

Schriften zur Medienpädagogik 58

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

Martin Geisler
Dirk Poerschke
Eik-Henning Tappe
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© **kopaed 2022**

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-668-0

Martin Geisler/Dirk Poerschke
Zwischen Anarchie, Business und Bildung
Kritische Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen in
Bildungskontexten

Provokante Einleitung

Der Beitrag will Inhalte aufzeigen, Gedanken anstoßen, Verknüpfungen herstellen, Abläufe transparent machen und sich positionieren. Dies alles bezogen auf die Frage: Wie werden (digitale) Spiele im Bildungskontext verstanden und eingesetzt? Von den dem Spiel innewohnenden Eigenschaften, die bereits von sich aus viel mit Erfahrung und Entwicklung zu tun haben, betrachten wir, wie sich das Spiel in der Marktwirtschaft und dem Bildungssystem verortet. Dabei stellen wir auch die Frage, ob dem Spiel der Geist der Anarchie inhärent ist und ob sich dieser Geist mit Bildung und Business in Einklang bringen lässt? Zur Beantwortung dieser Fragen mag es dienlich sein, zu erinnern und zu verdeutlichen, wo und wie sich Spiel bereits seit langer Zeit in unserem Leben, unserer Gesellschaft und unserem Denken entfaltet. Veränderungen in der Gesellschaft wiederum wirken sich auch auf das Spiel und die Auffassung von Spielen aus. Die aktuelle tiefgreifende Veränderung in der Kommunikation und damit die Veränderungen in der Sozialisation, der Gesellschaft und den Weltaneignungsprozessen lassen die These zu, dass sich auch Spiel und Spiele stark verändert haben. Oder ist das Spiel doch eine Konstante, die zur Orientierung beiträgt?

Der Artikel will seinen Teil dazu beitragen, Entwicklungen von Spiel, Kommunikation, Gesellschaft, Ökonomie und Bildung zu analysieren und voranzutreiben. Wir möchten bei Spiel- und Medienpädagog*innen hervorufen, dass das Spiel beziehungsweise vielmehr seine Auffassung und seine Verwendung sowohl in großen Kontexten als auch in seiner individuellen Bedeutung neu und weiter zu reflektieren, gegebenenfalls zu kritisieren und zu positionieren sind. Dieses „hervorrufen“ oder provozieren (lat. „provocare“) wird heute mit Übertreibungen, Regelverletzung und Normenverletzung konnotiert. Zugleich hat die Provokation selbst eine spielerische Komponente und agiert mit eben jenen Übertreibungen, Regelverletzungen und Normenverletzungen. Im Beitrag erläutern wir, dass Spiel und Spiele nicht selten mit diesen Komponenten arbeiten und in gewisser Weise Wesenszüge der Anarchie aufzeigen. Der an sich zu bejahende Einsatz von Spiel in der (Medien-)Bildung wird sehr unterschiedlich verstanden und gehandhabt. Das freie Wesen des Spiels sieht sich bisweilen der Gefahr der Instrumentalisierung

ausgesetzt. Aber wie passt dieses anarchische Wesen des Spiels in eine Zeit, in der oftmals eher Gehorsamkeit, Pflichterfüllung und Regeltreue Abläufe bestimmen – bisweilen sogar in den Spielen selbst? Würde man dem Spiel helfen, es gar von aufgezwungener Zweckmäßigkeit befreien, wenn man eine Anleitung zur Anarchie formulieren würde?

Prinzipien des Spiels in unserem Leben und unserer Arbeit – bestehende Dynamiken und Prozesse

Johan Huizinga hat in seinem Erklärungsversuch zum Ursprung unserer Kultur, im „Homo Ludens“ (Huizinga 1938), formuliert, dass fast alle Bereiche unseres Miteinanders und unserer Kultur von spielerischen Prozessen durchdrungen oder spielerisch im Vorfeld erprobt worden sind (vgl. Huizinga 1956: 13). Dies bedeutet jedoch nicht, dass wir es dabei belassen. Wir rationalisieren und reflektieren, erforschen und analysieren sogar solch schwer zu fassenden Aspekte wie Liebe (vgl. Kuchler/Behr 2014; Seyda 2021), Humor (vgl. Effinger 2008; Titze 2007) und eben auch Spiel. Dabei haben wir oft gute Absichten. Wir wollen verstehen. Glauben wir verstanden zu haben, wollen wir die gewonnenen Erkenntnisse „nutzbar“ machen. So wird in der IT-Branche vom „ludischen Innovationsverhalten“ (Derpmann 2010: 4ff.) und in der Medientheorie von einer „ludischen Wende“ (ebd.) gesprochen. Zu starre, feste organisatorische Strukturen, Grenzen, Regeln und Standards werden, insbesondere aus Sicht des Neoliberalismus, als innovationsbeschränkend eingestuft. Im besten Fall wird das Spiel zu einem Medium der Aktivität und der kreativen Auseinandersetzung mit den Problemen unserer Zeit. Im schlechtesten Fall wird das Spiel zu ökonomisch gerahmt und in seinen Möglichkeiten nur dann akzeptiert, wenn es nützt. Johan Huizinga prognostizierte bereits im 19. Jahrhundert einen Rückgang des Spielhaften, weil der favorisierte Stellenwert der Wissenschaft, Technologie und Ideologien im Grunde ernste Angelegenheiten sind (vgl. Huizinga 1956: 208). Huizinga führt als ein Beispiel die Uniformität der männlichen Kleidung an. Die grell bunten Farben verschwanden und erfolgreich war der langweilige Anzug mit kleinen persönlichen Nuancen (vgl. ebd.).

