

Ich spiele, also bin ich.

Masterthesis zur Erlangung des akademischen Grades

„Master of Arts in Arts and Design“

Verfasser: Peter Pokorny

Vorgelegt am Bachelorstudiengang MultiMediaArt, Fachhochschule Salzburg

Begutachtet durch:
MSc Josef Schinwald
Dr. Michael Manfé

Krumpendorf/Klagenfurt, 01.05.2013

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Peter Pokorny, geboren am 27.04.1979 in Oberzeiring, dass ich die Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens nach bestem Wissen und Gewissen eingehalten habe und die vorliegende Masterthesis von mir selbstständig verfasst wurde. Zur Erstellung wurden von mir keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Ich versichere, dass ich die Masterthesis weder im In- noch Ausland bisher in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe und dass diese Arbeit mit der den BegutachterInnen vorgelegten Arbeit übereinstimmt.

Krumpendorf/Klagenfurt, am 01.05.2013

Unterschrift

Vorname Familienname

0710429039
Matrikelnummer

Kurzfassung

Verfasser: Peter Pokorny

Institution: Fachhochschule Salzburg

Studiengang: Master MultiMediaArt

Titel: Ich spiele, also bin ich.

1. BegutachterIn: MSc Josef Schinwald

2. BegutachterIn: Dr. Michael Manfé

Schlagwörter:

1. Schlagwort: Spiel

2. Schlagwort: Computerspiel

3. Schlagwort: Innere Bilder

Die vorliegende Masterarbeit befasst sich mit der Rolle des Spielens für den Menschen. Der Fokus liegt dabei nicht ausschließlich auf Computerspielen, sondern versucht das Phänomen des Spielens allgemein zu fassen. Ein Überblick über die Geschichte des Spielens zeigt dabei seine Vielfältigkeit und legt die Ausgangsbasis für weitere Überlegungen. Einer der Schwerpunkte liegt bei den verschiedenen Spielformen von der Kindheit bis hin zum Erwachsenenalter und wie sich Spielaspekte im Verlauf des Lebens transformieren. Durch die Konzepte der „Inneren Bilder“ und dem „Ursprünglichen Spiel“ werden bestehende Theorien und Betrachtungsweisen erweitert und in einer neuen Perspektive gesehen. Dabei wird Spielen konzeptionell in zwei unterschiedlichen Spielsphären gedacht die jeweils eigene Möglichkeitsräume zur Spielentfaltung und die Option zur Überschneidung bieten. Die Opposition des Kinderspiels zum Erwachsenenspiel wird hinterfragt und frei gelegt.

Abstract

This master thesis deals with the role of games for mankind. It is not focused on computer games only and tries to provide a broadly understanding of the phenomenon „play“. First of all a historical overview is given to be a good starting point for further theories and considerations. One of the main points of the thesis are the different kinds of games from childhood up to adults and how they are modified during lifetime. The concepts of the „Inneren Bilder“ and „Ursprüngliches Spiel“ extend existing theories and helps to see the topic in a different point of view. The conceptional position of the spheres uses the distinction of game and play which have their own areas of possibilities to develop game and play. The areas of the spheres can also overlap und transmute from one to another. The oppositional aspect of child play and adult play is questioned.

Inhaltsverzeichnis

Eidestättliche Erklärung

Kurzfassung

Abstract

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1 Einleitung	6
2 Ein Blick zurück - Geschichte des Spiels	8
Resümee Geschichte des Spiels	15
3 Spielarten	17
3.1 Sensomotorisches Spiel / Funktionsspiel	17
3.2 Das Konstruktionsspiel	19
3.3 Vom Symbolspiel zum Rollenspiel	19
3.4 Regelspiel	21
3.5 Ursprüngliches Spiel	22
3.6 Resümee Spielarten	26
4 Warum spielt der Mensch?	27
4.1 Spielzeug	29
4.2 Der gemeinsame und übergeordnete Gegenstandsbezug	32
4.3 Die inneren Bilder	34
4.4 Der Spielbegriff und die Spielsphären	36
4.5 Alter und Spielen	38
4.5.1 Spielen in Jugend und Erwachsenenalter	45
4.5.2 Transformation des Spiels in Kunst und Hobby	46
4.5.3 Gamification	48
4.6 Resümee Warum spielt der Mensch?	49
5 Besondere Aspekte der Computerspiele	52
5.1 Die Sache mit der Karotte	52
5.2 Bindung und Involvierung	53
5.3 Handlung und Rollen	57
5.4 Resümee Besondere Aspekte der Computerspiele	58
6 Resümee	60

Abkürzungsverzeichnis

beziehungsweise: bzw.

ohne Angabe: o.A.

und folgende Seite: f

und folgende Seiten: ff

vergleiche: vgl.

zitiert nach: zit. n.

1 Einleitung

Der Spielbegriff ist sehr vielseitig und wird mit einer großen Anzahl von Theorien beschrieben, die eines gemeinsam haben: das Unterstreichen der Wichtigkeit des Spielens für die kindliche und kulturelle Entwicklung. Auf den Erwachsenen bezogen finden sich weitaus weniger Positionen und Werke, und diese beschränken sich in der aktuellen Literatur häufig auf den Informationsgehalt, dass jetzt auch Erwachsene Computerspiele spielen und das Durchschnittsalter in diesem Möglichkeitsraum immer weiter im Steigen ist. Freilich, das ist provokant und überspitzt formuliert, denn es gab und gibt durchaus Werke, welche die Wichtigkeit des Spieles für Erwachsene nicht ganz außer Acht lassen. Dieses Thema wird aber oftmals hinter das Kinderspiel gestellt oder nur peripher erwähnt und führt zur Frage, welche Voraussetzungen lassen das Phänomen Spiel gedeihen und wie begleitet es den Menschen durch das Leben?

In der folgenden Auseinandersetzung wird die grobe Lebenszeiteinteilung der menschlichen Existenz in Kind und Erwachsener übernommen und deren oppositioneller Aspekt des Spielens hinterfragt. Stirbt ein Lebensabschnitt vollkommen und entsteht beim Übergang von Kind zum Erwachsenen mit einem Klick ein völlig neues Wesen? Stirbt damit auch die Art und Weise, wie wir uns in unserer Umwelt zurechtfinden, wie wir lernen, was uns Spaß bereitet?

Alles ist (Weiter-)Entwicklung und baut auf dem Vorangegangenen auf. Manches schwindet, manches kommt neu hinzu, und eine völlige Gleichstellung der Kindheit mit dem Zeitraum des Erwachsenseins ist schon von der entwicklungspsychologischen und biologischen Betrachtungsweise her nicht angemessen. Aber es ist schwer nachvollziehbar, dass Spielarten, die in einer Phase der menschlichen Existenz als überlebenswichtig beschrieben werden, in einer anderen/späteren Phase plötzlich überhaupt nicht mehr relevant sein und ihren Nutzen komplett verlieren sollen.

Was bleibt nun übrig an Spiel im erwachsenen Leben? Wo unterscheidet es sich, wo gibt es Gemeinsamkeiten, wo wird es möglicherweise verdrängt und welche Ersatzhandlungen treten an seine Stelle? Selbst wenn sich Erwachsene von dem, was man als kindliches Spiel bezeichnen würde, weit entfernt fühlen, so können sie sich der Auseinandersetzung mit der Spielsphäre des Kindes nicht entziehen. Denn um eines kommt man als Erwachsener nicht herum: um die Verantwortung, Möglichkeitsräume für das Spielen zu gestalten, in denen völlige Leere ebenso destruktiv sein kann wie eine Reizüberflutung.

Die bisherige wissenschaftliche Auseinandersetzung des Gegenstandes Spiel ist wie erwähnt in vielen Disziplinen beheimatet und durchgeführt worden. Um den Gegenstand des Spiels zu bearbeiten, versteht sich die folgende Auseinandersetzung als Versuch einer Freilegung und Abtragung von dünnen Sedimenten mit dem Ziel, die Grabungsfelder des Gegenstandes auf neue Weise

frei zu legen und betrachten zu können (vgl. Debray, 18ff) bzw. sich ihm zu nähern und auch die Subjektivität verschiedener Quellen zuzulassen. Womöglich sind solche Aspekte dann nur kleine Puzzleteile. Aber jedes einzelne Puzzleteil kann dazu beitragen, den Gegenstand besser zu erkennen. Die folgende Arbeit hat die Absicht, die verschiedenen Aspekte miteinander abzugleichen und gegenüber zu stellen. Ein besonderes Anliegen liegt weiters im Brückenschlag zwischen digitalen Spielen und den Spielformen, die abseits von Regelsystemen stehen und überwiegend analog und sinnlich stattfinden. Durch die vielschichtige Fassbarkeit des Phänomens Spiel wird nicht von einem singulären Standpunkt ausgegangen, vielmehr ist es ein phänomenologisch chaotischer Zugang, der versucht, das Wesen des Spiels durch ein Mosaik an Aspekten freizulegen. Dabei werden einzelne Wesensmerkmale des Phänomens Spiel zusammengeführt. Mit jedem weiteren Mosaikstein wird der Gegenstand besser erkenn- und begreifbar.

Entfalten wir also das Spielen.

Das erste Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit der Geschichte des Spieles. Dabei wird klar, dass der Spielbegriff sehr vielseitig betrachtet wurde und dieser Prozess bis zur heutigen Zeit anhält und in den Game Studies weitergeführt wird. Nicht nur gesellschaftliche Veränderungen, sondern auch technische Entwicklungen erschaffen immer weitere und neuere Spielräume und verändern sowohl das Spielen selbst als auch wechselseitig seinen Zugang und dessen Umfeld. Im zweiten Kapitel geht es um den Versuch einer allgemeinen groben Kategorisierung des Spielens, wobei die Betrachtung aus entwicklungspsychologischer Sicht das Ausgangsfeld darstellt. Auf dessen Basis werden Aspekte nach zusätzlichen Motiven von Spielhandlungen gesucht. Als besondere Kategorie wird dabei Donaldsons ursprüngliches Spiel und dessen Kernaussage, dass Spielen primär eine sinnliche und kommunikative Erlebnisqualität besitzt, aufgegriffen. Das dritte Kapitel bezieht sich auf die Hintergründe und inneren Beweggründe für das Spielen und sucht nach Ansätzen, welcher Art der Transformation das Spielen im Laufe des Lebens unterworfen ist, und bildet somit den Hauptkern zur Beantwortung der Forschungsfrage.

Das letzte Kapitel bezieht sich auf die Computerspiele und beschreibt wichtige besondere Eigenschaften dieser Spielform mit dem Bezug zu den Erkenntnissen der vorangegangenen Kapitel.

2 Ein Blick zurück - Geschichte des Spielens

Erste theoretische Auseinandersetzung mit dem Spielen begannen bereits zur Zeit Platons (428/427-348/347 v. Chr.) und Aristoteles (384-322 v. Chr.). Auch wenn man zu dieser Zeit noch nicht von einer eigenständigen Theorie sprechen kann, so wurden doch Grundgedanken und Wesenszüge des Spielens formuliert. Platon sah einen Zusammenhang der Pole Spiel und Gesetz/ Staat. Im Spiel würde man Gesetze und Regeln lernen und in ihm könne man die Beständigkeit eines Staates wiedererkennen. Änderungen im Spiel bewirkten auch Änderungen im Staat und sollten deshalb beachtet werden. Wie wir in späteren Kapiteln sehen werden (siehe Kapitel 3 und 3.4) , beziehen sich diese Gedanken auf das Regelspiel, welches erst ab einer gewissen Entwicklungsstufe des Menschen stattfinden kann. Auch Aristoteles bezieht sich auf diese Spielform und sieht das Spiel in seiner Erholungsfunktion als Gegenpol zur Arbeit, in der er ohne Endziel zu neuen Kräften kommt. Spiel sei demnach nur durch die Anwesenheit von Arbeit präsent.¹ Auch dieser Gedanke findet sich in späteren Theorien häufig wieder.

“Ferner gilt, daß das glückliche Leben ein ethisch hochstehendes Leben ist. Ein solches aber erfordert Anstrengung und ist kein Spiel. Und wir stellen fest, daß ernste Dinge wertvoller sind als lächerliche und spielerische, und daß jeweils das Wirken des wertvolleren Teils oder des wertvolleren Menschen ernsthafter ist. Das Wirken des Wertvolleren aber ist überlegen und schließt schon mehr von Glück in sich.”²

Diese Unterordnung und Abhängigkeit des Spielens von anderen Faktoren kam im Verlauf der Geschichte immer wieder zum Tragen; vor allem im Mittelalter wurde Spiel sogar als unproduktiv und sündhaft abgewertet. Dies erklärt, warum es zu dieser Zeit auch keine weitere nennenswerte Auseinandersetzung gegeben hat. Neben dem Erholungsfaktor wurde der pädagogische Faktor des Spielens recht schnell erkannt und mit Quintilian (35 n.Chr. - 96 n. Chr.) auch umgesetzt, indem er den Kindern verschiedene Utensilien wie Buchstaben aus Elfenbein gab, um das Lernen durch spielerisches Verhalten zu verbessern und zu fördern. (vgl. Scheuerl 1991b, 13ff) Nach der bereits erwähnten Dürre des Spielfeldes im Mittelalter kam es in der Zeit der Aufklärung zu einer Rückbesinnung auf antikes Gedankengut. Dies war, wie Scheuerl argumentiert, im Umbruch politischer, wirtschaftlicher und sozialer Verhältnisse und durch die Trennung von Arbeit und Freizeit und der Jugend vom Erwachsensein begründet. Zu dieser Zeit gab es Vertreter mit unterschiedlichen Ansichten über das kindliche und erwachsene Spiel. Während Locke (1632 - 1704) von einer

1 http://www.spielend-spielen.de/dasspiel_spieletheorie2.html, aufgerufen am 19.09.2012

2 <http://agiw.fak1.tu-berlin.de/Auditorium/MoEthAnt/SO6/Aristot.htm> aufgerufen 15.09.2012, Deutsche Übersetzung nach: Aristoteles, Nikomachische Ethik, Übersetzung und Nachwort von Franz Dirlmeier. Anmerkungen von Ernst A. Schmidt, Stuttgart 1969, S. 285 - 302

Differenz ausgeht, indem er den Erwachsenen beim Spiel eher steuernde und leitende Funktionen zuschreibt, präferiert Muths (1759 - 1839) zumindest teilweise eine allgemeinere Formulierung und schreibt dem Spiel von jung und alt gleichermaßen Eigenschaften wie beispielsweise Freude und Erholung zu. Er sieht aber einen wesentlichen Unterschied darin, dass das Erwachsenenspiel durch Frivolität und Zweideutigkeit geprägt ist. Bei diesem Punkt stellt sich die Frage, inwiefern man dies als Unterschied deuten soll oder eher als Erweiterung oder Transformation des Spielverhaltens bezeichnet. Muths erkennt Parallelen zwischen den Spielen und dem Charakter eines Volkes und schreibt ihnen die Fähigkeit zu, ganze Nationen zu erziehen. Dies kann man als kulturbildende Funktion interpretieren, welche später von Huizinga im Werk *Homo ludens* weiter gezeichnet wurde.

Während die Zeit der Aufklärung dem Spiel wieder mehr Aufmerksamkeit schenkte und ihm diagnostische, übende und erholende Funktionen zuschrieb, erweiterte die Klassik und Romantik das Spiel zu einem philosophischen Prinzip. Friedrich Schillers (1759-1805) oftmals zitierte Sätze "Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." und "Aber was heißt denn ein bloßes Spiel, nachdem wir wissen, dass unter allen Zuständen des Menschen gerade das Spiel und nur das Spiel es ist, was ihn vollständig macht und seine doppelte Natur auf einmal entfaltet?"³ weisen auf einen der menschlichen Existenz anhaftenden scheinbaren Widerspruch hin. Die sinnlichen und die körperlichen Bedürfnisse (Stofftrieb) auf der einen Seite und die vernunftbegabten Aspekte (Formtrieb) auf der anderen sind durch den Spieltrieb in einer ausgleichenden Funktion miteinander verbunden. Der Spieltrieb ist sozusagen die Reibung der beiden Pole, die wechselseitig in den Vordergrund rücken und idealerweise im Gleichgewicht stehen sollten.

In dieser Epoche wurde durch Friedrich Fröbel⁴ ein Fokus auf Spielzeug und Gegenstände gelegt, die sogar bis in die heutige Zeit in unserem Kulturkreis Bestand haben, wie beispielsweise die Verwendung von physikalischen Grundformen für das Spielen (Kugel, Zylinder, Würfel). Fröbel vertrat den Ansatz, dass Erwachsenen beim Bemühen der Kinder um ein Spiel mit einfachen Grundformen eine unterstützende und anregende Aufgabe zukommen sollte, das Spielen des Kindes aber weitgehend frei und selbstgesteuert erfolgen sollte. Das freie Spielen wird dabei als Selbstbildungsmethode und als essentiell für die Bildung des freien, selbständigen Denkens angesehen. Weiters soll durch das Spielen den Kindern die Welt der Erwachsenen nähergebracht werden.⁵ Das Näherbringen der Erwachsenenwelt durch das Spielen ist durch kulturelle Gegebenheiten

3 <http://www.kuehnle-online.de/literatur/schiller/werke/phil/aestherzieh/15.htm>, aufgerufen am 22.09.2012

4 1782-1852, deutscher Pädagoge, Begründer des Kindergartens

5 <http://www.kita.de/wissen/in-der-kita/paedagogische-konzepte/froebelpaedagogik>, aufgerufen am 22.09.2012

unterschiedlich priorisiert. So finden sich beim Kinderspiel in Afghanistan mehr realere Bezüge wieder wie beispielsweise, dass beim Kochenspielen Wert darauf gelegt wird, dass Küchengeräte wie Waagen auch wirklich funktionieren und dass auch wirkliches Essen zubereitet wird. (vgl. Oerter 1999, 78ff)

Das 19. Jahrhundert war geprägt von Theorien, welche den Spielbegriff zu zerlegen versuchten und von einer gesamtheitlichen Betrachtung absahen. An deren Stelle traten kausal erklärbarere Einzelfunktionen, die von den einzelnen Spezialwissenschaften aufgegriffen wurden, in den Vordergrund. Die Theorien griffen auch altes Gedankengut auf und standen teilweise im Gegensatz zueinander. Herbert Spencer⁶ formulierte die Kraftüberschusstheorie, in welcher der Spieltrieb als Kanalisation von überschüssiger Energie angesehen wird. Diese überschüssige Energie entsteht dadurch, dass in fortgeschrittenen Kulturen die Erfüllung von Bedürfnissen zum Teil immer weniger Energie beansprucht. Basis für diesen Gedanken ist die Annahme, dass jegliches Handeln und jegliche Energie des Menschen zweckgebunden sind. Selbst wenn man aus heutiger Sicht hinterfragen muss, ob die "Energiebeanspruchung" des Menschen nicht auf andere Bereiche verlagert wird und man durch die steigenden Anforderungen und Leistungsansprüche demnach eher von einem Energiedefizit sprechen müsste, ist die Argumentation vom Spiel als Möglichkeit dafür, für einen ausgeglichenen Energiehaushalt zu sorgen, durchaus gegeben, auch wenn dies eher auf bestimmte Spielarten zutreffen wird, die dem Spielenden ein erhöhtes Bewegungspensum abverlangen. Zur gleichen Zeit wurde dieser Theorie in Anlehnung an Aristoteles entgegengehalten, dass Spielen auch eine Wiedergewinnung von Energie sein kann und einen Erholungseffekt bietet, den der Mensch durch die alltäglichen Ansprüche dringend benötige. Karl Groos⁷ versuchte diese zum Teil widersprüchlichen Ansätze in einer Theorie zusammenzufassen und betrachtete den Aspekt der Übungsfunktion des Spielens in seiner Einübungstheorie. Er sah im Spielen des Menschen (aber auch der Tiere) in der Kindheit und Jugend vor allem eine vorbereitende Handlung für das Erwachsenenalter. Dies betrifft vor allem das Kennenlernen und das Zurechtfinden in der Erwachsenenwelt. Wesentlich dabei ist, dass drei Kategorien von Übungsweisen formuliert wurden, die durch das Spielen gedeihen: sensorisch, motorisch und geistig. Auch wenn Groos den Fokus dabei auf das Kind legte, so schrieb er dem Spielen auch eine Relevanz für Erwachsene im Sinne einer Ergänzungsfunktion zu. Dass das Spielen nicht nur auf Einübungsfunktionen zu reduzieren ist, zeigen Theorien im 20. Jahrhundert. Dies betrifft nicht nur den Menschen, sondern ist auch im Tierreich beobachtbar: Japanmakaken sind in der Lage, Schneebälle zu formen und damit miteinander zu spielen. Wissenschaftlich konnte noch keine Funktion für dieses Verhalten nach-

6 1820 - 1903, englischer Philosoph und Soziologe

7 1861-1946, deutscher Philosoph und Psychologe

gewiesen werden. Somit bleibt die Annahme, dass dies rein dem spielerischen Vergnügen dient.⁸ Die psychologischen Positionen, zu denen man die psychoanalytischen und entwicklungspsychologischen Ansätze zählen kann, gingen den Fragen nach, warum der Mensch spielt. Sigmund Freud befasste sich mit Spielphänomenen und sah sie als Lebensbewältigungs- und Verarbeitungsmöglichkeit. Dabei stehen die beiden Pole Lust beim Erleben und Erfahren von Fantasien und Wiederholung, um einen Konflikt zu verarbeiten, im Vordergrund. Das Spiel

“[...]erlaubt dem Kind, den Zwängen der Realität zu entfliehen und ermöglicht das Ausleben tabuisierter Impulse, vor allem aggressiver Bedürfnisse. Die Wunscherfüllung gehorcht dem Lustprinzip, das im Spiel, vor allem im Phantasiespiel, über das Realitätsprinzip siegt, weil es sich nicht um die äußere Wirklichkeit zu kümmern braucht.” (Oerter 1999, 175)

Für eine erfolgreiche Durchführung der Wunscherfüllung identifizieren sich Kinder im Spiel häufig mit Erwachsenen, zu denen sie ein besonders positives oder negatives Verhältnis haben. Nach Peller sind das in erster Linie Nachahmungsversuche von Menschen, denen sie Liebe und Bewunderung entgegenbringen. Durch das Imitieren von gefürchteten Personen werden deren Eigenschaften von der äußeren in die innere Welt getragen, dort durch Wiederholung nachgeahmt und verarbeitet, was schließlich zum Abbauen von Angst führt. Diese Angstbefreiung kann sich auch auf Personen, Probleme oder Ereignisse aus der Vergangenheit beziehen und findet sich in der formulierten Katharsishypothese. Menninger bezog diese auf das Spiel und strich darin die ausgleichende Funktion des Spiels bei aggressiven Impulsen hervor. Mit dem Zusammenhang zwischen Spielen und der kindlichen Entwicklung beschäftigte sich Jean Piaget (1896-1980) grundsätzlich in seinem entwicklungspsychologischen Ansatz. Dieser beruht auf den Begriffen Akkomodation und Assimilation und deren Wechselwirkungen und kognitiven Entwicklungen. Akkomodation bedeutet dabei die kognitive Anpassung an die Umwelt, während sich bei der Assimilation die Umwelt an die kognitive Struktur des Kindes anpasst. Piaget unterscheidet drei prinzipielle Spielformen, die als Phasen aufeinanderfolgen: 2.-18. Lebensmonat: sensomotorisches Stadium, Übungsspiel; 2.-7. Lebensjahr: verbales und symbolisches Denken, Symbolspiel; 7.-11. Lebensjahr: verbales und symbolisches Denken, Regelspiel (zu diesen Spielformen siehe Kapitel 3). Die Entwicklungspsychologie sieht dabei durch die enge Verknüpfung von kognitiver Entwicklung und Spieltheorie ein Befassen mit Erwachsenen nicht vor. Dabei gilt es zu hinterfragen, inwiefern eine kognitive und psychische Entwicklung im Erwachsenenalter abgeschlossen sein soll:

“Aus Sicht der Lebensspannenpsychologie ist psychische Entwicklung ein multidimensionaler und multidirektionaler Prozess, der das gesamte Leben andauert. Altern wird als ein ‘Zeitfenster’ in diesem Entwicklungsprozess betrachtet, das sich nicht klar von früheren Le-

8 http://videos.arte.tv/de/videos/wildes_japan_1_2_-6759434.html, aufgerufen am 28.06.2012

bensphasen und somit auch nicht vom Begriff der Entwicklung abgrenzen lässt. [...] Ältere Menschen können ein großes Spektrum an kognitiven Fertigkeiten reaktivieren, trainieren oder üben sowie neu lernen. Allerdings lässt die Effektivität von Lernangeboten mit zunehmendem Alter nach, sodass die Stärke und Übertragbarkeit von Trainingseffekten nachlassen.“⁹

Dennoch argumentiert beispielsweise auch Heckhausen (1926-1988) für eine Unterscheidung zwischen Kind und Erwachsenen damit, dass die Wahrnehmung der Umwelt des Kindes nicht mit der des Erwachsenen übereinstimmt, und geht von dem Bild eines rational agierenden Erwachsenen aus. Ebenso reduziert er das Erwachsenenspiel auf den Erholungsfaktor und spricht ihm Erkenntniswert ab. Neben diesen Annahmen erkannte Heckhausen in der Spielehandlung den Spannungsfaktor als wichtiges Kriterium. Er folgert, dass sich im Spiel ein Spannungsauf- und abbau wiederholt und dies für Motivation und die Weiterführung bzw. Aufrechterhaltung der Spieltätigkeit sorgt. Weiters nennt er vier verschiedene Faktoren, welche den Grad der Spannung bestimmen: Neuigkeit (gegenwärtige vs. frühere Wahrnehmung), Überraschungseffekt (Wahrnehmung vs. Erwartungen), Verwickeltheit (im gegenwärtigen Wahrnehmungsfeld) und Ungewissheit (zwischen verschiedenen Erwartungen).

