

beit, Herrschaft und Tod werden „durchgespielt“. Mit der Antike fanden im Schauspiel des Theaters diese Themen ihre Reflexion und seitdem das Spiel auf Musikinstrumenten erfunden wurde, werden diese Themen sogar besungen und spielerisch in akustische Schwingungen verwandelt.

Der spielende Mensch in der Wissenschaft

Literatur-, Theater-, Musik-, Film- oder auch die Sportwissenschaften befassen sich forschend und lehrend im weitesten Sinne mit Spielen und den damit verbundenen, etablierten Kulturgütern, die Fragen und Antworten zu den Grundphänomenen des Menschen bearbeiten. Eine notwendige Universalwissenschaft, wie eine allgemeine Spielwissenschaft, in der die spezielle Games-Kultur eine zentrale Rolle spielt, gibt es bisher leider nicht in adäquater und staatlich finanzierter Form.

So findet die Selbsterkenntnis des Menschen mit den Erkenntnissen aus Pädagogik, Psychologie, Soziologie, Ökonomie, Biologie, Anthropologie, Philosophie, Religionswissenschaft oder Kultur- und Medienwissenschaft zum Thema Spielen nur innerhalb dieser Teildisziplinen statt.

Es zeigt sich: Bereits seit der Antike befassen sich aufgeklärt Denkende mit dem Phänomen des Spielens. Doch worin liegt diese Neugier begründet?

Spielen als Naturphänomen

Es ist offensichtlich, dass nicht nur Menschen spielen – Tiere zeigen ebenso ein vielfältiges spielerisches Verhalten, wie schon Karl Groos in seiner Abhandlung »Die Spiele der Tiere« (1896) herausarbeitete. Die Natur hat die Funktion des Spielens in die Gene und Instinkte mancher Lebewesen mit ausreichend großem Gehirn implementiert.

Der Homo erectus, eine der ersten Menschenarten, wird vor über zwei Millionen Jahren die Welt spielend erkundet haben. Tiere und Menschen beginnen sich ihre Umwelt mit

den Materialien und den Lebewesen explorativ und neugierig zu erschließen, ähnlich wie heute Spieler mithilfe elektronischer Geräte durch virtuelle, offene Welten streifen.

Das betrifft nicht nur Kinder und Jugendliche: auch Erwachsene spielen. Die „Einübungstheorie“ des 19. Jahrhunderts, nach der sich Kinder spielend auf ihr zukünftiges Leben vorbereiten, greift viel zu kurz. Der Reiz des Spiels liegt nicht nur im bewussten Lernen „für später“. Es erhält uns den täglichen Optimismus, die Lebensfreude.

Das Spielen kann zum Glück nicht ausschließlich verzweckt werden. Warum lässt die Natur dem Tier und dem Menschen den Spielraum für ein auf den ersten Blick so nutzloses und zeitraubendes Verhalten? Das Spielen aus purer Lebensfreude trägt nicht eindeutig zur Existenzsicherung eines Individuums bei, es wirkt augenscheinlich wie ein wegrationalisierbarer Luxus.

Als Grundvoraussetzung oder Vorbedingung zum Spielen kann der luxuriös anmutende Zustand des Wohlbefindens angesehen werden. Tiere und Menschen müssen zum einen satt und nicht hungrig sein sowie zum anderen sich sicher fühlen. Wenn diese elementaren Bedürfnisse befriedigt sind, steigt die Chance, sich das Lebensgefühl spielerisch gestalten zu wollen, wie u. a. Frederik J.J. Buytendijk in „Wesen und Sinn des Spiels“ (1933) betont.

Die heutige Spielforschung kann darüber hinaus belegen, dass selbst in existenziell bedrohlichen Lebenssituationen das Spielen als Lösungs- und Verdrängungsansatz hilfreich und nützlich sein kann. Wer pfeifend durch den dunklen Wald geht, verhindert das Gefühl von Angst. Kinder haben als Opfer innerhalb von Konzentrations- und Vernichtungslagern in Nazi-Deutschland gezielt ihren grässlichen Alltag spielend besser ertragen.

