

ZUM SPIELEN GEBOREN, ZUM SPIELEN VERDAMMT!

Spielen ist die Mutter aller Kompetenzen. Spielen dient der Persönlichkeitsentwicklung und ist Katharsis. Ohne Spielen läuft nichts im Leben. Das glaubt der Ludologe Prof. Dr. Jens Junge vom Institut für Ludologie in Berlin.

Herr Junge, auf welcher Ebene erreichen wir Sie gerade: auf der geistigen Metaebene oder down to earth?

J.J.: (lacht) Aktuell down to earth. Ich komme gerade vom Möbelschleppen.

Eine These lautet: Je lernfähiger ein Gehirn ist, umso häufiger und intensiver spielt es. Wo dürfen wir Ihr Baby-boomer-Gehirn auf einer Skala von 0 bis 10 ansiedeln?

J.J.: (lacht) Natürlich möchte ich mir gerne die zehn geben, aber angesichts meines Alters gebe ich mir diplomatisch die acht, denn inzwischen fällt es mir als Babyboomer wirklich schwer, Fremdsprachen neu zu lernen.

Mischt sich das Spiel immer stärker in alle Sphären des Lebens ein?

J.J.: Oh ja, das spüre ich bei unserer Institutionsarbeit. Die Anfragen sind so weit gefächert, dass diese zusätzlich belegen, dass das Spiel ein Grundphänomen des Menschen ist und sämtliche Lebensbereiche durchzieht.

Aus welchen Bereichen kommen die Anfragen?

J.J.: Z. B. aus dem sozialen Bereich. Bei der Stiftung „Leben pur“ kümmert man sich um mehrfach, komplex behinderte oder beeinträchtigte Kinder und deren Eltern. Die Aufgabe ist es hier, Spiele so modifizieren, dass sie für diese Zielgruppe spielbar sind und für eine gewisse Entlastung sorgen. Dann beschäftigen wir uns mit Spielen, die allen Spaß machen, sogenannten Inklusionsspielen. Bei den

generationenübergreifenden Spielen arbeiten wir an Projekten, wie Jung und Alt gut miteinander zusammenspielen können. Ein weiteres Thema sind die Health Games, die man bei Demenzprävention oder Schlaganfallpatienten einsetzt, um Gehirnfunktionen nach einem Schlaganfall zu reaktivieren. Zunehmend klopfen aber auch Industriekonzerne an, denen eine vierstündige PowerPoint-Präsentation einfach zu langweilig ist und die genau wissen, dass anschließend fast keiner mehr etwas behalten hat. Die Inhalte sollen emotionaler, spielerischer aufbereitet werden, um bessere Erinnerungswerte zu erzielen, und da ist das Spiel methodisch viel besser als nur ein PowerPoint-Vortrag.

Ist Donald Trump der leidenschaftlichste Spieler, den wir momentan haben?

J.J.: (denkt intensiv nach) Wenn ich mir die Falschspieler und Trickser anschau, wie sie leidenschaftlich versuchen, Fakten zu verdrehen oder Leute über den Tisch zu ziehen, dann ist das die negative Seite des Spiels. Ich würde ihn also nicht unbedingt als leuchtendes Vorbild des Homo ludens bezeichnen, sondern als einen Irregeleiteten, der leider das Spiel missbraucht, z. B. als egozentrisches Machtspiel.

Sorgen Sie sich genauso um den Fortbestand unserer Kultur wie Gerald Hüther, obwohl wir so viel spielen wie noch nie zuvor?

J.J.: Ein zentraler Punkt der Kritik von Gerald Hüther zielt auf unser Schulsystem, das immer noch nicht auf heute ausgerichtet ist, sondern aus dem Zeitalter der industriellen Massenproduktion stammt, um fleißige, anpassungsfähige Schüler zu produzieren. Trotz aller wissenschaftlichen Erkenntnisse ist es uns bisher nicht gelungen, die junge Generation mit einem zeitgemäßen und damit auch verspielten Schulsystem richtig auf den Weg zu bringen. Spielend zu lernen

fruchtet viel besser als stures Vermitteln von Faktenwissen.

Drei gute Gründe, warum analoge Spiele in die Sammlung der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) aufgenommen werden sollten?