Irte er? Sind diese Bereiche heute gar selbst vom Wesen des Spiels beseelt? Vielleicht ist ludisches Verhalten innovationsfördernd und kann dabei behilflich sein, bestehende Regeln und starre Formate spielerisch neu zu sortieren. Dies schließt auch den Bereich der Bildung ein. Sind in der Medienbildung die Innovationen wirklich spielerisch, sprengen Systemgrenzen und schaffen Welt- und Selbstverhältnisse von Menschen in medial geprägten kulturellen Welten? Ist es konservativ, an der Innovationskraft zu zweifeln? Die Einwände sind zahl-

reich. Die einen befürchten, dass es unangebracht sei, im Bildungsbereich dem Spiel den ernsthaften Erwerb von Wissen Vorrang einzurichten.

„Bettet man Lernformen, das Lernen von Sachverhalten, in einen spielerischen Kontext ein, so bleibt dies nicht ohne Konsequenzen für den intendierten Lerneffekt [...]“ (Nieding/Ohler/Rey 2015: 179)

Andere (oder auch die Gleichen) sehen in diesem Verständnis das Spiel selbst einem Risiko ausgesetzt. So führt das eben genannte Zitat weiter aus: „[...] und auch der Spielanteil wird u.U. nicht mehr als Spiel erlebt.“ (ebd.)

Ein möglicher Grund für die unterschiedlichen Sichtweisen und Argumente mag das Problem sein, Spiel überhaupt zu erfassen und zu definieren. Dies wiederum mag bereits ein Anteil seines Wesens sein. Es balanciert zwischen den Polen *paidia* (Freiheit) und *ludus* (Regelhaftigkeit) (vgl. Caillois 2017: 9-16) und verliert immer dann seine tatsächliche Bedeutung, wenn es zu einer Seite ausschlägt oder dorthin ausgelegt wird. Dabei ist nicht zuerst die Rede von den Spielen „in vitro“, also den klar erkennbaren Spielen mit entsprechender Rahmung (Kartenspiele, Brettspiele usw.). Auch nicht von den Spielen „in silico“, die sich innerhalb von Computerprozessen bewegen. Seine kulturanthropologische Dimension drückt sich am ehestens bei den Spielen „in vivo“, also der Haltung und dem Verhalten von Menschen, aus. Das menschliche Spielverhalten im Alltag hat nicht nur Erving Goffman in seinem bekannten Buch *Wir alle spielen Theater* (Goffman 2003) beschrieben. Bei genauerer Betrachtung zeigt sich, wie eng Spiel mit Kunst, Kultur und Entwicklung verknüpft ist. Weltaneignung erfolgt durch (Symbol-)Spiel (vgl. Piaget 1992: 139ff.). Spiel und Spielweisen entfalten ihre Potenziale jedoch nicht einfach durch ihre Einfügung in Nicht-Spielkontexte. Das Spiel selbst neigt gar in seiner Dynamik dazu, in steigender Form vom Element „*paidia*“ zum Element „*ludus*“ zu verlaufen. Spielregeln sind trotzdem kein Widerspruch zum lustvollen Spiel. Problematisch können Spielregeln dann werden, wenn sie mit Befehlen verwechselt werden. In der Ideologie des Gaming-Mainstreams findet sich nicht selten eine verlorengegangene Unterscheidung von Regeln und Befehlen. Während Regeln den Handlungsrahmen beschreiben, das Agieren jedoch den Spielenden überlassen wird, setzt der Befehl auf eine bestimmte und eingeengte Umsetzung einer Aktion (vgl. Geisler 2020: 51-66).

„Eine Puppe mag an den Fäden der Spielregeln hängen, hat aber dennoch individuelle Spielräume. Der blinde Gehorsam des Roboters gegenüber Maschinenbefehlen kennt jedoch ausschließlich objektive Erfolgskriterien.“ (Huberts 2017: 22)

Spiel, als Dünger für unsere Kultur, wie Johan Huizinga es nannte, kann als grundlegende Substanz und gestaltende Kraft angesehen werden. Von spielerischen Elementen sind fast alle Bereiche unseres persönlichen Miteinanders, der Kunst, der Technik, der Wirtschaft, der Politik oder der Wissenschaft durchdrungen. Selten wurde über die Funktionen des Spiels so viel spekuliert und das Spiel in seinem Nutzen für Menschen hinterfragt wie heute. Nicht nur für die Pädagogik, die Ludologie und die Spielwissenschaft entstehen neue Handlungsfelder. Diese Handlungsfelder und die mit ihr einhergehende Skepsis eröffnen und verlangen einen qualitativen Diskurs, der auch oder gar digitale Spielformen einschließt. Spätestens hier wird die Rolle der Medienpädagogik deutlich.

Mehr als 34,3 Millionen Menschen spielen 2020 in Deutschland regelmäßig in digitalen Welten und die Spielerzahl ist seit Jahren nahezu unverändert (siehe Game 2022). Die technische Entwicklung in Bezug auf Cloud Gaming, Künstliche Intelligenz und die Konvergenz verschiedener Mediensysteme lassen zusätzliche Wachstumsraten erwarten (vgl. Game 2019).

