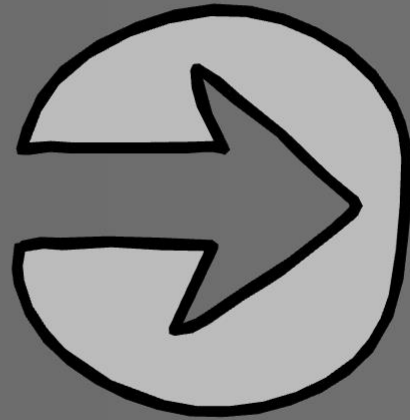


Homo ludens vs. Homo oeconomicus

Digitales Spiel zwischen Kontrolle, Ökonomie und befreitem Agieren





Medienpädagogischer Grundsatz
(... wird bestimmt durch
Anforderungen der Gesellschaft ...)

**These: „Das Spiel wird zum Konsumgut,
der Spielende zum Konsumenten, der
Spielplatz zum Marktplatz.“ (Hüther/
Quarch, 2016, S. 89)**

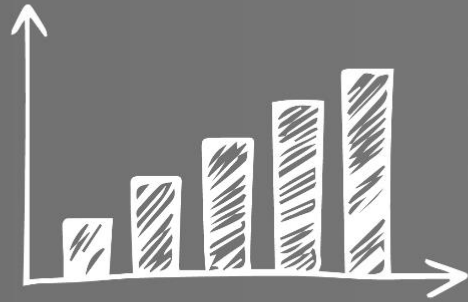
WEIGERUNG

WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFT > SOZIOLOGIE

Adam Smith, David Ricardo, Karl Marx, Milton Friedman (Trickle Down Theorie), Hannah Arendt,...

"There is no Alternative" (zu leistungs- wachstums- und konkurrenzbasierten kapitalistischen Gesellschaftssystemen) (**Margaret Thatcher**),
"Alternativlos" = Unwort des Jahres 2010

'Es ist weder zu bestreiten, dass das egoistische Streben nach immer mehr von Allem, noch dass die Konkurrenz, des besser sein wollen als die Anderen, in der Natur der Menschen liege. Zu bestreiten ist allerdings, dass diese Verhaltensmuster die einzigen und stets zwangsläufig dominanten Eigenschaften aller Menschen beschreiben.'
Christoph Nikolaus



HOMO LUDENS VS. HOMO OECONOMICUS

(andere Abgrenzungsmodelle: zoon politikon, zoon logon echon (Aristoteles), animal laborans (Hannah Arendt), animal symbolicum (Ernst Cassirer), homo faber (Max Scheler) homo sociologicus, dominium terrae, homo ludens virtualis (Jürgen Fritz 2014))

HOMO
OECONOMICUS

HOMO LUDENS

VERGLEICH

HOMO OECONOMICUS

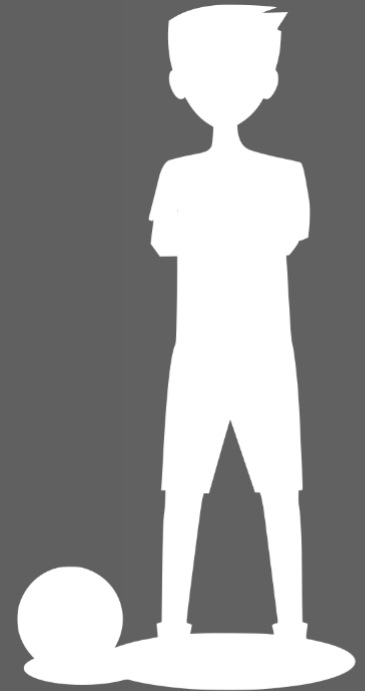
Menschen die nach wirtschaftlichen Aspekten handeln

- als Konsument: eigene Nutzenmaximierung
- als Produzent: eigene Gewinnmaximierung
- soziale und kulturelle Aspekte werden nur beachtet, wenn sie dem Ziel nutzen (Medpäd.?)
- *'Games sind in einer gesellschaftspolitischen Atmosphäre groß geworden, in der Effizienz, Ordnung und Leistung den allerhöchsten Stellenwert besitzen. Zeitverschwendung dürfen sie schon seit den frühen 1980ern nicht mehr sein, sondern generieren brav Rendite, Job-Skills oder Erholung für harte Arbeiter.'*
Huberts (2017)



