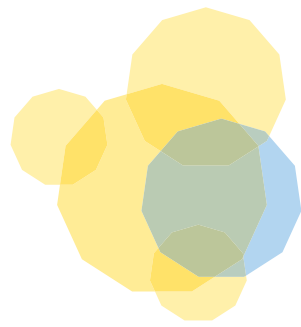


Gerhard Knecht  
**Spiele gestern, heute, morgen**



209

Spiele mit anderen Menschen ist mehr als Zeitvertreib. Spielen macht Freude, fördert die Persönlichkeit und ist Lernen, ohne es zu wissen. Im Spiel findet informelle Bildung statt, aber die Spieler merken es nicht und der Zweck ist für sie nicht wichtig. Sie spielen, um zu spielen. Spielen hat keinen äußeren Zweck, aber einen eigenen Sinn für die beteiligten Spieler\*innen. Sehr treffend hat das Michael Knopf, Spielkritiker der Süddeutschen Zeitung vor Jahren formuliert: »Wenn es um Spielen geht, wollen wir Spaß haben – wohlgerne nicht Fun! –, wenn wir spielen, wollen wir frei sein, frei von alltäglichen Zwängen, Beschränkungen und auch manchen Rücksichtnahmen. (...) Es macht Spaß, weil es sich vom wirklichen Leben unterscheidet, weil nichts Reales herauskommen muss, außer im Idealfall ein Sieg – und weil es vorbei ist, wenn es vorbei ist«.

Spiele bilden – oft vereinfacht – Realitäten ab. In der Reduktion im Spiel helfen sie, die Strukturen hinter den Realitäten zu entdecken. Erkennt man die Struktur und die Regeln, kann man sich so verhalten, dass man erfolgreich im Spiel sein kann und die Spielaufgabe optimal für sich oder seine Gruppe lösen kann.

**Was versteckt sich hinter dem Wort Spiel?**

Spiele ist ein Begriff, der sich sehr schwer eindeutig beschreiben lässt. Es gibt über 30 Definitionen von Spiel, sie sind von ihrem jeweiligen Blickwinkel aus Psychologie, Pädagogik, Philosophie, Medienwissenschaft geprägt, sodass wir oftmals das Wort Spiel benutzen, aber unterschiedliche Bedeutungen damit verbinden. Deshalb zum weiteren Verständnis des Artikels eine Spieldefinition, die sich aus der Spielpraxis in der Spiellandschaft Stadt in München und aus der Lehrtätigkeit in der Akademie Remscheid über die letzten 40 Jahre entwickelt hat und für Gruppen, offene Spielaktionen

und auch Spiele am Computer oder als Brettspiel ihre Gültigkeit hat. Sie ist allerdings zu überdenken, wenn man sie für die Spiele anwenden will, die eigentlich von sich aus kein Ende haben, außer der Spieler steigt aus oder bei denen aufgrund ihrer komplexen Bauart wie beim Computerspiel die Regeln und Abläufe nicht mehr veränderbar sind. Somit fehlen zwei wichtige Definitionsmerkmale für Spiel in der pädagogischen Arbeit: Ein Ende des Spiels bei der Zielerreichung und die Veränderbarkeit und Anpassung der Spielregeln durch unmittelbaren Eingriff der Spieler\*innen. Das wirft die Frage auf, ob man die bewährte Definition von Spiel (play) erweitert oder einen zweiten Spielbegriff entwickelt für rein elektronische Spiele (games) die eine andere Art von Spiel (gaming anstelle von playing) beschreiben. Und wie geht man mit den Spielen im Zwischenraum, den sogenannten virealen oder hybriden Spielen um?

210

### Was ist Spiel?

Spielen ist eine Verhaltensweise, die sich am wirklichen Leben orientiert, aber ihre eigenen Regeln hat. Spielen ist überschaubar, hat ein Anfang und ein Ende. Spielen bietet immer wieder die Möglichkeit, neu anzufangen, sich auszuprobieren und erfolgreich zu sein.

