

Christian Horn
Jens Junge
Florian Voß

masterplan SPIELEWELT

Masterplan Spielewelt

Dr. Christian Horn

Prof. Dr. Jens Junge

Florian Voß

Layout: Jonas Happ

Satz: Buddy Media

Bildredaktion: Rico Kurschat

Stand: 30.12.2019

Verlag Kultur Management Network

Verlagsnummer: 978-3-9821905

ISBN: 978-3-9821905-0-1

PARTNER



Ministerium
für Wirtschaft, Wissenschaft
und Digitale Gesellschaft



Thüringer
Tourismus GmbH





INHALTSVERZEICHNIS

- Teil A Vision & Grundidee
- Teil B Grundlagen Erlebnisraumgestaltung
- Teil C Geschäftsmodell
- Teil D Wissenschaftliche Grundlagen
- Teil E Drei Erlebnisräume



Teil
A

VISION 2023

Das Jahr 2023: Die SPIELEWELT ist das öffentliche Aushängeschild für Altenburg im Aufbruch als smarte, attraktive und der Zukunft zugewandte Stadt. Die SPIELEWELT ist Standortfaktor für Bürger, Händler und Kulturinteressierte: als innovatives Kulturzentrum, in dem das Thema Spiel touristisch, museal und zugleich für professionelle Anwendungen erlebnisorientiert erschlossen wird. Der Megatrend SPIEL wird in seiner Vielschichtigkeit thematisch, aber auch durch die Implementierung eines einzigartigen hybriden Geschäftsmodells, das Kultur und Wirtschaft verknüpft, genutzt.

TEIL a

Vision & Grundidee

Grundidee	3
Mehrwert! 1+1+1=4.....	4
Zielgruppen	4
Visuelles Ausrufezeichen.....	4
Megatrend SPIEL	4
Die Entstehung der Idee	5
Gibt es das nicht schon alles?.....	6
Ausarbeitung der Konzeption.....	6
Gliederung der Gesamtkonzeption	8
Los geht's	8

Grundidee

Die Grundidee der SPIELEWELT zur Vermittlung und Nutzung des komplexen Phänomens „Spielen“ ist simpel: Es werden drei Module, in deren Zentrum das „Spiel“ steht, gemeinsam in einem Gebäude entwickelt. Diese Module bilden sich räumlich in drei Erlebnisbereichen ab. Sie erfüllen verschiedene Funktionen für unterschiedliche Zielgruppen.

Erlebnisraum	Angebot	Zielgruppe	Zugang
1) Faszination	Ausstellung und Erlebnisbereich zur Geschichte des Spiels	Touristen	Eintritt
2) Gemeinschaft	Spiele-Café mit Spielen zum Ausleihen; Getränke in Selbstversorgung; Küche für Catering	Bürgerinnen und Bürger, Touristen, Viel- und Gelegenheitsspieler	eintrittsfrei
3) Methode	InnovationLab mit Nutzung des Prinzips „Spiel“ für professionelle Zwecke (Produktentwicklung, Fortbildung, Kreativworkshops, soziale Prozesse, Bürgerdialog)	Profis, die Spiel als Methode nutzen	Workshopgebühren, Vermietung

Die Konzeption aller drei Erlebnisbereiche (s. Abschnitt E) erfolgt auf spielwissenschaftlicher Grundlage. Hierzu zählen Spieltheorie, Motivationstheorie, Spielmechaniken, Spieltechniken, Spielbalance sowie die Geschichte der Spielentwicklung von den Anfängen europäischer Geschichte (einschließlich früherer Vorläufer des Orients und der asiatischen Welt) bis hin zur modernen Informationsgesellschaft (s. Abschnitt D).

Erlebnisraum	Angebot	Kombinationsbeispiele	
1) Faszination	Ausstellung und Erlebnisbereich zur Geschichte des Spiels	1+2: Zunächst Besucher der Ausstellung, dann Aufenthalt im Spiele Café	1+3: Zunächst Besucher der Ausstellung, dann z.B. spielerische Produktentwicklung, spielerisches Personaltraining oder spielerisches Teambuilding im InnovationLab
2) Gemeinschaft	Spiele-Café mit Spielen zum Ausleihen; Getränke in Selbstversorgung; Küche für Catering		
3) Methode	InnovationLab mit Nutzung des Prinzips „Spiel“ für professionelle Zwecke (Produktentwicklung, Fortbildung, Kreativworkshops, soziale Prozesse, Bürgerdialog)		

Mehrwert! 1+1+1=4

Die drei Erlebnisbereiche entwickeln Synergien. 1+1+1 ergibt in diesem Fall „4“.

Sofern die SPIELEWELT im Museumsquartier im Schlosspark entwickelt wird, lassen sich weitere Synergien aus dem vorhandenen breiten räumlichen Vermietungsangebot des Schloss- und Kulturbetriebes Residenzschloss Altenburg in fußläufiger Entfernung ziehen:

- Nach Nutzung des InnovationLab können Konzertangebote im Festsaal oder in der Schlosskirche genutzt werden, der Festsaal, die Orangerie oder der Teehaussaal lässt sich für exklusive Firmenevents anmieten.
- Hochzeitsgäste (Trauungen im Teehaus, im Bachsaal, in der Schlosskirche) können das Spiele-Café, das für Cateringzwecke eingerichtet ist, für private Veranstaltungen hinzubuchen.

Zielgruppen

Die SPIELEWELT adressiert Zielgruppen bundesweit und regional. Auf die nationale und internationale Bekanntheit Altenburgs als Wiege des Skatspiels sowie als immaterielles Kulturerbe (UNESCO) wird in der touristischen und medialen Vermarktung aufgesetzt.

Aus der hier skizzierten Grundidee und der Zielgruppen leitet sich das gesamte Geschäftsmodell in seiner vertiefenden Beschreibung ab (s. Abschnitt C).

Visuelles Ausrufezeichen

Ein herausragendes Kulturangebot muss starke bauliche und visuelle Signale senden. Diese Form der Sichtbarkeit ist heutzutage unerlässlich, um sich am Markt und in der mediengetriebenen Kommunikationsgesellschaft durchzusetzen. Die SPIELEWELT folgt daher einer bauinszenatorischen Grundkonzeption, die starke visuelle Signale sendet (s. Abschnitt B).

Megatrend SPIEL

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“: das berühmte Diktum Friedrich Schillers formuliert die Vorstellung des Menschen als Homo ludens. Schiller hat in seinen Briefen (1795) und der folgenden Schrift „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ (1801) dem Grunde nach den heutigen Megatrend des Spiels bereits beschrieben: Erziehung, Freizeit, Sport, Kunst, Wirtschaft und Wissenschaft sind Domänen, in denen sich Spieltheorie und Spielpraxis breit ausdifferenziert haben.

Das Zukunftsinstitut (Frankfurt/M.), welches die Trend- und Zukunftsforschung in Deutschland prägt und ein national wie international führender Ansprechpartner für Wirtschaft und Gesellschaft ist, hat dem Megatrend Spiel die Referenzstudie „Playful Business“ (2017) gewidmet. Es stellt darin einleitend fest: „Wir leben und wirtschaften nicht mehr in der vergleichsweise geordneten Welt des 20. Jahrhunderts, sondern in einer hochgradig digitalisierten und vernetzten Gesellschaft. Es entsteht eine unübersichtliche, volatile Realität, die neuen Spielregeln folgt – und in der das Spiel radikal an Relevanz gewinnt. Mehr noch: ‘Playfulness’ wird zu einer neuen Handlungsmaxime für Organisationen.“

Die Entstehung der Idee

Ihren Ursprung hat die Idee der SPIELEWELT in der Erarbeitung der Tourismusstrategie Altenburger Land (Landesentwicklungsgesellschaft Thüringen, 2017): „Es wurden zwei Bereiche im Altenburger Land identifiziert, die räumliche Handlungsschwerpunkte darstellen: die Stadt Altenburg mit dem reichen Gesellschaftsleben einer Residenzstadt und der Raum um die Burg Posterstein mit Löbichau und Tannenfeld. An diesen Orten sollen die Potenziale innerhalb des Alleinstellungsmerkmals Europäische Salonkultur genutzt, weiterentwickelt und erlebbar gemacht werden.“ (Tourismusstrategie Altenburger Land, 2017, S. 5)

Die Spielkartenkultur, für welche Altenburg national und international bekannt ist, war Ausgangspunkt zur Entwicklung der SPIELEWELT. Konzeptionell und im Marketing wird sie als Treiber eingesetzt werden. Dass das „Skat spielen“ seit dem Jahr 2016 durch die Deutsche UNESCO-Kommission in das „Bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes“ aufgenommen ist, verleiht der Konzeption zusätzliche Schubkraft.

Die Chancen und Potenziale der Konzeption für Stadtenwicklung, Wirtschaft, Kultur und Tourismus, außerdem die Aussicht auf eine umfangreiche Bauförderung durch das Land Thüringen, veranlassten den Stadtrat der Stadt Altenburg zu einem einstimmigen Grundsatzbeschluss am 26. April 2018: „Der Stadtrat der Stadt Altenburg stimmt der Erschaffung einer interaktiven Spielewelt im Prinzenpalais vorbehaltlich der Bereitstellung der dafür erforderlichen finanziellen Mittel zu.“

Die SPIELEWELT ist zentraler Bestandteil des Masterplans des Schloss- und Kulturbetriebes Residenzschloss Altenburg (2017).

Maßgeblich unterstützt und potenziell gefördert ist das neue touristische Angebot SPIELEWELT durch das Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und digitale Gesellschaft des Freistaats Thüringen, respektive die Thüringer Aufbau-Bank. Die Thüringer Tourismus GmbH leistet wichtige touristische Beratung zur Entwicklung des Produktes. Es wird eine 9/10-Finanzierung durch die Thüringer Aufbau-Bank angestrebt mit einem Förderbetrag über rund 10 Mio. Euro. Verbleibende Finanzierungsanteile und nicht förderfähige Kosten über rund 2 Mio. Euro sind kommunal und/oder durch Drittmittel aufzubringen.

Gibt es das nicht schon alles?

Eine vergleichbare Konzeption wie diejenige der SPIELEWELT gibt es weltweit nach derzeitigem Kenntnisstand nicht. Es fehlt damit auch die Grundlage für einen Benchmark, da dieser eine Gruppe ähnlicher Produkte voraussetzt.

Dem Namen nach könnte der Eindruck entstehen, dass das „Deutsche Spielzeugmuseum“ (Sonneberg), das „Deutsche Spielemuseum“ (Chemnitz) und das „Spielzeug Welten Museum“ (Basel) mit der SPIELEWELT vergleichbar wären. Doch sie sind dies aus drei Gründen nicht:

- Zum einen, da sie das Spiel nicht in seinem vollen Spektrum in so unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen wie Politik, Familie, Sport, Religion und in den Künsten darstellen. Sie nehmen nicht den Homo ludens insgesamt in den Blick, sondern konzentrieren sich ganz im Gegenteil auf einen Teilaspekt: das Spielzeug.
- Damit einher geht eine Fokussierung auf materielle Aspekte des Spiels (Spielzeug). Die SPIELEWELT hingegen betrachtet die Praxis des Spiels – also Spiel in seiner Vielfalt von Handlungsformen.
- Drittens, und dies ist der konzeptionell herausragende Unterschied, machen die hier genannten Museen das Spielprinzip nicht zum umfassenden und integralen Bestandteil der Konzeption selbst (s. Abschnitt E.1).

Ausarbeitung der Konzeption

Die detaillierte Entwicklung der hiermit vorgelegten Gesamtkonzeption ist durch den Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg in Zusammenarbeit mit dem Institut für Ludologie an der Design Akademie Berlin erfolgt.

Bereits im Dezember 2018 hat der Schloss- und Kulturbetrieb zudem eine Programm- und Kommunikationsstrategie ins Leben gerufen, welche als Botschafter und zugleich Inkubator für das Projekt SPIELEWELT dient.



Unter dem Motto Build2Play – das ebenso umgekehrt als Play2Build zu lesen ist – werden Spielevents und Workshops zur Entstehung der SPIELEWELT angeboten. Das Produkt SPIELEWELT wird also bereits im Entstehungsprozess eng mit der Spielpraxis, mit Stakeholdern, potenziellen Partnern und den künftigen Nutzern auf den Weg gebracht. Akteure vor Ort sind die ASS Altenburger (Altenburger Spielkartenfabrik), der Altenburger Spieletag und der Skatverband. Weitere Spezialisten und Interessenverbände aus der Region Mitteldeutschland (Games & XR Mitteldeutschland; Prefrontal Cortex/Halle) ergänzen das Netzwerk, das weiter wachsen wird.

Ein Beispiel hierfür ist ein Bürgerworkshop zur Gestaltung des Spiele-Cafés (s. Abschnitt E.2). Zu ihm haben der Schloss- und Kulturbetrieb Altenburg und der Altenburger Spieletag gemeinsam eingeladen (12.11.2019).

Zusammen mit dem aufgeführten Netzwerk ist ein dialogischer, agiler und iterativer Ergebnisprozess geführt worden.

Das Redaktionsteam umfasste seitens des Schloss- und Kulturbetriebes Residenzschloss Altenburg Dr. Christian Horn und Florian Voß, seitens des Instituts für Ludologie der Design Akademie Berlin Prof. Dr. Jens Junge als Experte für den spielwissenschaftlichen Hintergrund.

Der Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg begrüßt rund 65.000 Besucher jährlich (2018). Er ist ein Eigenbetrieb der Stadt Altenburg und bietet ganzjährig vielfältige Veranstaltungsformate und Ausstellungen an. Er hält historische Baudenkmäler und Sehenswürdigkeiten aus zehn Jahrhunderten feudaler, klerikaler und urbaner Kultur öffentlich zugänglich, darunter das aus einer Pfalz hervorgegangene Residenzschloss auf dem Schlossberg und das ehemalige Augustiner-Chorherrenstift „Rote Spitzen“ (12. Jh.). Befähigung und Teilhabe spielen eine zentrale Rolle in der Programmarbeit mit vielfältigen Angeboten für Kinder und Jugendliche, Bürgerinnen und Bürger sowie kommende oder bereits praktizierende Professionelle. Neben der Förderaussicht für die SPIELEWELT durch das Land Thüringen konnte der Schloss- und Kulturbetrieb eine weitere umfassende (Bundes-)Förderung für eine Stadtentwicklungsmaßnahme einwerben: im „Stadtmensch“-Netzwerk werden über drei Jahre (2019-2021) vier Quartiersanker in der Stadt Altenburg baulich weiter entwickelt.

<http://www.residenzschloss-altenburg.de>

<https://www.facebook.com/ResidenzschlossAltenburg>

Das Institut für Ludologie der Design Akademie Berlin beschäftigt sich mit einer zentralen Eigenschaft aller Menschen: dem Spielen. Der Institutsname ergibt sich aus lateinisch „ludus“, das Spiel, griechisch „logos“, die Lehre. Er bezeichnet die „Lehre vom Spiel“. Das Institut konzentriert sich auf die Spielwissenschaft. Es erforscht Spiele als intrinsische Komponente kultureller Entwicklungen, kulturellen Ausdrucks und kulturellen Selbstverständnisses. Aufgrund dieser für Kultur grundlegenden Aspekte forscht und lehrt das Institut interdisziplinär. Übertragungen von Spiel in Wirtschaft und Gesellschaft bilden Arbeitsschwerpunkte.

<https://www.ludologie.de>

Gliederung der Gesamtkonzeption

Der hiermit nun vorliegende Masterplan gliedert sich in die Abschnitte:

- A) SPIELEWELT: Vision & Grundidee
- B) SPIELEWELT: Grundlagen Erlebnisraumgestaltung
- C) SPIELEWELT: Geschäftsmodell
- D) SPIELEWELT: Wissenschaftliche Grundlagen Kulturgeschichte Spiel
- E) SPIELEWELT: Drei Erlebnisräume

Die Erarbeitung der Abschnitte B und E erfolgte durch den Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

Die Erarbeitung des Abschnitt D erfolgte durch das Institut für Ludologie der Design Akademie Berlin - SRH Hochschule für Kommunikation und Design.

Umfangreiche und für den Abschnitt C (Geschäftsmodell) relevante Ausführungen finden sich – soweit es die Beschreibung der Geschäftsidee betrifft – auch in den Teilen A, B, D und vor allem E dargelegt. Zielgruppenanalysen, Kalkulationen und mögliche Rechtsformen bleiben zu betrachten. Diese ergänzenden Arbeiten sind Gegenstand einer Auftragsvergabe im 1. Halbjahr 2020.

Los geht's

Ohne Menschen kein Spiel, ohne Spiel keine Kultur. Ohne unterschiedliche Zielgruppen für die SPIELEWELT keine vielfältige Nutzung der SPIELEWELT. Ohne eine baulich und inhaltlich attraktive Gestaltung keine Generierung von Besuchern. Damit gilt für diese Konzeption und für die SPIELEWELT, was auch für jedes Spiel gilt: Alles hängt mit allem zusammen. Oder auch: Vor dem Spiel ist nach dem Spiel. Los geht's!

STARKER AUFTRITT

Aus dem Anspruch und dem Potenzial, die SPIELEWELT zu einer überregional und national starken Marke für Altenburg zu machen, ergibt sich die Notwendigkeit eines bauinszenatorisch starken Auftritts. Der Bau und seine drei Erlebnisräume müssen in der öffentlichen Wahrnehmung so gestaltet sein, dass sie a.) ein visuelles Ausrufezeichen setzen und b.) zur Vermittlung eines komplexen Themas (Spiel) erfolgreich beitragen.



Grundlagen Erlebnisraumgestaltung

1. Grundlagen Erlebnisraumgestaltung.....	3
1.1 Starke Bilder für eine starke Marke	3
1.2 Raffinierte und flexible Raumkonzeption	3
2. AIDA-Modell als Grundlage.....	4
3. Die inszenatorischen Einzelaspekte nach AIDA	5
3.1 Attention: Aufmerksamkeit wecken.....	5
3.2 Interest: Interesse erzeugen	6
3.3 Desire: Mehr wissen wollen!	8
3.3.1 Erlebnisraum Faszination (Ausstellung)	8
3.3.2 Erlebnisraum Gemeinschaft (Spiele-Café).....	10
3.3.3 Erlebnisraum Methode (InnovationLab)	11
3.4 Action: Erleben und begeistern.....	12
3.4.1 Erlebnisraum Faszination (Ausstellung)	12
3.4.2 Erlebnisraum Gemeinschaft (Spiele-Café).....	14
3.4.3 Erlebnisraum Methode (InnovationLab)	14
4. Die SPIELEWELT im Kontext von Stadtplanung	14
4.1 Touristische Infrastruktur	14
4.2 Placemaking als integriertes Konzept von Stadtplanung	16
5. Merchandising.....	17
6. Best Practice der Erlebnisraumgestaltung	18
6.1 Copernicus Science Center (Warschau/Polen).....	18
6.2 Stadsmuseum (Gent/Belgien).....	19
6.3 Bundeskunsthalle (Bonn/Deutschland)	20

1. Grundlagen Erlebnisraumgestaltung

1.1 Starke Bilder für eine starke Marke

Bereits in der frühen Entwicklungsphase ist auf eine stadträumliche und architektonische Gesamtsituation zu achten, welche es erlaubt, die SPIELEWELT visuell zu einem starken Botschafter ihrer selbst und der Stadt Altenburg zu machen. Dies ist in der heutigen Mediengesellschaft unerlässlich: das bildgetriebene Marketing (Internetauftritte, Suchmaschinenergebnisse, Broschüren), Fernsehberichterstattung oder usergenerated content (Instagram, Facebook) sind nur einige von vielen Beispielen, dass auch der Erfolg der SPIELEWELT von ihrer baulichen Bildkraft abhängt.

Aber auch für das städtische Lebensgefühl und das Selbstbewusstsein von Bürgerinnen und Bürgern ist ein überzeugender baulicher Auftritt wichtig, um weitere Impulse in eine Stadtgesellschaft im Wandel und Aufbruch zu schicken.

1.2 Raffinierte und flexible Raumkonzeption

Der Anspruch, ein komplexes Thema erfolgreich zu vermitteln, erfordert ebenso frühzeitige Überlegungen zu der baulichen Grundkonzeption. Das Handlungsmuster des Spiels zählt im Hinblick auf seinen geschichtlichen Wandel und die Komplexität seiner Typologien zu den komplexesten kulturellen Ausdrucksformen der Menschheit, es zählt heute zu den Megatrends. Der homo ludens zeigt sich in den Theateraufführungen der antiken Polis – der Wiege abendländischer Zivilisation – ebenso wie in Abhandlungen zur Kriegsführung wie auch in der modernen Cybergesellschaft. Inszenatorische Grundentscheidungen sind daher nicht nur im Hinblick auf ein durchsetzungsfähiges Marketing erforderlich, sondern – mindestens ebenso wichtig – zur erfolgreichen Vermittlung eines sehr komplexen Themas an die Besucherinnen und Besucher der SPIELEWELT.

Detaillierte und konkrete Umsetzungsvorschläge sind von Expertenteams interaktiver Erlebnisraumgestaltung zu erarbeiten, in denen Architekten, Ausstellungsmacher und Museologen zusammenkommen, um für die geschilderten Anforderungen konkrete Lösungen zu entwickeln.

2. AIDA-Modell als Grundlage

Die Autoren dieses Papiers sind vor allem Historiker und Kommunikationsexperten. Sie stehen für Expertise in der Kulturgeschichte, in der Ausstellungskonzeption, in der musealen Vermittlung und im weiteren Sinne des kulturellen Dialoges. Sie sind allerdings nicht Ausstellungsgestalter, Architekten, Spezialisten für interaktive Erlebnisraumgestaltung, Stadtplaner oder Regionalentwickler. Gleichwohl möchten die Autoren auf Basis des AIDA-Schemas bauinszenatorische Anforderungen bereits beispielhaft weiter veranschaulichen.

Das AIDA-Modell: Es findet zuvorderst in der Auftragskommunikation Anwendung und basiert auf psychologischen und kommunikationstheoretischen Annahmen. Das Modell formuliert idealtypisch vier Phasen, die zu einer Kaufentscheidung – im weiteren Sinne einer Handlungsentscheidung – führen. Die vier Phasen des Kommunikationsmodells AIDA beschreiben also in der Anwendung auf die SPIELEWELT vier Prozessschritte kultureller Vermittlung.

Bei diesen vier Schritten handelt es sich im AIDA-Modell um:

- Attention (Aufmerksamkeit wecken)
- Interest (Interesse erzeugen)
- Desire (Bedürfnis herstellen: mehr wissen wollen)
- Action (Erleben und Begeistern)

Mit dem AIDA-Modell wird die Aufmerksamkeit auf die SPIELEWELT als Gesamtprodukt gelenkt. Es beschreibt die Verflechtung der architektonischen Gestaltung mit den Vermittlungsstrategien der drei Erlebnisräume selbst (s. Abschnitt A; detailliert v.a. Abschnitt E).

Wichtig an dieser Stelle ist: das AIDA-Prinzip formuliert und strukturiert die baulichen Grundanforderungen! Es ist grundsätzlich nicht mit der Konzeption für die drei Erlebnisräume zu verwechseln, welche detailliert erst im Abschnitt E dargelegt werden, wenngleich es sich auch mit diesen verknüpft zeigt.

3. Die inszenatorischen Einzelaspekte nach AIDA

3.1 Attention: Aufmerksamkeit wecken



*Abb. B1: Torhaus Residenzschloss Altenburg; Abb.B2: Eingang Moritzburg Halle;
Abb. B3: Eingang Messner Mountain Museum; Abb. B4: Eingang Pergamonmuseum Berlin*

Die erste Wahrnehmung einer neuen Kulturattraktion ist visuell entscheidend. Sie ergibt sich durch die Außenansicht im öffentlichen Stadtraum und durch die äußere Gestaltung des Eingangsbereiches (Zuwegung): dies gilt sowohl für den interessierten Bürger als auch die eintreffenden Besucher und Teilnehmer vor Ort. Ebenso ist die Außenansicht häufig Gegenstand der Bildauswahl in der journalistischen Berichterstattung (print, online, TV).

Die hier gezeigten Beispiele des Kunstmuseum Moritzburg (Halle), des Pergamonmuseums (Berlin) oder des Messner Mountain Museums (Corones) sind lediglich wenige Beispiele für entsprechende bauliche Lösungen. Sie sind in denkmalpflegerisch oder ökologisch sensible Umfelder eingebracht und unterstreichen, dass attraktive Lösungen auch hier möglich sind.

Die Bauplanung ist hierauf frühzeitig und umfassend auszurichten (Bauplanungsphase 1-3).

3.2 Interest: Interesse erzeugen

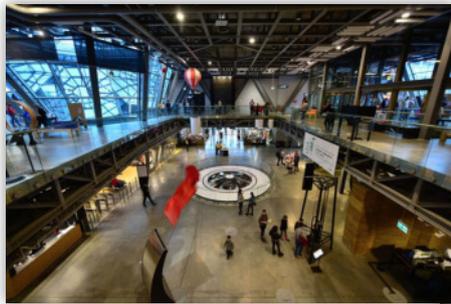


Abb. B5: Foyer Copernicus Science Center Warschau;

Abb. B6: Visualisierung Entwurf Einheits- und Freiheitsdenkmal Berlin („Wippe“);

Abb. B7: Sachsenkarte im Foyer des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz (smac);

Abb. B8: Foucaultsches Pendel in der Orangerie Kassel

Beim Betreten der SPIELEWELT muss der erste räumliche Eindruck „packen“. Ohne den endgültigen baulichen und gestalterischen Lösungen vorzugreifen, sollen hier zwei Szenarien möglicher Lösungsansätze illustriert werden:

Wippe

Sie betreten einen Raum von 6 x 8 Meter Größe. Die Wände sind weiß und leer. Der Boden besteht aus einer großen Metallplatte. Das Licht in diesem leeren Raum ist hell und erinnert an einen gut ausgeleuchteten OP-Saal. Niemand außer Ihnen ist im Raum. Was sollen Sie hier tun? Dann hören Sie eine Stimme: „Entscheide Dich!“ Sie wissen weiterhin nicht, was Sie tun sollen. „Entscheide Dich, gut oder böse?“ Immer noch hören Sie ahnungslos zu. „Die guten nach links, die bösen nach rechts“. Sie treten nach links. Die Stimme begleitet sie: „Gut so. Ist es schön, ein guter Mensch zu sein? Schiller schon sagte, der Mensch ist nur dort ganz Mensch, wo er spielt. Tritt nach rechts.“ Sie treten nach rechts. „Nur wenige Schritte später, und schon bist du ein schlechter Mensch. Wenn Du mehr über Dich herausfinden willst, tritt ein.“



Abb. B9: Entwurf des Freiheits- und Einheitsdenkmal und Berlin von Milla&Partner (2014)

Gadget-Raum

Sie betreten einen Raum, der bis in den kleinsten Winkel mit Gadgets ausgestattet ist. An allen Ecken und Enden des Raums klackert, rollt und rumpelt es. Eine riesige Marmelbahn läuft entlang der Wand, durch welche unablässig Murmeln rollen. Sie sehen verschiedene Apparaturen, einige kommen Ihnen bekannt vor, andere haben Sie noch nie gesehen, doch alle sind in emsiger Bewegung. Diese „Super-Maschine“, in der alles wie von Geisterhand in Bewegung ist, ist eine Metapher auf das Leben. Beim Durchqueren des Raums entdecken Sie immer neue Elemente der Apparatur. So tritt der Besucher ein, in eine neue verspielte Welt.



In dieser Situation befinden Sie sich bereits im Spiel: Ihre Blicke wandern, sie versuchen mehr zu verstehen, sie geben sich dieser eigenen spielerischen Welt hin. Gleich wie diese Zone, welche das Interesse am Thema Spiel wecken soll, konkret in der SPIELEWELT gestaltet sein wird: Sie soll noch vor der Bezahl- schranke (Kasse) liegen und Besucher neugierig auf das Angebot machen, was sich in den dahinter- liegenden Räumen verbirgt.

Abb. B10: Sachsenkarte im Foyer des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz (smac)

3.3 Desire: Mehr wissen wollen!



Abb. B11: Ausstellungsraum im niederländischen Institut für Bild und Ton Hilversum, B12-14: Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“ im Stapferhaus Lenzburg (Schweiz)

Während sich für die ersten beiden Elemente der AIDA-Formel (Attention, Interest) eine Zuordnung auf einzelne bauliche Gestaltungszonen vornehmen lässt, gilt für die nun folgenden Elemente (Desire, Action), dass sie gleichermaßen in allen drei Erlebnis-zonen wirksam sind: in dem Erlebnisraum „Faszination“ (Ausstellung), in dem Erlebnisraum „Gemeinschaft“ (Spiele-Café) und in dem Erlebnisraum „Methode“ (InnovationLab) (s. detailliert hierzu Abschnitt E). Es soll gleichermaßen das Bedürfnis zum Spielen entfacht (Desire) und das Spielen (Action) ermöglicht werden.

3.3.1 Erlebnisraum Faszination (Ausstellung)

Das Thema Spiel ist von großer kulturhistorischer Komplexität. Um in den Kosmos des Wissens zum Spiel einzuführen, bedarf es einer raffinierten und geschickten Lösung: eines Mediums und einer medialen Aufbereitung, welche „uns an die Hand nehmen“ und nicht im Ozean der Informationen ertrinken lassen, die uns faszinieren und im Gefühl der Sicherheit auf das „Weltmeer“ der Menschheitsgeschichte – welche das Spiel als elementare Kulturtechnik darstellt – „hinausfahren“ lassen.

An dieser Stelle wird in Ausstellungen häufig auf das Medium des Films zurückgegriffen. So sieht es auch diese Konzeption vor: In 10 Minuten werden Besucherinnen und Besucher in die Kulturgeschichte des Spiels und seine Faszination eingeführt. Hierfür ist ein Saal mit entsprechender technischer Ausstattung erforderlich.



Abb. B15: Videoinstallation im Eingangsbereich der Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“

Im Zeitraffer reisen Sie nun filmisch und akustisch durch diverse Epochen des Spiels – von der Antike bis in die Gegenwart und mögliche Zukunft. Sie erleben Meilensteine des Spielens und deren Auswirkungen auf die Menschheit. Die Schlusszene ist schließlich mit einer Aufforderung an Sie verbunden. Sie könnte sich wie folgt gestalten:

Das erste Computerspiel wird erfunden („Tennis for Two“), blitzlichtartig erscheinen erst Hobby-Programmierer, dann Labs und große Unternehmensetagen mit Gamern und Spieleprogrammierern, Sie sehen Menschen mit Computerspielsucht und am Ende mündet alles in einem Strudel, der scheinbar alles in sich hineinzieht. In dem Moment, in dem die Verwirrung schließlich am größten ist, spricht plötzlich eine Stimme aus dem „Off“ zu Ihnen: „Du denkst du hast schon alles gesehen? Du denkst Spielen kann jeder? Ha! Nun bist du dran, zeige mir was für ein Spieler du bist!“.



Das folgende Foto simuliert die nun einsetzende Situation für Sie: Der Sprecher im Film fordert Sie auf, durch eine der beiden Türen, die Ihnen zur Verfügung stehen, zu schreiten.

Wie es dann weitergeht, lesen Sie in Abschnitt B 3.4.1.

Abb. B16: Eingangsbereich Stapferhaus Lenzburg. Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“

3.3.2 Erlebnisraum Gemeinschaft (Spiele-Café)

Menschen kommen sich beim Spielen näher, reden und diskutieren. Es bilden sich Spielgemeinschaften und Freundschaften. Diesen gemeinschaftsstiftenden Umstand greift die SPIELEWELT in einem eigenen Modul auf: dem Spiele-Café. Die hier mögliche Gemeinschaft suchen Menschen (desire).

Das Spiele-Café ist ein großzügiger, atmosphärisch heller, multifunktionaler Raum. Er hält eine Auswahl an Spielen vor. In den Räumlichkeiten wird ein gemütliches Ensemble aus Sitzgelegenheiten und Spielflächen eingerichtet, die sich modular gestalten lassen. Breitbandanbindung ist vorhanden, Beamer sind installiert. Getränke und Snacks sind an einem Automaten zu relativ günstigen Preisen zu erwerben. Das Spiele-Café ist mit einer Küche ausgestattet, welche Cateringzwecken gerecht wird. Geschirr, Kühlgeräte und Spülgeräte, außerdem großzügige Arbeitsflächen sind vorgehalten.

Das Spiele-Café ist für unterschiedliche Zielgruppen attraktiv. Bürgerinnen und Bürger, außerdem Familien nutzen das Spiele-Café für spontane, aber auch regelmäßige Besuche. Auch Spielverbände und -gemeinschaften melden sich zur Nutzung des Spiele-Cafés an.

Das Spiele-Café steht in Kombination mit der Miete des InnovationLab durch Professionelle zur Verfügung, etwa um die dortige Nutzfläche zu erweitern oder für ein Catering.

Überdies ist das Spiele-Café unabhängig von den Angeboten der SPIELEWELT mietbar. Der Wunsch, es zu nutzen, kann z.B. für Hochzeitsgesellschaften bestehen.

Konzeption und bauliche Anforderungen des Spiele-Cafés finden sich im Abschnitt E2 eingehend beschrieben.

Während der Erlebnisraum „Gemeinschaft“ mit dem Spiele-Café kostenfrei zur Verfügung stehen soll, sind die Erlebnisräume „Faszination“ (Ausstellung) und „Methode“ (InnovationLab) mit zielgruppenspezifischen Eintrittsgeldern bzw. einer Workshopgebühr/Mietzahlung verbunden.

3.3.3 Erlebnisraum Methode (InnovationLab)

Das InnovationLab bietet einen großzügigen, modular gestaltbaren (Tische und Stühle beweglich), mit multimedialer Technik und Kreativwerkzeugen (Objekte, Stifte, bemalbare Wände etc.) ausgestatteten Raumbereich. Hier können Menschen zusammenkommen, Arbeitsprozesse organisieren und dokumentieren. Der Raum ist mit Werkzeugen ausgerüstet, welche spielerisches Denken und Entwickeln erlauben. Es ist der Raum, der in vielen Unternehmen, Verwaltungen, Vereinen etc. häufig schmerzlich vermisst wird (desire).



Abb. B17: Innovation Lab am Institut für Ludologie, Design Akademie Berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design

Konzeption und bauliche Anforderungen an das InnovationLab finden sich im Abschnitt E3 weiter beschrieben.

Gerade dieser Erlebnisbereich verspricht hohes Einnahmepotenzial. Er ist in seiner Gestaltung und in seinen Nutzungsformen auch im Rahmen des zu untersetzenden Geschäftsmodells (s. Abschnitt C) weiter zu entwickeln. Interviews mit potenziellen späteren Nutzern (Firmen, Bildungsträgern etc.) sind zur detaillierten Bedarfsermittlung zu führen.

3.4 Action: Erleben und begeistern



Ausstellung

Spiele Café

InnovationLab

Abb. B18: Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“ im Stapferhaus Lenzburg (Schweiz),

Abb. B19: Spiele-Cafe im Copernicus Science Center Warschau,

Abb. B20: Innovation Lab am Institut für Ludologie, Design Akademie Berlin,

SRH Hochschule für Kommunikation und Design

Auch für den „Action“-Bereich gilt, was bereits im Abschnitt 3.3 einleitend für den Aspekt „Desire“ ausgeführt wurde: Er findet sich in allen drei Erlebnisbereichen der SPIELEWELT verankert.

3.4.1 Erlebnisraum Faszination (Ausstellung)

Der Ausstellungsbereich zur Kulturgeschichte des Spiels setzt auf ein spielerisches Prinzip, das wir bis hierin lediglich angerissen haben (vgl. A Vision), aber noch nicht weiter ausgeführt haben. Ein expliziter Hinweis ist an dieser Stelle wichtig: in dem spielerischen Prinzip der Ausstellungskonzeption besteht ein zentrales Qualitätsmerkmal der SPIELEWELT! Spiel selbst (action) wird zur Vermittlungsstrategie über das Wissen vom Spiel.

Ausführlich dargelegt wird dieses Spielprinzip im Abschnitt E1. Dort findet sich beschrieben, was wir hier lediglich kurz zusammenfassen wollen: Besucherinnen und Besucher können diesen Erlebnisbereich zur Geschichte des Spiels spielerisch durchlaufen. Sie werden dabei vor Entscheidungen gestellt, in deren Folge sich unterschiedliche Pfade durch den Erlebnisbereich flexibel aufbauen. Die Entscheidungen stehen im Zusammenhang mit der Wissensvermittlung zum Thema Spiel. Sie erinnern sich sicherlich an unsere Ausführung weiter oben unter Abschnitt 3.3.1: Am Ende des Films (desire) werden Sie vor eine Entscheidung gestellt. Dies ist die erste unter vielen Entscheidungen, die Sie beim Besuch der SPIELEWELT treffen werden.

Durch die in Abschnitt 3.3.1 beschriebene multimediale Einführung sind Wunsch und Neugierde (desire) der Besucher geweckt, in der eigentlichen Ausstellung (Action) nunmehr zu der Geschichte des Spiels mehr zu erfahren.



Abb. B21: Niederländisches Institut für Bild und Ton, Hilversum (2015)

Wie wir im Abschnitt E1 ausführlich darlegen werden, ist das Ausstellungskonzept innerhalb der Themenräume nochmals nach den Ebenen Erkennen, Entdecken, Begeistern gegliedert. Auf der Ebene „Erkennen“ erfolgt die Wissensvermittlung, unter „Entdecken“ wird das Angebot einer praktischen Beschäftigung mit dem Thema gemacht, unter „Begeistern“ ist schließlich das o.g. spielerische Grundprinzip gefasst, mit dem die Besucherinnen und Besucher zum aktiven Teil „ihrer“ Story (Geschichte) des individuellen Rundgangs durch die Ausstellung werden.



Abb. B22: Beispiel für eine gemeinschaftlich und vielfältig nutzbare „Spielzone“; 'ZOOM' – Canada Science and Technology Museum, Ottawa, 2018

3.4.2 Erlebnisraum Gemeinschaft (Spiele-Café)

Das Spiele-Café zieht unterschiedliche Zielgruppen, wie in Abschnitt 3.3.2 dargelegt. Es ist ein multifunktionaler Raum, der unterschiedliche Formen des Spiels ermöglicht und befördert. Hier wird der Wunsch geweckt, zusammenzukommen und zu spielen (desire). Vor allem aber wird das Interesse bedient, dies auch wirklich tun zu können (action). Dazu werden neue und historische Spiele vorgehalten. Spielflächen und das mobile Mobiliar schaffen die Voraussetzung, dass nach Herzenslust gespielt werden kann.