Mit Huizinga, Scheuerl und Buytendijk trat eine phänomenologische Betrachtungsweise des Spielens in den Vordergrund. Man versuchte, anhand der Merkmale des Spielens dessen Wesen zu erkennen. Johann Huizinga fasste das Spielen eher als Kulturercheinung und weniger als biologische Funktion auf und wählte deshalb einen kulturwissenschaftlichen Ansatz. Bereits jetzt kristallisiert sich bei unserem Querschnitt durch Theorien aus der Vergangenheit die große Vielseitigkeit und Betrachtungsmöglichkeit des Spielbegriffs heraus. Dabei scheint jede Theorie berechnete und auch heute noch gültige Wesenszüge zu beinhalten, was den Schluss nahelegt, dass sie lediglich Teilerklärungen sein können, denn sonst müsste sich ein Ansatz gegenüber anderen durchsetzen oder sie ausschließen. Dabei sind wir in der Frage nach dem Wesen des Spiels durch die bisherigen Theorien einer Antwort noch nicht besonders nahe gekommen, denn das Spiel ist etwas Immaterielles und durch biologische Analysen nicht Fassbares.

“Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch all die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens und Ausgleich für Nichtverwirklichtes ihren Kindern auch in Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß“ (Huizinga 2006, 11)

9 http://library.mpib-berlin.mpg.de/ft/emk/EMK_Stichwort_2009.pdf, aufgerufen am 23.09.2012

Huizinga schließt Rationalität als Wesensmerkmal im Spiel aus und argumentiert wie Buytendijk oder Donaldson, dass die Spielsphäre sowohl Menschen als auch Tiere umschließt und somit die universellste Sprache¹⁰ ist, die es überhaupt gibt. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass Huizingas Spielbegriff, der als formgebend für die Entstehung von Kultur angesehen wird, stark vom Regelspiel determiniert ist, dass im Gegensatz dazu aber die sprachliche Universalitätszuschreibung sowie der Rationalitätsausschluss einem anderen Möglichkeitsraum des Spielens zugeschrieben werden müssen. (siehe Kapitel 3.5 und 4.3)

“Es liegt auf der Hand, daß der Zusammenhang von Kultur und Spiel namentlich in den höheren Formen des sozialen Spiels zu suchen ist, dort, wo es in geordnetem Handeln einer Gruppe oder einer Gemeinschaft oder aber zweier einander gegenüberstehenden Gruppen besteht.” (Huizinga 2006, 57)

Eine wesentliche Transformation des Spiels sieht Huizinga im Sport in der heutigen Gesellschaft, dessen zunehmende Ernsthaftigkeit jedoch etwas von seinem spielerischen Wesen zu verdrängen scheint. (vgl. Huizinga 2006, 212f) Dies hängt auch mit der Institutionalisierung des Sportwesens zusammen und schlichtweg damit, dass sportlichen Erfolgen auch große wirtschaftliche und finanzielle Faktoren anhaften und eine große Industrie dahintersteckt. Dies betrifft vorwiegend den professionellen Sportbereich, reicht aber auch immer weiter in den Amateurbereich und ist gewiss nicht mehr nur auf analoge Sportarten zu beziehen, sondern auch auf den E-Sport-Bereich. Hans Scheuerl¹¹ hat in seinem phänomenologischen Ansatz sechs Wesensmerkmale identifiziert, die durch ihre relativ breite Streuung weitreichend angewendet und als eine Art Zusammenfassung der bisherigen Theorien angesehen werden können: Moment der Freiheit, Moment der inneren Unendlichkeit, Moment der Scheinhaftigkeit, Moment der Ambivalenz, Moment der Geschlossenheit und Moment der Gegenwärtigkeit. Diese Wesensmerkmale werden überwiegend auch von späteren Theorien aufgegriffen und für die entsprechende Disziplin abgewandelt. Das Moment der Freiheit geht davon aus, dass das Kind beim Spielen die reale Welt verlässt und vollends in eine eigene, von der Außenwelt abgeschnittene Welt eintaucht. Die Regeln der äußeren Welt haben somit in der Spielwelt keine Bedeutung, das Kind ist somit frei und losgelöst und kann sich zur Gänze auf das Spielen konzentrieren. Handlungen in dieser Spieltätigkeit bleiben für die reale Welt ohne Konsequenzen. Das Moment der inneren Unendlichkeit: Die psychoanalytischen Ansätze gehen ja von einer triebhaft determinierten Motivation des Spiels aus, um Bedürfnisspannungen ein Ende zu setzen, weshalb dieses nicht ganz so von Freiheit bestimmt sei. Scheuerl macht diesem Ansatz zwar Zugeständnisse, jedoch ist seiner Meinung nach ein Erfüllen entsprechender Bedürfnisse

10 Sprache eher im Sinne von Kommunikation, die ebenso nonverbal ablaufen kann

11 1919 -2004, Professor für Erziehungswissenschaften

im Spiel nicht der Grund, warum ein Spiel dann beendet wird. Vielmehr sorgt die Wiederholung der Spieltätigkeit an sich für genügend Spannung, um die Spielhandlung weiterzuführen. Das Moment der Scheinhaftigkeit fasst Scheuerl breit gefächert auf und versucht damit unterschiedliche Phänomene zusammenzufassen. Denn einerseits kann der Schein tendenziell negativ aufgefasst werden, wenn man ihn als Realitätsflucht, Illusion und Täuschung beschreibt, da diesen Begriffen schnell eine Art Zurückziehen in eine Scheinwelt auf Grund mangelnder Erlebnismöglichkeiten in der realen Welt anhaftet. Andererseits kann der Begriff auch positiver als eine neue Dimension oder Erweiterung der Wirklichkeit verstanden werden.¹² Scheuerl sieht beide Pole als mögliche Gegebenheiten für das Spiel. Im Moment der Ambivalenz scheint Scheuerl ein ganz wesentliches Merkmal des Spielens zu sehen, was auch gleichzeitig eine Erklärung für die unterschiedlichen Auffassungen der Theorien und die Schwierigkeit der Fassbarkeit des Begriffs bietet.

“Spielen ist immer ein Spielen - zwischen. Wer von einem Wesen, einem Ding, einem Geschehnis sagt, es spielt, der sagt formal nichts anderes als dass es nicht entschieden festgelegt sei, [...] sondern dass es sich allen Richtungspolen gegenüber einem kreisenden, pendelnden, schwebenden Zwischen befinde.” (Scheuerl 1979, 93)

Das Moment der Geschlossenheit existiert, da jedes Spielen eine Grenzsetzung miteinschließt. Diese Grenzsetzung bezieht sich auf Spielregeln, welche notwendig sind, um die Spielhandlung am Laufen zu halten, und einen Rahmen schaffen, in dem Ambivalenz möglich ist und ein Abdriften in einen zu hohen oder zu niedrigen Spannungszustand, der für die Spielhandlung hinderlich wäre, in Grenzen hält. Diese Spielregeln sind jetzt nicht nur auf das Regelspiel zu beziehen, denn selbstverständlich ergeben sich alleine durch die Prägekraft und Anwesenheit physikalischer Gesetze Begrenzungen, die selbst das freieste Spiel in einen Rahmen hüllen. Im Moment der Gegenwartigkeit zeigt das Spiel eine besondere Qualität. Das zeitliche Erleben ist im Spiel von der real messbaren Zeit abgehoben und stark gegenwartskonzentriert. Gedanken an Vergangenheit und Zukunft haben die Eigenschaft, das Denken aus dem Moment zu ziehen, und erschweren somit ein Sich-in-etwas-Hinein-und-Fallenlassen in einer Spielhandlung. Bereits Erlebtes und Gelerntes aus der Vergangenheit muss zumindest in Grundzügen automatisiert sein (motorisch als auch kognitiv), sonst stellt sich zu hohe Spannung, Überforderung und Frust ein. (vgl. Scheuerl 1979, 70ff)

Einen Ansatz, der die Wechselwirkung zwischen (sozialer) Umwelt und Spielendem aufzeigt, beschreibt Georg Herbert Mead. Spielen erzieht das Kind zu sozialem Handeln, welches im Spannungsfeld zwischen dem Individuum und der Gesellschaft steht. Dies ist darin begründet, dass

12 In diesem Sinne ist der Begriff der Wirklichkeit in stark vereinfachter Form aus Dualismus von Wirklichkeit/real und Fantasie/virtuell zu verstehen. Selbst wenn gerade in Zeiten der vorherrschenden Virtualisierung der Erlebniswelten durch virtuelle Räume, Spiele etc. diese beiden Begriffe immer weiter zusammen wachsen und man deswegen auch behaupten könnte, dass die Wirklichkeit eine Erweiterung oder neue Dimension der Scheinhaftigkeit ist, ist es nicht Gegenstand dieser Arbeit, genauer auf dieses Phänomen einzugehen.

das Kind in der Gesellschaft mit unterschiedlichen Rollen aufwächst. Eine Rolle bedingt in einer bestimmten Situation eine Erwartungshaltung, die von der Gesellschaft erbracht wird und von dem Individuum zu erfüllen ist. Dabei beschreibt dieser Ansatz nicht die Unterwerfung unter eine von der Gesellschaft auferlegte Rolle, sondern einen zu erlernenden Umgang mit dieser, um ihr nicht ausgeliefert zu sein. Im kindlichen Spiel kann dies vor allem durch Rollenspiele erfolgen. Hermann Röhrs bezieht diese Funktion des Spiels ebenso auf Erwachsene. Für die Entwicklung und Vollendung des Menschen wäre es von entscheidender Bedeutung, wenn die Spielauffassung und das Spielverständnis im ursprünglichen Sinne auch das Erwachsenenleben durchdringen könnten, um jene Lebensfreude erhalten zu können, die als Mitte des Spiels den Menschen über einen bejahenden Lebensbezug zu einem vertieften Selbstverständnis führt. (vgl. Röhrs 1981, 5ff)

Alle bisherigen Theorien beschäftigen sich mit analogem Spielen als Spielgegenstand. In den folgenden Kapiteln werden Aspekte der bisherigen Theorien immer wieder den aktuellen Phänomenen, welche Computerspiele mit sich bringen, gegenübergestellt, da dieses Medium Besonderheiten aufweist und somit eine andere Spielumgebung und Spielerlebnis mit eigenen Qualitäten bietet bzw. bieten kann.

Die recht junge multidisziplinäre Wissenschaftsdisziplin der Game Studies behandelt als Hauptgegenstand die Computerspiele. Dabei wird der Fokus nicht auf die Funktionalität des Programmcodes gelegt, sondern auf dessen Ergebnis und dessen Wirkungen und Beziehungen zu anderen kulturellen und soziologischen Phänomenen. 2001 von Espen Aarsetz ins Leben gerufen, entsteht eine Wissenschaft, die ihre Ansätze sehr breit gestreut aus verschiedenen Disziplinen schöpft, wie beispielsweise aus den Literaturwissenschaften, Medienwissenschaften, Soziologie, Erziehungswissenschaften, Therapie usw. Die folgende Auseinandersetzung ist an diese breit gefächerte Herangehensweise angelehnt.

Resümee der Geschichte des Spiels

Der bisherige Blick zurück legt die Vielfältigkeit des Spielbegriffs dar und erschwert dabei gleichzeitig eine klare Abgrenzung und Fassbarkeit. Das Wesen des Spiels scheint viele Gesichter zu haben, die sich auch nach den gesellschaftlichen Gegebenheiten der entsprechenden Zeit zu richten scheinen. Die Annahme einer stetigen wechselseitigen Beeinflussung liegt dabei nahe und wurde schon von den griechischen Philosophen angedacht. Politische Umbrüche und die Verlagerung von wirtschaftlichen und sozialen Verhältnissen bewirken auch die Art und Weise des Spiels. Im Laufe der Zeit kamen immer mehr geistes- und naturwissenschaftliche Betrachtungen hinzu, deren Basis bis heute ihre Gültigkeit hat. Spiel als Erholungsfunktion und Gegenpol zur zielgerichteten Arbeit, der Faktor von zunächst materiellen Gegenständen für spielerisches Lernen bis hin zu

übergeordneten Gegenstandsbezügen, kulturbildende Funktionen, das Zurechtfinden in der Umwelt usw. sind nur ein Auszug an Betrachtungen, die sich im Allgemeinen durchgesetzt haben. Zu Beginn der Auseinandersetzungen mit dem Spielen gab es einen Fokus auf eine gesamtheitliche Betrachtung des Phänomens Spiel, während vor allem im 19. Jahrhundert feinere und vielschichtige Aspekte freigelegt wurden, die zu einer regelrechten Zerlegung führten. Dabei standen die Blickpunkte einzelner Disziplinen im Vordergrund, wie beispielsweise die Kraftüberschusstheorie der Soziologie oder die Einübungstheorie, welche durch Aspekte aus der Psychoanalyse und Entwicklungspsychologie erweitert und genauer untersucht wurden oder ihre eigenen Ansätze formulierten. Weiter Bestand hat die Überlegung einer Differenz zwischen kindlichem Spiel und erwachsenem Spiel, die durch eine Transformation der Art und Weise, wie der Mensch im Laufe seines Lebens spielt, begründet ist. Die Lebensspannenpsychologie macht auf die psychologischen Veränderungen im Laufe des Lebens aufmerksam, die mit den physiologischen Veränderungen verwachsen sind und ebenso das gesamte soziale Umfeld betreffen.

Die technologische digitale Weiterentwicklung bewirkt eine Änderung der Rahmenbedingungen (auch) für das Spielen: Verkürzung von Feedbackschleifen und eine Verminderung der sinnlichen Erlebnisqualität. Diese Aspekte bilden in den weiteren Kapiteln einen wesentlichen Ansatzpunkt.

3 Spielarten

In diesem Kapitel werden unterschiedliche Arten von Spielen behandelt und entwicklungspsychologische Aspekte aufgegriffen. Es gibt verschiedene Möglichkeitsräume, die sich durch unterschiedliche Voraussetzungen und Wirkungen auszeichnen. Sie ermöglichen die Entwicklung von kognitiven Prozessen und erfolgen in aufeinanderfolgenden Entwicklungsstufen. Der erste Teil betrifft Spielarten im Kindesalter, die in einer gewissen Reihenfolge in Abhängigkeit vom kognitiven Entwicklungsstand des Kindes stehen, weiters werden entsprechende Transformationen und Spielarten der Erwachsenen behandelt.

3.1 Sensomotorisches Spiel / Funktionsspiel

Diese Art gehört zu den ersten Spielen des Menschen. Unter Sensomotorik sind die Sinnesreize und die dadurch veranlassten Muskelreaktionen zu verstehen. Das sensomotorische Spiel bezieht sich primär auf den Gebrauch der Hände, die vorerst ohne Zielgerichtetheit den eigenen Körper (körperbezogenes Funktionsspiel) oder Dinge (gegenstandsbezogenes Funktionsspiel) zu greifen versuchen. Es gibt dabei in Kombination mit der Hand die Abfolge des zusätzlichen Koordinationstrainings, zuerst vom Mund, gefolgt von Augen bis schließlich zur Hand-Hand-Koordination und beidhändigem Greifen. Dies steigert die Fähigkeit zur Selbstwahrnehmung und verfeinert den taktilen Sinn sowie die Körpermotorik. Es ist auch eine Basis für die Entwicklung des Denkens und der Herausbildung eines Erkennens von Ursache-Wirkung-Zusammenhängen.¹³ Sensomotorisch bedeutet körperliche Bewegung auf Grund von Sinneswahrnehmungen. Dabei werden bei zunehmender Wiederholung Bewegungen kontrollierter, im weiteren Verlauf verinnerlicht und somit zielgerichteter. Kennzeichnend für diese Art des Spiels sind also die Wiederholung von Handlungen und das Ritual mit einer starken Personen- oder Gegenstandsfixiertheit. Diese Spiele kommen vor allem im ersten Lebensjahr des Menschen vor und sind beispielsweise Geben-Nehmen- oder Zeigen-Verstecken-Spiele. Dabei steigt die Relevanz und Bedeutung von Gegenständen/Personen in der zweiten Hälfte des ersten Lebensjahres. In dieser Zeit beginnt auch der Aspekt der Nachahmung an Relevanz zuzunehmen. Imitierungsversuche betreffen dabei Mundstellungen oder einfache mimische und körperliche Ausdrucksformen von Bezugspersonen wie Eltern und/oder Geschwistern. In der ersten Hälfte des ersten Lebensjahres ist die spielerische Tätigkeit wie erwähnt auf den eigenen Körper bzw. die Gegenstände in der unmittelbaren Nähe begrenzt. (vgl. Oerter 1999, 93ff)

¹³ http://mbechstein.de/reader_sozm/01_spielentwicklung.pdf, aufgerufen am 29.09.2012

“Der Spaß an der Funktion, an der Tätigkeit selbst und an den damit verbundenen Effekten, der das Kind zur Wiederholung der Tätigkeit motiviert, ist charakteristisch für das Funktionsspiel. Er ist zugleich ein sicherer Hinweis für die damit einhergehende Erlebniserweiterung im psychischen Geschehen des sehr jungen Kindes. Karl Bühler bezeichnete diesen Vorgang als Funktionslust, womit er ein lustvolles Erleben der spielerischen Effektherstellung durch das Kind meinte.” (Mogel 2008, 49)

Das Argument der Tätigkeit des Spielens mit seiner selbstzweckmäßigen Eigenschaft und das daraus resultierende Bedürfnis der Selbsterhaltung wird in vielen Spieltheorien aufgenommen und betont.

“Piaget ging davon aus, dass Motorik und die motorische ‘Nachahmung’ von Gegenständen [...] wichtige Voraussetzungen für das Entstehen innerer Bilder ist, also dafür, dass man sich innere Vorstellungsbilder von den Gegenständen oder auch von Bewegungen der Gegenstände machen kann. Das Kind konstruiert sich eine vorstellungsmäßige innere Welt, und mit der Zeit wird diese innere Welt immer komplexer. Allmählich erkennt das Kind Zusammenhänge und logische Prinzipien, indem es mit den Dingen umgeht, und kann immer mehr Vorgänge und Ereignisse auch gedanklich erfassen und sie zunehmend gedanklich durchdringen.” (Kayser/Kayser 2006, 25)¹⁴

Der Säugling hat in dieser Phase bereits die Fähigkeit, durch spielerisches Verhalten das Maß an Stimulans zu beeinflussen, um beispielsweise bei Unterstimulans andere Personen zu mehr Kontaktaufnahme zu animieren. Der Wechsel von Spannung und Spannungsentladung ist maßgebend dafür, dass sich diese Spiele in der Regel oftmals wiederholen. Diese Wiederholungen können als Entwicklungsfaktoren des Kindes angesehen werden und bauen ein sensomotorisches Schemarepertoire, Körperschema und Körperbild auf. Der Umgang mit dem eigenen Körper im Raum wird erfahrbar durch überwiegend interaktive Aktionen, welche die Wahrnehmung und Motorik weiter entwickeln. Diese Phase ist die Vorstufe der Ausbildung der Objektpermanenz, also die Vorstellung einer Weiterexistenz eines Objektes, die über die aktuelle Sinneswahrnehmung hinausgeht. (vgl. Kayser/Kayser 2006, 24f)

Das sensomotorische Spiel nimmt in weiterer Folge immer mehr experimentelle Züge an und erweitert so die Aneignung von der Umgebung bzw. von Gegenständen. Es entwickelt sich ebenso das Suchen nach Gesetz- und Regelmäßigkeiten, wie man Gegenstände manipulieren kann, und erweitert die Erkenntnisse von deren Materialeigenschaften. (vgl. Mogel 2008, 50) Diese Erfahrungen bereiten eine Spielphase vor, die in einem hohen Maße von Explorationsverhalten geprägt ist. Es wird die gesamte Palette an erkundungsgeeigneten Werkzeugen der vorherigen Spielphase eingesetzt. Das sensomotorische Spiel wird in der Literatur als primäres Spiel von Säuglingen/

14 In Kapitel 4.3 wird das Entstehen der inneren Bilder durch den Umgang mit Gegenständen näher erläutert.

Kleinkindern angeführt und galt als abgeschlossene Phase des Spielens, der andere Phasen folgen. In der Kindheit erlernte sensomotorische Fähigkeiten werden im Erwachsenenalter nicht verlernt. Es muss darauf hingewiesen werden, dass diese desensibilisiert werden können, wenn sie nicht regelmäßig gefordert werden, da sie auf die Bewegungserfahrung des Menschen zurückgreifen. Die Idee ist, dass auch erwachsene Menschen sich die Zeit nehmen sollen, um gezielt sensomotorische Erfahrungen zu sammeln, ihre Bewegungserfahrungen und die Bandbreite taktiler Reize zu erweitern und diese bewusst zu suchen und wahrzunehmen, sowohl zur Auffrischung solcher, die in der Kindheit erlebt wurden, als auch zur Suche nach neuen. (vgl. Schiffer 2010, 100)

3.2 Das Konstruktionsspiel

In dieser Phase, die bereits nach dem ersten Lebensjahr beginnt und ab dem zweiten Lebensjahr an Intensität zunimmt, kommt die Dimension des Raumes und der Schwerkraft prägend für das Spielverhalten des Kindes hinzu. Während anfangs Gegenstände noch auf einfache Weise z.B. in eine Richtung gestapelt werden, kommt im weiteren Verlauf die Fähigkeit hinzu, zielgerichtet ein Bauwerk zu erstellen, wie beispielsweise eine Brücke aus Holzklötzchen. Es entsteht dabei also ein neuer Gegenstand.

Häufig wird als grundlegende Eigenschaft des Spiels beschrieben, dass es so etwas wie ein Ziel oder einen Zweck nicht gibt (Zweckfreiheit) bzw. dass, sobald so etwas wie ein Werk die Motivation für das Spielen ist, ein Teil von dem, was Spiel ausmacht, verloren geht. Dies muss zumindest aus Sicht des Konstruktionsspiels anders beurteilt werden. Weiters kommt in dieser Spielphase noch ein entscheidender Faktor hinzu. Es ist die erste Phase, in der sich das Kind durch einen selbst auferlegten spielerischen Prozess einer Situation aussetzt, die in ihrem Ausgang von negativen (wenn der Turm, der gebaut werden soll, umstürzt) oder positiven Emotionen (wenn der Turm stehen bleibt) begleitet ist. "Das Konstruktionsspiel ist somit diejenige Spielform, welche direkt das kindliche Selbstwertgefühl berührt." (Mogel 2008, 50)

3.3 Vom Symbolspiel zum Rollenspiel

Diese beiden Spielarten werden in der aktuellen Literatur sowohl zusammen als auch getrennt betrachtet. Ich übernehme die getrennte Betrachtung, da vom einfachen Symbolspiel zum komplexen Rollenspiel sehr große kognitive Entwicklungsschritte stattfinden. Während sich anfangs das symbolische Spielverhalten auf materielle Gegenstände bezieht (ein Würfel wird zu einem Auto), entwickelt sich dies bis zum Rollenspiel, in denen das Kind selbst in eine symbolische Rolle schlüpft.

