

„Das Prinzip dieser Spiele ist im Grunde immer dasselbe. Die normale Realität wird durch virtuelle Spielelemente angereichert, die sich nur demjenigen erschließen, der die entsprechende Ausrüstung besitzt und aktiv am Spiel teilnimmt. Allen anderen bleibt diese zweite Ebene verschlossen.“ (SZ 27.12.2010, 36)

Genutzt wird dabei der reale Raum, egal ob in Stadt oder Land, Wald oder Wüste, als sinnlich-materieller Spielraum, angereichert mit Fiktionen bzw. veränderbaren Vereinbarungen, wie Rollen, Regeln, Aufgaben, Assoziationen, Symbolen, Wettbewerben, Gefahren und Kommunikationselementen. Eben das ist Spiel. In anderen Varianten ist dies beispielsweise beim Völker- und Fußball-, beim Karten- und Glücksspiel, beim Theater- und Tanzspiel, beim Brett- oder Interaktionsspiel sowie bei allen erdenklichen Formen des Rollenspiels auch nicht anders. „Das Leben, ein Spiel“ beschreibt der Erlebnissoziologe Gerhard Schulze:

„Unser Schicksal ist das Oszillieren in einem labilen System zwischen Handeln und Selbstbeobachtung, das Ausagieren von Drehbüchern, ob wir uns dessen bewusst sind oder nicht. Wir können dieses oder jenes spielen, aber wir können nicht nicht spielen.“ (Schulze 2005, 150)

Spielen, Leben, Lernen: Spielkulturen

Entsprechend diesem weiten Horizont und den Verhältnissen „Mensch und Spiel“ generell und speziell in der Zuspitzung „Mensch und Medien“ sowie „Mensch und Umwelt“ ist dieser Phänomenkonstellation auf den Grund zu gehen, auch wenn dies hier nur generalisierend gelingen kann. Darum geht es: „Das Spiel verstehen.“ (Fritz 2004). Es gilt, dieses Verständnis dann auch auf Computerspiele sowie auf digitale und vernetzte Spielwelten zu beziehen und dies in Theorie und Praxis (aber vor allem auch alltagstauglich und anwendungsbezogen) in Vermittlungs- und Bildungskontexten positiv erfahrbar und erlebbar werden zu lassen – und dies zugunsten von Lernbiografien und (Selbst-)Sozialisation zu konkretisieren. Das ist die Auftragslage für kulturelle und mediale Bildung als unverzichtbarer Teil „Allgemeiner Bildung 2.0“, von Anfang an und lebenslang. Es geht also generell und anthropologisch um den „homo ludens“, den spielenden Menschen, und um die spezifische Sichtweise „Die Welt, ein Spiel?“ (Krämer 2005). Alle anspruchsvollen Reflexionen und Interpretationen drehen sich eigentlich immer um folgenden Fragenkomplex:

„Ist die für das Spiel einmütig konstatierte Freiheit von den moralischen Normen der Lebenswelt und das im Spiel sich vollziehende Auf-den-Kopf-

Stellen der Verhältnisse nicht gerade der Ort, an dem die Einsicht in und die Verantwortung für die faktische Irreversibilität der Welt, in der wir leben, sich überhaupt erst entfalten kann? Können wir uns eine Welt vorstellen, die radikaler als die Spielzeugwelt dem Prinzip der Umkehrbarkeit unterliegt?“ (Krämer 2005, 15)

Krämer formuliert ihre Konsequenz „Welt als Spiel“ und als spezifische Einheit des Faktischen und des Fiktiven folgendermaßen:

„Könnte die Besonderheit des Spiels für die *conditio humana* [die Natur des Menschen und die daran geknüpften Bedingungen des Menschseins, Anm. WZ] also gerade darin liegen, dass wir eben nicht nur spielen, sondern dass wir das Spiel zugleich in ein Modell transformieren, um damit unser Welt- und Selbstverhältnis zu kommentieren?“ (Krämer 2005, 17)

„Und aktiv entsprechend zu gestalten, in eigener Regie“ – so möchte man hinzufügen. Denn genau das ist in der Summe personale Biografiebildung, etwa im Umgang mit Kunst und Kultur, Spiel und Medien, Umwelt und Erfahrung.

