Lebens begreift sondern als Metapher für das gesamte Leben. Hier begleitet die *Zufälligkeit* als Chance bzw. Bedrohung den gesamten Lebenslauf des Spielers.

1. Die Ausklammerung der Rolle der Zufälligkeit in Huizingas Spieldefinition

Nach Huizinga drückt sich das moderne europäische Sprachempfinden in folgender Definition aus: "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 selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das „gewöhnliche Leben“.

Das „Anderssein des gewöhnlichen Lebens“ besteht darin, dass diese Autonomie, die das Spiel mit seiner selbst gesetzten Gesetzlichkeit bestimmt, im Alltagsleben in dieser Form nicht gegeben ist. Das Fremdbestimmte des gewöhnlichen Lebens trägt dabei zwei Formen, die personale Komponente und die „schicksalhafte Rolle des Zufalls“.

Da sich diese Autonomie aber anthropologisch im Bewusstsein „eingenistet“ hat und sich in den meisten Kulturen trotz aller Widrigkeiten immer wieder neue Bahnen brach, versuchte der Mensch deshalb auch außerhalb seiner direkten Verfügungsmacht sich diese Autonomie anzueignen und sogar zur Selbstbestimmung aufzurufen, wie z.B. die aufklärerischen Denker Sokrates, Kant oder Nietzsche. So ist für Nietzsche das spielende Weltkind die einschlägige Metapher für schöpferische Selbstbestimmtheit.

In Bezug auf die erste Form der Fremdbestimmung, die personalen Fremdbestimmung, sind von den Psychologen zahlreiche Möglichkeiten entwickelt worden, den „locus of control“ bei der eigenen Person zu belassen und damit der Kapitän des eigenen Spielfelds bleiben.

Wesentlich schwieriger gestaltet sich die Lage bei der zweiten Form der Fremdbestimmung, der schicksalhaften Fremdbestimmung, die durch die Rolle des Zufalls gegeben ist. Aber auch hier sind verschiedene Lösungsansätze konzipiert worden, die es einer Person ermöglichen, auch angesichts verzweifelter Situationen ihren Mut und ihre Tapferkeit zu bewahren und nicht wie ein animal sine ratio elendig zugrunde zu gehen, sondern ihre *conditio Humana* in Würde zu bewahren. Gerade zum Erwerb dieser „Tugend“ erweist sich das Spiel als Übungsfeld.

Da für Huizinga das Spiel als kulturgeschichtliches Axiom entweder ein entwicklungsfördernder sozialer Wettstreit bzw. Kampf, eine "Zurschaustellung von etwas Nichtmateriel-

¹ Huizinga, Johan, . Hamburg 2001, S. 36.

len“ oder „eine formgebende, kultische Handlung“ darstellte, bei der in irgendeiner Weise eine ethische Entscheidung gefordert wird, klammerte er den Zufall, die *Zufälligkeit* als ethische Dimension des Spiels ganz aus seiner Betrachtungsweise aus. Vor allem, da bis zu diesem Zeitpunkt jegliches Spiel, das mit schicksalsträchtigen Variablen verbunden war, wie z.B. das Glücksspiel von den Pädagogen verurteilt wurde. Wertvoll galten nur die Spiele, die der utilitaristischen Erholung dienten, einen Übungscharakter besaßen und auf das Erwachsenenalter vorbereiteten. Oder die Spiele, die die überschäumenden Kräfte des Kindes ausbalancierten bzw. als Katharsis einen Heilungsprozess herbeiführten. Geschätzt wurde das Spiel auch als Kontrastphänomen zur Arbeit. Philosophen sahen das Spiel metaphorisch als Weltsymbol, als metaphysischer Spiegel oder auch als Gleichnis.