Zu spielen bedeutet jedoch generell, freiwillig und aus eigenem Antrieb Aktivitäten auszuführen. Der Spieler vollführt eine Reihe von Handlungen, die mit (Lebens-)Freude und Spaß verbunden sind. Diese Freude führt zu positiv empfundenen Emotionen, also zu Hormonausschüttungen in unserem Gehirn. Spielen bewirkt Belebung und Vergnügen.

Diese Emotionen können jedoch durch unterschiedliche kulturelle Prägungen verschieden erzeugt werden. So hat Brian Sutton-Smith in „Die Dialektik des Spiels“ (1978) nach-

gewiesen, dass wettbewerbsorientierte Kulturen verstärkt kompetitive Spiele spielen, und Kulturen, die weniger das Individuum und seine Selbstverwirklichung im Fokus haben, mehr kooperative Spiele.

Sich mit seinen eigenen geistigen und körperlichen Fähigkeiten messen und vergleichen zu können, treibt Menschen zu den merkwürdigsten Verhaltensweisen an. Man gucke dazu nur in das Guinness Buch der Rekorde oder zu den Olympischen Spielen, die im 2. Jahrtausend vor Chr. in der Antike als religiöses Fest begannen und als Sportwettkampfveranstaltung seit 1894 wiederbelebt wurden.

Fähigkeiten zu trainieren, sich Strategien und Taktiken auszudenken, um im kommenden Wettkampf als Sieger vom Spielfeld zu gehen, fordert und fördert uns Menschen. Dieser Drang, die Motivation zur Vervollkommnung, zur Bestleistung spornt so einige Menschen an. Und wer weiß, wie mühevoll die Leistung ist, wer das Spiel und die Brillanz des Zusammenspiels bei mehreren Spielern versteht, der zahlt auch gerne Eintritt, um dabei sein zu dürfen, bei den Meistern und Idolen zugucken zu dürfen. All dies hat E-Sport nicht erfunden. All dies gibt es seit Jahrtausenden. Mit E-Sport haben sich nur die Spielmittel geändert, denn komplexe Gesellschaften benötigen komplexe Spiele.

1.2 Play, Toy, Game (JJ)

Der Homo sapiens wurde offensichtlich durch die Natur nicht mit ausreichend sozialen Instinkten ausgestattet – wie Bienen, Ameisen oder Zugvögel –, dass er sich automatisch einzuordnen wüsste. Wie stark sich der kooperative Gedanke entwickelt, die Sozialisation des Menschen eintrainiert wird, ist kulturell und individuell sehr unterschiedlich.

Wir benötigen in jedem Fall reale und spielerische Erfahrungen sowie auch sinnstiftende Religionen, Philosophien und andere erfundene Ordnungen wie Nationalstaaten oder Geld. Da haben es instinktgetriebene Tiere manches Mal einfacher: Ihnen fehlt das ausgeprägte Bewusstsein eines Individuums; sie „wissen“, dass sie nur ein Teil eines größeren

Ganzen sind. Der Mensch hingegen muss erst sein Menschsein mühsam lernen. Dabei unterstützt ihn das Spielen. Dieses sorgt außerdem für positive Emotionen, für Freude.

Dieses Spielen ist ein ursprüngliches, natürliches, freies Spiel. Es fördert und unterstützt den Lernprozess, die eigenen Fähigkeiten zu schulen und gleichzeitig soziales Verhalten zu ermöglichen. Um dieses Spielen eindeutig zuzuordnen und zu charakterisieren zu können, eignet sich die englische Sprache sehr gut mit dem Wort „play“. Doch wenn dieses freie, natürliche Spielen bei Tier und Mensch zu beobachten und zu erklären ist, wo beginnt das Spiel in oder mit der Kultur, wo liegen die weiteren Wurzeln einer Games-Kultur?

Als der Mensch das Spielzeug erfand

Ausgestattet mit der „Kulturtechnik“ Sprache, mithilfe derer aus Lauten Worte mit Bedeutungen und Zuordnungen zu materiellen Dingen formuliert werden, und angereichert mit einem Regelsystem (Grammatik, Spielregeln einer Sprache), konnten und können Dinge beschrieben werden, die es real nicht gibt, z. B. die Erfindung eines Überwesens.