Die Potenziale von digitalen Spielen wurden aus vielfältiger Perspektive erkannt. Auch und insbesondere aus der Sicht der Ökonomie. So schrieb der Konsumforscher Markus Giesler bereits 2004:

„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?“ (Giesler 2004)

Heutige Institutionen beginnen ihre Angebote nach dem Muster von Spielen zu modellieren. Der verlockende Gedanke: Der Kunde oder die Kundin soll Spaß haben. Geht es nach dem Ansinnen einiger großer Autobauer aus Deutschland, soll beispielsweise Gaming zu einem wesentlichen Bestandteil des autonomen Fahrens werden. Was soll auch mit der Zeit im selbstfahrenden Bus oder Auto gemacht werden? Und wie kann die freigewordene Ressource Aufmerksamkeit eventuell für Werbung genutzt werden? Auf der Website von Daimler findet sich ein Vorschlag:

„Eine mögliche Antwort aus unserem Technology Scouting: Gaming. Immersive Gaming und Fahrzeug – da treffen zwei spannende Welten aufeinander, hier werden soziale Interaktionen in Echtzeit erlebbar. Und wir sind von der ersten Stunde an mit dabei!“ (Daimler: Immersive Gaming)

Ist dies die Reaktion auf die Erkenntnisse der Potenziale von Games, Spiele als Werbeträger und als Motivator in der Wirtschaft zu nutzen?

„Medienpädagog*innen müssen sich ihrer Verantwortung und Wirkung auch innerhalb der aufgezeigten Dynamik bewusst sein und die Grenzen erkennen, wann Spiel und Medien zu einer Aufgabe, einem Zweck, einer Einkommensquelle oder einer Ersatzbefriedigung werden. Erscheinungen wie Gamification und professioneller eSport sind aus dieser Sichtweise zumindest in ihrer Art und Weise zu hinterfragen“. (Hüther/Quarch 2016: 116)

Neurobiologen und Philosophen warnen:

„All jene[n], die Spiele vor ihren Karren spannen und deshalb bestimmte Kompetenzen und Fertigkeiten trainieren wollen, ist [ein] Einschleifungsmechanismus willkommen.“ (ebd.)

Gewinn- und Nutzenmaximierung sind die Kerngedanken des homo oeconomicus. Fragen zur Nutzbarkeit von Dingen sind ethisch eng mit dem Utilitarismus verbunden. Aus dieser Sichtweise ist die Nutzung von Spiel dann moralisch richtig, wenn sie das Wohlergehen der meisten Betroffenen maximiert. Wenn also Spiel nützlich ist, wird es als gut anerkannt. Darin sieht nicht nur Christian Hubert ein Muster und ein Risiko:

„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: 22)

Diese Nutzbarkeit definiert in sich gute und schlechte Spiele. Spiele, deren Potenzial nicht gesehen wird, nicht vorhanden ist oder nicht gesehen werden will, werden als nutzlos abgelehnt. Diese Denk- und Handlungsweise mag zwar zu unserer Haltung als homo oeconomicus passen, wird jedoch dem Spiel kaum gerecht. Obwohl es zu begrüßen erscheint, dass Spiel und Spiele mehr und mehr in unseren Alltag und unser Leben vordringen, sollte dem einhergehend das Risiko der Instrumentalisierung von Spiel gesehen werden. Spiel wird verwendet, um einen bestimmten Zweck zu erreichen. Obgleich doch in seiner Wesensbeschreibung die Freiheit des Spiels betont wird.

„Es [das Spiel] ist frei von Ziel- und Zweckbestimmungen, die von außen an es herangetragen werden könnten.“ (Scheuerl 1975: 342ff.)

Und:

„Spiel kann grundlegend als jene Tätigkeit, die aus Freude an ihr selbst geschieht verstanden werden.“ (Huizinga 1956: 37)

Wohin geht also die Reise? Stuart Russel (mit Verweisen auf John Maynard Keynes) prognostiziert, dass sich Menschen, die zukünftig nicht mehr in Wirtschaftsprozesse eingebunden sind, in sogenannten „inspirierenden Bereichen“ wiederfinden müssen (Russel 2020: 132ff.). Dabei führt er neben „Gartenarbeit, Speisen, Kunst, Musik und Literatur“ explizit den Bereich der Videospiele an. Und er fordert ein radikales Umdenken im Bildungs- und Erziehungswesen, um die Menschen auf diese schwierige Herausforderung vorzubereiten (vgl. ebd.).

Einsatz von (digitalen) Spiel in der (Medien-)Bildung

Auch Pädagog*innen sollten sich die Frage stellen, inwieweit sie den Einsatz von Spiel für Qualifikationsziele oder als didaktische Methode benutzen. Auch hier besteht das Risiko in der „Vereinnahmung des kindlichen Spiels durch pädagogische Maßnahmen. [...] Eine zeitgemäße Spielpädagogik bewegt sich gegenwärtig offenbar in einem Spannungsverhältnis zwischen den Extrempolen der vollkommenden Vernachlässigung und der totalen Pädagogisierung des kindlichen Spiels“ (Heimlich 2015: 13). In der zweckmäßigen Verwendung des Spiels entsteht oft ein Dilemma. Ein Hinweis zur Auflösung dieses Dilemmas könnte im kindlichen Spiel liegen. Dort, wo kein Ziel für die Verwendung des Spiels definiert ist, sondern es der Exploration dient, entfaltet es seine stärksten Kräfte. Eine Instrumentalisierung des Spiels gilt es zu vermeiden. Trotzdem bedeutet dies nicht, dass das Instrument Spiel nicht gelingend verwendet und eingesetzt werden kann.