Die weitere bauliche Ausgestaltung des Spiele-Café ist im Abschnitt E3 dargelegt.

3.4.3 Erlebnisraum Methode (InnovationLab)

Management-, Personalführungs- und Projektleitungstraining, Projektentwicklung, Coaching von Start ups oder auch Inkubatoren haben hier ihren Platz. „Scheiter, aber scheiter so schnell als möglich!“, lautet eine Devise des agilen Managements. Sie macht deutlich, dass das der Wirklichkeit inhärente Wissen schnellstmöglich geborgen sein soll, bevor der Elfenbeinturm der Ideen zur weltfremden und erkenntnislosen Einsiedelei mutiert. Das setzt natürlich eine geeignete Umgebung voraus, in der Ideen handlungsbasiert entwickelt und erprobt werden können. Eine solche Umgebung, in der handelnd Neues erprobt wird (action), ist das InnovationLab.

Im InnovationLab kommen professionelle Nutzer zusammen. Sie können dabei – Stichwort „Synergie“ – die Spiel- und Partizipationsangebote der Erlebnisbereiche Ausstellung und Spiele-Café als ergänzenden oder integrativen Bestandteil des Schulungsprogramms heranziehen.

Moderne Organisationsansätze wie Design Thinking, Gameful Thinking, Agiles Management u.Ä., die in den Trainings theoretisch behandelt und praktisch genutzt werden, finden durch einen Besuch in der SPIELEWELT (Spiel als komplexer/kontingenter Prozess und somit als Spiegel für den Unternehmensalltag) ihre praktische Ergänzung. Zu diesen Handlungsansätzen finden Sie weitere Ausführungen im Abschnitt E3.

4. Die SPIELEWELT im Kontext von Stadtplanung

4.1 Touristische Infrastruktur

Neben den baulichen und inszenatorischen Grundanforderungen, welche an die SPIELEWELT gestellt sind und die wir bis hierhin beschrieben haben, sind stadtplanerische Fragestellungen zu beantworten. Diese liegen jenseits der eigentlichen, hier vorgestellten SPIELEWELT-Konzeption, sollen jedoch in Stichworten umrissen sein. Der Kriterienkatalog, wie hier genannt, ist vor allem als Anforderung an eine funktionierende touristische Infrastruktur von Reisezielen (Destinationen) in Städten und Regionen zu begreifen. Er gilt für alle in Altenburg versammelten Kultureinrichtungen und ist durch Tourismusexperten der Stadt Altenburg und der Thüringer Tourismus GmbH in der folgenden Übersicht definiert.



Zentraler Ankunftsort (Marstall?)

- Anbindung an den ÖPNV
- Ausschilderung für Verkehrsteilnehmer und Fußgänger
- zentraler Informationspunkt für Schlossberg (Tickets, Shop, kleine Gastro, WC)



Parkplatzmöglichkeiten am zentralen Ankunftsort

- ausreichend Stellplätze für PKW's und Reisebusse
- Fahrradständer und E-Bike Ladestationen
- Besucherlenkung vom Parkplatz zu den Standorten



Öffentliche Toiletten

- am zentralen Ankunftsort und in den jeweiligen Standorten
- Ausschilderung der öffentlichen Toiletten
- barrierefreie Toiletten



Wegeleitsystem fußläufig

- Besucherorientierung zum Schlossberg
- Wegeleitsystem innerhalb des Schlossberges



Barrierefreiheit

- Erreichbarkeit für Seh- und Hörbehinderungen, Rollstuhlnutzung, junge Familien
- Angebote für diese Zielgruppe



Verfügbarkeiten

- Schloss Di - So 10 - 18 Uhr, Lindenau-Museum Di - Fr 12 - 18 Uhr, Sa/So 10 - 18 Uhr, Mauritianum Di - Fr 13 - 17 Uhr, Sa/So 10 - 17 Uhr
- Angebote für montags schaffen



Verweilqualität

- ausreichend Möglichkeiten zum Verweilen (Bänke, Spielmöglichkeiten) schaffen
- Herstellen von attraktiven Sichtachsen (Fotos für Facebook/Twitter/Instagram)



Gastronomie

- zielgruppengerechter Restaurantbesuch in räumlicher Nähe
- aktuell Hofgärtnerei Mi - Fr ab 15 Uhr, Sa/so ab 11 Uhr



Hotellerie

- zielgruppengerechte Unterkunft in räumlicher Nähe
- aktuell Hofgärtnerei 3 DZ, 2 EZ, 2 Suiten

Abb. B23: Grafik zur touristischen Infrastruktur

4.2 Placemaking als integriertes Konzept von Stadtplanung

Die umfassende Betrachtungsweise des „Placemaking“, wie sie in den 1990er-Jahren in den USA entwickelt wurde, liefert Anhaltspunkte zur ganzheitlichen Betrachtung für die Entwicklung öffentlichen Raums (www.pps.org/article/what-is-placemaking). Sie ist eine Blaupause für Bauvorhaben mit öffentlicher Strahlkraft und Funktion.

WHAT MAKES A GREAT PLACE?

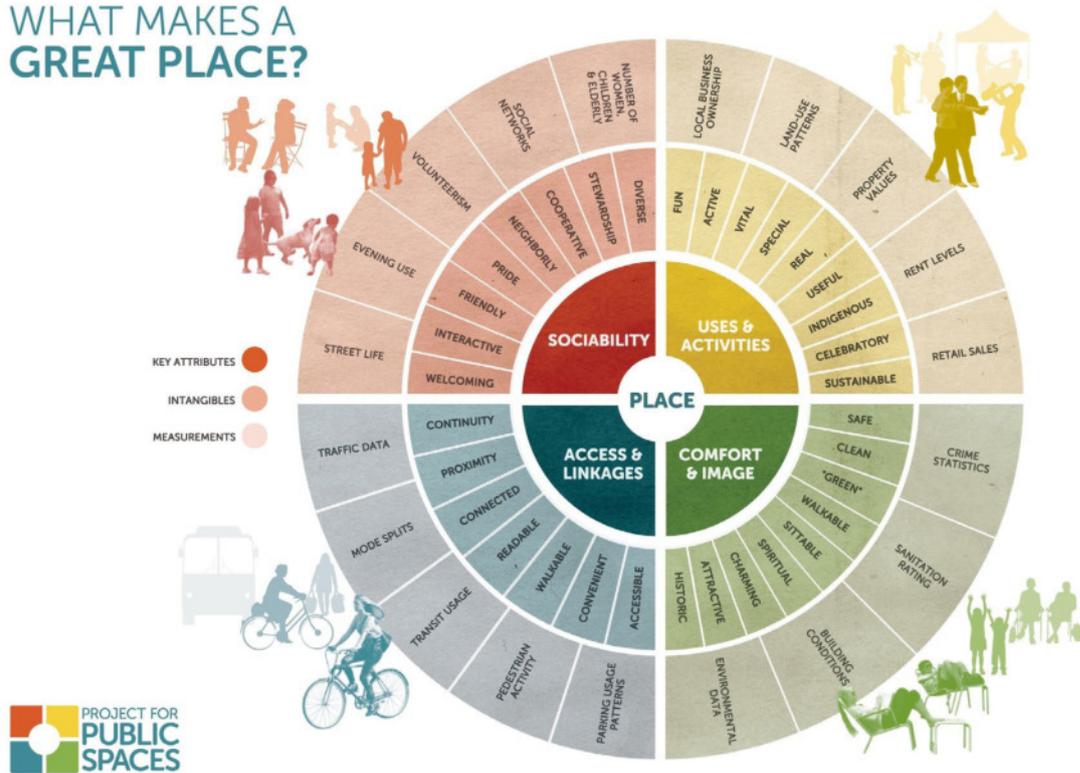


Abb. B24: What Is Placemaking? Project for Public Spaces, 2007

5. Merchandising

Die Spielewelt umfasst einen Einkaufsbereich, in dem Spiele und weitere dem Spiel nahestehende Produkte erworben werden können. Dieser Einkaufsbereich schließt sich dem Eingangs- und Ausstellungsbereich in der Besucherführung unmittelbar an. Er sollte idealerweise ebenso vom Bereich des Cafés und des InnovationLab unmittelbar zugänglich sein.

Das Erfahrungswissen der Planer und Betreiber von Einrichtungen der Freizeitwirtschaft ist eindeutig: Es besagt, dass die Umsatzstärke von der gelungenen Einbindung eines Verkaufsbereiches in die Besucherführung maßgeblich abhängt.

Der Merchandising-Bereich sollte – abgesehen von der Wegeführung – auch innenarchitektonisch nahtlos mit der Gestaltung des Ausstellungsbereiches abgestimmt sein.

Diese Anforderungen gelten für Shops moderner Freizeitangebote (Museen, Zoos etc.), sind aber exemplarisch auch bei der Neuerrichtung großer Einkaufszentren oder an öffentlichen Verkehrsknotenpunkten (Bahnhöfe, Flughäfen) zu beobachten: unterschiedliche Funktionsbereiche sind zu einem gemeinsamem Raumerlebnis orchestriert und auf eine konsistente Gesamtwirkung des Markenbrandings hin inszeniert. Ein Beispiel der Superlative ist der neuer Großflughafen der Stadt Istanbul: der Gang zwischen den Terminals führt nicht durch sterile Korridore, sondern ist als ein „Spaziergang“ angelegt, auf dem An- und Abfluginformationen auf Bildschirmen, das Passagierleitsystem, Cafés, Restaurants, Ruhezonen und Shops miteinander verwoben sind. Verkaufsware ist mitunter in mobilen Shops unter „freiem Himmel“ der großen und weitläufigen Hallen aufgebaut. Der Gang von einem Terminal zum nächsten soll so dem Gang über einen Marktplatz ähneln.



Abb. B25: Auf dem im Oktober 2018 eröffneten Flughafen Istanbul sind Verkaufsbereiche mit weiteren Funktionsbereichen zu einem gemeinsamen Raumerlebnis verwoben.

Das Merchandising – und damit das Sortiment und die Inneneinrichtung eines Shops – kann soweit gehen, dass eigens kreierte Produkte angeboten werden, die unter dem Namen der Spielewelt designt sind und vertrieben werden. In diesem weitreichendsten aller Merchandisingkonzepte ist dann der Verkauf von Ware zugleich Teil des Markenbildungsprozesses und der Werbestrategie der Destination.

Ebenso ist es möglich, in dem Merchandisingbereich Produkte gezielt für bestimmte „Spielertypen“ anzubieten. Wie in Teil E1 (Abschnitt 5) beschrieben, ermöglicht das Durchlaufen des Erlebnisbereiches der Spielewelt die Ermittlung eines „Spielertyps“. Spieleempfehlungen an die jeweiligen Spielertypen können bereits mit dem Hinweis verbunden werden, bestimmte Spiele im Museumshop erwerben zu können.

6. Best Practice der Erlebnisraumgestaltung

Für die hier dargelegte Erlebnisraumgestaltung der SPIELEWELT haben die Autoren Inspirationen durch Museums- und Freizeitprojekte erhalten, die aus ihrer Sicht in weiten Teilen oder zumindest in einzelner Hinsicht hervorragend umgesetzt sind. Diese Orte sollen hier kurz vorgestellt werden. Um einem möglichen Missverständnis vorzubeugen: Dabei geht es nicht um die Erläuterung ihrer thematischen und wissenschaftlichen Konzeption, sondern ausschließlich um Beispiele der Erlebnisraumgestaltung.

6.1 Copernicus Science Center (Warschau/Polen)

Das Copernicus Science Center in Warschau ist eine Attraktion für Schülerinnen und Schüler, Familien und alle Menschen, welche gerne experimentieren und über wissenschaftliche Erkenntnisse mehr erfahren möchten. Es ist ein spielerischer Lernort par excellence.

Vorbildlich gelöst ist hier auch der Bereich, welchen wir in diesem Papier als denjenigen des „Interest“ beschrieben haben. Dieser Bereich liegt auch in der Konzeption des Copernicus Science Center vor der Bezahlschranke (Kasse). Ein großdimensionales Foucaultsches Pendel macht anschaulich, wie sich die Erde um ihre eigene Achse dreht. Die Besucher stehen an dem Geländer drumherum und verfolgen mit Spannung, wann das Pendel den nächsten Stift umwirft. Neben der Veranschaulichung einer wissenschaftlichen Erkenntnis und dem nun (wahrscheinlich) entstehenden Besucherwunsch, den bezahlpflichtigen großen Ausstellungsbereich des Copernicus Science Center zu betreten, hat dieses Modul eine faszinierende weitere Funktion: Die Kinder sonst lärmender Schulklassen lehnen gespannt an dem Geländer und verfolgen, häufig stumm und fast meditierend, wie sich das Pendel dem nächsten Stift nähert und diesen schließlich umwirft.

Ebenso vorbildlich gelöst ist der Bereich, in dem Kinder in Workshops selber experimentieren können. Dieser ist mit dem Spiele-Café der SPIELEWELT vergleichbar. Offen, transparent und mit flexibel nutzbaren Informationstafeln werden Kinder zum Mitmachen eingeladen.

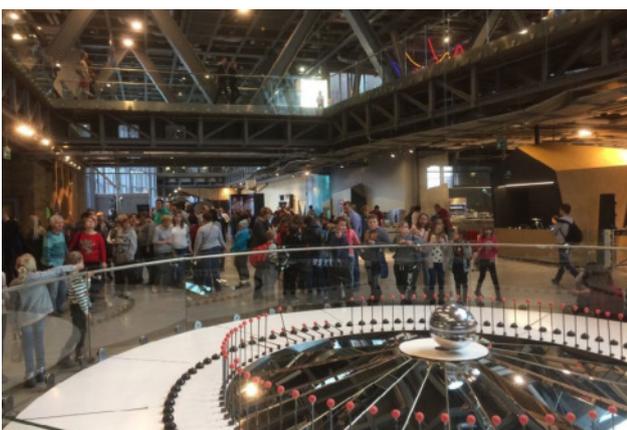


Abb. B26: Foucaultsches Pendel im Copernicus Science Center (Warschau)



Abb. B27: Spiele-Café im Copernicus Science Center (Warschau)

6.2 Stadsmuseum (Gent/Belgien)

Das Stadsmuseum Gent (STAM), in einer historischen Klosteranlage der Renaissance beheimatet, empfängt seine Besucherinnen und Besucher beim Eintreten mit der Aufforderung, Stoffsocken über die Schuhe zu ziehen. Im ersten Moment liegt die Vermutung nahe: es gilt historisch wertvolle Böden vor den Straßenschuhen zu schützen. Doch weit gefehlt. Zu schützen gibt es einen gläsernen Boden, unter welchem sich eine riesige Luftaufnahme der Stadt Gent befindet. Die Stadtteile, Vororte, Flussläufe und der Hafen der Stadt lassen sich darauf „begehen“. Bäume, Autos, Bänke, Schiffe und Container sind bis ins Detail zu erkennen. Der historische Stadtkern ist zugleich mit einer Vitrine überbaut, in der sich ein dreidimensionales Modell dieses inneren Stadtraums befindet.



Abb. B28: Das STAM empfängt seine Besucher mit einem überdimensionalen begehbaren Stadtplan.

Mittig eine Vitrine, in welcher das historische Stadtzentrum dreidimensional dargestellt ist, rechts eine Videoprojektion.

Dieser erste Saal ist auf Schritt und Tritt verlockend: Die Besucher versuchen sich auf der Landkarte zu verorten, sie suchen ihren Lebens- oder Arbeitsort in der Stadt oder das Hotel, in dem sie als Tourist zu Gast sind. Spielerisch und neugierig erkunden sie den Stadtraum, gewinnen einen Überblick und haben somit ein erstes Bild im Kopf, bevor sie den Durchgang durch die eigentliche stadtgeschichtliche Ausstellung beginnen. Nun erfahren sie von frühen ersten Besiedlungen, vom rapiden Wachstum der Stadt durch freien Handel ab dem 12. Jahrhundert, vom Verlust der städtischen Unabhängigkeit im 16. Jahrhundert und von der Industrialisierung des 19. Jahrhunderts, bis sie am Ende der Ausstellung in die Beschreibung der urbanen Gegenwart eintauchen.

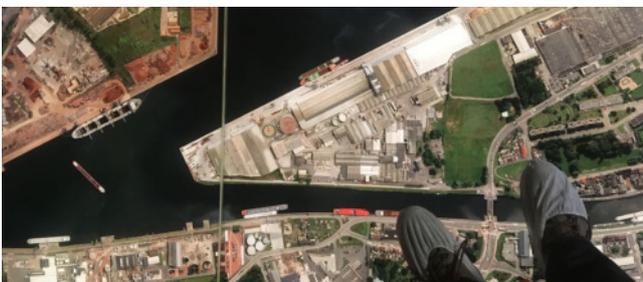


Abb. B29: Gleich einem Riesen schreiten die Besucher durch die Stadt und die Hafenanlagen von Gent

Übrigens: Beim Verlassen dieses ersten Saales werden die Besucher aufgefordert, die Schutzstrümpfe von den Schuhen wieder zu entfernen. Der einzige Boden, den es in diesem unter Denkmalschutz stehenden Gebäuden, zu schonen gilt, ist der im Jahr 2010 eingebrachte Glasboden. In diesem Jahr wurde das STAM feierlich eröffnet.

6.3 Bundeskunsthalle (Bonn/Deutschland)

Für die Ausstellung „Playground Project“ (31.5.–28.10.2018) hat die Bundeskunsthalle Bonn – neben ihren üblichen innenliegenden Ausstellungsräumen – das Hausdach zum Präsentations- und Spielort gemacht. Spätestens seit den 1960er-Jahren hat die darstellende Kunst das Spiel als produktives Mittel für sich entdeckt und zum Thema gemacht, wie in Abschnitt D dieses Masterplans dargelegt. Die Bundeskunsthalle hat Kunstwerke, welche spielerischen Grundprinzipien folgen, unter freiem Himmel auf ihrem Dach präsentiert. Sie hat damit ein hervorragendes Beispiel gegeben, wie durch äußere Sichtbarkeit Aufmerksamkeit (Attention) für ein Kulturangebot erzeugt wird. Zugleich bildete der Parcours auf dem Dach ein Angebot an Ausstellungsbesucher, die interaktiven künstlerischen Angebote zu nutzen. Auch für den Bereich „Handeln“ (Action) ist diese Ausstellung daher ein Vorzeigebeispiel der Wissensvermittlung.



Abb. B30: Ausstellungsansicht The Playground Project - Outdoor, Bundeskunsthalle, Bonn 2018, Carsten Höller – Bonner Rutschbahn



Abb. B31: Ausstellungsansicht The Playground Project - Outdoor, Bundeskunsthalle, Bonn, 2018, Rirkrit Tiravanija, Ohne Titel



GESCHÄFTSMODELL UND STANDORTENTSCHEIDUNG

Das Geschäftsmodell der SPIELE- in Abhängigkeit der finalen WELT ist in Teil E im Hinblick auf Standortentscheidung zu unter- Produkt- und Zielgruppen be- setzen. Für diese abschließende beschrieben. Es bleibt mit demo- Betrachtung ist eine Auftrags- graphischen Analysen sowie vergabe im ersten Halbjahr einer Betriebskostenrechnungen 2020 vorgesehen.

Grundlagen Erlebnisraumgestaltung

1. Vorliegende Bestandteile des Geschäftsmodells.....	3
2. Externe Vergabe.....	4
2.1 Unterlagen.....	4
2.2 Leistungskatalog.....	4
2.2.1 Zielgruppenanalyse	4
2.2.2 InnovationLab: Potenzialermittlung.....	4
2.2.3 Finanzplan	4
2.2.4 Rechtsform.....	4

1. Vorliegende Bestandteile des Geschäftsmodells

Bestandteil eines Geschäftsmodells sind Geschäftsidee, Produktbeschreibung, Kalkulation, Personalausstattung (Investition, Einnahmen/Ausgaben) und Rechtsform.

Die Geschäftsidee ist im Abschnitt A formuliert, die Produktbeschreibung liegt mit den Abschnitten B und E dieses Masterplans vor.

Investitionskosten sind – als Teil der Kalkulation – durch das Hoch- und Tiefbauamt der Stadt Altenburg überschlägig für das Prinzenpalais ermittelt. Sie bleiben abhängig von der Standortentscheidung (Prinzenpalais oder Josephinum) anzupassen.

Personalbedarfe sind aktuell mit 1,5 VZÄ Kassenkraft, 1,5 VZÄ Ausstellungstechniker, 1 VZÄ Marketing/Content Management/Social Media, 1 VZÄ wiss. MA definiert, sofern möglich Synergien mit der bestehenden Betriebsstruktur des Schloss- und Kulturbetriebs Residenzschloss Altenburg genutzt werden.

Für ein vollständiges Geschäftsmodell bleiben damit vor allem zu präzisieren:

- Einnahmen- und Ausgabenrechnung
- Rechtsform

Die Einnahmen- und Ausgabenrechnung zeigt sich von Parametern abhängig, welche jenseits der hier vorgelegten Konzeption liegen: z.B. Verkehrswege oder allgemeine Tendenzen des Reiseverhaltens.

Für die verbleibenden Aspekte des Geschäftsmodells ist eine externe Expertise heranzuziehen. Eine Ausschreibung hierzu erfolgt im zweiten Halbjahr 2019, die Auftragsumsetzung im ersten Halbjahr 2020.

2. Externe Vergabe

Das Geschäftsmodell soll durch eine externe Auftragsvergabe komplettiert werden.

2.1 Unterlagen

Dem Auftragnehmer werden folgende Unterlagen zur Verfügung gestellt:

- Konzeption SPIELEWELT
- Tourismusstrategie Altenburger Land
- Kulturkonzeption Altenburg
- Masterplan Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg
- Baukostenschätzung

2.2 Leistungskatalog

2.2.1 Zielgruppenanalyse

Die Zielgruppenanalyse soll die Zielgruppen Tourismus und Geschäftskunden (InnovationLab) berücksichtigen.

2.2.2 InnovationLab: Potenzialermittlung

Produktbeschreibungen für das InnovationLab sind in Abschnitt E3 hinterlegt. Konkrete Kundenbedarfe sollten durch Interviews mit Großunternehmen in Leipzig, Gera und Chemnitz, ggf. auch Berlin und Dresden unteretzt werden.

2.2.3 Finanzplan

Es sind zu erstellen:

- Kapitalbedarfsplan
- Finanzierungsplan
- Liquiditätsplan
- Ertrags- und Rentabilitätsvorschau

Für den Kapitalbedarfs- und Finanzierungsplan liegen Daten u.a. mit der Baukostenschätzung vor.

2.2.4 Rechtsform

Mögliche Rechtsformen sind aufzuweisen, insbesondere im Hinblick auf Wirtschaftlichkeit und Agilität.



AUF WISSEN BAUEN

In Erziehungswissenschaft, Psychologie und Therapeutik, in Sprachtheorie und Genderforschung, in politischen und militärischen Planungsprozessen, in der Kunst sowie in der Produkt- und Unternehmensentwicklung hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass Spiel unsere Wirklichkeit

konstituiert und transformiert, ja dass Wirklichkeit gar nicht anders zu denken und zu begreifen ist als ein spielerischer Vorgang. Alle drei Erlebnisbereiche der SPIELEWELT werden aus diesen wissenschaftlichen Erkenntnissen schöpfen und auf ihnen aufbauen.

Wissenschaftliche Grundlagen

Prolog: Kulturgut Spiel	4
1. Spiel in der Wissenschaftsgeschichte	7
1.1 Spiel in Aufklärung und Klassik	7
1.2 Das Spiel bekommt seine eigene Wissenschaft	9
1.3 Kulturen des Performativen	14
2. Spielmerkmale	15
2.1 Spielziel	17
2.2 Spielregeln	18
2.3 Feedbacksystem	19
2.4 Freiheit und freiwillige Teilnahme	20
2.5 Ambivalenz und Spannung	20
2.6 Nichtalltäglichkeit	21
2.7 Nichtnotwendigkeit	22
2.8 Wiederholbarkeit und Unendlichkeit	22
2.9 Zweckfreiheit	24
2.10 Sinnhaltigkeit	25
2.11 Symbolhandeln	25
2.12 Gegenwartsbezogenheit	27
2.13 Ästhetik	27
2.14 Geborgenheit, Vertrauen, Glauben	28
2.15 Geist und Materie	29
3. Vom Spiel erzählt: drei Narrative	30
3.1 Spielerische Menschheitsgeschichte	30
3.1.1 Spielen (Play)	32
3.1.1.1 Spieltrieb	33
3.1.1.2 Freies Spielen	34
3.1.2 Spielzeug (Toy)	35
3.1.3 Symbolische Spielordnungen (Game)	37

Wissenschaftliche Grundlagen

3.2 Entwicklung des Ich.....	40
3.2.1 Stufenmodell.....	40
3.2.2 Persönlichkeitsdimensionen.....	42
3.2.3 Lernfelder	44
3.2.4 Lösungsstrategien.....	45
3.2.5 Das Prinzip Lust: Gamification.....	45
3.3 Die verspielte Gesellschaft.....	48
3.3.1 Spiel und Moral	48
3.3.2 Spiel und Religion	49
3.3.2.1 Theologie.....	50
3.3.2.2 Liturgie.....	52
3.3.3 Spiel und Geschlecht.....	53
3.3.4 Spiel und Krieg.....	55
3.3.4.1 Der archaische Wettkampf und das Gottesurteil.....	56
3.3.4.2 Staatspolitik mit anderen Mitteln	57
3.3.5 Spiel und Wirtschaft	57
3.3.6 Spiel und Kunst	59
3.3.6.1 Spiel- und Kunstmerkmale	59
3.3.6.2 Entdeckung des Spiels durch die Künste.....	59
3.3.6.3 Das Spiel mit der künstlerischen Freiheit	60
3.3.6.4 Kunst, Spiel und Katharsis.....	63
4. Endnotenverzeichnis	64

Prolog: Kulturgut Spiel

Die althergebrachte Sichtweise, Spiele seien „Kinderkram“ und hätten mit der „echten“ und „realen“ Welt nichts zu tun, hat sich zum Glück überholt. In Erziehungswissenschaft, Psychologie und Therapeutik, in Sprachtheorie und Genderforschung, in politischen und militärischen Planungsprozessen, in der Kunst sowie in der Produkt- und Unternehmensentwicklung hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass Spiel unsere Wirklichkeit konstituiert und transformiert, ja dass Wirklichkeit gar nicht anders zu denken und zu begreifen ist als ein spielerischer Vorgang: Wirklichkeit ist stets verhandelt, verprobt, im Umschlag befindlich.



Abb. D1: Am Fuß der Akropolis lassen die Ruinen des Dionysostheaters (5. Jh. v. Chr.) erahnen, welche gewaltigen baulichen, organisatorischen und künstlerischen Leistungen in der griechischen Polis für Zusammenkünfte im Theater vollbracht wurden.

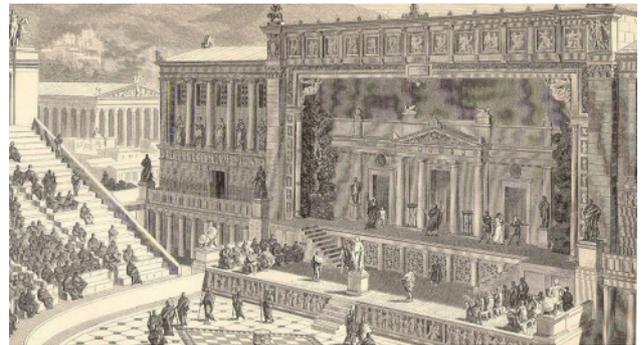


Abb. D2: Das Dionysostheater in einer zeichnerischen Rekonstruktion, wie es zur Zeit des Römischen Reiches bespielt wurde. (Pierers Konversationslexikon, 1891)



Abb. D3: Fragmente eines Manuskriptes vom Osterspiel von Muri (13. Jh., Schweiz) gehören zu den frühesten überlieferten Zeugnissen religiöser Spiele in Europa.

Dieser Erkenntnisprozess ist zwar nicht neu: in der Antike als frühe europäische Hochkultur war das Spiel nicht bloß probat, sondern für die Dionysien wurden Amphitheater gebaut, deren architektonische und rein materielle Leistung noch heute atemberaubend auf uns wirkt. Ohne Spiel in der Antike keine Polis. Ja, ohne Spiel wohl keine Antike. Weitere historische Beispiele für das Bewusstsein vom Wert des Spiels lassen sich aufzählen: von den römischen Kampfspielen, über Kirchspiele und die philosophische Fundierung des Spiels im Rahmen der Weimarer Klassik bis hin zu den Spielforschungen jüngerer Zeit.

Doch ein erkenntnistheoretischer Paradigmenwechsel, geradezu epistemische Umbrüche sind erst in den letzten gut fünf Jahrzehnten festzustellen. Die Unterscheidung nach „echt“ und „falsch“, nach „natürlich“ und „künstlich“ ist seitdem nicht nur in Frage gestellt, sondern geradezu überholt: Genderforschung zeigt, dass nicht das Erbgut zwingend über Geschlecht und Intelligenz eines Menschen entscheidet, sondern die Weise der Sozialisierung von Menschen in einer verspielten Gesellschaft. Nicht das Kunst-Werk hat seit 1960 den Kunstdiskurs geprägt, sondern die Performance und spielerische Komponenten in der Kunst z. B. von Joseph Beuys, Yoko Ono, Marina Abramović oder Christof Schlingensiefel waren es, welche den Kunstmarkt aufmischten. Nicht in Konzernetagen wurden die heutigen Big Player der Weltwirtschaft vorgedacht und hervorgebracht, sondern in agilen, spielerisch und experimentell konzipierten Garagen und Laborumgebungen.



Abb. D4: In der Ausstellung YOKO ONO (2019) im Museum der bildenden Künste Leipzig waren Kunstwerke der Künstlerin zu sehen, welche in kreativen und spielerischen Prozessen durch Mittun der Ausstellungsbesucher entstehen.

Dass die Erkenntnis vom „Homo ludens“ in ihrer Breitenwirkung so lange benötigte, lässt sich in Teilen auch politisch erklären: Spiel bedeutet per se auch Machtverlust (nur wer Kontrolle abgibt, kann spielen), Spiel kann hohe manipulative Kraft entfalten, Spiel trägt zur Befähigung von Menschen und Gesellschaften in der Auseinandersetzung mit repressiven Kräften bei. „Spiel“ ist also ein „umkämpftes“ politisches Instrument!

Nicht immer muss Spiel dabei gesellschaftliche Prozesse befördern. Im Nationalsozialismus wurden Spiele missbraucht, um Menschen zum Teil eines Vernichtungsfeldzugs gegen die eigene Zivilisation zu machen. Sport (Olympische Spiele), Spiele (Thing-spiele) und Rituale (Aufzüge) wurden eingesetzt, um ein Volk gleichzuschalten und den Holocaust vorzubereiten.

Auch die Reformation lässt sich unter dem Blickwinkel der Auseinandersetzung über die Rolle des Spiels betrachten: Denn in der protestantischen Kirche sind sinnes- und spielfrohe Elemente der Liturgie abgeschafft worden.¹

Diese wenigen historischen Schlaglichter zeugen von dem Potenzial, aber auch von dem politischen Generalverdacht, dem das Spiel ausgesetzt war und wohl in Teilen bis heute noch ist: Der Counterpart von Faust – der den sicheren, wenn auch trügerischen Hort der ewigen Erkenntnis sucht – ist der Teufel, welcher diesen so klugen Mann mit einer Wette, also einem teuflischen Spiel, in seinen Bann schlägt. Literarische Fiktion und eigene Lebenserfahrung, welche das Spiel im zweifelhaften Licht erscheinen lassen, finden sich im Werk Fjodor M. Dostojewskis (1821-1881). Im Jahre 1866 schilderte der russische Schriftsteller in seinem kurzen Roman „Der Spieler“, wohl auch angeregt durch persönliche Höhen und Tiefen, Erlebnisse des Glücksspiels im Casino von Baden-Baden und Wiesbaden. Und blicken wir auf den Weltstar Wolfgang Amadeus Mozart (1756–1791), so wird er in seiner eigenen Biografie zum abschreckenden Beispiel der Spielsucht. Mit seinem für damalige Verhältnisse sehr ansehnlichen Einkommen hätte er sich ein Vermögen aufbauen können. Aufgrund seiner intensiven Leidenschaft für das illegale Karten- und Billardspiel in Form des Glücksspiels (übrigens in angeblich angesehenen Kreisen) hat er diese Möglichkeit jedoch zunichte gemacht.²

In den folgenden Abschnitten soll es allerdings nicht weiter darum gehen, die Diskurse über Wert oder Nicht-Wert des Spiels zu erörtern. Vielmehr geht es um die Diskurse vom Spiel, also um Erkennungsmerkmale, Kontexte und kulturgeschichtliche Einordnungen des Spiels sowie die Entschlüsselung der Spielelemente des menschlichen Lebens, um die Offenlegung der Liaison zwischen ludischen Erfahrungen im „Magic Circle“.

Wenn nach dem ehemaligen Vizepräsidenten der USA, Al Gore, „Games the New Normal“ sind³, wenn das Spiel inzwischen als Methode zur Geltung und ins Bewusstsein gelangt ist, dann hat ein Paradigmenwechsel stattgefunden: weg von der partikularen Betrachtung einzelner kultureller Phänomene als Spiel hin zu einem systemischen Verständnis von Kultur als Spiel.

1. Spiel in der Wissenschaftsgeschichte

„Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.“

Friedrich W. A. Fröbel (1782–1852)

1.1 Spiel in Aufklärung und Klassik

Wissenschaftliche Untersuchungen des Spiels sind vermehrt ab dem 18. Jahrhundert zu verzeichnen. Schriften der Aufklärung betrachteten das Spiel aus philosophischer Perspektive. Die Klassik, welche durch die Antikenrezeption und somit auch deren Theaterrezeption gekennzeichnet ist, behandelte das Spiel aus der Perspektive der Kunst und unterstrich seine gesellschaftliche Funktion.

Zu den für die Spieltheorie relevanten Werken gehören Schriften der Aufklärung, welche vor allem pädagogische Zielstellungen verfolgten. Hierzu zählen John Lockes „Rechtfertigungen für das Nutzlose“ (1693), Jean Jacques Rousseaus „Spiel als zwanglose Natürlichkeit“ (1762), Ernst Christian Trapps „Die Überlistung der Mühe durch das Angenehme“ (1787), Johann C. F. GutsMuths' „Belustigung, Erholung und Abwechslung als Reize des Spiels“ (1796) sowie Immanuel Kants „Interessen, Zwecke und Absichten bei Arbeit und Spiel“ (1798/1803).

Friedrich Schiller (1759–1805) widmete sich in der „Theorie des Schönen“ in seinen 27 Briefen „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ (1795) dem Thema Spiel mit dem bereits oben genannten Diktum: „Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“



Abb. D5: Friedrich Schiller (1759–1805)

Schiller stellte zwei Pole dar: das affektive und das rationale Handeln. Er beschrieb einen selbstbezogenen, egoistischen, genussüchtigen, gar gewalttätigen „sinnlichen Trieb“, den er auch „Stofftrieb“ (Leben) nannte. Diesem steht ein moralischer, sittlicher, vernunftorientierter „Formtrieb“ (Gestalt) gegenüber. Sinn und Zweck von Kultur und damit Aufgabe der Erziehung sei es, „[z]ur Erfüllung dieser doppelten Aufgabe das Nothwendige in uns zur Wirklichkeit zu bringen und das Wirkliche außer uns dem Gesetz der Nothwendigkeit zu unterwerfen.“⁴ Vermittler zwischen diesen zwei entgegengesetzten menschlichen Trieben sei der „Spieltrieb“. Er verwirkliche sich im „ästhetischen Spiel“, dessen Gegenstand „lebende Gestalt“ heißen könnte.⁵ „Mit einem Wort: es gibt keinen anderen Weg, den sinnlichen Menschen vernünftig zu machen, als daß man denselben zuvor ästhetisch macht.“ (23. Brief)

Mit dieser formgebenden, ordnenden Gestalt der Kultur – der spielerischen, ästhetischen Erziehung – wachsen Menschen über ihre rein „natürlichen“, instinktiven, stofflich gebundenen Fähigkeiten hinaus, denken somit über sich selbst hinaus, lernen mit regulativen, die Gesellschaft formenden Ideen innerhalb von erfundenen Ordnungen umzugehen.

Als Literat und Philosoph hat Schiller die zentrale Funktion des Spiels mit seiner Austauschfunktion und Vermittlungsfunktion innerhalb der von Menschen zu gestaltenden und durch ästhetische Erziehung zu vermittelnden Kultur in einer eigenen Theorie beschrieben. Die Kultur erhält so selbst einen Spielcharakter, auf den sich 143 Jahre später Johan Huizinga mit seiner für die Spielforschung epochalen Theorie beziehen wird.

Während Aufklärung und Klassik das Spiel vor allem im Kontext von Kunst und Bildung erörterten und damit vor allem die Angehörigen der höfischen und gutbürgerlichen Gesellschaft adressierten (musikalische Erziehung, Theater als „sittliche Anstalt“), hielten unterschiedliche Spielformen im ausgehenden 18. und schließlich im 19. Jahrhundert verstärkt Einzug in weiteren Bevölkerungsgruppen. Diese Entwicklung vollzog sich unter dem Eindruck der fundamentalen gesellschaftlichen Umwälzungen, die sich mit zwei epochalen Revolutionen Bahn brachen: die französische Revolution von 1789 und die industrielle Revolution, die zunächst in England einsetzte und dann Kontinentaleuropa erfasste.

Wie Eric Hobsbawm in seinem inzwischen als Klassiker der Geschichtsschreibung zu bezeichnendem Überblickswerk „The Age of Revolution: Europe 1789–1848“ (1962) eindrucksvoll darlegt, brachten diese beiden Revolutionen mit ihren Idealen und der Neuordnung von Produktionsverhältnissen ein Europa auf den Weg, wie wir es heute kennen. Durch die ideellen und materiellen Machtverschiebungen erlangten neue Akteurskreise Einfluss – beziehungsweise neue Akteurskreise arbeiteten an diesen Umbrüchen, um überhaupt erst zu Einfluss und Macht zu gelangen. Selbstbestimmung und (vermeintliche) Freiheiten lagen in der Luft. Das Wiener Volkstheater, unter den Bewohnern der wirtschaftlich und sozial schwächeren Wiener Vorstädte populär, ist ein Beispiel hierfür. Doch die Auseinandersetzung mit dem Weltgeschehen fand nicht nur auf der Theaterbühne statt, sondern die Kulturtechnik „Spiel“ schrieb sich nun auch auf weiteren neuen Wegen in eine politisierte Gesellschaft ein. So wurde zum Beispiel 1850 ein Spiel für den Hausgebrauch aufgelegt, das unter dem Titel „Barrikadenspiel“ revolutionäre Kampfhandlungen zum Gegenstand hatte.