J.J.: (tiefes Durchatmen) 1. Spiele haben Autoren so wie sogar jeder Klatschroman, der dort gesammelt wird. 2. Spiele sind ein lehrreiches, Wissen vermittelndes Instrument. Das sieht man an den Lernspielen, die bis 2004 in der DNB gesammelt worden sind. Der dritte Grund ist, dass diese Aufgabe keine andere Institution übernehmen kann. Die kommunalen Archive, sei es das Bayerische Spiele-Archiv in Haar oder das Deutsche Spiele-Archiv in Nürnberg, sind mit viel zu geringen Mitteln ausgestattet, um das Kulturgut Spiel als Lehr- und Forschungssammlung aufzubereiten. Das ist eine Bundesaufgabe und nicht nur eine kommunale.

Spielen Frauen anders als Männer?

J.J.: Laut Statistik kann ich tatsächlich ja sagen, wenn auch jede Gleichstellungsbeauftragte das ungern hört.

Spielertyp: ein Killer oder ein Socializer?

J.J.: (lacht) Nur zwei zur Auswahl? Der Achiever fehlt mir, ich finde, der ist schöner.

[A. d. R.: Achievers häufen Statusmerkmale an, indem sie erfolgreich innerhalb der regelbasierten Herausforderungen der jeweiligen Spielwelt agieren.]

Ist Spielfähigkeit eine anthropologische Konstante oder ein Ausdruck dafür, wie offen eine Gesellschaft ist?

J.J.: In jedem Fall ist Spielen ein Signal, wie offen eine Gesellschaft ist. Das sehen wir deutlich bei autoritären Regimen. Denken Sie nur an die aus dem Westen stammenden Spiele, die in der DDR nachgemacht wurden, was den Aufbau der sozialistischen Utopie im Wege stand.

AMBITIONIERT: Wir wissen nicht, was die Zukunft bringt, aber Jens Junge ist überzeugt, dass auch die Ludologie einen Beitrag für eine neue, bessere Gesellschaft leisten kann.





BILATERAL: Vielleicht konnte der Flensburger Jens Junge von der Schwäbin und SPD-Vorsitzenden Saskia Esken endlich in Erfahrung bringen, ob die Schwaben tatsächlich den tiefen Teller erfunden haben.

konnte, als auf diese Weise mit dieser Gesellschaft adäquat umzugehen. Man brauchte es als Ventil. Spielen diente als Katharsis, als Fluchtpunkt. Die Deutschen mit ihrer Gründlichkeit haben eine Arbeitsethik erzeugt, die keinem Menschen allein guttut.

Je protestantischer die Ethik also, umso mehr wird gespielt?

J.J.: (lacht) Ja, wobei die Protestanten noch nicht mal wissen, dass sie eigentlich selbst auch nur ein Spiel spielen.

Wann hat der Flensburger Robert Habeck Sie das letzte Mal darauf angesprochen, dass Sie beim „Demokratiespiel“ mit der falschen Mannschaft auflaufen?

J.J.: (lacht) Woher wissen Sie das, dass ich ihn in der Fußgängerzone beim Wahlkampf getroffen habe? Ich habe mit den Grünen in Flensburg zusammen versucht, einen dänischen Bürgermeister zu verhindern. Das hat leider nicht geklappt. Wir sind aber ganz froh, dass es auf Landesebene funktioniert hat.

Hat Flensburg inzwischen den Anschluss an die Spätmoderne geschafft oder müssen Sie noch einmal das „Kandidatenspiel“ für den Bundestag aufnehmen?

J.J.: (lacht) Leider muss ich sagen, dass das Thema „Fördermittel für die Region“ für die Wähler hier auf dem Land immer noch zentraler ist als technologische Innovationen wie etwa die Digitalisierung, für die ich stehe.

Der niederländische Historiker Johan Huizinga entwickelte die umfassendste Begriffsbestimmung von Spielen. Ihm zufolge war alles ein Spiel: Kultur, Religion, Wirtschaft, Recht, Literatur, alles, wenn es bestimmte Bedingungen erfüllte. Was ist es für den Spieleforscher Jens Junge?