Ein Musikinstrument können Virtuosen in einer solch hervorragenden Art „spielen“, dass sie damit bezaubern, entführen, Kräfte wecken und motivieren. Mit einer solchen Verwendung eines Instruments kann wiederum Selbstaussdruck und Exploration gelingen. Wenn es also Spiel- und Medienpädagog*innen gelänge, mit viel Fingerspitzengefühl auf ihren Spielen und Medien so zu „musizieren“, dass sie damit ihre Zielgruppen – ihr Publikum – erreichen, begeistern und bewegen, erscheint Instrumentalisierung als ein Ideal. Virtuose (Kultur-, Spiel- und Medien-)Pädagog*innen

nutzen ihre Instrumente, ohne sie zu missbrauchen, für das, wozu sie gedacht sind. Mit einer Geige schlägt man keinen Nagel in die Wand und vielleicht muss ein Spiel nicht unbedingt Lerninhalte vermitteln oder der Berufsorientierung dienen. Auf dem Medium Spiel pädagogisch zu spielen, kann sehr gut gelingen – es benötigt aber alle Fähigkeiten, die kommunikativ, sozial, didaktisch und ludisch dazu gebraucht werden. Bis dahin kann es schon genügen, die Spielenden systematisch beim Spielen zu beobachten, ihre genutzten Regelsysteme zu verstehen, die soziale Peripherie zu erkennen, zur Reflexion anzuregen, ggf. Transferprozesse zu begleiten und auf die Symbole und übernommenen Rollen zu achten.

Die persönliche Haltung und Auffassung von Anleitenden (vgl. Geisler 2019) gegenüber dem Wesen des Spiels und ihre grundlegenden Kenntnisse in der Kommunikation, Beziehungsarbeit und dergleichen sind jedoch nur ein Bestandteil des komplexen Bildungssektors. Auch dieser entwickelt sich, reagiert auf den gewaltigen Umbruch von der Buchkultur zur Internetkultur und wird im digitalen Kapitalismus als möglicher Gewinnsektor von entsprechenden Ökonom*innen betrachtet. Eine Vielzahl engagierter Personen veröffentlichte zum Beispiel Ende 2021 ein „Positionspapier zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie 'Bildung in der digitalen Welt'“, in welcher eben diese Spannungen in Bezug zum Bildungssektor deutlich werden (siehe Braun et al. 2021).

Die Befürworter*innen des Einsatzes von Spiel in der Bildung sind dabei nicht unbedingt nur gewinn- oder nutzenorientiert. Gleichwohl balancieren einige Aussagen zwischen wünschenswerter Utopie und latenter Misanthropie. So formulierte der chinesische Unternehmer Jack Ma, ehemaliger Chef der Alibaba Group und frühere Englischlehrer, auf dem Weltwirtschaftsforum 2018:

„Wir können mit Maschinen nicht konkurrieren. Die sind smarter und steigern den Lebensstandard auf der Erde in einem Maße, welches wir nicht schaffen.“ (LVR Zentrum für Medien und Bildung Medialab 2021)

Er visioniert von Bildung als der Förderung von Werten, dem unabhängigen Denken, Teamwork und Mitgefühl (vgl. ebd.). Dies unterscheidet uns von Maschinen. Er verortet dies für die Bildung im Bereich Sport, Musik und Kunst. Diese Bereiche subsumieren bereits Spiel. Gleichwohl würden wir es dieser Liste ergänzend hinzufügen.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgen Andreas Schleicher von der OECD oder Charles Fadel et al. bei der Suche nach den Kernkompetenzen für das 21. Jahrhundert. Beide verorten das Aufwachsen in unserer Zeit, geprägt von Technik, Automatisierung und Outsourcing, unter dem Begriff VUCA. Dem-

nach sind Menschen heute insbesondere von *volatility* (Unbeständigkeit), *uncertainty* (Unsicherheit), *complexity* (Komplexität) und *ambiguity* (Mehrdeutigkeit) beeinflusst. Zu erwähnen ist jedoch, dass VUCA ursprünglich die problematischen Rahmenbedingungen der Unternehmensführung beschreiben sollte. Der Begriff entstand in den 90er-Jahren im militärischen Bereich und ist heute im strategischen Management und Bildungsmanagement immer stärker in der Diskussion. Er bedeutet grob zusammengefasst, dass Vorhersagen und Steuerungen in unserer Welt zunehmend schwierig werden. Und somit verläuft die Fähigkeit zum höheren Denken nicht alleine über Zuhören, Schreiben und das Bearbeiten von Routine-Übungen, sondern soll auch über Recherche, Diskussionen und die Übernahme verschiedener Sichtweisen usw. erlernt werden (vgl. Fadel/Bialik/Trilling 2017).

Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kooperation sind damit möglicherweise wichtige Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche für das 21. Jahrhundert erlernen müssen. Dies sah auch der Erziehungswissenschaftler, Soziologe und Kulturpädagoge Max Fuchs so, wenn er neben den drei „R“ – Reading, WRiting and Arithmetics – Kunst und Kultur mit ihren emotionalen und sozialen Aspekten betont (vgl. Fuchs 2006). Spiel bietet in diesem Rahmen ein außerordentlich vielseitiges Phänomen und kann nicht pädagogisch verkürzt werden. Lerneffizienz und ein festgelegter Kompetenzrahmen sind keine geeigneten Kategorien für das Spielen. Aber das Spiel kann Lernvoraussetzungen schaffen, das Motiv sich Wissen anzueignen fördern, Sachwissen und ein Verständnis der Welt unterstützen.

