

# Spielen

Gerd Hallenberger

Wenn vom „Spielen“ die Rede ist, dann ist der Zusatz „nur“ nicht fern. Wenn etwas „nur“ ein Spiel ist, dann muss man es nicht ernst nehmen, es ist ja nicht Teil der wirklichen, der ernstesten Welt. Daher wird das „Spiel“ auch am häufigsten mit der Lebensphase assoziiert, in der der Ernst des Lebens angeblich noch nicht begonnen hat, der Kindheit. Trotzdem ist es kein Kinderspiel, über das Spielen nachzudenken, denn ganz so einfach liegen die Dinge nicht. Einerseits spielen nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene. Ohne kaufkräftige Kunden aus der Altersgruppe der über 40-Jährigen würde es etwa die Branche der Modelleisenbahnproduzenten wahrscheinlich gar nicht mehr geben, und auch manche spielerische Freizeitbetätigung wird vor allem von Erwachsenen ausgeübt – wie etwa das Skatenspiel – oder in der Rolle des Zuschauers – wie etwa das Fußballspiel. Gerade dieses Beispiel zeigt andererseits auch, dass manche Spiele in der wirklichen Welt äußerst ernst zu nehmen sind. Wenn die FC Bayern München AG für das Geschäftsjahr 2012/2013 einen Umsatz von über 400 Mio. Euro und einen Gewinn nach Steuern von 14 Mio. Euro ausweist, dann reden wir nicht über eine bedeutungslose Spielerei, sondern über ein äußerst erfolgreiches Unternehmen mit globalen Ambitionen.

Dass es beim Spielen um viel mehr geht als um Kindereien, darauf hat vor allem der niederländische Kulturwissenschaftler Johan Huizinga hingewiesen. In seinem Buch *Homo Ludens* zeigt er, dass das Spiel eine grundlegende kulturschaffende Technik darstellt. „Spiel“ ist ein Modus des Umgangs mit der realen Welt, die einen Schutzraum konstituiert, in dem ansonsten Nichtmögliches möglich wird. Kennzeichnend für ein Spiel ist, dass es nach freiwilligem Beschluss der Beteiligten außerhalb des normalen Alltags nach be-

stimmten Regeln stattfindet und ein offenes Ende hat. Das heißt, ein Spiel kann nicht befohlen werden und sein Ergebnis hat (zumindest unmittelbar) keine Auswirkungen auf das Alltagsleben der Akteure. Im Spiel kann etwas ausprobiert werden, egal ob es sich um den Kräftevergleich zweier Spieler handelt oder um ein neues Element von Kultur, das zunächst im Spiel getestet wird, ehe es sich kulturell einspielen kann.

Beim Spiel steht aber immer mehr auf dem Spiel als nur das Spiel an sich. Eingebunden in eine undurchschaubare reale Welt, auf deren Gang er keinen nennenswerten Einfluss hat, schafft sich etwa der Modelleisenbahner eine geschlossene Miniwelt, die allein nach seinen Vorstellungen gestaltet ist und allein seiner Kontrolle unterliegt. Wer als Fan eines Fußballvereins überschaubare Karrierechancen hat, kann diese durch die Identifikation mit seinem Club symbolisch aushebeln, da sein Verein ja vielleicht sogar einmal in der Champions League spielt – auch wenn er selbst in seinem Beruf eine ähnliche Chance wahrscheinlich nicht bekommen wird.

Vergleichbares gilt für das Spiel von Kindern – auch für sie geht es beim Spielen um sehr viel mehr. Ganz allgemein verbessern sie beim Spielen ihre körperlichen (z. B. bei Bewegungsspielen), geistigen (z. B. bei Denk- und Sprachspielen) und/oder sozialen Fähigkeiten (z. B. bei Mannschafts- und gemeinschaftlichen Spielen). In vielen Fällen eignen sie sich ganz konkret durch spielerische Simulation „Welt“ (also spezifische Teile [auch] der Welt der Erwachsenen) an, vom Umgang mit Spielsteinen und -figuren bis hin zu Rollenspielen.

Für Kinder wie Erwachsene ist Spiel alltäglich und gleichzeitig auf attraktive Weise anders als „normaler“ Alltag. So können Spiele auch zur Gewöhnung an vollkommen Neuarti-

ges beitragen: Der Verkaufserfolg der ersten Welle von „Heimcomputern“ in den 1980er-Jahren basierte nicht zuletzt auf den vielfältigen neuen Spielmöglichkeiten, die der Commodore C64 und andere Geräte boten. Sieht man einmal von spielkulturellen Moden ab (von *Donkey Kong* bis z. B. *Grand Theft Auto*), beeinflussten vor allem drei Faktoren, was auf diesen Geräten und allen ihren Nachfolgern, Spielkonsolen eingeschlossen, gespielt wurde. Erstens natürlich der Stand der technischen Möglichkeiten – zunächst waren nur simple Spiele mit grob verpixelter Grafik möglich, heute dagegen komplexe Spielabläufe in nahezu filmischer Bildqualität. Zweitens die bisherige Spielgeschichte – was auch immer ohne Computer gespielt worden war, fand nun auch dort statt, von Schach und *Monopoly* bis hin zu komplexen historischen und Sportsimulationen sowie Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons*, um nur einige Beispiele aus der Gattung der Brettspiele zu nennen. Drittens der Stand der Nutzung der spezifischen Möglichkeiten digitalisierter Spielgestaltung – ging es anfangs primär darum, existierende Spiele auf den Computer zu übertragen, steht heute die Entwicklung eigenständiger Konzepte, gerne auch mit crossmedialen Elementen, im Vordergrund. *World of Warcraft* beispielsweise beinhaltet schon als Onlinerollenspiel Chatkanäle, außerdem gibt es *WoW*-Romane und -Comics, ein Kinofilm ist in Vorbereitung.

Für den Jugendmedienschutz werden Computerspiele nicht nur durch ihr Suchtpotenzial zum Problem, auch durch Gewalthaltigkeit und Rollenzuweisungen, beides in Verbindung mit heute im Schnitt hoher Bildqualität. Dass häufig Auseinandersetzungen auf Leben und Tod inszeniert werden, ist logisch und nachvollziehbar – jeder Spieler weiß, dass er nur spielt; dieser Mangel wird symbolisch so

wenigstens ein wenig kompensiert. Ebenfalls der Intensivierung des (Nur-Spiel-)Erlebnisses dient die Wahl der subjektiven Spielperspektive, nicht nur in den danach benannten Ego-Shootern. Beide Faktoren werden dadurch zum besonderen – und noch ungeklärten – Problem, dass Spiele heute in nahezu filmischer Anmutung daherkommen und hohes immersives Potenzial haben. Das Spiel lässt sich so als „Welt“ erleben, die Welt aber auch immer mehr als Spiel. Dass Spielen neben Information und Unterhaltung eine eigenständige Medienfunktion konstituiert, wird heute weithin anerkannt. Und wer möchte in seinem Leben nicht bald das nächste Level erreichen?

Dr. Gerd Hallenberger ist Professor an der Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft (HMKW, Standort Köln) und Mitglied des Kuratoriums der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF).