“Das Kind muss schon ein Wissen über die Regelmäßigkeit bestimmter Ereignisse in der [...] umgebenden Welt in seinem Gedächtnis gespeichert haben. Außerdem muss das betreffende Ereignis für das Kind interessant und bedeutsam gewesen sein. Im Spiel möchte das Kind diese Ereignisse aktiv wieder erleben, sie eventuell sogar bewältigen. Das Kind kann bereits eine Bedeutung von dem bedeutungstragenden Gegenstand separieren.” (Mogel 2008, 50)

Das Wissen über die Regelmäßigkeit bestimmter Ereignisse baut auf die sensomotorischen Erfahrungen der vorangegangenen Spielphase auf und wird in symbolischen Spielen erweitert und nicht verdrängt. Je breiter und vielseitiger das Repertoire von sensomotorischen Erfahrungen angelegt ist und sich entwickelt, desto vielseitiger ist ebenso der Nährboden an Möglichkeiten für die Entstehung und Weiterführung von symbolischen Spielen. Wie in jeder Spielart beginnen Symbolspiele (die in der Literatur auch Illusions-, Fiktions- oder Phantasiespiele genannt werden) vorerst in vereinfachter Form und lassen ein Kind beispielsweise mit einem materiellen Gegenstand in der Hand und artikulierten “Brumm Brumm”- Geräuschen Auto fahren. Das Wesentliche dabei ist, dass es von der Erfahrungsqualität in diesem Augenblick der realen Erfahrung des Autofahrens gleichkommt. “Es erlebt sich selbst wirklich in der aktuellen Situation als Autofahrer.” (Mogel 2008, 50) Beim Symbolspiel erfolgt das Spielen auch unter der Einstellung eines So-tun-als-ob. Es richtet sich aber auf die Gegenstände (z.B. ein Würfel wird zu einem Auto) und meint nicht damit, dass das Kind selbst in eine komplexe Rolle schlüpft. Letzteres geschieht im Rollenspiel.

Ein wichtiger Aspekt zur Bildung des Symbolspiels ist der Blick des Kindes. Die erste Phase des Symbolspiels zeichnet sich mehr noch durch Nachahmung aus, also primär visuell vom Kind wahrgenommenes mit vielen Wiederholungen durchgeführtes Handeln. Das Kind muss also in der Lage sein, den Blick zu fixieren, um das Geschehen aufzunehmen und speichern zu können. Bei autistischen Kindern fehlt oftmals die Fähigkeit zur Fixierung des Blicks, und bei diesen fehlt dadurch auch das Symbolspiel, was sie nicht über die Phase des Funktionsspiels hinauskommen lässt.¹⁵ Wie blinde Kinder die visuelle Wahrnehmungseinschränkung über beispielsweise taktile und auditive Wahrnehmung kompensieren können und welche Unterschiede dies zur Folge hat, wäre für mich einer weiteren Nachforschung wert.

Beim Rollenspiel werden weitgehende soziale und kognitive Kompetenzen abverlangt. Es werden von mehreren Spielenden fiktive Rollen übernommen, was voraussetzt, dass entsprechende Rollen jedem bekannt sind und im Symbolspiel angeeignet werden konnten. Es ist sehr wichtig bei der Ausbildung der Koordination von gemeinsamem Handeln. (vgl. Oerter/Montada 1987, 218) Was bereits im Symbolspiel an Bedeutung gewinnt, hat im Rollenspiel eine zentrale Funktion,

15 <http://www.dunkelfuehlraum.de/Symbolspiel.pdf>, aufgerufen am 29.09.2012

nämlich die Erlebniserweiterung und Erfahrungsbewältigung von bereits Erlebtem. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, sich neben dem Sich-vertraut-machen mit einer Rolle im Rahmen des Spiels diese Rolle durch eigene Verhaltensweisen und Handlungen beim Experimentieren zu erweitern. Rollenspiele sind zusammengesetzt aus Skript und Rolle bzw. in komplexerer Form aus mehreren Skripten und Rollen. Das Skript ist beispielsweise beim Verkäuferspiel, dass in der Spielsituation Gegenstände verkauft werden. Die Rollen sind die des Verkäufers/der Verkäuferin und des Kunden/der Kundin. Durch die Bewältigungseigenschaft wird dem Rollenspiel auch eine große psychohygienische Eigenschaft zugeschrieben, des Weiteren eine Erweiterung der sozialen Fähigkeiten, da Rollenspiele in Gruppen bzw. in Interaktion mit anderen Spielenden durchgeführt werden. Der gemeinsame Gegenstandsbezug als Teilmenge (siehe Kapitel 4.2) fordert die Fähigkeit, sich auf die Rollenübernahme der anderen Spielenden, die sich von der eigenen Vorstellung bis zu einem gewissen Grad unterscheiden kann, einzustellen und diese zu akzeptieren. Klaffen diese Vorstellungen aber zu weit auseinander, d.h. wird das Skript oder die Rolle von den Spielenden nicht von allen in ausreichendem Maße geteilt, treten im Rollenspiel Konflikte auf, welche ab einem gewissen Grad an Intensität das weitere Durchführen des Spiels nicht mehr möglich machen, da durch das ständige Brechen von Erwartungshaltungen der Skripts und Rollen zu viel Frust entstehen kann. (vgl. Mogel 2008, 51)

Im kindlichen Rollenspiel finden sich ausreichend Parallelen zum Rollenspiel der Erwachsenen. (siehe Kapitel 4.5)

3.4 Regelspiel

Das Regelspiel bildet die letzte Stufe in der Entwicklung der Kindheit und ist sowohl im jugendlichen Alter als auch bei den Erwachsenen die vorherrschende Spielform. Sie zeichnet sich im Wesentlichen durch das Bestreben nach Gewinnen und dem Vorhandensein von einem strengen Regelwerk aus. Während des Spielverlaufs und/oder beim Erreichen des Spielziels und somit dem Gewinnen oder Verlieren ist ein hohes Maß an emotionaler Beteiligung vorhanden, sowohl positiver als auch negativer Art. In vielen Regelspielen, wie beispielsweise Mensch-ärgere-Dich-nicht, können sich diese Emotionen auch oft wiederholt in kurzen Zeitabständen abwechseln. (vgl. Mogel 2008, 51) Ein besonderer Reiz geht von diesen Spielen im Leistungsvergleich zwischen Menschen aus, die in den für das Spiel benötigten Fähigkeiten in etwa dasselbe Leistungsniveau aufweisen. Diese Konstellation kann zur Leistungsmotivation beitragen. (vgl. Oerter/Montada 1987, 218ff) Mechanismen von Regelspielen sind auch in Handlungen präsent, die man auf den ersten Blick im allgemeinen Sprachgebrauch eher nicht den Spielhandlungen zuschreiben würde, wie zum Beispiel in Musik, Kunst und Sport (siehe Kapitel 4.3.2). Selbst die Vorgehensweise an den

Börsen und wirtschaftliche Spekulationsvorgänge sind von einer (regel)spielhaften Anmutung durchdrungen, mit zum Teil unüberschaubaren Einsätzen und deren Folgen. Kulturelle Anforderungen und Konflikte prägen die Regelspiele in wechselseitiger Wirkung und können auch die Funktion haben, sich mit unterschiedlichsten Phänomenen der Gesellschaft auseinanderzusetzen oder Spannungen abzubauen. Dies kann so weit gehen, dass solche Regelspiele rechtssprechende Funktion einnehmen können.

„Wenn ein Eskimo gegen einen anderen eine Beschwerde hat, fordert er ihn zu einem Trommelwettstreit oder Liederkampf [...] heraus. Der Stamm oder Klan versammelt sich in einem festlichen Treffen, aufs schönste herausgeputzt und in fröhlicher Stimmung. Die beiden Gegner singen einander abwechselnd Schmählieder unter Trommelbegleitung vor, in denen sie sich gegenseitig ihre Missetaten vorwerfen.“ (Huizinga 2006, 98)

Ein mit dem Regelspiel einhergehendes Phänomen ist das Wettbewerbsdenken. Das Abgleichen und Messen mit anderen Menschen oder Systemen ist wichtig, um sich seiner sozialen Positionierung bewusst zu werden. Das Problem dabei ist die Einseitigkeit, die entsteht, wenn es neben diesem Wettbewerb nichts oder zu wenig Anderes gibt. „Wir gehen grundsätzlich davon aus, dass Wettbewerb das richtige Mittel ist, um soziale, ökonomische und pädagogische Probleme zu lösen. Aber eine Krebsart heilt die andere nicht; stattdessen hat der Patient jetzt zwei Arten von Krebs.“ (Donaldson 2007, 102) Eine mögliche Alternative zum wettbewerbsgeprägten Regelspiel wird im folgenden Kapitel näher betrachtet.

3.5 Ursprüngliches Spiel

„Ein Schnitzer der Inuit sitzt im milchigen Licht seines Iglus und dreht den unbearbeiteten Walrossstoßzahn behutsam in seinen braunen, knorrigen Händen. Er flüstert: 'Wer bist du? Wer verbirgt sich in dir?' Er wendet den Stoßzahn vorsichtig. Dann, in einem Augenblick der Stille, haucht er: 'Ah, Wal!' Behutsam und respektvoll beginnt er zu schnitzen. Der Schnitzer hilft dem Wal, zum Vorschein zu kommen. Er stellt das Tier nicht her, sondern befreit es. Der Inuit beherrscht den Stoßzahn nicht, er fühlt sich in ihn ein, nimmt teil am Wesen des Wals. [...] Wie Edmund Carpenter¹⁶ erklärt, haben diese und andere Schnitzereien der Inuit keine flache Form, denn sie sollen nicht aus einer statischen Perspektive betrachtet werden. Dann, eines Tages, kommt ein europäischer Händler und erwirbt den Wal. Bei seiner Rückkehr stellt er zu Hause fest, dass der Wal nicht im Regal stehen bleibt. Er rollt schwerfällig herum. Also schleift er ihn 'unten' gerade, damit er als Vorzeigestück in seinem Wohnzimmer steht. Durch das Schleifen macht der Käufer aus dem Wal etwas, das der Schnitzer nie beabsichtigte. Was ein Wissen war, an dem sämtliche Sinne sowie die eigene Tradition und Imagination beteiligt

16 New Yorker Anthropologe und Künstler, 1922-2011

waren, ist jetzt ein Schauobjekt. Der Wal, der einst seine eigene Form behaupten konnte, ist jetzt erstarrt.” (Donaldson 2007, 208)

Donaldson beschreibt die in unserer Kultur gebräuchlichen und mit fortschreitendem Alter zunehmenden regelgeprägten Spielformen als ein Zurechtschleifen einer viel freieren und natürlicheren Spielform, die mehr der Natur aller Lebewesen entspricht und die es wert ist, von der Kindheit, in der sie noch existiert, als Möglichkeitsraum ins Erwachsenenalter weiter geführt zu werden. Diese Spielkategorie ist in therapeutischen Disziplinen beheimatet und bringt besondere Facetten des Spielens ans Tageslicht. Donaldson nennt diesen Möglichkeitsraum ursprüngliches Spiel. Wir befinden uns hier im Zentrum der Paidiasphäre, in der Regeln, welche unter anderem die Ludussphäre kennzeichnen, aufgehoben sind. Dennoch befinden wir uns nicht im rein symbolischen oder geistigen Möglichkeitsraum, sondern ganz im Gegenteil dort, wo der Gegenstandsbezug und die Sinnlichkeit zwischen Menschen und sogar Mensch und Tier zur Gänze ins Zentrum rücken. Donaldsons Zugang zum Spielen ist erwähnenswert, weil Spielformen im Erwachsenenalter fast ausschließlich durch Regeln und äußere Faktoren bestimmt sind und im Zuge der digitalen Revolution Spiele immer mehr am Computer und mit dessen virtuellen und somit zum Teil entsinnlichten Eigenschaften stattfindet. Zwei Faktoren stehen im ursprünglichen Spiel an zentraler Stelle: Blick und Berührung. Beides sind Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme jenseits sprachlicher Barrieren und bedingen somit die Anwesenheit eines lebenden Spielgefährten bzw. einer Spielgefährtin. Diese sind nicht auf Menschen beschränkt und können auch Tiere sein, wie Donaldson in seinen Erfahrungen mit Wölfen, Delfinen, Bären usw. schildert (vgl. Donaldson 2007, 20ff) Im Zentrum steht also das Spielen mit Spielgefährten und weniger das Spielen mit leblosen Gegenständen. “Erwachsene, die nur mit anderen Erwachsenen spielen, leben in der Illusion, bereits zu wissen, was Spiel ist.” (Donaldson 2007, 212) Die Rollen drehen sich vollkommen um und ein Erwachsener, der Spielgefährte dieser Kategorie sein möchte, hat als Lehrmeister das Kind. In dieser Spielform sind es nicht die Erwachsenen, die den Kindern beibringen, wie ein Spiel zu funktionieren hat. „Um wirklich zu spielen, muß der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein.“ (Huizinga 2006, 215) Ursprüngliches Spiel erinnert in gewissen Aspekten an Meditation. Es kann nicht stattfinden, wenn man sich verschließt, es braucht eine Grundaufmerksamkeit und die Fähigkeit des Loslassens sowie Offenheit und Sensibilität für die Anwesenheit eines Spielgefährten. Innerhalb dieser Erfahrung kommt es zur vollkommenen Auflösung des Gefühls für Zeit und Umgebung und zur Hingabe an den Augenblick.

Meine eigene einprägsamste Erfahrung, die in mir so lebendig ist, als wäre sie gestern passiert, liegt bereits 20 - 25 Jahre zurück. Sie ermöglicht mir glücklicherweise, Donaldsons deskriptive Vermittlung seines Zugangs nachvollziehen zu können. Aufgewachsen am Lande und immer am Spielen in der freien Natur, machte ich eines Sommertages in unserem Garten die nun folgende

Erfahrung: Unser Garten war umgeben von einer Ziegelbrüstung, die sich im Sonnenschein recht schnell aufwärmte und somit den ganzen Tag unterschiedlichste Tiere beherbergte, unter anderem auch Eidechsen, die wohl zu den scheuesten Tieren überhaupt gehören. Es war nahezu unmöglich, sich ihnen zu nähern, und die Spiele mit ihnen beschränkten sich darauf, auszuprobieren, wie weit man sich ihnen denn nähern konnte, bis sie wieselflink das Weite suchten. An besagtem Tag lag eine Zauneidechse gemütlich auf der Oberseite der Mauer und wärmte sich in der Sonne. Einige Meter von ihr entfernt nahm ich Platz, sie schien mich nicht zu bemerken. Alleine dieser Umstand war schon außergewöhnlich. Langsam näherte ich mich ihr, Zentimeter für Zentimeter. Zu meiner Überraschung blieb sie regungslos liegen. Das sollte wohl ein neuer Annäherungsrekord werden! Und ich sollte mehr als recht behalten. Als ich neben ihr saß, dachte ich, wie schön es nun wäre, sie zu berühren. Ich streckte langsam meinen Arm und meinen Zeigefinger aus und rechnete jeden Augenblick damit, dass sie flüchtete. Meine Hand war unmittelbar über ihr, mein Finger schwebte einen Zentimeter über ihrem Rücken. Dann stupste ich sie vorsichtig an und die Echse drehte sich etwas zu mir her, blieb aber ganz ruhig. Meine Erwartungshaltung war vollkommen gebrochen, ich war überrascht, wie rau und trocken sich eine Echse anfühlt. Ich strich ihr ein paar Mal vorsichtig über ihren ganzen Rücken und legte dann meine offene Handfläche neben sie, was sie wohl als Aufforderung ansah und auf sie krabbelte. Ich konnte sie direkt vor mein Gesicht hochheben und konnte ihre kleinen schwarzen Augen betrachten und wie sie mich mit ihrer Zunge beschnupperte. Sie krabbelte ein wenig auf meiner Handfläche umher, sodass ich sie immer wieder drehen musste, ab und zu konnte ich die bekrallten Pfoten und den Rücken streicheln. Nach einiger Zeit setzte ich sie vorsichtig auf die Mauer und sie krabbelte davon. Ich hatte das große Vergnügen, die Echse noch zwei weitere Male an dieser Mauer anzutreffen, um mit ihr in Kontakt zu treten. Es waren sehr kurze Momente, doch in ihrer Bedeutung für mich hätten sie weitreichender nicht sein können. In Augenblicken hatte sich doch tatsächlich ein scheues, wildes Tier von mir berühren lassen und gab dies im wörtlichen wie auch übertragenen Sinne vielfach zurück. Dabei handelte es sich nicht einmal um ein Säugetier oder um Tiere wie Hunde, die einem Menschen durch ihre jahrhundertelange Domestizierung ohnehin schon relativ nahestehen können. Durch dieses Erlebnis kann ich Donaldsons Ausführungen mit seinen Erlebnissen mit wilden Tieren sehr gut nachvollziehen.

“Beim Spielen gibst du die Bindung an deinen Clan oder Stamm auf.” (Donaldson 2007, 109)

Den barrierefreien Kommunikationstechniken von Blick und Berührung ist es zu verdanken, dass sich ebenso gesellschaftliche Barrieren von sozialem Status oder kulturellen Traditionen und Handlungs-, Denk- und Wahrnehmungsschemata auflösen, was sie zur universellsten Sprache macht. Dies ist nicht verwunderlich, denn das Konzept des ursprünglichen Spiels entsteht jenseits

der kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung. Es scheint eine körperliche und emotionale Distanz zwischen dem Spiel von Kindern und dem regelbasierten Spiel von Erwachsenen zu geben, die ja ihren erwachsenen Rollen nachzugehen haben. Dabei sollte die Beibehaltung des kindlichen Spielzugangs Teil einer dieser Erwachsenenrollen sein. Diese erhalten aber einen untergeordneten Stellenwert in der Erwachsenenwelt. (vgl. Oerter 1999, 279) Donaldson beschreibt den Unterschied zwischen dem, was Erwachsene für Spiel halten, und dem, was ein Kind als Spiel versteht, in folgendem Auszug aus seiner Arbeit mit Kindern und Erwachsenen:

“Kürzlich nahm ich an der jährlichen Teambesprechung der Betreuerinnen und Betreuer von Dennis teil, dem fünfjährigen missbrauchten und vernachlässigten Kind, mit dem ich etwa neun Monate lang täglich gespielt hatte. Um den Tisch herum saßen 15 Erwachsene, die diesen Jungen in seiner Schule und seinem Wohnheim betreuten. Im Verlauf dieser Besprechung begann ich allmählich zu verstehen, warum ich solche Treffen normalerweise nicht besuche. Mir wurde immer unbehaglicher zumute. In der Person, die hier beschrieben wurde, erkannte ich Dennis überhaupt nicht wieder. Die Berichte der Anwesenden waren so distanziert, dass Dennis für mich darin gar nicht vorkam. [...] Später in diesem Gespräch beschrieb eine der Betreuerinnen, wie sie für die Kinder in ihrer Gruppe ein Wettrennen organisiert hatte. Sie äußerte sich besorgt über Dennis, weil er sich ‘weigert, mit den anderen zu spielen’. Mit einem spöttischen Lachen sagte sie: ‘Er wusste noch nicht einmal, wie man um die Wette rennt.’ Lachend sei er in alle Richtungen gelaufen, nur nicht geradeaus. Dennis’ Verhalten wurde auf seinem individuellen Behandlungsplan mit den Worten ‘weigert sich zu spielen’ vermerkt. Dennis wusste nicht, wie er sich in einer Konkurrenzsituation verhalten sollte; trotzdem war er ein Spielgefährte. Aber wie wir alle bekam auch Dennis schon in jungen Jahren eine der Lektionen erteilt, die den menschlichen Geist verkrüppeln. Er wurde von einer Erwachsenen, die es nicht besser wusste, ausgelacht, weil er nicht an einem Wettkampf teilnahm, den sie als Spiel bezeichnete. Dennis musste entdecken, dass es schwierig ist, in Anwesenheit von Erwachsenen ein Spielgefährte zu bleiben. Außerdem ist es extrem schwer, sich gegen das aufzulehnen, was alle anderen für wahr und richtig halten: Dass Spielen etwas Kindisches ist und wir damit aufhören müssen, um effektiv konkurrieren zu können bei dem, was ich das Spiel der Herzogin nenne. Wir halten zu früh nach dem Erwachsenen im Kind Ausschau, und wenn wir erst einmal einen Erwachsenen aus ihm gemacht haben, ist es sehr schwer, das Kind wieder hervorzulocken.” (Donaldson 2007: 100)

Ursprüngliches Spiel und freies Spielen sind Erlebnis- und Erfahrungsqualitäten, die mittels eines Textes, eines multimedialen Projekts der künstlerischen Forschung oder anderer wissenschaftlicher Methoden sehr unzureichend beschrieben und noch weniger vermittelt werden können. Man muss es selbst erleben und das große Glück haben, überhaupt noch in der Lage dazu zu sein. Dieser Umstand erleichtert nicht die Argumentation, dies als wissenschaftliche Quelle anzuerkennen. Zumindest habe ich keine Methode gefunden, mit der ich das bewerkstelligen konnte, und es blieb somit nur die bruchstückhafte textliche Wiedergabe aus Donaldsons Erfahrungen und den Erfah-

rungen, die ich selbst machen konnte. Die Auseinandersetzung mit dieser Spielform hat aber bei mir Spuren hinterlassen, und somit erachte ich sie zumindest unter dem Aspekt der Offenlegung des eigenen Hintergrundwissens und Erfahrungsstandes als erwähnenswert und wichtig.

3.6 Resümee Spielarten

Die bisher beschriebenen Spielarten treten auf Grund ihrer Abhängigkeit von der kognitiven Entwicklung kulturübergreifend in einer bestimmten Reihenfolge auf. (siehe Kapitel 4.5) Dabei sind die Übergänge von einer Spielart in die nächste fließend. Piaget weist diesen Spielphasen auf empirischer Basis konkrete Altersgruppen zu. Die individuellen Bedürfnisse des Kindes, die auch durch Faktoren beeinflusst werden, die sich einer Einflussnahme seiner eigenen Möglichkeiten und der seiner Eltern entziehen, sorgen dafür, dass sich Spielphasen zeitlich verschieben können. Es ist dabei wichtig, eine Mischung aus verschiedenen Spielräumen, die dem Kind ein freies Spielen und Entwickeln ermöglichen, und dem Anbieten von interessanten neuen Reizen und Spielmöglichkeiten, welche das Repertoire an kognitiven und motorischen Fähigkeiten erweitern, zu finden. Aus den Spielphasen in der Kindheit kann man ableiten, dass vorerst die Meisterung einer Fähigkeit im Vordergrund steht. Wiederholungen und Rituale bilden dabei eine wichtige Methode, die durch Funktionslust aufrechterhalten wird. Ist eine Fähigkeit gemeistert, wird diese künftig dazu verwendet, sich der äußeren Umgebung in umfassenderer Form anzunehmen, um sich diese anzueignen. Dabei entsteht ein zirkulärer Prozess, der auch das Anpassen der Umwelt nach den bisherigen Möglichkeiten als zentralen Punkt inkludiert. Der Schluss liegt dabei nahe, dass diese Assimilation und Akkommodation umso besser funktioniert, je breiter das Spektrum an Handlungsoperationen und kognitiven Fähigkeiten ist. Während in den ersten Phasen der eigene Körper des Kindes im Zentrum steht, kommen künftig Gegenstände, Umgebung und andere Personen hinzu. Es zeigt sich in diesen Spielarten, dass

“[...] Spiel eine vorwiegend soziale Aktivität ist, deren Ursprung und Weiterentwicklung eng verbunden ist mit der Interaktion sozialer Partner. Für das Kind sind diese Partner zunächst Erwachsene. Spiel wird so zum Bestandteil der Sozialisation des Menschen” (Oerter/Montada 1987, 222)

Auffällig ist, dass diese Entwicklung mit dem Regelspiel als letzte Phase einen Zeitraum setzt, der das künftige Spielhandeln im Leben eines Menschen dominiert. Durch den Zusammenhang von Spiel und Gesellschaft ist dies nicht weiter verwunderlich, da das gesamte soziale Leben aus einem Regelwerk, Abkommen und Verträgen besteht. Das Regelspiel wäre demnach die ideale Vorbereitung, um sich in ihr zurechtzufinden. Das Konzept des ursprünglichen Spiels deutet allerdings eine Sphäre des Spiels jenseits von Regeln und agonalen Strukturen an.