2. Die Zufälligkeit als Funktionalität: Roger Caillois

Erst Roger Caillois, ein Franzose, der die Forschungsergebnisse Huizingas analysierte, und dessen anthropologischen Spielbegriff aufgriff, der um die Disziplinierung der Instinkte und die Ausbildung des Bewusstseins kreiste, gab der Auseinandersetzung mit dem *Zufälligen* eine eigene zentrale Bedeutung. Caillois zeigte den pädagogischen Wert der bewussten Berücksichtigung und der Einbeziehung des unverfügbaren Schicksals auf. So nahm er diese Dimension als eine der vier Funktionen (1) *Wettbewerb*, (2) *Verfolgung der Chance* bzw. *Herausforderung des Schicksals*, (3) *Verstellung* bzw. *Verkleidung* und (4) *Rausch*“ in seine Spieltaxonomie mit auf.

Über den Spielbegriff entfaltete Caillois seine Theorie zur Entwicklung der Zivilisation. „Wenn die Prinzipien des Spiels in der Tat mächtigen Trieben entsprechen (Wettbewerb, Verfolgung der Chance, Verstellung, Rausch) begreift man leicht, dass sie nur unter idealen, festumrissenen Bedingungen, wie sie die Regeln der Spiele in jedem Fall vorschlagen, ein positives und schöpferisches Genüge finden können. Sich selbst überlassen, können diese ursprünglichen Antriebe, die wie alle Triebe maßlos und zerstörerisch sind, nur bei unheilvollen Folgen enden. Die Spiele disziplinieren die Instinkte und zwingen sie zu einer institutionellen Existenz. In dem Augenblick, in dem sie ihnen eine formelle und begrenzte Befriedigung zugestehen, erziehen sie sie, befruchten sie und impfen die Seele gegen ihre Virulenz. Gleichzeitig werden die Triebe durch die Spiele fähig gemacht, die Stile der Kulturen zu bereichern und zu fixieren.“²

In unserem Zusammenhang sind diejenigen Spiele bedeutsam, bei denen der Spieler nicht seine eigene Anstrengung in die Waagschale werfen kann, sondern völlig vom Zufall abhängig ist. Caillois nennt diese Spiele nach der lateinischen Bezeichnung für das Wür-

felspiel *Alea*. Hierzu zählen alle Spiele, bei denen der Spieler einen einzigen Einsatz wagt und dann „zum Nichtstun“ verurteilt ist. Die Zeit oder der Zufall arbeiten entweder für oder gegen ihn.

Die Autonomie des Spielers liegt nun im Umgang mit dieser Situation. Nachdem er seine Aufgabe „vollbracht hat“ und den Einsatz gewagt hat, muss er sich nun in Geduld üben, sich um innere Ruhe und Ausgeglichenheit bemühen, d.h. um *Contenance*. Diese Tugend besitzt gerade in der heutigen Zeit mit ihrem Zwang zu kurzen Reiz-Reaktions-Sequenzen eine sehr hohe ethische Qualität. Sie verhindert nämlich vorschnelle, unüberlegte Handlungen, indem sie eine Reflexionsphase zwischen dem emotionalen Impuls und der Ausführung ermöglicht.

Eine weitere Chance für ethisches Lernen ist durch den Umgang mit dem Ausgang des „Alea-Spiels“ gegeben, denn sowohl der Sieg im Sinne der Wunscherfüllung als auch die Niederlage fordern ethisches Nachdenken und Tun heraus³.

3. Die Zufälligkeit als Spielkategorie der letzten Lebensphase: Kiichi Shimoyamada

Der japanische Denker und Philosoph Kiichi Shimoyamada⁴ greift die Spieltaxonomie von Caillois auf und ordnet die Spielfunktionen: AGON (Wettkampfspiele), MIMIKRY (Verwandlungsspiele), ILINX (Rauschspiele) und ALEA (Glücksspiele) den einzelnen Lebensphasen zu.⁵

Shimoyamada rekonstruiert die Spielkategorien von Roger Caillois⁶ als schematische Klassifizierung in Form einer Stufenfolge, da er ebenso wie Erikson⁷ oder Havinghurst⁸ postuliert, dass auf jeder Alterstufe spezielle Kompetenzen zu ihrer Bewältigung erforderlich sind.