#### *Spielen heißt*

- Erfahrungen machen mit Personen, Sachen, Räumen und Ideen: Im Spiel mit den anderen Menschen werden Werte vermittelt und der Umgang mit dem eigenen Körper geübt. Ebenso werden Erfahrungen mit Menschen, Materialien und Orten gemacht. Durch die spielerischen Aktivitäten wird Spielraum genutzt, verändert und oftmals gestaltet. Die Spielideen der Spieler führen zu neuen Spielräumen im wörtlichen und übertragenen Sinne.

Ein Beispiel ist die Bewegungsbaustelle nach Klaus Miedzinski: Aus Kisten, Brettern, Autoreifen, Leitern wird von den Spieler\*innen ein Parcours aufgebaut, der sich leicht immer verändern lässt und an die Fähigkeiten und Fertigkeiten von den Beteiligten selber angepasst wird. Dadurch werden Bewegungsabläufe gemeinsam mit anderen selber gestaltet, was eine hohe Anforderung stellt an soziale wie auch konstruktive Kompetenzen. Wenn das Bewegungsbauwerk von den Kindern aufgebaut ist, entwickeln sich Abläufe, wie sie genutzt wird, diese wiederum haben einen Anfang und ein Ende und werden immer wieder von vorne begonnen, bis man die selbstgebaute Herausforderung beherrscht. Ist der Zustand eingetreten, wird weitergebaut und das Spiel wird komplexer.

- Verhalten erproben und die Wirkungen in der Umwelt und bei den Mitmenschen kennen lernen: Im Spiel lernt man in verschiedene Rollen zu schlüpfen.

Mal ist man Direktor beim Zirkusspielen, mal der Tiger. In der Interaktion zwischen Direktor und Tiger werden verschiedene Rollenmuster geübt. Hier bietet das Spiel alle Freiheit, die das Leben so nicht bieten würde. In der Spielstadt Mini München können die Kinder in die Rollen von Stadtbewohnern schlüpfen, vom Studenten bis zum Bürgermeister. Spiel ist in diesem Fall ein Entwurf für eine mögliche Zukunft. Durch das Spielen und Ausprobieren werden Zusammenhänge erfahren, erkannt, begriffen und Schlüsse für das eigene Verhalten gezogen. Und man kann im Spiel die Rollen wechseln und so das ganze aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten: Mal als Bürger, mal als Stadtrat und man merkt, dass es aus unterschiedlichen Positionen unterschiedliche Sichtweisen und Verhaltensalternativen gibt.

211

- Beim spielerischen Erproben lernt man, eine eigene Orientierung zu finden und Einstellungen zu entwickeln: Spielen ist Probehandeln ohne ernsthafte Folgen. Man kann immer wieder von vorne beginnen und durch wiederholendes Erfahren neue Strategien entwickeln, um mit Überlegung, Ausprobieren, Irrtum und neuem Versuch sein Spielziel gemeinsam mit anderen zu erreichen.

Beim Malefiz Spiel können die Spieler\*innen die Erfahrung machen, welche Reaktionen sie hervorrufen, wenn man als Spieler\*in immer die gleichen Mitspieler\*innen blockiert. Oder wie es einem emotional geht, wenn man kurz vor dem Spielende hinausgeworfen wird und wieder von vorne beginnen muss.

- Durch das Befolgen der Regeln und das Üben im Spiel kommt man als Spieler schneller ans Ziel. Allerdings sind die Regeln leicht veränderbar und können in Übereinkunft der Spieler\*innen ans Spiel so angepasst werden, sodass alle mitspielen können.

Ein schönes Beispiel habe ich von dem Schriftsteller Rafik Schami in einem seiner Bücher gelesen. Als er ein kleiner Junge war, wollte er mit den anderen Kindern zusammen spielen. Fußball war auf den Straßen von Damaskus angesagt und Rafik gefiel es besonders, auf Tore zu schießen und einen Treffer zu erlangen. Dabei war es ihm nicht klar, zu welcher Mannschaft er gehörte, weil er bei dem Spiel nur das Tore schießen wichtig fand, nicht aber für welche Mannschaft. Da er damals noch nicht so wortgewaltig und die Spielregeln von Fußball ihm nicht klar waren, hatten die Kinder eine gute Idee: Warum nicht einfach die Spielregel für ihr Spiel so ändern, dass alle mitspielen konnten. Gesagt, getan. Rafik war der Joker. Egal, in welches Tor er traf, er war das Glückselement, das die Fußballregeln so nicht vorsahen. Und so konnten alle zusammenspielen und keiner war aus der Spielgruppe ausgeschlossen.