Abb. D6: „Barrikadenbau“, Deutscher Bund, um 1850, Bauspielzeug: Holz, Papier

Indiz – ja Spiegelbild – für die zunehmende Präsenz des Spiels bei vielfältigen Gruppen des gesellschaftlichen Lebens sind die Bemühungen verschiedener Autoren, sämtliche ihnen damals bekannte Spiele zu erfassen und zu beschreiben. Jede neue Auflage dieser vielfältigen Spielesammlungen wurde voluminöser:

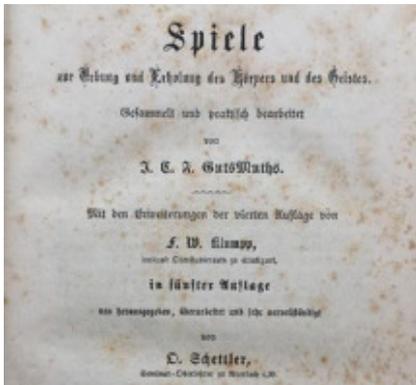


Abb. D7: Johann C. F. GutsMuths: „Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und des Geistes“;

Abb. D8: Friedrich Anton: „Encyclopädie der Spiele“;

Abb. D9: Theodor Rulemann: „Das große illustrierte Spielbuch“

1.2 Das Spiel bekommt seine eigene Wissenschaft

„Es handelt sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat.“

Johan Huizinga (1872–1945)

Mit der zunehmenden Ausbreitung des Spiels in der gesellschaftlichen Praxis ging ein wachsender wissenschaftlicher Reflexionsprozess einher. Im 19. Jahrhundert begannen Forscher unterschiedlicher Disziplinen, erstmals umfassendere Spieltheorien aus ihrem jeweiligen Blickwinkel zu formulieren: Philosophie, Psychologie, Anthropologie, Ethnologie, Pädagogik, Soziologie, Biologie oder Ökonomie entwuchsen zahlreiche Theorieansätze. Sie beschreiben, analysieren und erklären Spielphänomene bei Menschen, aber – aus methodisch-wissenschaftlichen Interesse – auch bei Tieren. Zudem versuchten diese Wissenschaftler, ihre Forschungsergebnisse auf andere Erkenntnisobjekte zu übertragen.

Die zentralen, primären Forschungsfragen waren zu Beginn: Was ist ein Spiel? Welche Merkmale haben Spiele? Gibt es unterschiedliche Typologien? Schließlich: Warum spielen Menschen überhaupt? Erst im frühen 20. Jahrhundert entstand eine zusammenführende spielwissenschaftliche Gesamtbetrachtung, die Lehre vom Spiel: die Ludologie.

Der erste Spieltheoretiker, der sich dem Spiel umfassend näherte und seine prägende kulturelle Dimension beschrieben hat, war der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872-1945). Er veröffentlichte im Jahre 1938 sein wegweisendes Werk „Homo ludens“.

Huizinga schreibt: „Im Spiel 'spielt' etwas mit, was über den unmittelbaren Drang nach Lebensbehauptung hinausgeht und in die Lebensbetätigung einen Sinn hineinlegt.“ Dem optimistischen, fortschrittsgläubigen Menschenbild des rational denkenden, weisen Homo sapiens sowie der Vorstellung des schaffenden Homo faber stellt Huizinga nun den Homo ludens an die Seite.⁶

Huizinga interpretierte die menschliche Kultur als spielerische, besonders im menschlichen Geist beheimatete Komponente, die einen objektiv formulierbaren Ordnungsrahmen erschaffen kann. Kulturelle Phänomene sind nach ihm das Ergebnis des Phänomens Spiel. Seine zwei zentralen Thesen lauten:

1. Kultur entsteht in Form von Spiel.
2. Lebendige Kulturen können ohne einen gewissen Spielgehalt nicht bestehen.

Spielen stiftet nach Huizinga dem menschlichen Leben Sinn, so wie Denken, Handeln und Schaffen Sinn stiften. „Es handelt sich für mich nicht darum, welchen Platz das Spielen mitten unter den übrigen Kulturerscheinungen einnimmt, sondern inwieweit die Kultur selbst Spielcharakter hat“, unterstrich Huizinga.

Erklärungsansätze des Spiels, die Huizingas Untersuchungen vorausgingen, erkennen im Spiel noch nicht die kulturintrinsische Dimension, sondern formulieren häufig spezifische Gründe, weshalb gespielt wird. Die psychologisch begründete notwendige Entspannung im Spiel oder die biologische Zweckmäßigkeit der Übung durch Spiele seien Gründe, warum Tiere und Menschen spielten. Keine dieser Teilerklärungen ist falsch. Der im Spiel liegende Selbstzweck – wie einst von Schiller beschrieben – wurde vor Huizinga jedoch nicht systematisch untersucht.

Eine frühe Untersuchung dieser eher funktionalen Art der Spielbetrachtung hatte der Psychologe Moritz Lazarus (1824–1903) 50 Jahre vor Huizingas Veröffentlichung des Homo ludens vorgenommen. In seinem Buch „Über die Reize des Spiels“ (1883) führt er aus: „Die Lust am Spiele erwies sich dabei als eine wesentlich dadurch eigene Art, daß sie mit all ihren mannigfaltigen Reizen von den Zwecken und Beziehungen des sittlichen Lebens isoliert ist.“⁷

Wie Huizinga feststellt, lässt sich das Spiel nicht „verneinen“. Kulturphänomene wie den Glauben, Gottheiten, die Schönheit, die Wahrheit, das Recht und selbst den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht.⁸ Huizinga hebt diese ideelle Komponente hervor: Das Spiel sei eine Funktion, ein Instrument des Geistes, unseres komplexen Gehirns. Das Spiel sei zwar – sofern es sich nicht auf Gedankenspiele beschränkt – stets auch materiell. Dem Prinzip nach hat es aber einen ideellen, aller Kultur intrinsischen Charakter.

Der denkende Mensch (Homo sapiens) sieht sich selbst gerne als Homo oeconomicus, als rational abwägenden, wirtschaftlich effizient, auf Wachstum ausgerichteten, effektiv agierenden Menschen. Huizinga verdeutlicht, dass dieses Menschenbild dringend durch den Homo ludens ergänzt werden muss und die dem Spiel unterstellte Nutzlosigkeit sehr wohl Sinn und Kultur stiftet, in der erst wirtschaftlicher Austausch möglich wird.

Den in der Wissenschaft nun breit angelegten Begriff des Spielens umreißt Huizinga wie folgt: „Das Spiel ist eine freie Handlung, die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“⁹

Daraus leitet er seine kürzere Definition ab: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“¹⁰

Huizingas Standardwerk und die dort formulierten Annahmen waren auch Gegenstand kritischer Diskussion. Seine Definition, dass das Spiel „kein materielles Interesse“ und „kein[en] Nutzen“ kennt, schließt das Glücksspiel aus. Etwas Dingliches gewinnen zu können, war selbst bei dem aus Indien stammenden Brettspiel „Mensch ärgere Dich nicht“ – das heute als deutscher Brettspielklassiker gilt – durch Geldeinsätze üblich! Noch in einer frühen deutschen Spielanleitung ist notiert: „Wer zuerst seine vier Figuren in diese Endkreise a, b, c, d einbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen spielen weiter, bis auch sie einer nach dem anderen, das Ziel erreicht haben. Es werden, wie bei allen Gesellschaftsspielen, Geldpreise festgesetzt.“¹¹

Der französische Soziologe Roger Caillois (1913–1978) ergänzte 20 Jahre nach Huizinga mit seinem Standardwerk zu den Spielwissenschaften *Die Spiele und die Menschen* (1958) das von ihm definitorisch vermisste Glücksspiel.

Er brachte außerdem eine weitere Beobachtung zu den Spielmerkmalen ein: Neben der von Huizinga herausgestellten Regelgebundenheit kann das Spiel auch Gelegenheit zur freien Improvisation geben.

Spiele bewegen sich nach Caillois zwischen den beiden Polen „Ludus“ (dem Regelspiel, bei dem durch Training oder Glück künstliche Hindernisse überwunden werden müssen) und „Paidia“, dem frei improvisierten Spiel, das sich durch Übermut und spontane Freude an der Betätigung auszeichnet.¹²

Beim Online-Lexikon Wikipedia (abgerufen am 06.01.2019) wird das Spiel als Tätigkeitsform beschrieben, die einen großen Spielraum zulässt: „Spiel (von althochdeutsch: spil für ‚Tanzbewegung‘) ist eine Tätigkeitsform, Spielen eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann (Theaterspiel, Sportspiel, Violinspiel). Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird. Ein Großteil der kognitiven Entwicklung und der Entwicklung von motorischen Fertigkeiten sowie sozialer Kompetenz findet durch Spielen statt, beim Menschen ebenso wie bei zahlreichen Tierarten. In der Pädagogik wird das Spiel auch gezielt als Lernmethode eingesetzt. Einem Spiel liegen oft ganz bestimmte Handlungsabläufe zugrunde, aus denen, besonders in Gemeinschaft, verbindliche Regeln hervorgehen können. Die konkreten Handlungsabläufe können sich sowohl aus der Art des Spiels selbst, den Spielregeln (Völkerball, Mensch ärgere Dich nicht), als auch aus dem Wunsch verschiedener Individuen ergeben, gemeinschaftlich zu handeln (Bau einer Sandburg, Kooperatives Spiel).“

In der deutschsprachigen Spielforschung bildeten sich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und im 20. Jahrhundert weitere Theorieansätze aus, die an dieser Stelle lediglich in Titel und Grundausrichtung genannt sein sollen:

- Geselligkeitstheorie (Julius Schaller, 1861)
- Kraftüberschusstheorie (Herbert Spencer, 1865)
- Arbeitserholungstheorie (Moritz Lazarus, 1883)
- Einübungstheorie (Karl Groos, 1896, 1899)
- Angstabwehrtheorie (Sigmund Freud, 1901)
- Wirklichkeitsfluchttheorie (Sigmund Freud, 1903)
- Triebtheorie (Frederik J. J. Buytendijk, 1933)
- Kulturschaffungstheorie (Johan Huizinga, 1938)
- Umwelterfassungstheorie (Irenäus Eibl-Eibesfeldt, 1969)
- Kognitionstheorie (Jean Piaget, 1975)
- Dialektiktheorie (Brian Sutton-Smith, 1978)

Heutzutage hat sich der multidimensionale Erklärungsansatz durchgesetzt, wenn es um das Phänomen Spielen oder Spieltheorien geht: „Die multidimensionalen Spieltheorien zeichnen sich durch einen systematischen Perspektivwechsel in der Betrachtung des Spiels aus.“¹³ Die Tätigkeit des Spielens ist durch Komplexität, Vielschichtigkeit und Mehrdeutigkeit charakterisiert, die stets eine Vielzahl an Entwicklungsaspekten für einzelne Personen, in Gruppen und Gesellschaften umfasst.

Ulrich Heimlich begreift das Spiel als Kontrasterfahrung zwischen Personen und ihrer Umwelt und untergliedert nach fünf Aspekten der Erfahrung: emotionale, sensomotorische, biologische, kognitive und soziale Aspekte.

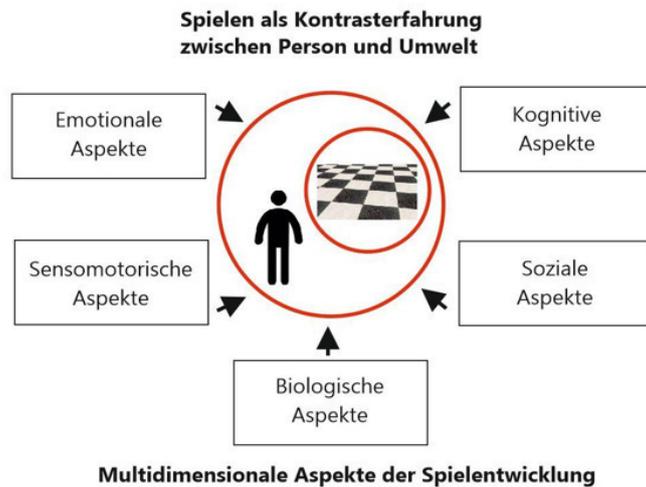


Abb. D10: Dimensionen der Spielentwicklung

Multidimensionale Spieltheorien basieren auf einem systematischen Perspektivwechsel in der vielschichtigen Analyse des Spielgeschehens. Neben der zentralen Beschreibung der Motivation für die Aufnahme einer Spieltätigkeit ist der Verlauf und die Intensität in Bezug zu der damit verbundenen gewünschten Förderung oder der möglichen Unter- oder Überforderung des Spielers zu sehen.

Menschliches Verhalten wird prinzipiell als Einheit aus seinen jeweiligen kognitiven, emotionalen und sozialen Elementen gesehen, die dieses Verhalten unterschiedlich intensiv beeinflussen. Das Spiel gilt als Medium, als Magic Circle, es vermittelt, es sucht nach einem Ausgleich bei sich widerstrebender innerer oder äußerer Ansprüche und Erwartungen, die der Mensch zu verarbeiten und zu gestalten hat.

In jüngerer Zeit ist die Spielforschung zudem durch automatisierte Datenerfassungen und -auswertungen bereichert. Ein Beispiel bildet das Forschungsprojekt EMPAMOS der Technischen Hochschule Nürnberg¹⁴. Mit ihm werden Motivationsmuster von Spielen untersucht. Der Titel bildet dabei die Kurzform für „Empirische Analyse motivierender Spielelemente“. Spielelemente werden systematisiert und dazu auch Spielanleitungen ausgewertet. Hierzu wird mittels künstlicher Intelligenz (KI) und sogenannten KI-Algorithmen ein Beispielsatz von 4.000 Spielen analysiert. Ziel ist es, am Beispiel von Spielen Motivationsmuster zu identifizieren, die auch in weiteren gesellschaftlichen Kontexten Einsatz finden und zu Lösungen führen können.

1.3 Kulturen des Performativen

Schließlich ist die Entwicklung der Spielwissenschaft im größeren Kontext der Kulturforschung überhaupt zu betrachten: Mit dem sogenannten „performative turn“ der Sozial- und Geisteswissenschaften in den 1990er-Jahren rückte die Funktion und Wirkung von kulturellen Handlungen – im Gegensatz zu Objekten als materiellem kulturellen Ausdruck – verstärkt in den Mittelpunkt wissenschaftlichen Interesses. Spiel wurde hier – wie auch Rituale, Feste, Zeremonien, Theater, Tanz, Musik, Akte des Redens und Lesens – auf seine wirklichkeitskonstituierende und -transformierende Kraft hin untersucht.

Diese Entwicklung ging mit einem kritischen Blick auch auf das europäische Selbstverständnis einher, dass es die Schrift – insbesondere die Erfindung des Buchdrucks – und Monumente seien, welche eben diese Kultur in ihrer „Fortschrittlichkeit“ begründen würden. Erika Fischer-Lichte, eine der Wegbereiterinnen der deutschen Performativitätsforschung, führte dazu aus: „Diese überkommene Überzeugung vom besonderen Charakter der europäischen Kulturen ist durch neuere Entwicklungen – sowohl in unserer kulturellen Praxis als auch in den Kulturwissenschaften – nachhaltig erschüttert worden. Unsere Gegenwartskultur konstituiert und formuliert sich zunehmend nicht mehr in Werken, sondern in theatralen Prozessen der Inszenierung und Darstellung“¹⁵.

Wissenschaftsgeschichtlich kritisch legt Fischer-Lichte dar: „Da die Kulturwissenschaften bei der Erforschung europäischer Kulturen bis vor wenigen Jahrzehnten Texte und Monumente privilegiert hatten, vermochte eine mögliche Bedeutung theatraler Prozesse innerhalb der europäischen Kulturgeschichte zunächst kaum ins Blickfeld zu treten.“¹⁶

Im Wissen um den „performative turn“, welcher die Literatur-, Sozial- und Kulturwissenschaften in den 1990er-Jahren erfasste, erweist sich das Interesse am Spiel also lediglich als ein Aspekt, mit dem unser (Selbst-)Verständnis von Kultur entscheidend revidiert wurde: Kultur ist Gegenstand von Aushandlungen, welche mehr oder weniger, aber stets spielerisch sind.

Untersuchungen zu performativen Ausdrucksformen heben also stark auf die Wirksamkeit von Handlungen, insbesondere von sozialen und zur Schau gestellten Handlungen ab. Sie interessieren sich für die transformative Kraft kulturellen Tuns.

An dieser Stelle kommt eine zweite Beobachtung mit ins Spiel, die allerdings primär technologischer, inzwischen vor allem auch politischer und sozialer Natur ist: in der modernen Mediengesellschaft und im Zuge der Globalisierung haben sich Tempo und Komplexität von Entwicklungsprozessen exponentiell gesteigert. Vor diesem Hintergrund hat das Spiel seit den 1990er-Jahren abermals stark an Bedeutung gewonnen: sowohl als Untersuchungsgegenstand als auch als Instrument. Denn im Spiel können kontingente Situationen modelliert und für Menschen erfassbar gemacht werden. Das Zukunftsinstitut hat in seiner umfassenden Trendstudie „Playful Business“ (2017) diesen doppelten Wert des Spiels untersucht: „In diesem Sinne ist Playful Gamification eine ‚humanistische‘, reflektierte und positive Neudeutung von Gamification: Im Zentrum steht ein kritisches, kontextsensitives Verständnis von Transformation, das nicht auf eine Veränderung im System zielt, sondern auf eine Veränderung des Systems selbst.“¹⁷

2. Spielmerkmale

„Spielen ist keine Tätigkeit, es ist vielmehr höchste Kraft.“

Peter Lippert (1879-1936), deutscher Jesuit

Spiele sind vielfältig, sie sind ein heterogenes wissenschaftliches Beobachtungs- und Erkenntnisobjekt. Bereits im Sprachgebrauch ist der Begriff schillernd: Wir reden von Kinderspielen, Gedankenspielen, Sprachspielen, Trauerspielen, Machtspielen, Endspielen, Vorspielen, Nachspielen und sehen darin häufig auch Metaphern. Fußballspiele, Kampfspiele, Musikspiele, Theaterspiele, Gesellschaftsspiele und Computerspiele stehen ganz konkret auf unserem Tagesprogramm. Wie soll es zwischen all diesen Dingen und Taten ein verbindendes, eindeutig zu definierendes Element geben?

Betrachtet man das Spektrum der vielfältigen Spielphänomene, fällt auf: sobald ein definitorischer Satz zur Klärung und Einordnung formuliert wird, kann ein Gegenbeispiel gefunden werden. Machen wir die Probe: Ein „Kinderspiel“ im Sandkasten ist ja sowieso bloß ein Kinderspiel - es hat nichts weiter zu bedeuten. Ein „Machtspiel“ hingegen entscheidet über den nächsten Bundespräsidenten der Bundesrepublik Deutschland. Auf der einen Seite signalisiert der Begriff „Spiel“ also maximale Irrelevanz (Kinderspiel), auf der anderen Seite maximale Relevanz (Machtspiel).

Der Philosoph Ludwig Wittgenstein (1889-1951) kommt zu dem Schluss, dass es keine Merkmale geben kann, die allen Spielen gemeinsam sein können. Bestenfalls werde man Analogien zwischen einzelnen Gruppen von Spielen finden können.¹⁸ Und der Pädagoge Hans Scheuerl (1919-2004) räumt ein: „Bisher hat das Spiel noch jeder logischen und definitorischen Endgültigkeit der Philosophien und Wissenschaften sein Schnippchen geschlagen. ... Es ist einfach und vielfältig, elementar und hochproblematisch zugleich. Es enthält offenbar eine Fülle von Paradoxien.“¹⁹

Ein Spiel kann dazu führen, dass ein Spieler alle seine Fähigkeiten, Fertigkeiten und seine Kraft auf „eine Karte setzt“ und mit einer – ihn vielleicht selbst überfordernden Aktion – einen Sieg erzwingen will. Der Sport vereint viele solcher Spielformen, in denen Leib und Wohl, Gesundheit und Leben mitunter aufs Spiel gesetzt sind.



Abb. D11: Kind beim Puzzeln; Abb. D12: Muhammad Ali vs. Brian London 1966

Geradezu anmutig hingegen steht das Bild vor unseren Augen, wenn Kinder in einer ihnen eigenen Welt spielerisch versunken sind. Das allein spielende Individuum steht dem Spielen im Kollektiv, etwa beim Mannschaftsspiel, gegenüber. Das Taktikspiel möchte sich mit dem Glücksspiel wiederum nicht vertragen. Die Lockerheit eines Unterhaltungsspiels hebt sich vom Ernst der Rituale beim Stadioneinlauf oder einer Siegerehrung ab. Spielerische Lässigkeit und Ehrgeiz im Spiel sind psychologisch unterschiedliche Ausgangspositionen. Die einen machen Spiel zum Beruf, für die anderen ist Spiel Abwechslung vom Beruf. Manche Menschen blühen im Spiel auf, andere verunsichert die neue spielerische Umgebung. In Spielen kann therapeutische Stärke gesehen werden, oder aber sie werden als teuflische Ablenkung verdammt.

Überschüssige Energie, dem Menschen schädliche und gefährliche Triebe, können durch die Spielhandlung auf einem relativ harmlosen Spielfeld ausgeglichen werden. Gibt es nicht aber auch Spiele, wo das aggressive Verhalten eines Menschen nicht durch die Spielhandlung überhaupt erst zum Ausbruch gebracht wird? Schließlich: Spiel wird von den einen als eine weltumfassende Metapher, als Abbild eines spielenden Gottes erkannt – der Topos des *Theatrum Mundi* drückte diese Einstellung im Barock aus. Andere hingegen möchten das Spiel als einen besonderen Moment streng vom Alltag trennen.

Huizinga beschrieb die spezielle Qualität des Spiel-Erlebnisses als „Magic Circle“. Spiele locken uns an, die in ihnen erlebte Wirklichkeit scheint häufig um vieles attraktiver als der Alltag zu sein. Unser Tun, unsere Gedanken, unser Miteinander entwickelt hier plötzlich neue – mitunter „magisch“ wirkende – Qualitäten. Im Spiel erkunden wir neue Wege, lassen unsere Fantasie aufblühen, schlüpfen in ungewohnte Rollen, leben unsere Träume aus. Wir leiden mit bei den Problemen und Herausforderungen unserer Helden. Empathie, Schauer und Schrecken packen uns.

Ob wir auf der Theaterbühne stehen, Musikinstrumente spielen, uns Spielfilme im Fernsehen oder Kino ansehen, ob wir im Mannschaftssport wetteifern, um den Sieg in einem Brett- oder Kartenspiel kämpfen oder in Computerspielen versunken sind: im Spiel lassen wir den „Ernst des Lebens“ hinter uns. Oder konfigurieren und gestalten wir in Spielen das Leben bloß um? Sind Spiele nicht genauso „ernst“?

Huizinga bezeichnet „Ernst“ als „Nichtspiel“. Jedoch sei der Bedeutungsinhalt von „Spiel“ – notabene! – mit Nichternst keinesfalls definiert. „Spiel ist etwas Eigenes. Der Begriff Spiel als solcher ist höherer Ordnung als der des Ernstes. Denn Ernst sucht Spiel auszuschließen, Spiel jedoch kann sehr wohl den Ernst in sich einbeschließen.“²⁰

Der „Magic Circle“ erschafft also eine neue Welt. Sie ist von Merkmalen getragen, die wir in dem nun kommenden Abschnitt weiter vorstellen wollen.

2.1 Spielziel

Jedes Spiel verfolgt ein Spielziel. Spielziele können endlich, aber auch unendlich sein. Eines der zentralen Merkmale von Spielen ist es, Herausforderungen zu bestehen und Hindernisse zu überwinden. Machen wir dazu ein Gedankenexperiment: Wenn es das Spielziel auf einem wunderschönen Rasen ist, kleine harte weiße Bälle in kleine, entfernte Löcher in einer Rasenfläche zu befördern – warum tragen wir sie dort nicht zielstrebig mit der Hand hin und stecken sie einfach rein? Stattdessen prügeln wir mithilfe von teuren Metallschlägern den Ball zeitaufwendig durch eine Gartenlandschaft, in der zudem noch Hindernisse wie Sandbänke und Wasserläufe lauern. Gleich mit 18 Löchern in einer Spielrunde tun wir uns dies an.



Abb. D13: Spielziel „Golf“:
kleinen weißen Ball in ein Loch bringen



Abb. D14: Künstliche Hindernisse
und Herausforderungen, Beispiel „Malefiz“

Aber auch klassische Brettspiele erzeugen einen gewissen Spielspaß durch den Aufbau von Hindernissen und das gemeinsame Ziel aller Mitspieler, diese zu überwinden. Dabei spielt dann auch noch der Zufall, das Schicksal in Form eines sechsseitigen Würfels eine maßgebliche Rolle. Der Spieler geht nur so weit, wie die Würfelaugen es ihm erlauben. Bei „Malefiz“ bleibt der Pöppel auf dem Weg zum Ziel auch noch vor einem weißen Sperrstein stehen, der nur dann weggeräumt werden darf, wenn die passende Zahl gewürfelt wird. Mit solchen Vorgaben, wird das Erreichen des Spielziels erheblich verzögert. Warum kann ich nicht einfach die Sperrsteine hüpfend ignorieren, um mein persönliches Spielziel zügiger zu erreichen?

Die Antwort ist: Der Weg ist unser Ziel. Auf diesem lernen wir, im Tun mit Rahmenbedingungen (Regeln) umzugehen. Hier – wie im übrigen Leben – ist das Überleben mit Anstrengung verbunden. Spielerisch werden wir innovativ, bahnen uns den Weg ins Ziel. Spielziel ist es also, ein probates Handlungsmodell für den Umgang mit einer Situation zu finden. Der Zufall (Würfel) kommt uns dabei mitunter in den Weg wie der Fahrradfahrer auf dem Fußweg oder der Fund eines Euro im Fahrkartenautomaten. Spiele können als Analogie zum Erreichen elementarer, mit Hindernissen und Anstrengung versehener Lebensziele betrachtet werden.

Die Antwort ist: der Weg ist unser Ziel. Auf diesem lernen wir, im Tun mit Rahmenbedingungen (Regeln) umzugehen. Hier - wie im übrigen Leben - ist das Überleben mit Anstrengung verbunden. Spielerisch werden wir innovativ, bahnen uns den Weg ins Ziel.

Spielziel ist es also, ein probates Handlungsmodell für den Umgang mit einer Situation zu finden. Der Zufall (Würfel) kommt uns dabei mitunter in den Weg wie der Fahrradfahrer auf dem Fußweg oder der Fund eines Euro im Fahrkartenautomaten. Spiele können als Analogie zum Erreichen elementarer, mit Hindernissen und Anstrengung versehener Lebensziele betrachtet werden.

2.2 Spielregeln

Ordnung und Sicherheit sind für alle Menschen unerlässlich, wenngleich der Bedarf bei dem einen stärker, bei den anderen schwächer ausgeprägt ist. Wir freuen uns, Muster zu erkennen und Gesetzmäßigkeiten wahrzunehmen, nach denen wir unser Tun ausrichten. Mitunter geben Menschen bewusst Situationen der Ordnung und Sicherheit auf, um neue Ordnungen und Sicherheiten zu suchen.

Spiele sind Situationen, in denen wir Ordnung und Sicherheit durch ein Regelwerk spüren, in denen wir uns zugleich dieses Regelwerk aneignen und es respektieren müssen. Spiele sind daher alles andere als beliebig. Sie erlauben im Gegenteil sogar eine Erfolgskontrolle im Umgang mit Regeln, dadurch, dass wir gewinnen oder verlieren.



Abb. D15: Spielregeln definieren den Spielraum, das Spielfeld; Abb. D16: Spielregeln suggerieren eine Chancengleichheit, gleiche Ausgangssituationen; Abb. D17: Spielregeln definieren Regelverstöße und Sanktionen.

Spielregeln suggerieren zudem Chancengleichheit. Auch wenn diese kaum wirklich gegeben ist: Der Zufall spielt in vielen Spielen eine Rolle, die kognitiven Fähigkeiten unterschiedlicher Spieler sind unterschiedlich ausgeprägt, im Sport gleicht kein Spielteilnehmer physisch dem anderen.

Wer sich nicht an Spielregeln hält, der gilt als Spielverderber. Spielverderber zerstören das Spiel, sie können bestraft oder gar vom Spielplatz gestellt werden, sie können ausgeschlossen, ausgegrenzt oder verdammt werden.

Zugleich fordern Spielregeln zur Kreativität heraus: sie innerhalb eines zugelassenen Umfangs zu interpretieren und sie zum eigenen Vorteil zu nutzen.

2.3 Feedbacksystem

Spiele haben häufig eine komplexe Kommunikationsstruktur. Das Regelwerk gibt vor, ob ein Spieler über alle gegebenen Spielumstände in Kenntnis gesetzt ist oder nicht. Der Skat ist erst bekannt, wenn er aufgedeckt wird. Wie viel Geld ein Spielpartner in „Monopoly“ besitzt, kann sein Geheimnis bleiben. Computerspiele sind, aufgrund der Möglichkeit umfassender Datenverarbeitung, mit Highscoresystemen oder motivierenden Levelsystemen ausgestattet.

Wie umfassend oder individualisiert die Informationsstände auch sind: Feedbacksysteme gehören zu allen Spielen. Diese müssen nicht ausschließlich in Worte oder Zahlen gefasst sein, sie können auch in Bildern oder durch Geräusche ausgedrückt werden.



Abb. D18: Anzeigetafel für einen Spielstand; Abb. D19: „Anno“ Spielreihe 1808

Erfolgsmessung beflügelt die Spieler in jedem Fall zum Weiterspielen, auch wenn, wer auf der Verliererstrecke ist, an die Grenzen seiner Geduld gelangen kann. Das Feedbacksystem ist unerlässlich, um den Spieler in einen Flow-Zustand zu bringen. Diese Rückmeldungen sind es, die bis zur Spielsucht führen können.

2.4 Freiheit und freiwillige Teilnahme

Spiel verfügt über Regeln, aber es verträgt keinen Zwang. Sobald Spiele gespielt werden müssen, werden sie abgebrochen oder es beginnt ein falsches Spiel. Jeder Zwang kann auch der Auslöser für Spielverderber sein. Ein wesentliches Merkmal von Spielen ist daher die Freiwilligkeit der Teilnahme. Der Entschluss zum Spielen erfolgt selbstbestimmt. Spieler folgen einer freundlichen Einladung, dem unverbindlichen Angebot. Also einem Impuls, der wahrgenommen, aber auch ohne Konsequenzen ignoriert oder abgelehnt werden kann. Ein Spieler stellt sich bewusst einer spielerischen Herausforderung, er beschließt freiwillig, die kommenden Hindernisse zu überwinden.

Dieser Zustand des innigen Wollens ist Voraussetzung, befördert die kreativen und schöpferischen Kräfte, die im Spiel freigesetzt werden.



Abb. D20: Freiwillig gewählte künstliche Herausforderung

Dabei haben wir auch die Freiheit, uns im Verlauf eines Spiels gegen dieses zu entscheiden, wenn sich konstitutive Voraussetzungen für die Spielteilnahme ändern. Der Fußballspieler kann im Erschöpfungszustand durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Bewegen wir uns auf einer Klettertour in den Bergen auf eine unzugängliche Felswand zu, so können wir den Rückweg antreten - wengleich viele die Freiheit auch als die Entscheidung für das Risiko begreifen, den Weg fortzusetzen.

2.5 Ambivalenz und Spannung

Spiele sind geheimnisumweht. Der Spieldausgang ist zu Beginn stets unklar. Erfahrene Spieler können anhand bekannter Regeln und Abläufe Prognosen wagen. Doch auch diese bieten keine Sicherheit. Herausforderung, Ambivalenz, Spannung und unsere Neugier machen das Spielen reizvoll. Der Spielreiz entsteht aus einer ausgewogenen Mischung aus Glück und Können. Ein gelungenes Spielergebnis wird angestrebt und ein mögliches Scheitern wird in Kauf genommen. Letztlich ist damit die Spieldramaturgie adressiert, in welcher sich der Begriff „Drama“ verbirgt. Sie alle bieten Drama: Brettspiele, Computerspiele, Theaterspiele, ja sogar Gedankenspiele.



Abb. D21: Fußballfans WM 2006

Interessant dabei ist: dieses Phänomen gilt nicht ausschließlich für den Spielakteur, sondern mindestens genauso für den Zuschauer. Spiele lösen Spannung und Emotionen aus. Sport und eSport leben davon, Zuschauern durch dargebotene Wettbewerbsspiele diese Emotionen zu verkaufen, sie eröffnen den Veranstaltern heute Milliarden Geschäfte.

2.6 Nichtalltäglichkeit

Spiele entführen uns aus dem Alltag. Sie liefern und ermöglichen einen Erfahrungsraum, der ungewöhnlich ist. Als Spieler kann ich König, Prinz, Prinzessin, Raumfahrer, Rennfahrer, Cowboy oder Gnom sein. Nicht auszudenken, wenn sich jemand als solcher am Frühstückstisch in der Familie oder in einer Dienstberatung seines Arbeitgebers ausgeben würde!



Abb. D22: Rollenspiele und Verkleidungen

Befreit vom Alltag mit seinen komplexen und manchmal stressigen Herausforderungen tauchen wir in etwas Besonderes ein, um etwas erleben oder tun zu können, was uns erfreut, befriedigt, weil uns der Alltag dieses Gefühl womöglich vorenthält.



Abb. D23: Traumwelten

Wichtig ist dabei auch, dass im Spiel Handlungen zulässig sind, die dies in alltäglichen Situationen nicht sind. Kulturelle und soziale Konventionen bleiben ausgeblendet. Spiele finden daher häufig in eigenen Räumen – Stadien, Theatern, Spiele-Cafés – statt. Gefühlsreaktionen bei Spielern und Zuschauern entstehen und sind zulässig, die dies in anderen Situationen nicht sind.



Abb. D24: Feste feiern, Beispiel: Oktoberfest München

Lachen, Feixen, Blödeln, Scherzen, Juxen oder gar aus Spaß zu toben sind im Unternehmensalltag nur in begrenztem Rahmen üblich. In einem Rollenspiel während eines Teambuilding-Seminars können sie hingegen ausdrücklich gefordert sein. Dies ist ein Beispiel dafür, dass alltägliche Verhaltenskodizes und spielerische Kodizes durchaus in einer Beziehung zueinander stehen können.

2.7 Nichtnotwendigkeit

Über 90 Prozent der weltweiten Bevölkerung haben heute ein Wohlstandsniveau erreicht, das historisch einmalig ist. Im Jahre 1801 lebten (von einer Milliarde Erdbewohnern) 90 Prozent unter der Armutsgrenze.²¹ Zeit und finanzielle Ressourcen für kulturelle Aktivitäten, für Musik, Kunst, Literatur, Theater und für Spiele hatte über viele Jahrhunderte nur die herrschende Klasse. Erst mit der Aufklärung, gesellschaftlichen und industriellen Revolutionen änderte sich dieser limitierte Zustand. Lange regierte das Ideal des Homo oeconomicus, dem erst in jüngerer Zeit die Idee des Homo ludens zur Seite gestellt wurde. Anscheinend benötigt der Mensch als soziales Wesen mehr als nur eine materielle, auf Effizienz getrimmte Versorgung. Gleichwohl gilt weiterhin: Auch wenn Spiel ein Treiber des zivilisatorischen und kulturellen Fortschritts und heutzutage in fast allen gesellschaftlichen Bereichen anerkannt ist und Anwendung findet – im Ernstfall des Existenzkampfes ist es entbehrlich und verzichtbar. Es ist daher nicht notwendig.



Abb. D25: Konzertbesucher; Abb. D26: Farben und Stifte



Abb. D27: Der Mensch benötigt anscheinend mehr als nur eine materielle Versorgung
– Peter Paul Rubens, Der Früchtekranz (Orig. um 1615)

2.8 Wiederholbarkeit und Unendlichkeit

Lustvolles Spielen ermöglicht es uns, einen Hauch von Ewigkeit zu erspüren. Ein Spielrausch macht die Zeit des Alltags vergessen. Dieser Flow-Zustand drängt den Spieler, im Spiel zu verweilen. Man versucht, die Spielsituation extensiv und intensiv auszukosten. Die Psychologie beschreibt diesen Zustand als ein beglückend erlebtes Gefühl, als einen mentalen Zustand völliger Konzentration und Vertiefung auf die Spielhandlung.

Der amerikanische Psychologe und Glücksforscher Mihály Csikszentmihályi (1934) beschrieb 1975 das von ihm identifizierte Flow-Erlebnis und benannte es als solches. Vor ihm hatte der Begründer der Erlebnispädagogik, Kurt Hahn (1886–1974), diesen Zustand als „schöpferische Leidenschaft“ oder die Reformpädagogin Maria Montessori (1870–1952) als „Polarisation der Aufmerksamkeit“ (Montessori-Phänomen) definiert. Der Spielwissenschaftler Hans Scheuerl (1919–2004) beschrieb die Wirkung des Spielens als „Entrücktsein vom aktuellen Tagesgeschehen“, „das völlige Aufgehen in der momentanen Tätigkeit“ oder als „das Verweilen in einem Zustand des glücklichen Unendlichkeitsgefühls“.



*Abb. D28: Flow und Flow-Zustand,
verbunden mit der Welt, alles ist im Fluss*

Csikszentmihályi hat unabhängig von der Betrachtung eines Spielablaufes diesen Zustand auch bei Extrem-sportlern oder Chirurgen feststellen können. Er tritt offensichtlich auch außerhalb von Spielwelten auf.