Anleitung zur Anarchie – freie Spielräume

Wenn Thomas Ziehe zustimmen ist und wir uns – nicht zuletzt durch einen Kommunikations- und Medienwandel (Galaxienwandel) – von einer normenregulierten zu einer präferenzorientierten Gesellschaft entwickeln (vgl. Ziehe 2005), dann fällt es zunehmend in die Verantwortung von Individuen, aus der Vielzahl von Optionen aus- und abzuwählen. Dies wiederum, verbunden mit den Angeboten und Herausforderungen des „global village“, erscheint zwar freiheitlich, kann jedoch zugleich zu einer erhöhten Orientierungslast führen. Es mag daher nicht verwundern, wenn wir aktuell politische Wirrungen auf der einen Seite und radikalisierte Ansichten und Treue auf der anderen Seite erleben. Auch die Antworten von Pädagog*innen fallen bisweilen polarisiert aus. Die einen wünschen sich mehr Normierung, Modularisierung, Rationalität und Struktur. Andere sehen, wie beschrieben, eher Chancen darin, Menschen zur Eigenverantwortlichkeit, Freiheitlichkeit und Mitbestimmung aufzurufen.

Was hat all dies nun mit Spiel zu tun? Im Spiel steckt sowohl eine gewisse Regelhaftigkeit als auch eine gewisse Anarchie. Im Spiel werden Grenzen ausgetestet, Experimente durchgeführt und wird auf's Spiel gesetzt. Insbesondere Staaten und Systeme, welche Veränderungen als unwillkommen, gewagt oder gefährlich betrachten (z.B.: Kirche, Armee, Diktaturen), sehen in dieser Kraft des Spiels Risiken und haben es in der Geschichte bekämpft. Versuche, das Spiel zu zähmen oder zu verbieten, haben sich bisher noch nie gänzlich erfolgreich dargestellt. Vielmehr hat sich das Spiel (teils über Umwege und im Geheimen) immer wieder seinen Weg gesucht. Es ähnelt einem Löwenzahn, der sich durch den Asphalt bricht. Hier begegnen sich in ihren Eigenschaften Humor und Spiel. Sie beide haben eine befreiende und schützende Wirkung. Sie sind Mittel, Verwirrungen und Uneindeutigkeit zu ertragen und zu akzeptieren, was Mehrdeutig ist. VUCA, die Covid-19-Pandemie, politische Ereignisse und aktuelle Kriege, die Umweltkrise, Bevölkerungsbewegungen, aber auch – beziehungsweise damit einhergehend – die Herausforderungen im medialen Agieren unter BigData, Algorithmen und Skandale, wie die um Cambridge Analytica, erhöhen die Verwirrungen und Uneindeutigkeit nochmals. Was viele Menschen heute suchen, sind Leichtigkeit und einfache Antworten. Aber „der Versuch Verwirrung zu meiden, [...] verhindert wirkliches Leben“ (Sparrer/Varga von Kibed 2000: 156).

Bestimmte Spiele und zum Beispiel die Humorform der Satire arbeiten mit Übertreibungen, die Zustände oder Missstände in überspitzter und verspottender Form thematisieren. Sie sind oft ein Mittel für politische Partizipation. Diese Spiele und die Satire müssen dabei nicht zwangsläufig komisch sein. Auch der Spott hat die Funktion eines Problemindikators. Wo spöttisch gelacht wird, gibt es auch verdeckte Schwierigkeiten oder ist ein Gleichgewicht in Schiefelage geraten. Spiel und Spott können eine Richtung für eine Problemlösung aufzeigen.

Spiel (und Humor) konterkarieren herrschende Systeme und wollen die Gesellschaft sich selbst überlassen. Kann Spiel ein Mittel zur Anarchie sein? In der Philosophie wird Anarchie als ein gesellschaftlicher Zustand beschrieben, in dem eine minimale Gewaltausübung durch Institutionen und maximale Selbstverantwortung des Einzelnen vorherrscht. Minimale Normativität und maximale Selbstverantwortung – so ähnlich wünschen es sich viele (Sozial-)Pädagog*innen. Jenseits der Frage, ob – wie bei Ziehe beschrieben – dies tatsächlich der beste Weg ist oder ob er zu neuen Problemen führt, stellt sich die Frage, wie man Menschen zu eben jener Selbstverantwortung, Selbstbestimmung, Reflexion von automatisch erscheinenden Regelwerken, sprich zu einer konstruktiven Anarchie führt? Ein erster Reflex wäre, ggf. Projekte und Workshops zur „Anarchie-Förderung“ zu entwickeln. Eine gewünschte und

geregelte Anarchie hebt sich jedoch bereits auf, wenn sie geplant wird. Es ist Aufgabe der Jugend, nach neuen Wegen zu suchen, bestehende Konstrukte zu kritisieren und sich bzw. zum Teil die Gesellschaft, in der sie leben, neu zu erfinden. Immer wieder. Eine „Anleitung zur Anarchie“ mag dafür sprechen, dass Abläufe und Prozesse durchschaut wurden. Sie befreit jedoch nicht davon, daran zu scheitern. Vielleicht ist die Erkenntnis, vielmehr Reibungspunkte und Freiräume anzubieten, die Kollision mit der Jugend und ihren Spielen zu suchen, ernst dreinschauen, wenn Grenzen überschritten wurden, und ein wenig dabei zu schmunzeln, wenn auf diese Weise Exploration, Weltaneignung und Persönlichkeitsentwicklung gelingt. Möchte man die spielerische Anarchie ein wenig unterstützen, wäre das Spiel zu entfesseln ein wichtiger Schritt. Unbewachte Spielräume statt fertiger Spiele sind eher Werkzeuge zur Spielerstellung. Orientierungsangebote und Freiräume könnten dem Spiel, den Spielenden und letztlich uns allen helfen. Aber Achtung: Wir agieren mit komplexen Dynamiken und sind gut beraten, diese auch in ihren Folgen zu diskutieren, zu reflektieren und zu begleiten. „Vieles was gut gemeint ist, endet schlecht“, sagte der Fotokünstler Henri Cartier-Bresson. Dies galt für die Inquisition, den Sozialismus, aber vielleicht auch für den Kapitalismus und den Neoliberalismus. Wie viel Anarchie steckt in heutigen digitalen Spielen? Christian Huberts sieht zumindest in vielen Games eher wenig Kennzeichen hierfür:

„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: 22)

Fluide Netzwerke

Ein Beispiel für die jugendkulturellen Veränderungen und die Auswirkungen ökonomischer Einflüsse können die gruppenspezifischen Prozesse von Online-Spielgemeinschaften sein. Diesen Clans und Gilden wurde in Untersuchungen (siehe Geisler 2009; Inderst 2021) mitunter große, fast familienartige Kohärenz zugesprochen. Obwohl nicht identisch, wurden sie für ihre Anhänger*innen gar als mögliche Primärgruppen diskutiert (vgl. Geisler 2009: 240f.). Es erscheint zunächst begrüßenswert, dass Online-Spiele heute längst nicht mehr nur für Intensivspieler*innen und „Hardcore“-Fans interessant und zugänglich sind. In Form der professionellen E-Sport-Teams gibt es noch die engen Bündnisse. Hier jedoch oft mit einer rahmenden Absicht seitens eines Trägers oder gewinnorientierten Vereins. Auch die Publishers haben die Potenziale der Spielgemeinschaften erkannt. Wenn sich eine Com-

munity über 10 Jahre an einem Spiel orientiert (das zudem in Form von *Counter Strike 1.6* zu seiner Zeit auch noch dem öffentlichen Ansehen scheinbar im Weg steht), die Server selbst stellt und Modifikationen entwickelt, mag eben dies der zuvor genannten ludischen Entfaltung entgegenkommen. Den Markt jedoch behindert es. Die Reaktion vieler Publisher war, die Server selbst zu administrieren. Neue Spiele folgten in dichter Folge und die Art des Zusammenspielens änderte sich. Im heute beliebten „battle royale“-Modus finden sich eher kleine und spontane Grüppchen zusammen. Die Kennzeichen dieser Gemeinschaft sind spontaner und fluider geworden. Man trifft sich, spielt ein paar Stunden miteinander und geht wieder auseinander. Aus den individuellen Homepages der Clans sind leicht einzurichtende und strukturell normierte Discord-Server geworden. Diese unverbindlichen, fluiden Netzwerke entsprechen durchaus dem Zeitgeist. Sie sind klein, spontan, selbstbestimmt, freiwillig und ohne größere Verpflichtungen. Auch außerhalb des Spiels müssen wir zunehmend flexibel auf Veränderungen reagieren und können uns nur noch bedingt an alten Mustern festhalten. In diesen Spielgemeinschaften entsteht aber auch seltener ein längerfristiges Wir-Gefühl, eine Vertrauensbasis, die über das Spiel hinausgeht, und die Möglichkeit, sozial-kommunikativ voneinander zu lernen. Im Spiel wie im Alltag werden wir flexibler und unverbindlicher. In gewisser Weise bestimmt das Spiel die Gemeinschaft und nicht mehr die Gemeinschaft das Spiel.

Aber vielleicht dringt das Spiel auch nur vor zur Realität. Wenn sich Spielzeug auch immer als ein Spiegel der jeweiligen Gesellschaft begreifen lässt und Software immer auch anschlussfähig zum Nutzenden sein muss, sollte gerade die Pädagogik dieses stärker in den Blick nehmen. Gut zu beobachten ist dies an der zunehmenden Komplexität der Spiele und den komplexen Informationssystemen im gemeinsamen Spiel. Viele der digitalen Spiele lassen durch ihre Spielmechaniken heute Freiheiten zu, die erst mal durchschaut werden sollen. Je undeutlicher und unaufdringlicher die einschränkenden Regeln in Games werden, desto mehr nähern sich Videospiele der spielerischen Anarchie an. Oder sind vorhandene Regeln, die jedoch nicht gesehen werden, eher das Gegenteil von Anarchie – eine Manipulation im Sinne des Behaviorismus? Digitale Spiele sind zu vielfältig, um diese Frage einfach zu beantworten. Was zunehmend in den Fokus rückt ist die Frage, *wie* gespielt wird und *was* Spielende mit dem und über das Spiel hinaus machen. Wir passen uns an die umgebenden Regeln an und wir passen die Welt an uns an. Idealerweise die Balance von Assimilation und Akkomodation (vgl. Piaget 1992: 139ff.). Wenn wir uns eigene Regeln überlegen oder die Frage nach den Möglichkeiten stellen, kann dies auch die Frage aufrufen, in welcher Welt wir eigentlich leben oder spielen wol-

len. Der Qualitätsanspruch vieler Sand-Box-Spiele, die mit detaillierten Interaktionssystemen den Spielenden zum Experimentieren ermutigen, mag hier ein Beispiel sein. Nicht selten finden dort Experimente ohne ein Ziel, eine Narration und ohne feste Kampagnen statt, in denen sich Spielende bisweilen nur mit dem eigenen Überleben beschäftigen.

