

1 Haschen nach Wind:

Spieldefinitionen und warum sie scheitern

In diesem Kapitel untersuche ich die Frage, wie wir das Phänomen Spiel überhaupt beschreiben und von anderen Phänomenen abgrenzen können. Dass es sich hierbei um eine möglicherweise hoffnungslose Angelegenheit handelt, deute ich mit der Überschrift »Haschen nach Wind« schon an. Trotzdem lohnt es sich auf jeden Fall, die entsprechenden Diskurse und Gedankenversuche nachzuvollziehen, denn gerade aus der Vergeblichkeit von Definitionen ergibt sich ein grundlegendes Modell des Spielens. Ich beginne mit dem »klassischen« Spielmodell, worunter hier dasjenige von Johan Huizinga verstanden wird, auf das sich die meisten folgenden Spielforschenden in der ein oder anderen Weise beziehen. Danach widme ich mich der Kritik und Erweiterung des Modells. In der zweiten Hälfte beschreibe ich alternative Zugänge jenseits von Definitionen, nämlich einerseits durch das Betrachten von »Spielfamilien« und andererseits durch praxisbasierte Ansätze wie das Improvisationstheater und das Gamedesign.

1.1 Das klassische Modell

Ausgangspunkt ist für die meisten Spieleforscher:innen die Definition von Johan Huizinga, der mit seinem Buch »Homo ludens« 1938 seiner Zeit weit voraus war (Huizinga 1991):

»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 ›Andersseins als das ›gewöhnliche Leben.« (Huizinga 1991, 37)

Zum Zweck der Analyse kann man die fünf Merkmale dieser Definition einzeln betrachten:

1. Freiwilligkeit
2. Abgegrenztheit in Raum und Zeit
3. Bindendes Regelsystem
4. Gefühl von Spannung und Freude
5. Andersartigkeit im Kontrast zum gewöhnlichen Leben

Fast alle Merkmale dieser Definition wurden von nachfolgenden Forschenden einer kritischen Begutachtung unterzogen, und es zeigt sich dabei, dass sie nicht den gesamten Bereich des Spiels abdecken, sondern wesentliche Teile ausgrenzen und ignorieren.

Sind Spiele wirklich immer freiwillig?

In der Regel erfolgt der Eintritt ins Spiel über eine Einladung, das heißt, der oder die Eingeladene ist frei, die Einladung anzunehmen oder abzulehnen. In vielen Fällen ist das Ablehnen einer Einladung zum Spiel aber durchaus mit negativen Konsequenzen verbunden, also ist dort die Freiwilligkeit eingeschränkt. Es droht Statusverlust oder sozialer Ausschluss, wenn ich beispielsweise die Einladung zu einem Trinkspiel ausschlage. Noch gravierender für die Frage der Freiwilligkeit ist eine Situation, wo der Eintritt ins Spiel schleichend ist, also gar keine bewusste und informierte Einwilligung erfolgt. Ein schwieriger Fall ist auch die Spielsucht: Ohne Zweifel hört hier die Freiwilligkeit an irgendeinem Punkt auf. Aber an welchem? Und muss man dann ab diesem Punkt sagen, dieselbe Aktivität sei nun kein Spiel mehr? Handelt es sich um einen subtilen kontinuierlichen Verlust an Freiwilligkeit oder um eine klare Grenze?

Sind Spiele wirklich immer abgegrenzt?

Huizinga hatte vor allem Regelspiele im Sinn, und diese sind in der Tat in Ort und Zeit abgegrenzt. Schon in den Anleitungen werden die Spielvorbereitung, der Spielbeginn, die möglichen Operationen und das Spielende exakt beschrieben und sind damit Teil des Regelsystems. Ganz anders ist das aber beispielsweise bei Computerspielen, die weder in Ort noch Zeit begrenzt sind, sondern unter Umständen sogar dann weiterlaufen, wenn die Spielenden nicht anwesend sind. Ähnliches gilt für die von Huizinga selbst angeführten institutionalisierten Spiele wie dem wirtschaftlichen Wettbewerb oder der Rechtsprechung, die ein Eigenleben zu führen scheinen, das unabhängig von Beginn und Ende des Spiels ist. Ein extremes Beispiel für solche niemals endenden Spiele sind Sprachspiele: Die Sprache selbst bringt sich als Spiel immer wieder selbst hervor, mit teilweise konstanten, teilweise sich ändernden Regeln. Auch die Spielsucht widerspricht wiederum dem Kriterium der Abgegrenztheit, denn sie ist ja gerade dadurch definiert, dass ein Kontrollverlust statt-

findet und sich die Spielaktivität in alle Lebensbereiche hinein ausbreitet und diese verdrängt. Entweder hört die Aktivität also irgendwann auf, ein Spiel zu sein, oder das Kriterium ist nicht so gültig, wie wir es gerne hätten.