So ist z.B. das Säuglingsalter durch das „natürliche Spiel“ bestimmt, das der ersten Entwicklungsaufgabe dient, nämlich der Bildung von Vertrauen. Im Kleinkindalter werden durch die Spielkompetenz oder Kreativität die Fähigkeit zum Einfühlen, Genießen und Humor ausgebildet.⁹ Im Schulalter gilt die Bildung von „Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz“ als entscheidende Entwicklungsaufgabe. Hier hat besonders das wetteifernde Agon-Regelspiel eine Kultur schaffende Funktion. Der Respekt vor den Regeln unterstützt die

² Caillois, Roger, Frankfurt /M 1982, S. 64.

³ Marsal, Eva / Wilke, Monika, Münster 2005, S. 250-273

⁴ Shimoyamada, Kiichi, 2005, S. 80.

⁵ Den Gedanken, dass Spiel und lebenslanges Lernen eng zusammenhängen, hat er dabei vom Philosophen und Pädagogen Takara Dobashi übernommen. Dobashi, Takara, Münster 2005, S. 70

⁶ Caillois, Roger, Frankfurt /M 1982.

⁷ Erikson, Erik H., Frankfurt 1988, S. 70 - S. 110.

⁸ Havinghurst, Robert, J., New York 1953.

⁹ Erikson, Erik H., New York 1968, S. 116.

Selbstorganisation beim Aufbau der Persönlichkeit.

Im Pubertätsalter führt neben den physiologischen Veränderungen ein „sogenannter Sprung der Seele“ zu einer Steigerung der Empfindung und Leidenschaft mit welcher sich der Jugendliche pantheistisch in die bunte Welt einfühlt. Diese Empfindsamkeit wird von einer Entfaltung der Vorstellungskraft und Phantasie begleitet. MIMIKRY als „Schauspiel“ und „Spiel mit der Vorstellungskraft“, das die Möglichkeit bietet, ein Anderer zu sein oder für einen Anderen gehalten zu werden, fängt die Rollen- oder Identitätskonfusion auf und fördert die Bildung einer eigenen Identität, die Entwicklungsaufgabe des Jugendalters.

Als Entwicklungsaufgabe des Erwachsenenalters kann die „Fähigkeit zur Liebe“, gelten, die die Grundlage des Füreinanders und des ethischen Mitgefühls ist. Die antagonistische Spannung zwischen Intimität und Einsamkeit wird durch das Eingehen von Freundschaften ausbalanciert. Ebenso durch die Sorge (care) für die nächste Generation und die damit einhergehende notwendige Übernahme von Verantwortung.¹⁰ Die Verwirklichung dieser allgemeinen Aufgabe erfordert praktische Vernunft, die im autonomen Kampf gegen die äußeren oder inneren Widrigkeiten des Lebens, den Lebensbrüchen, oder der Auseinandersetzung mit dem Älterwerden, durch das körperliche Rausch-Spiel Ilinx unterstützt werden kann.