HOMO LUDENS

- Johan Huizinga (1938): der Mensch entwickelt seine kulturellen Fähigkeiten vor allem über das Spiel (anthropologischer Gegenbegriff zu Homo faber)
- Wesensmerkmale (Huizinga, 1938, S. 16-20)
- Spiele in vitro und Spiele in silico: klar erkennbare Spiele, Schachbrett, Computerspiel,... / Spiele in vivo: Spielverhalten im Alltag (Goffman (1956): Wir alle spielen Theater)
- Weltaneignung und Kultur erfolgt durch (Symbol-)Spiel (Jean Piaget)



Homo oeconomicus



- Ziel: Gewinnmaximierung / Nutzenmaximierung
- Dinge und Handeln müssen Zweckmäßig sein
- Rationalität vor Emotionalität
- versucht stets die Kontrolle zu behalten
- ...

Homo ludens



- Ziel: Spaß, Flow, Interaktion, Exploration
- genießt die Zwecklosigkeit
- Lässt den Zufall zu / Paradoxie & Irrationalität
- geht im Schutzraum Wagnisse ein, Als-Ob
- ...

THEORIE & PRAXIS

BEISPIEL:
"DER FEHLER"

Beide Modelle existieren zunächst nur theoretisch. Sie beschreiben Auffassungen von Gesellschaft, Sozialität, Arbeit und somit Haltungen und Einstellungen.

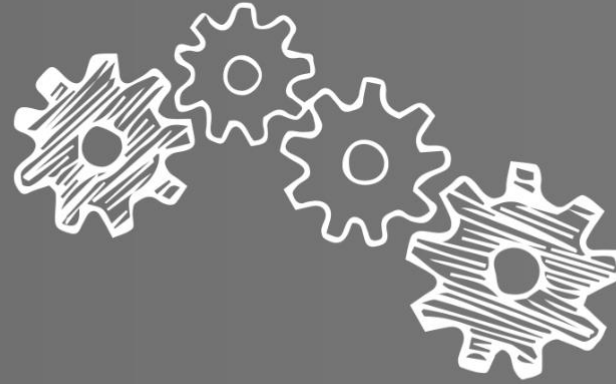
Aus den verschiedenen Haltungen entstehen unterschiedliche Dimensionen der Weltaneignung (Warwitz / Rudolf, 2016, S. 18 - 22) und dadurch Praxisbezug.

UMGANG MIT DEM FEHLER (GEISLER, 2019, S. 208)

Spielen heißt (nicht nur für Kleinkinder und Tiere) experimentelles Erproben der Umwelt (Pranz, 2009, S. 181ff.). Auch Schule und Studium und alle anderen Bildungsräume können/sollten als Proberäume verstanden werden.

Fehler sind im Sinne des Spiels Angebote zur Veränderung. Ein Bildungsverständnis, welches dies berücksichtigt, kann Lernende zu einem großen Teil von Gefühlen der Überforderung und Unzulänglichkeit entlasten (Kobi, 1994, S. 5).

MARKT &
BRANCHE



PROBLEMFELDER

Beispiele der theoretischen
Modelle in der realen Auffassung

POLITIK &
GESELLSCHAFT

SPIELENDEN

MEDIENPÄDOGIK

POLITIK & GESELLSCHAFT

- Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnet Gamescom (2017), Köln: *'Computer- und Videospiele sind als Kulturgut, als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung.'*
- Die Legitimation von Games ist nicht geprägt durch ihre Bedeutung für die (Jugend-) Kultur. Vielmehr verläuft diese aktuell entlang ökonomischer Interessen und betrachtet Spielende als Konsumenten. (Geisler, 2019, S. 20) (siehe 2008, Kulturrat: *'...die Branche ist Auftraggeber für Künstler unterschiedlichster Sparten wie Designer, Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten.'*)

erfolgreichstes Computerspiel



Das sind die 20 meistverkauften Spiele aller Zeiten - Giga

<https://www.giga.de> › Extras › Die besten Spiele aller Zeiten ▼

22.12.2018 - Aber auch das **erfolgreichste** Videospiel aller Zeiten ist auf mobilen Plattformen erhältlich. Einige Videospiele in unserer Liste waren zuerst als ...