Spielen ist eine vielschichtige Tätigkeit, die viele Lernoptionen bietet. Lernpotenziale liegen im sozialen Lernen und im Handlungswissen. Im Spiel wird gelernt, welche Fähigkeiten und Fertigkeiten man braucht, um in dieser Gesellschaft als handelndes Subjekt mitspielen zu können. Allerdings entzieht sich das Spiel bisher der empirischen Messbarkeit. Es gibt bisher keine empirisch abgesicherte Wirkungsaussage der Spielforschung in Bezug auf Lernergebnisse und Persönlichkeitsbildung. Die Entwicklungspsychologie und die Hirnforschung sind die Disziplinen, die in Bezug auf das Spiel erste wissenschaftliche Ergebnisse vorweisen und die Wirkung des Spiels auf das Lernen von Alltagswissen belegen. Sie beschreiben die Entwicklung der Kinder beim Aufwachsen und die Bildung von Synapsen beim Lösen von Spielaufgaben oder neuen, bisher ungewohnten Herausforderungen. Die Biografien führender Persönlichkeiten in Wirtschaft und Politik zeigen, dass sie in ihrer Kindheit viel gespielt und da vor allem gelernt haben, pragmatisch und der Situation angemessen zu reagieren. In der Biografieforschung gibt es erste Belege für die Bedeutung des Spiels in der Kindheit und deren Auswirkung auf die spätere Berufswahl.

### **Spielen heute**

Die Spielwelt hat sich verändert und die Bedeutung des Spiels im digitalen Raum hat zugenommen. Smartphones und Tablets bieten durch ihre technischen Möglichkeiten mehr Spielmöglichkeiten. Man kann per GPS den genauen Standort der Mitspieler oder der zu lösenden Aufgabe ermitteln. Ein gutes Beispiel dafür ist die Umsetzung des Brettspiel-Klassikers „Scotland Yard“, das nicht auf einem Stadtplan aus Pappe, sondern mit Geodaten und einem hinterlegten Stadtplan über das Smartphone sichtbar als Geländespiel wie bei der App: X-Mobile mit Gruppen im realen Raum gespielt werden kann und das zu Ende ist, wenn man Mr.X gefangen hat. GPS wird auch für die digital-reale Schatzsuche beim Geocaching genutzt, um Aufgaben zu lösen. Mit der Kamera des Smartphones wird für die Lösung einer Aufgabe dokumentiert. Man kann durch den Blick durch das Display virtuelle Elemente in die Realität bringen wie bei Ghosts, X-Mobile usw.

Bei den hybriden Spielen findet Interaktion statt zwischen den Spielern im realen Raum durch reales Bewegen und interagieren mit den Mitspielern über Telefon oder direkte Absprachen beim Spiel, weil man sowohl real wie auch über Telefon oder Tablet medial in Echtzeit sieht und hört, was der andere macht.

„Aber auch die eingebaute Sensorik mit Beschleunigungs- und Neigungssensor, Temperaturfühler oder Mikrophon lässt sich spielerisch nutzen, wie z.B. für Physik-Experimente mit der App „Phyphox“ oder für einen Audio-Walk mit „Echoes“. Und natürlich können sämtliche Multimedia-Funktionen der Smartphones als Elemente für Spielformen zum Einsatz kommen, Spiel-Elemente meint, dass nicht das komplette Spiel virtuell oder digital ablaufen muss. Stattet man bspw. einen Spieler mit einer Action-Cam auf dem Kopfaus, die ihr Bild auf einen Monitor überträgt, und verbindet ihm die Augen, können Mitspieler\*innen im Nebenraum den Spieler „fernsteuern“. Oder man verlagert Teile des Spiels in den virtuellen Raum, wenn Spieler\*innen bspw. im Computerspiel Minecraft virtuelle Hinweise finden müssen, mit denen sie wiederum Rätsel in der Realität lösen können.“ (Horst Pohlmann in: Gruppe und Spiel, Heft 4 /2020) Virtuelles kann so reale Spielräume bereichern und erweitern.