Aus der Beobachtung vertieft spielender Kinder kam der Pädagoge und Psychologe Siegbert Warwitz (1937) zu dem Schluss, dass das Spiel alle wesentlichen Kriterien beinhaltet, die für ein Flow-Erlebnis notwendig sind:

- Den selbst gestellten Anforderungen des Spiels fühlt sich das Kind gewachsen. Die Schwierigkeit der spielerischen, künstlichen Herausforderung sowie die Spiel- und Lösungskompetenz befinden sich im Gleichgewicht.
- Das Kind konzentriert seine Aufmerksamkeit auf ein begrenztes, überschaubares Handlungs- und Spielfeld. Die Tätigkeit findet im Hier und Jetzt im Nahbereich ohne externe Störungen statt.
- Auf die durchgeführten Spielaktivitäten erfolgen unverzügliche Rückmeldungen. Über ein mehrschichtiges Feedbacksystem wird der Handlungserfolg sofort erkennbar.
- Das spielerische und kindliche Handeln und das Bewusstsein verschmelzen miteinander. Es gibt kein Gefühl „so-tun-als-ob“, alles ist „echt“, „wirklich“.
- Das Kind geht voll in seiner Spieltätigkeit auf. Die anderen Reize der Außenwelt werden ignoriert, das Rufen von Mutter oder Vater kann überhört werden.
- Das Zeitgefühl verändert sich. Das Kind lebt und spielt ganz im Hier und Jetzt. Die Zeit wird „vergessen“.
- Das Spiel vermittelt Freude, die Spieltätigkeit sorgt für eine gefühlte echte Belohnung, die gespürte Selbstwirksamkeit stärkt die Kontrollüberzeugung, die Sicherheit und damit das Selbstwertgefühl. Es bedarf keines weiteren Lobes von außen.²²

In dem Kapitel 3.3.2 „Spiel und Religion“ gehen wir ausführlicher darauf ein, wie dieser vertiefte Zustand religiösen Erlebnissen nahekommmt oder solche bildet.

Spiele sind zwar zeitliche oder anderweitige Grenzen gesetzt. Das Regelwerk – ein Fußballspiel dauert in der Regel 90 Minuten – oder physische Grenzen sorgen hierfür. Aber: Das Spielende hindert den Spieler nicht daran, eine neue Spielphase zu starten. In der Kombination von Wiederholbarkeit, damit vermittelter Unendlichkeit sowie einem unterstützenden Flow-Zustand kann daher auch eine zerstörerische Spielsucht die Folge sein.

2.9 Zweckfreiheit

Spiele funktionieren ohne einen bestimmten Zweck. Spielfreude, Neugier und Bewegungsdrang sind maßgebliche Spielreize – hingegen nicht der Zweck.

Ein Spiel hingegen mit einem offensichtlichen Zweck auszustatten, macht das Prinzip Spiel zunichte. Ein solcher Zweck würde dem Spieler signalisieren, dass er sich zu verändern habe. Kein Mensch verändert sich gerne, wenn er es nicht selbst will. Werden Spiele in Manipulationsmittel verkehrt, so schwindet die Spielmotivation, denn Spielen erfolgt aus einer freien Entscheidung heraus.

Kinder spielen und toben nicht in dem Bewusstsein, ihre Strategien für Angriff und Verteidigung oder ihre motorischen Fähigkeiten für eine Auseinandersetzung im späteren Leben zu trainieren. Eine Küssenschlacht bringt einfach Spaß. Gleichwohl können sie einen Nutzen aus der spielerischen Aktivität ziehen, indem sie Motorik üben oder Rollen in einer Gruppe dadurch verhandeln.



Abb. D29: Küssenschlacht

Lernspiele, Game based Learning, Gamification oder Serious Games nutzen daher immer zuvorderst Spiel-mechaniken, die Freude vermitteln. Eine spielerische Handlung dient einem pädagogischen oder didaktischen Zweck und der Spieler nutzt diese Verzweckung in Form der eigenen Selbstüberlistung. Spielend bewusst zu lernen, schließt auf keinen Fall Spielfreude aus.

Eine weitere Zweckbindung setzt ein, wenn ein Spieler spürt, dass er ein Spiel gut beherrscht, vielleicht sogar herausragend gut und er damit ggf. Geld verdienen kann. Aus dem Hobby und der Freude am Tun heraus erwächst so dann ein Profi. Das Tun ist dann interessengeleitet und das Prinzip Spiel gerät ebenso in Gefahr. Ein Gewinnstreben kann einsetzen, welches dem Spielprinzip entgegensteht.

2.10 Sinnhaltigkeit

Geht es bei der Sinnsuche nicht üblicherweise um einen Daseinszweck? Wenn das Spiel aber zweckfrei ist: Warum ist es dann sinnhaftig? Spiele sind zwar generell zweckfrei. Doch sie sind im Prinzip immer eine Übung, mit neuen, andersartigen Situationen umzugehen. Insofern sind sie sinnhaftig. Sie stiften Sinn.

Der Homo oeconomicus erfüllt mit unternehmerischen Aktivitäten einen Zweck. Der konkrete Bedarf eines Menschen wird durch einen gezielten Leistungserstellungsprozess befriedigt, sofern die Gegenleistung erbracht wird. Der Homo ludens hingegen scheint Unsinn zu treiben, wenn er nicht effizienzorientierte – aus seiner Sicht also nicht zweckfreie, nicht notwendige – Handlungen ausführt.

Warum also gehen Menschen als Zuschauer zu einem Fußballspiel, verschenken hierfür Arbeitszeit, geben Geld aus und ernähren sich ungesund mit Bratwürsten und Bier? Weil wir Menschen auch soziale Wesen sind. Als soziale Wesen identifizieren sich Menschen untereinander. Ein Zusammengehörigkeitsgefühl im Rahmen eines Spielereignisses stiftet Sinn, Freude, Lebensglück.

Bei der Suche nach dem „Sinn des Lebens“ geht es um die „Deutung des Verhältnisses, in dem der Mensch zu seiner Welt steht“²³. Es geht um etwas sehr Persönliches, es geht um das „für mich“ richtige, gute und sinnvolle Leben. Der Sinn hat etwas mit einer sehr subjektiven Bewertung zu tun, mit einem individuellen Wertesystem.

2.11 Symbolhandeln

Spiele simulieren Realität. Sie sind daher nicht nur Ausdruck der Welt, sondern auch deren Symbole. Das Symbolhandeln ist durch das Regelwerk und die Unterscheidung einer spielerischen Situation von anderen Situationen des Lebens (Familie, Beruf, Religion etc.) bedingt. Die Spielumgebung kann in ihrer räumlichen Trennung und individuellen Ausgestaltung dieses Merkmal des Spiels weiter schärfen. Spielzeug, Spielpuppen, Bühnen, Stadien oder virtuelle Umgebungen am Bildschirm sind Beispiele hierfür.



Abb. D30: Szenische Nachstellung einer Kriegssituation durch Kinder (aus dem Ersten Weltkrieg)

Kinder spielen die Szenen des Alltags nach, verarbeiten spielerisch Grausamkeiten des politischen Zeitgeschehens oder empfinden historisch interessante, oft romantisierte, außergewöhnliche Lebenssituationen im Spiel szenisch nach, wie bei „Cowboy und Indianer“.



Abb. D31: Szenische Nachstellung einer Lebenssituation mit Lego-Spielzeug

Phantasie und Kreativität können dabei massiv befördert werden. Dies wird bei Konstruktions-
spielen deutlich, wenn aus einzelnen Bauelementen
und Spielmitteln umfangreiche Spiellandschaften
erschaffen werden.

Ein Spielzeugklassiker ist der weltberühmte LEGO-
Stein aus Dänemark („leg godt“ = „spiel gut“) von 1949.
Mit diesen Kunststoffklemmbausteinen können frei
gestaltbare Häuser, Städte, Schiffe, Fahrzeuge oder
Landschaften erstellt werden oder es werden auch
nach vorgegebenen Modellbauplänen Maschinen
und Raumschiffe mit Zahnrädern, Motoren und Figu-
ren nachgebaut.



Abb. D32: Szenisches Spiel mit Playmobil

Das figürliche Spiel mit seinen Symbolhandlungen in
bestimmten szenischen Settings ist auch seit 1974
die Grundlage des Geschäftsmodells der deutschen
Spielzeugfirma Playmobil aus Zirndorf.

Neben dem kommerziell konzipierten und produ-
zierten Spielzeug können Kinder aus zahlreichen
Gegenständen des Alltags Dinge zu „Spielmitteln“
umfunktionieren. Aus Pappkartons können Fahrzeuge,
Flugzeuge oder Höhlen werden, aus aneinander-
gereihten Stühlchen wird eine Eisenbahn etc.

Zahlreiche weitere kommerzielle Spielmittel führen
die Kinder in die Welt der Erwachsenen, als ob sie
erwachsen wären, mit Schokoladenzigaretten,
Kindercocktails, Zuckerpillen und Spielzeugwaffen.

Und auch der Brettspielklassiker „Schach“ stellt sym-
bolisch das Aufeinandertreffen von zwei Armeen dar.

Theater und heutige Spielfilme der Unterhaltungs-
industrie sind mitunter ebenso von großer Symbol-
kraft, etwa wenn kriegerische Auseinandersetzun-
gen, Machtkämpfe und gesellschaftliche Skandale
zur Blaupause künstlerisch überhöhter Dramen und
Filmdrehbücher gemacht werden.

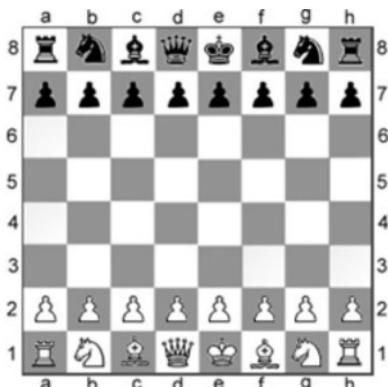


Abb. D33: Schematische Darstellung eines Schachbretts

2.12 Gegenwartsbezogenheit

Spielerlebnisse finden im Hier und Jetzt statt. Im Spiel wird das Leben in all seinen Facetten spürbar. So wie im Alltag Glück, Zufriedenheit, Mutlosigkeit und Erschöpfung sich abwechseln, so werden auch im Spiel die verschiedenen Formen menschlichen Empfindens durchlaufen.

Im Spiel lösen sich dabei die gedanklichen Bezüge zur Vergangenheit und zur Zukunft tendenziell auf. Bewusstsein und Konzentration sind auf das Hier und Jetzt ausgerichtet. Im Spielmodus sind Termine, Pflichten, Sorgen und Verabredungen mitunter vergessen.

„Die Zeit vergeht, aber sie ist nicht Vergangenheit. Sie kommt, aber sie ist nicht künftig. Nichts außer der Gegenwart vergeht, kommt, trifft ein. Die Gegenwart ist die einzige reale Zeit“, schreibt der französische Philosoph André Comte-Sponville.²⁴

2.13 Ästhetik

Die Lehre vom Schönen und Erhabenen, die Ästhetik, leitet auch Spiele. Ein Spiel hat zumeist den Anspruch, sinnlich beeindruckend und schön zu sein, vor allem, wenn der Hersteller oder Designer damit auch eigene ökonomische Interessen verfolgt, er seine Spielideen und Spielangebote gegen ein Entgelt als Produkt, als Leistungserbringung versteht, für die er eine monetäre Gegenleistung erwartet.

Heutige Computerspiele lassen uns in faszinierende, mitunter natürlich auch kitschige Welten abtauchen. Opern und Theaterstücke beeindruckt mit raffinierten Bühnenbildern. Spielzeug und Brettspiele sind häufig nachhaltig, handwerklich anspruchsvoll gestaltet.

Die sinnliche Erfahrung variiert dabei: Auge, Ohr und Haptik werden vorrangig angesprochen. Analoge Spielmittel sind leiblich erfahrbar. Aber auch digitale Spiele packen den Spieler bei seinen Emotionen, wenngleich über Auge und Ohr.

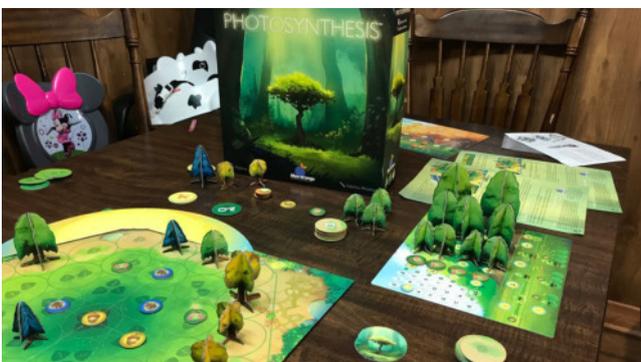


Abb. D34: Ästhetische Illustration eines Brettspiels, „Photosynthesis“ im Vertrieb von Asmodee

Gute Spiele sind somit auch immer mit Kunst verwandt. Wie auch in der Kunst gibt es für die ästhetische Qualität eines Spiels indes keine objektiven wissenschaftlichen Bewertungskriterien. Spiele können ein Spiegelbild des ästhetischen Zeitgeistes sein. Sie können historische Spiele und Ästhetiken imitieren. Oder sie sind Trendsetter, Vorreiter der Ästhetik von morgen.

2.14 Geborgenheit, Vertrauen, Glauben

Die Kindheitsentwicklung ist eng mit Spiel verbunden. Ein Kind, das spielt, sammelt Vertrauen in die Welt, wenn es diese begreifen und mit ihr umzugehen lernt. Insbesondere Explorationsspiele schlagen die Brücke zwischen Unsicherheit und Sicherheit. Das Vertrauen in die eigene Handlungskompetenz wächst. Menschen erlangen aufgrund ihrer zahlreich gesammelten Rückmeldungen langsam eine Selbstwirksamkeit, eine Kontrollüberzeugung und damit einen Selbstwert, der beginnt, unsere Identität zu prägen.



Abb. D35: Spielerische Geborgenheit, Vertrauen

Mit dem ebenso spielerischen Erlernen der Muttersprache setzen bei Kindern auch die Phantasiespiele ein. Verbal trainieren sie ihre Rolle in der Familie, im Bekannten- und Freundeskreis, später dann in der Gesellschaft. Konstruktionsspiele mit Naturmaterialien oder Spielzeug schulen das räumliche Verständnis. Sie lassen das Vertrauen in den gelingenden physischen Umgang mit der Welt wachsen.

Die Geschichte der durch neue Techniken und Technologien arbeitsteilig vorangetriebenen Menschheitsentwicklung führte uns zu Gesellschaftsformen, deren Komplexität ständige Adaptionen und Variationen erfordern. Erfundene Ordnungen mit regulativen Ideen legen den kulturellen Rahmen fest, innerhalb dessen sich Menschen verhalten und handeln. Regelspiele transportieren die Ideen sozialer, gesellschaftlicher Prozesse oder stellen sie infrage.

2.15 Geist und Materie

Wie oben aufgeführt, ist die Zweckfreiheit ein Merkmal von Spielen. Aber sobald eine faszinierende Spielidee, als Ausdruck eines neugierigen, energiegeladenen Lebens, dem menschlichen Bewusstsein Anregung, Impulse und Motivation bietet, schwingen in Spielen Werte, Normen, Einstellungen, Lebensziele oder eben ein Sinn mit, die aus Gedanken, aus Geist auch Materie werden lassen. Spielfelder und Spielmittel sind die Materialisierung von spielerischen Gedanken, die zu einer erfüllenden, beglückenden Humanität führen können.



Abb. D36: Holzfiguren als Symbol für den spielenden, auf der Erde lebenden Menschen, das Spielziel hingegen als Symbol für das schmerzfreie Leben nach dem Tode, das Ausbrechen aus dem Kreislauf der Wiedergeburten (Nirwana, Moksha, Erlösung und Befreiung im Hinduismus und Buddhismus)

Der Theologe Stefan Kiechle beschreibt es so: „Im Spiel nun verleibt sich dieser Geist zu einer konkreten Gestalt, zu Form und Ordnung, zu Prozess und Rhythmus, zu sinnlicher Erfahrung und existentielltem Vollzug; [...] Geist wird Fleisch, Geist ‚inkarniert‘ sich zu Leib. Wenn man den Menschen als leiblich-geistige Einheit begreift, ist das Spiel ursprünglicher Vollzug des Menschseins. ...Spiel ist vielleicht das, was ‚Leben‘ über das bloße Überleben oder Existieren hinaus meint. [...] Selig, wer sein Dasein als spielerisch verstehen darf, wer es spielend lebt.“²⁵

Dieses hier aufgeführte letzte Spielmerkmal „Geist und Materie“ stellt die Zusammenführung und Kombination aus den vorher beschriebenen einzelnen Merkmalen dar. Spielziele, Spielregeln und ihre ästhetisch gestalteten Spielmittel erwachsen aus den Spielideen, die über die Symbolebene im „Magic Circle“ Sinn vermitteln wollen, wenn dieser oberflächlich auch nur der Lebensfreude dient sowie Geborgenheit, Vertrauen, Lebensmut, Optimismus oder Hoffnung stiftet.

Die erfolgte Auflistung markiert wesentliche Aspekte von Spielhandlungen. Wie einleitend zu diesem Abschnitt D beschrieben, sind die Aspekte je konkretem Spieltyp mehr oder weniger ausgeprägt zu beobachten. Wesentlich ist, dass Spiele es ermöglichen, Wirklichkeiten neu zu erfahren: „Spiele geben wie alle kulturellen Güter dem Denkbaren eine eigene Realität. Bei aller Vielfalt der Fantasie ist allen Spielen gemeinsam: Ein Spielplan als symbolische Welt, Spielfiguren als Symbole des Menschen und der anderen Lebewesen, Würfel und Karten als Symbol des Schicksals. Die SpielerInnen begeben sich freiwillig in ein System von Spielregeln, die in einem „Als-ob“ alternative Lebenswelten erfahrbar machen.“²⁶

3. Vom Spiel erzählt: drei Narrative

„Wir spielen immer: Wer's weiß, ist klug.“

A. Schnitzler (1862–1931), „Paracelsus“

Kapitel 3, 8. Auftritt

3.1 Spielerische Menschheitsgeschichte

Wenn die Rede vom Homo ludens ist, so liegt die Tatsache, dass seit Anbeginn der Menschheitsgeschichte gespielt wurde, in der Natur der Sache.

Die Entwicklung des Homo sapiens bildet eine Zäsur in der anthropologischen Forschung. Der Homo sapiens konnte sich durch seine Sprachfertigkeit zunehmend komplex verständigen. Er unterschied sich somit vom Neandertaler und auch vom Homo faber, der vor allem durch die Weiterentwicklung von Werkzeugen gekennzeichnet ist. Mit der Sprachentwicklung wurden aus Lauten und Tönen Worte. Diese steigerten die Überlebensfähigkeit. In dies Entwicklungsstadium fällt auch die erste Herstellung von Spielzeugen.

Früheste heute erhaltene Artefakte und Objekte, in denen wir Spielzeuge erkennen, stammen von ca. 35.000 v. Chr. Neben der materiellen und zeitlichen Bestimmung dieser Objekte ist vor allem die Frage fordernd, welche Imaginations- und Phantasiespielräume sich damit für die Menschen der damaligen Zeit eröffneten.

Dass bereits vor tausenden Jahren ein gewaltiger Imaginationsraum das menschliche Leben begleitet, ist spätestens mit figürlichen sowie bildlichen Überlieferungen, schließlich Schriftaufzeichnungen belegt. Lesen wir heute das Gilgamesch-Epos oder Ovids Metamorphosen – und vergleichen diese Erzählungen mit dem Alten Testament – so begegnet uns eine wahre Wucht phantastischer, spielerisch daherkommender vorchristlicher Mythologie. Hein Retter beschreibt in „Spielzeug – Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel“ das Spiel als bei allen Völkern in der Zivilisationsgeschichte zu beobachtendes Merkmal.²⁷

In den frühen Anfängen des Spiels haben wir uns allerdings mit Spielformen zu befassen, die noch ohne eigens gestaltete Spielmittel auskommen – von Instrumenten der Verschriftlichung ganz zu schweigen. Dieses Spiel, das in der Forschung als „erkundendes Spiel“ bezeichnet wird, soll hier auch als „freies“ Spiel bezeichnet sein. Es findet ohne eigens geschaffene Hilfsmittel, ja auch ohne ein Set von Regeln statt. Das Spielen mit dem eigenen Körper, dem Körper von Spielpartnern, mit in der Natur vorgefundenen Gegenständen beinhaltet zahlreiche explorative Spielelemente. In der englischen Sprache gibt es dafür das Wort „play“.

Das Objekt, mit dem gespielt wird - gleich ob vorgefunden oder künstlich geschaffen - nennen wir „Spielzeug“. Hierbei kann es sich um einen Stock oder Stein handeln. Im Englischen wird für Spielzeug der Begriff „toy“ verwendet.

Das Spiel, das mit Regeln und bereits eigens angefertigten Gegenständen ausgestattet ist, bezeichnen wir im Englischen hingegen als „game“. Der Begriff „Spiel“ fasst im Deutschen indes die englischen Wortbedeutungen von „play“ und „game“ zusammen. Um dennoch auch im Deutschen eine begriffliche Unterscheidung vollziehen zu können, werden wir in der Folge von dem „Spielen“ reden, wenn „play“ gemeint ist, und von dem „Spiel“, wenn „game“ gemeint ist.

Play	Spielen		2,8 Mio. v. Chr.
Toy	Spielzeug		35.000 v. Chr.
Game	Spiel		2.600 v. Chr.

Abb. D37: Drei elementare Entwicklungsstufen des Spiels in der Menschheitsgeschichte

3.1.1 Spielen (Play)

In den zwei Standardwerken von Karl Groos „Die Spiele der Tiere“ (1896) und „Die Spiele der Menschen“ (1899) wird der Frage nach frühen Formen des Spielens und der Genese von Spiel als Kulturtechnik nachgegangen. Groos weist dem Spiel einen Zweck zu und stellt die Frage nach Gründen des Spielens. Dabei identifiziert er drei Funktionen: Einüben, Ergänzen und Erholung. Groos beschreibt in „Die Spiele der Tiere“ als erster Spielforscher ausführlich den „Lebenswert des Spiels“ für Tiere, den er in „Bewegungs-, Jagd- und Kampfspielen sowie Bewer- bungs-, Bau- und Pflegespielen, Nachahmungsspielen, sozialen Spielen und dem spielerischen Experimentieren“ sieht.

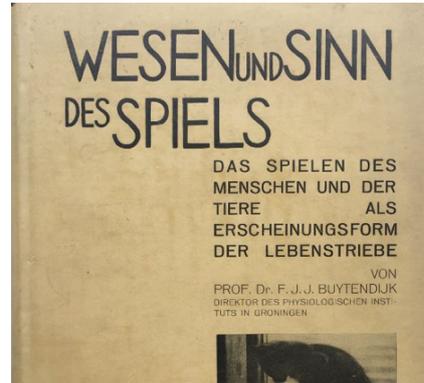
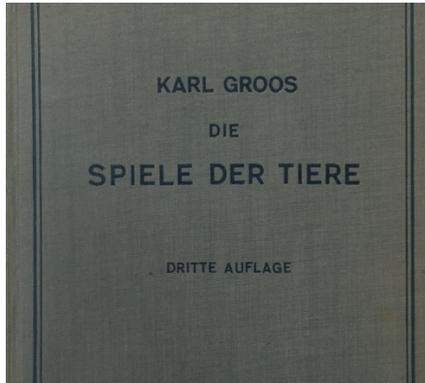


Abb. D38: Karl Groos: „Die Spiele der Tiere“; Abb. D39: F. J. J. Buytendijk: „Wesen und Sinn des Spiels – Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb“

Dabei grenzt er das Spiel vom instinktiven Agieren eines Tieres durch das Kriterium der Freude ab: „Erst wenn das Lebewesen die Erfahrung gemacht hat, daß die Tätigkeit, um die es sich handelt, ihm Freude bereitet, und wenn es sie dann um ihrer Lustwirkung willen erstrebt und wiederholt, haben wir unserer Begriffsbestimmung nach das Recht, von einem spielenden Verhalten zu reden.“²⁸

Der niederländische Biologe Frederik Jacobus Johannes Buytendijk erweiterte die Erklärungsansätze von Groos. Er sieht nicht notwendig in Spielen eine „Vorübung“ für die spätere Lebensbetätigung. Es gäbe weitere Aspekte des Spielens. Buytendijk kommt zu der Erkenntnis, dass „die Lustgefühle, die das Spielen begleiten“²⁹, nicht als einzige Erklärung gelten, denn diese Gefühle könnten zwar die Wiederholung des Spielens veranlassen, sie könnten jedoch nicht seinen Ursprung erklären.

3.1.1.1 Spieltrieb

Bei Menschen und höheren Tieren kann die im Spiel erfahrene Freude und gezeigte Lebenslust als Ausdruck eines Spieltriebs gesehen werden. In der Trieb- und Instinkttheorie wird das Spielen als angeboren betrachtet. Menschen werden nach der Triebtheorie von Sigmund Freud (1856-1939) wesentlich von mehreren endogenen Trieben „gesteuert“. Sie dienen der Selbst-, Lebens- und Arterhaltung (Sexualtrieb). Ein Triebdrang erfolgt kontinuierlich neu, er ist nach erfolgter Befriedigung nicht erloschen und kann unabhängig vom Bewusstsein wirken, muss durch dieses im sozialen Kontext sogar oft reguliert werden.



Abb. D40: Das Kind im Manne



Abb. D41: Spielender Eisbär
mit angekettetem Schlittenhund

Die Gesetzmäßigkeit dieser Triebenergie ist das Lustprinzip, das nach Freud komplementär zum Realitätsprinzip steht. Ein Spieltrieb wäre in diesem Modell somit der Teil einer Spielmotivation, der unbewusst erfolgt. Dies schließt aber auch eine bewusste, freie Entscheidung zur Durchführung eines Spiels nicht aus.

In der Tradition von Freuds Theorie kann somit die Annahme gesehen werden, dass der kindliche Spieltrieb beim Erwachsenen weiterhin zum Vorschein kommt. Der Volksmund redet hier historisch bedingt vom „Kind im Manne.“

Der Spieltrieb kann andere Triebe überlagern. Der Überlebenstrieb, zu welchem die Nahrungsaufnahme gehört, kann durch den Spieltrieb ausgesetzt sein. Als Beispiel dafür dienen Videoaufnahmen, die von einem Eisbären in der Arktis gemacht wurden, der einen angeketteten und damit wehrlosen und der Flucht unfähigen Schlittenhund nicht tötete und auffraß, sondern die eigentlich hilflose Einladung des Hundes, mit ihm zu spielen, fröhlich annahm.

3.1.1.2 Freies Spielen

Der Spieltrieb drückt sich bei Tieren und Menschen in iterativen Suchprozessen aus, die im Grunde bloß wiederholte Spielhandlungen sind. Mit immer wieder neuen Versuchen, Irrtümern (trial and error) und schließlich Erfolgserlebnissen werden Erkenntnisse gewonnen. Das explorative Spielen bildet die Basis für das Verständnis von Zusammenhängen, Abläufen, Naturgesetzen, biologischen Gesetzen, sozialen Gesetzen und den damit verbundenen Fähigkeiten und Fertigkeiten des Individuums in seiner Umwelt. Die Welt wird in ihrer Komplexität erforscht und im wahrsten Sinne „begriffen“.



Abb. D42: Das Explorationsspiel

Der „Arbeitstag“ von Kindern lässt sich bis zur Einschulung mit „acht Stunden spielen“ beschreiben. Diese konzentrierte Tätigkeit treibt die kindliche Entwicklung auf vielfältige Weise voran. Motorische, kognitive und analytische Fähigkeiten werden geschult. Mit jeder geplanten und gelungenen Tat wächst das Gefühl der Selbstwirksamkeit und der Handlungskompetenz. Eigenständigkeit und Selbstbewusstsein wachsen. Dieser Prozess setzt sich bis in die noch entfernte Zukunft fort, wenn Erwachsene komplexe Herausforderungen meistern.

Den freien, spielerischen, kindlichen Entwicklungsprozess haben zahlreiche Pädagogen beobachtet, analysiert und in ihre Erziehungskonzepte aufgenommen oder gar zum zentralen Gegenstand gemacht. Sowohl die Naturphilosophie als auch die Aufklärung zeigten sich diesen Beobachtungen gegenüber bereits aufgeschlossen. Reformpädagogen des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts stehen in einer bereits in das frühe 17. Jahrhundert zurückreichenden Tradition:

- Erhard Weigel (1625–1699), Jena, innovativer Wissens- und Methodentransfer
- John Locke (1632–1704), Oxford, Vordenker der Aufklärung
- Jean-Jacques Rousseau (1712–1778), Paris, Erziehungsroman
- J. C. F. GutsMuths (1759–1839), Schnepfenthal, Spiel und Sport als Methode
- Jean Paul (1763–1825), Bayreuth, Erziehlehre
- Friedrich Fröbel (1782–1852), Marienthal, Begründer des Kindergartens
- Rudolf Steiner (1861–1925), Weimar, Waldorfpädagogik
- Maria Montessori (1870–1952), Rom, „Baumeister seines Selbst“, Freiarbeit
- Kurt Hahn (1886–1974), Berlin, Erlebnispädagogik

Ob spielerisch erzielter Lernfortschritt irgendwann zur Anwendung kommt, kann nicht allgemein im Voraus definiert werden. Das spielerische Lernen führt grundsätzlich dazu, dass sich ein Kind Fähigkeiten aneignet, um später ein selbstbestimmtes Leben führen zu können. Der Spieltrieb führt zu einem Erfahrungswissen, mit dessen Hilfe Anpassungs- oder Veränderungs- und Innovationsprozesse gestaltet werden können.

Das freie Spielen ist ein effektives Werkzeug zur persönlichen Entwicklung und variantenreichen Problemlösung. Dieses Potenzial machen sich heutzutage immer mehr Beratungsunternehmen und Coaches zu eigen. Das Spiel lässt Entscheider und Unternehmen „out of the box“ denken, eröffnet neue Horizonte, identifiziert die Ursachen von Blockaden und verkrusteten Strukturen. Das klassische Innovationsmanagement wurde in Unternehmen inzwischen durch Managementmethoden wie „Design Thinking“ (seit den frühen 1990er-Jahren) ergänzt. Dieser Ansatz soll zu einer differenzierten Problembeschreibung führen, um passende Lösungsansätze innerhalb eines kreativen Umfeldes zu formulieren. Die professionell nutzbar gemachte Kombination aus Beobachtung, Verstehen, Ideenfindung, Verfeinerung, Ausführung und Lernen findet sich im Prinzip im frühkindlichen Phänomen des freien, ungebundenen Spielens wieder.

3.1.2 Spielzeug (Toy)

Früheste, einer Menschenart zugeordnete Knochenfunde haben Archäologen auf ein Alter von 2,8 Millionen Jahren datiert. Bis Menschenarten das Feuer nutzten, um sich zu wärmen, Nahrung zuzubereiten oder um sich zu verteidigen, vergingen nochmals rund 2,5 Millionen Jahre. Rund 300.000 Jahre v. Chr. wandelte sich damit auch die Lebens- und Ernährungsform. Nach der Evolutionstheorie bildete sich der heutige Homo sapiens mit seinen vor allem erweiterten kognitiven, analytischen und kreativen Fähigkeiten um das Jahr 200.000 vor unserer Zeitrechnung heraus. Die Entstehung deutlich verbesserter, das heißt komplexer und differenzierter Sprachfähigkeiten wird auf einen Zeitraum von ungefähr 35.000 Jahren v. Chr. datiert.

Das deutlich verbesserte Sprachvermögen ermöglichte es nun auch, imaginierte Sachverhalte auszudrücken. Während der Spieltrieb, anthropologisch betrachtet, in einem sehr frühen Stadium die Entwicklung des Menschen zwar bereits prägte, verdichtet und beschleunigt sich die Evolutionsgeschichte mit der Entstehung des Homo sapiens. Kommunikationsfähigkeiten und Reflexionsprozesse weiten sich nun deutlich aus. Der Homo sapiens kann sich über Herausforderungen und Aufgabenstellungen austauschen, er kann Ereignisse reflektieren, Situationen antizipieren und insofern auch verstärkt in Rollen - also spielerisch - denken, interagieren und agieren.

Mit der Kulturgeschichte des Spielzeugs hat sich Hein Retter (1937) in seinem Buch „Spielzeug – Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel“ 1979 ausführlich befasst. Dort kommt er wohl begründet zu zwei zentralen Thesen: Das Spielbedürfnis von Kindern und der Drang, diesem Bedürfnis entsprechend mit Spielgegenständen nachzugehen, existiert für alle Völker zu allen Zeiten in etwa gleicher Weise. Die Bedürfnisse und Verhaltensweisen des Kindes sind das Ergebnis der jeweiligen soziokulturell-gesellschaftlichen Verhältnisse und der durch sie beeinflussten Umwelt- und Erziehungsbedingungen³⁰. „Spielmittel haben in mehrfacher Hinsicht eine Doppelfunktion: Sie sind nicht nur Gegenstand des Vergnügens und des Nützlichen, sondern auch Mittler zwischen Kind und Kultur.“³¹

Naturphänomene, göttliche und weltliche Mächte, Liebe, Selbstfindung und der Tod sind Grundmotive in der Auseinandersetzung von Menschen untereinander und mit der Welt. Denkräume, welche sich um die damit verbundenen Fragen aufbauen, sind mit der Schaffung von Objekten verknüpft. Auch Spielobjekte – Spielzeug („Toy“) – entstehen in diesen Kontexten.

Mit der beschleunigten Sprachentwicklung rund 35.000 Jahre v. Chr. wuchs auch die Vorstellungskraft des Menschen. Der Fund eines Objektes, welches einen Löwenmenschen darstellt, belegt diese Vorstellungskraft. Die Entstehung dieses Objektes wird auf einen Zeitraum rund 35.000 Jahre v. Chr. datiert. Es wurden zahlreiche kleine Tierfiguren in der Höhle gefunden. Die größte Figur, der hier gezeigte Löwenmensch, misst 31,1 cm. Schätzungen zufolge wurde mit damaligen zur Verfügung stehenden Werkzeugen (Klingen, Schaber, Kratzer oder Stichel aus Feuerstein) 360 Stunden an der Herstellung des Löwenmenschen gearbeitet.³²



Abb. D43: Der Löwenmensch, frühes physisches Kulturdokument für Phantasiespiele

Menschen sind schwach und vergänglich. Es gibt Tiere, die sind stärker, schneller oder geschickter als Menschen. Sie können besser hören, sehen oder riechen. Sie wirken überlegen auf uns oder gar mystisch. Der Löwe gehört zu diesen Tieren. In dem Bewusstsein, selbst nicht perfekt zu sein, träumen Menschen zudem davon, anders sein zu können. Das Ringen um Unsterblichkeit ist, wenn auch vergeblich, so doch wirksam in unserem Leben. Der Löwenmensch mag ein Objekt gewesen sein, das Kontakt zu anderen, größeren oder höheren Kräften herstellen sollte. Ob der Löwenmensch dabei „bloß“ als Spielzeug diente, rituelle oder religiöse Zwecke erfüllte, ist ungeklärt. Doch sehr wahrscheinlich ist: Dieser phantasievolle Gegenstand sollte etwas „regeln“. Er war Teil eines wie auch immer gearteten Organisationsprozesses, der – mittels einer imaginierten Kunstfigur – spielerische Merkmale trug. Die mit dem Löwenmenschen vollführten Handlungen schufen eine – wenn auch nur imaginierte – Ordnung im Leben der Menschen.

3.1.3 Symbolische Spielordnungen (Game)

*„Ein Weiser schätzt kein Spiel, wo nur der Zufall regiert.“
Gotthold Ephraim Lessing (1729–1781)*

Die Grundelemente des Spiels – Zufall und Gesetz – bestimmen auch das Geschehen im Universum.³³ Die Heisenbergsche Unschärferelation liefert eines der Beispiele, dass neben vielen Gesetzmäßigkeiten auch Zufallsprinzipien im Universum zu beobachten sind.

Der Mikrobiologe Manfred Eigen erkennt im Spiel damit das universale Grundprinzip wieder. Vor allem aber: Er sieht umgekehrt im Universum auch das Spielprinzip wirken: „Auf dem natürlichen Spielfeld bilden sich Muster, Informationen entstehen, die Gesetze von Selektion und Entwicklung treten klar hervor.“³⁴

Er erweitert damit die Forschungen Huizingas: „Damit gehen wir in unserer Interpretation weit über das hinaus, was Huizinga (dem Spiel) in seiner auf Menschen zugeschnittenen Rolle zuerkennt.“³⁵ Und weiter: „Der Mensch ist weder ein Irrtum der Natur, noch sorgt diese automatisch und selbstverständlich für seine Erhaltung. Der Mensch ist Teilnehmer an einem großen Spiel, dessen Ausgang für ihn offen ist. Er muß seine Fähigkeiten voll entfalten, um sich als Spieler zu behaupten und nicht Spielball des Zufalls zu werden.“³⁶

Um sich gegen natürliche Widrigkeiten behaupten zu können, unternahmen und unternehmen Menschen Kollektivanstrengungen: Sie organisieren sich in Gruppen nach bestimmten Verhaltensregeln, die sehr pragmatisch oder auch sehr differenziert bestimmten Normen folgen können.

Wie kann eine kollektive Zügelung in einem kulturell gesetzten Regelsystem erfolgen? Das Jenseitsversprechen war dazu eine der historisch wirksamen Techniken, die auch heute noch in vielen Kulturen anzutreffen ist. Dieses Jenseitsversprechen bildet den spielerischen Rahmen für das „Königliche Spiel von Ur“, das für die Zeit ca. 2.600 Jahre v. Chr. aus Mesopotamien überliefert ist. Die Hoffnung auf ewiges Leben bildet das Spielmotiv.



Abb. D44: Königliches „Spiel von Ur“

Während die viereckigen Felder für die irdische Vergänglichkeit stehen, sind die runden Spielscheiben Abbild göttlicher Kraft. Sie stehen für den vollständig ausgeschrittenen Kreis des Lebens und die Ewigkeit.

Das ägyptische „Senet“ hat ein identisches Spielthema: Es ist eines der für frühe Kulturen typischen „Überfahrtsspiele“ vom Diesseits zum Jenseits. Durch ein gelungenes Spiel sollte die Wahrscheinlichkeit erhöht werden, gegen den Schlangengott bestehen zu können. Die Spiele waren auch Grabbeigaben, wodurch nicht wenige Exemplare der Nachwelt bis heute erhalten geblieben sind.