Gibt man ihnen die Möglichkeit, liegt es in den Händen der Spielenden, diese Fantasiewelten zu konstruieren, zu kommunizieren und aufeinander aufbauend anzunehmen. „Ja“ zu den Spielentwürfen anderer zu sagen, ist insbesondere beim gemeinschaftlichen Agieren eine wichtige Voraussetzung, welche zugleich als sozial-kommunikative Fähigkeit anzusehen ist und im Spiel erprobt wird. Spiel war und ist ein Freiraum für Experimente und Lernprozesse. Dieser Raum ist lustvoll und bietet Möglichkeiten, sich von den Begrenzungen der alltäglichen Realität zu erholen und gleichzeitig für sie zu proben. Einer Realität, die zusehends komplexer und unüberschaubarer wird. Für eine solche systemische Gesellschaft ist das Spiel in seinem Wesen prinzipiell ideal. Die meisten Spiele allerdings wurden mit bestimmten Intentionen entwickelt: mal mit künstlerischen Ansprüchen und zur Selbstentfaltung, aber auch nicht selten mit sehr ökonomischen Absichten und Mechanismen, bei denen die Spielenden zu Verbraucher*innen werden.

Fazit – Wir sind fliehende Prätorianer des Spiels

Wir haben uns im Beitrag für eine Besinnung der dem Spiel innewohnenden Kräfte ausgesprochen, vor zu großer Instrumentalisierung gewarnt, wir haben uns als Anwälte und Prätorianer des Spiels verstanden. In unserer Augen gleicht das Spiel einem Tier, das seine Schönheit zur Gänze entfaltet, wenn es frei und wild agiert. Wir sind uns bewusst, dass andere und manchmal wir selbst das Spiel gern um uns haben, es domestizieren und bisweilen wie ein Medium nutzen, um Absichten zu verfolgen, Ziele zu erreichen oder Profite einzustreichen. Wir schwanken in vieler Hinsicht, ob es besser ist, sich zurückzulehnen oder einzumischen. Es ist erfreulich, dass Spiel heute wie in seiner Geschichte fast nie zuvor – auch und insbesondere in Form der Game Studies – Gegenstand der Forschung ist. Wir haben viel gelesen und noch lange nicht genug gespielt. Im gemeinsamen Austausch haben wir uns angeregt, gestritten, uns bejaht und Neues entdeckt. Wir sind wissensdurstig, neugierig und versuchen bei allem, was wir tun, unser Handeln zu reflektieren. Wenn wir dieser Linie konsequent folgen, straucheln wir. Denn die Entfaltung des Spiels, dieser Löwenzahn im Asphalt, dieser Balanceakt der Paradoxie, dieser freie Vogel, entzieht sich, je tiefer wir ihn erforschen, mehr und mehr seinem eigenen Wesen. Ähnlich wie

bei den großen Themen Liebe, Sexualität und Humor stellt sich die Frage, ob wir in unserer Neugier der Sache gerecht werden und ihr gut tun. Horkheimer und Adorno haben es in ihrem Werk zur „Dialektik der Aufklärung“ (1997) treffend ausgedrückt:

„Seit je hat Aufklärung im umfassendsten Sinn fortschreitenden Denkens das Ziel verfolgt, von den Menschen die Furcht zu nehmen und sie als Herren einzusetzen. Aber die vollends aufgeklärte Erde strahlt im Zeichen triumphalen Unheils. Das Programm der Aufklärung war die Entzauberung der Welt. Sie wollte die Mythen auflösen und Einbildung durch Wissen stürzen.“ (Horkheimer/Adorno 1997: 19)

Das Gute ist: Wir müssen gar nicht zu Anwälten oder Prätorianern von etwas werden, was viel stärker ist als wir. Das Spiel hat sich über die gesamte Geschichte des Menschen hin immer durchgesetzt und seine Position behauptet. Vielleicht liegt unsere Aufgabe nicht darin, das Spiel zu definieren oder in seiner Gänze zu verstehen. Wir hätten schon viel erreicht, wenn wir etwas dafür tun, das es wachsen und sich entfalten kann. Wir möchten anderen, insbesondere Spiel- und Medienpädagog*innen, verdeutlichen, wie Rahmen und Räume dazu gestaltet werden können. Wir möchten Mut und Optimismus säen. Ein Auftrag an Spiel- und Medienpädagog*innen kann sein, „Sozialsysteme, Gemeinschaft und Gesellschaft mit Kunst, Kultur, Medien und Spiel aufzuladen und Kontrolle an die Dynamiken abzugeben, die Menschen in der Begegnung und Aktivität mit ihnen entfalten“ (Geisler 2021: 15).

Literatur

Caillois, Roger (2017): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch (durchgesehene und erweiterte Ausgabe, erste Auflage 1958). Berlin: Matthes und Seitz Verlag.

Daimler: Immersive Gaming. Abrufbar unter: www.daimler.com/innovation/pioneering/immersive-gaming.html [Stand: 01.01.2022].

Braun, Tom/Büsch, Andreas/Dander, Valentin/Eder, Sabine/Förschler, Annina/Fuchs, Max/Gapski, Harald/Geisler, Martin/Hartong, Sigrid/Hug, Theo/Kübler, Hans-Dieter/Moser, Heinz/Niesyto, Horst/Pohlmann, Horst/Richter, Christoph/Rummeler, Klaus/Sieben, Gerda (2021): Positionspapier zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie ‚Bildung in der digitalen Welt‘. In: MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 29. November 2021, 1-7. Abrufbar unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2021.11.29.X> [Stand: 01.01.2022].