Neben Spielen, die hybrid reales Handeln im öffentlichen Raum mit Menschen aufnehmen und digital real neue Spielformen ermöglichen, gibt es Spielsysteme, in denen die Spieler\*innen gegen programmierte Avatare und Figuren spielen, die nur als Pixel existieren und deren Handlungen von Programmierern entwickelt wurden. In diesen Spielen hat der Spieler anders als beim Brettspiel oder Spielen in der Gruppe nie das ganze Spielfeld vor Augen, sondern nur einen Ausschnitt, eine Szene, in der er sich bewegt. Die Aufgaben sind einerseits durch eine Einführung in die Spielgeschichte erklärt, nicht aber genaue Regeln, die beschreiben, was man tun muss, um erfolgreich zu sein wie beim Brettspiel. Diese Spiele können sowohl als Einzelspiele wie auch in Gruppen gespielt werden, somit ist Kommunikation über die Medien möglich oder man spielt direkt zu zweit oder zu dritt im gleichen Raum mit anderen an einem gemeinsamen Spiel. Der Personenkreis erweitert sich über das Internet in die Nachbarschaft und die ganze Welt, sodass man hier mit anderen Spielern gemeinsam spielt, über Ortsgrenzen hinaus. Über das Spiel hinaus besteht wie bei realen Spielen die Möglichkeit, sich mit den Mitspieler\*innen per Chat oder Telefon auszutauschen oder sich in Rankings mit anderen Spielern zu vergleichen.

Manche dieser Spiele sind so aufgebaut, dass sie ein Ende haben, manche sind aber ohne Ende. Dafür hat sich in der Gaming Szene der Begriff Massive Multiplayer Online Role Playing Game gebildet. Beispiel ist „World of Warcraft“.

Und hier ist auch die Grenze: „Die Erzählung oder Geschichte des Computerspiels verläuft in eng programmierten Bahnen, ein Abweichen vom vorgegebenen Handlungsstrang und somit spielerische Freiheit ist nicht möglich.“ (Horst Pohlmann, Gruppe und Spiel 4/2020).

## Die aktuelle Medienspielwelt

„Virtuelle Realität“ ist ein dreidimensionaler Spiel- und Erlebnisraum, der komplett in der VR Brille dargestellt wird und den man als Spieler\*in durchschreiten und in ihm agieren kann. Man begegnet dabei sowohl realen Mitmenschen in anderen Rollen und vom Computer simulierten Spieler\*innen an simulierten Orten, die reale Orte abbilden. So konnte man auf Fahrrädern beim letzten Jugendhilfetag in Düsseldorf die Tour de France beginnen und die ersten Kilometer mitfahren, auf einem realen Fahrrad sitzend und in die Pedale tretend, um die Geschwindigkeit zu bestimmen. Und obwohl man in der Messehalle saß, hatte man durch die VR Brille den Blick des Tourfahrers, der sich in die Kurven legen und die Geschwindigkeit der Streckenführung anpassen muss, um nicht aus der Bahn zu driften.

214

Allerdings ist man verkabelt und damit in seiner physischen Bewegungsmöglichkeit eingeschränkt und die Handlungsmöglichkeiten sind vorprogrammiert.

Die Spieler haben meistens wenig Einfluss auf die Struktur und damit die Veränderbarkeit des Spiels, wenn es aufwendig programmiert und produziert ist. Sie sind auf die speziellen Anforderungen und Verläufe, die das Programm vorgibt, fokussiert.

Die Gestaltbarkeit ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels in der Pädagogik, nicht nur das reine Spielerlebnis, wie bei einem aufwendig gestalteten Computer-Simulationspiel. Allerdings gibt es hier Ansätze, selber gestalten zu können. Es gibt einfache Spiele bezüglich Grafik und Programmierung, die man mit speziellen Tools und in einfacher Programmiersprache wie Scratch selber gestalten kann.