Im Hohen Alter besteht die Entwicklungsaufgabe darin, sich an eine Verminderung der psycho-physischen Gesundheit anzupassen, den Ruhestand zu gestalten und den Tod der sozialen Partner zu bewältigen.¹¹ *Lebenslanges Lernen und weiterer Kompetenzaufbau* kann älteren Menschen auch auf dieser Stufe zu einem wertvollen Leben verhelfen. Gerontologische Untersuchungen weisen auf die Bedeutung, die in diesem Zusammenhang der Akzeptanz des eigenen, gelebten Lebens zukommt, die sich im Erwerb und Zutrauen neuer Rollen bzw. Taten äußert. Die Integration positiver und negativer Erfahrungen der Vergangenheit wird durch die Erkenntnis der Rolle des Zufalls oder der Kontingenz erleichtert. „Leben“ soll als risikobehaftetes Wagnis wahrgenommen werden, das vor dem Hintergrund der Endlichkeit des Menschseins und der Zufälligkeit von Lebensereignissen auch im Scheitern enden kann. Die Antwort auf diese Reflexionsaufgabe ist im Spieltypus Alea zu finden d.h. im unverhofften zufälligen Glück, als Chance. „Alea verdeutlicht und enthüllt die Gunst des Schicksals“¹². Gerade dieses Moment ist hier der Ort des Lernens. Der Spieler kann nur, hin- und hergerissen zwischen Furcht und Hoffnung, auf eine Entscheidung des Schicksals warten. Trotzdem wagt er seinen Einsatz. Das Glückspiel ist totales Missgeschick oder totale Gunst. Alea ist, anthropologisch gesehen, das menschl-

¹⁰ Erikson, Erik H., New York 1964, S. 131. Vgl. Kamiya, M., Tokyo 1982, S. 121.

¹¹ Vgl. Havighurst, Robert, J., New York 1953, S. 277-283.

che Spiel. Das Glückspiel kann als *der Spieltypus* für das hohe Alter begriffen werden, weil „Kontingenz“ oder „Zufälligkeit“ am Ende des langen Lebens für das Schicksal und die Integration der Persönlichkeit entscheidend zu sein scheinen. Gerade das zufällige Ausgeliefertsein an das Schicksal, das die Akteure nur noch sehr bedingt beeinflussen können, macht auf dieser Alterstufe die philosophisch - ethische Spielhaltung wertvoll, weil sie zu einer inneren Autonomie verhilft.

D.h. in seiner letzten Lebensphase bleibt dem Menschen nur das Spiel mit der Zufälligkeit, die er für sich selbst wertvoll gestalten muss.

4. Die Zufälligkeit als Chance im Spiel des Lebens: Wilhelm Schmid

Auch für Wilhelm Schmid¹³, der in seinen philosophischen Überlegungen zur Lebenskunst das Leben als Spiel konzipiert, hat die Zufälligkeit eine hohe Bedeutung.

Das Leben als Spiel zu verstehen, heißt allerdings keinesfalls, dass damit vor allem Freude vom Leben erwartet wird, zum Spiel gehört nämlich immer auch die Möglichkeit großer Enttäuschung. Trotzdem sprechen in modernen Zeiten gute Gründe dafür, sich auf diese *Interpretation* einzulassen, da es aufgrund des Freiseins von Bindung und äußerer Zwecksetzung für die Individuen *notwendig* wird, zu experimentieren, auszuprobieren, d.h. zu spielen und dabei selbst die Regeln des Spiels festzulegen und Formen der Freiheit für sich zu finden.

„Das Leben als Spiel zu verstehen, setzt zudem eine ungewöhnlich umfangreiche *hermeneutische* Tätigkeit frei, ein wertvolles Nachdenken über das Leben, seine Bedingungen und Möglichkeiten“, auch wenn dabei mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet werden. Außerdem erscheint die *Faszination*, die vom Leben als Spiel ausgeht, „hilfreich bei der Gestaltung der Existenz, denn sie begründet eine starke Bindung ans Leben, und [...] ist eine Quelle von großer Ergiebigkeit, aus der das gesamte Leben hindurch geschöpft werden kann, durch alle Widrigkeiten, Irritationen, Anfeindungen und Krankheiten hindurch.“¹⁴

Im Leben, das als Spiel verstanden wird, muss das Individuum die *Formgebung* selbst vornehmen, ohne wirklich Kenntnis vom gesamten Regelwerk zu besitzen. Auch die *Abgeschlossenheit* und *Begrenztheit*, mit der Möglichkeit jederzeit *herauszuspringen*, ist nicht gegeben, wenn das gesamte Leben als Spiel wahrgenommen wird, es sei denn auf *hermeneutischem* Weg, d.h. in Form einer Uminterpretation des Lebens oder *existenziell*, indem das gesamte Leben als Ganzes beendet wird. Ebenso ist die *Revidierbarkeit*, ein

¹² Caillois, Roger, Frankfurt /M S. 24f.