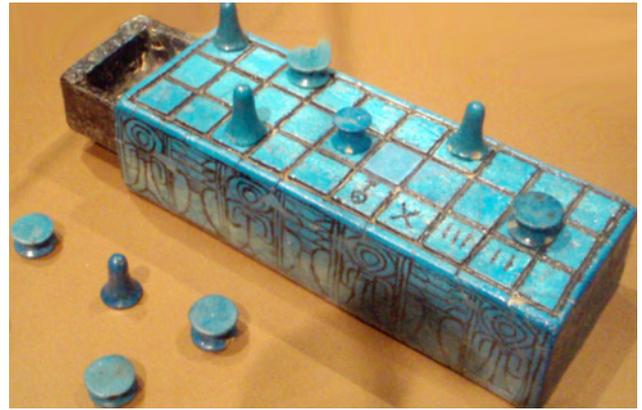


Abb. D45: Brettspiel „Senet“

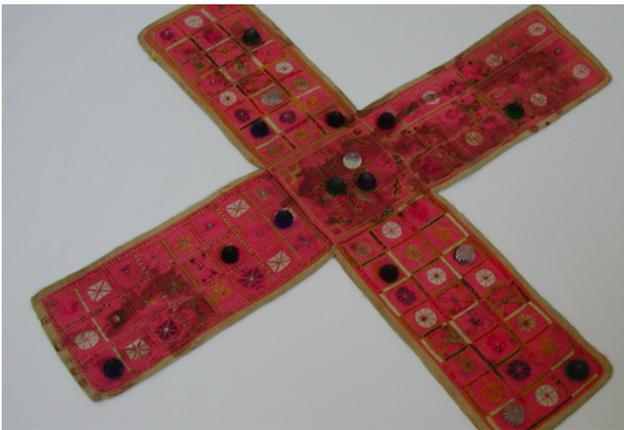


Abb. D46: Brettspiel „Pachisi“

Britische Kolonialherren haben diese eigentlich religiöse Spielidee mit in ihre Heimat gebracht und dort ab 1795 als „Ludo“ produziert. Spielziel ist, vier Spielsteine auf der Basis zufälliger Würfelergebnisse in ein Zielfeld zu bewegen.

Dem indischen Kulturkreis entstammt das Spiel „Pachisi“. Es thematisiert den Wunsch des Menschen, dem dauerhaften Wechsel von endlichem Lebenskreis und Wiedergeburten zu entkommen und einen göttlichen Zustand im Nirwana zu erreichen.



Abb. D48: Brettspiel „Mensch ärgere Dich nicht“

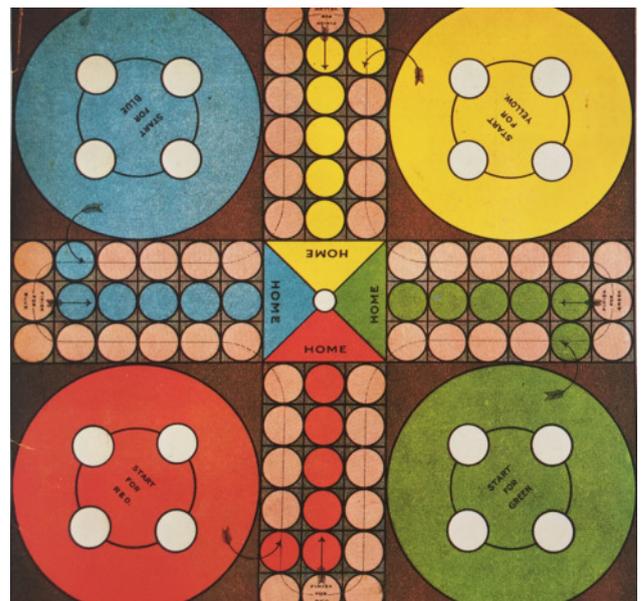


Abb. D47: Britisches Brettspiel „Ludo“ nach den Spielprinzipien von „Pachisi“

Der Deutsche Josef Friedrich Schmidt (1871–1948) hat als Unternehmer und Reisender auf der britischen Insel das Spiel „Ludo“ kennengelernt und es in leichter Abwandlung als „Mensch ärgere Dich nicht“-Variante in Deutschland ab 1910 produziert und vertrieben.

Deutschland wurde das Spiel zu einem Brettspielklassiker. Dem ökonomischen Erfolg lag dabei die Grundidee der frühen indischen Spielform zugrunde: Im Ersten Weltkrieg wurden 3.000 dieser Spiele an verletzte deutsche Soldaten zum Zeitvertreib in die Lazarette geschickt. Die Soldaten hatten den Wunsch "nach Hause" zu kommen und – gleich dem Erreichen des Nirwana – erlöst zu werden. Über die Feldpostbriefe der Soldaten erfuhren Angehörige und Freunde von dem Brettspiel, dessen Nachfrage dadurch abermals stieg.

Die drei beispielhaft vorgestellten Brettspiele (games) bilden mit ihrem Spielziel symbolisch wirkliche Lebensziele ab. Durch ihr je eigenes Regelwerk bilden sie geschlossene symbolische, zugleich auch wirkliche Universen.³⁷ "Das Spiel ist ein Gleichnis, und doch ist es keine Scheinwelt und keine reine Abstraktion. Die Spieler gehören dazu in der ganzen Fülle ihres realen Erlebens. Wir sehen, fühlen, denken, entscheiden und handeln wirklich."³⁸

Altenburg steht mit seiner über 500-jährigen Spielkartenproduktion in enger Verbindung zum Skatspiel. Dieses Spiel wurde 1813 in den Zeiten gesellschaftlicher Umbrüche erfunden: Die Französische Revolution hatte 1789 den vorherrschenden Absolutismus unterminiert. Die Revolution von 1848/49 stand in Deutschland noch bevor. Europa war nicht nur im Aufbruch, sondern im Umbruch. Die europäische Salonkultur, die im Altenburger Land prominente historische Beispiele aufweisen kann, schuf einen neuen Dialograum, um Visionen zu diskutieren und neue Mehrheiten zu verhandeln. In diesem Umfeld wurde in Altenburg der Skat erfunden. Dass in diesem Spiel der Bube, nicht aber der König Trumpf ist, lässt tief nicht nur in das Blatt, sondern auch die gesellschaftliche Wirklichkeit der Zeit blicken

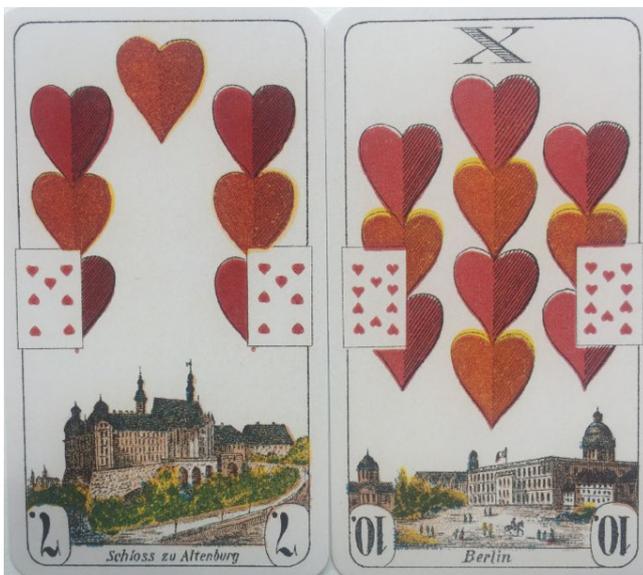


Abb. D49: Turnierskatblatt in Kombination mit deutschem und französischem Bild, die „7“ mit dem Schloss zu Altenburg und die „10“ mit Berlin und dem Bild des Schlosses

Wie Spiele in Momenten des Konfliktes vermitteln, aufklären und Lösungsansätze aufzeigen können, hat der Spielforscher Brian Sutton-Smith untersucht. In „Die Dialektik des Spiels“ (1978) und „The Ambiguity of Play“ (1997) zeigt er Beziehungen zwischen Spielfähigkeit („playfulness“) und kreativem Handeln auf. Während des Spiels tun die Spieler ungewöhnliche Dinge, was ihr Repertoire an neuen potenziellen Verhaltensweisen erweitert. Übertragen von Einzelpersonen auf Gruppen und Volksgruppen stellt Sutton-Smith die allgemeine kulturelle und gesellschaftliche Funktion des Spielens fest: „In der modernen Zeit, in der sich die Kultur ständig wandelt, spielt der Beitrag des Spiels zur kulturellen Innovation eine große Rolle.“³⁹ Und weiter: „Das Spiel bereitet insofern auf die unvorhersehbare, nicht auf die vorhersehbare Zukunft vor. [...] Das Spiel bringt eine große Anzahl von Reaktionsweisen mit zunächst nur potentielltem Wert hervor.“⁴⁰

3.2 Entwicklung des Ich

“Im Spiel verraten wir, wes Geistes Kind wir sind.”

Ovid (43 v. Chr.–17 n. Chr.)

Maßgeblich befördert durch Forschungen Jean Piagets (1896–1980), dem Begründer der kognitiven Entwicklungspsychologie, ist ein konstruktivistisches Ich-Entwicklungsmodell entstanden. Piaget war Biologe, Psychologe und Philosoph. Mit seiner Erkenntnistheorie (Genetische Epistemologie) geht er von zwei zentralen Annahmen aus: dass Menschen als autonome Subjekte aktiv fragend, offen und neugierig den Austausch mit ihrer Umwelt suchen und dass sie auf Basis der erhaltenen Informationen eine konstruktive Beziehung mit der Umwelt anstreben. Er schließt dabei frühere Forschungsergebnisse der Optimierung menschlichen Verhaltens nach einem - eher mechanistischen - Reiz-Reaktions-Schema zwar nicht aus, entscheidend und neu an seinen Darlegungen sind allerdings seine Forschungsergebnisse, wie Menschen durch Lernprozesse auf ihre Umwelt aktiv einwirken. Die eindimensionale Betrachtungsweise, dass die Umwelt den Menschen forme (Reiz-Reaktions-Schema), wird also in ein interaktives Modell überführt.

Nicht nur auf Basis der Forschungen Piagets, sondern durch viele weitere handlungs- und kommunikationsorientierte Modelle der Ich-Entwicklung wissen wir heute, dass die menschliche “Persönlichkeit” grundsätzlich wandelbar ist. Diese Wandelbarkeit ist keinesfalls auf frühe Kindheitsjahre festgelegt, sondern gilt lebenslang. Sie umfasst auch Merkmale, die lange Zeit als ausschließlich genetisch festgelegt betrachtet wurden, wie das kulturell determinierte Geschlecht („gender“). So wurde zum Beispiel in der Gender-Forschung durch Judith Butler herausgearbeitet, wie Geschlechtszuweisungen und das Selbstverständnis des Geschlechtes sich transformieren können („Gender Trouble“, 1990).

3.2.1 Stufenmodell

Der Psychologe Lawrence Kohlberg (1927–1987) hat untersucht und dargelegt, wie Menschen die Welt auf der Basis erlernter, antrainierter Denk- und Verhaltensmuster erfahren, wahrnehmen und bewerten. Mit dieser Kernaussage seiner Erkenntnistheorie identifiziert er Handlungsregeln als einstudierte, individuell gestaltete Spielregeln. Der Begriff des “Gesellschaftsspiels”, worunter wir gemeinhin ein Brettspiel verstehen, wurde von ihm buchstäblich verstanden. Es handelt sich um ein Wechselspiel von Assimilation (Eingliederung in bestehende Regeln) und Akkommodation (Veränderung, Anpassung kognitiver Muster und Regeln). Ungleichgewichte, Disharmonien und Konflikte sind dabei grundsätzlich nicht nachträglich, sondern der Motor für eine Erkenntnis- und Persönlichkeitsentwicklung, weil sie das Spektrum erlernter Verhaltensweisen des Menschen erweitern. Lernen ist Anpassung an die Herausforderungen des Lebens und der Umwelt. Die Psychologin Jane Loevinger (1918–2008) entwickelte die Forschungen zu einem frühen Stufenmodell der Persönlichkeitsentwicklung weiter. Ihre in den 1960er-Jahren veröffentlichten Forschungsergebnisse beschreiben ein erkenntnistheoretisches Ich-Entwicklungsmodell.

An dieser Stelle soll der Blick kurz auf Spieleentwickler und Game-Designer gewendet werden: Denn sie nutzen das Instrument des Levelsystems. Wie auf einer Treppe steigen wir im Spiel bestimmte Stufen unserer Befähigung hinauf. Das „aufleveln“, wie es im Spiele-Jargon heißt, ist ein Motivator, eine wesentliche Triebfeder von Spieldramaturgie. Loevinger war, durch die Brille der Spielwissenschaft betrachtet, eine „Leveldesignerin“.

Ohne an dieser Stelle das Feld einer wissenschaftsgeschichtlichen Abhandlung dieses Forschungsfeldes der Psychologie eröffnen zu wollen, so soll doch festgehalten sein, dass bereits Immanuel Kant „Bewusstseinsstrukturen“ zu definieren und diese als Voraussetzung für Erfahrungen begriffen hat.

Das konstruktivistische Entwicklungsverständnis Loevingers formuliert sich in einem 10-stufigen Modell. Das Schema veranschaulicht, wie sich Individuen ihr Verständnis von der Welt schrittweise und spielerisch aufbauen und erarbeiten:

1. Vorsoziale Stufe: noch kein Selbstbewusstsein und Ego vorhanden, Bedürfnisbefriedigung als Ziel
2. Impulsive Stufe: egozentrierte Weltsicht, eigene Bedürfnisse stehen im Vordergrund
3. Selbstorientierte Stufe: eigene Vorteile werden angestrebt; weitere Menschen werden zur eigenen Bedürfnisbefriedigung „eingespannt“
4. Gemeinschaftsbestimmte Stufe: Denken und Handeln werden von den Regeln der wahrgenommenen Bezugsgruppen und Menschen bestimmt; Zugehörigkeit und Unterordnung werden geübt; Erwartungen anderer sind Maßstab des eigenen Verhaltens; Konflikte werden vermieden
5. Rationalistische Stufe: Orientierung an gesellschaftlichen Standards; feste Vorstellung von Richtig und Falsch; Fokus auf Effizienz; Effektivitätsstreben schwach
6. Eigenbestimmte Stufe: eigenständig entwickelte und definierte Werte; individuelle Beschreibung der Identität mit Zielorientierung und Selbstoptimierung; Bewusstsein für Komplexität
7. Relativierende Stufe: Bewusstsein dafür, durch welche Einflüsse die eigene Wahrnehmung der Sicht auf die Welt entstanden ist; Hinterfragen von Sichtweisen; Akzeptanz von Paradoxien; Bewusstsein für Konflikte
8. Systemische Stufe: systemisches Erfassen von Beziehungen und Zusammenhängen; Fähigkeit, sich widersprechende Aspekte in ein Ganzes zu integrieren; Motivation, sich weiterzuentwickeln; Toleranz für Mehrdeutigkeiten
9. Integrierte Stufe: persönlich nicht mehr an ein explizites System mit seinen Werten und Einstellungen gebunden; Erfahrungen werden kontinuierlich neu eingeordnet und in anderen Zusammenhängen beleuchtet; Bewusstsein für Symboliken
10. Fließende Stufe: Bewertungen finden nicht mehr statt; Einssein mit der Welt und „Loslassen“; spielerische Abwechslung zwischen Ernst und Trivialem; Denken in großen Zeitzyklen und historischen Dimensionen; Andersartigkeiten und Unterschiede von Menschen werden gelassen und heiter „umschifft“

Wie die Entwicklungspsychologie des Kindes zeigt, entsteht die Persönlichkeit eines Menschen über eine prägende, spielerische Kindheit und erfährt in der Zeit der Pubertät relativ langsam eine erste "Konfiguration". Sie ist keinesfalls stabil. Sie verändert sich im Laufe des Lebens und kann durch schockierende, ergreifende Erlebnisse auch zu gravierenden Veränderungen führen (vgl. Oerter, Rolf; Montada, Leo (1995): "Entwicklungspsychologie" und Specht, Jule (2018): "Charakterfrage").

Als ein zentrales Modell, um die Persönlichkeit eines Menschen beschreiben zu können, hat sich in der Psychologie das "Big Five"- oder "OCEAN"-Modell etabliert.

3.2.2 Persönlichkeitsdimensionen

Das Big-Five oder auch OCEAN-Modell widmet sich Hauptdimensionen der Persönlichkeit. Im Gegensatz zu Stufenmodellen der Entwicklungspsychologie betrachtet es Persönlichkeiten nicht auf der Folie einer Zeitachse, sondern identifiziert ein Set von Merkmalen, die in unterschiedlicher Anordnung und Gewichtung zueinander in Beziehung treten.

Die Entwicklung des Big-Five-Modells begann in den 1930er-Jahren. Methodisch wurde zunächst davon ausgegangen, dass Persönlichkeitsmerkmale sprachlich zu beschreiben sein müssen, um Persönlichkeiten überhaupt erst analysieren zu können. Über 18.000 Begriffe und die mit ihnen angezeigten Persönlichkeitseigenschaften wurden zu fünf Hauptdimensionen⁴¹ verdichtet:

- Offenheit
- Gewissenhaftigkeit
- emotionale Stabilität
- Verträglichkeit
- Geselligkeit

Diese Hauptdimensionen lassen sich nun in Beziehung zueinander betrachten.

Für die Dimension Offenheit stehen der Wunsch, andere Denkweisen kennenzulernen, Freude an kultureller Vielfalt zu haben oder das Interesse zu besitzen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen. Ausdrücken kann sich dies in einem gesellschaftlichen Lebensstil, in großer Affinität zu Kunst, in Vorlieben für Reisen. Offene Menschen stellen sich eher gegen den Mainstream: Sie sind in einem religiösen Umfeld eher seltener religiös und im nicht religiösen Umfeld eher religiös. Menschen mit einer hohen Offenheit erreichen leichter ein höheres Bildungsniveau, sind kreativer, verfolgen vielfältige Interessen. Ihre Ungebundenheit und Unabhängigkeit von den gesellschaftlich üblichen Konventionen, lässt sie auch mit einer höheren Wahrscheinlichkeit falsch parken, Steuergesetze ignorieren oder Drogen einnehmen.⁴²

Gewissenhafte Menschen haben sich und ihr Verhalten stark unter Kontrolle. Sie arbeiten häufig sehr konzentriert daran, langfristig gesetzte Ziele zu erreichen. Mit Disziplin werden Ablenkungen vermieden. Gewissenhafte Menschen ernähren sich häufig gesünder und sie agieren umweltbewusst. Gewissenhaftigkeit steigert meist auch die berufliche Leistungsfähigkeit. Übertriebene Gewissenhaftigkeit mündet in Perfektionismus oder gar zwanghaftem Verhalten.

Emotional stabile Menschen sind seltener ängstlich, nervös, ärgerlich, verzweifelt, verwirrt oder traurig. Jedoch haben emotional instabile Menschen eine höhere Wahrscheinlichkeit, langfristige, feste Partnerschaften einzugehen. Sie werden aber häufiger krank, psychisch sowie körperlich und haben eine geringere Lebenserwartung, weil sie z. B. verstärkt Zigaretten zur Stressbewältigung rauchen.

Verträglichkeit äußert sich in Kooperations- und Wettbewerbsfähigkeit. Menschen mit ausgeprägter Verträglichkeit wirken wohlwollend, sie pflegen langfristige und eher konfliktarme Partnerschaften. Verträgliche Menschen erkennen in ihrem Gegenüber eher das Gute, als sie sich auf Schwächen konzentrieren. Menschen mit geringer Verträglichkeit pflegen hingegen eine ausgeprägte Streitkultur und können sehr verletzend sein. Häufig treten sie zynisch auf.

Geselligkeit beschreibt Menschen, die aufgeschlossen und kontaktfreudig sind. Sie können ihr Verhalten mit Blick auf externe Einflüsse außerordentlich gut variieren. Für introvertierte Menschen steht die soziale Interaktion hingegen nicht im Zentrum ihres Lebens.

Big Five (Fünf-Faktoren-Modell) der Persönlichkeit OCEAN-Modell mit seinen Ausprägungen

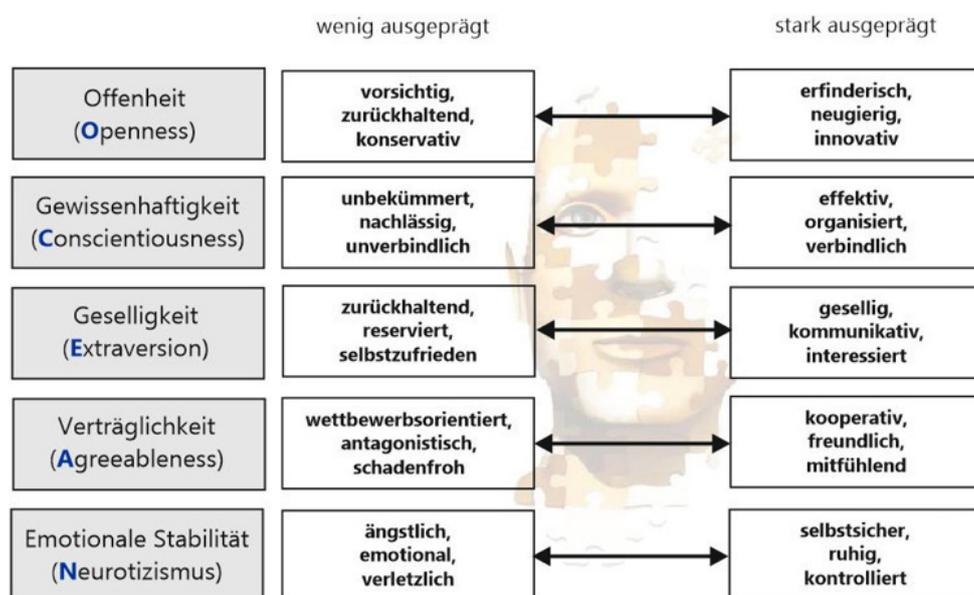


Abb. D50: Ausprägungen bei den Persönlichkeitsmerkmalen der Big Five (eigene Darstellung)

Auf die Spieltheorie übertragen, lässt sich sagen, dass spielende Menschen die Hauptdimensionen in wechselnden Konfigurationen neu erkunden. Das Verhalten variiert zwischen den Merkmalen.

Pädagogik und Psychologie haben inzwischen zahlreiche Studien durchgeführt, wie die Spielkompetenzen eines Kindes die eigene Persönlichkeitsentwicklung formen und verändern. Das heißt, die spielerischen Erkundungen werden in mehr oder weniger stabile soziale Rollen überführt.

3.2.3 Lernfelder

Spielerisches Lernen lässt sich auch in funktionaler Hinsicht betrachten. Der Erziehungswissenschaftler Hans Scheuerl (1919-2004) hat die "Einübungsfunktion" des Spiels in der frühkindlichen Entwicklung untersucht.⁴³ Er hat folgende Funktionen identifiziert:

- frühkindliche Sozialisation
- gelungene Vorschulerziehung
- Aufbau von Selbstbewusstsein (Ich-Stärke)
- Intelligenztraining
- Erweiterung des sozialen Handlungsrepertoires
- Förderung der Kreativität
- Förderung des explorativen Verhaltens
- Belebung von Phantasie und divergentem Denken
- Rollen-Identifikation
- Emanzipation

Psychologen und Psychiater begleiten Menschen in Krisensituationen. Spielerische Ansätze können dazu beitragen, versäumte Lernerfolge an den oben genannten Punkten nachzuholen. Eine Familienaufstellung kann dazu beitragen, Rollen-Identitäten zu erkunden und möglicherweise auch zu modulieren. Andere Spielformen – etwa Explorationsspiele, Phantasiespiele, Konstruktionsspiele oder Regelspiele – können Defizite an anderer Stelle adressieren und sie auszugleichen helfen.

3.2.4 Lösungsstrategien

Auch in die Konfliktforschung flossen spieltheoretische Betrachtungen ein. Brian Sutton-Smith untersuchte die Funktion von Spiel in unterschiedlichen Machtstrukturen. In dem bereits erwähnten Werk „Die Dialektik des Spiels“ (1978) stellt er fest: „Das Spiel ist ein Teilbereich freigewählter Verhaltensformen, die einen selektiven Mechanismus einschließen, welcher die üblichen Machtbeziehungen umkehrt und damit dem Subjekt eine kontrollierbare und dialektische Simulation maßvoll unbewältigter Erregungen und Erregungsreduktionen des täglichen Lebens in einer entweder belebenden oder euphorischen Weise ermöglicht.“⁴⁴

Zur Beschreibung von Konfliktlösungsstrategien nennt Sutton-Smith sieben Rhetoriken des Spiels in „Die Dialektik des Spiels“. Mit Blick auf die dort beschriebenen Austausch- und Vermittlungsfunktionen vom Spiel sollen typische Konfliktpotentiale und spielerische Lösungsansätze wie folgt umrissen sein:

1. Fortschrittskonflikte: Spiel bildet Fähigkeiten aus und übt neue Fertigkeiten ein, schafft Persönlichkeitsentwicklung.
2. Konflikte mit dem Schicksal: Spiel dient dem Umgang mit dem Unbeständigen, Unbestimmten, Unvorhersehbaren und dem Chaos.
3. Machtkonflikte: Spiel bildet Machtsituationen ab, moduliert diese und kehrt diese um.
4. Identitätskonflikte: Spiel ist Teil von Festen, Paraden und Massenveranstaltungen und stärkt so Identitäten.
5. Konflikte mit dem Status quo: Spiel fördert Kreativität, Transformation, Veränderung, Innovation.
6. Konflikte mit dem Selbst: Spiel liefert subjektive Erfahrungen, bietet Impulse zur Selbstreflexion.
7. Leistungskonflikte: Spiel kann in Lernprozessen motivierend wirken und insofern die Leistungsfähigkeit steigern; es kann auch Gegenpol zu Situationen mit Leistungsdruck sein, indem es entspannend und kathartisch wirkt.



Abb. D51: Spiele schenken Erfolg, erleichtern Selbstwirksamkeit und vermitteln Lebensfreude

3.2.5 Das Prinzip Lust: Gamification

Spiele bringen Spaß. Diese sehr einfache, aber grundlegende Erkenntnis ist Ausgangspunkt der Gamification. Der englische Begriff zeigt an, dass Spielmechanismen in bestimmte Situation eingebracht werden, um Akteuren Anreize zu schaffen, sich mit Situationen weiter auseinanderzusetzen. Methoden wie Nudging, Gamification, Gameful Design, Game based Learning oder Serious Games basieren ebenfalls auf dieser Strategie.

Einer der pragmatischen Gamification-Ansätze stammt von Yu-kai Chou (*1986), der in seinem definierten Octalysis-Framework acht Game-Core-Drives die entsprechenden Spielmechaniken zuordnet. In seinem Buch "Actionable Gamification" (2014) beschreibt er Gamification-Ansätze z.B. in der Softwareentwicklung, in der Aus- und Weiterbildung oder in der Organisationsentwicklung bei Institutionen und Unternehmen. Die treibenden Kräfte im Spiel sind die sogenannten Core-Drives, von denen er acht beschreibt. Diese können einzeln oder in Kombination auftreten.

1. **Meaning:** epische Bedeutung und Berufung. Der Nutzer nimmt an etwas Größerem teil, ist Teil eines Ganzen, fühlt sich berufen, sich für eine gute Sache einzusetzen, die er mit seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten lösen kann.
2. **Accomplishment:** Entwicklung, Vollendung und Leistung. Der innere Antrieb, gut oder besser sein zu wollen, die eigene Selbstwirksamkeit zu spüren, Erfolge einsammeln zu können, voranzukommen, sich selbst oder die Spieleumgebung zu entwickeln.
3. **Empowerment:** Ermächtigung und Übertragung von Verantwortung. Der Nutzer kann sich selbstbestimmt mit seinen Fähigkeiten einbringen, selbst entfalten und seine Individualität, Kreativität erleben; er erhält kontinuierlich Feedback.
4. **Ownership:** Besitz und Eigentum. Wohlstand verleiht Sicherheit. Der Nutzer möchte möglichst viele Dinge besitzen und über sie handelnd verfügen.
5. **Social Influence:** sozialer Einfluss und Verbundenheit. Akzeptanz, Anerkennung, Freundschaft oder gar Bewunderung von anderen tut gut. Soziale Spielelemente, die dem Nutzer direkte Rückmeldungen der anderen Mitspieler geben, stärken.
6. **Unpredictability:** Unberechenbarkeit und Neugier. Die Suche nach Mustern oder Gesetzen treibt Menschen zwar an, doch Unberechenbarkeit fordert heraus und lockt an. Dem Schicksal ein Schnippchen schlagen zu können, fasziniert Menschen.
7. **Scarcity:** Knappheit und Ungeduld. Etwas Begehrtes nicht sofort haben zu können, löst Ungeduld aus. Seltenen Dingen schreiben wir einen besonderen Wert zu – selbst wenn diese ohne praktischen Nutzen für uns sind, wie etwa eine seltene Sammelkarte. Knappheit, auch wenn sie künstlich verursacht wird, erzeugt gesteigerte Aufmerksamkeit.
8. **Avoidance:** Verlust und Vermeidung. Hart erarbeiteter oder auch nur geschenkter Besitz verleiht Menschen Sicherheit und Freude. Wir möchten nur ungern etwas verlieren. Möglichkeiten zu suchen, Verlust zu verhindern, treiben uns an.

Chou stellt zudem für die Triebkräfte (Core-Drives) jeweilige Spieltechniken vor, in denen sich diese wiederfinden. Ohne dass diese hier im einzelnen erläutert werden können, sollen sie im Überblick genannt sein:

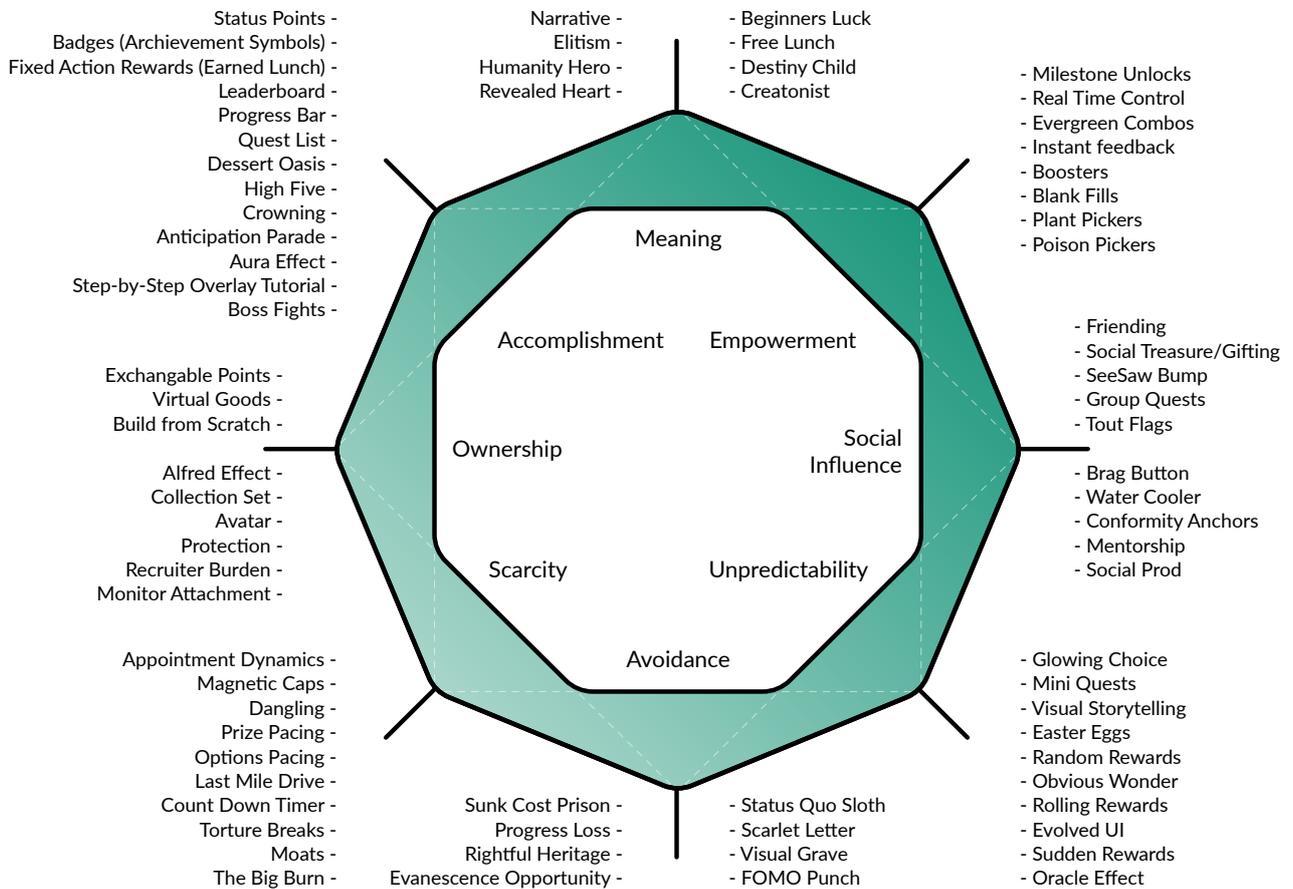


Abb. D52: Aufstellung der Core Drives nach Yu-kai Chou

3.3 Die verspielte Gesellschaft

“Es geht darum, alle Erscheinungen als Spiel zu begreifen.”

Dalai Lama (1935), “Das Lächeln des Himmels”

3.3.1 Spiel und Moral

Moral ist notwendig, das Spiel hingegen lebt von seiner Nichtnotwendigkeit (s. Merkmale). Um jedoch als soziales Wesen frei mit anderen Menschen leben zu können, benötigt eine humane Gesellschaft moralische Spielregeln.

Bei der Moral geht es darum, sich als einzelner Mensch Spielregeln aufzuerlegen, sich persönlich einem Gesetz zu unterwerfen, um damit vielleicht niedere Instinkte zu zügeln. Wenn wir uns alle gegenseitig ausrauben und totschießen würden, wäre ein Miteinander oder gar eine Arbeitsteilung schier unmöglich. Mit den individuellen Gesetzen, die wir glauben als notwendig erkennen zu können, tragen wir die Überzeugung vor uns her, dass sie für alle anderen Menschen auch gelten müssten oder zumindest sollten:

Was ist Deine Moral? Wie entsteht eine Vorstellung von Gut und Böse? Wie groß denkst Du das menschliche Wir? Wie denkst Du über Dich selbst hinaus? Welche Verpflichtungen, Verantwortlichkeiten, Verbote, Gebote, Ordnungen, Systeme gelten für Dich? Was ist erlaubt, was nicht? Welche menschlichen oder gesellschaftlichen Spielregeln würdest Du einhalten wollen, auch wenn Du unbesiegt, unsterblich oder unsichtbar wärst?

Der französische Philosoph André Comte-Sponville stellte fest: “Es geht darum, sich persönlich einem Gesetz zu unterwerfen, von dem wir überzeugt sind, dass es für alle gilt – oder es zumindest sollte.”⁴⁵ Anregungen für die zu akzeptierenden, praktisch anzuwendenden eigenen Spielregeln des Lebens bieten uns Religion, Philosophie und Ethik.

3.3.2 Spiel und Religion

Glaube stiftet Sinn, Halt, Hoffnung und Zuversicht. Er liefert Orientierung für die wesentlichen Fragen des Lebens, schafft Sicherheit, legt die Grundlagen für Ethik und Moral, drückt sich in vielfältiger Form über Gebete, Gottesdienste und Rituale aus. In übersteigerter und fanatischer Form kann er aber auch repressiv und zerstörerisch auf Menschen und Gesellschaften wirken. Der Glaube kann kulturelle Entwicklungen also ebenso fördern, wie dieses auch hemmen oder gar kulturelle Errungenschaften zunichtemachen.

Im Folgenden möchten wir Religionen als soziale Ordnungssysteme betrachten. Diese Ordnungen regulieren das Zusammenleben von Menschen. Sie bestehen – aus Sicht der Ludologie betrachtet – aus einem Set von Spielregeln, die Menschen integrieren oder ausgrenzen, ihnen Rollen zuweisen als Mitspieler, Zuschauer oder auch, ex negativo, als nicht dem Ordnungssystem angehörende Personen.

Ein wichtiges Spielelement ist die Symbolik. Ähnlich wie Spiele leiten Religionen stark durch Zeichenelemente. Weltreligionen sind aufgrund bestimmter Symbole auf den ersten Blick erkennbar, auch ohne dass man mit ihren Inhalten vertraut ist. Dies trägt visuell zu Identitätsstiftung und Abgrenzung, also zur Bildung der Spielgemeinschaft bei.



Abb. D53: Symbole der Weltreligionen

Möglicherweise provoziert eine derartige Betrachtung die Frage: Kann und darf man Spiel und Religion in Beziehung setzen? Darf die Betrachtung von etwas Heiligem mittels wissenschaftlicher Instrumente, welche dem profanen Spiel gelten, erfolgen? Kündet Religion nicht von einer höheren Wahrheit, während Spiel genau das Gegenteil einer immerwährenden Erkenntnis ist, weil sein Ausgang unvorhersehbar bleibt? Sind Religionsstifter womöglich geschickte Game Designer?

3.3.2.1 Theologie

Der Jesuit, Priester und katholische Theologe Hugo Karl Erich Rahner (1900–1968) hat sich ausführlich mit den Themen Religion und Spiel beschäftigt. Nach dem Studium der Theologie, Philosophie und Geschichte hat er 1935 in Alter Kirchengeschichte und Historischer Theologie habilitiert. Rahner war ein fundierter Kenner alter, historischer Kirchendokumente sowie der Originaltexte der griechischen Philosophie. Er gilt als Vertreter der kerygmatischen Theologie. Diese Verkündigungstheologie betont die unveränderliche Wahrheit des Kerygmas, der christlichen Botschaft gegenüber zeitgenössischen Forderungen. Sie stellt sich somit gegen eine Anpassung an den Zeitgeist.