Haben Spiele immer ein bindendes Regelsystem?

Viele Spiele kommen völlig ohne Regeln aus, etwa die Konstruktionsspiele im Sandkasten oder Baukästen. Es reicht aus, die entsprechenden Spielmaterialien zur Verfügung zu stellen, und schon wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Spiel beginnen. Lege einen Luftballon in einen Raum mit Menschen, und sie werden innerhalb weniger Sekunden zu spielen beginnen, ohne sich vorher auf Regeln zu einigen. Zumindest, was die formalen Regeln angeht, muss man die Frage also verneinen. Andererseits gibt es natürlich Regeln, die nicht formal sind und daher nicht explizit kommuniziert werden müssen. Das dürfte bei sehr vielen sozialen Spielen der Fall sein, auch bei Sprachspielen, die eben nicht mit einem Grammatikbuch daherkommen, sondern sich auf die Tiefenstruktur der Sprache verlassen können. Nicht-formalisierte Regeln können auch nicht im selben Sinn gebrochen und sanktioniert werden. Sie sind eher weich, können gedehnt werden und verändern sich während des Spiels. Das Improvisationstheater bietet eine Fülle solcher weichen Regeln an, die man auch als Haltungen oder Mindset bezeichnen kann. Ein festes Regelsystem würde diese Spiele geradezu zum Erliegen bringen.

Bieten Spiele immer Freude und Spannung?

Spannung ist das einzige Merkmal, zu dem mir kein Gegenbeispiel einfällt, sodass ich vermute, dass sie in jedem Spiel vorhanden sein muss und damit konstitutiv für das Spielen ist. Natürlich gibt es auch langsame und meditative Spiele wie Patienzen oder Puzzles, aber auch in diesen ist eine gewisse Dramaturgie und Spannung nicht wegzudenken. Aber auch wenn Spannung konstitutiv für das Spielen ist, bleibt die Frage, was Spannung eigentlich ist und von was sie abhängt. Für einen Menschen, der darauf gewettet hat, dass die Sonne nicht mehr aufgehen wird, ist der nächste Sonnenaufgang vermutlich etwas anderes als für den Rest der Menschheit. Wie steht es mit dem Kriterium der Freude? Es ist meiner Meinung nach etwas, was wir in Spielen suchen, das aber phasenweise völlig verloren gehen kann, etwa wenn es für uns nicht gut läuft, wenn das Spielziel in weite Ferne rückt, wenn sich Mitspielende gegen uns verbünden, wenn uns die zunehmende Komplexität überfordert und wir uns dumm fühlen, wenn unser Einsatz verloren geht. Computerspiele bieten eine Fülle von Beispielen, wo es zwar um Spannung geht, aber nicht zwingend um Freude, denn sie bestehen zu einem überwiegenden Teil daraus, dass die Spielfigur scheitert und ›stirbt‹. Spannung scheint das Kriterium der Freude zeitweise auszulöschen.

Bieten Spiele immer eine Andersartigkeit im Kontrast zum gewöhnlichen Leben?

Das ist schwer zu sagen, solange wir nicht genau wissen, worin diese Andersartigkeit eigentlich besteht. Ist sie ein subjektives oder ein objektives Kriterium? Eventuell reicht es schon, eine Handlung als Spiel zu framen, um die Erfahrung komplett zu verändern. Wir können uns an eine Straßenkreuzung setzen und das Geschehen als Theaterspiel wahrnehmen, wir können in einer langweiligen Sitzung innerlich darauf wetten, wer als Nächstes ein bestimmtes Buzzword benutzen wird, wir können im Kopf Schach spielen, ohne dass es jemand merkt. Spiele sind daher auf vielfältigste Weise im alltäglichen Leben integriert, viele Spiele sind von diesem nicht zu unterscheiden – oder nur durch eine Rekonstruktion des subjektiven Empfindens.

Das revidierte klassische Modell

Huizingas klassische Auffassung von Spiel wurde im Lauf der Jahre daher immer weiter ausdifferenziert und revidiert. Bekannt geworden ist das Modell des Spielesforschers Jesper Juul (Juul 2005). Juul kommt aus dem Gamedesign, und das schlägt sich in seinem Modell deutlich nieder, etwa in der Forderung nach quantifizierbaren Ergebnissen, die außerhalb des Computerspiels wohl nur in seltenen Fällen realisiert werden können. Laut Juul sind die folgenden Kriterien im Modell notwendig und hinreichend, das heißt, wenn diese Kriterien vorhanden sind, beginnt automatisch ein Spiel. Er identifiziert sechs Kriterien als Erweiterung des klassischen Modells, basierend auf einem Destillat bisheriger Definitionen:

1. formales Regelsystem
2. variable und quantifizierbare Ergebnisse
3. unterschiedliche Werte der Ergebnisse
4. Spieleranstrengung, um das Ergebnis zu beeinflussen
5. emotionales Attachment zum Ergebnis
6. verhandelbare Konsequenzen

Dass ein formales Regelsystem nicht in allen Spielen existiert, wurde oben schon bemerkt. Aber wie sieht es mit den anderen Kriterien aus? Sind sie wirklich notwendig und hinreichend für das Entstehen eines Spiels?