4 Warum spielt der Mensch?

“Das Leben in dieser Welt ist ein Wettkampf, und wenn wir überleben wollen, müssen wir lernen mitzukämpfen.[...] Wettbewerb ist etwas natürlich Gegebenes [...] deswegen, so die logische Schlussfolgerung, muss er unsere zweite Natur sein. Wollen wir dem Spiel nicht zum Opfer fallen, müssen wir lernen, es gut zu spielen. [...] In der Fachliteratur wird Spiel als Methode präsentiert, Kindern mit Unterstützung der Erwachsenen etwas über das Leben beizubringen. Doch das ist die gesellschaftliche Sicht des Lebens. Spiel wird zur Strategie, und die Erwachsenen müssen Kindern helfen, sich diese anzueignen und die Fähigkeiten zu lernen, die für den Konkurrenzkampf später im Leben erforderlich sind.” (Donaldson 2007, 104f)

Leistungs- und Wettbewerbsstreben sind keine Faktoren, die es erst seit kurzem in der menschlichen Geschichte gibt. Es findet aber eine Verschärfung statt, die mit dem immer schneller werdenden Lebenswandel, Globalisierung und Zwang zur Mobilität zu tun hat.¹⁷ Die digitalisierte Welt lässt eine unüberschaubare Menge an Informationen fließen, die sich der Übersicht der menschlichen Sinne entzieht. Deswegen drängt uns die zunehmende Virtualisierung in eine entsinnlichte Welt, die schwer zu begreifen ist. Sinnliche Erfahrungen im Spielen in den Möglichkeitsräumen der Paidiasphäre können ein Gegengewicht bieten. Selbstverständlich bieten Computerspiele schon heute vereinzelte Paidiaelemente. In jedem Open World Game ist das Staunen und Probieren ein Spielelement und erinnert an das explorative Spielen von Kindern, wenn sie beginnen, sich über Gegenstände die Umwelt anzueignen. Man muss von diesen Detailspekten aber die Gesamtheit der Computerspiele betrachten, und diese haben in der Regel andere Absichten bzw. erfolgreiche Spiele binden ihre NutzerInnen durch andere Mechanismen. Diese sind in der Regel im übergeordneten Gegenstandsbezug zu finden, im immer mächtiger, größer und stärker Werden, also auch in der Belohnungsspirale. (siehe Kapitel 5)

“Das Spielen war die Sphäre, die uns ganz früh in unserer Entwicklung, als wir in unserer Sicherheit bedroht waren, half. Wir vermuten, dass dies die eigentliche, primäre Motivationsquelle für das Spielen ist.” (Kayser/Kayser 2006, S40) Neben einem positiven Vorantreiben der sensomotorischen und kognitiven Entwicklung, des Spracherwerbs, der sozioemotionalen und der Persönlichkeitsentwicklung bestehen beim Spielen auch innere Motive. Der selbstregulierende Bewältigungsversuch von Trennungserfahrungen in der frühkindlichen Phase ist dabei den anderen augenscheinlicheren Motiven wie Spaß haben wollen, Katharsis und Lebensbewältigung vorangestellt und als mögliche ursprüngliche Motivationsquelle anzusehen. Welche anderen inneren Motive darauf folgen, ist abhängig von der Situation und davon, welche Möglichkeitsräume dafür geschaffen wurden. (vgl. Kayser/Kayser 2006, s35ff) Mogel postuliert das Vorhandensein von Ge-

¹⁷ Sennet 2006 Der flexible Mensch, Hartmut Rosa 2005/2012 Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne

borgenheit als Grundvoraussetzung, damit Kinderspiel entstehen kann:

“Ein Gefühl der Sicherheit und des Vertrauens in die aktuelle Situation sind unabdingbar, wenn eine spielerische Gestaltung der kindlichen Gegenwart möglich sein soll. Sorglosigkeit und Zufriedenheit sind weitere Merkmale des Geborgenheitsgefühls, das Spielen ermöglicht. Dazu gehört auch eine spielfördernde Umgebung, die adäquates Spielzeug enthält, Spielzeug, das sich zur Darstellung und Gestaltung der vom Kind erlebten Wirklichkeit eignet.”
(Mogel 2008, 15)

An dieser Stelle sei auf Oerters Beschreibung spielender Kinder im Holocaust hingewiesen:

“Es ist von vorneherein klar, daß Spiel in solchen Extremsituationen fast ausschließlich die Funktion der Lebensbewältigung hatte und nicht einfach die Umsetzung einer Realitätserfahrung in Spielhandlungen war, in der man selbst Kontrolle ausüben und sich geborgen fühlen konnte.” (Oerter 1999, 249)

“Auf die Frage, weshalb das Kind spielt, kann es nur die Antwort geben, das Spiel ist als eingebildete, illusionäre Realisation unrealisierbarer Wünsche zu verstehen.” (Wygotski 1933, 443)

Wunscherfüllung und die Erfüllung von Bedürfnissen sieht Wygotsky als zentrales Argument dafür, warum ein Kind spielt. Denn die Erfüllung von Bedürfnissen kann oft nicht sofort erfolgen, es sei denn in Form einer Spielhandlung. Kinder sind, wie Mischel¹⁸ argumentiert, im Gegensatz zu Erwachsenen nicht in der Lage, ihre Bedürfnisse aufzuschieben, und leben dies im Spiel aus. Diese Wünsche oder Bedürfnisse sind häufig verallgemeinert und nicht unbedingt Einzelwünsche. Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zwischen Spiel und Arbeit besteht darin, dass sich das Kind dieses allgemeinen Wunsches nicht bewusst ist. Piaget beschreibt das Spielen von Kindern primär als Assimilationsvorgang, also das Aneignen der Umwelt, was beispielsweise beim sensorischen Spiel bzw. Funktionsspiel bedeutet, dass das Kind entsprechende Handlungsschemata immer wieder wiederholt. Es kommt somit zu einer Anpassung der Wirklichkeit an das Ich und dies ist auch ein wesentlicher Bestandteil des Symbolspiels. Zusammenfassend ist dabei zu sagen, dass Piaget das Spielen als Passungsverhältnis zwischen Individuum und Umwelt versteht. (vgl. Oerter 1999, 178f) Sein Verhalten ist nicht nur durch angeborene Reflexe und Muster bestimmt, sondern beinhaltet auch die Veranlagung zum Lernen. Die Entwicklungspsychologie benutzt das Konzept der lernsensiblen Phasen und unterscheidet zwischen allgemeinen und spezifischen Lernfähigkeiten. Mit lernsensiblen Phasen werden Entwicklungsabschnitte bezeichnet, in denen bestimmte Erfahrungen (wie z.B. Bindung) maximale positive oder negative Wirkung zeigen. In diesem Zusammenhang ist der Begriff der Prägung wichtig, die sich von der Konditionierung unterscheidet: Die Prägung ist ein obligatorischer Lernvorgang, der sich auf eine be-

18 Mischel, W. (1971). Introduction to personality. New York: Holt, Rinehart & Winston

stimmte Verhaltensweise bezieht und in der Ontogenese nur einmal, in einer lernsensiblen Phase, stattfinden kann. Späteres Umlernen ist nicht möglich. Allgemeine Lernfertigkeiten sind beispielsweise die Nachahmung. Bei Tieren werden zudem spezifische Lernfertigkeiten beobachtet (z.B. die Rückkehr der Lachse zu ihrer Geburtsstätte anhand des gelernten Geruchs des Wassers). Bei Menschen ist es nicht ohne weiteres möglich, spezifische Lernfertigkeiten zu definieren, wobei die Sprachentwicklung als eine solche angesehen werden kann.¹⁹

4.1 Spielzeug

Das Spielhafte am Spiel scheint sogar in der Art und Weise vorhanden zu sein, wie es im Laufe der Geschichte behandelt und angesehen wurde, und es schwankte dabei zwischen zwei sehr weit voneinander entfernten Polen. Dennoch kann man einen roten Faden erkennen, der sich immer wieder durch die Spielsphäre spannt: Gedanken des Lernens, des Ausgleichs und der wechselseitigen Prägekraft für den Menschen. Der Versuch einer Aneignung der Umwelt, Faktoren der Realitäts- oder Lebensumstandsbewältigung sind in ihren Wurzeln im Gedanken des Lernens und Ausgleichs vorhanden. Wenn man von einer wechselseitigen Prägekraft für den Menschen spricht, dann bedeutet dies, dass das Spiel den Menschen und der Mensch das Spiel beeinflusst. Wird ein Mensch beeinflusst, so hat das Konsequenzen auf seine Umgebung, die Gesellschaft und Kultur, wiederum in wechselseitiger Wirkung. Es ist demnach sehr spannend, zu verfolgen, wie sich diese Faktoren in der Zeit des digitalen medialen Wandels und Fortschritts entwickeln und beeinflussen. Die hohe Geschwindigkeit, mit der dies geschieht, macht ein Fassen der Phänomene äußerst schwierig, vor allem wenn eine so breit gefächerte geschichtliche Basis besteht.

Noch in einem anderen Punkt wird die wechselseitige Beeinflussung deutlich erkennbar. Dieser ist in der Benutzung von Spielzeug zu finden, wenn man dabei unterschiedliche kulturelle Kreise einander gegenüberstellt. Eine Momentaufnahme des Umgangs mit Spielzeug in westlichen Ländern offenbart, dass diese überwiegend geprägt sind von einer sehr hohen Verfügbarkeit und somit auch Anwesenheit in heimischen Kinderzimmern. Spielzeuge mit amorphen Eigenschaften, also der Möglichkeit für vielseitigen Einsatz wie beispielsweise Knetmasse oder Wasser, scheinen dabei vorgefertigten Spielzeugen quantitativ untergeordnet zu sein. Dabei sind sich Pädagogen einig, dass gerade amorphes Spielzeug für die Entwicklung und Ausübung von eigenem Ausdruck des Kindes von großer Bedeutung sind. An dieser Stelle fällt die Entwicklung von Legospielzeug auf. Während in meiner eigenen Kindheit die Beschaffenheit und Herausforderung dieses Spielzeugs darin bestand, aus eine Vielzahl an kleinsten Bausteinen eine riesige Palette an Baumöglichkeiten zu haben, kann man den Trend der letzten Jahre beobachten, dass es immer mehr komplexere

19 http://www.roland-pfister.net/downloads/studium/GS_Entwicklungspsychologie_II.pdf S11f, aufgerufen am 02.02.2013

und weniger flexibel einsetzbare Legobausteine gibt, wie beispielsweise ganze Wandplatten für Burgen, die man dann auch fast nur für diese eine Funktion benutzen kann. Oder anders ausgedrückt: Die Einladung, mit so einer Wandplatte die eigene Phantasie zu benutzen, um etwas völlig anderes daraus zu machen, ist bei weitem geringer als bei einer entsprechenden Anzahl von kleineren, flexibleren kubischen Legobausteinen gleicher Menge. Welche Konsequenz ergibt sich aus Spielzeug, das wenig Funktionsmöglichkeiten bietet und in hoher Anzahl vorhanden ist? Es bereitet das Kind schon von Beginn an auf unsere Konsumgesellschaft vor. Wozu sich länger mit dem Spielzeug XY beschäftigen, denn etwas Neues, Anderes wartet ja schon darauf, (an)gespielt und anschließend in die Ecke geworfen zu werden. Erwähnenswert ist, dass dieses Spielzeugüberangebot erst seit dem 20. Jahrhundert einen Wert erreicht hat, von dem man behaupten kann, dass dieser das Spielverhalten (im Sinne des Umgangs mit Gegenständen) grundlegend verändert hat. Bereits aus der Steinzeit gefundene Grabbeigaben in Form von Tontierchen, Rasseln und puppenähnlichen Gebilden lassen den Schluss zu, dass deren Funktion zum einen magischen Ursprungs war, um böse Geister zu vertreiben, diese zum anderen aber auch als Spielzeug benutzt wurden. Die Darstellungen bzw. Funde von Spielzeug ziehen sich quer durch sämtliche Kulturen und Zeiten und lassen abgesehen von einer bereits erwähnten generellen Abwendung vom Spiel im Mittelalter die Wichtigkeit von Spielgegenständen erkennen.

“Immer dann, wenn Spielzeug nicht industriell oder zumindest handwerklich gefertigt vorliegt, sorgen die Kinder selbst für ihr Spielzeug oder lassen sich von den unmittelbaren Bezugspersonen mit Spielzeug versorgen.” (Oerter 1999, 78)

Wenn Spielzeug nicht im Übermaß vorhanden ist, bewirkt dies, dass Kinder vermehrt zusammen mit anderen Kindern spielen (sofern möglich), während das Gegenteil eine Isolation von Kindern bis zu einem gewissen Grad fördert. In unserem Kulturkreis werden seit der Industrialisierung Selbständigkeit und Alleinseinkönnen in der Erziehung schon recht früh gefördert bzw. als erstrebenswerte Eigenschaften vermittelt und finden im Spielzeuggebrauch dabei Unterstützung. Winnicotts Zuschreibung eines Übergangseffekts von Spielzeug als Kompensation von der Trennung der Mutter wird dabei ausgeweitet. Das Schenken von Spielzeug von Eltern an ihre Kinder vermittelt durchaus auch Liebe, jedoch steht dahinter oft die Absicht, dass das Kind sich allein mit dem Spielzeug beschäftigen soll. Doch auch beim singulären Spiel gibt es einen sozialen Bezug “... zumindest zu den Spielzeugherstellern, die ihre Ideen in das Spielzeug gelegt haben. Diese Ideen werden vom Kind im Umgang mit dem Spielgegenstand entschlüsselt und zur Handlung revitalisiert.” (Oerter 1999, 81)

Bei dem Thema Gegenstände als Spielgegenstände sei an dieser Stelle auch ein Hinweis zu Einrichtungsgegenständen und Mobiliar gegeben, da diese oftmals für das Konstruktions- oder Sym-

bolspiel verwendet werden. Schnell ist aus einem Stuhl ein Fahrzeug gemacht oder aus einem Sofa, einer Decke und einem Stuhl eine ganze Ritterburg. Es stellt sich heraus, dass ein Einrichtungsgegenstand eher ein Kind zum Spielen anregt, je besser dieser von allen Seiten betrachtet und zugänglich gemacht wird. Diese werden sogar in gleichem Maß zum Spielen verwendet wie Spielsachen selbst, wobei Einrichtungsgegenstände eher eine grundlegende Funktion erfüllen, in denen dann weitere Spielehandlungen erfolgen. (vgl. Mogel 2008, 59ff)

Auch in Computerspielen kommen Gegenständen verschiedene wesentliche Funktionen und Eigenschaften zu. Betreten wir ein neues Computerspiel, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Entweder es ist eine Welt, die der realen Welt nachempfunden ist, in der alle symbolischen Darstellungen der Gegenstände sofort erkennbar sind und deren Sinn und Zweck somit offenliegen, oder es ist eine fremde Welt, die erst erkundet werden will, in der die Gegenstände sehr davon abweichen können, wie sie im alltäglichen Leben zu gebrauchen sind, oder wenn es um Gegenstände geht, die es in der Realität gar nicht gibt. Vor allem bei Letzteren bieten die Gegenstände die Möglichkeit, sich in der Welt zurechtzufinden und zu lernen, wie diese und sie selbst funktionieren, was an die Spielsituationen unserer Kindheit erinnert, in denen wir über Gegenstände lernen, uns in der Umwelt zurechtzufinden. Durch Interaktion zwischen dem Spielcharakter und seiner virtuellen Umgebung erfährt man mittels Gegenständen die Regeln und Gesetze, die möglich sind. Je besser man über die Gegenstände in einer Welt und darüber, was man mit ihnen machen kann, Bescheid weiß, desto vertrauter wird die Welt und desto besser kann man die darin bestehenden Herausforderungen meistern. (siehe Kapitel 3 und 4.2) Viele Spiele laden den Spielenden auch dazu ein, selbst herauszufinden, was man mit den Gegenständen machen kann und wo ihre Grenzen sind. Die Palette reicht dabei von Handelsgütern, Hilfsmitteln zum Besiegen von Gegnern, Objekten, welche helfen, einen Level zu meistern, bis hin zu weiter unten beschriebenen Gegenständen zur Verschönerung oder Verbesserung bzw. dem Aufwerten des Status. Auch wenn es Computerspiele gibt, die auf diese Mechanismen verzichten und bei denen Gegenstände für ein Kennenlernen der Spielwelt keine oder nur eine untergeordnete Rolle spielen (z.B. Kartenspiele), so sind diese in den meisten Spielen doch von zentraler Bedeutung.

Sie können als Objekte der Begierde dienen, die dabei helfen, den/die Spielecharakter/e immer stärker oder schöner werden zu lassen, und bieten hin und wieder auch die Möglichkeit einer Individualisierung. Diese Funktion ist eng verbunden mit der Sammeltriebfunktion und fungiert als Glied des Belohnungssystems des Spiels. (siehe Kapitel 5.1) Bei Gegenständen in Computerspielen ist die Bezeichnung von Prothesen (vgl. Freud 1930, 49f) ebenso zulässig, da der Spielcharakter zu Beginn des Spiels in der Regel schwach und darauf angewiesen ist, durch besonderes Geschick oder Glück Gegenstände zu finden oder zu erlangen, um langsam seine Mängel auszugleichen. Freilich sind die Herausforderungen in (als gut empfundenen) Spielen so konzeptioniert, dass

es immer noch einen stärkeren Gegner gibt, für den man noch stärker werden muss. Zu Freuds Prothesengottbegriff besteht aber der Unterschied, dass diese in einem Computerspiel sehr wohl mit dem Charakter verschmolzen sein können und ihm schon nach kürzester Zeit keine Probleme mehr bereiten, weil sie ihm einverleibt sind. Noch nie war der Mensch so nahe am Gottsein wie in einem Computerspiel.

Ob wir nun in einer Gesellschaft leben, die einen Überfluss an Objekten zum Spielen bereit stellt, oder in einer, die damit sparsamer umgeht, es kann jedenfalls festgehalten werden, dass Gegenstände essentiell für das Spielverhalten sind. Dass die Bandbreite dieser Gegenstände aber über Spielzeug oder Mobiliar hinausreicht, wird im nächsten Kapitel behandelt.

4.2 Der gemeinsame und übergeordnete Gegenstandsbezug

Der gemeinsame Gegenstandsbezug nimmt bei Spielhandlungen eine Schlüsselposition ein. Der Gegenstand ist dabei nicht nur materiell zu sehen, sondern kann auch ein gemeinsames Thema oder Ziel sein, wie beispielsweise beim Rollenspiel. "Gegenstände, die man selbst hergestellt hat, bilden gewissermaßen entfernte Bestandteile des Selbst, man trägt ein Stück von sich in die Umwelt hinein." (Oerter 1999, 183) Wegen der individuellen (Sinnes-)Erfahrungen und somit unterschiedlichen Wahrnehmungen von Menschen kann davon ausgegangen werden, dass das Gemeinsame am gemeinsamen Gegenstandsbezug immer nur eine gewisse Teilmenge beinhalten kann und niemals kongruent ist. Die Wahrscheinlichkeit einer großen gemeinsamen Teilmenge steigt mit der Vielfalt an Erfahrungen, die ein Mensch mit einem Gegenstand gemacht hat und auf die er zurückgreifen kann. Die gemeinsame Teilmenge, die größer wird, je mehr Auseinandersetzung es mit dem Gegenstand gibt, ist dabei die Voraussetzung für das Gelingen der Interaktion und Aufrechterhaltung der Spielhandlung, insbesondere wenn es mehrere SpielteilnehmerInnen gibt. Die Handlungen müssen dabei nicht gleich, sondern können genauso gut komplementär sein. Ein weiteres Kriterium für den gemeinsamen Gegenstandsbezug besteht in der zeitlichen Abstimmung der Handlungen, die parallel (gemeinsames Balkenhochheben), seriell (Wippen) oder ineinander verschachtelt (Einkaufen - Verkaufen) ablaufen können. (siehe Kapitel 4.3)

"Wenn Rollenhandeln mit im Spiel ist, überwiegt der Typus des komplementären Gegenstandsbezugs, denn die Rollen schreiben die Arbeitsteiligkeit des gemeinsamen Gegenstandsbezugs vor. Beispiele aus dem Kinderspiel: Wippen, Schaukeln und Karussellfahren sind gemeinsame Gegenstandsbezüge mit gleichen Handlungen, das Verkaufsspiel stellt den gemeinsamen Gegenstandsbezug durch komplementäre Handlungen (Einkaufen - Verkaufen) her." (Oerter 1999, 91)

Diese Definition ist sehr breit gefächert, und somit kann auch jede Form der sozialen Interaktion handlungstheoretisch als gemeinsamer Gegenstandsbezug gesehen werden, da die Interaktionspartner über Gegenstände aufeinander einwirken. Gegenstandsbezüge sind also in hohem Maße in Spielhandlungen integriert, wobei sie sich, verglichen mit Arbeitshandlungen, in einem wesentlichen Punkt unterscheiden: Spielgegenstände werden beliebig umgedeutet und bekommen neue Funktionen, während im Arbeitsumfeld feste Bedeutungen und Funktionen vorherrschend sind. Es scheint, als wären besonders materielle Spielgegenstände von ihrer Materialität getrennt und gäben lediglich in ihrer Anmutung einen Anstoß zu beliebigen weiteren Verwendungen. Ein Gegenstand mag Initialzündung sein für den weiteren Verlauf einer Spielhandlung; wie diese allerdings aussieht, hängt von der Phantasie der Spielenden ab. Der Begriff der subjektiven Valenz bedeutet, dass es eine Bindung zwischen beispielsweise dem Kind und einem Gegenstand gibt, deren Bedeutung für das Kind über die kulturell bedingte allgemeine Bedeutung und Funktion (objektive Valenz) hinaus geht. Das Kind hat somit einen subjektiven, einzigartigen Bezug zu diesem Gegenstand, der parallel zur kulturell bestimmten Funktion des Gegenstandes existieren oder sie sogar ersetzen kann. Solche Gegenstände können nicht durch andere ersetzt werden.

Bei dem gemeinsamen Gegenstandsbezug stellt sich nun im Weiteren die Frage, welche Hintergründe und Motivationen ihnen zu Grunde liegen. Erkenntnisse aus der Psychoanalyse sind hilfreich, um sich einem übergeordneten Gegenstandsbezug anzunähern. Freud schrieb, wie bereits angesprochen, in seinen frühen Werken dem Spiel wunscherfüllende Funktionen und die Möglichkeit für das Kind zu, den Zwängen der Realität zu entfliehen, um seine Impulse ausleben zu können. Dieses Ausleben findet vor allem im Phantasie- bzw. Symbolspiel statt, da dort die Regeln der äußeren Welt umgangen werden können und eine Schutzzone für das Kind gebildet wird. Die Wunscherfüllung erfolgt durch das direkte Ausleben der Impulse oder durch Identifikation sowohl mit geliebten als auch gefürchteten Personen. Durch die Identifikation mit gefürchteten Personen in der Phantasie wird sozusagen das Äußere in das Innere gebracht, verarbeitet und verliert dadurch ein Stück von seiner Gefahr. Die Katharsishypothese schreibt dem Spielen eine reinigende Eigenschaft zu. Durch das erneute und wiederholte Ausleben früherer Probleme oder unerlaubter Triebwünsche kommt es zu einer Befreiung von Ängsten. (vgl. Oerter 1999, 175f)

Dem gemeinsamen Gegenstandsbezug ist also eine Ebene übergeordnet, der übergeordnete Gegenstandsbezug. Dieser betrifft Bedürfnisse wie beispielsweise groß und mächtig (erwachsen) zu werden oder Anerkennung und Liebe von den Eltern zu erhalten usw. Grundsätzlich strebt das Kind nach einer sofortigen Umsetzung seiner Bedürfnisse, vor allem in den Lebensphasen, in denen das Denken an Künftiges kognitiv noch nicht bewusst als Werkzeug eingesetzt werden kann und das Kind primär gegenwartsbezogen lebt. Wie bereits erwähnt, haben kleine Kinder also nicht Möglichkeit, ihre Bedürfnisse aufzuschieben, und finden im Spiel eine Lösungsmöglich-

keit für dieses Dilemma. Bei diesen Bedürfnissen handelt es sich jedoch nicht um individuelle Einzelwünsche, sondern meistens um allgemeine Bedürfnisse, die dann auf vielfältige Weise im Spiel ausgelebt werden. Dabei weiß das Kind nicht über das Vorhandensein dieses verallgemeinerten Wunsches, der es zum Spielen veranlasst hat, Bescheid, worin ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zu anderen Tätigkeitshandlungen wie Arbeit besteht. (vgl. Wygotsky 1933, 440ff)

“Jede menschliche Handlung ist eingebettet in ein ‘internes Arbeits- oder Wirkmodell’, sie ereignet sich im Rahmen einer Weltanschauung, innerhalb derer man als Akteur sein Handeln als sinnvoll empfindet.” (Oerter 1999, 182) Das Verhältnis von Weltanschauung und Handlung, das einer wechselseitigen Beeinflussung unterliegt, ist dabei niemals im Lot. Spielen ist eine Möglichkeit, sich dem Lot anzunähern und einen möglichst spannungsfreien Zustand zu erlangen, in dem Bedrohungen entschärft werden können.