„GTA V“ fast 100 Mio. Mal verkauft - Das sind die ... - Bild.de

<https://www.bild.de> › spiele › spiele-news › spiele-news › gta-v-fast-100-mio...

06.08.2018 - Das **erfolgreichste** Nintendo-Spiel aller Zeiten kam ganz ohne Mario und ... Die **erfolgreichste** Spielereihe geht aufs Konto von Superstar Mario.

Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Juni 2019 - Statista

<https://de.statista.com> › ... › Unterhaltungselektronik ▼

vor 7 Tagen - Vom **Computerspiel** des russischen Entwicklers Alexei Paschitnow wurden bisher weltweit rund 170 Millionen Einheiten verkauft. Grand Theft ...

Spiele-Verkaufszahlen: Die meistverkauften Games 2018 ...

<https://www.gameswirtschaft.de> › Marketing & PR ▼

MARKT & BRANCHE

- Games as a service
- Lootboxen
- Dedicated Server
- Pay 2 Win
- Professioneller eSport vs. Breitensport ("Sozialkapital")
 - *„eSports ist ein gesellschaftlich relevantes Thema. (...) Die Branche braucht dringend professionelle Manager, die zusätzlich Marketing- und Games-Wissen in einer Person vereinen. Genau diese Kombination vermitteln wir in Mittweida im Medienmanagement-Studium mit der neuen Vertiefung eSports and Games Marketing.“ (Alexander Marbach, Hochschule Mittweida 2019)*
 - *2009: 75% der Clans spielen nicht in Ligen (Geisler, 2009, S. 132)*



Spielt ihr noch oder sammelt ihr nur?
(GameStar, 01.01.2016, 24 - 27 Min.)

SPIELEND

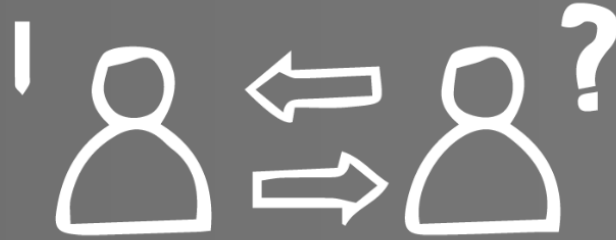
- (Bindungs-) Sichere Kinder [Menschen] explorieren. (Mary Ainsworth). Probieren was alles geht. Auf dem Weg des Entdeckens und Gestaltens der eigenen Lebenswelt ist spielerisches Erkunden unabdingbar. (vgl. Montessorie)
- „Im Computerspiel spukt der Geist des autoritären Kapitalismus. Gehorsam gegenüber Leistungsbefehlen ist die oberste Bedingung zum Mitspielen. Und Gamer finden das schon irgendwie ziemlich geil. Schlechte Voraussetzungen für eine Revolution.“ (Huberts, 2017, S. 22).
- "Pile of Shame" vs. "Wer glücklich ist, kauft nicht." (Hüther)



#kurzerklärt "Singles Day",
ARD 11.11.2019

MEDIENPÄDAGOGIK

- Kulturelle Bildung *„... als Prozess hat, zusammengefasst, drei Funktionen: Vorbereitung auf die Berufstätigkeit (1), Ermöglichung politischer und gesellschaftlicher Teilhabe (2) sowie Persönlichkeitsbildung (3). Diese Funktionen sind in ihren Einflusschancen ungleich verteilt. (...) Ein Hauptgewicht liegt in der bürgerlichen Wirtschaftsgesellschaft auf der beruflichen, also letztlich ökonomischen Verwertbarkeit von Bildungsinhalten.“* (vgl. Karl Ermert 2009, bpb)
- *‘Es wurde offenbar eine politische Entscheidung getroffen, Medienbildung als Vermittlung von Mediennutzungskompetenz zu betreiben, kaum aber als Medienreflexionskompetenz‘* (vgl. Simanowski, 2018, S. 198).
- *‘Eine zeitgemäße Spielpädagogik bewegt sich gegenwärtig offenbar in einem Spannungsverhältnis zwischen den Extrempolen der vollkommenden Vernachlässigung und der totalen Pädagogisierung des Spiels.’* (Heimlich, 2015, S. 13)