## Zukunft des Spielens

Begreift man Smartphone, Internet und virtuelle Gadgets als Werkzeuge, um reale Spiele um virtuelle Spielelemente zu ergänzen, bereichern sie das reale Spiel um virtuelle Räume, Spielfiguren und Inhalte. Entscheidend ist, dass alle Ebenen eine stimmige Mischung darstellen und sich wechselseitig unterstützen. Dies hat Folgen für die Spielpraxis:

Spielen ist nicht mehr alleine auf die Kinder beschränkt, sondern wird von allen Altersgruppen genutzt, mal mehr digital, mal mehr analog, je nach Bedürfnissen der Spieler\*innen. Neben den klassischen Brett- und Kartenspielen, Gruppen und Partyspielen oder Spielaktionen im öffentlichen Raum erfreuen sich digitale Spiele großer Beliebtheit, allerdings verdrängen sie klassische Spielformen nicht, sondern erweitern

sie. Die Spielmöglichkeiten werden mehr und mehr divers, und das macht den Spielern Freude, da sie in der Diversität die Herausforderungen finden, die sie spielerisch digital oder analog oder hybrid bewältigen wollen.

Dazu bedarf es der Zusammenarbeit verschiedener Fachrichtungen, also von Medienpädagogen, Spielpädagogen, Künstlern, Wissenschaftlern und Designern, die wiederum Fachleute in ihren jeweiligen Professionen sind. Sie können aus ihrem jeweiligen fachlichen Blickwinkel Spielformen unterschiedlich beleuchten und beeinflussen, sodass durch die Zusammenarbeit mehr entsteht als durch die Addition der einzelnen Disziplinen. Die Strukturen für fachliche inhaltliche Vernetzung über Trägergrenzen hinweg sind in München systematisch aufgebaut worden, angefangen 1985 mit der „Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft“ mit dem inhaltlichen Fokus Spiel in der Kinder- und Jugendkulturarbeit und dem „Netzwerk Interaktiv“ 1995 mit dem Schwerpunkt innovativer Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Zusammenarbeit und Vernetzung, projektbezogen über Trägergrenzen hinweg, führen zu einer gemeinsamen stadtweiten Entwicklung der Spiel- und Medienkultur, die für Kinder- und Jugendliche einen vielfältigen, partizipativen Zugang zu Spiel- und Medienlandschaften ermöglicht. Dies war möglich, weil über das „Koordinationsforum Kinder- und Jugendkultur“ eine öffentlichkeitswirksame Lobby vorhanden war, die politisch, strategisch, inhaltlich und wirkmächtig ihren Einfluss geltend machen konnte. Zentrale Personen dieser Strategien waren Wolfgang Zacharias und Haimo Liebich von der Pädagogischen Aktion, die den Grundstein für eine vielfältige Kinder- und Jugendkulturarbeit legten und Initiatoren sowohl des Netzwerkes Interaktiv wie der Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt waren.

Kooperation und Vernetzung, gekoppelt mit Modellprojekten wie beim Netzwerk Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt und bei Interaktiv, sind der Humus, auf dem Innovationen gedeihen, weil sie eine Infrastruktur bieten, die Werkstätten der Phantasie und Erneuerung ermöglichen, aus denen gemeinsam mit Kindern und Fachleuten unterschiedlicher Professionen neue Spielwelten entstehen können. Die Neuentwicklungen können über die jeweiligen Netzwerke in Publikationen wie dieser Jubiläumsschrift, in Fort- und Weiterbildungen und in Ausschreibungen ihren Niederschlag finden. Die Zusammenarbeit dieser Netzwerke ist der Ort, in dem Spiel- und Medienpädagogik Definitionen entwickeln, um einen Spielbegriff zu haben, der beide Blickwinkel auf das Spiel umfasst. Die Zukunft wird zeigen, ob play and game weiter nebeneinander stehen und was sie im jeweiligen Kontext konkret bedeuten. Über das Tun erleben wir die Wirkung von Spiel, über Begriffe vermitteln wir die Erfahrung in den pädagogischen Kontext. So begreifen wir Spielwelten digital, real und hybrid.

