

MAGW 149: „Homo ludens – Der spielende Mensch“

In **Band 149 der Mitteilungen der Anthropologischen Gesellschaft in Wien** sollen nun die verschiedenen Aspekte rund um das Spielen als menschliche Tätigkeit aus dem Blickwinkel der Archäologie, Europäische Ethnologie/Volkskunde, Kultur- und Sozialanthropologie sowie ggf. Physischen Anthropologie, beleuchtet werden. Dazu gehören etwa:

- **Spiel als menschliches Grundbedürfnis** (Universalialia humana et cultura); Welche Funktionen erfüllt das Spielen? Welche Motivationen? Warum und wie spielt der Mensch?
- Definition und Sichtweisen zu **Spiel**, Spieltheorie, grundsätzliche Fragestellungen aus dem Bereich der Archäologie, Volkskunde, Kultur- und Sozialanthropologie
- **Spielgattungen** (Gesellschaftsspiele, Lernspiele, Tanzspiele, Waffenspiele etc.)
- **Spiele, Sport und Wettkämpfe**: Sportarten und verschiedene Formen von Wettkämpfen werden als Spiele bezeichnet. Beispiele aus allen Disziplinen sind möglich. Gemeinsamkeiten zwischen Sport und Abgrenzungen zu Bewegungsspielen (z. B. Fangen spielen, Verstecken spielen)
- **Theater** als Spiel: Abgrenzung und Gemeinsamkeiten zu anderen Formen des Spieles
- **Lernspiele**: Beispiele aus Geschichte und Ethnologie; Hintergrund dazu, Motivation und Entwicklungspsychologie
- **Kinderspiele**
- **Das Spielen früher und heute**: historische Dimensionen
- **Spiele und „Spielmaterial“** (z. B. Spielsteine, Spielbretter, Bälle etc.) aus dem archäologischen und ethnologischen und ethnografischen Kontext. Historisch überlieferte und traditionelle Spiele sowie ihr Hintergrund, auch ggf. Spielanleitungen; Spieldynamiken
- **Quellen** für Spiele in der Geschichte (Objekte, Schriftquellen, Bildquellen)
- **Spielentwicklung** als kreativer Prozeß, Spieldesign...
- **Gesellschaftliche Komponente**: Spiele einzeln und in Gruppe: psychologische und soziologische Mechanismen dahinter
- **Spiele als soziales Element** (z. B. Gruppenspiele mit Wettkampfcharakter wie Fußball); Darstellung von Hierarchien (mittelalterliche Turniere); Spiele zur Identitätsbildung (z. B. Olympische Spiele); Spiel als stabilisierendes Element der Gesellschaft, aber auch als Ablenkung, unter dem Motto „Brot und Spiele“.

Auch hier nicht aufgelistete Themen mit Relevanz zum Generalthema „Homo ludens – Spiel, Spaß, Spannung“ sind willkommen.

Die Redaktion der MAGW bittet um Themenvorschläge und kurze Abstracts bis März 2019 an:
karina.groemer@nhm-wien.ac.at

Einsendung des vollständigen Beitrages bis
31. 6. 2019
Der Band wird im Dezember 2019 erscheinen.