4.3 Die inneren Bilder

“Ich habe damals viel über die Abenteuer des Dschungels nachgedacht, und ich vollendete mit einem Farbstift eine erste Zeichnung [...] Ich habe den großen Leuten mein Meisterwerk gezeigt und sie gefragt, ob ihnen meine Zeichnung nicht Angst mache. Sie haben mir geantwortet: ‘Warum sollen wir vor einem Hute Angst haben?’ Meine Zeichnung stellte aber keinen Hut dar. Sie stellte eine Riesenschlange dar, die einen Elefanten verdaut. Ich habe dann das Innere der Boa gezeichnet, um es den großen Leuten deutlich zu machen. Sie brauchen ja immer Erklärungen. [...] Die meisten Leute haben mir geraten, mit den Zeichnungen von offenen oder geschlossenen Riesenschlangen aufzuhören und mich mehr für Geographie, Geschichte, Rechnen und Grammatik zu interessieren.”

(Antoine de Saint-Exupéry zit. n. Schiffer 2010, 74)

“In westlichen Kulturen werden Kinder mit Spielwaren überschüttet, was ihnen unmöglich macht, sich mit jedem einzelnen Gegenstand intensiver zu beschäftigen. Sie werden damit frühzeitig in die Ideologie des Konsums und der raschen Zuwendung zu neuen attraktiven Gegenständen eingeführt. [...] Die bei der Spielwarenproduktion wirksamen Marktgesetze gefährden die menschliche Entwicklung im Spiel wie außerhalb des Spiels, da sie die Selbsteinschätzung binden und external das Verhalten des Kindes steuern, anstatt ihm selbst den Hauptanteil vergegenständlichter Aktivität zu belassen.” (Oerter 1999, S88)

Ein großes Repertoire an inneren Bildern ermöglicht es uns, auf vielseitige Weise mit unterschiedlichsten Situationen umzugehen. Die äußere Welt kann besser angeeignet und gestaltet werden. Dies verhindert eine Ausbreitung der inneren Leere, welche den Menschen in Konsum- und Suchtverhalten treiben kann.

Kinder werden

“[...] mit Entdeckerlust und Interesse an erkenn- und beeinflussbaren Funktionszusammenhängen bereits geboren. Daher suchen sie auch im Laufe ihrer Entwicklung Spielsituationen, die einen zunehmenden Anforderungscharakter aufweisen. [...] Die Lebensfreude eines Kindes schließt die lustvolle Welt- und Selbsterfahrung [...] zunehmender motorischer und kognitiver Fähigkeiten mit ein. Hierdurch entsteht ein positiver Zirkel, durch den diese Fähigkeiten noch weiter gefördert werden.” (Schiffer 2010, 22)

“Karsten war ein schwieriges Kind, wild, ungeduldig, aufsässig und aggressiv. Das war nicht weiter verwunderlich, denn die Ehe der Eltern war sehr spannungsgeladen. Besonders vom Vater wurde Karsten mit Geschenken überschüttet und auf häufige Urlaubsreisen mitgenommen. Allerdings war es meistens der Kinder-Abenteurerclub oder eine ähnliche Einrichtung, bei der Karsten dann abgegeben wurde. Als ich einmal zufällig Karsten betreute, zeigte er mir mit aggressiver Lust den Kassettenrecorder, den er in eine Ecke seines Zimmers gefeuert hatte. Der quietschte und eierte jetzt nur noch, worüber wir uns beide freuten. Ich war zunächst allerdings einigermaßen ratlos, wie ich den wild in seinem Bett hopsenden Karsten in einer angemessenen Zeit wohl ‘zur Ruhe’ bekommen könnte. Als ich ihm jedoch eine Gutenachtgeschichte versprach, in der auch er selbst vorkäme, merkte er sehr interessiert auf und hörte dann bis zum Schluss gespannt zu.” (Schiffer 2010, 64f)

Geschichten, mit denen man sich identifizieren kann, sei es mit Charakteren (insbesondere wenn man selbst und auch Teile der eigenen äußeren Welt in ihr vorkommen) oder auch mit Situationen, ermöglichen es uns, eigene Phantasien zu entwickeln. Das Wesentliche dabei ist, dass das Weiterträumen einer Geschichte eine Wendung nach innen und ein Bei-sich-selbst-sein bedeutet. Es erzeugt innere Bilder, die man selbst aktiv gestalten kann und die nicht nur einen passiven Eindruck von Erlebtem darstellen. Diese Verfügungsmacht, die dabei entsteht, lässt die äußere Welt, über die man weit weniger verfügt und die man somit weniger selbst gestalten kann, weniger bedrohlich und einschränkend erscheinen. (vgl. Schiffer 2010, 70)

“Über die Gutenachtgeschichte, in der die eigene äußere Welt auftaucht, kann diese mit ihren Anforderungen, Gefahren und Ängsten besser ‘verarbeitet’ werden. Die Phantasie wird so zum besseren Land. Der Weg von dort zurück in die äußere Wirklichkeit erfolgt dann wieder über das Spielen. Im Spielen wird aus der inneren Welt heraus auf die äußere Welt Einfluss genommen und umgekehrt. [...] Eine lebendige Phantasie, mit der über eigene Bilder verfügt werden kann und die über das Spielen den Anschluss an die äußere Realität wiederfindet, stellt den besten Schutz gegen jedwede Suchterkrankung dar. Denn auf diese Weise können eigene Entwürfe für einen eigenen Sinn und Selbstwert gefunden und erprobt werden. Zugleich bewahrt das bunte und reichhaltige innere Erleben davor, ständig mit neuen äußeren Stimuli eine innere Leere überdecken zu müssen.” (Schiffer 2010, 73)

Die Argumentation der inneren Bilder birgt für das Medium der Computerspiele sowohl eine Gefahr als auch eine große Chance. Computerspiele bieten auf Grund ihrer qualitativ hochwertigen und verglichen zu anderen Medien einzigartigen Möglichkeit zur primär auditiven als auch visuellen Vermittlung von Inhalten und durch körperlich wie geistig aktives Miteinbeziehen des Spielenden über interaktive Handlungen die Möglichkeit zur weitreichenden Erzeugung von inneren Bildern. Die Gefahr besteht aber darin, dass Computerspiele schlichtweg dem Rezipienten zu viel vorgeben und eigene Bilder erst gar nicht entstehen lassen, auch weil bei vielen Computerspielen primär Hand- Augenkoordination, Reflexe und Objektwahrnehmung gefordert werden. Wenn Computerspiele das legitime Ziel, den Spielenden anzuregen und freie Fantasien entwickeln zu lassen, erst gar nicht verfolgen, dann gilt es hier zu hinterfragen, wie viel Zeit man mit dem Konsum von Medien verbringen möchte, welche den Kopf ausschließlich von außen befüllen, anstatt Ideen anzubieten, die weitergesponnen werden können. Es ist selbsterklärend, dass man umso beweglicher in der eigenen Phantasie ist, je mehr Sinneserfahrungen und Eindrücke man seit frühester Kindheit gewonnen hat. Es ist nicht anzunehmen, dass für Erwachsene dieser Prozess unwiderruflich abgeschlossen ist, und es ist gewiss nicht zu spät, zu jedem Zeitpunkt nach Sinneserfahrungen und einer beweglichen Phantasie zu streben.

4.4 Der Spielbegriff und die Spielsphären

“Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, daß diese sie erst das Spielen lehrten. [...] Schon in seinen einfachsten Formen und schon im Tierleben ist das Spiel mehr als eine rein physiologische Erscheinung oder eine rein physiologisch bestimmte psychische Reaktion. Das Spiel als solches geht über die Grenzen rein biologischer oder doch rein physischer Betätigung hinaus. Es ist eine sinnvolle Funktion. Im Spiel ‘spielt’ etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt. Jedes Spiel bedeutet etwas.” (Huizinga 2006: 9)

Der schillernde Begriff des Spiels macht es auch notwendig, seine bisherige Verwendung in der Literatur anzusehen und mit aktuellen Phänomenen wie beispielsweise den Computerspielen oder der Gamificationbewegung abzugleichen. Der Spielbegriff taucht in sehr unterschiedlichen Disziplinen auf, von der Therapie, Philosophie bis hin zur Wirtschaft. Dabei werden zum Teil unterschiedliche Phänomene mit dem Spielbegriff bezeichnet und es bleibt ein kontextuelles Erraten, was denn nun gerade damit gemeint ist. In einer Arbeit, die sich explizit mit dem Spielbegriff auseinandersetzt, bedarf es einer differenzierteren Terminologie, um den Gegenstand wiederum

gesamtheitlich besser fassen zu können. In der englischen Literatur wird zwischen play und game unterschieden, und dies ist auch für weitere Betrachtungen die grundlegendste und grösste Klassifizierung. Dabei gilt es zu beachten, diese Klassifizierung in kein zu enges Korsett zu stecken, da man dem vielseitigen Spielbegriff nicht gerecht werden würde und dieser auch wie jedes Phänomen einer Entwicklung unterworfen ist (wie beispielsweise die Möglichkeiten von Computerspielen der letzten Jahrzehnten), die nach einer gewissen Offenheit verlangt. Es ist hilfreich, weniger in strengen Kategorien zu denken, die ohnehin schwer voneinander zu trennen sind, sondern vielmehr in Sphären und Möglichkeitsräumen. Somit empfinde ich es als angemessen, die Begriffe Paidiasphäre und Ludussphäre zu verwenden. Jede Sphäre bietet unterschiedliche Möglichkeitsräume, die sich zum Teil auch mit Möglichkeitsräumen der jeweils anderen Sphäre überschneiden können. Die beiden Sphären sind also nicht vollständig voneinander getrennt, es existiert ein Überschneidungsbereich. Es wird also auf die in der Ludologie gebräuchliche Grunddifferenzierung der Begriffe game und play zurückgegriffen. In der Paidiasphäre finden sich Möglichkeitsräume, die von Freiheit, Improvisation, Spontaneität etc. geprägt sind (freies Spielen). Auf eine besondere Form, die von Donaldson geprägt wurde und sich "ursprüngliches Spiel" nennt, werde ich später genauer eingehen. Die Ludussphäre umhüllt ihre Möglichkeitsräume mit Grenzen und Regeln (regelbasiertes Spielen). Hat nun ein freies Spielen in der Paidiasphäre keine Grenzen und Regeln? Mit einem Augenzwinkern kann man behaupten: Physikalische Grenzen können hier durch die Grenzenlosigkeit der Phantasie aufgehoben werden. Diese Grenzenlosigkeit könnte in Gefahr sein. Je flexibler und vielfältiger die Werkzeuge der Phantasie ausgebildet sind, desto wirkungsvoller sind sie darin, sich von dem Geist in die Wirklichkeit zu manifestieren. Möglichkeitsräume können sich auch jederzeit transformieren. Die Paidiasphäre ist gegenwartsbezogen, während die Ludussphäre eher vergangenheits- und zukunftsbezogen ist. (vgl. Mogel 2008: 8) Dies erklärt auch, warum Handlungen in den Möglichkeitsräumen der Paidiasphäre frei von Zeit sind, denn die Gegenwart ist vom Begriff der Zeit befreit. Eine zeitliche Einteilung kann immer nur gegenwärtig oder künftig gerichtet sein. Das der Paidiasphäre zu Grunde liegende Regelwerk wird besser als situationsbedingte Erwartungshaltung verstanden, die ebenso wie ein Regelwerk bei einer Nichteinhaltung die Spielaktivität meistens beendet. Eine weitere Unterscheidung der beiden Sphären besteht im Resultat, das der Ludussphäre vorbehalten ist. Die Paidiasphäre ist davon befreit, es kommt zu keiner Folgenbeurteilung der Aktionen, und Ausdrucksformen stehen in diesen Möglichkeitsräumen im Vordergrund.

Zusammenfassend wird die von Caillois (vgl. Caillois 1960) Einteilung Paidia (griechisch, Herkunft pais „Kind“): unstrukturiertes, spontanes Spiel und Ludus (lateinisch, Herkunft ludere "spielen"): strukturiertes Spiel mit expliziten Regeln, als zwei eigenständige als auch überschneidende Spielsphären aufgefasst. Innerhalb dieser Spielsphären gibt es verschiedene Möglichkeitsräume in

denen Spiel stattfinden kann. Die Möglichkeitsräume der Paidiasphäre sind gegenwartsbezogen, fördern das Entstehen von inneren Bildern, das Aneignen (Assimilation) der äußeren Umgebung, Spontaneität, Kreativität, Realitätsbewältigung, dienen der Bedürfnis-/Trieb-/Wunscherfüllung, Erholung/Entspannung, Entwicklung/Training motorischer/kognitiver Fähigkeiten, Kulturbildung indirekt, sind zweckfrei und die Erwartungshaltung und Ausdrucksmöglichkeit sind zentral gestellt. Die Möglichkeitsräume der Ludussphäre sind zukunfts- oder vergangenheitsbezogen, legen den Fokus auf Regeln und Wettbewerb und verfolgen einen klaren Zweck und ein Ziel, tragen direkt zur Kulturbildung bei, sorgen für Erholung/Entspannung und Aufrechterhaltung motorischer/kognitiver Fähigkeiten.

Die Eigenschaften der Sphären sind dabei immer als Schwerpunkte anzusehen und existieren mitunter ebenso in schwächerer Form in der jeweils anderen Sphäre, ebenso sind die Grenzen fließend und es gibt Überschneidungsbereiche. Ebenso besteht immer die Möglichkeit, dass sich Möglichkeitsräume innerhalb einer Spielhandlung ändern und zu einem anderen Möglichkeitsraum werden. Musikalisch betrachtet könnte man der Paidiasphäre das freie Musizieren oder "Jammen" zuweisen, während Musik in der Ludussphäre nach Noten und mit einem Dirigenten stattfinden würde.

4.5 Alter und Spielen

Die Betrachtungen in den vorigen Kapiteln zeigen, dass die menschlichen motorischen und kognitiven Fähigkeiten in den verschiedenen Lebensabschnitten ein jeweils anderes Spektrum bieten, mit der Umwelt umzugehen. Dabei bauen neu erlernte Fähigkeiten immer auf vorangegangenen Fähigkeiten auf. Aus dieser Konstellation heraus kann man nun versuchen, altersadäquate Spielformen zu finden. "Das Alter (oder besser der Entwicklungsstand) der Heranwachsenden hat einen zentralen Einfluss auf ihre Art und Weise des digitalen und gegenstandsbezogenen Spielens [...]". (Mitgutsch/Rosenstingel 2008, 19)

Bisher wurde in der Behandlung des Themas eine Unterscheidung zwischen Kind und Erwachsenen getroffen, und dies wird auch in den weiteren Kapiteln so gehandhabt. Dabei ist anzumerken, dass diese Trennung nicht selbstverständlich ist, und es ist davon auszugehen, dass die geläufigen Lebensabschnittsphasen wie beispielsweise Baby, Kind, Heranwachsender/Adoleszenz, Erwachsener auch heute nicht komplett abgeschlossene Betrachtungen sind und sich womöglich künftig ändern oder differenzierter betrachtet werden. So galt im 16. Jahrhundert die Bezeichnung „Kindheit“ bis für das 18. oder gar 24. Lebensjahr des Menschen. Dies hängt damit zusammen, dass man als Maßstab für die Kindheit weniger biologische Phänomene oder Entwicklungen heranzog, sondern das Abhängigkeitsverhältnis des Menschen.

“Im 17. Jahrhundert tritt eine Entwicklung ein, die dazu führt, daß der alte Sprachgebrauch sich in den abhängigsten sozialen Schichten weiter hält, während im Bürgertum ein anderer Sprachgebrauch aufkommt: das Wort Kindheit wird auf seine moderne Bedeutung eingeschränkt. Daß die Kindheit in der Umgangssprache eine so lange Dauer zugesprochen bekommt, ist darauf zurückzuführen, daß man biologischen Phänomenen im eigentlichen Sinne damals gleichgültig gegenüberstand: man wäre niemals auf die Idee gekommen, zwischen Kindheit und Pubertät eine Grenze zu ziehen. Die Kindheitsvorstellung war mit der Vorstellung von Abhängigkeit verbunden. [...] Aus der Kindheit trat man nur heraus, indem man aus der Abhängigkeit oder doch wenigstens aus den niedrigsten Abhängigkeitsverhältnissen heraustrat. Deshalb dienen die die Kindheit betreffenden Wörter weiterhin dazu, in der gesprochenen Sprache gemeinhin Menschen niedrigen Standes zu bezeichnen, die in vollständiger Abhängigkeit verharren, so etwa Lakaien, Gesellen und Soldaten.” (Ariès 2007, 83)

Die Bezeichnung für das wenige Monate alte Kind wird erst im 19. Jahrhundert gebräuchlich und wird aus dem Englischen mit Baby übernommen. Die Übergangsphase der Adoleszenz zwischen Kindheit und Erwachsensein bleibt aber im sprachlichen Gebrauch weiterhin noch unscharf. Langsam begann man diese Jugendzeit zu erkennen und sprach ihr eigene Ansichten und Denkweisen zu. “Es hat den Anschein, als trüge diese Jugend neue Werte in sich, die dazu angetan sind, eine gealterte und verknöcherte Gesellschaft neu zu beleben.” (Ariès 2007, 88) Der präfrontale Cortex wird im Verlauf der Pubertät erst Stück für Stück vollends ausgebildet. Dieser Prozess ist ungefähr im Alter von zwanzig Jahren abgeschlossen, das heißt von der kognitiven Entwicklung her gilt das Individuum nun als erwachsen. Der präfrontale Cortex dient sozusagen als Aufpasser, als Vernunftsbinger, der das planerische Denken bestimmt, und bremst sozusagen den in der Pubertät verstärkt arbeitenden Nucleus accumbens, welcher einen Teil des Belohnungssystems darstellt und unter anderem für emotionale Lernprozesse verantwortlich ist. Die Phase der Adoleszenz ist also die Phase des Auslotens und der Grenzerfahrungen, die wichtig sind, um eine Gesellschaft voranzubringen.

“Das bedeutet zweifellos, daß die Menschen des 10. bis 11. Jahrhunderts dem Bild von der Kindheit keine Beachtung schenkten, daß es für sie kein Interesse, ja nicht einmal Realität besaß. Das legt den Gedanken nahe, daß die Kindheit nicht nur in der ästhetischen Darstellung, sondern auch in der Lebenswirklichkeit nur eine Übergangszeit war, die schnell vorüberging und die man ebenso schnell vergaß.” (Ariès 2007, 93)

“Die Empfänglichkeit für den Reiz der frühen Kindheit bleibt bis zum 14. Jahrhundert auf das Jesuskind beschränkt, sie ist, bis dann die italienische Kunst, wie bekannt, zu ihrer Weiterentwicklung und Verbreitung beitragen wird, an die Zärtlichkeit der Mutter geknüpft.” (Ariès 2007, 95)

Im 15. - 16. Jahrhundert gab man dem Kind ein Gesicht im Sinne der Porträtfotografie und es trat aus dem Schatten der Anonymität hervor.

Kinder besitzen die Eigenschaft, sich selbständig recht schnell Spielräume zu schaffen, in denen sie ihren Intuitionen, Phantasien und Wünschen nachgehen können. Digitale Spielräume, wie der eines Computerspiels, geben aber bereits ein Spektrum an Strukturen und Handlungsoptionen vor, die das Kind so kennen und beherrschen muss, dass es in diesem Möglichkeitsraum in einem fordernden, aber nicht überanstrengenden Spannungszustand agieren kann. So können beispielsweise nicht vollkommen ausgebildete motorische Fähigkeiten oder die Fähigkeit, (noch) nicht lesen zu können, das Spielen erschweren. Es muss in diesem Fall das Spielen zwar nicht unmöglich machen, aber es erfolgt dann nicht mehr im Sinne des Spielentwicklers und wird gewissermaßen zweckentfremdet, sofern man es an dieser Stelle Zweckentfremdung nennen möchte, wenn man ein (Regel-)Spiel bricht und nur nach seinen eigenen Regeln spielt. Auf den ersten Blick gibt es daran nichts auszusetzen und mag als positiv betrachtet werden, wenn Spielende die Fähigkeit besitzen, einen eigenen Umgang mit einem eigentlich klar definierten und regelbasierten Computerspiel zu finden, um damit ein ganz anderes Spiel zu spielen. Für erwachsene Menschen bzw. Menschen, bei denen die kognitiven, sozialen und motorischen Fähigkeiten einen ausreichenden Status der Reife erlangt haben, kann hier nur schwer ein Argument für einen negativen Aspekt gegeben werden. Je früher das Entwicklungsstadium des Menschen ist, desto relevanter werden allerdings Faktoren, inwieweit audiovisuelle und inhaltliche Reize, die von einem Computerspiel vermittelt werden, auch verarbeitet werden können. Es gibt hier eine Reihe von begründeten Befürchtungen, dass Kinder noch keine Fähigkeiten besitzen über sich selbst zu reflektieren und deswegen beispielsweise Gewaltdarstellungen schutzlos ausgeliefert sind oder es zu einer kognitiven Überforderung kommt. (vgl. Mitgutsch/Rosenstingel 2008, 20f) Auch wenn Kinder oft andere Inhalte aus Spielen oder Serien mitnehmen, als dies für Erwachsene auf den ersten Blick ersichtlich ist, wie beispielsweise anstelle der Kämpfe den Bezug zur eigenen Ontogenese (Entwicklung) bei der Aufzucht von Pokémon (vgl. Jones 2003) oder der Zusammenhalt, die Freundschaft und das Nicht-Aufgeben in Zeichentrickserien wie Avatar - Der Herr der Elemente (2005) oder Animes wie Naruto/Naruto Shippuden (2002/2007), so bleiben dennoch Gewaltdarstellungen präsent. Hierbei ist es wichtig, dass Kinder von Erwachsenen nicht alleingelassen werden. Diese derzeit noch offene Diskussion macht erklärbar, warum eine Alterseinteilung bzw. Empfehlung von Spielen schwierig und in den verschiedenen Institutionen so unterschiedlich umgesetzt ist. Einheitlicher Tenor ist, dass Kinder primär vor jugendgefährdenden Darstellungen zu schützen sind. Das Problem ist, dass es unter den verschiedenen Prüfstellen noch keine Einigung bezüglich der Altersgrenzen oder Altersstufen gibt. Dies liegt auch an den unterschiedlichen Schwerpunkten der Kriterien der Prüfstellen. So er-

folgt die Altersempfehlung der USK (Unterhaltungssoftwarekontrolle) nach juristischen Kriterien und solchen des Jugendschutzes (Altersstufen in Jahren: 0, 6, 12, 16, 18), die Altersempfehlung der PEGI (Pan European Game Information) nach möglichen problematischen Inhalten (Altersstufen in Jahren: 3, 7, 12, 16, 18), die Altersempfehlung der BuPP (Bundesstelle für die Prädikatisierung von Computer - und Konsolenspielen) nach Spielspaß und Spielinhalten.

