

SPIELEN – Grundfunktion des Menschseins

Kraft aus der Welt der Fantasie schöpfen ist ganz einfach: drei, zwei eins, los...

Dr. Jens Junge ist Direktor des Instituts für Ludologie – zu Deutsch Spielwissenschaften. Er erklärt, warum Spielen mehr ist als ein Zeitvertreib und warum wir alle viel spielen sollten.



Warum ist es für Erwachsene gut, zu spielen?

Die kürzestmögliche Antwort darauf lautet, dass Spielen uns glücklich, gesund und schlau macht. Glücklich und schlau, weil es uns optimistisch macht und Zuversicht schenkt, Probleme lösen zu können. Gesund, weil Spielen zum seelischen Gleichgewicht beiträgt. Die Fluchten aus der Realität, die Spielen ermöglicht, geben uns Kraft. Egal, ob wir Brettspiele spielen, Musik oder Sport treiben – wir treten ein in einen magischen Kreis.

Und die etwas ausführlichere Antwort?

Hier lohnt ein Blick auf die kindliche Entwicklung, in der Spielen zum Lernen dazugehört. Im Spiel ist das Kind im Dialog mit der Welt, verhandelt die großen Fragen nach Gut und Böse zum Beispiel. Spiele ermöglichen unterschiedliche Perspektiven auf die Welt, die Fähigkeit, Rollen einzunehmen, die Sprache zu entwickeln. Das alles hört nicht auf, sobald wir erwachsen sind. Unsere

Identitätsentwicklung ist nie abgeschlossen. Deshalb tut Erwachsenen Spielen in der gleichen Weise gut, wie es für Kinder gut ist.

Wann ist Spielen also sinnvoll und förderlich?

Es ist sehr wichtig, dass es nicht der Zweck zu etwas anderem ist, sondern dass das Spiel an sich im Mittelpunkt steht. Da liegt auch eine große Gefahr für kommerzielle Gamification: Wenn wir merken, dass wir etwas lernen sollen oder dass das Ganze eine Botschaft trägt, macht es keinen Spaß mehr, das Spielerische daran geht verloren. Spielen ist sinnvoll in dem Sinne, dass es uns guttut, wenn es eine intrinsische Motivation gibt. Das bedeutet, dass wir spielen, weil wir es wollen und nicht, weil wir es sollen oder weil wir damit ein bestimmtes Ziel verfolgen.

Wie nähert sich jemand, der sonst sehr prozedural ist, dem Thema?

Einfache Spielkonzepte erleichtern den Einstieg. Wenn jemand etwa den Wettbewerbsgedanken nicht mag, sind kooperative Spiele empfehlenswert. Sie haben nicht das Gewinnen des einzelnen Spielers oder der einzelnen Spielerin zum Ziel, sondern eine gemeinsame Tätigkeit. Sie schaffen also Gemeinschaft und Optimismus, wirken einladend.

Was entspannt beim Spielen besonders?

Oh, das kann man so nicht sagen, denn viele Spiele sind ausgesprochen aufregend und spannend! Denn es geht ja oft um Anspannung, Ambivalenzen, das Lösen von Herausforderungen. Was aber allen gemeinsam ist – dem

Geduldsspiel ebenso wie dem actionreichsten Onlinespiel: Sie tragen uns fort in eine andere Gedankenwelt. Diese Balance zwischen Ruhe und Tun hat natürlich etwas Erholsames und ist gut für die Seelenhygiene.

Was, wenn das Spiel so viel Aufmerksamkeit aufsaugt, dass der Spieler nicht mehr in den Alltag zurückfindet?

Zum Glück ist solches Suchtverhalten recht selten. Nur rund drei Prozent der Bevölkerung sind betroffen. Es gibt gute Hilfs- und Beratungsangebote. Auch sind die Communities heute sehr aufmerksam und sprechen Mitspieler an, die ein problematisches Spielerverhalten zeigen.

→ Das revolutionäre Kartenspiel

Skat wurde 1813 im thüringischen Altenburg erfunden, zwei Wochen vor der Völkerschlacht bei Leipzig. In diesem Spiel steckt eine simple Botschaft: Der Bube gibt den Trumpf an, das war das Revolutionäre daran. Man träumte von einer neuen Gesellschaftsform, man wollte wegkommen vom Adel, vom Feudalismus. Im Skat hat der König nichts zu sagen, und es sitzt eine Dame mit am Tisch!

Es gibt rund **50** Spieleforscherinnen und -forscher in Deutschland.

Also hat Gaming eine soziale Funktion?

Ja, auf jeden Fall. Der beste Beweis ist die „gamescom“ für digitale Spiele, die jährlich in Köln stattfindet. 370.000 Besucherinnen und Besucher pilgern auf diese Spielmesse – auch, um sich im realen Leben zu treffen. Die „SPIEL“ in Essen ist die größte Publikumsmesse für Brettspiele, zu der 200.000 Fans des Spielens kommen. Und allgemeiner formuliert, haben Spiele zahlreiche soziale Funktionen. Es gibt sogar Spiele auf Rezept zur Demenzprävention; Spiele werden in der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Auf der gamescom erlebt man auch immer, dass die Spieleindustrie ein Innovationstreiber ist und damit uns alle beeinflusst. Denken Sie an die Entwicklung leistungsstarker PCs zum Beispiel, auch KI-Systeme sind an Spielkonzepten trainiert.

Spiele werden also immer immersiver und umfangreicher?

Einerseits ja, aber andererseits gewinnen Gelegenheitsspiele auch weiter an Bedeutung. Schauen Sie mal in öffentlichen Verkehrs-

mitteln auf die Bildschirme. Auf vielen werden Sie einfache Geschicklichkeitsspiele sehen, die die Warte- oder Reisezeit überbrücken.

Spielen reicht also in viel mehr Lebensbereiche hinein als man sich so klarmacht?

Genau – Spielen ist eine Grundfunktion des Menschseins! Und deswegen ist es so wichtig, dass die Spielwissenschaft mehr Aufmerksamkeit erhält. Es gibt rund 50 Spieleforscherinnen und -forscher in Deutschland. Wir haben uns zusammengetan, um mehr Aufmerksamkeit für unser Thema zu schaffen.



Für alle, die mehr über die Spieleforschung erfahren möchten:



[www.ludologie.de/
spielforschung/
spielwissenschaften/](http://www.ludologie.de/spielforschung/spielwissenschaften/)