- Derpmann, Stefan (2010): Ludische Gestaltungs- und Handlungsmuster im Innovationsprozess. Kultur- und technikoziologische Studien. Universität Essen-Duisburg. Working Papers no. 4. Abrufbar unter: <https://bit.ly/3EvDjuS> [Stand: 29.06.2022]
- Effinger, Herbert (Hrsg.) (2008): Die Wahrheit zum Lachen bringen. Humor als Medium in der Sozialen Arbeit. Weinheim: Juventa.
- Fadel, Charles/Bialik, Maya/Trilling, Bernie (2017): Die vier Dimensionen der Bildung – Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jhd. wissen müssen. Hamburg: Verlag ZLL21 e.V.
- Fuchs, Max (2006): Bildung und Kultur öffnen Welten – Herausforderungen für eine integrierte Bildungs-, Jugend- und Kulturpolitik. Vortrag bei der Stiftungsfachtagung des deutschen Sparkassen- und Giroverbandes am 15. März 2006 in Berlin.
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2019): Games & KI. Abrufbar unter: www.game.de/positionen/kuenstliche-intelligenz-und-games/ [Stand: 01.01.2022].
- game – Verband der deutschen Games-Branche (2020): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020. Abrufbar unter: www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf [Stand: 01.01.2022].
- Geisler, Martin (2009): Clans, Gilden und Gamefamilies – Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Geisler, Martin (2019): Digitale Spiele in der Medienpädagogik – Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden. München: kopaed Verlag.
- Geisler, Martin (2020): Homo ludens vs. Homo oeconomicus. Digitales Spiel zwischen Kontrolle, Ökonomie und befreitem Agieren. In: Beranek, Angelika/Ring, Sebastian/Schuegraf, Martina (Hrsg.): Zwischen Utopie und Dystopie – Medienpädagogische Perspektiven für die digitale Gesellschaft. Schriften zur Medienpädagogik 56. München: kopaed Verlag, 51-66.
- Geisler, Martin (2021): Einleitung – Haltung von Anleitenden in der Spiel- und Medienpädagogik. In: Geisler, Martin (Hrsg.): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart: Kohlhammer-Verlag, 9-16.
- Giesler, Markus (2004): Homo ludens statt homo oeconomicus. Interview (Kleinz, Torsten) mit dem Konsum- und Marketingforscher Markus Giesler über den Erlebnisraum Tauschbörse. In: Telepolis. Abrufbar unter: www.heise.de/tp/features/Homo-ludens-statt-homo-oeconomicus-3434271.html. [Stand: 04.10.2019].
- Goffman, Erving (2003): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper Verlag.
- Heimlich, Ulrich (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3. Aufl. Stuttgart: Klinkhardt UTB.

- Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W. (1997): Dialektik der Aufklärung. In: Adorno, Theodor W. (Hrsg.): Gesammelte Schriften Band 3. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Huberts, Christian (2017): Obey. In: WSAD 11. Revolution Games & Change. WAsD – Bookazine für Gameskultur. München: Sea of Sundries.
- Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Reinbek.
- Hüther, Gerald/Quarch, Christoph (2016): Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist. München: Hanser.
- Inderst, Rudolf (2021): Teams im Spiegel der Vergemeinschaftungsform MMORPG-Gilde. In: Geisler, Martin (Hrsg.): Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis. Stuttgart: Kohlhammer-Verlag, 159-175.
- Kuchler, Barbara/Behr, Stefan (2014): Soziologie der Liebe: Romantische Beziehungen in theoretischer Perspektive. Berlin: Suhrkamp.
- Kurt, Seyda (2021): Radikale Zärtlichkeit – Warum Liebe politisch ist. Hamburg: HarperCollins.
- Nieding, Gerald/Ohler, Peter/Rey, Günther Daniel (2015): Lernen mit Medien. Standardwissen Lehramt. Paderborn: UTB.
- Piaget, Jean (1992): Psychologie der Intelligenz. 3. in der Ausstattung veränd. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Russel, Stuart (2020): Human Compatible – Künstliche Intelligenz und wie der Mensch die Kontrolle über superintelligente Maschinen behält. Frechen: mitp Verlags GmbH.
- Scheuerl, Hans (Hrsg.) (1975): Theorien des Spiels. Weinheim & Basel: Beltz.
- Schleicher, Andreas (2013): re:publica 2013: 21st Century Skills – Keynote. Abrufbar unter: www.youtube.com/watch?v=lbb5KE6Cl_w [Stand: 02.08.2022].
- Sparrer, Insa/Varga von Kibed, Matthias (2000): Ganz im Gegenteil: Tetralemmaarbeit und andere Grundformen Systemischer Strukturaufstellungen – für Querdenker und solche, die es werden wollen. Heidelberg: Carl-Auer-Verlag.
- Titze, Michael (2007): Die heilende Kraft des Lachens: Mit therapeutischem Humor frühe Beschämungen heilen. München: Kösel-Verlag.
- Ziehe, Thomas. (2005): Post-Enttraditionalisierung. Beobachtungen zu einer veränderten Stimmungslage heutiger Jugendlicher. Abrufbar unter: <https://de.scribd.com/document/260855606/Thomas-Ziehe-Post-Enttraditionalisierung-Beobachtungen-zu-einer-veranderten-Stimmungslage-heutiger-Jugendlicher> [Stand: 23.11.2018].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.