

Nora S. Stampfl

Spielwelten

Das Leben als Computerspiel?

Wir spielen alle, wer es weiß, ist klug.
Arthur Schnitzler

Bereits Friedrich Schiller hat in seinen Briefen *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* aus dem Jahr 1795 die große Bedeutung des Spielens für den Menschen hervorgehoben, weil einzig das Spiel jene menschliche Leistung sei, die die Ganzheitlichkeit der menschlichen Fähigkeiten hervorbringen könne. Für Schiller tut sich als Gegenpol zur Welt der Arbeit mit seinen Pflichten, Notwendig- und Ernsthaftigkeiten eine andere Welt auf: In einer eigenen Welt des zwanglosen Spiels kann der Mensch Erfahrungen machen, die ihn von den Zwängen der Arbeitswelt entlasten und die „Bruchstücke“ der menschlichen Existenz zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen. So kommt Schiller in seinem 15. Brief zum Schluss, dass das Spiel den Menschen befreit und ihn zu seinem wahren und ganzen Wesen formt: „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.“

In markantem Gegensatz zu der von Schiller hervorgehobenen Bedeutung des Spiels steht der Mangel an ernst gemeinten Versuchen, das Phänomen des Spiels (be)greifbarer zu machen. Keine wissenschaftliche Disziplin fühlt sich eindeutig verantwortlich und nach einer allgemeingültigen Definition sucht man vergeblich. Wann ist nun ein Spiel ein Spiel? Gemeinhin wird Spielen einerseits als Quelle menschlicher Kreativität gesehen, als Kulturtechnik, die unser Leben lang unsere Phantasie und Einbildungskraft nährt; andererseits gilt Spiel aber auch als etwas zu Überkommendes, als bloße Vorstufe zur Entwicklung des Verstandes und des Selbst, als Trainingslager für höher bewertete, als wesentlich angesehene Leistungen und etwas, das wir im Laufe unseres

Heranwachsens über Bord zu werfen haben. Spielen ist also nicht ohne Ambivalenz: während es für die Einen nützlicher Bestandteil des Lebens ist, gilt es Anderen hingegen als pure Zeitverschwendung. Diese Gespaltenheit mag daher stammen, dass Spiel zumeist in Relation zur Arbeit bewertet wird: Spiel ist nicht Arbeit, so viel steht fest. Und diese Sichtweise ist historisch bedingt: Denn erst in einer größeren, arbeitsteilig organisierten Gesellschaft, in der der Mensch nicht tagein, tagaus mit der Sicherung seiner Existenz und Stillung grundlegender menschlicher Bedürfnisse befasst ist, entstehen jene Freiräume, die Spiel erst ermöglichen. Arbeit dient einem bestimmten Zweck, Spiel hingegen wird seiner selbst willen unternommen.

Das Spiel erlaubt Abstecher von der Wirklichkeit, es öffnet die Augen für Visionen und ist dadurch Nährboden für Umgestaltungen. Es hat die Kraft, verfestigte Strukturen aufzubrechen und ist damit Treiber für Innovationen. Weil es Spielern Kreativität entlockt durch die Möglichkeit zum Rollen- und Perspektivenwechsel – es nötigt gar dazu, sich andere Blickwinkel und Sichtweisen anzueignen. Dogmen und Ideologien haben in Spielen keine Gültigkeit. So ist das Spiel immer auch gesellschaftliches Laboratorium gewesen, in dem ein gefahrloses Ausprobieren verschiedenster Alternativen möglich ist, ohne Konsequenzen, ohne den Ernst des Lebens fürchten zu müssen. Demzufolge waren und sind Spiele überall: Schach, Dame und Backgammon; Mikado und Domino; die Olympischen Spiele, die Fußballweltmeisterschaft und Stierkämpfe; *Pong*, *Tetris*, *Pacman* und *World of Warcraft*. So vielfältig die Welt der Spiele ist, so wandlungsfähig ist sie auch. Immer wieder entsteht Neues, angepasst an den Lauf der Zeit.

Die Welt wird zum Spielfeld

Heute ist es vor allem der technologische Fortschritt, der das Spiel auf ein nie gekanntes Niveau hebt und eine Myriade neuer Gestaltungsmöglichkeiten und Einsatzbereiche eröffnet. Insbesondere mit der Ausbreitung des mobilen Internets sind der Ausgestaltung digitaler Spiele kaum noch Grenzen gesetzt. Über Smartphones ist das Internet unser ständiger Begleiter, wir sind „always on“. Das Internet umgibt uns immerwährend, wir sind eingewoben in einen ununterbrochenen Fluss von Informationen: Ein kleines Gerät in unserer Hosentasche öffnet die Tür zur