Als eines der ältesten kulturellen Objekte in Deutschland gilt der Löwenmensch. Dieser ist im Stadtmuseum in Ulm zu bewundern. Vor 35.000 Jahren hat ein Mensch aus einem Mammutstoßzahn mühevoll mit einem hohen Produktionsaufwand (ca. 360 Arbeitsstunden) diese Fantasiefigur des Löwenmenschen geschnitzt, ein bis heute gut erhaltenes erstes Spielzeug. Ob es zur Illustration einer Gute-Nacht-Geschichte für die Kinder am Feuer in der elterlichen Höhle eingesetzt wurde oder als spiritueller Gegenstand zur Praktizierung einer Naturreligion, ist aus spielwissenschaftlicher Sicht unerheblich.

Als Spielzeug oder ritueller Gegenstand gleichermaßen führt der Löwenmensch den „Anwender“ über seine eigene Existenz hinaus in einen gedanklichen „magischen Zirkel“, in eine kreativ nutzbare Fantasiewelt mit Rollen sowie Spiel- oder Gesellschaftsregeln (Simulationsfunktion). Er lädt uns ein, sich auf ihn einzulassen, mitzuspielen oder sich ab- oder gar auszugrenzen – so wie jedes Spielzeug, welches uns als stiller Impuls einlädt, der Welt die Realität auszutreiben, ihr kurzzeitig zu entfliehen (Aufforderungscharakter). Im Spiel mit einem Spielzeug können physische, motorische, kognitive und soziale Fähigkeiten und Kompetenzen konfliktfrei entwickelt, eingeübt und ausgelebt werden. Darüber

hinaus können Konflikte und Probleme geistig bearbeitet werden. Es beginnt hier die Wirkung des kreativen Spiels als Katharsis.

Die Psychologie vertritt die Annahme, dass das Ausleben innerer Konflikte und Ängste, versteckter, unterdrückter Emotionen zu einer Reduktion der realen Konflikte führt. Diese Annahme ist als Katharsis bekannt. Spielen hilft die Realität zu ertragen, sie gedanklich zu modifizieren. Dies scheint z. B. ein Grund zu sein, warum sich Fußball im Zeitalter der sich stark auswirkenden Industriegesellschaft als Massenphänomen bei der im realen Leben durch den täglichen, monotonen und abstumpfenden Arbeitsprozess „entfremdeten“ Arbeiterschicht als Ausgleich durchgesetzt hat. Zu diesem Spielen gehört neben dem Spielzeug „Ball“ eine weitere Zutat: das Regelwerk.

Halten wir jedoch vorher fest, dass das reine Spielen mit einem Spielzeug ohne Regeln ebenso ein ursprüngliches, natürliches, freies Spiel ist. Es beinhaltet eine Simulationsfunktion sowie einen Aufforderungscharakter. Es fördert und unterstützt den Lern- und Abstraktionsprozess, die eigenen Fähigkeiten über ein Spielmittel, ein Spielzeug. Dies können Puppen, Tiere, Bälle, Kegel, Autos, Eisenbahnen, Schlümpfe und vieles mehr sein. Um dieses gestützte Spielen eindeutig zuzuordnen und charakterisieren zu können, eignet sich das englische Wort „Toy“ sehr gut.

Sobald der menschliche Geist – gar ein Game-Designer oder eine Spieleautorin – Spielmittel mit Spielregeln versieht, können wir von einem „Game“ sprechen. Analoge oder digitale Spiele können als erfundene Ordnungen mit regulierenden Ideen beschrieben werden, die sich mit den Grundphänomenen des Menschen auseinandersetzen: Natur, Liebe, Arbeit, Herrschaft und Tod.

Spielkompetenzen und Games-Kultur

Seitdem Menschen vor ca. 11.000 Jahren sesshaft geworden sind, die Idee eines Lebens nach dem Tode entstanden ist und gesellschaftliche, abstrakte Spielregeln rund um ein Stadtleben mit entsprechender Arbeitsteilung kommuniziert und gelernt werden mussten, gibt es wohl Brettspiele. Die ersten Laufspiele hatten immer das Ziel, als Erster ins Ziel zu gelangen. Das Ziel bestand dabei darin, neben einer Gottheit im Paradies Platz