1952 erschien Rahners Werk „Der spielende Mensch“. Er schuf damit eine Art Lebenslehre des spielenden Menschen, stark beeinflusst durch Schriften des Thomas von Aquin (1225–1274). Thomas von Aquin, wiederum war der Nikomachischen Ethik des griechischen Philosophen Aristoteles (384–322 v. Chr.) verpflichtet. „Erholende Ruhe und heiteres Spiel scheint für das Leben notwendig zu sein“, formulierte Aristoteles. Thomas von Aquin führte zu dieser monothematischen Spieltheorie ergänzend aus: „Also ist der bloße Ernste in dem Sinne untugendlich, als er das Spielen gänzlich verachtet, das doch so notwendig ist für das humane Leben wie das Ausruhen.“⁴⁶

Diese griechische Weisheit nimmt Rahner als „theologische Summe“ in die „innerste Mitte christlicher Lebenskunst“ mit hinein und postulierte während eines Vortrages in Ascona (1948), dass das Spielen „eine heilende Notwendigkeit für uns Menschen von heute [ist], die wir in die Verzwecktheit des blöden Ernstes oder in die Sinnlosigkeit einer bloßen Diesseitigkeit verstrickt sind.“⁴⁷ Das Spiel als Remedium, dessen heilende Wirkung in der Kontrasterfahrung zum ziel- und zweckorientierten Handeln des Alltags liegt: Das erinnert an den von Huizinga beschriebenen „Magic Circle“, dem Spielende beitreten. Und eben auf den Kulturphilosophen Huizinga bezieht sich auch Rahner und nimmt ihn als Ausgangspunkt für seine Ausführungen. Auf der letzten Seite seines Werkes „Homo ludens“ würde Huizinga, laut Rahner, nur die Schönheit des menschlichen Geistes andeuten, die eine heimliche Nachbildung jener ewigen Weisheit sei, die „seit Urbeginn vor Gottes Antlitz spielt.“⁴⁸

Hier setzt Hugo Rahner in seinem Werk ergänzend an, indem er den Versuch startet, eine theologische und religiöse Sinndeutung des Spiels zu formulieren. Dabei spricht er vom „spielenden Gott“, der „spielenden Kirche“ und dem „spielenden Menschen“.⁴⁹

Der spielende Gott

Der griechische Philosoph Platon (ca. 428–348 v. Chr.) bezeichnete den Menschen als „Spielzeug Gottes“ und sah darin „des Geschöpfes höchste Vollkommenheit“. Auf das Modell des „Magic Circle“ hin gemünzt heißt dies: Wer in den Magic Circle eintritt, befindet sich in einem göttlichen Spiel. Das Spielen schafft Zugang zu einem „überirdischen“ Erleben.

Die Schöpfungsgeschichte der Welt und des Menschen offenbart zudem die metaphysische Einsicht, dass die Welt zwar göttlich sinnvoll, aber für Gott in keiner Weise notwendig ist. Sinnvoll, aber nicht notwendig – auch hierin erkennen wir ein Spielmerkmal wieder. Die irdische, gottgegebene Ordnung „spielt vor Gott ihr kosmisches Spiel, vom Reigen der Atome und der Sterne bis zum ernstschnöden Spiel des Menschengenius und bis zum seligen Tanz, in den die zu Gott heimkehrenden Geister sich einfügen. Der Homo ludens kann nur verstanden werden, wenn wir zuerst in aller Ehrfurcht sprechen vom Deus ludens (dem spielenden Gott).“⁵⁰

Wenn wir die Schöpfung als ein Spiel betrachten, weil dieser Schöpfungsakt sinnvoll, aber gleichzeitig nicht notwendig ist, dann steht damit auch die Gnade Gottes im Raum. Christus und der Heilige Geist sind die irdischen Spielpartner im menschlichen Lebensspiel. Durch sie stehen wir im Dialog zu Gott und Gott ist – wenn er uns stets von vorne spielen lässt – gnädig.

Die spielende Kirche

Die Aufgabe der Kirche als Institution ist es demnach, die materiellen Voraussetzungen für das Spiel zu schaffen, die Möglichkeit seiner Fortsetzung zu verteidigen. Die Aufgabe der spielenden Kirche ist es, das Spiel des Himmels als Spiel des Heiligen Geistes schon heute in der Wirklichkeit des irdischen Lebens wirken zu lassen. Hierin erkennt Rahner die Heiterkeit des Lebens: „Der tiefste Ernst des christlichen Menschenideals birgt sich darin, daß der Glaubende und Liebende 'spielen' kann: denn nur der in Gott geborgene ist heiter.“⁵¹

Der spielende Mensch

Mit der Vorstellung, Gottes Plan sei ein Spielplan mit Spielgesetzen, in denen sich das Geschaffene und die Geschöpfe spielerisch weiterentwickeln können, wird die Brücke zwischen göttlicher Vorhersehung und individueller Eigenverantwortung des Menschen geschlagen. Der spielende Gott hat den spielenden Menschen geschaffen. Dieser Mensch ist ein soziales Wesen, das sich auf dem irdischen Spielfeld bewegt. Rahner umreißt die dialektische Spannung, die der wahrhaft spielende Mensch mit der Herausforderung des Lebens zu meistern hat: „Das Dasein ist fröhlich (weil in Gott geborgen) und tragisch (weil in der Freiheit gefährdet). [...] Nur wer diese beiden Gegensätze in eine seelische Einheit bringt, ist in Wahrheit ein spielender Mensch. [...] Die Synthesis ist der Homo ludens, der Ernstheitere, der Mensch des gelösten Humors, der noch unter Tränen lächelt und am Grunde aller irdischen Heiterkeit den Bodensatz des Ungenügens findet.“⁵²

Rahner nutzt also die Gedankenschablone des Spiels, um Absolutheitsanspruch einer Religion und irdische Unvollkommenheit zusammenzudenken. Menschen beginnen spielend immer wieder von vorne, um die göttliche Botschaft wenn auch nicht perfekt, so zumindest immer besser zu leben.⁵³

Beeinflusst vom Geist der griechischen Christen und dem Bild des spielenden Gottes kommt Rahner zu dem Schluss, dass der in Gott wieder zum Kind gewordene Mensch zusammen mit der spielenden Weisheit seine Feste feiern wird, "wenn er das Spiel dieses Lebens ausgespielt hat in Lächeln und Geduld. [...] Denn welche andere Betätigung ist für den Weisen und Vollkommenen geziemender als zu spielen, [...] um einst zusammen mit Gott ein Fest zu feiern."⁵⁴

3.3.2.2 Liturgie

Spiel und Ritual sind miteinander verwandt. Die Liturgie regelt im religiösen Kontext Handlungspraktiken, durch sie vollzieht sich Glaube im Tun. Auch rückt sie häufig, z. B. in einem Gottesdienst, in einen feierlichen Kontext.

Rituale verfolgen – im Gegensatz zum Spiel – allerdings häufig das Ziel eines dauerhaften Statuswechsels. Insbesondere Initiationsrituale sind hierauf ausgerichtet. In den Weltreligionen finden sich hierfür unterschiedliche Praktiken: Die Beschneidung als Initiationsritual im Judentum, die Konfirmation als Aufnahme ritual in die protestantisch-christliche Gemeinschaft, die Kommunion als Aufnahme ritual in die katholische Glaubensgemeinschaft. Beispiele dieser Art lassen sich viele finden und für die Weltreligionen, aber auch alle kleineren Glaubensgemeinschaften anführen.

Rituale haben also Spielregeln, die Liturgie regelt diese. Gleichwohl unterscheiden sie sich auch vom Spiel, da wir in Spielen zuvorderst einen bloß temporären Wechsel unserer Rolle vornehmen.

Darüber hinaus nutzen Religionsgemeinschaften Spiele auch, um von ihrer Geschichte zu künden. Osterspiele und Weihnachtsspiele, die vor allem im Mittelalter entstanden – im Prolog zu diesem Abschnitt D ist auf das Osterspiel von Muri als Beispiel verwiesen – stehen hierfür. Noch heute lässt sich in den Passionsspielen von Oberammergau beobachten, wie die christliche Botschaft szenisch verkündet wird. Neben dem erzählerischen Wert dieser aufwendigen Theaterinszenierungen ist auch eine stark rituelle Komponente zu beobachten: Denn Dauer und Umfang dieser Inszenierungen, insbesondere für den Darsteller von Jesus Christus, sind eine physische Herausforderung. Hier steht also nicht ausschließlich der Symbolwert der Aufführung im Vordergrund, sondern die Darsteller werden physisch und mental in einem Maße gefordert, dass sich möglicherweise auch Grenzerfahrungen einstellen.

3.3.3 Spiel und Geschlecht

Geschlechterrollen können als spezifische Verhaltensweisen beschrieben werden, die innerhalb von kulturell geprägten Eigenschaften und Eigenarten zur Abgrenzung und Typisierung von unterschiedlichen Menschen eingesetzt werden, um ein gesellschaftliches Ordnungssystem rund um Geschlechtsidentitäten zu definieren.

Gesellschaftliche Spielregeln, manchmal auch gesetzlich fixiert, werden kulturell bedingt Männern und Frauen zur Unterscheidung zugeordnet. Die zahlreichen Themen rund um eine Gleichbehandlung von Mann und Frau ziehen sich über Jahrhunderte in Europa hin. Auch wenn das Frauenwahlrecht in Deutschland 1918 eingeführt wurde, klaffen bis heute bei dem Thema der gleichwertigen Bezahlung bei gleicher Arbeit noch Lücken (gender pay gap).

NIVEA
meint: daß er sich immer freut,
nach des Tages Mühen eine gepflegte,
gutgelouute Frau um sich zu haben.

... und danach für ihn da sein!

Waschen, Putzen, kaltes Wasser,
heißes Wasser! Arbeit ohne Ende!
Und die Hände – spröde, rauh
und rissig! Sie selbst – abgespannt
und müde! Wenn Sie endlich die
Schürze ablegen und sich frisch ge-
macht haben, sollten Sie etwas für
Ihre Hände tun. Die euzerithaltige
NIVEA-Creme ist dann gerade
richtig. NIVEA macht spröde
Küchenhände wieder glatt und
sammelweich.

Dosen: DM -.45 bis 2.95
große Tube DM -.90

**NIVEA
CREME
ZUR HAUTPFLEGE**

Darum nach der Hausarbeit!

von gestern.com

6 K 26

Bis 1958 hatte der Ehemann in Westdeutschland das alleinige Bestimmungsrecht über seine Frau und seine Kinder. Wenn er seiner Frau die Zustimmung zum Nachgehen einer bezahlten Arbeit gab, dann verwaltete er die Einkünfte. Ohne die Zustimmung des Ehemannes durfte eine Frau in Westdeutschland bis 1962 kein Bankkonto eröffnen und eine Frau war juristisch erst ab 1969 "voll geschäftsfähig".

Aus dieser Weltanschauung und Rollenzuteilung heraus ergaben sich solche Anzeigen, wie von NIVEA aus dem Jahre 1957. Ziel und Sinn der Frauenrolle: "Für ihn da sein!"

Abb. D54: "Waschen, Putzen, kaltes Wasser, heißes Wasser ... und danach für ihn da sein!", Reklame für NIVEA 1957

Bis zum Ende des 18. Jahrhunderts waren die Geschlechtscharaktere in Deutschland sehr polarisierend zugewiesen. Männer sind für das öffentliche Leben bestimmt, Frauen für das häusliche Leben. Das starke Geschlecht ist aktiv, kühn, willensstark, das schwache Geschlecht ist wankelmütig, bescheiden, hingebungsvoll. Männer sind selbstständig, zielgerichtet, strebsam, und Frauen dem entgegengesetzt abhängig, bewahrend und empfangend. Männer sind rational und deshalb für das Wissen zuständig, Frauen sind emotional und für die Religiosität zuständig.

Polarisierung Geschlechtsrollen im 18. Jahrhundert:

Grundsätzliche Verschiedenheit bei komplementärer Ergänzung

Mann	Frau
Bestimmung für	Bestimmung für
Außen	Innen
Weite	Nähe
Öffentliches Leben	Häusliches Leben
Aktivität	Passivität
Energie, Kraft, Willenskraft	Schwäche, Erhebung, Hingebung
Festigkeit	Wankelmüt
Tapferkeit, Kühnheit	Bescheidenheit
Tun	Sein
selbständig	Abhängig
strebend, zielgerichtet, wirksam	betriebsam, emsig
erwerbend	bewahrend
gebend	empfangend
Durchsetzungsvermögen	Selbstverleugnung, Anpassung
Gewalt	Liebe, Güte
Antagonismus	Sympathie
Rationalität	Emotionalität
Geist	Gefühl, Gemüt
Vernunft	Empfinden
Verstand	Empfänglichkeit
Denken	Rezeptivität
Wissen	Religiosität
Abstrahieren, Urteilen	Verstehen
Tugend	Tugenden
Würde	Schamhaftigkeit, Keuschheit
	Schicklichkeit
	Liebenswürdigkeit
	Taktgefühl
	Verschönerungsgabe
	Anmut, Schönheit

Abb. D55: Polarisierung der Geschlechterrollen, 18. Jahrhundert

Gesellschaftsspiele, Karten- und Brettspiele bieten allen Mitspielern gleiche Ausgangsbedingungen, völlig unabhängig vom Geschlecht. Im Wandel der grafischen Gestaltung von Spielkarten aus der Zeit des 18. Jahrhunderts ist zu beobachten, dass plötzlich innerhalb eines Blattes, in dem früher nur Männer abgebildet wurden, in der Zeit der Aufklärung auch Frauen ins Spielblatt Einzug hielten.

Die heutigen Rechte der Frauen, die uns selbstverständlich erscheinen, sind aber das Ergebnis eines jahrhundertelangen Emanzipationsprozesses. Frauen mussten sich mit Hartnäckigkeit von den traditionellen Rollenmustern und gesellschaftlichen Spielregeln befreien. So manche vorurteilsbeladenen Klischeebilder untermauern immer noch die Vormachtstellung des Mannes in der Gesellschaft, was u. a. die Diskussionen um Frauenquoten in Führungspositionen oder Parlamenten belegen.

Erst im Jahre 1909 wurden in ganz Deutschland Frauen zum Hochschulstudium zugelassen. Somit hat sich die Lebenssituation der Frauen erst im 20. Jahrhundert grundlegend gewandelt.

Wie in unserer Gesellschaft mussten sich Frauenfiguren auch in den digitalen Spielen der vergangenen dreißig Jahre erst einmal entwickeln und emanzipieren. So gab es in den Anfangsjahren des Computerspiels fast ausschließlich männliche spielbare Helden. Für Frauen war entweder die Rolle der armen hilflosen Prinzessin, welche es zu retten galt, oder die der bösen Hexe vorgesehen. Mit dem Titel *Tomb Raider* (1996, Eidos Interactive) schaffte es erstmals eine Frau als Titelheldin auf die Computerbildschirme. In den folgenden Jahren blieb diese Spielereihe ein Spiegel des Frauenbildes in digitalen Spielen. War die Titelheldin Lara Croft 1996 noch ein unfehlbares Kunstwesen, das zugleich weiblich (Brüste) und männlich (Muskeln) sexuell überzeichnet war, so ist sie bis heute zu einer eher tough wirkenden und realitätsnäheren Kunstfigur gemacht worden. Ob wir Maxine „Max“ Caulfield in *„Life is Strange“* (2015, Square Enix) durch den völlig aus dem Ruder laufenden Alltag einer Teenagerin begleiten oder mit Aloy in *„Horizon Zero Dawn“* (2017, Guerrilla Games) eine Welt voller mechanischer Monster entdecken: die Vielfalt weiblicher Computerspielhelden ist heutzutage eine Selbstverständlichkeit.



Abb. D56: „Tomb Raider“ in den Jahren der Entwicklung, „Lara Croft“ und die Veränderung der Anatomie

3.3.4 Spiel und Krieg

„Krieg ist das einzige Spiel, bei dem beide Parteien verlieren.“

Walter Scott (1771–1832)

Die Bedeutungen der Wörter „Kämpfen“ und „Spielen“ fließen ineinander, sind nicht klar trennbar. In vielen Manuskripten seit der Antike und bis in die europäische Neuzeit ist daher auch von Schlachtfeldern, von Kriegsschauplätzen als „*theatrum belli*“ die Rede. Besonders im Sport findet der Begriff „Wettkampf“ kontinuierlich Verwendung und bezieht sich auf die geregelte Ordnung, die erfundenen Spielregeln und Spielziele. Wettkampfspiele sind besonders intensiv, verschaffen darüber hinaus dem Publikum emotionale Momente und Identifikationsangebote.

Das Kämpfen erscheint wie eine Kulturfunktion.⁵⁵ Erkennen sich die Wettkampfteilnehmer als gleichberechtigt an? Akzeptieren sie ein gemeinsames Regelwerk? Oder geht es darum, dem Gegner die Menschenrechte abzusprenken, ihn als „Barbaren“, „Heiden“, „Ungläubigen“, „Ketzer“ oder „Volksfeind“ zu verteufeln, um sich damit bestimmter Grenzen der eigenen und bestimmt der anderen Kultur (Völkerrecht) zu entledigen? Halten sich Staaten an die Definition von Kriegszustand und Frieden, bedarf es einer Kriegserklärung, eines Waffenstillstandsabkommens oder gar eines Friedensvertrages. Nach welchen Regeln wollen Staaten kriegerische Gewalt von verbrecherischer Gewalt unterscheiden? Erst die Auffassung des angeblich notwendigen „totalen Krieges“ verzichtet auf den letzten Rest des Spielmäßigen im Kriege und damit zugleich auf Kultur, Recht und Menschlichkeit.⁵⁶

3.3.4.1 Der archaische Wettkampf und das Gottesurteil

Interessenkonflikte, Meinungsverschiedenheiten und Auseinandersetzungen haben die Menschen seit Jahrtausenden versucht, mit dem Einsatz einer über ihnen stehenden Gewalt (Gott, Schicksal) oder mit Waffen- und körperlicher Gewalt zu lösen. Gerichtsverhandlungen, Losentscheid, Glücksspiel, Wette, Herausforderung, Kampf und letztendlich Krieg waren immer verbunden mit "Gottesurteilen" und einem gewissen Spielcharakter. Menschen haben gelernt, Konflikte über den Einsatz von Spielmechaniken zu lösen. Die Spiele haben dabei etwas Sakrales, denn man versucht über das Gewinnen oder Verlieren eine Entscheidung mit "heiliger Geltung" zu erreichen.⁵⁷ In Kanada existiert neben der Nationalsportart Eishockey ebenso die weitverbreitete Sportart Lacrosse. Der französische Jesuitenmissionar Jean de Bébeuf beschrieb dieses von ihm beobachtete traditionelle Ballspiel der Indianer erstmals 1634 für den europäischen Kulturkreis. Weil ihm die verschiedenartigen Schläger des Spiels an einen Bischofsstab erinnerten, nannte er es "La Crosse". Das Spiel entstammt der indianischen Kultur der Ostküste und der Kultur der Ureinwohner rund um die Großen Seen Nordamerikas (Stämme: Irokesen, Passamaquoddy, Chippewa, Cherokee). Sie nannten es "Baggataway" oder auch "Tewaraathon" („kleiner Bruder des Krieges") und weihten es ihrem Kriegsgott. Dieses Spiel gilt als Vorlage für sämtliche heutigen wettbewerbsorientierten Mannschaftssportarten, die als Spielmittel einen Ball einsetzen (Fußball, Handball, Basketball, Hockey etc.).



Abb. D57: "Ball Players", Indianer mit Ball und Lacrosse-Schläger

3.3.4.2 Staatspolitik mit anderen Mitteln

Der preußische Generalmajor Carl von Clausewitz (1780-1831) prägte als Kriegsphilosoph die weltweite Militärgeschichte elementar und wird heute noch in der Lehre auf die Unternehmensführung und das Marketing übertragen. Von ihm stammt das Zitat: "Der Krieg ist nichts als fortgesetzte Staatspolitik mit anderen Mitteln."⁵⁸ Auch das Bonmot: "Der Krieg ist also ein Akt der Gewalt, um den Gegner zur Erfüllung unseres Willens zu zwingen."⁵⁹

Militärische Führer sollten laut Clausewitz befähigt sein, notwendige Entscheidungen unter extremem Zeitdruck mit unvollständigen Informationen zu treffen. "Der Krieg ist das Gebiet der Ungewißheit; drei Viertel derjenigen Dinge, worauf das Handeln im Kriege gebaut wird liegen im Nebel einer mehr oder weniger großen Ungewißheit"; die relevanten Informationen bleiben verhüllt, sind uneinsehbar oder werden gar verfälscht. "Der Krieg ist das Gebiet des Zufalls."⁶⁰

Auch wenn „Schach“ ein Kriegsspiel ist, in dem zwei gleich starke, andersfarbige Armeen aufeinanderprallen, liegen alle notwendigen Informationen offen auf dem Spielfeld. Selbstverständlich gibt es auch Spiele mit verdeckten Informationen (Ereigniskarten, eingeschränkte Sichtweite, Hindernisse etc.), aber Clausewitz beschreibt den realen Krieg als Glücksspiel, in dem der Zufall stark wirkt. Dies macht deutlich, warum viele Kriegsherren den Ausgang einer Schlacht als "Gottesurteil" empfinden.

Beginnend mit der Entwicklung des Schachspiels, entwickelten sich Spiele mit kriegerischen Inhalten über Jahrhunderte hinweg zu Dauerbrennern.

Mit Kriegssimulationen lassen sich heute für Spielehersteller umfangreiche Umsätze und Gewinne erzielen.

3.3.5 Spiel und Wirtschaft

Die Beherrschung von Dynamik und Veränderung sowie der Umgang mit dem Unvorhersehbaren sind elementare Anforderungen an Wirtschaftsunternehmen. Scheitern Unternehmen hieran, so scheitern sie auch als Unternehmen insgesamt und verschwinden vom Markt. Da sich diverse Entwicklungen auf unserer Welt in den letzten Jahrzehnten als immer schnelllebig herausgestellt haben, sind Wirtschaftsunternehmen unter enormen Handlungsdruck geraten. Auf der Suche nach Lösungen haben sie sich Spieltheorien und Handlungstechniken des Spiels zugewendet. Schlagworte wie „Agilität“, „Lernende Organisation“ oder „Design Thinking“ haben an Popularität gewonnen.

Produktlebenszyklen werden durch technologische Innovationen immer kürzer. Mit neuartigen Managementmethoden soll die Produktentwicklung kundenspezifischer werden, Kreativität und Heterogenität sind in einen Design-Thinking-Prozess zu integrieren. In jüngerer Zeit haben sich diese Gedankenmodelle zum Game Thinking weiterentwickelt, weil die Nutzererfahrung (User Experience, UX) und das User Interface Design (UI) die Spielmechaniken von motivierenden und intuitiv zu bedienenden Spielen übernehmen. Ein verspielter Entstehungsprozess bedarf vieler Blickwinkel und kritischer Betrachtungen sowie zahlreicher Tests mit notwendigen Feedbacks und Korrekturschleifen.

Im Bereich der Coaches, Personalentwickler und Unternehmensberater findet die Methode "Spiel" als interaktives Kommunikationsinstrument und Vermittlungsmethode ebenso Anwendung. Im Branchenverband SAGSAGA (Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association, www.sagsaga.org) sind über 200 Unternehmen und Berater organisiert, die sich das Ziel setzen, die Förderung von erfahrungsorientierten Lehr- und Lernformen voranzutreiben, die zur Simulation von wirtschaftlichen, technischen und sozialen Prozessen und zur Entwicklung von Systemkompetenz in unterschiedlichen Lebensbereichen beitragen. Planspielmethode, Spiel- und Simulationskompetenzen sind hier als Instrumente zum Umgang mit disparaten Märkten erkannt.

Mit der Methode Spiel im Sinne von Rollenverständnissen lässt sich sogar der juristische Fragekomplex der Rechtsformen von Unternehmen betrachten. Dass juristische Personen auch aus Körperschaften bestehen können, ist zwar heute Standard. Doch auch hier bedurfte es zunächst einer Evolution: Mit einem neuen Gesetz hat der deutsche Rechtsstaat 1892 festgesetzt, dass neben den sterblichen natürlichen Personen ebenso juristische Personen nun als Kapitalgesellschaften am Markt auftreten dürfen. Dazu muss ein Notar einen Gesellschaftsvertrag beglaubigen, eine finanzielle Einlage ist erforderlich und die Vergabe einer Steuer-Nummer durch das Finanzamt stellt gewissermaßen die „Taufe“ dar. Praktisch heißt das für Unternehmer, dass sie mehrere Rollen – in jeweiligen juristischen Haftungskontexten – spielen.

Schließlich gibt es Spiele, welche das Thema Wirtschaft zu ihrem Kernthema gemacht haben. Um die komplizierten und komplexen Zusammenhänge einer arbeitsteiligen Wirtschaft verstehen zu können, gibt es zahlreiche Wirtschaftssimulationen, ob analog als Brettspiel oder digital als Computerspiel. Das Thema "Ressourcenmanagement" kann beispielsweise im Spiel geübt und trainiert werden. Beliebte Wirtschaftssimulationen in Deutschland sind „Sim City“, „Die Siedler“, die „Anno“-Reihe (1602, 1503, 1701, 1404, 1800) oder „Cities: Skylines“. Auch die digitalen Managerspiele rund um zahlreiche Sportarten erfreuen sich großer Beliebtheit, darunter „Bundesligamanager“. Einen außergewöhnlichen Erfolg erzielte auch "Der Landwirtschafts-Simulator", mit dem der Spieler sich zu einem erfolgreichen Agrarökonom entwickeln soll. Die Spieler haben in diesen Wirtschaftsspielen komplexe Zusammenhänge zu erkennen, vorausschauend Entscheidungen zu treffen, strategisches Handeln zu entwickeln, mit knappen Ressourcen umzugehen. Mitunter sind komplexe Wachstumsprozesse zu steuern oder sogar Zivilisationen zu erschaffen.

3.3.6 Spiel und Kunst

“Wir haben die Kunst, damit wir nicht an der Wahrheit zugrunde gehen.”

Friedrich Nietzsche (1844-1900)

3.3.6.1 Spiel- und Kunstmerkmale

Was ist Kunst? Die althochdeutsche Bedeutung des Begriffes „Kunst“ meint „Wissen“, „Weisheit“, „Kenntnis“ und auch „Fertigkeit“. Künstlerisch tätige Menschen sind vor allem „geistig vermögend“, „verständlich“. Diese historische Definition zielt also auf mit Sachkenntnis vollzogene Handlungen und deren Ergebnis. Damit ist z. B. auch die Reitkunst und die Kochkunst gemeint. Kunst kann damit auch als das Gegenteil zum bloß Natürlichen verstanden werden.

Der begriffliche Gegensatz von Kunst zum reinen Handwerk bildete sich erst im Übergang vom 18. zum 19. Jahrhundert aus. Kunst bekam nun einen Status zugesprochen, der von anderen Sphären, vor allem der politischen, zu trennen war. Die Vorstellung von der – auch heute noch viel beschworenen – Autonomie der Kunst bildete sich aus.

Im bundesdeutschen Grundgesetz ist der Gedanke der Autonomie der Kunst heute im Artikel 5 unter dem Stichwort der „Kunstfreiheit“ verankert. Kunstwerke und ihre Erschaffer genießen bestimmte Freiheiten. Die Freiheit des künstlerischen Ausdrucks einzugrenzen ist schwierig und nur in Einzelfällen möglich. Tatbestände der Volksverhetzung oder der Beleidigung können, wenn gegen einen Künstler und sein Werk ins Feld geführt, hinter dem Recht zur Freiheit des künstlerischen Ausdrucks zurücktreten.

Kunst und Spiel teilen somit Merkmale wie Freiheit, Nichtalltäglichkeit und Symbolhandeln.

3.3.6.2 Entdeckung des Spiels durch die Künste

Wie bereits im Prolog zu diesem Abschnitt D dargelegt, haben verschiedene Künste das Spiel für sich im 20. Jahrhundert entdeckt. Während es unter den historischen Avantgarden des frühen 20. Jahrhunderts vor allem Theaterkünstler (z. B. durch Inszenierungen in Raum- und Arenabühnen) und Literaten waren (z. B. in den Dada-Soiréen), welche sich in neuen performativen und betont spielerischen Praktiken neu erprobten, stellt zur Mitte des 20. Jahrhunderts die Performancekunst das bis dahin gültige Selbstverständnis der bildenden Kunst infrage. Begriff und Idee des Kunstwerks wurden thematisiert – der Prozess in der Werkentstehung rückte nun in den Vordergrund künstlerischen Arbeitens und seiner Rezeption. Joseph Beuys gehörte dafür zu den prominenten Wegbereitern. Yoko Ono ist das Beispiel für eine Künstlerin, deren Werk überhaupt nur in seinem Prozesscharakter zu begreifen ist. Die Präsentation von Performances zog in Galerien und Kunstmuseen ein, praktiziert etwa von Marina Abramović. Der deutsche Pavillon auf der Kunstbiennale in Venedig (2017) überführte jüngst die Fragestellung, inwiefern auch bildende Kunst stets Ergebnis und „Zwischenstand“ eines Prozesses ist, gar in die Gebäudearchitektur: War doch dieser Pavillon mit einem Glasboden und weiteren Elementen als eine Bühne gestaltet und wurde, in Regie Anne Imhofs, theatral bespielt.

In der klassischen Unterteilung der Künste werden sechs Bereiche aufgeführt: Malerei, Bildhauerei, Architektur, Musik, Tanz und Literatur. In der Moderne kamen weitere Gattungen dazu: Foto und Film. Häufig vermischen sich diese Gattungen. Was indes auffällt: Das Spiel wird nicht als separate Kunstform begriffen! Vielmehr scheint es so zu sein, dass Spielelemente mehr oder weniger in bestimmte Kunstformen einfließen und für konkrete künstlerische Prozesse prägend sind.

Assoziativ betrachtet, wird das Spiel wohl am ehestem dem Theater zugeordnet und nicht zufällig ist am Beginn dieses wissenschaftlichen Teils ein Bild des Dionysos-Theaters am Fuße der Akropolis in Athen zu sehen. Auch die Musik – vor allem als Improvisation – steht dem Spiel besonders nah. Denken wir weiter nach, so lassen sich in der Literatur Gedankenspiele erkennen. Die Architektur spielt mit Licht und Schatten, mit Raum und Proportionen, mit Perspektiven. Für Malerei, Bildhauerei, aber auch für Tanz gilt, dass die spielerische Erkundung der Grenzen und Eigenarten dieser Kunstform, wie oben dargelegt, vor allem seit dem Wirken der historischen Avantgarden zu beobachten ist. Computerspiele sind womöglich Werke, in welchen sich alle genannten Kunstformen am stärksten überlagern.

3.3.6.3 Das Spiel mit der künstlerischen Freiheit

„Kunst ist Magie, befreit von der Lüge, Wahrheit zu sein.“

Theodor W. Adorno (1903–1969)

Kunst ist in den wenigsten Fällen eindeutig, sie ist keine Gebrauchsanweisung mit definierten Funktionen. Sie irritiert, verwundert – sie nimmt sich diese Freiheit und sie spielt mit ihr.

Ein Beispiel hierfür ist das weltberühmte Gemälde „Die Erschaffung Adams“ von Michelangelo (1475–1564), das als Deckenfresko in der Sixtinischen Kapelle in Rom Besucher anzieht. Hier wird zudem traditionell das Konklave für die Papstwahlen abgehalten. Das Gemälde zeigt einen aktiven, vor Energie strotzenden Gott auf der rechten Seite am Himmel, umrahmt von Putten, Engeln und einer schon neugierig unter dem Arm Gottes hervorstechenden, skeptisch schauenden Eva sowie einen in der Natur liegenden, eher schlaffen, wartenden nackten Adam auf der linken Seite, der fast kraftlos seinen Arm gen Himmel und Gott streckt, der ihn berühren und erwecken soll. In der Darstellung sind die beiden biblisch überlieferten, aber von zwei unterschiedlichen Autoren verfassten Ur- und Schöpfungsgeschichten der Menschheit zusammengeführt. Diese beiden Geschichten stammen aus verschiedenen Kulturkreisen.

“Und Gott sprach: Lasset uns Menschen machen, ein Bild, das uns gleich sei, [...] und Gott schuf den Menschen zu seinem Bilde, zum Bilde Gottes schuf er ihn; und schuf sie als Mann und Weib.”⁶¹ In diesem ersten Erschaffungsmythos des Menschen entstehen Mann und Frau gleichzeitig durch Gott (“Elohim”, Priesterschrift aus Babylon, verwandt mit dem arabischen “Allah”), der sich mit dem “uns” in der Mehrzahl definiert und in dem Gemälde auch als “Gruppe” mit Putten und Engeln dargestellt wird.

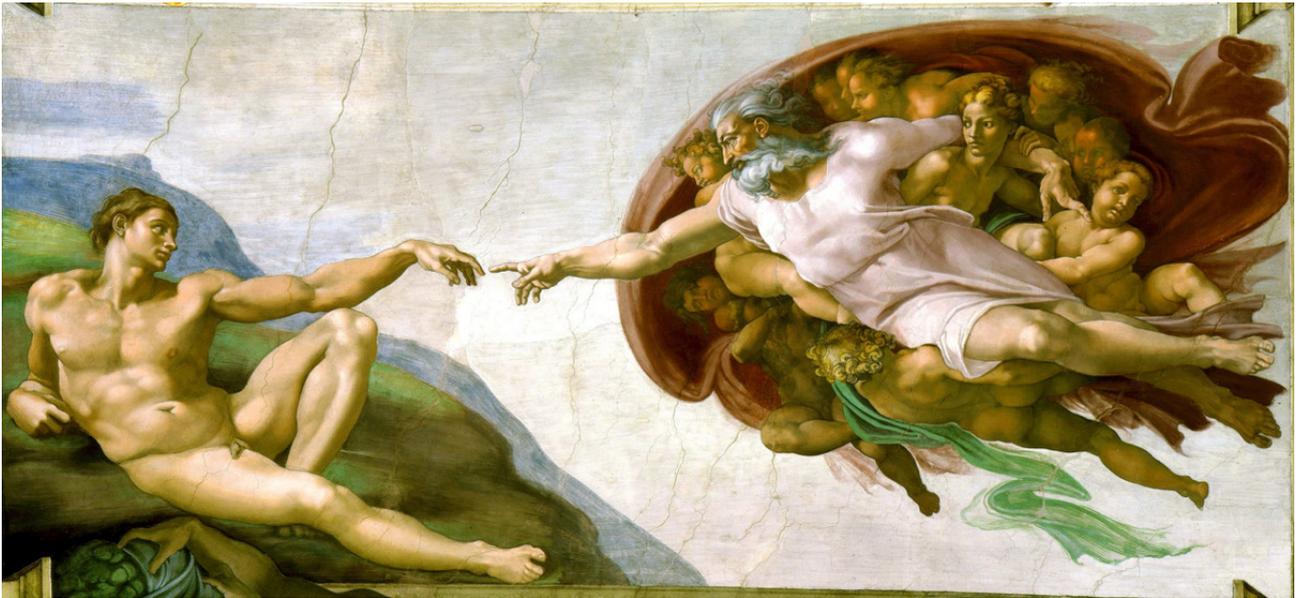


Abb. D58: Gemälde "Die Erschaffung Adams" (1508–1512) von Michelangelo

In dem zweiten Erschaffungsmythos ist Gott ein allein tätiger Herr ("Jahwe", Jahvist, Eigenname des Gottes Israels) und er erschuf Adam als Erstes. "Da machte Gott der HERR den Menschen aus Erde vom Acker und blies ihm den Odem des Lebens in seine Nase. Und so ward der Mensch ein lebendiges Wesen."⁶²

In Michelangelos Darstellung ist allerdings nicht zu erkennen, dass Adam aus Staub oder Erde vom Acker geformt würde. Im Gegenteil, hier wird Adam als bereits lebend gezeigt. Er betrachtet, fast gelangweilt, die Himmelsgeschöpfe von der Erde aus. Eva ist bereits in der Gegenwart Adams zu sehen. Die Darstellung folgt also dem erstgenannten Mythos.

Zugleich stellt das Gemälde Michelangelos Aspekte dar, die sich in keinem der oben genannten Mythen finden. Hier ist nicht davon die Rede, dass Gott etwa Adams Finger berührte.

Dass ein Schöpfungsmythos nicht als Tatsachenbericht gelten kann, ist heutzutage wohl ein Allgemeinplatz. "Viele Jahrhunderte lang war die Urgeschichte überdies konkurrenzlos; es gab niemanden, der ihre Richtigkeit hätte überprüfen können. Wer im Glauben die Bibel las, wußte also mehr über die Welt und ihre Anfänge als der Ungläubige. Längst ist dieses freudige Wissen einem betretenen Schweigen gewichen."⁶³

Im Jahr 1508, als Michelangelo mit der Planung für die Deckenfresken begann, sah dies allerdings anders auf. Die Kirche hatte die totale Deutungshoheit über Religion und Welt – und damit auch über die biblische Überlieferung. Gleichwohl hatte der amtierende Papst Julius II. dem Maler Michelangelo die künstlerische Freiheit eingeräumt, ein Gemälde zu erschaffen, das ganz offensichtlich zentrale Bilder der Schöpfungsmythen ignorierte und diese durch andere Bilder ersetzte. Was mag Michelangelo zu dieser besonderen Bildkomposition bewogen haben? Der spielerische, „unkorrekte“ Umgang mit den beiden Schöpfungsgeschichten führte zu einem einzigartigen Kunstwerk. Verbirgt sich in ihm eine Botschaft, die womöglich selbst der Papst als Auftraggeber und Erbauer des Petersdoms nicht erkannte?

Der US-Neurologe Frank Lynn Meshberger hat 1990 das Gemälde analysiert und bestätigt, dass er als Experte für menschliche Gehirne in Michelangelos Darstellung von Gott ein Gehirn erkennen kann. Die Form des Tuches als Gehirn, auf und aus dem heraus Gott agiert, um nach päpstlicher Auffassung Adam zu erschaffen, scheint dem schon lebenden Menschen „nur“ sein Bewusstsein zu schenken. Die Körper der Engel und Putten lassen sogar weitere Gehirnunterteilungen vermuten. Michelangelo hat als Bildhauer von Beruf die Anatomie des menschlichen Körpers intensiv studiert und dazu auch Leichen seziiert. Dabei wird er sich die Farbe und Form des menschlichen Gehirns vor seinen Planungen für dieses Gemälde ab 1508 sehr genau angesehen haben.⁶⁴

Glaubte Michelangelo, dass Gott dem Menschen den Verstand brachte? Dies wäre sicherlich für ihn eine geeignete Verteidigungsposition gewesen, wenn seine Botschaft von den Auftraggebern erkannt worden wäre. Denn wenn wir radikaler spekulieren, so lässt sich die Bildbotschaft auch genau andersrum lesen: dass der in sich ruhende Mensch spielerisch leicht mit seinen Gedanken Welten, Gottheiten, Dinge aller Art imaginieren kann! Erfindet der kreative Mensch womöglich die ihm genehme himmlische Ordnung selbst? Diese Frage lässt sich nicht abschließend beantworten – doch sie ist ein faszinierendes Gedankenspiel in der Betrachtung eines der berühmtesten Kunstwerke der Welt.