Sehen wir uns exemplarisch die Definitionen der ersten Altersstufen der USK genauer an:

USK0: "Die meisten Computer- und Videospiele kommen mit der Kennzeichnung „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ auf den Markt. Sie enthalten keine Gewaltdarstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig ängstigenden Situationen. Bei den Kinderspielen wird die Spielatmosphäre häufig durch eine freundliche und farbenfrohe Grafik geprägt. Der ruhigere Spielaufbau setzt auch jüngere Kinder nicht unter einen hohen Handlungsdruck. Auch die Spielaufgaben sind dann kindgerecht. Das Alterskennzeichen gibt jedoch keine Information darüber, ob das Spiel für Vorschulkinder geeignet oder pädagogisch wertvoll ist, ob Vorschulkinder das Spiel technisch und inhaltlich beherrschen, ob Aufgaben und Grafik des Spiels immer kindgerecht umgesetzt worden sind und ob Texteinblendungen und gesprochene Sprache verstanden werden."²⁰

Die nächstfolgende Stufe:

USK6: "Kinder von 6 bis 11 Jahren entwickeln die Fähigkeit zu differenzierter und distanzierter Wahrnehmung medialer Darstellungen und Inhalte. Sie lernen immer besser, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden, erwerben erste differenzierte Medienerfahrungen und sind in der Lage, dosierte Spannungsmomente und durch Pausen gemilderten Handlungsdruck zu verkraften. Die Spielaufgaben sind temporeicher und erfordern Grundfertigkeiten der Hand-Auge-Koordination. Viele Spielkonzepte für diese Altersgruppe setzen auf sportlichen Wettbewerb oder Geschicklichkeit und bieten Fantasy- und Märchenwelten, bekannte Comic- oder Trickfilm-Helden als Spielfiguren an. Spielgestaltung und -dynamik gestatten selbst jüngeren Grundschulkindern Abstand zum Spielgeschehen. Sind Kampfdarstellungen enthalten, können sie mit der Alltagswirklichkeit nicht verwechselt werden, sondern werden märchenhaft oder abstrakt-symbolisch präsentiert. Die Kampfszenen sind nicht dazu geeignet, Kinder zu verunsichern oder sozial schädigende Vorbilder zu vermitteln. Ausgeschlossen sind Spiele, die 6-jährige Kinder unzumutbarem Stress aussetzen, nachhaltig ängstigen oder emotional überbelasten oder akustisch und/oder optisch über Gebühr erregen."²¹

20 <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ohne-altersbeschaerung-gemaess-14-juschg> aufgerufen am 17.08.2012

21 <http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-6-jahren-gemaess-14-juschg> aufgerufen am 17.08.2012

„Piaget kam zu der Schlussfolgerung, dass für kleine Kinder vor dem sechsten Lebensjahr das geistige Leben überhaupt nicht existiert. Im Hinblick auf psychologische Phänomene sind sie Realisten, sagt er. Sie unterscheiden nicht zwischen geistigen Gebilden, wie Gedanken und Träumen, und realen physischen Dingen“ (Astington 2000, S. 17)

Die exakte Alterseinstufung für Spiele nach Jahren ist demnach äußerst schwierig, vor allem in einer Lebenszeit, in der es in einem so kurzen Zeitraum zu signifikanten kognitiven Entwicklungsschritten kommt. Dennoch kann man behaupten, dass gewisse Phasen der Entwicklung aufeinander folgen, auch wenn sich diese im Einzelfall sehr unterscheiden. Ob Piagets Stufeneinteilung nach Jahren nun exakt zutrifft oder nicht, ist insofern gleichgültig, als dass das, was in diesen Stufen grundsätzlich passiert, seine Gültigkeit hat und man darüber Bescheid wissen und sie erkennen muss, um als Erwachsener im Einzelfall zu einer Entscheidung kommen zu können, welches Spiel für das Kind gerade hilfreich sein kann. Man wird schwer ohne Einteilung nach Jahren auskommen, und diese soll als Ausgangsbasis angesehen werden.

Es ist auffällig, dass diese ersten beiden Kategorien, die bis zum 11. Lebensjahr gehen, die Entwicklungszeit des Kindes betreffen, an deren Ende man davon ausgeht, dass die Bildung von seinen kognitiven und motorischen Fähigkeiten abgeschlossen ist. Ab dem 12. Lebensjahre kommen vor allem moralische und ethische kognitive Herausforderungen hinzu, aber das Grundgerüst an Fähigkeiten ist bereits gelegt. Der Umgang mit Tablets (oder Smartphones) und seinen Touchscreens hat den Zugang zu digitalen Inhalten und somit auch digitalen Spielen stark vereinfacht. Es ist kein kompliziertes Hochfahren von Computern mehr nötig, kein Einlegen von DVDs in Konsolen etc., was bedeutet, dass es Kindern ab dem Abschluss ihrer sensomotorischen Lernphase (ab zwei Jahren) theoretisch möglich ist, solche Geräte zu benutzen. Der Übergang zum symbolischen Benutzen geht, wie im Kapitel 3.3 beschrieben, unter Voraussetzung des zentrierten Blicks fließend vonstatten, sodass es spätestens gegen Ende der symbolischen Lernphase kein Problem für das Kind darstellt, selbständig den (einfachen) Lockscreen zu betätigen und eine Applikation zu starten. Ich sehe keinen Grund für die Annahme, dass in naher Zukunft der einfache Gebrauch und die Verfügbarkeit von digitalen Inhalten und Spielen abnehmen werden. Es ist das Gegenteil anzunehmen, und aus dieser Sicht erscheint mir eine Altersstufeneinteilung in den ersten 11 Jahren in feineren Abstufungen (oder nach einem grundsätzlich anderen System) angebracht. Der Vollständigkeit halber muss erwähnt werden, dass es zusätzlich zu so einer Benutzungsempfehlung nach Altersstufen selbstverständlich in der Verantwortung der Erziehungsberechtigten liegt, den Entwicklungsstand des Kindes zu erkennen/fördern und mit den Anforderungen der Spielzeuge abzugleichen.

Dass die Altersstufeneinteilung kritisch betrachtet werden muss, zeigt folgendes Beispiel: Des Adventure-Spiels "Ankh, Herz des Osiris" (BHV Software/DECK 13 Interactive, 2006) wurde von der USK ohne Altersbeschränkung freigegeben, von PEGI für die Altersstufe 12+ empfohlen und von der BuPP für Zehnjährige prädikatisiert. (vgl. Mitgutsch/Rosenstingel 2008, 22ff) Der Unterschied erklärt sich durch die unterschiedlichen Schwerpunkte der Kriterien bei der entsprechenden Beurteilung. Im Vordergrund stehen dabei juristische, moralische oder spielanalytische Kriterien; dabei darf nicht vergessen werden, dass es vor allem in jungen Jahren auf die Entwicklung der Spielenden ankommt. Die Medienpädagogik der Universität Wien hat diesbezüglich ein Modell namens Gamesteps entwickelt und versucht sich dieses Defizits anzunehmen. Die Idee hinter diesem Modell ist, dass die dem Spielenden zur Verfügung stehenden Operationen, die von seinem kognitiven und motorischen Entwicklungsstand abhängen, einen entsprechenden Umgang mit Computerspielen ermöglichen, deren Anforderungen diese Operationen nicht überschreiten. Alle auch noch so komplexen Fähigkeiten bauen auf grundlegenden psychischen Operationen auf, die entsprechend kombiniert werden. In den Gamesteps wird von folgenden Funktionen ausgegangen, die durch Ansätze aus der Pädagogik ergänzt wurden:

1. **Bewegen:** Reflexkontrolle, Vorstellung vom Körper, Koordination der Körperachsen, Gleichgewichtssinn, koordiniertes Handeln. Im Computerspiel transformiert in: Bewegung
2. **Empfinden und Wahrnehmen:** Aufnahme von Reiz-Informationen, die der Organismus über die Sinne von außen bzw. vom Körper bekommt. Im Computerspiel transformiert in: Grafik
3. **Denken oder Bilden von Bedeutungen:** Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Welt in ihren verschiedenen Aspekten zu verstehen, beginnend von unseren alltäglichen Theorien bis hin zu den hochkomplexen Erklärungsversuchen, mit den unterschiedlichen Formen der Verarbeitung von Information und ihrer Darstellung bzw. Vermittlung. Hierbei wird die Stufung Piagets berücksichtigt: die sensomotorische Intelligenz (0-2 Jahre), das symbolische und das vorbegriffliche Denken (2-4 Jahre), das anschauliche Denken (4-7 Jahre), die konkreten Operationen (7-11 Jahre), die formalen Operationen (ab ca. 11 Jahren) Im Computerspiel transformiert in: Spiellogik/Dramaturgie
4. **Sprechen:** der handlungsbezogene und der verbale Gesprächstyp Im Computerspiel transformiert in: Kommunikation
5. **Fühlen oder sozial-emotionales Handeln:** Entwicklung eines grundlegenden Vertrauens in die Anderen und in die Welt bis zu einem authentischen Selbstwertgefühl und der Bildung universeller Vorstellungen eines guten Zusammenlebens. Im Computerspiel transformiert in: Interaktion
6. **Wollen:** Ausbildung einer willkürlichen oder beständigen Aufmerksamkeit durch eigengesteuerte Aktivität. Im Computerspiel transformiert in: Spielhandlung
7. **Intuieren:** Die Intuition ist die komplementäre Seite zum analysierenden Aspekt des Denkens.

Sie bedeutet die grundsätzliche Offenheit für Neues, den kreativen Einfall und seine Umsetzung in Entwürfe der Gestaltung von Welt und Mitwelt in potentiell universalen Zusammenhängen. Im Computerspiel transformiert in: Lösungswege

8. Merken oder Erinnern: Gedächtnisleistungen und Merkstrategien sind notwendig für den Aufbau einer geistigen Welt. Im Computerspiel transformiert in: Spielaufbau und Rekonstruktion.

(vgl. Mitgutsch/Rosenstingel 2008, 25ff)

Beim Punkt Empfinden und Wahrnehmen muss noch der auditive Reiz ergänzt werden, der darauf sehr großen Einfluss hat. Kinder in der ersten Phase unter zwei Jahren können nur einen sehr geringen Teil der Spielwelt erfahren. Wahrgenommen werden audiovisuelle Reize in recht zusammenhangsloser Folge. Da der Blick und vor allem die Fähigkeit zur Bildung des zentrierten Blicks (siehe Kapitel 3.3) für die Bildung des Symbolspiels und somit der nächsten Phasen der Gamesteps Grundvoraussetzung ist, kann man daraus folgern, dass optisch und auditiv überladene Spiele nicht geeignet sind. Inwiefern in diesem Altersabschnitt Computerspiele überhaupt sinnvoll sein können, kann man aus den bisherigen Erkenntnissen mit einem „Gar nicht“ beantworten. Der Erfahrungswert des Kindes wird sich auf den des Reizes beim taktilen oder oralen Erkunden des Materials des elektronischen Spielgerätes beschränken. In der zweiten Phase zwischen zwei und vier Jahren haben Kinder bereits die Fähigkeit, bewusst auf mediale Reize mit einer einfachen Handlung zu reagieren. Da monokausale Zusammenhänge erkannt werden, können einfachste Spielzüge erfolgen, sofern diese in ihrer audiovisuellen Umsetzung einfach und klar gehalten sind. Das Miteinbeziehen einer Geschichte in dieser Phase wird noch nicht in der Funktion als dramaturgisches, motivierendes Element aufgenommen. Ebenso ist die Konzentrationsfähigkeit des Kindes erst über einen kurzen Zeitraum möglich und konzentriert sich hierbei auf die motorische Tätigkeit und die sensorischen Reize, welche das Spiel bietet. In dieser Phase ist das Medium-Computerspiel als narratives Erlebnis noch nicht sinnvoll einsetzbar. Man muss an dieser Stelle auch immer die Alternativen in Betracht ziehen, wie im Beispiel der Geschichte das Durchsehen eines Bilderbuches. Selbstverständlich kann man ein Bilderbuch auch digital umsetzen, da in dieser Phase motorische Fähigkeiten vorhanden sind, um dies über ein Tablet anzuwenden, jedoch spricht im direkten Vergleich zu einem analogen Buch gegen das Tablet, dass die Haptik und motorische Anforderung beim Buch mehr geschult werden. Es besteht durch den Einsatz eines Tablets oder Computers in dieser Phase kein Mehrwert, der den Einsatz rechtfertigen würde, wenn es sich nur um die Vermittlung einer kurzen Geschichte handelt. Somit bleibt in dieser Phase der sinnvolle Einsatz auf Computerspiele beschränkt, die in einfacher Richtung bei einer Handlung des Spielenden etwas Lustiges oder Überraschendes geschehen lassen, wie das Auftauchen oder Verschwinden von Gegenständen, Figuren oder auditiven Effekten.

Zu Beginn der dritten Phase von vier bis sieben Jahren können komplexere Handlungen verstanden, angeeignet und durchgeführt werden. Es erfolgt die Ausbildung der Fähigkeit, sich von der direkten greifbaren nahen Wirklichkeit loslösen zu können. Das Denken ist aber überwiegend einleisig und dient den ersten Versuchen, sich die Welt zu erklären. Die Verwendung von Begrifflichkeit bezieht sich überwiegend auf wahrnehmungsmäßig herausragende Merkmale. Das Kind entwickelt die Möglichkeit, einen Perspektivenwechsel durchzuführen, und beginnt sich langsam mit den Spielfiguren zu identifizieren. Ebenso können Relationen von Zahlen, Symbolen und Schriftzügen erzeugt werden. Kinder haben die Eigenschaft, Spielgegenstände für einen anderen als den erdachten Zweck zu benutzen, wenn sie an diesem Zweck beispielsweise nicht interessiert sind oder wenn sie aus entwicklungspsychologischer Sicht die entsprechenden Fähigkeiten noch nicht entwickelt haben. Auf Computerspiele bezogen bedeutet dies, dass auch ein komplexes Rollenspiel von einem Kleinkind in Passagen gespielt werden kann. Faktoren, welche über die kognitiven Fähigkeiten des Kindes hinausgehen, werden dabei einfach ignoriert. Dies ist allerdings bei beispielsweise gewalttätigen Inhalten äußerst kritisch zu betrachten.

Dem erwachsenen Menschen stehen alle Werkzeuge zum Umgang mit seinen geistigen und körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung. Vor Hochmut sei aber gewarnt, denn diese wollen auch regelmäßig benutzt werden. Spiele in beiden Sphären bieten dafür alle Möglichkeitsräume, um diesen Anforderungen gerecht zu werden. Um es mit Donaldsons Worten auszudrücken: Kein Spielplatz ist der Letzte.

4.5.1 Spielen im Jugend- und Erwachsenenalter

Sehr viele theoretische Ansätze zum Thema Spielen beziehen sich entweder ausschließlich oder weitgehend auf das Kindesalter. Wenn man nun resümierend aus den vorangegangenen Kapiteln Spielen als eine Handlung auffasst, die unterschiedliche Funktionen erfüllen kann, wie Erholung, Training, das Erfahren der Umwelt, Entstehen von inneren Bildern, Lebensbewältigung usw., dann sind Standpunkte, dass Spielen nur für Kinder nützlich sei, zu hinterfragen. Dass das Spielen nach der Kindheit nicht verschwindet, sondern einzelne Aspekte weiter bestehen und andere transformiert werden, wird in diesem Kapitel diskutiert.

Einen wesentlichen bzw. überwiegenden Teil der Spiele der Erwachsenen nehmen Regelspiele ein. Sutton-Smith beispielsweise teilt diese in drei Gruppen ein und weist ihnen einen kulturellen Aufgabentypus zu. So finden sich z.B. Strategiespiele vermehrt in Kulturen "...in denen bei der Entscheidungsfindung und beim Lösen von gesellschaftlichen Problemen Diplomatie, Täuschung und Strategie eine Rolle spielen." (Oerter 1999, 283) Glücksspiele finden sich vermehrt in Kulturen, in denen Magisches und übernatürliche Kräfte eine zentrale Rolle spielen. So findet man in diesen

häufig ein Orakel, welches als Methode zur Entscheidungsfindung verwendet wird. Glücksspiel wird dabei in streng hierarchischen Gesellschaftsstrukturen auch als eine Umkehrung sozialer Ordnung verstanden. Die körperlichen Wettkämpfe finden sich im Zusammenhang mit Konflikten und werden sowohl von kleineren kulturellen Gruppen als auch von Individuen ausgetragen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Regelspiele mit Leistung und Leistungsmotivation zu tun haben, die sich in den Mitteln, wie Leistung erzielt wird, unterscheiden. Die Betrachtung von Abenteuerspielen im Sinne von Life Action Role Playing Games (LARP) zeigt, dass grundsätzliche Thematiken des übergeordneten Gegenstandsbezugs, wie das Bewältigen von lebensbedrohlichen Situationen in einer feindlichen Umwelt, welches im Spiel symbolisch stark dramatisiert wird, Faktoren des Spiels sind. Das Entwickeln von entsprechenden Strategien, um dies zu bewältigen, bietet einen intellektuellen Reiz. Das Experimentieren mit unterschiedlichen Verhaltensschemata bietet die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Identitäten zu beschäftigen und sie zu durchleben, , eine zugrundeliegende So-Tun-als-Ob-Handlungsoption mit in diesem Falle durch das Regelspiel bedingten möglichen Konsequenzen (wie das Besiegtwerden von einem Gegner und somit Ausschluss aus dem Spiel), die aber dennoch in einem Rahmen bleiben, welcher sie in der Spielsphäre ruhen lässt. Ein wesentliches Potential liegt dabei in der persönlichen Identifikationsmöglichkeit mit dem zu spielenden Charakter. Die Qualität des gesamten Spielerlebnisses hängt zu einem signifikanten Teil davon ab, wie sehr sich der Spielende an seine Rolle binden kann. Im Falle von LARPs hängt das immer von der entsprechenden Gruppe und vom Gamemaster ab, welcher die Welt, Aufgaben und direkten Herausforderungen entwirft. Ebenso kann dieser Art von Spiel ein kompensationsstrategischer Aspekt in Bezug auf den trivialen Alltag zukommen. (vgl. Oerter, 292ff)

4.5.2 Transformation in Kunst und Hobby

Eine sehr außergewöhnliche Transformation des Spiels findet sich im Möglichkeitsraum der Musik wieder. Zum Einen ist im Sprachgebrauch die Verknüpfung gegeben, denn man spielt Musik, spielt sie nach, oder jemandem vor usw. , zum Anderen erfüllt sie wesentliche Merkmale des Spiels, nämlich die intrinsische Motivation, das Schaffen eines eigenen Raums, der von der Alltagsrealität abgekoppelt ist, sowie das Handeln durch Wiederholung , in letzterem Punkt sogar mit der außergewöhnlichen Eigenschaft, dass sich im Gegensatz zur Arbeit bei Wiederholung die emotionale Befindlichkeit im positiven Sinne steigert. Das Musikspiel kann mit dem sensomotorischen Spiel, dem Konstruktionsspiel und dem Regelspiel in Beziehung gebracht werden. Der sensomotorische Aspekt der Musik ist hauptverantwortlich für die intrinsische Motivation. Wenn in der Kindheit der sensorische Faktor überwiegend mit der visuellen Wahrnehmung in Bezug zu

sehen ist, so ist dies im Falle der Musik die auditive Wahrnehmung. Die Abstimmung zwischen der auditiven Wahrnehmung und der Motorik ermöglicht es, sich in Form von Musik auszudrücken. Neben diesen beiden Faktoren sei aber auch auf die emotionale Befindlichkeit hingewiesen, die im direkten Zusammenhang mit der Qualität der Musikbildung zu sehen ist. Der Unterschied zum frühkindlichen sensomotorischen Spiel besteht darin, dass das Musikspielen von Phasen des bewussten Lernens und Übens durchbrochen ist und dass es dann zum Konstruktionspiel werden kann. Damit ist das bewusste Herstellen eines Werkes gemeint. Während Kinder unter sechs Jahren improvisatorisch mit Musik genauso frei umgehen wie beim Malen, Kneten und Bauen, verschwindet diese Betätigung im Laufe der Zeit, wenn sie nicht gefördert wird. Grund dafür ist, dass "[...] im Zuge der Sozialisation Musizieren an Standards gemessen wird, denen man nicht mehr gewachsen ist." (Oerter 1999, 294) Je mehr Musik in der Funktion als Beruf ausgeübt wird, desto mehr verliert es von seinem Spielcharakter, wobei sich aber ab einer hohen Fertigungsstufe und Beherrschung des Instruments und musikalischen Gesetzmäßigkeiten, welche eine Ausübung als Beruf bedingen, die Möglichkeit zur freien Improvisation bietet und die damit in Verbindung gebrachten Faktoren wie intrinsische Motivation, Erholung, Spannung-Entspannung usw. wieder zum Tragen kommen können.

"Die Hörer müssen etwas von Regeln der Musik verstehen, sonst hören sie nur Chaos. Die Musizierenden müssen sich an Regeln halten, sonst produzieren sie Chaos. Ein bestimmtes Fertigungsniveau [...] vorausgesetzt, macht dieses Spiel nach Regeln Spaß und ist ebenfalls intrinsisch motiviert." (Oerter 1999, 295)

Das Musizieren in der Gruppe, beispielsweise auch mit einem Komponisten, definiert den gemeinsamen Gegenstandsbezug der Individuen. Neben den einzelnen einzuhaltenden Regeln existieren dabei überindividuelle Regeln, die es einzuhalten gilt, die ein tiefgreifendes Erlebnis und "Aufgehen" in der Musikgemeinschaft ermöglichen. Musik bzw. musikalische Tätigkeit in einer Gruppe kann somit als expressives Modell für künftiges gesellschaftliches Handeln angesehen werden. Durch die feine Abstimmung, die Einhaltung der musikalischen Regeln und Rituale, die sich bei einem klassischen Konzert wesentlich von denen eines Rockkonzertes unterscheiden, ermöglicht Musik kulturübergreifendes gemeinschaftliches Handeln. Es ist offenkundig, dass im Erwachsenenalter die kindlichen Spielformen einer Transformation unterliegen und sich somit in anderen Handlungen ausdrücken. Bei Hobbies kann man als eine Art von positiver Regression das Zurückkehren zu kindlichen Handlungsschemata bezeichnen, mit dem wesentlichen Unterschied zum kindlichen Spiel, dass die im Hobby durchgeführten Handlungen anderen Bedrohungen des übergeordneten Gegenstandsbezugs unterliegen bzw. diese Bedrohungen nicht mehr vorhanden sind. Im Fokus steht dabei nicht mehr Realitätsbewältigung oder das Aneignen der Umwelt an das

Ich und dessen Nivellierung, sondern eine unbeschwerte Erlebnisqualität, wie sie ironischerweise ebenso in Donaldsons Konzept des ursprünglichen Spiels zu finden ist, aber in den Möglichkeitsräumen am anderen Ende der Spielsphären.

4.5.3 Gamification

Die letzten Jahre macht sich ein Trend bemerkbar, zu versuchen, augenscheinlich nicht gern durchgeführten Alltagstätigkeiten spielerischen Charakter zu verleihen, um sie attraktiver werden zu lassen oder gar um das Verhalten der Menschen zu beeinflussen und zu steuern. Es ist ein Transformationsversuch, Spiel und Motivation in die Erwachsenenwelt zu bringen.

Die Gamification-Bewegung verlässt sich überwiegend auf agonale Systeme. Man sammelt Punkte, Erfahrungen, also irgendeinen Wert, der dem Spielenden einen Fortschritt anzeigt und mit anderen Spielenden einen messbaren Vergleich bietet. Das Problem daran ist, dass die Tätigkeiten als solche, mit denen man sich diese Fortschritte erarbeitet, nicht im Geringsten an Attraktivität gewinnen, denn dieses Punktesystem ist ein extrinsisches Motivationssystem, welches keine Steigerung der intrinsischen Motivation der Spielhandlung selbst bewirkt, bzw. im aller besten Falle nur für extrem kurze Zeit. Für kreative Tätigkeiten bewirkt extrinsische Motivation sogar das Gegenteil und eine Abnahme von intrinsischer Motivation.

Warum eigentlich Gamification? Es sieht aus, als wolle man das intensive, für das Belohnungssystem befriedigende Erlebnis von guten digitalen Spielen auf die langweilige Alltagswelt übertragen und diese damit bereichern. Gute und fesselnde Spiele, die uns berühren und etwas in uns bewegen, die man von sich aus gerne spielt, sind aber weit mehr als ein aufgesetztes Punktesystem. Inwiefern das Verhalten gefördert werden soll, in einer ohnehin schon agonale geprägten und immer schneller werdenden Gesellschaft in jeder Alltagstätigkeit nach einem Highscore zu streben, ist hinterfragbar. Wenn Gamification erfolgreich sein und funktionieren will, führt kein Weg daran vorbei zu versuchen, die intrinsische Motivation zu steigern. Ein Punktesystem kann dabei durchaus Spaß steigernde zusätzliche Information, aber niemals Selbstzweck und Grundlage sein.

Die italienische Firma Whaiwhai²² verfolgt einen interessanten Ansatz, indem sie versucht, Geschichten in das System mit einzubinden. Konkret geht es hierbei um reale interessante Geschichten von Plätzen in Städten, die mittels eines Spiels Stück für Stück vom Spielenden erkundet und erfahren werden können. Obwohl dies ein touristischer Ansatz ist, sind die überwiegenden NutzerInnen dieses Spiel Einheimische, die mehr über den Ort, an dem sie leben, wissen möchten. Hier geht es also um eine erweiterte Erlebnisqualität des Alltags, die entsteht, wenn man bei-

22 siehe <http://www.whaiwhai.com>

spielsweise beim täglichen Spaziergang an einen Ort vorbei kommt, der einen an eine Geschichte, von der man gefesselt war, erinnert.