Haben Spiele immer variable und quantifizierbare Ergebnisse?

Natürlich sind alle Phänomene irgendwie quantifizierbar, beim Spiel geht es aber um eine spezifische Quantifizierung, nämlich um die Entfernung zum Spielziel. Nur wenn diese Entfernung bei jedem Zug entweder ab- oder zunimmt, kann ein

Zug als »erfolgreich« oder »nicht erfolgreich« verstanden und erlebt werden. Bei Computerspielen ist diese Quantifizierung möglich, indem irgendeine Art von Score erhoben wird, ebenso beim Sport, aber in vielen anderen Fällen ist es schwierig, insbesondere natürlich dann, wenn das Spielziel gar nicht spezifisch ausformuliert ist. Die Quantifizierung steht im Widerspruch zu einer anderen Annahme, nämlich der, dass das Spiel seinen Zweck in sich selbst trägt, dass die Entfernung zum Spielziel also oft gar nicht entscheidend für das Involvement oder emotionale Attachment ist.

Gibt es immer ein emotionales Attachment zum Ergebnis?

Was bei Huizinga das Erleben von Spannung und Freude ist, ist bei Juul das emotionale Attachment, und das bedeutet einen konzeptionellen Fortschritt, weil dieses Kriterium auch Raum für die Möglichkeit eines negativen Attachments bietet, wie dies beispielsweise in der Spielsucht anzunehmen ist. Ein emotionales Attachment kann daher mit negativen Emotionen verbunden sein, auch wenn das zunächst kontraintuitiv erscheint. Dieser Gedanke einer ambivalenten emotionalen Gebundenheit im Spiel wird für die Überlegungen in diesem Buch wichtig bleiben. Im Folgenden werde ich statt »emotionalem Attachment« den Begriff »Involvement« verwenden, der sich im Gamedesign durchgesetzt hat. Dennoch bleibt ein Fragezeichen: Bezieht sich das emotionale Attachment wirklich auf das Ergebnis, also den Spiel Ausgang? Ist hier nicht ebenfalls ein Widerspruch zur Annahme der Zweckfreiheit, dass Spiele also um ihrer selbst willen gespielt werden und die Freude im Spielen selbst liegt, nicht im Ergebnis?

Sind die Konsequenzen immer aushandelbar?

Juuls Modell bietet insbesondere für die Frage nach der Konsequenzhaftigkeit von Spielen eine neue Lösung an. Spiele sind hierbei nicht mehr grundsätzlich als frei von Konsequenzen für das Alltagsleben gedacht, vielmehr werden diese Konsequenzen zwischen den Spielenden ausgehandelt und sind damit nicht im Spiel selbst eingeschrieben. Dies ist ein zentraler Punkt, weil er den Zusammenhang von Spiel und Wirklichkeit neu definiert. Erweiterte Regeln und Verabredungen können die Konsequenzen des Spiels steigern oder abmildern. Die Spielenden einigen sich dabei im Vorfeld auf die Konsequenzen des Gewinnens und Verlierens, es entsteht sozusagen ein Vertrag, der dann nach Ende des Spiels eingelöst werden kann. Dies setzt ein gewisses Vertrauen in die Ehrlichkeit und Verbindlichkeit der Spielenden voraus, und es gehört zur Ethik des Spielens, vorab getroffene Verabredungen über Konsequenzen einzuhalten: »Spielschulden sind Ehrenschnlden«. Die Verhandelbarkeit von Konsequenzen halte ich für konstitutiv und würde sogar noch weiter gehen als Juul: Sie kann zu einem eigenen Spiel werden, einem sekundären Spiel, sodass um

das Spiel herum ein zweites Spiel entsteht, das sich dem Aushandeln der Konsequenzen widmet. Darauf werde ich insbesondere in Kapitel 4 näher eingehen.

Juuls revidiertes Modell bedeutet zwar eine Reduktion der inneren Widersprüche des klassischen Modells, aber es erfasst genau wie jenes nur einen Teilbereich des Spiels, nämlich den des Regelspiels. Es offenbart darin seine Herkunft aus dem Bereich des Gamedesigns, wo ein Regelsystem aufgrund der Computerbasierung unabdingbar ist (denn letztendlich sind Algorithmen eben nichts anderes als Regeln). Für Gamedesigner mag diese Perspektive ausreichen, aber als generelle Beschreibung des Spiels ist sie unzureichend. Es muss vielmehr ein ziemlich großer Bereich von Spielen angenommen werden, die in einem Zwischenbereich zwischen Regelspiel und Nichtspiel liegen. Für den Bereich des Theaters ist dieser Zwischenbereich sogar deutlich relevanter als der Bereich des Regelspiels.