3.3.6.4 Kunst, Spiel und Katharsis

Platon (428–348 v. Chr.) forderte vom Künstler die Verdichtung der Idee im Werk (“poiesis”), welches aus erzieherischen Gründen zur Erkenntnis des Wahren führen sollte. Kunst hatte also nach Platon, um einen Begriff aus der Spieltheorie zu nutzen, ein eindeutiges Spielziel. Heute könnte man sie damit auch in das Begriffsfeld von “Lernspiel” oder “Serious Game” rücken.

Aristoteles (384–322 v. Chr.) als Schüler von Platon hob in seiner “Poetik” im sechsten Abschnitt hervor, dass die Kunst durch die Darstellung möglichen menschlichen Handelns das Allgemeine im Besonderen der realen Situation sichtbar machen sollte. Vor allem durch die Nachahmung und Vollendung des Naturgegebenen (“Mimesis”) sollte der Betrachter zum Erleben seiner eigenen Unvollkommenheit gebracht werden und die Klärung eines Konfliktes durch die Katharsis erleben.⁶⁵

Mit Immanuel Kant (1724–1804) erhielt die Kunst auf der Basis der von ihm geschätzten Gefühlslehren aus dem 18. Jahrhundert eine ästhetische Dimension. Aus seiner Sicht entsteht durch die Betrachtung oder das Erlebnis eines Gegenstandes oder eines Kunstwerkes eine ästhetische Erfahrung, wenn der Vernunftaspekt mit dem Erkenntnisaspekt übereinstimmt. Sodann entwickle sich im Subjekt ein Lust- oder Unlustgefühl: Schließlich werde ein individuelles ästhetisches Urteil gefällt.

Novalis (Georg Philipp Friedrich von Hardenberg, 1772–1801) nannte die Kunst ein “Gemütszustandsspiel”, eine Objektivierung des Geistigen, verbunden mit Autonomie und Freiheit.

Die Funktion der Spiele als Katharsis, als “seelische Reinigung”, hat der deutsche Psychologe Karl Groos (1861–1946) in der Schrift “Das Spiel” (1922) untersucht. Das Durchleben innerer und äußerer Konflikte führe zu einer „Reinigung“, also der Entlastung von den Konflikten.

Diese letztlich erzieherische Funktion der Kunst geht aus ihrem Spielcharakter hervor: Der Mensch wird in neue Situationen versetzt, in welchen er sein Verhalten neu erprobt. Aus Sicht der Erziehungswissenschaft und Psychologie sind diese Aspekte im Abschnitt 3.2 weiter dargelegt.

4. Endnotenverzeichnis

- 1 Weber, Max: Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus, in: Sombart, Werner; Weber, Max: Jaffé, Edgar (Hrsg.): Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik Ausgaben 20/21, Tübingen 1904/1905, S. 1-54, bzw. S. 1-110.
- 2 Kraemer, Uwe: Billard bei Nacht. Mozart als Glücksspieler, in: Magazin Der Spiegel, Nr. 8/1977, URL: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-40992654.html>, aufgerufen am: 17.09.2019.
- 3 Gore, Albert Arnold: Keynote Lecture anlässlich des 8th Annual Games for Change Festivals in New York, 20.06.2011, URL: https://www.gamasutra.com/view/news/125484/G4C_AI_Gore_Says_Games_Have_Clearly_Arrived_As_A_Mass_Medium.php, aufgerufen am: 05.05.2020.
- 4 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, Erstausgabe Tübingen 1795, hier: Berlin 2013, Brief 12, Satz 1, S. 29.
- 5 Ebd., 15. Brief, S. 38.
- 6 Huizinga, Johan: Homo ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Erstausgabe Groningen 1938, hier: 22. Auflage, Reinbek 2011, S. 7f.
- 7 Ebd, S. 175.
- 8 Ebd., S. 11.
- 9 Ebd., S. 22.
- 10 Ebd.,S. 37.
- 11 Schmidt, Josef Friedrich: Mensch ärgere Dich nicht, Berlin 1929.
- 12 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen - Maske und Rausch, Erstausgabe Paris 1958, hier: Frankfurt a.M. 1982, S. 36.
- 13 Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik, 3. Auflage, Bad Heilbrunn 2015, S. 57.
- 14 Technische Hochschule Nürnberg, Forschungsprojekt EMPAMOS, URL: <https://empamos.in.th-nuernberg.de>, aufgerufen am: 04.09.2019.
- 15 Fischer-Lichte, Erika: Theatralität und Inszenierung, in: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.); Horn, Christian; Pflug, Isabell; Warstat, Matthias: Inszenierung von Authentizität, Tübingen 2000, S. 11.
- 16 Ebd.,S. 12.
- 17 Schuldt, Christian (Studienleitung): Playful Business - Wer spielt, gewinnt!, Frankfurt a. M. 2017, S. 18.
- 18 Wittgenstein, Ludwig: Tractatus logico-philosophicus. Tagebücher; Philosophische Untersuchungen - Schriften, Band 1, Erstausgabe London 1922, hier: Frankfurt a. M. 2003, S. 324.
- 19 Scheuerl, Hans: Theorien des Spiels, 10. Auflage, Weinheim 1975, S. 9.
- 20 Huizinga, Johan: Homo ludens, S. 56.
- 21 Hasell, Joe; Roser, Max: How do we know the history of extreme poverty?, 5.02.2019, URL: <https://ourworldindata.org/extreme-history-methods>, aufgerufen am: 04.09.2019.
- 22 Warwitz, Siegbert: Sinnsuche im Wagnis. Leben in wachsenden Ringen. Erklärungsmodelle für grenzüberschreitendes Verhalten, Hohengehren 2016, sowie Ders.: Sinn des Spielens, 2. Auflage, Hohengehren 2004.

- 23 Alt, Jürgen August: Wenn Sinn knapp wird. Über das gelingende Leben in einer entzauberten Welt, Frankfurt a.M. 1997.
- 24 Comte-Sponville, André: Glück ist das Ziel, Philosophie der Weg, Zürich 2010, S. 142f.
- 25 Kiechle, Stefan: Spielend leben - Ignatianische Impulse, Würzburg 2008, S. 12f.
- 26 Kobbert, Max Jürgen: Kulturgut Spiel, Münster 2010, S. 130.
- 27 Retter, Hein: Spielzeug - Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel, Weinheim 1979, S. 47.
- 28 Groos, Karl: Die Spiele der Tiere, 3. Auflage, Jena 1930, S. 17.
- 29 Buytendijk, Frederik J. J.: Wesen und Sinn des Spiels - Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Leipzig 1933, S. 155.
- 30 Retter, Hein: Spielzeug, S. 47.
- 31 Ebd., S. 53.
- 32 Stadtmuseum Ulm: Hintergrundinformationen zur Ausgrabungsgeschichte und Restaurierung des Löwenmenschen 1939 bis 2014, URL: <http://www.loewenmensch.de/index.html>, aufgerufen am: 05.05.2020.
- 33 Eigen, Manfred; Winkler, Ruthild: Das Spiel - Naturgesetze steuern den Zufall, 4. Auflage, München 1996.
- 34 Ebd., S. 2.
- 35 Ebd., S. 11.
- 36 Ebd., S. 14.
- 37 Kobbert, Max Jürgen: Kulturgut, S. 87.
- 38 Ebd.
- 39 Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels - Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978, S. 95.
- 40 Ebd., S. 84.
- 41 Saum-Aldehoff, Thomas: Big Five – Sich selbst und andere erkennen, Düsseldorf 2007.
- 42 Specht, Jule: Charakterfrage – Wer wir sind und wie wir uns verändern, Reinbek 2018, S. 28f.
- 43 Scheuerl, Hans: Das Spiel - Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, 12. Auflage, Weinheim 1994.
- 44 Sutton-Smith, Brian: Dialektik, S. 64.
- 45 Comte-Sponville, André: Glück, S. 24.
- 46 Thomas von Aquin, zitiert nach: Zeller, Rosemarie: Spiel und Konversation im Barock. Untersuchungen zu Harsdörffers „Gesprächspielen“, Berlin 1974, S. 149.
- 47 Rahner, Hugo: Der spielende Mensch, Erstausgabe Einsiedeln 1952, hier: 11. Auflage, Einsiedeln 2008, S. 9.
- 48 Ebd., S. 10.
- 49 Ebd., S. 15–44.
- 50 Ebd., S. 15.
- 51 Ebd., S. 53.
- 52 Ebd., S. 28f.
- 53 Ebd., S. 33.

- 54 Ebd., S. 43.
- 55 Huizinga, Johan: Homo ludens, S. 101f.
- 56 Ebd., S. 102.
- 57 Ebd., S. 103.
- 58 Clausewitz, Carl von: Vom Kriege, Erstausgabe 1832, hier: Reinbek 1990, S. 8.
- 59 Ebd., S. 13.
- 60 Ebd., S. 34.
- 61 Lutherbibel 1984, unrev. Fassung, Altes Testament, Erstes Buch Mose, Kapitel 1, Vers 26 und 27.
- 62 Ebd., Erstes Buch Mose, Kapitel 2, Vers 7.
- 63 Arenhoevel, Diego: Ur-Geschichte Genesis 1-11. Kleiner Kommentar Altes Testament, Stuttgart 1985, S. 5f.
- 64 Meshberger, Frank Lynn: An Interpretation of Michelangelo's Creation of Adam Based on Neuroanatomy, 10.10.1990, URL: <http://www.nslc.wustl.edu/courses/bio3411/woolsey/2011/JAMA-1990-Meshberger-1837-41.pdf>, aufgerufen am: 10.09.2019.
- 65 Aristoteles: Werke in deutscher Übersetzung, Band 5 „Poetik“, Berlin 2008, S. 324f.

Teil

E₁

NEUE MASSSTÄBE

Die Erlebnisausstellung zum Thema Spiel führt die Besucher nicht nur durch die Kulturgeschichte des Spiels, sondern gestaltet dazu einen spielerischen Parcours. Motivations-techniken des Spiels, wie in Teil D dargelegt, werden also unmittelbar in der Vermittlung von Themen aus Kultur und Geschichte eingesetzt. Die Erlebnisausstellung ist damit nicht nur einem Megatrend gewidmet, sondern setzt auch methodisch Maßstäbe.

Zone 1 Ausstellung Themen und Dramaturgie

1. Didaktische Ebenen der Themenvermittlung	3
1.1 Erkennen.....	3
1.2 Entdecken	4
1.3 Begeistern	4
2. Einzelthemen der Räume.....	5
3. Raumprogramm	5
4. Das Spielprinzip als Pfad durch die Ausstellung.....	9
5. Spieletyp	11
5.1 Ermittlung des Spielcharakters.....	11
5.2 Nutzung des Ergebnisses	12

1. Didaktische Ebenen der Themenvermittlung

In Abschnitt B des Masterplans SPIELEWELT sind die „Grundlagen der Erlebnisraumgestaltung“ anhand der AIDA-Formel dargelegt. Zur Erinnerung fassen wir nochmals die vier Elemente der AIDA zusammen:

- **A** (Attention/Aufmerksamkeit) adressiert die architektonische Gesamtgeste des SPIELEWELT-Gebäudes und vor allem die Schaffung einer attraktiven Eingangssituation.
- **I** (Interest/Interesse) bildet sich durch eine Zone im Eingangsbereich ab, welche noch vor der Bezahlschranke (Kasse) Besucher in eine spielerische Situation versetzt.
- **D** (Desire/Wunsch) findet als erster Raumbereich hinter der Bezahlschranke seinen Platz. Multimedial führt er in die Kulturgeschichte des Spiels ein.
- **A** wie Action (Handlung) bildet schließlich den folgenden Ausstellungs- und Erlebnisbereich, in dem das Thema Spiel und das kulturgeschichtliche Wissen hierzu vermittelt werden. Räumlich betrachtet nimmt dieser vierte Bereich einen Großteil der SPIELEWELT mit mindestens 1000 qm ein.

Die nun folgenden Ausführungen sind diesem vierten Bereich gewidmet.

Stellen Sie sich vor, Sie haben in der multimedialen Einführung von der Faszination des Spiels auf die Menschen seit den frühen Hochkulturen und bis in die Gegenwart erfahren. Sie betreten nun durch einen Korridor, in welchem eine Zeitreise simuliert wird, die Gruppe der insgesamt 24 Themenräume. Diese sind ausgewählten Kapiteln aus der Geschichte des Spiels zwischen Antike und Gegenwart gewidmet. Dabei ist jeder Raum methodisch so entworfen und eingerichtet, dass didaktisch betrachtet drei Zwecke erfüllt werden: Erkennen, Entdecken, Begeistern.

Diese methodischen Ebenen werden in der Gesamtgestaltung eines Raumes ineinander greifen und sich gegenseitig ergänzen. Sie werden sich im konkreten Ausstellungsbau nicht als separierte Bereiche abbilden. Aus methodischen Gründen – es handelt sich um einen didaktischen Ansatz – möchten wir die Aspekte Erkennen, Entdecken, Begeistern jedoch zunächst getrennt beschreiben.

1.1 Erkennen

Erkennen zielt auf die Wissensvermittlung. Hier erhalten Besucherinnen und Besucher Fakteninformationen zu dem jeweiligen Raumthema. Die Darstellung kann variieren und ergibt sich themenspezifisch: Text, Video, Audio oder auch begehbare Dioramen sind mögliche Instrumente. Ziel der Ebene Erkennen ist es, Wissen zum jeweiligen Thema zu vermitteln und einen ersten theoretischen Bezug zum Thema herzustellen.

1.2 Entdecken

Das theoretische Wissen wird durch die Ebene Entdecken bereichert. Dazu werden praktische Spielangebote gemacht. Denn so prominent historische Spielformen – zum Beispiel „Senet“ oder „Duodecim scripta“ – in ihrer jeweiligen Zeit auch waren: die bloße Nennung der Namen und die theoretische Erklärung des Spielprinzips bleibt „Trockenschwimmen“. Mit der Ebene Entdecken erfolgt das Angebot, historische Spiele praktisch auszuprobieren und zu erleben. Je nach Art und Umfang des Spiels werden Spielstationen für eine größere Anzahl von Besuchern angeboten. Durch das Selberspielen werden die Besucher in die jeweilige historische Lebenswelt „hineingezogen“.

1.3 Begeistern

Auf der dritten Eben Begeistern werden die Besucherinnen und Besucher Teil einer Erzählhandlung. Dazu werden Sie vor themenbezogene Entscheidungen gestellt. Und nun kommt das Spiel ins Spiel! Denn aus den Antworten baut sich ihr persönlicher Laufweg (Pfad) durch die Ausstellung auf. Wie auf einem Spielbrett ist somit jeder Weg ein individueller Weg. Die Ausstellung ist nicht bloß eine Ausstellung über das Spiel, sondern sie ist ein Spiel.

In diesem Abschnitt E1 wird das Spielprinzip der Ausstellung weiter erklärt werden, insbesondere unter 3. „Raumprogramm“ und 4. „Das Spielprinzip als Pfad durch die Ausstellung“. Zuvor jedoch fassen wir den dreigeteilten methodischen Ansatz in eine schematische Darstellung. Die unten genannten Ausgänge A und B machen deutlich, dass sich in diesem Raum – wie in allen weiteren 23 Räumen – der Gang durch die Ausstellung individuell auf unterschiedlich möglichen Pfaden konfiguriert.

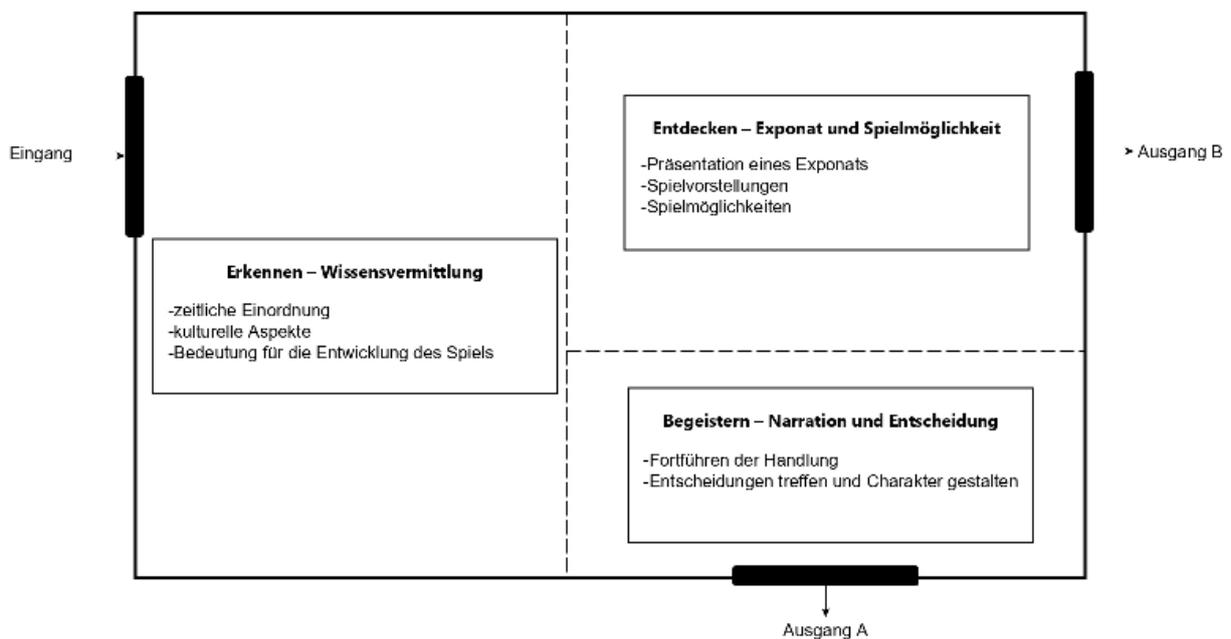


Abb E1: schematischer Aufbau eines Themenraums in der Erlebnisswelt

2. Einzelthemen der Räume

Die Themensetzung der einzelnen Ausstellungsräume ergibt sich aus der Gesamtschau auf die Kulturgeschichte des Spiels (s. Abschnitt D) und der anschließenden Auswahl von Fallbeispielen, die ein möglichst repräsentatives Bild dieser Geschichte bieten. Die präsentierbaren Themen sind notwendig, wie in jeder Ausstellung, stark zu kondensieren. Damit diese Auswahl möglichst ausgewogen ist, sind insbesondere folgende Kriterien berücksichtigt:

- Epoche
- Spieltyp
- Schnittstellen zu anderen performativen Kulturtechniken (Ritual, Fest, Sport, Zeremonie etc.)
- soziale Bedeutung
- technische und mediale Umbrüche

3. Raumprogramm

Die finale Gestaltung und Festlegung des Raumprogramms wird erst in Abhängigkeit von der Entscheidung über den Realisierungsort (Prinzenpalais, Josephinum) der SPIELEWELT möglich sein.

Gleichwohl sind bereits idealtypisch 24 Themenräume entwickelt. Die folgende Aufstellung ist aus der wissenschaftlichen Konzeption (s. Abschnitt D) abgeleitet.

Da die Wegeführung variabel ist, sind die Wegfunktionen der Räume nach drei Typen unterteilt, welche hier farblich ausgewiesen sind.

-  Für die Story notwendiger Raum
-  variable Wegführung
-  vorgegebene Wegführung bei gewählter Option

Raumnummer	Geschätzte Mindestfläche in m ²	Thema/ Raumtitel	Erkennen (Wissen)	Entdecken (Exponat und Spielidee)	Begeistern (Narration und Entscheidungen)
-1	70	Multimediale Einführung	Einführung in die Kulturgeschichte des Spiels und Vorbereitung der übergreifenden spielerischen Ausstellungskonzeption		
0	15	Zeitmaschine	Simulation einer Zeitreise Visualisierung: Living Floor		

Raumnummer	Geschätzte Mindestfläche in m ²	Thema/ Raumtitel	Erkennen (Wissen)	Entdecken (Exponat und Spielidee)	Begeistern (Narration und Entscheidungen)
1	35	Das Spiel in uns	Spielen ohne Regeln, Lernen und Einüben durch Spielen	Alltagsobjekte, mit denen man sich spielerisch beschäftigen kann; Spiel: Café Lichtlos	ohne Entscheidung, Einführung in die Spielweise
2	30	Die Entdeckung der Phantasie	Imaginationskraft entwickelt sich im menschlichen Denken	Exponat: Der Löwenmensch, Spiel: Kinetic Sand	erste Entscheidung, Ausgänge Raum 3 oder 4
3	30	In der Hand der Götter (Ägypten)	Entstehung des Regelspiels; Religion und Spiel	Objekt und Spiel: Senet, Königsspiel von Ur	vorgegebener Weg zu Raum 5
4	20	Ruhm, Ehre und Demokratie. Das antike Theaterspiel	Die antike Polis und das Theaterspiel; Demokratie als Staatsform	Objekt: griechische Theater-Maske. Spiel: demokratisches System	Entscheidung: Raum 5 oder 6
5	40	Brot und Spiele (Rom)	Die römische Gesellschaft und das Spiel im Alltag der Armen und Reichen	Objekt und Spiel: „Duodecim scripta“ (Backgammon)	Entscheidung: Raum 4 oder 7
6	35	Strategie ist alles (Indien, Europa)	Entstehung des Schachspiels; Kontext zum Gesellschaftssystem des Mittelalters	Objekt und Spiel: Schachspiel	Entscheidung: Raum 7 oder 8
7	35	Krieg und Frieden	Überleitung vom Schachspiel zur Bedeutung des Spiels als Test- und Übungsfeld für die Kriegsführung	Strategiespiele	Entscheidung: Raum 6 oder 9

Raumnummer	Geschätzte Mindestfläche in m ²	Thema/ Raumtitel	Erkennen (Wissen)	Entdecken (Exponat und Spielidee)	Begeistern (Narration und Entscheidungen)
8	40	Ritual und Spiel	Liturgien, religiöse Spiele und Rituale als religiöse Praxis	Gebetsspiele	vorgegebener Weg zum Raum 10
9	35	Alles auf eine Karte	Die Entstehung der Spielkarten und ihr Siegeszug in der Welt	Kartenspiel	Zusammenführung, Ausgänge Raum 11 oder 13
10	35	Alles auf eine Karte	Die Entstehung der Spielkarten und ihr Siegeszug in der Welt	Kartenspiel	Zusammenführung, Ausgänge Raum 11 oder 13
11	30	I gamble with the devil	Glücksspiel	Pokertisch	vorgegebener Weg zu Raum 10
12	20	Ein Spiel mit gezinkten Karten	Betrug und Falschspielerei	Gezinkte und manipulierte Spiele	vorgegebener Weg zu Raum 13
13	35	Wissen ist Macht	Quartett- und Lernspiele zur Wissensvermittlung	Heraldisches Kartenspiel	vorgegebener Weg zu Raum 14
14	40	Zeige mir die Zukunft	Karten und Wahrsagerei	Wahrsage-Salon	Entscheidung: Raum 15 oder 16
15	40	Sprachspiele der Macht	Politik, Rhetorik und Sprache		vorgegebener Weg zu Raum 16
16	70	Politik im Salon	Salonkultur und Entstehung des Skatspiels	Das Skatspiel, erste Skatkladde	Zusammenführung, Ausgänge Raum 17 oder 18
17	35	Jahn, Schmeling, Ali	Sport und Gesellschaft	Sportgerät	Entscheidung: Raum 18 oder 19
18	30	Mensch ärgere dich (nicht)	Familie und Bürgertum: Gesellschaftsspiele	„The checkererd game of live“, Monopoly	Entscheidung: Raum 17 oder 20

Raumnummer	Geschätzte Mindestfläche in m ²	Thema/Raumtitel	Erkennen (Wissen)	Entdecken (Exponat und Spielidee)	Begeistern (Narration und Entscheidungen)
19	25	Rollenspiel und Live Action Role-Playing	Moderne Rollenspiele digital, analog, Pen & Paper, LARP	„Word of Warcraft“, „Dungeons and Dragons“, „Midgard“	vorgegebener Weg zu Raum 20
20	20	Digitale Spielwelten	Computerspiele	Objekt: „Tennis for Two“, „Pong“, „Super Mario“ Spiel: Arcadium	Zusammenführung, Ausgänger Raum 21
21	35	Strategisch spielen	Hyperrealismus in Computerspielen und deren Verwendung für die Kriegsführung	Moderne Ego-Shooter und Adaption für Militär	Entscheidung: Raum 22,23 oder 24
22	20	Gamification	Spiele in Wirtschaft, Organisationsentwicklung und Psychologie	Spiel: Wonder Workshop	Entscheidung: Raum 23, 24 oder 25
23	20	Virtual Reality	Entwicklungen der VR und AR in der Geschichte	Objekt und Spiel: VR Brille und Problematik „Kann spielen krank machen?“	Entscheidung: Raum 22,24 oder 25
24	20	Welcome to the future: Prototyping	Raum für einen externen Technologie-Partner zur Darstellung neuer Hightech	Wechselnd Startidee: E-Sports, Echtzeit-Gesichtserkennung	Entscheidung: Raum 23,22 oder 25
25	40	Game Over	Abschluss der SPIELEWELT durch Bezwingen des Endgegners		

4. Das Spielprinzip als Pfad durch die Ausstellung

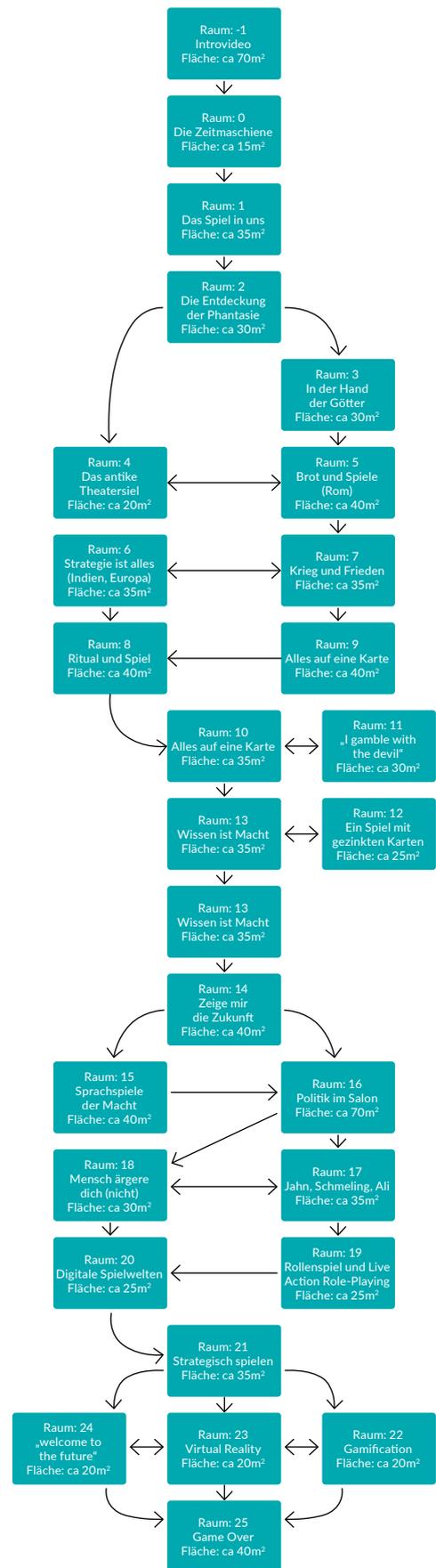
Jeder der 24 Themenräume (zuzüglich des abschließenden Raumes „Game Over“) bildet gewissermaßen ein Feld, wie wir es von Spielbrettern kennen. Hier gilt es je verschiedene Aufgaben zu erledigen. Damit sammeln die Besucherinnen und Besucher Informationen (Erkennen), können ihr Wissen erproben (Entdecken) und müssen abschließend eine Antwort geben oder eine Entscheidung treffen, welche den Pfad des Ganges durch die Ausstellung festlegt (Begeistern). Dabei baut sich Schritt für Schritt eine Spielfigur zudem mit Charaktereigenschaften auf.

Die Eigenschaften des Charakters fallen individuell aus: Mut, Gerissenheit, Loyalität, Sie werden nicht „blind“ gewählt, sondern ergeben sich aus den getroffenen Entscheidungen. Jede Entscheidung stärkt oder schwächt eine Fähigkeit. Entschidet sich ein Besucher beispielsweise häufig dafür, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, wird er dadurch gerissener, aber nicht stärker. Das hat zur Folge, dass er bald nicht mehr die Möglichkeit hat eine Entscheidung kämpferisch zu lösen, da seine Kampfkraft nicht ausreichend gestärkt wurde. Dadurch bleibt ihm die Option, den Weg eines Kriegers zu gehen, versperrt, ein anderer Weg steht ihm aber offen.

Im Durchgang durch die Ausstellung kann dies zur Folge haben, dass Besucher ab einem bestimmten Punkt von zwei möglichen Türen, durch die sie gehen könnten, eine bestimmte Tür vorgegeben bekommen, also keine Wahlmöglichkeit mehr haben.

Die getroffenen Entscheidungen werden auf einem Charakterbogen vermerkt, der den Besuchern als Anhaltspunkt und Spielelement dient. Es ist eine einfache Umsetzung auf Papier denkbar oder auch eine Variante über ein digitales Endgerät.

Abb E2: Diagramm mit Entscheidungsmöglichkeiten und Raumabfolgen



Ziel und Aufgabenstellung für die Besucher ist es nun, in die Gegenwart zurückzufinden. Die mysteriöse Gestalt, welche auf der Leinwand war, wird dabei erneut auftauchen. Es wird notwendig sein, sie zu besiegen, um wieder in der Gegenwart anzukommen.

Übrigens: Je nach Entscheidung wird es so sein, dass einzelne Themenräume in einem Durchlauf nicht besucht werden. Dies führt dazu, die Besucher zu einem erneuten Durchgang durch die Erlebniswelt zu motivieren. Der Wiederspielwert ist also hoch.

5. Spieletyp

5.1 Ermittlung des Spielcharakters

Durch die Entscheidungen, welche die Besucherinnen und Besucher im Rahmen des Rollenspiels treffen, entwickeln sich die Charaktereigenschaften ihrer Figur. Diesem Charakter wird am Ende, wenn die Besucher alle Räume „durchspielt“ haben, ein Spieltyp zugeordnet.

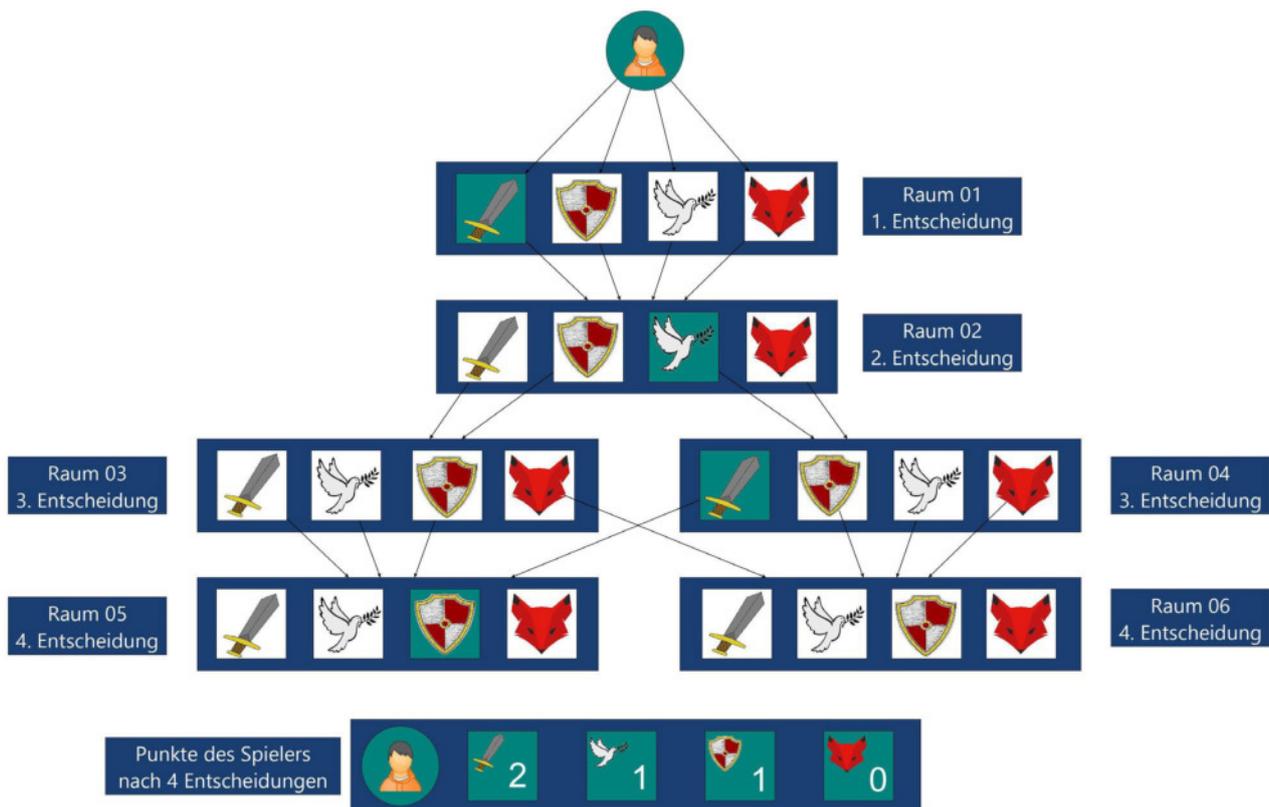


Abb E4: Entscheidungsdiagramm nach 4 Themenräumen

Wie funktioniert diese Zuordnung? Dadurch, dass in jedem Themenraum eine Entscheidung über das Verhalten der eigenen Spielfigur in einer vorgegebenen Situation getroffen wird, baut sich das Raster der Charaktereigenschaften der Spielfigur nach und nach auf. Wie bei einem Puzzle setzt sich nach und nach ein Bild zusammen.

Merkmale des Entscheidungsverhaltens können sein:

- Agiert jemand offensiv oder defensiv?
- Bedient man sich einer List oder regelt Konflikte diplomatisch?
- Setzt man auf Risiko oder präferiert man Sicherheit?

Pfadabhängig baut sich der Charakter auf.

5.2 Nutzung des Ergebnisses

Ist der Spieltyp ermittelt, so ergeben sich zwei Möglichkeiten:

- Die Besucherinnen und Besucher haben die Ausstellung spielerisch durchlaufen. Es ist ihnen nun freigestellt zu entscheiden, inwiefern der ermittelte Spieltyp dem „wahren“ Ich entspricht.
- Den Besucherinnen und Besuchern wird angeboten, sich auf Basis des ihnen zugeordneten Spieltyps Spiele empfehlen zu lassen, die sie interessieren könnten.

Beide Anregungen können Gegenstand des Gesprächs oder auch für die Ausleihe von Spielen im Spiele-Café sein.



Teil

E₂

SPIEL FREI!

Ein Spiele-Café für alle: Das Spiele-Café steht kostenfrei für Bürgerinnen und Bürgern, Besucherinnen und Besuchern der Erlebnisausstellung und professionellen Nutzern des Innovations-Lab zur Verfügung. Modular gestaltbar und mit einer entsprechenden technischen Infrastruktur gilt hier: Spiel frei!

Zone 2 Spiele-Café

Inhalt

1. Ort der Begegnung für alle	3
2. Gemeinsam spielen.....	3
3. Veranstaltungen	4
4. Ausstattung.....	4
5. Konzeptionelle Verfeinerung im Bürgerdialog	5

1. Ort der Begegnung für alle

Das Spiele-Café ist der zentrale Begegnungs- und Kommunikationsraum in der SPIELEWELT. Es ist ohne Ausstellungsbesuch zugänglich und beinhaltet ein umfangreiches Spieleangebot. Die Türen stehen vor allem auch für die Bewohner Altenburgs und des Umlandes offen. Ebenso lädt das Spiele-Café Besucher des Ausstellungsbereiches ein, sich hier vor oder nach dem Ausstellungsbesuch aufzuhalten. Auch die im Ausstellungsbereich erfolgte Ermittlung eines Spieltyps (s. Abschnitt E Zone1) bietet hierzu einen Anreiz.

Die Nutzung des Spiele-Café ist für alle Nutzer eintrittsgeldfrei.

Spielen kann man zwar durchaus auch mit sich allein: doch richtig Spaß und herausfordernd wird es erst in der Gruppe! Diese schöne Tatsache greift die SPIELEWELT mit dem Spiele-Café auf. Das Spiele-Café wird Brettspiele bereithalten, durch einen Anschluss an das Internet Onlinespiele erlauben sowie durch die modulare und flexible Einrichtung auch die bauliche Voraussetzung bieten, dass sich Gruppen für flexible Spielsituationen an Tischen oder in Sitzgruppen zusammenfinden können.

2. Gemeinsam spielen

In großzügig bemessenen Räumlichkeiten wird ein gemütliches Ensemble aus Sitzgelegenheiten und Spielflächen geschaffen, in denen sich Besucherinnen und Besucher wohlfühlen. Es stehen moderne und historische Spiele zur freien Verfügung. Vom klassischen Brett- oder Kartenspiel bis hin zum modernen Computerspiel wird eine breite Spielepalette abgedeckt.

Brettspiele können dabei sein:

Kinderspiele:

- Icecool
- Obstgarten
- Looping Loui
- Das verrückte Labyrinth
- Wer war's?
- Kakerlakak

Aufbau- und Strategie:

- Andor
- Risiko

Kooperative Spiele:

- Magic Maze
- T.I.M.E. Stories
- Gloomhaven
(sehr teuer, sehr komplex)

Klassiker:

- Monopoly
- Cluedo
- Mensch ärgere dich nicht
- 4 gewinnt
- Puzzle: riesiges Mitmachpuzzle

Zur Ausstattung des Spiele-Café kooperieren der Schloss- und Kulturbetrieb und der Altenburger Spieletag. Durch die Übernahme der Spielesammlung De Cassan (Österreich) stehen zahlreiche (Doubletten) Brettspiele zur Verfügung. Weitere Partner, z.B. aus der Gaming- Industrie, sind wahrscheinlich.

In einem gesonderten, abgetrennten, schall- und lichtgeschützten Bereich des Spiele-Cafés sind auch aktuelle digitale Spiele auszuprobieren. Das Spiele-Café bietet den Besucherinnen und Besuchern passende Getränke und kleine Speisen an, die von Touristen, Spielern und Gamern bei ihrem Aufenthalt nachgefragt werden.