¹³ Schmid, Wilhelm, Münster 2005, S. 23 - S. 32.

¹⁴ Schmid, Wilhelm, Münster 2005, S. 24.

wichtiges Merkmal des Spiels, im Lebensspiel nur rudimentär gegeben, und zwar sowohl quantitativ wie qualitativ: Anders als bei jedem Spiel kann im Leben nicht sehr häufig wieder von vorne angefangen werden, um es anders und besser zu machen. Daher kann ein Misslingen im Leben noch bitterer erscheinen als im Spiel.

Als unverfügbar gelten auch kontingente Phänomene wie Zufälligkeit, Widerständigkeit und Polarität. Soll das Leben als Spiel verstanden werden, so sind aber auch hier die Wahlmöglichkeiten aufzuspüren. So liefert der Zufall das Material für Versuche und Experimente, an die auch nur zu denken dem Selbst die Kreativität gefehlt hätte. Das Leben als Spiel *gestalten* bedeutet daher dem Phänomen des Zufälligen den Raum zu zugestehen, den es sich im Zweifelsfall ohnehin selbst nimmt. Durch die Arbeit der *Deutung* können Zufälle aber mit einem selbst gewählten Sinn belegt werden, die die Autonomie der eigenen Person erhöht.

Mit der Zufälligkeit überschneidet sich das *Phänomen des Widerständigen*, das dem Selbst und seinen Vorhaben entgegensteht. Andere verfolgen andere Vorhaben, die mit den eigenen kollidieren. Unabhängig davon geschieht etwas, das dem Selbst abseits allen Willens ein Müssen auferlegt. Verletzung, Krankheit, Tod wird uns unabhängig von eigener Beteiligung daran oder Verantwortung dafür auferlegt. Die Lebenssituation wird davon beeinflusst oder irreversibel im Ganzen verändert. *Gestaltung* des Lebensspiels bedeutet in diesem Fall: auszuwählen mit welcher *Haltung* das Selbst Situationen begegnet, auf die es keinen Einfluss nehmen kann.

Das als Spiel verstandene Leben wird damit zu einer *Kunst der Balance*. Das Selbst integriert die zufälligen Gegebenheiten, die zur Notwendigkeit geworden sind; es akzeptiert die unumstößliche Widerständigkeit, die das Wirkliche prägt.

Entscheidend dafür ist jedoch, selbst die Sorge für sich zu übernehmen und nicht gleichgültig gegen sich zu bleiben. Das Leben aufgrund dieser Sorge bewusst zu gestalten, erfordert persönliche Antworten auf Fragen der Art: Was ist das Schöne, für das es sich zu leben lohnt, über die bloße Nützlichkeit und unmittelbare Vorteilhaftigkeit hinaus? Was ist der Sinn, der eine unablässig sprudelnde Quelle für dieses Leben darstellt? Wie lässt sich Freude im Leben finden, die das Traurigsein nicht ausschließt? Wo ist das profunde Glück zu erfahren, das nicht von zufälligen Lüsten abhängig ist? Wie können Beziehungen zu anderen gestaltet werden, in deren Netz es sich leben lässt?