Ein außergewöhnliches Beispiel, das jenseits der Vorgehensweise eines extern aufgesetzten Belohnungssystems steht, ist die Klaviertreppe der Stockholmer U-Bahn-Station Odenplan von der Gruppe Rolighetsteorin²³. Durch ein Spielelement hat man die Menschen dazu animiert, anstelle der Rolltreppe die unmittelbar daneben befindliche normale Treppe zu benutzen und erreichte somit eine 66%ige Zunahme bei deren Benützung. Die normale Treppe wurde zum Einen optisch aufbereitet, sodass die einzelnen Trittstufen den Farben einer Klaviatur entsprechen, zum Anderen wurde auch die auditive Funktionalität übernommen, sodass bei jeder Berührung ein entsprechender Ton erklingt. So spielt man, während man die Treppe benutzt, eine Tonleiter, deren Klang unmittelbar an den eigenen Körper gekoppelt ist und somit für eine ganzheitliche Erfahrungsqualität sorgt. Die Einladung zu diesem Spiel erfolgt nicht symbolisch über das Bewusstsein einer Belohnung wie beispielsweise den Erhalt von Punkten, sondern unmittelbar sinnlich visuell. Erwähnenswert ist dieses Projekt deswegen, weil es nicht versucht, mit einer externen Belohnung eine Verhaltensänderung zu bewirken. Angesprochen wird vor allem die intrinsische Motivation, die den Spielen der Paidiasphäre zu Grunde liegt.

Derzeit sieht es so aus, als würde die Gamification-Bewegung das Potential von Spielen nur in Ausnahmefällen ausschöpfen. Dies wird sich auch nicht ändern, solange entsprechende Produktionen sich nicht intensiver mit der Frage beschäftigen, warum der Mensch spielt, und kapitalistische Gründe für Spielproduktionen im Vordergrund stehen.

4.6 Resümee Warum spielt der Mensch?

Spielen ist eine Handlung mit verschiedenen Funktionen und richtet sich nach den aktuellen Bedürfnissen. Es gibt für die verschiedenen Spielhandlungen Grundvoraussetzungen, die je nach Bedürfnislage im Fokus stehen. Freies Spielen in seiner Erholungsfunktion bedingt eine Ausgangssituation der inneren und äußeren Geborgenheit. Ein Kind mit Schmerzen oder einer äußeren Bedrohung wird sich dieser Spielhandlung nicht hingeben. Im Gegensatz dazu steht die Bewältigungsfunktion der Realität in Extremsituationen, wie das Beispiel der spielenden Kindern im Holocaust zeigte. In diesem Zusammenhang steht auch Realitätsflucht als Methode, eine Scheinwelt aufzubauen, welche die bestehenden Bedrohungen etwas in den Hintergrund treten lässt. Ein zentraler Punkt im kindlichen Spiel ist die fiktive Realisation von unrealisierbaren Wünschen, da Kinder noch nicht in der Lage sind, ihre Bedürfnisse aufzuschieben. Dies wird im Zuge der ver-

23 siehe <http://www.rolighetsteorin.se>

schiedenen Spielphasen gelernt, beispielsweise über das Bewusstsein der Objektpermanenz, also dass Dinge und Personen, die aus dem Blickfeld geraten, weiterhin existieren. Schon mehrmals wurde die Wichtigkeit von Gegenständen angeführt, die sowohl materielles Spielzeug als auch eine Person, Geschichte oder Gefühl sein kann. Diesen Gegenständen ist etwas übergeordnet, der übergeordnete Gegenstandsbezug, der allgemeiner gehalten ist, wie beispielsweise stark, mächtig, erwachsen etc. zu sein. Die hohe Verfügbarkeit an analogem wie auch digitalem Spielzeug ist kritisch zu hinterfragen, da die Gefahr einer Reizüberflutung gegeben ist. Die gleichzeitige Verminderung amorpher Eigenschaften der Spielzeuge sorgt dafür, dass Spielzeuge langfristig nicht attraktiv bleiben und wenige Möglichkeiten bieten, sie auf vielfältige Weise zu benutzen, um damit die Fantasie der Spielenden anzuregen. Über Gegenstände lernt das Kind bereits in den frühesten Spielphasen sich selbst zu positionieren und tritt mit ihnen mit seiner Umwelt in Kontakt. Ein möglichst vielseitiges und vielfältiges Spielangebot sorgt für das Entstehen von inneren Bildern. Auch das Befassen mit Geschichten und Erzählungen ist hilfreich beim Ausbilden von eigenen Fantasien und Gedanken, die immer auch ein Befassen mit sich selbst sind. Je größer das Repertoire an inneren Bildern ist, desto weniger kann eine innere Leere entstehen, die ansonsten durch schnelllebige Konsumation aufgefüllt werden muss. Über das aktive Spielen können überdies innere Bilder wieder nach außen getragen werden und nehmen Einfluss auf die Umgebung. Computerspiele bieten eine Möglichkeit zur Bildung innerer Bilder, da sie den Spielenden durch Interaktion aktiv ins Spielgeschehen einbinden können. Kritisch gesehen muss in diesem Bereich der Umgang mit der Belohnungsspirale, was im nächsten Kapitel genauer behandelt wird. Die altersmäßige Klassifizierung von Computerspielen stellt die Prüfstellen vor eine schwierige Aufgabe. Die unterschiedlichen Funktionen, die Spiele haben können, werden in ihrer digitalen Form weitergeführt, was das Problem noch verschärft. So kommt es immer wieder vor, dass Computerspiele von unterschiedlichen Prüfstellen für völlig verschiedene Altersgruppen freigegeben bzw. empfohlen werden. Zusammenfassend stellt sich heraus, dass die kognitive Entwicklung des Gehirns mit 11 - 12 Jahren abgeschlossen ist. Danach wird sie um moralische und ethische Fragen erweitert. Die Anwendung von Computerspielen von Kindern unter zwei Jahren kann als sinnlos bezeichnet werden, da sich die Erfahrung des Kindes auf die Materialität des Spielzeugs beschränkt. Spielzeuge, welche den Entwicklungsstand des Kindes überschreiten, werden oft umgedeutet und den derzeit möglichen Handlungsoperationen angepasst.

Bei der Betrachtung der Spiele von Kindern und Erwachsenen kann das Modell der Spielsphären hilfreich sein. Die Paidiasphäre ist die Sphäre des Kindes. In ihr sind die Möglichkeitsräume gegenwartsbezogen, leisten die Entwicklung von inneren Bildern, setzen Möglichkeiten, sich die Umwelt anzueignen, richten den Fokus auf Spontaneität und Geborgenheit und können der Realitätsbewältigung dienen. Sie haben wunscherfüllende Funktionen, sorgen für die Entwicklung

und Aufrechterhaltung motorischer und kognitiver Fähigkeiten und sind zweckfrei. Möglichkeitsräume der Ludussphäre sind primär Spiele der Erwachsenen und sind zukunfts- oder vergangenheitsbezogen, es gibt einen Fokus auf Regeln, Wettbewerb, Ziel und Zweck sowie kulturbildenden Funktionen. Es gibt Überschneidungsbereiche beider Sphären, und Möglichkeitsräume von der einen Sphäre können zu anderen transformieren. Kunst und Hobbies bieten die geläufigsten Handlungsoptionen, um Elemente der Paidiasphäre in die Erwachsenenwelt weiterzuführen. Versuche der Gamification-Bewegung, durch spielerische Elemente Alltagshandlungen oder Handlungen der Arbeit aufzuwerten bzw. attraktiver zu machen, um eine Erhöhung der Durchführung zu bewirken, können nur über das Ansprechen intrinsischer Motivation gelingen.

5 Besondere Aspekte der Computerspiele

Dieses Kapitel behandelt Aspekte der Computerspiele, die sich dadurch auszeichnen, dass ihre Mechanismen bereits in der frühesten Kindheit ihre Wurzeln haben. Augenfällig ist, dass die erfolgreichsten Computerspiele besonders gut in diesen Bereichen funktionieren und sich dieser Mechanismen bedienen.

5.1 Die Sache mit der Karotte

Langanhaltend erfolgreiche Computerspiele sind darauf abgestimmt, dem Spielenden in genau den richtigen zeitlichen Abständen auf Grund seiner Spielhandlungen Belohnungen und immer den Ausblick darauf zu bieten, dass die nächste Belohnung gleich um die Ecke liegt. Dies muss in einem gut abgestimmten Verhältnis geschehen (Spannung-Entspannung). Gute Computerspiele bedienen sich eines ausgewogenen Maßes an Belohnungen, die sofort eintreten (instant gratification), und Belohnungen mit verzögerter Wirkung (delayed gratification), wobei sich letztere über Tage oder Wochen erstrecken können. (vgl. Johnson 2006, 41) Hier liegt der wohl wesentlichste Unterschied zur Alltagsrealität. Belohnungen treten darin fast immer entweder zeitlich verzögert oder auch gar nicht ein. Das gezielte Ansprechen des Belohnungszentrums ist also ein ganz wichtiger Punkt, der den Spielenden an ein Computerspiel fesselt, denn er empfindet dies als motivierend.

„Neurowissenschaftler haben erkannt, dass es zwei verschiedene Abläufe im Gehirn sind, die für Anreiz, Antrieb und die Suche nach Belohnungen einerseits und für die Freude und das Wohlbefinden andererseits verantwortlich sind. [...] Die körpereigenen Opiate, die Endorphine, erfüllen im Gehirn die Funktion von Glücksdrogen, während das Belohnungssystem um den Neurotransmitter Dopamin aufgebaut ist [...]“ (Johnson 2006, 47)

Bei einer ausbleibenden Belohnung sinkt der Dopaminspiegel und spornt dazu an, weiter nach einer Belohnung zu suchen. „Das System sagt im Endeffekt: ‚Du kannst die Belohnung nicht finden? Vielleicht musst du nur ein wenig genauer suchen - irgendwo muss sie ja schließlich sein.“ (Johnson 2006, 48) Die Zeit, die mit dieser Spieltätigkeit verbracht wird, ist vom Spielerlebnis her gesehen erst einmal als positiv zu bewerten, denn das Spiel wird ja gespielt, weil es Spaß macht. Grotesk wird es aber, wenn dieser Mechanismus übertrieben wird und Spielende dazu bereit sind, sich an eine Powerleveling-Firma zu wenden und Geld dafür zu bezahlen, damit für einen bestimmten Spielfortschritt eine entsprechende Spielzeit nicht selbst absolviert werden muss. Dies muss als Anzeichen dafür gesehen werden, dass es auch für Erwachsene einen über-

geordneten Gegenstandsbezug geben muss. Die Phase des Mächtig-sein-wollens kann sich also nicht nur auf die Jugendphase beschränken. Auch Erwachsene können in der Alltagsrealität nicht alles tun, und somit spielt neben dem Wettbewerbs- und Statusfaktor der So-tun-als-ob-Aspekt auch in der späteren Lebensphase eine Rolle. Wird ein Möglichkeitsraum geschaffen, in dem der darin handelnde Mensch durch qualitativ und quantitativ abgestimmte Belohnungen zum weiteren Aufenthalt bewogen wird, stellt sich die Frage, ob nicht Gefahr besteht, dass die Alltagsrealität durch das Fehlen dieser abgestimmten Belohnungen an Unterhaltsamkeit verlieren könnte, was wiederum ein weiteres Ansteigen der verbrachten Zeit im entsprechenden Möglichkeitsraum, der mehr belohnt, bewirkt. Es muss mitunter auch kritisch gesehen werden, wenn virtuelle Räume auf diese Art und Weise attraktiver gestaltet werden als reale Räume, solange der Mensch noch in seinen Lebensfunktionen auf letztere angewiesen ist, selbst wenn man mittlerweile schon eher von realer Virtualität sprechen sollte anstelle von virtueller Realität. (FN siehe Manuel Castells Das Informationszeitalter Wirtschaft Gesellschaft Kultur)

5.2 Bindung und Involvierung

Neben dem Ansprechen des Belohnungszentrums, das insbesondere bei Computerspielen ein wichtiges Element ist, damit der Spielende seine Tätigkeit weiter verfolgt, ist die allgemeine Involvierung in das Spielgeschehen von zentraler Bedeutung. Der besondere Kern besteht bei Computerspielen in der Bindung zwischen dem Spielenden und dem Computerspiel. Diese Bindung ist abhängig von deren wechselseitiger Bezugnahme und Rückkoppelung. In diesem Zusammenhang wurden im Feld der Computerspiele insbesondere Begriffe wie Immersion, Presence, Avatare, Interaktivität usw. diskutiert, welche Grundpfeiler für die Bindungsqualität darstellen. Dieser besondere Kern ist nicht nur den Computerspielen vorbehalten, sondern kann auch auf analoges Spielen sowie jedes Unterhaltungsmedium zutreffen. Der Begriff der Immersion deckt in der Diskussion dabei ein relativ breites Feld ab und beschreibt grundsätzlich ein Eintauchen in eine andere Welt.

„Immersion ist ein Begriff, der sich von dem Eintauchen in eine Flüssigkeit ableitet. ‚We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all our attention, our whole perceptual apparatus.‘ (Murray zit. n. Butler 2007, 119)

Marie-Laure Ryan beispielsweise legte dabei den Fokus vor allem auf textbasierte Medien. Weitere Betrachtungsweisen wären das SCI-Modell (Style, Challenge, Imagination), welches zwischen sensorischer, auf Herausforderung basierender und imaginativer Immersion unterscheidet. Jedes

Medium hat unterschiedliche Möglichkeiten, den Rezipienten mittels Immersion an sich zu binden. Computerspiele schaffen durch ihre Interdisziplinarität die umfassendste Palette an Immersionsmöglichkeiten, wenn auch die Schwerpunkte dabei auf der visuellen, auditiven, taktilen und herausfordernden Immersion liegen. Die Unterscheidung in verschiedene Immersionsstufen ließe sich noch detaillierter gestalten, wie beispielsweise in den sechs Dimensionen von Gordon Calleja. Was all diese Betrachtungen gemeinsam haben, ist die Passivität, welche dem Rezipienten beim Immersionsvorgang zugeschrieben wird, sofern er die Grundbereitschaft hat, sich darauf einzulassen. Es ist die Summe aller externen Faktoren, welche das entsprechende Medium für den Spielenden bereitstellt. Wie in den vorigen Kapiteln angesprochen, kann im alleinigen Entdecken und Erforschen einer durch das Spiel entstandenen Sphäre großes Vergnügen entstehen und schon ausreichend Motivation sein, sich darin für einen längeren Zeitraum aufzuhalten. Man würde aber alleine darauf beschränkt, die besondere Stärke der Computerspiele außer Acht lassen. Kein anderes Medium ermöglicht es, den Spielenden mittels , interaktiver Handlungen direkt in das Spielgeschehen mit einzubeziehen. Die Fähigkeit der Computer, eine große Anzahl an Rechenoperationen zugleich durchzuführen, sorgt dafür, dass komplexe Umgebungen und Interaktionen möglich sind. Interaktivität erfolgt in unterschiedlichen Formen und reicht von Interpretationen, die wohl gemerkt immer stattfinden, bis hin zu aktiven wechselseitigen Änderungen und Beeinflussung der Spielumgebung bzw. des Spielskripts.

Die passive Immersion und die aktive Interaktivität können nun insgesamt als Involvierung verstanden werden. Dies ist hilfreich, da gerade das Spielen entweder beide Konzepte vereint oder abwechselnd erfolgen lässt, um die Spielhandlung aufrechtzuerhalten. Von einer aktionalen Involvierung ausgehend gilt für Computerspiele, dass diese dem Spieler über ein Regelsystem ermöglichen, Handlungen durchzuführen, deren Konsequenzen und Auswirkungen, verglichen zu Handlungsketten im realen Sozialsystem, verhältnismäßig schnell und ohne Umwege stattfinden. Wenn das Grundregelwerk erlernt ist, so bekommt man unmittelbar ein Feedback über Gelingen oder Misslingen der Handlung. Dies sorgt für ein Bindungspotential, vor allem wenn mit dieser Handlung auch eine Belohnung oder Belohnungserwartung erfolgt und bei Misslingen verschiedene Aktionsmöglichkeiten durchgeführt werden können. Man findet hier also gleich eine Reihe an Verkettungen, die Bedürfnisse wie Neugierde, Belohnungswunsch, Funktionslust usw. befriedigen können. So frei Computerspiele es auch ermöglichen, eine derartige Verkettung aufzubauen, so schwierig gestaltet es sich dabei, den richtigen Schwierigkeitsgrad zu treffen und eine Überforderung zu verhindern. Um dieses Problem in den Griff zu bekommen, setzte man bisher etwa Levelscaling (z.B. Fallout 3, Oblivion) ein, während es beim analogen Spiel eines empathisch agierenden Spielpartners bedarf. Die Art und Weise, wie beim analogen Spielen die Beteiligten aufeinander eingehen können, kann derzeit noch nicht von einer künstlichen Intelligenz simuliert

werden, was mitunter dafür verantwortlich sein kann, warum Multiplayerspiele derzeit stetig im Wachsen sind. Eine Besonderheit temporaler Bindung in Computerspielen besteht darin, Aufgaben zu implementieren, die über einen gewissen Zeitraum unerledigt bleiben, da sich diese mehr im Gedächtnis verankern als erledigte Aufgaben und somit den Spielenden in das Spiel zurückkehren lassen (Zeigarnik-Effekt). (vgl. Heckhausen 2006, 141f) Vereinfacht kann man behaupten, dass erledigte Aufgaben für ein befriedigendes Gefühl während des Spielens sorgen, während unterbrochene oder unerledigte Aufgaben bewirken, dass man auch nach der Spielhandlung daran denkt. Die Eigenschaft, eine visuelle Bindung zu erschaffen, wird der Egoperspektive vermehrt zugesprochen als anderen Darstellungsarten. Argumentiert wird dies über die Zentralperspektive, die seit der Renaissance den menschlichen Sehgewohnheiten als wesentliche Darstellungsform vertraut ist. Point of view und point of action verschmelzen miteinander, da sie direkt Bezug auf den Körper nehmen, der vor dem Monitor sitzt. (vgl. GamesCoop 2012, 75ff)

Emotionale Immersion entsteht bei Computerspielen primär durch NPCs, welche den Spielenden mitfühlen lassen und ihm Entscheidungen abverlangen. Das erlebte Handeln spielt neben der narrativen Qualität dabei eine zentrale Rolle. Ein gutes Beispiel für diese Bindungen ist Fallout3 (Bethesda Game Studios, 2008). Viele Computerspiele dieses Genres erzeugen eine Art Schwebestand, was die Identifikation mit dem Charakter betrifft. Je detaillierter die Vorgeschichte und Zeichnung des Charakters ist, die man vor dem Spielbeginn vermittelt bekommt, desto verstärkt kommt der Effekt zum Tragen, dass man den Charakter eher als Werkzeug betrachtet, das man führt, um durch Spielehandlungen einen Fortschritt zu erzielen. Dabei wechselt das Empfinden zwischen dem distanzierten und selbstbezogenen Erleben. Ein beliebter Trick dabei ist der namenlose Held, der beispielsweise durch einen Gedächtnisverlust keine Vergangenheit und somit keine Charakterzeichnung aufweist, was dem Spielenden ermöglichen soll, sich selbst als handelnder Charakter zu empfinden, ohne eine fremde Rolle übernehmen zu müssen. In Fallout3 besteht die Lösung darin, dass der Spielende unmittelbar bei seiner eigenen Geburt in das Spielgeschehen einsteigt und man das Geschlecht sowie Aussehen des Charakters bestimmt. Des Weiteren lernt man im Laufstall seine ersten Schritte respektive Steuerung und legt seine genretypischen Attribute fest. In zwei weiteren Zeitsprüngen formt man seinen Charakter bei der zehnten Geburtstagsfeier und bei dem Eignungsprüfungstest mit sechzehn Jahren. In jedem dieser Abschnitte sind Handlungen möglich, welche die NPCs und die Art, wie sie auf einen reagieren, beeinflussen.

In diesen Punkten zeigt sich die Qualität in der Darstellung erlebten Handelns. Dabei ist das Zusammenspiel zwischen selbst vollzogener Handlung und der Betrachtung von außen gemeint und bestimmt zum Teil die vorher erwähnten Bindungsmöglichkeiten. Trotz all der Immersion und Bindungsmöglichkeiten sorgt dieser Wechsel dafür, dass die Künstlichkeit des in einem Computerspiel erlebten Handelns immer vorhanden ist und ist nicht so zu verstehen, dass die Grenze zwi-

schen der realen und der virtuellen Welt völlig aufgehoben wird. Auch wenn beide Welten nicht getrennt betrachtet werden können, so bedingen und beeinflussen sich beide wechselseitig. Dies gilt sowohl für Computerspiele als auch für analoge Spielen. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass die Qualität der körperlichen Erfahrung in Computerspielen abgeschottet ist und dass selbst Bewegungsspiele mit Motioncontrol bestenfalls eine stark vereinfachte Ersatzbewegung anbieten, während beim analogen Spielen die Körperlichkeit immer im Zentrum steht und direkt erlebt wird. Dabei müssen dies keine Geschicklichkeitsspiele sein. Selbst beim Kartenspiel tragen das Kartenziehen oder das Auflegen eines guten Blattes zur Qualität des Spielerlebens bei. Dieser Unterschied wird bis zur Umsetzung eines voll funktionsfähigen Holodecks bestehen bleiben. Die Bindungsstrategien, auf die insbesondere Computerspiele zurückgreifen, müssen in ihrer Summe kritisch betrachtet werden, da sie darauf ausgelegt werden können, den Spielenden möglichst lange zur Nutzung des Spiels zu bringen, was suchtbegünstigend wirken kann. Selbst wenn es nicht in den Extremfall der Sucht mündet, so gilt es, das Bewusstsein zu schaffen, dass es sich im Gegensatz zu analogen Spielen trotz der einzigartigen Erlebnis- und Unterhaltungsqualität, die Computerspiele bieten können, um eine körperlich entsinnlichte Tätigkeit handelt und dass davon auszugehen ist, dass dies auch seine Auswirkungen hat. Welche Auswirkungen dies sein können, wird in diesem Teil der Arbeit nur gestreift und kann nicht weiter ausgeführt werden.

“Die Bindungstheorie befasst sich mit der Neigung des Menschen, enge, von intensiven Gefühlen getragene Beziehungen zu anderen Menschen aufzubauen. Gegenstand der Bindungsforschung sind also Aufbau und Veränderung enger Beziehungen im Lebenslauf. Bindung (attachment) lässt sich nach John Bowlby als die besondere Beziehung eines Kindes zu seinen Bezugspersonen (affektives, gefühlstragendes Band) bezeichnen. Heute verstehen wir Bindung als ein eigenständiges, primäres menschliches Bedürfnis (wie Nahrungsaufnahme und Sexualität). Dieses Bedürfnis bezieht sich auf eine dauerhafte Beziehung zwischen zwei Menschen.”²⁴

Man kann Computerspiele als Erweiterung der menschlichen Sinne betrachten, wobei diese Erweiterung auf die virtuelle Welt bezogen ist und sich über diese Argumentation die Entkörperlichung nicht umgehen lässt. Bindung im Sinne der Bindungstheorie setzt die Anwesenheit einer weiteren Person voraus, bleibt aber eine Antwort auf die Frage, inwieweit diese zweite Person physisch anwesend sein muss, schuldig. Eine Bindung zwischen Menschen, die ausschließlich virtuelle Kontakte pflegen, ist möglich. Bei jeder Digitalisierung und somit Kompression füllt das menschliche Gehirn fehlende Informationen aber selbständig auf, was bedeutet, dass dieser Anteil bei virtueller Anwesenheit steigt.

24 http://www.roland-pfister.net/downloads/studium/GS_Entwicklungspsychologie_II.pdf S9, aufgerufen am 24.01.2013

5.3 Handlung und Rollen

Computerspiele ermöglichen das Ausprobieren und Experimentieren mit verschiedenen Rollen und Identitäten und deren Handlungsmöglichkeiten. Dabei werden stets reale Zusammenhänge auf das Computerspiel übertragen. Das Schlüpfen in andere Rollen ist nicht dem Computerspiel vorbehalten und entfaltet seine Möglichkeit ebenso in der Literatur. Computerspiele zeichnen sich aber durch die besonderen Möglichkeiten, den Spielenden in die Spielwelt zu involvieren, und die ihm ständig abverlangten Interaktionshandlungen aus sowie durch die Option auf nichtlineare Erzählweisen. Bezüglich der Interaktivität bei Computerspielen gilt es noch darauf hinzuweisen, dass diese grundsätzlich auf zwei Arten erfolgt: Zum einen die Interaktion zwischen Spielenden und dem Programm, zum anderen zwischen Spielenden untereinander in Multiplayerspielen.