3. Veranstaltungen

Das Spiele-Café ist auch Ort organisierter Veranstaltungen. Skat-Turniere oder anderweitige Spieleevents sind hier möglich. Mit der Reihe Build2Play, welche der Schloss- und Kulturbetrieb Ende 2018 zum Bürgerdialog und zur Vorbereitung der SPIELEWELT ins Leben gerufen hat, werden solche Spieleevents bereits angeboten und erprobt. Hierzu gehören die „Schmidt Puzzle-Championship“ (14. April 2019) und die 1. Thüringische Landesmeisterschaft im „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ (26. Januar 2020).

Auch für Trainingszwecke, z.B. im Bereich der eSports, soll das Spiele-Café offenstehen.

4. Ausstattung

Die bauliche und mobiliare Ausstattung des Spiele-Cafés ist wesentlich für die Aufenthaltsqualität. Besucher jeden Alters und jeder Interessenlage sollen einen Platz finden. Um diese Aspekte möglichst effektiv umzusetzen, ist eine optimierte Unterteilung des zur Verfügung stehenden Raumes in spezielle Funktionseinheiten notwendig. Als Grundfläche stehen 300 m² für die Einrichtung aller Funktionseinheiten zur Verfügung. Mindestens 200 m² sollen für den für Besucher zugänglichen Bereich verwendet werden. Auf dieser Fläche lassen sich verschiedene „Spielinseln“ installieren, auf denen sich die Besucher frei nach ihrer Interessenlage verteilen können. Da das Portfolio der zur Verfügung stehenden Spiele von klassischen Brettspielen über Bewegungs- und Geschicklichkeitsspielen bis hin zu modernen Computerspielen reichen wird, ist eine ebenso hohe Komplexität der „Spielinseln“ notwendig. Die Ausstattung sollte hier vom klassischen Tisch mit Stühlen/Hockern über gemütliche Ecken mit Sitzsäcken und Bodentischen bis hin zu Gamingsesseln und kleinen VR-Spaces reichen. Gerade für den Teil der digitalen Spiele empfiehlt sich eine Raumabtrennung, welche abgedunkelt werden kann - sehr schnelles Internet ist eine Grundvoraussetzung.

Ein weiterer abgetrennter, aber frei zugänglicher Raum sollte mit effektiven Regal- und Ordnungssystemen versehen sein. Hier lagern alle Spiele, welche den Besuchern frei zur Verfügung stehen. Ein mögliches Abhol- und Rückgabesystem bleibt dabei noch auszuarbeiten. Im Spiele-Café stehen Getränke und Snackautomaten für die Versorgung der Besucher bereit.

An diesem für Besucher frei zugänglichen Bereich schließt sich ein abgeschlossener Funktionsbereich an. Hierzu gehört eine ca. 40 m² große Küche mit Arbeitsflächen, Kühltechnik und Spülsystem, das vor allem für Caterer zur Verfügung steht. Die verbleibende Fläche von ca. 60 m² dient Lagerzwecken für weitere Teile der Spielesammlung und zurückgehaltenes Inventar.

5. Konzeptionelle Verfeinerung im Bürgerdialog

Die Anforderungen an das Spiel-Café sind in einem öffentlichen Workshop am 12. November 2019 weiterentwickelt, überprüft und spezifiziert worden. Der Workshop wurde durch den Schloss- und Kulturbetrieb Altenburg und den Altenburger Spieletag gemeinsam organisiert, durchgeführt und dokumentiert. Er hat als Teil der Reihe Build2Play stattgefunden. Die Ergebnisdokumentation rückt bei den Nutzerwünschen geeignete Möbel, eine flexible Raumgliederung, ein attraktives Spieleangebot, eine freundliche Raumatmosphäre und die Möglichkeit des Verzehrs in den Vordergrund.



Abb. E5: Projektvorstellung im Bürgerworkshop zum Spiele-Café



Abb. E5: Ausschnitt der Ergebnispräsentation des Bürgerworkshops zum Spiele-Café



Teil

E₃

WIRTSCHAFTLICHE STRAHLKRAFT

Spiel ist als Methode zur Produkt- und Geschäftsmodellentwicklung sowie für Schulungs- und Trainingszwecke erkannt, die Spieleindustrie boomt. Doch wo lässt sich ein Umfeld wie in Altenburg finden? Im Innovation-Lab werden B2B-Angebote auf Basis der Kulturtechnik Spiel vermarktet und organisatorisch begleitet – und darüber hinaus

können Kunden in die Erlebnisausstellung zum Thema „Spiel“ abtauchen, das Spiele-Café für ihre Zwecke nutzen oder weitere repräsentative Räumlichkeiten in Altenburg – wie den Festsaal des Residenzschlosses oder die Orangerie – anmieten. Ein Gesamtpaket für Firmen, das sich in dieser Form in Deutschland nur in Altenburg findet.

Zone 3 InnovationLab

1. Geschäftsmodell B2B	3
2. Ausstattung	4
3. Produktbeispiele	4
3.1 Fallbeispiel 1: Logoentwicklung (Produktentwicklung)	4
3.2 Fallbeispiel 2: Personalführung (Fortbildung)	5
3.3 Fallbeispiel 3: Digitale Gesundheitsvorsorge und Nachsorge (Gesundheit).....	5
3.4 Fallbeispiel 4: Stadtentwicklung (Coaching & Moderationsprozesse).....	5
4. Fallbezogene Bedarfe der Wirtschaftsregion	6

1. Geschäftsmodell B2B

Spiel ist als Megatrend identifiziert. Dies gilt nicht nur für die Freizeitwirtschaft und den sogenannten „Endverbraucher“. Sondern es gilt – am Beginn der „Produktionskette“ – natürlich mindestens ebenso, ja: zuvorderst, für Industrie und professionelle Anwendungen. Die Bundesregierung hält dazu in ihrem Koalitionsvertrag vom 12. März 2018 unter der Überschrift „Eine neue Dynamik für Deutschland“ fest: „Wir fördern digitale Innovationen: Unterstützung junger, innovativer Unternehmen in der Wachstumsphase. Fonds für Games-Förderung. Bereitstellung von mehr Open Data.“

Die SPIELEWELT wird zwar in der öffentlichen Wahrnehmung mit ihren Freizeitangeboten für Touristen und Familien im Vordergrund stehen. Doch als Geschäftsmodell – gewissermaßen „hinter den Kulissen“ – ist das InnovationLab ein ganz wesentlicher Baustein. Es erfüllt dabei gleich drei Funktionen:

- Geschäftsmodell (Einnahmeposition) mit B2B-Angeboten
- Spieleforschung
- Bindung potenzieller Partner, z.B. Spielehersteller, zur Ausgestaltung des Ausstellungsbereiches E1

Der Erlebnisbereich InnovationLab (Erlebnisbereich 3) ist in seiner Nutzung zudem unbedingt mit dem Erlebnisbereich 1 (Ausstellungsbereich) und Erlebnisbereich 2 (Spiele-Café) gekoppelt zu betrachten. Der Nutzung des InnovationLab kann ein Besuch im Erlebnisbereich 1 vorausgehen, um sich bereits in einen spielerischen Modus zu versetzen. Auch ist ein Abendessen oder Buffet nach der Nutzung des InnovationLab im Spiele-Café denkbar.

Umgekehrt ist es denkbar, dass das InnovationLab temporär eine „Verlängerung“ des Erlebnisbereiches 1 (Ausstellungsbereich) bildet, etwa wenn ein Hersteller digitaler Spiele hier eine Beta-Version präsentiert und testet.

Für die geplanten B2B-Angebote sind grundsätzlich folgende Handlungsfelder avisiert:

- Produktentwicklung
- Fortbildung
- Teambuilding
- Moderationsprozesse
- Gesundheitstraining
- Präsentation Beta-Versionen (Extension Erlebnisbereich 1)

2. Ausstattung

Die Fläche des Raumes soll rund 300 m² betragen. Im InnovationLab sind Teilnehmergruppen mit bis zu 30 Personen unterzubringen. Der Raum ist durch flexible Wände in einem großen Raum und drei kleine Räume unterteilbar. Das Mobiliar ist mobil (rollbare Tische, Hocker). Die Tische sind in Stehhöhe gebaut, da dies – in der Tradition des Design Thinking – flexible Kommunikationssituationen und kreatives Arbeiten befördert. Ton-, Video- und Projektionstechnik, Whiteboards, Pinnwände, Smartboard und Flipcharts sind verfügbar. Das InnovationLab ist mit Moderatoren-Werkzeugen – darunter Knete, Bausteine, Lego Serious Games, Stifte, Papier und Kreide – ausgestattet.

3. Produktbeispiele

Drei Beispiele im Rahmen der o.g. Handlungsfelder sollen aufzeigen, wie ein Workshop im InnovationLab aussehen kann:

3.1 Fallbeispiel 1: Logoentwicklung (Produktentwicklung)

Zu den vielen Kreativitätsmethoden gehört die morphologische Matrix. Das Grundprinzip ist simpel: Für eine bestimmte Menge einzelner Parameter werden unterschiedliche einzeln denkbare Lösungen abgetragen. Anschließend werden diese Parameter mit ihren jeweiligen Lösungsmöglichkeiten so lange konfiguriert, bis ein möglichst ideales Gesamtprodukt entsteht. Die hier eingefügte Darstellung macht dieses spielerische Entwicklungsprinzip am Beispiel der Entwicklung eines Logos für ein Musikfestival deutlich.

PARAMETER (WAS?)	BEKANNTE ODER DENKBARE LÖSUNGEN (WIE?)								
Wort- und Buchstabenelemente	live aid	LIVE AID	Live Aid	LIVE AID	La	LA	la	LA	
Bildelemente Instrumente									
Bildelemente Musik									
Bildelemente Afrika – Geo									
Bildelemente Afrika – Symbole									
Bildelemente Afrika – Tiere									
Bildelemente Afrika – Muster									

Abb. E7: Grafik zur Logoentwicklung von Mario Pricken, Kribbeln im Kopf

3.2 Fallbeispiel 2: Personalführung (Fortbildung)

In Dialogen mit einem Trainer oder in Gruppensituationen werden Szenen der Personalführung nachgespielt und kreativ erkundet. Mithilfe der Moderationsmaterialien werden zunächst Szenen festgelegt und Rollen verteilt. Die mobil arrangierbaren Möbel erlauben es, eine Arbeitsplatzsituation auch räumlich nachzubilden. Mittels Videotechnik werden die Szenen aufgenommen. Die Projektionstechnik erlaubt anschließend eine Auswertung im Dialog der Schulungsgruppe.

3.3 Fallbeispiel 3: Digitale Gesundheitsvorsorge und Nachsorge (Gesundheit)

Eines der großen Geschäftsfelder der Digitalisierung ist die Gesundheitsvorsorge und Nachsorge (z.B. nach operativen Eingriffen oder Verletzungen). Körperübungen können einzelfallabhängig digital angeleitet werden. Am Bildschirm oder mit Kopfhörern sind zudem Übungen für Auge und Gehör unmittelbar in digitaler Begleitung möglich. Produkte dieser Art können im InnovationLab entwickelt oder auch bestehende Produkte vermittelt werden.

3.4 Fallbeispiel 4: Stadtentwicklung (Coaching & Moderationsprozesse)

Komplexe Kommunikations- und Planungsprozesse sind in Planspielen fassbar und entwickelbar. Ein solch komplexer Prozess ist Stadtplanung. Konzepte der Stadtplanung haben sich zudem in den letzten Jahrzehnten grundlegend gewandelt, vielfältige Stakeholder werden einbezogen: neben den Grundbesitzern (z.B. Kommunen) und Bauträgern haben Interessenverbände (z.B. Umweltschutz) sowie Bürgerinnen und Bürger ihre Mitsprache erkämpft. Die somit umfassenden Dialogprozesse können in Stadtplanungsspielen moderiert und dokumentiert werden. Gemeinsame Ideenfindungen werden befördert. Das InnovationLab kann Ort auch solcher Veranstaltungen sein.



Abb. E8: Brettspielszene „Stadtspieler“

4. Fallbezogene Bedarfe der Wirtschaftsregion

Um Szenarien der Produktangebote und Nachfrage für das InnovationLab weiter zu präzisieren, sollen vor allem Großunternehmen in der mitteldeutschen Wirtschaftsregion unmittelbar auf Bedarfe hin befragt werden. Während Bedarfe ganz offensichtlich in unterschiedlichen Feldern von Wirtschaft und Verwaltung bestehen, wie die o.g. Beispiele zeigen, sind diese in Deutschland im internationalen Vergleich bisher defizitär bedient.

LITERATUR- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Literaturverzeichnis

Alt, Jürgen August: Wenn Sinn knapp wird. Über das gelingende Leben in einer entzauberten Welt, Frankfurt a.M. 1997.

Anton, Friedrich : Encyclopädie der Spiele, Leipzig 1879.

Arenhoevel, Diego: Ur-Geschichte Genesis 1-11. Kleiner Kommentar Altes Testament, Stuttgart 1985.

Aristoteles: Werke in deutscher Übersetzung, Band 5 „Poetik“, Berlin 2008.

Baatz, Ursula; Müller-Funk, Wolfgang (Hrsg.): Vom Ernst des Spiels - Über Spiel und Spieltheorie, Berlin 1993.

Bally, Gustav: Vom Spielraum der Freiheit, Basel 1966.

Beil, Benjamin: Game Studies - Eine Einführung, Berlin 2013.

Berne, Eric: Spiele der Erwachsenen - Psychologie der menschlichen Beziehungen, 14. Auflage, Reinbek 2013.

Bertaux, Pierre: Gar schöne Spiele spiel ich mit dir! - Zu Goethes Spieltrieb, Frankfurt a.M. 1986.

Bobert-Stützel, Sabine: Frömmigkeit und Symbolspiel, Göttingen 2000.

Bolz, Norbert: Wer nicht spielt, ist krank, München 2014.

Brittnacher, Hans Richard; Janz, Rolf-Peter: Labyrinth und Spiel - Umdeutung eines Mythos, Göttingen 2007.

Bronder, Thomas: Spiel, Zufall und Kommerz - Theorie und Praxis des Spiels um Geld zwischen Mathematik, Recht und Realität, Berlin 2016.

Butler, Judith: Gender Trouble, New York/London 1990.

Buytendijk, Frederik J. J.: Wesen und Sinn des Spiels - Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe, Leipzig 1933.

Buytendijk, Frederik J. J.: Mensch und Tier - Ein Beitrag zur vergleichenden Psychologie, Hamburg 1958.

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen - Maske und Rausch, Erstausgabe Paris 1958, hier: Frankfurt a.M. 1982.

Carse, James P.: Endliche und unendliche Spiele: Die Chancen des Lebens, Stuttgart 1987.

Chou, Yu-Kai: Actionable Gamification - Beyond Points, Badges and Leaderboards, Fremont (USA) 2014.

Clausewitz, Carl von: Vom Kriege, Erstausgabe 1832, hier: Reinbek 1990.

Comte-Sponville, André: Glück ist das Ziel, Philosophie der Weg, Zürich 2010.

Dornette, Wolfgang; Pulkowski, Hanne B.: Konfliktspiele - Experimentelle Spiele in der Psychologie, München 1974.

Dostojewski, Fjodor: Der Spieler, Stuttgart 2010.

Eigen, Manfred; Winkler, Ruthild: Das Spiel - Naturgesetze steuern den Zufall, 4. Auflage, München 1996.

Einsiedler, Wolfgang (Hrsg.): Aspekte des Kinderspiels - Pädagogisch-psychologische Spielforschung, Weinheim 1985.

Eisen, George: Spielen im Schatten des Todes - Kinder im Holocaust, München 1993.

El'konin, Daniil Boriscovic: Psychologie des Spiels, Berlin 2010.

- Erikson, Erik H.:** Identität und Lebenszyklus, 28. Auflage, Frankfurt a.M. 2017.
- Feige, Daniel M.; Ostritsch, Sebastian; Rautzenberg, Markus:** Philosophie des Computerspiels - Theorie - Praxis - Ästhetik, Stuttgart 2018.
- Fink, Eugen:** Spiel als Weltsymbol, Freiburg 1960.
- Fischer-Lichte, Erika:** Theatralität und Inszenierung, in: Fischer-Lichte, Erika (Hrsg.); Horn, Christian; Pflug, Isabell; Warstat, Matthias: Inszenierung von Authentizität, Tübingen 2000.
- Fleisch, Hans:** Gamification4Good - Gemeinwohl spielerisch stärken, Berlin 2018.
- Frey, Hans-Peter; Haußer, Karl:** Identität - Entwicklung psychologischer und soziologischer Forschung, Stuttgart 1987.
- Fritz, Jürgen:** Das Spiel verstehen - Ein Einführung in Theorie und Bedeutung, München 2004.
- Gadamer, Hans-Georg:** Die Aktualität des Schönen - Kunst als Spiel, Symbol und Fest, Stuttgart 1977.
- Glonnegger, Erwin; Diem, Walter:** Spielbuch - Spielvorschläge und Unterhaltung für drinnen und draußen, 2. Auflage, Ravensburg 1983.
- Glonnegger, Erwin:** Das Spiele-Buch - Brett- und Legespiele aus aller Welt, Herkunft, Regeln und Geschichte, Ravensburg 1988.
- Gore, Albert Arnold:** Keynote Lecture anlässlich des 8th Annual Games for Change Festivals in New York, 20.06.2011, URL: https://www.gamasutra.com/view/news/125484/G4C_AI_Gore_Says_Games_Have_Clearly_Arrived_As_A_Mass_Medium.php, aufgerufen am: 05.05.2020.
- GutsMuths, Johann Chr. F.:** Spiele, 5. Auflage, Auerbach 1877.
- Groos, Karl:** Die Spiele der Tiere, 3. Auflage, Jena 1930.
- Groos, Karl:** Die Spiele der Menschen, Jena 1899.
- Groos, Karl:** Das Spiel, Jena 1922.
- Hasell, Joe; Roser, Max:** How do we know the history of extreme poverty?, 5.02.2019, URL: <https://ourworldindata.org/extreme-history-methods>, aufgerufen am: 04.09.2019.
- Haußer, Karl:** Identitätspsychologie, Heidelberg 1995.
- Hebenstreit, Sigurd:** Spieltheorie und Spielförderung im Kindergarten, Stuttgart 1979.
- Heidemann, Ingeborg:** Der Begriff des Spieles, Berlin 1968.
- Heimlich, Ulrich:** Einführung in die Spielpädagogik, 3. Auflage, Bad Heilbrunn 2015.
- Huizinga, Johan:** Homo ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Erstausgabe Groningen 1938, hier: 22. Auflage, Reinbek 2011.
- Huizinga, Johan:** Homo ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 22. Auflage, Reinbek 2011.
- Hust, Christoph (Hrsg.):** Digitale Spiele - Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik, Bielefeld 2018.
- Hüther, Gerald; Quarch, Christoph:** Rettet das Spiel! - Weil Leben mehr als Funktionieren ist, München 2016.
- Junge, Jens:** Spielerisches Gestalten - Ludologie als transdisziplinärer Forschungsbereich, in: Schultze-Seehof, Dörte (Hrsg.): SRH-Forschungsband: Die Herausforderungen an das Management, Heidelberg 2016.

- Junge, Jens:** All in?! - Was Start-ups vom Pokern lernen können, in: Schönbohm, Avo (Hrsg.): Spielräume - Facetten von Gamification in Unternehmen und Weiterbildung, Dollerup 2017.
- Jünger, Friedrich Georg:** Die Spiele - Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung, Frankfurt a.M. 1953.
- Kayser, Wolfgang:** Kunst und Spiel - Fünf Goethe-Studien, Göttingen 1961.
- Kiechle, Stefan:** Spielend leben - Ignatianische Impulse, Würzburg 2008.
- Klager, Christian (Hrsg.):** Dimensionen der Moral im Spiel, Göttingen 2018.
- Klaus, Georg:** Spieltheorie in philosophischer Sicht, Berlin (DDR) 1968.
- Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD vom 12.03.2018,** Kabinett Merkel IV, URL: <https://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/847984/5b8bc23590d4cb2892b31c987ad672b7/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf?download=1>, aufgerufen am: 17.04.2019.
- Kraemer, Uwe:** Billard bei Nacht. Mozart als Glücksspieler, in: Magazin Der Spiegel, Nr. 8/1977, URL: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-40992654.html>, aufgerufen am: 17.09.2019.
- Kobbert, Max Jürgen:** Kulturgut Spiel, Münster 2010.
- Kraus, Kristian:** Glücksspiele - Das Buch der Glücksspiele, Bonn 1952.
- Kujawa, Gerhard von:** Ursprung und Sinn des Spiels, Leipzig 1940.
- Landkreis Altenburger Land:** Tourismusstrategie Altenburger Land 2017.
- Lazarus, Moritz:** Über die Reize des Spiels, Berlin 1883.
- Leroi-Gourhan, André:** Hand und Wort - Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, Frankfurt a.M. 1988.
- Levy, Joseph:** Play behavior, Malabar (USA) 1978.
- Lukácsy, András:** Spiele aus aller Welt, Leipzig 1972.
- Lutherbibel:** 1984, unrev. Fassung.
- Malewitsch, Kasimir:** Suprematismus - Die gegenstandslose Welt, Köln 1962.
- Meshberger, Frank Lynn:** An Interpretation of Michelangelo's Creation of Adam Based on Neuroanatomy, 10.10.1990, URL: <http://www.nslc.wustl.edu/courses/bio3411/woolsey/2011/JAMA-1990-Meshberger-1837-41.pdf>, aufgerufen am: 10.09.2019.
- Mogel, Hans:** Psychologie des Kinderspiels - Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel, 3. Auflage, Heidelberg 2008.
- Neumann, John von; Morgenstern, Oskar:** Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten, Würzburg 1961.
- Oerter, Rolf; Montada Leo (Hrsg.):** Entwicklungspsychologie, Weinheim 1995.
- Oker, Eugen:** Eugen Oker's Spielwiese - Das Buch der Spiele, Hamburg 1968.
- Piaget, Jean:** Meine Theorie der geistigen Entwicklung, 3. Auflage, Weinheim 2014.
- Pias, Claus:** Computer - Spiel - Welten, 2. Auflage, München 2010.
- Rahner, Hugo:** Der spielende Mensch, Erstausgabe Einsiedeln 1952, hier: 11. Auflage, Einsiedeln 2008.
- Rauda, Christian:** Recht der Computerspiele, München 2013.
- Rehfeld, Gunther:** Game Design und Produktion, München 2014.
- Renner, Michael:** Spieltheorie und Spielpraxis - Ein Lehrbuch für pädagogische Berufe, Freiburg 2008.

- Retter, Heinz:** Spielzeug - Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel, Weinheim 1979.
- Rieck, Christian:** Spieltheorie - Eine Einführung, 14. Auflage, Eschborn 2015.
- Rulemann, Theodor:** Das große illustrierte Spielbuch, Berlin 1905.
- Runkel, Gunter:** Soziologie des Spiels, Frankfurt a.M. 1986.
- Russell, Bertrand:** Lob des Müßiggangs, München 2016.
- Sabin, Philip:** Simulating War - studying conflict through simulation games, New York 2012.
- Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noel (Hrsg.):** Game Studies - Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung, Köln 2015.
- Sackson, Sid:** Kartenspiele der Welt, München 1984.
- Sahm, Barbara:** Tanzen, Musizieren, Theater spielen - Spielideen für Menschen mit geistiger Beeinträchtigung, Weinheim 2011.
- Saum-Aldehoff, Thomas:** Big Five - Sich selbst und andere erkennen, Düsseldorf 2007.
- Schädler, Ulrich:** Spiele der Menschheit, La Tour-de-Peilz 2007.
- Schäfer, Alfred; Thompson, Christiane (Hrsg.):** Spiel, Paderborn 2014.
- Schaller, Julius:** Das Spiel und die Spiele - Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständnis des Geselligen, Weimar 1861.
- Schell, Jesse:** Die Kunst des Game Designs, 2. Auflage, Frechen 2016.
- Scheuerl, Hans:** Beiträge zur Theorie des Spiels, 7. Auflage, Weinheim 1966.
- Scheuerl, Hans:** Theorien des Spiels, 10. Auflage, Weinheim 1975.
- Scheuerl, Hans:** Das Spiel - Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, 12. Auflage, Weinheim 1994.
- Schiller, Friedrich:** Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, Erstausgabe Tübingen 1795, hier: Berlin 2013, Brief 12, Satz 1.
- Schmidt, Josef Friedrich:** Mensch ärgere Dich nicht, Berlin 1929.
- Schuldt, Christian (Studienleitung):** Playful Business - Wer spielt, gewinnt!, Frankfurt a. M. 2017.
- Schulte, Hansgerd:** Spiele und Vorspiele - Spielelemente in Literatur, Wissenschaft und Philosophie anlässlich des 70. Geburtstages von Pierre Bertaux, Frankfurt a.M. 1978.
- Seidel, Jörg:** Spielen wir eigentlich Schach oder Krieg? - Zur Bedeutung des Schachspiels im Werk Arnold Zweigs, Rostock 2006.
- Specht, Jule:** Charakterfrage - Wer wir sind und wie wir uns verändern, Reinbek 2018.
- Stadtmuseum Ulm:** Hintergrundinformationen zur Ausgrabungsgeschichte und Restaurierung des Löwenmenschen 1939 bis 2014, URL: <http://www.loewenmensch.de/index.html>, aufgerufen am: 05.05.2020.
- Stampfl, Nora S.:** Die verspielte Gesellschaft - Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels, Hannover 2012.
- Stauss, Thomas:** Frühe Spielwelten - Zur Belehrung und Unterhaltung, Hochwald 2015.
- Steffen, Oliver:** Religion in Games - Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung, Berlin 2017.

- Sterbenz, Benjamin:** Genres in Computerspielen - eine Annäherung, Boizenburg 2011.
- Stöppler, Reinhilde; Haveman, Meindert:** Spielen will gelernt sein!?! - Spiele für Menschen mit geistiger Behinderung, 3. Auflage, Dortmund 2016.
- Strouhal, Ernst:** Die Welt im Spiel - Atlas der spielbaren Landkarten, Wien 2015.
- Strouhal, Ernst:** Agon und Ares - Der Krieg und die Spiele, Frankfurt a.M. 2016.
- Suits, Bernard:** The Grasshopper - Games, Life and Utopia, New York 2014.
- Sutton-Smith, Brian:** Die Dialektik des Spiels - Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978.
- Technische Hochschule Nürnberg:** Forschungsprojekt EMPAMOS,
URL: <https://empamos.in.th-nuernberg.de>, aufgerufen am: 04.09.2019.
- Verstockt, Mark:** Der Weg zur Form vom Chaos zur Geometrie, München 1996.
- Vester, Frederic:** Denken, Lernen, Vergessen - Was geht in unserem Kopf vor, wie lernt das Gehirn, und wann läßt es uns im Stich?, 18. Auflage, München 1991.
- Walter, Günter:** Spiel und Spielpraxis in der Grundschule, Donauwörth 1993.
- Warwitz, Siegbert:** Vom Sinn des Spielens, 2. Auflage, Hohengehren 2004.
- Warwitz, Siegbert:** Sinnsuche im Wagnis. Leben in wachsenden Ringen. Erklärungsmodelle für grenzüberschreitendes Verhalten, Hohengehren 2016.
- Weber, Max:** Die protestantische Ethik und der „Geist“ des Kapitalismus, in: Sombart, Werner; Weber, Max; Jaffé, Edgar (Hrsg.): Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik Ausgaben 20/21, Tübingen 1904/1905.
- Whorf, Benjamin Lee:** Sprache - Denken - Wirklichkeit. Beiträge zur Metalinguistik und Sprachphilosophie, Reinbek 1984.
- Wittgenstein, Ludwig:** Tractatus logico-philosophicus. Tagebücher; Philosophische Untersuchungen - Schriften, Band 1, Erstausgabe London 1922, hier: Frankfurt a. M. 2003.
- Zeller, Rosemarie:** Spiel und Konversation im Barock. Untersuchungen zu Harsdörffers „Gesprächspielen“, Berlin 1974, S. 149.
- Zollinger, Manfred:** Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts - Erster Band 1483-1700, Stuttgart 1996.
- Zulliger, Hans:** Heilende Kräfte im kindlichen Spiel, Stuttgart 1952.

Abbildungsverzeichnis

Teil B

B 3.1

- B1:** Torhaus Residenzschloss Altenburg, © Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.
- B2:** Eingang Moritzburg Halle, Wikimedia/M*tth.K, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- B3:** Eingang Messner Mountain Museum, Wikimedia/Thomas Springer, creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>
- B4:** Eingang Pergamonmuseum Berlin, Wikimedia/Andrew Dupont, creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

B 3.2

- B5:** Foyer Copernicus Science Center Warschau, Wikimedia/Adrian Grycuk, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- B6:** Visualisierung Entwurf Einheits- und Freiheitsdenkmal Berlin („Wippe“), Wikimedia/Milla&Partner, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- B7:** Sachsenkarte im Foyer des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz (smac), Wikimedia/(dwt),, creative commons 4.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- B8:** Foucaultsches Pendel in der Orangerie Kassel, Wikimedia/Hafenbar, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- B9:** Entwurf des Freiheits- und Einheitsdenkmal und Berlin von Milla&Partner (2014), Wikimedia/Milla&Partner, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- B10:** Sachsenkarte im Foyer des Staatlichen Museums für Archäologie Chemnitz (smac), Wikimedia/(dwt),, creative commons 4.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

B 3.3

- B11:** Ausstellungsraum im niederländischen Institut für Bild und Ton Hilversum, Flickr/Franklin Heijnen, creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>
- B12:** Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.
- B13:** Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.
- B14:** Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.

B 3.3.1

- B15:** Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.
- B16:** Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.

B 3.3.3

- B17:** Innovation Lab am Institut für Ludologie, Design Akademie Berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design, © Prof. Dr. Jens Junge.

B 3.4

B18: Ausstellung „FAKE. Die ganze Wahrheit“, © Stapferhaus Lenzburg, Schweiz, Fotos von Anita Affentranger, 2018.

B19: Spielecafe im Copernicus Science Center Warschau, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B20: Innovation Lab am Institut für Ludologie, Design Akademie Berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design, © Prof. Dr. Jens Junge.

B 3.4.1

B21: Ausstellungsraum im niederländischen Institut für Bild und Ton Hilversum, Flickr/Franklin Heijnen, creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

B 3.4.2

B22: Spielzone - 'ZOOOM' im Canada Science and Technology Museum in Ottawa, Flickr/Dennis Jarvis, creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

B 4.1

B23: Grafik zur touristischen Infrastruktur, © Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B 4.2

B24: Grafik „Placemaking“, © Project for Public Spaces 2007.

B 5

B25: Museumsshop Shop am Flughafen Istanbul, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B 6.1

B26: Foucaultsches Pendel im Copernicus Science Center Warschau, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B27: Spielecafe im Copernicus Science Center Warschau, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B 6.2

B28: Stadsmuseum Gent, begehbare Stadtkarte, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B29: Stadsmuseum Gent, begehbare Stadtkarte, Foto © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

B 6.3

B30: Ausstellungsansicht „The Playground Project – Outdoor“, Bundeskunsthalle, Bonn 2018, Carsten Höller – „Bonner Rutschbahn“, Foto: Laurin Schmid © Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH.

B31: Ausstellungsansicht „The Playground Project – Outdoor“, Bundeskunsthalle, Bonn, 2018 - Rirkrit Tiravanija, „Ohne Titel“, Foto: Laurin Schmid © Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH.

Teil D

- D1: Ruinen des Dionysostheater (5. Jh. v. Chr.) am Fuß der Akropolis, gemeinfrei.
- D2: Zeichnung des Dionysostheaters, in: Pierers Konversationslexikon 1891, gemeinfrei.
- D3: Osterspiel von Muri, Schweiz 13. Jahrhundert, gemeinfrei.
- D4: Ausstellung YOKO ONO (2019) im Museum der bildenden Künste Leipzig, © Yoko Ono.

D 1.1

- D5: Friedrich von Schiller (1759-1805), Gemälde Gerhard von Kügelgen (1808), Wikimedia.
- D6: Barrikadenbau, Deutscher Bund um 1850, Bauspielzeug Holz, Papier
© European Union 2016 /Haus der europäischen Geschichte, Brüssel, Belgien.
- D7: Buchtitel, Johann C.F. Gutsmuths: Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und des Geistes, 5. Auflage, Hof 1878, gemeinfrei.
- D8: Buchtitel, Friedrich Anton: Encyclopädie der Spiele, Leipzig 1879, gemeinfrei.
- D9: Buchtitel, Theodor Rulemann: Das große illustrierte Spielbuch, Berlin 1905, gemeinfrei.

D 1.2

- D10: Grafik Dimensionen der Spielentwicklung, gemeinfrei.

D 2

- D11: Kind beim Puzzeln, Wikimedia/ Björn Larsson,
creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- D12: Muhammad Ali vs. Brian London 1966, Wikimedia/PA,
creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

D 2.1

- D13: Golfer beim Abschlag, gemeinfrei.
- D14: Malefiz Brettspiel, Wikimedia/Immanuel Giel,
creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

D 2.2

- D15: Darstellung eines Fußballfeldes, gemeinfrei.
- D16: Läufer an Startlinie, Wikimedia/Andrew Thomas,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>
- D17: Foul beim Fußball, Wikimedia/Jos Dielis,
creative commons 2.0, Lizenz: https://creativecommons.org/licenses/by/2.0

D 2.3

- D18: Anzeigetafel für einen Spielstand, gemeinfrei.
- D19: Anno Spielreihe 1808, closed Beta, Flickr/SankeDrone,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D 2.4

- D20: Kletterer, Flickr/Adrian Hipp,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>

D 2.5

D21: Fußballfans WM 2006, Flickr/Ali Brohi,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D 2.6

D22: Verkleidete Cosplayer, Flickr/MediaGamut,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D23: Traumwelten, Pixabay/Stefan Keller, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D24: Feiernde auf dem Oktoberfest, Flickr/46137,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D 2.7

D25: Konzertbesucher, Pixabay/Free-Photos, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D26: Farben und Stifte, Pixabay/bodobe, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D27: Kopie nach Peter Paul Rubens, Der Früchtekranz (original um 1615), gemeinfrei.

D 2.8

D28: Wasserfall Seljalandsfoss auf Island, Pixabay/ tpsdave, gemeinfrei,
Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D 2.9

D29: Bild einer Kissenschlacht, Wikimedia/GoToVan,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D 2.11

D30: Kinder beim Krieg spielen, Venetien 30.06.1918, Europeana/K.u.k. Kriegspressequartier,
Lichtbildstelle – Wien, gemeinfrei, Lizenz: <https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>

D31: Stadtszenerie aus Lego-Steinen, Wikimedia/Bill Ward's Brickpile,
creative commons 2.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

D32: Spielszene aus Playmobil, Pixabay/sipa, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D33: Schematische Darstellung eines Schachbretts, gemeinfrei.

D 2.13

D34: Brettspiel „Photosynthesis“ von Asmodee, Foto © Board Game Gumbo.

D 2.14

D35: Vater und Tochter, Pixabay/Jovenilton, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D 2.15

D36: Nahaufnahme Brettspiel „Mensch ärgere Dich nicht“, gemeinfrei.

D 3.1

D37: Grafik „Play-Toy-Game“, © Dr. Jens Junge

D 3.1.1

D38: Buchtitel, Karl Groos: „Spiele der Tiere“ (1896), gemeinfrei.

D39: Buchtitel, F.J.J. Buytendijk: „Wesen und Sinn des Spiels - Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb“ (1933), gemeinfrei.

D 3.1.1.1

D40: Das Kind im Manne, Pixabay/Alexa_Fotos, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D41: Eisbär und Hund, Pixabay/PIRO4D, gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D 3.1.1.2

D42: Kind im Laubhaufen, Pixabay/stefan_kostov, gemeinfrei,
Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D 3.1.2

D43: Skulptur „Löwenmensch“, Museum Ulm, Wikimedia/Dagmar Hollmann,
creative commons 4.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

D 3.1.3

D44: Königliches „Spiel von Ur“, Wikimedia/Zzztriple200,
creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

D45: Brettspiel „Senet“, Wikimedia/Keith Schengili-Roberts,
creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

D46: Brettspiel „Pachisi“, gemeinfrei.

D47: Brettspiel „Ludo“, gemeinfrei.

D48: Brettspiel „Mensch ärgere Dich nicht“, Pixabay/crookoo,
gemeinfrei, Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D49: Turnierskatblatt Schloss Altenburg und Stadtschloss Berlin,
© Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

D 3.2.2

D50: OCEAN-Modell, Darstellung © Dr. Jens Junge.

D 3.2.5

D51: Jubelnde Kinder, Pixabay/StartupStockfotos, gemeinfrei,
Lizenz: <https://pixabay.com/de/service/license/>

D52: Aufstellung der „Core Drives“ nach Yu-kai Chou, Grafik
© Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

D 3.3.2

D53: Symbole der Weltreligionen, gemeinfrei.

D 3.3.3.1

D54: Werbeflatkat NIVEA Creme (1957), © NIVEA, Beiersdorf AG.

D55: Aufstellung Geschlechterrollen, Wikimedia/Trebronson,
creative commons 4.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

D56: Entwicklung der Figur „Lara Croft“ aus dem Videospiel „Tomb Raider“, gemeinfrei.

D 3.3.4.1

D57: „Ball Players“, kolorierte Lithografie von George Catlin (1796–1872),
Smithsonian American Art Museum, Washington D.C., gemeinfrei.

D 3.3.5.3

D58: „Erschaffung Adams“ (1508 – 1512) von Michelangelo (1475–1564) in der Sixtinischen Kapelle in Rom, gemeinfrei.

Teil E

E1 1.3

E1: Schemata Aufbau Themenraum Erlebniswelt, © Florian Voss, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

E1 4

E2: Diagramm mit Entscheidungsmöglichkeiten und Raumabfolgen, © Florian Voss, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

E3: Charakterbogen „Stormbringer“, Wikimedia/Ingo Willms, creative commons 3.0, Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

E1 5.1

E4: Entscheidungsdiagramm, © Florian Voss, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

E2 5

E5: Projektvorstellung im Bürgerworkshop zum Spiele-Café, © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

E6: Ausschnitt der Ergebnispräsentation des Bürgerworkshops zum Spiele-Café, © Dr. Christian Horn, Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

E3 3.1

E7: Grafik von Mario Pricken: „Kribbeln im Kopf“, Verlag Hermann Schmidt, Mainz 2007.

E3 3.4

E8: Brettspielszene „Stadtspieler“, © Schloss- und Kulturbetrieb Residenzschloss Altenburg.

ISBN: 978-3-9821905-0-1