MEDIENPÄD. HERAUSFORDERUNG
„RETTET DAS SPIEL[EN]“

DYSTOPIE
& UTOPIE

DYSTOPIE & UTOPIE



DYSTOPIE

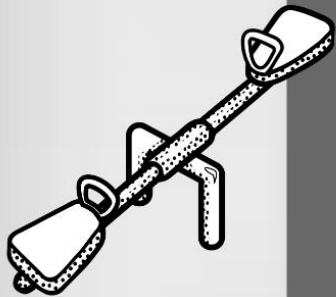
...mit zunehmender Gamification sieht es so aus, als würden die Gesellschaft in eine Dystopie aus Selbstaussmessung und Leistungsoptimierung stürzen. (vgl. Huberts, 2017)

- *Vereinnahmung des Spiels: 'Wollen wir wirtschaftliche Probleme lösen, müssen wir erst einmal die ökonomische Brille absetzen. Dann sehen wir, da ist kein homo oeconomicus am Werk, sondern ein homo ludens, ein spielender, ein verspielter Mensch. Erst dann können wir wieder die ökonomische Brille aufsetzen und uns fragen: wie kann ich da mitspielen?'* (Markus Giesler, 2004, Soziologie und Anthropologie in Marketing und Konsum)
- *'Wenn es heute bei dem, was wir Spiel nennen, nicht mehr ums Gewinnen und Verlieren, sondern um Gewinn und Verlust geht, wenn der Homo oeconomicus den Homo ludens verdrängt, wenn also ökonomische Interessen unsere Spielwelten kolonialisieren, indem sie – wie bei großen Sportveranstaltungen – das Spiel zum Konsumartikel umformatieren, dann handelt es sich nicht mehr um wirkliche Spiele, denn dann hat jemand das Spiel zu einem Geschäft gemacht und in bitteren Ernst verwandelt.'* (Hüther/Quarch, 2016, S. 15)

UTOPIE

'Die Spielenden dienen nicht dem Spiel, es ist andersherum.' (Huberts 2017)

- Von fremdbestimmtem Zweck befreites Spiel, ohne (verdeckte) kommerzielle Hintergrundmotive.
- (Selbst-)Reflektierte Nutzer*innen, die Spiel und Medien genussvoll und gestaltend in ihren Alltag integrieren.
- Entfaltungsräume die Kultur und Kunst als in sich bedeutsam verstehen.
- Medienpädagog*innen wirken mit ihrer Haltung und hinterfragen ihre pädagogischen Werkzeuge kritisch. Sie schaffen es (kindliche) Begeisterung zu wecken.
- Spielerische Entwicklung: Ökonomisch-ludische Evolution "Wir irren uns empor." (Gerhard Vollmer / Harald Lesch) (Entwicklung ohne Ziel, Anpassung)
- Sensibilisierung von Sprache. (Utilitarismus)



Berücksichtigung und Stärkung der Szenen. (UGC, Indie Szene)

← Tweet



Olaf Zimmermann

@olaf_zimmermann

Games werden „für die Produktion von Spaß“ gebraucht. Ich sage, sie werden dringend als Kunstwerke gebraucht. Und Kunst macht meistens auch Spaß. Deshalb braucht die Branche zuerst Kulturförderung + erst dann Wirtschaftsförderung. Und Kunst muss natürlich nicht nützlich sein.



GamesWirtschaft @gameswirtschaft · 23 h

Anders als bei Film und Musik wird von Computer- und Videospielen erwartet, dass sie sich nützlich machen. Warum eigentlich? #Kolumne gameswirtschaft.de/meinung/froehl...

twitter, 08.11.2019

KULTUROPTIMISMUS



"Wer spielt, konsumiert nicht. Wer spielt, benutzt nicht. Wer spielt, begegnet dem anderen als einem Gegenüber auf Augenhöhe. Deshalb ist das Spiel in einer von der instrumentellen Vernunft des Ökonomismus beherrschten Welt eine subversive Kraft." (Hüther/Quarch, 2016, S. 17)

Homo ludens vs. Homo oeconomicus

Digitales Spiel zwischen Kontrolle, Ökonomie und befreitem Agieren