Schluss

In unserem Beitrag versuchten wir zu zeigen, dass gerade die von den Pädagogen lange vernachlässigte Dimension der *Zufälligkeit* im Spiel eine hohe Bedeutung bei der Ausei-

nersetzung mit der ethischen Frage nach dem gelingenden Leben besitzt. Als theoretische Grundlagen griffen wir auf die Kultur- und Spielforschungen von Johan Huizinga und Roger Caillois zurück. Als moderne Anwendungen präsentierten wir den Ansatz von Kiichi Shimoyamada, der die funktionalen Spielkategorien von Roger Caillois mit den Ergebnissen der Entwicklungspsychologie verbindet und den Ansatz von Wilhelm Schmid, der das Spiel nicht als Segment des Lebens begreift, sondern als Metapher für das gesamte Leben. Beide modernen Theoretiker wenden sich im Besonderen der Rolle der Zufälligkeit zu und interpretieren diese als Herausforderungen für die Lebensqualität.

Literatur

- Caillois, Rogers: *Les jeux et les hommes, Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Übers.von Sigrid von Massenbach, ungekürzte Ausg. Frankfurt /M., Berlin; Wien: Ullstein, 1982.
- Dobashi, Takara: *Spiel und Lebenslanges Lernen – Überlegungen zum kreativen Lernen*. In: Eva Marsal & Takara Dobashi: *Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens*. Münster 2005, (S.67-S.79).
- Dobashi, Takara: *Studien zur Pädagogik Goethes*, Kyôto:Minerva Shobô, 1996.
- Havighurst, Robert, J.:*Human Development and Education*, New York 1953.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, 18.Aufl. Hamburg:rohwohlt, 2001.
- Erikson, Erik, H., *Insight and Responsibility*, New York 1964.
- Erikson, Erik, H., *Identity, Youth and Crisis*, New York 1968.
- Erikson, Erik, H., *Die wichtigsten Phasen der psychosozialen Entwicklung*. In: *Der vollständige Lebenszyklus*. Frankfurt 1988, S.70- S.110.
- Kamiya, Mieko: *Kokoro no Tabi*, Tokyo: Misuzushobo 1982.
- Marsal, Eva: *Die Gefangenen: Gleichnisse bei Nietzsche*. In: „Geschichten sind ein Kleid der Wirklichkeit“. *Gleichnisse in Theologie, Philosophie, Literatur und Kunst*. Peter Müller (Hrsg.) Frankfurt/M 2006
- Marsal, Eva: *Der homo ludens als integrative Menschenbildannahme für den Ethikunterricht*. In: *Kongressband 2 des XX. Deutschen Kongresses für Philosophie* zum Thema KREATIVITÄT vom 26.-30. September 2005, S. 821-831.
- Marsal, Eva / Wilke, Monika: *Selbstaussagen von Kindern zur Bedeutung des Spiels. Eine empirische Untersuchung in einer 4. Grundschulklasse*, in: *Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens*, Münster, 2005, S. 250-273.
- Marsal, Eva & Dobashi, Takara: *Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens*, Münster:Lit, 2005.
- Marsal, Eva & Dobashi, Takara: „*Spielend Ethiklernen*“. *Lebenslanges Lernen auf der Grundlage von Platons Bildungstheorie und einer motivierenden „Spielhaltung“*, in: Volker Steenblock, Christian Gefert, Ekkehard Martens, *Philosophie und Bildung*, Münster – Wien – Hamburg, 2005a, S.137-252.
- Marsal, Eva & Dobashi, Takara: *Das Spiel als vernunftzentrierte Leiberfahrung. Eine theoretische und empirische Begründung für das Spiel als Medium des Ethik und –Philosophieunterrichts*. In: *Jahrbuch der Didaktik für den Philosophie- und Ethikunterricht 2007 (Im Druck)*.
- Oerter, Rolf: *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*, Weinheim und Basel 1999.
- Shimoyamada, Kiichi: *Die Funktion des Spiels in der lebenslangen Entwicklung - Ein Fundierungsversuch*,

in: Marsal, Eva & Dobashi, Takara: 2005, S.80-104.

Schmid, Wilhelm: Leben als Spiel? Philosophische Überlegungen zur Lebenskunst In: Eva Marsal & Takara

Dobashi: Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens. Münster 2005, S. 23- S. 32.