Homo ludens medialis digitalis

Evolutionär betrachtet ist der Mensch als Spieler geboren und von Anfang an als „homo ludens“ gleichberechtigt neben dem homo faber in der Summe des homo sapiens. Dahinter steht die zentrale Aussage „Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ (Huizinga 1994). Spiel ist demnach prinzipiell ein gegebener Kulturfaktor und formt sich entsprechend den Rahmenbedingungen und Interessen, der Neugierde, den Anforderungen sowie dem Lust- beziehungsweise Realitätsprinzip (Freud 1920). Spieltätigkeit befreit aus der blinden Zweckmäßigkeit der Instinkte und der Überlebensnotwendigkeiten. Es schafft, individuell und kollektiv, neue Welten in selbstbestimmter Art. „Spiel ist älter als Kultur“, so leitet Johan Huizinga seine Einführung des „homo ludens“ ein – und so heißt es auch: „Jedes Spiel bedeutet etwas“ (Huizinga 1994, 9) und gehört weitestgehend in den „Bereich des Ästhetischen“ (Huizinga 1994, 19). Es bietet „Spannung, Gleichgewicht, Auswägen, Ablösung, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung, Auflösung. Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: Es bezaubert.“ (Huizinga 1994, 18). Die Ästhetik des Spiels ist die je spezifisch geordnete, vereinbarte und nicht von der umgebenden Realität unmittelbar abhängige, abgeleitete und abgebildete Form und Dramaturgie, quasi die formatierte Gestalt.

In der Erweiterung und Verbindung des „homo ludens“ zum „homo medialis“ (Pirner/Rath 2003) und „homo digitalis“ aktualisiert sich die kul-

tur- und sozialanthropologische Dimension von Spielkulturen und Künsten: „Mit Medien konstituieren Menschen ihre reflexiven, repräsentativen, symbolischen Ordnungen, also Kulturen, und begeben sich auf das Abenteuer der kulturellen Evolution.“ So beschreibt der Medienwissenschaftler Manfred Faßler (2003, 33) den Komplex, dem natürlich auch alle Spielkulturen, analog und digital, zugehörig sind. Es geht um die Kennzeichnung der menschlichen Existenz als symbolnutzend, sowohl rezeptiv wie produktiv.

„Der Mensch kann immer nur als mediales (das heißt im Medium der Symbole sich selbst und die Welt konstituierendes) Wesen bestimmt werden. Das animal symbolicum ist also jenes Wesen, zu dessen Weise der Weltverlängerung es gehört, alles, was es erfasst, schon vor dem Hintergrund eines symbolisch vermittelten Weltverständnisses deuten zu müssen.“ (Rath 2003, 25)

Dies eben sind auch die Fundamente und Bezüge des Spiels als besondere Lern- und Erfahrungsform, mit und ohne Bits und Bytes, im Realraum und im virtuellen Cyberspace. Es geht immer um Möglichkeitsräume, Veränderungen und Verabredungen im Modus: Das Spiel als ästhetische Formalisierung, Spiele als Archive und als kultureller Reichtum.

„Spiel ereignet sich [...] als Ausdruck und Vollzugsform einer höchsten Harmonie, gleich wie diese Harmonie gefüllt sein mag: Mit Göttern, Sternen, Leben und Tod, Mathematik oder Ökologie. Das Spiel stellt eine Verfahrensweise zur Verfügung.“ (Adamowsky 2005, 50)

Spiel knüpft dabei auch Verbindungen und Wechselbeziehungen zwischen Menschen und Umwelten, Sachen und Symbolen, Gefühlen und Gedanken, Wirklichkeiten und Abstraktionen – mit Erkenntniseffekten. Man kann dies auch als eine Art „ludische Ökologie“ (Adamowsky 2005, 37) bezeichnen.

Im Mittelpunkt steht der Mensch. Ohne diese werthaltige Aussage hätte eine anthropologische Fundierung des Spiels in Kultur und Gesellschaft (im Fokus der Gegenwart, mit Vergangenheiten und Zukünften) wenig Sinn und eigentlich keine Bildungsperspektive – mit welchen Umwelten, Inhalten, Formaten, Sozialformen, Regelwerken und Freiräumen auch immer.

„Eine Untersuchung der anthropologischen Bedeutung des Spiels nimmt ihren Ausgangspunkt in der Einsicht, dass Spiele Lebensformen darstellen, in denen die Menschen von früher Kindheit an bis ins hohe Alter leben und in denen sie die Welt, die Beziehung zu anderen Menschen und zu sich selbst gestalten.“ (Bilstein et al. 2005, 9)