Auch wenn es in gewissen Genres der Computerspiele eine stetige Entwicklung zu immer photorealisticerer Darstellung gibt, so ist zu beachten, dass es dabei nicht um Wirkliches geht, sondern vielmehr um Mögliches. Es wird ein Rahmen benötigt, der das Mögliche in das, was der Mensch aus der Wirklichkeit kennt, bettet und darin einen Spielraum der Spannung zwischen Gewohntem und Neuem ermöglicht. Dies betrifft nicht nur die audiovisuelle Präsentation des Computerspiels, sondern auch der Grad des gesellschaftlichen Realismus, der die Plausibilität der Spielwelt erhöhen kann. (vgl. Zapf 2009, 11ff) Aus einer kritischen Perspektive aus betrachtet kann man dem Computerspiel so wie den anderen Unterhaltungsmedien die Möglichkeit zum Eskapismus zuschreiben, mit der Besonderheit, dass durch das Selbstwirksamkeitserleben die Passivität gegenüber der entkoppelten Realität verschleiert wird. Das Selbstwirksamkeitserleben entsteht im Computerspiel durch die ständigen Aktionen. Konventionelle Unterhaltungsmedien liefern eine hohe Dichte an Information, welche in erster Linie passiv rezipiert wird (an dieser Stelle wird nicht genauer darauf eingegangen, dass es keine gänzlich passive Rezeption gibt, sondern diese immer auch einen aktiven Teil beinhaltet), während sich dies im Computerspiel genau umdreht. Dieser Kritik geht der Gedanke voraus, dass Computerspiele vollends von der Realität entkoppelt sind. Dieser Extremposition muss entgegengestellt werden, dass die völlige Entkoppelung hinterfragbar sein muss, da virtuelle Umgebungen und Computerspiele, wie weiter oben ausgeführt, immer einen Anteil an Vertrautem und somit Realitätsbezug brauchen, um funktionieren zu können. Umgekehrt können auch Mechanismen, Vorgänge und Prozesse aus einem Computerspiel gelernt werden, die wiederum in die Realität gebracht werden. Es ist also wie beim analogen Spielen und Lernen mehr von einer Wechselwirkung und einer gegenseitigen Beeinflussung auszugehen. Das Durchspielen und Experimentieren mit verschiedenen Identitäten wird aus psychologischer Sicht als positive Entwicklungsmöglichkeit der eigenen Identität bewertet.²⁵ In diesem

25 siehe Identitätsbegriff Oerter/Montada 1987, 295ff

Zusammenhang möchte ich noch auf einen Aspekt hinweisen. Für eine Entwicklung der Identität ist Selbstreflektion des eigenen Handelns und die Fähigkeit, seine jetzigen und künftigen Fähigkeiten einzuschätzen, notwendig. Nachdem Computerspiele den Spielenden mit nahezu ständigen Handlungsaufforderungen bombardieren, stelle ich die Kritik in den Raum, dass dafür die Zeit zur Selbstreflexion zu in vielen Computerspielen zu knapp bemessen ist.

5.4 Resümee Besondere Aspekte der Computerspiele

Computerspiele sind in der Regel der Ludusphäre zugewiesen. Dies liegt grundsätzlich in ihrer Natur, da sie aus strengsten Regeln heraus programmiert und erschaffen werden müssen. Jedes Element muss bestimmt, entworfen und implementiert werden, wenn es dem Spielenden zugänglich gemacht werden soll. Aber auch in diesem strengen Rahmen ist freies Spielen möglich. Zum einen gibt es durchaus Sandbox Games, die gezielt das freie Spiel unter gewissen Gesetzmäßigkeiten ermöglichen, ebenso bieten vor allem open-world-Spiele mitunter die Möglichkeit zum Experimentieren und zum Gebrauch und Umfunktionieren von Spielregeln, die eigentlich eine andere Funktion hätten. Bei Tutorials von komplexeren Spielen zeigt sich, dass es eine effektivere Methode ist, den Spielenden auf sanfte Weise zum Ausprobieren von Spielhandlungen zu bringen und dies direkt in das Spiel zu integrieren, als die entsprechenden Funktionen beispielsweise nur über Text zu vermitteln. Des Weiteren sind Computerspiele primär für Jugendliche und Erwachsene gedacht, für die das Regelspiel als Hauptkomponente der Ludusphäre einen zentralen Punkt einnimmt. Die mediale Darstellung von sozialer Wirklichkeit in Computerspielen steht in Wechselwirkung mit der Weltvorstellung des Spielenden. (vgl. Gerbner 2002, 43ff) Somit präsentiert sich dieses Medium ebenso wie Film und Literatur als ein mögliches Werkzeug zur Realitätsbewältigung, mit eben all den in Kapitel 5 angesprochenen Besonderheiten der Erfahrungsqualität und Involvierung.

Kritisch ist die Entsinnlichung der propriozeptiven und exterozeptiven Entwicklung²⁶ anzusehen, welche einer Virtualisierung zu Grunde liegt. Die Mehrheit der Computerspiele wird mit sehr geringem Bewegungsaufwand durchgeführt. Es wäre einer genaueren Untersuchung wert, Motion-controlsysteme der Kinect oder Wii etc. durchzuführen, um sie unter propriozeptorischem Aspekt

26 Propriozeptive Wahrnehmung: Wahrnehmung des Körpers durch Stellungssinn (informiert über die Lage unserer Gliedmaßen, Stellung von Körperteilen und die Abschnitte der Körperteile zueinander im Raum), Bewegungssinn (informiert über Ausmaß, Tempo und Richtung von aktiven und passiven Bewegungen) und Kraftsinn (informiert darüber, wie viel Muskelkraft wir aufwenden müssen, um die Schwerkraft zu überwinden oder einen Gegenstand zu heben). Störungen können sich wie folgt äußern: Probleme beim Dosieren von Kraft z.B. beim Malen oder Schreiben, häufiges Stoßen an Möbel, ungewolltes Umstoßen von kleinen Spielfiguren. Exterozeptive Wahrnehmung: Wahrnehmung der Hautoberfläche durch Berührung, Temperatur und Schmerz. <http://www.ergotherapie-bissendorf.de/ergotherapie/ergotherapiebeikindern/diesinnessysteme/034e029c7e1008809.html>, aufgerufen am 13.02.2013

zu durchleuchten. Aktuell sind die Bewegungen, die damit ausgeführt werden, um eine Spielhandlung durchführen zu können, primär im grobmotorischen Bereich anzusiedeln. Beim überwiegen- den Fokus auf grobmotorische Bewegungen können feinmotorische Abläufe verkümmern, sofern diese nicht ebenso gezielt geübt werden.²⁷

Computerspiele bedienen sich der Belohnungsspirale, um ein Weiterspielen voranzutreiben. Da diese Belohnungen in viel höherer Frequenz stattfinden als im sonstigen Alltag, besteht die Gefahr, dass der virtuelle Spielraum attraktiver wahrgenommen wird, was die darin verbrachte Zeit immer weiter ausdehnt. Dies ist kritisch zu sehen, wenn andere Bereiche im Leben unter diesen Spielhandlungen leiden. Da es einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Belohnungssystem und Suchterkrankungen gibt, ist ein verantwortungsbewusster und reflektierter Umgang mit dem Medium Computerspiel Voraussetzung. Eine weitere Bindung entsteht durch die hohe Involvierungsqualität, die Computerspiele haben können. Dabei sind verschiedene Formen der Immersion und Interaktion wichtige Faktoren, die durch die technologischen Möglichkeiten von vielen parallel ablaufenden Rechenoperationen ermöglicht werden. Es werden immer deren Resultate rezipiert, während ihre Entstehung im Verborgenen bleibt. Interaktion und die auditive und visuelle Präsentation der virtuellen Spieleumgebung sorgen zusammen mit narrativen Elementen für eine hochgradige So-tun-als-ob-Situation und bieten die Möglichkeit, in unterschiedlichste Rollen zu schlüpfen und sein Repertoire an inneren Bildern zu erweitern. Angemerkt sei die Kritik, dass bei entsprechenden Handlungen die Zeit zur Reflexion oftmals zu knapp bemessen ist.

27 http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2003/3135/pdf/Doktorarbeit_Peter_Haefner.pdf aufgerufen am 15.12.2012

6 Resümee

Welche Voraussetzungen lassen das Phänomen Spiel gedeihen und wie begleitet es den Menschen durch das Leben?

Die vielseitigen Formen, die das Spiel im Laufe des Lebens annehmen kann, bedingen ebenso vielseitige Voraussetzungen und richten sich an die momentane Bedürfnislage des Spielenden. So bedarf es anderer Voraussetzungen, wenn das Spiel beispielsweise die Funktion der Erholung haben soll, als bei der Bewältigung von traumatischen Ereignissen. Im ersten Fall steht Bekanntes, das Geborgenheitsgefühl, eine innere und äußere Ruhe und Bereitschaft im Vordergrund, während im zweiten durch das Aneignen von etwas Unbekanntem und Verstörendem die fremde äußere Welt zur inneren Welt wird, die somit an Schrecken verliert und durch Bearbeitung und Auseinandersetzung wieder zur äußeren Welt werden kann. Das Assimilations- und Akkomodationsprinzip findet selbstverständlich nicht nur bei traumatischen Erlebnissen statt, wie sie in Kapitel 4 dargestellt wurden und die eine Ausnahme bilden, sondern auch bei alltäglichen Situationen des Kindes, da die bestehende Umwelt vorerst einmal fremd ist und Schritt für Schritt durch Spielhandlungen angeeignet werden will. Spielen als Bewältigungsmöglichkeit traumatischer Ereignisse findet eher in fortgeschritteneren Spielphasen statt, im Rollenspiel, Symbolspiel und teilweise im Regelspiel und wird auch im therapeutischen Bereich angewendet.

Spiel kann also in fast jeder Situation stattfinden. Körperliche und emotionale Sicherheit und Geborgenheit sind aber Grundvoraussetzungen, die ein Entstehen von Spiel begünstigen. Dies bezieht sich grundsätzlich auf das freie Spielen und Möglichkeitsräume der Paidiasphäre und ihre Eigenschaft der Gegenwartsbezogenheit.

Vielseitig anwendbare Spielgegenstände, wie das amorphe Spielzeug Knetmasse oder Bausteine, werten die Spielerfahrung auf und regen das Kind zu eigener Phantasie und kreativem Umgang an. Dabei gibt es auch ganz einfache Möglichkeiten, um Spielgegenstände attraktiver zu machen, indem man sie so im Raum platziert, dass sie von allen Seiten betrachtet werden können und benutzbar sind. Beim Erzählen von Geschichten sorgt eine Miteinbindung des Kindes in die Geschichte dafür, dass es sich leichter eigene Gedanken dazu machen kann und die Geschichte im Geiste selbst weiterdenkt. Dies gilt vor allem für Gute-Nacht-Geschichten, und das Einbinden kann so erfolgen, dass man den Hauptprotagonisten im Buch z.B. als kleinen Jungen oder Mädchen beschreibt. Amorphe Spielgegenstände oder das Miteinbeziehen des Kindes in Geschichten sind Methoden, um dem Kind beim Entstehen von inneren Bildern zu helfen. Diese inneren Bilder sind nicht nur als Gedankengemälde zu verstehen, sondern schließen jegliche sinnliche Erfahrung

mit ein, wie Gerüche, Berührungen oder Empfindungen. Diese inneren Bilder sorgen für ein Repertoire an Zugangs- und Einordnungsmöglichkeiten von vergangenen, aktuellen und künftigen Erfahrungen und können ebenso eine innere Leere verhindern, die als Eintrittsfaktor für Suchtverhalten angesehen wird.

Aus den Ausführungen über das Verhältnis des Spielverhaltens in der Paidia- und Ludussphäre geht klar hervor, dass sich mit zunehmendem Alter das Spielverhalten in die letztere Sphäre verlagert. Die inneren Bilder, die vor allem in der Paidiasphäre und in besonderer Form im Konzept des ursprünglichen Spiels entstehen, haben ihre besondere Qualität in der körperlichen und der damit verbundene emotionalen Erfahrbarkeit der gesamten Umwelt. Dass diesen Erfahrungen in den ersten Lebensabschnitten des Menschen besondere Wichtigkeit zugeschrieben werden muss, ist nachvollziehbar. Diese Erfahrungsqualität tritt im Erwachsenenalter etwas in den Hintergrund bzw. verlagert sich auf nichtkörperliche, narrative und moralische Elemente, was insbesondere von digitalen Spielen sehr verstärkt wird. Die Zunahme der Aufenthaltszeit in den teils entsinnlichten digitalen Räumen und die Tatsache, dass sämtliche Fähigkeiten des Menschen laufend trainiert und stimuliert werden wollen, um einer Degeneration entgegenzuwirken, legt nahe, darauf zu achten, die Möglichkeitsräume der Paidiasphäre auch im Erwachsenenalter zu nutzen.

Eine weitere Zunahme erfolgt im Wettbewerbsdenken unserer Gesellschaft, dessen Wurzeln schon recht früh in der Kindheit gelegt werden. Ich distanziere mich von einer Aussage, dass Wettbewerb grundsätzlich schlecht sei. Wie schon erwähnt, geht es um das Gegengewicht zum Wettbewerb, das in der Paidiasphäre vorhanden ist. Immer mehr und immer flexibler in der modernen Gesellschaft zu funktionieren bedeutet, sich mehr Kontrolle, mehr Disziplin und mehr Spiel-nach-den-Regeln unterzuordnen. Selbstredend wird dies an die Kinder von klein auf weitergegeben. Es wird nicht gespielt, es wird bespielt. Geschieht Letzteres, schwindet die Möglichkeit, dass etwas Eigenes entstehen kann, und dies sorgt für innere Leere, die wiederum danach verlangt, noch intensiver bespielt zu werden.

In meiner Thesis wurde der Spielbegriff so weit wie möglich aufgefasst, gleichzeitig habe ich mich darum bemüht, Grenzen zu setzen, denn die Behauptung, dass alles Spiel wäre, mag für den einen oder anderen weiteren Gedanken interessant sein, löst sich durch ihre Offenheit allerdings auf und ist dadurch noch unfassbarer, als sie ohnehin schon ist. Aus diesem Grund wurde das einfache Gedankenmodell der beiden Sphären und ihrer Möglichkeitsräume herausgearbeitet. Ich halte dieses Modell für erwähnenswert, da es mich im Zuge meiner Forschungsarbeit als solide Stütze begleitet hat. Des Weiteren ist bei meiner Forschung das kontinuierliche Abnehmen der Paidiasphäre mit fortschreitendem Alter des Menschen auffällig gewesen. Erwachsene neigen dazu, die Art und Weise, wie man als Erwachsener denkt, auf das Kind zu übertragen. Einfaches Beispiel: Dem kleinen Kind, das schon recht gut Worte verstehen kann, kann man noch so oft erklären, dass

es nicht zu weinen braucht, wenn die Mutter den Raum verlässt, weil die Mama ja nur nebenan ist und gleich wiederkommt; es kann diese Situation auf Grund seiner kognitiven Entwicklung nicht verstehen. (Objektpermanenz und die Unfähigkeit, Bedürfnisse aufzuschieben) Deswegen ist es wichtig, sich der einzelnen Spielphasen und dessen, was in ihnen geschieht, bewusst zu sein.

Computerspiele haben durch ihre technologische Voraussetzung einen Sonderstatus, was das Spielen betrifft. Es gibt ein sehr großes Involvierungspotential, das sich durch die Möglichkeit der Interaktion, Selbstwirksamkeitserwartung (die Erwartung und deren Erfüllung, dass das eigene Handeln eine Wirkung hat) und visuelle und auditive Präsentation sowie narrative Elemente auszeichnet. Diese Faktoren sind bei guten Computerspielen zu einem Spielerlebnis verwoben, was unzählige Rechenoperationen ermöglichen, die jedoch im Verborgenen ablaufen. Computerspiele ermöglichen das Schlüpfen in andere Rollen und liefern sofortige Belohnungen, Belohnungen, die in Aussicht gestellt werden, um den Spielenden zu binden. Kritisch gesehen werden muss die hohe Belohnungsfrequenz in solchen Spielen, die im restlichen Alltag in dieser Intensität nicht vorkommt, und die verminderte Forderung nach propriozeptiver (Wahrnehmung des Körpers durch Stellungssinn, Bewegungssinn und Kraftsinn) und exterozeptiver (Wahrnehmung der Hautoberfläche) Wahrnehmung, die der virtuellen Spielumgebung und Eingabemöglichkeit entspringt.

Bisherige Lernspiele verabsäumen es größtenteils, das, was das Medium Computerspiel einzigartig macht, gezielt einzusetzen. Beispiel dafür ist das lexikalische Vermitteln von Wissen. Das kann jedes Buch und jeder Film genauso. Ein Computerspiel, das den Anspruch erhebt, etwas zu lehren, was über das, was das Spiel an faktischem Wissen sowieso lehrt, hinausgeht, sollte die Mechanismen der interaktiven Handlungen des Mediums nutzen und dabei genügend Zeit zur Reflexion geben. Die Entwicklung des Kindes leidet durch Spiel- und Bewegungseinschränkung. Der Rückgang an motorischen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen in den letzten Jahren durch überwiegend sitzende Nicht-Aktivitäten lässt Waldkindergärten entstehen, um dieser Entwicklung entgegenzuwirken. Vor dem Hintergrund der Argumentation der inneren Bilder, des ursprünglichen Spiels sowie der Entwicklungspsychologie ist davon auszugehen, dass ein Rückgang motorischer Fähigkeiten in Zusammenhang mit einem Rückgang kognitiver Fähigkeiten bzw. Flexibilität steht, da eine wechselseitige Beeinflussung besteht. Weiters sind sich die Wissenschaftsdisziplinen einig, dass sowohl geistige als auch körperliche Fähigkeiten durchgehend gefordert und trainiert werden wollen und Inaktivität zu einer Verminderung von Fähigkeiten führt. Freies Spielen kann in der gesamten Lebensspanne eine gute Möglichkeit in jeder Gesellschaft sein, sinnliche Erfahrungen zu sammeln, die Körper und Geist gleichermaßen beflügeln.

Eine äußerst interessante und spannende Frage ergab sich in der Auseinandersetzung beim Übergang vom Funktionsspiel zum Symbolspiel. Damit sich das Symbolspiel entwickeln kann, muss

das Kind in der Lage sein, seinen Blick zu zentrieren, um das Geschehen um es herum erfassen und speichern zu können. Autistischen Kindern fehlt oft die Fähigkeit des zentrierten Blicks, was sie dann in der Phase des Funktionsspiels ruhen lässt. Allerdings scheinen blinde Kinder ohne Autismus den zentrierten Blick durch auditive und taktile Reize zu kompensieren. Ob und wie dies genau geschieht oder ob es noch andere maßgebliche Faktoren gibt, wäre einer weiteren Forschungsarbeit wert.

Die vorliegende Arbeit behandelte viele Aspekte rund um das Thema Spiel, sodass ihr vorgeworfen werden kann, einzelne Themen nicht ausreichend behandelt zu haben. Ich hielt den Zugang, mehr Aspekte zu behandeln anstelle weniger, für wertvoller, da dadurch das entstandene Mosaikbild zwar weniger aufgelöst sein könnte, jedoch den Gegenstand in der Gesamtheit trotzdem sicht- und begreifbarer erscheinen lässt.

Literaturverzeichnis

Ariès, Philippe (2007): Geschichte der Kindheit.

München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG

Astington, J.W.(2000): Wie Kinder das Denken entdecken. München, Basel: Reinhardt

Bateson, Gregory (1972): A Theory of Play and Fantasy. Toronto: University of Toronto Press

Bettelheim, Bruno (1993): Kinder brauchen Märchen.

München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG

Bevc, Tobias / Zapf, Holger (2009): Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft. UVK Verlagsgesellschaft mbH

Butler, Mark (2007): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens.

Köln: Kulturverlag Kadmos

Caillois, Roger (1960): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart.

Debray, Régis (2003): Einführung in die Mediologie, Haupt Verlag Berne

Donaldson, O. Fred (2007): Von Herzen Spielen. Die Grundlagen des ursprünglichen Spiels.

Freiamt: Arbor Verlag

Freud, Sigmund (1930): Das Unbehagen in der Kultur.

Wien: Internationaler psychoanalytischer Verlag Ges. mbH.

GamesCoop (2012): Theorien des Computerspiels. Junius Verlag GmbH

Gee, James Paul (2003): What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.

New York: 175 Fifth Avenue

Gerbner, G. / Gross, L. / Morgan, M. / Signorielli, N. / Shanahan, J. (2002): Growing up with television:

Cultivation processes, in: Media effects: Advances in theory and research, hrsg. von J. Bryant und D. Zillmann, Mahwah

Gross, Werner (2002): Hinter jeder Sucht ist eine Sehnsucht. Alltagssüchte erkennen und überwinden. Freiburg im Breisgau: Herder

Heckhausen, Jutta (2006): Motivation und Handeln. Springer Medizin Verlag, Heidelberg.

Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag

Jones, Gerard (2003): Kinder brauchen Monster. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Ullstein Verlag, München

Johnson, Steven (2006): Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Kayser, Anja/Egon (2006): Spiel, Spielen, Therapie. Eine Theorie des Spielens und ihre Anwendung auf das Spiel in der Ergotherapie. Idstein: Schulz-Kirchner Verlag GmbH

Menninger, W.C. (1960): Recreation and mental health. In B. Hill (Ed.), Recreation and Psychiatry (S.8-18). New York

Mitgutsch, Konstantin (2008): Faszination Computerspielen. Theorie - Kultur - Erleben. Wien: Universitäts-Verlagsbuchhandlung Ges. m.b.H.

Mogel, Hans (2008): Psychologie des Kinderspiels. Heidelberg: Springer Medizin Verlag

Oerter, Rolf (1999): Psychologie des Spiels. München: Quintessenz Verlag

Oerter/Montada (1987): Entwicklungspsychologie. 2. Aufl. München; Weinheim: Psychologie-Verl.-Union

Peller, L.E. (1952) : Models of children's play. Mental Hygiene, 36, 66-83

- Pias, Claus (2010): Computer Spiel Welten. Zürich: diaphanes
- Rahner, Hugo (2008): Der spielende Mensch. Freiburg: Johannes Verlag
- Rosa, Hartmut (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne.
Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag
- Rosa, Hartmut (2012): Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung: Umriss einer neuen Gesellschaftskritik. Berlin: Suhrkamp Verlag
- Rosenfelder, Andreas (2008): Digital Paradise. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele.
Köln: Kiepenheuer & Witsch
- Royle, K. (2008) Game-Based Learning. A Different Perspective, Innovate, Jg. 4, H. 4.
- Röhrs, Hermann (1981): Das Spiel - Urphänomen des Lebens.
Wiesbaden: Akademische Verlagsgesellschaft
- Scheuerl, Hans (1991b) : Pädagogische Theoreme der Aufklärungszeit. Einleitender Kommentar. In:
Scheuerl (Hrsg.) (1991a), 13-16
- Scheuerl, H. (Hg.) (1991) : Das Spiel. Band 2: Theorien des Spiels. Elfte Auflage, Weinheim/Basel: Beltz
- Scheuerl, H. (1979) Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim/Basel: Beltz.
- Schell, Jesse (2010): The Art of Game Design. A Book of Lenses.
Burlington USA: Morgan Kaufmann Publishers
- Schiffer, Eckgard (2010): Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde.
Weinheim und Basel: Quadriga Verlag
- Sennett, Richard (2006): Der flexible Mensch: Die Kultur des neuen Kapitalismus.
Berlin: Bloomsbury Taschenbuch Verlag

Stampf, Nora S. (2012): Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG

Wygotski, L. S. (1933) : Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes. In D. Elkonin (Hg.), Psychologie des Spiels, Köln:Pahl-Rugenstein.

Weiterführende Literatur

Pacher, Jörg (2007): Game.Play.Story?, Hülsbusch Verlag

Thimm, Caja (2010): Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft
VS Verlag für Sozialwissenschaften