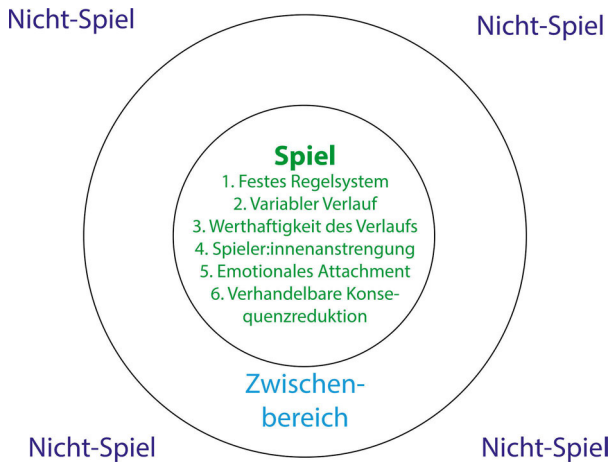


Abb. 1: *Spiel, Nicht-Spiel und Zwischenbereich*

Meiner Meinung nach ist das Problem hier, dass man möglicherweise notwendige Bedingungen für das Spiel definieren kann, *jedoch keine hinreichenden*. Man kann die Regeln eines Spiels anwenden, ohne dass ein Spiel entsteht. Es muss noch etwas anderes in Gang kommen, damit ein wirkliches Involvement entsteht. Es handelt sich hier um einen psychologischen Vorgang des Hineingezogenwerdens oder Einsteigens in das Spiel. Das zeigt sich zum Beispiel auch in dem Phänomen, dass Spiele irgendwann langweilig werden und ›ausgespielt‹ sind. Das Phänomen der ausgespielten Spiele zeigt, dass ein und dieselbe Anordnung einmal ein Spiel sein kann, ein anderes Mal nur dumpfe Pflichterfüllung. Entsprechend können Spiele

auch niemals als Regelsysteme umfassend beschrieben werden. Man könnte sonst zwei Computer gegeneinander ›spielen‹ lassen. Es ist aber ziemlich klar, dass dabei etwas Entscheidendes fehlen würde.

1.2 Heimliche Annahmen: Was ist primär?

Im Grunde verfolgt das klassische Modell eine Sicht aufs Spiel, die ich hier als ›westlich-konservativ‹ bezeichnen möchte. Sie sieht das Spiel eingebettet in eine Welt des Ernstes, wo es eine Ausnahmesituation darstellt. Spiel wird dann als Gestalt sichtbar vor einem Hintergrund des Nichtspiels. Was aber, wenn diese Grundannahme nicht stimmt? Zwei konträre Sichtweisen sind möglich.

Das westliche Alltagsverständnis von Spiel sieht dieses gern als einen abgegrenzten Unterbereich des Lebens, und dies entspräche auch Huizingas oben angeführter Definition. Man kann sich dieses Konzept von Spiel vorstellen als eine in Raum und Zeit abgegrenzte Gestalt vor einem Hintergrund von Nichtspiel:

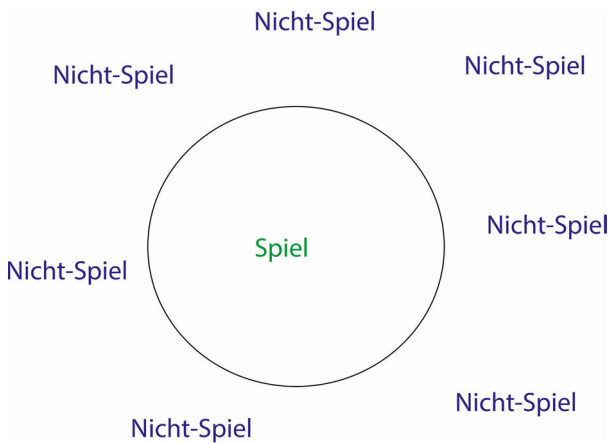


Abb. 2: Westliche Vorstellung von Spiel und Nicht-Spiel

Wenn dies so ist, liegt der Fokus auf der Frage, wie die Grenzen hergestellt werden, wodurch wir also etwas als ›Dies ist Spiel‹ markieren. Der kommunikationswissenschaftliche Ansatz von Gregory Bateson untersucht genau diese Grenze. Auch die Spielforschung nimmt mit dem Konzept des Magic Circle ein Inneres und ein Äu-