J.J.: Spielen ist wirklich ein Grundphänomen des Menschen, mit dem wir lernen, mit den anderen Grundphänomenen wie Natur, Arbeit, Herrschaft, Macht, Liebe und Tod umzugehen oder versuchen klarzukommen. Das hat zu vielen Gedankenspielen geführt wie etwa den ca. 1.400 verschiedenen Religionsansätzen. Auch die Literatur spielt die Themen immer wieder durch; die Schlager konzentrieren sich eher auf das Grundphänomen der Liebe. Dennoch, alle Bereiche der Kultur, ob Theater, Film, Musik etc., thematisieren das Spiel. Wir reden von Spielfilmen, vom Spielen von Musikinstrumenten, über das Schauspiel, überall spielen wir, um uns aus der Realität rauszunehmen und um zu reflektieren. Insofern bin ich Anhänger seiner Sichtweise, weil sie uns

auch ermöglicht, Dinge zu verändern. Wir leben in einer Umbruchzeit, in der es immer wichtiger wird, mit Innovationen und Veränderungen umzugehen. Da kann Spielen eine wichtige Methode sein.

Für Huizinga ist Spielen in erster Linie freies Handeln, ein Heraustreten aus dem eigentlichen Leben innerhalb einer bestimmten Zeit in einem fixierten Raum mit klaren Regeln. Seit Jahren boomt das Gesellschaftsspiel. Heißt das umgekehrt, dass wir in einer immer unfreieren Gesellschaft leben und deshalb diese freien Spielplätze brauchen?

J.J.: Wir leben in einer immer freieren Gesellschaft, die inzwischen ein Komplexitätsniveau erreicht hat, bei dem sich sehr viele überfordert fühlen und nach einfachen Lösungen suchen, die es nicht gibt. Wir spüren zwar, dass es Veränderungen in unserer Gesellschaft braucht, aber wir suchen händeringend danach, spielerisch mit diesen Neuerungen umzugehen. Denken Sie nur an den Feudalismus, der von der Industriegesellschaft abgelöst wird. Skat, 1813 in Altenburg erfunden, ist zum Symbol dieser Veränderung geworden. Der Wiener Kongress konnte Europa zwar noch einmal aufteilen, aber dieses Kartenhaus der Monarchen brach zusammen. Skat hat das vorausgenommen und die Zeichen der Zeit erkannt. Der König ist nichts mehr wert, er ist nur so dabei.

Da durfte kein Monopoly, kein Heimlich & Co, einfach nichts gespielt werden. In mühevoller Handarbeit hat man dort die Spielregeln zusammengeschrieben und die Spielpläne interessanter und spannender Spiele nachgemalt.

Spielen lässt sich also nicht unterbinden?

J.J.: Ja, auch Diktatoren können das Spielen nicht verhindern und verbieten, aber sie schränken es elementar ein. Aber zurück zur eigentlichen Frage. Für jede Menschheits-, für jede Kindheitsentwicklung ist es ganz zentral, spielerisch tätig zu sein, weil wir damit das Gespräch mit unserer Umwelt und unserem Mitmenschen suchen. Wir lernen, unser Verhalten zu adaptieren, zu variieren und abzuwägen.

Und Spielzeug hilft uns bei diesem Lernprozess?

J.J.: Spielzeug hilft, ja, denn wenn wir es nicht gelernt haben, explorativ mit Fantasie- und Rollenspielen diese Kompetenzen zu erwerben, führt das automatisch zu Verhaltensdefiziten oder sogar Persönlichkeitsstörungen. Viele psychische Probleme haben mit einer emotionalen Instabilität, mit zu geringer Gelassenheit oder Fehlertoleranz zu tun. Es fehlt oft an Offenheit und Neugierde. Das sind alles Eigenschaften, die den spielerischen Prozess auszeichnen. Das gilt vom Spielzeug über das analoge Brettspiel bis zum digitalen Spiel.

Was leisten digitale Spiele, was analoge Spiele nicht schaffen?

J.J.: Eine Immersion, die das analoge Spiel nicht in der Form liefern kann. Digitale Spiele kombinieren Bewegungsbild mit Musik, um ganz andere Ergebnisräume zu eröffnen. Was sie nicht so gut können, ist das, was ich als Sozialisation des menschlichen Miteinanders bezeichne.

Warum sind Gesellschaftsspiele im Land der Dichter und Denker, dem Land von Kant, Hegel, Heidegger und Habermas zum weltweiten Exportschlager geworden?

J.J.: (lacht) Weil gerade dieses Land und diese Philosophen für eine Arbeitsethik stehen, bei der man nicht anders



DEMOKRATIESPIEL: Warf seinen Hut in den Ring, landete aber nur auf einem Dabeisein-ist-alles-Platz, aber für Jens Junge gehört eben verlieren auch zum Spiel.

VÖLLIG HARMLOS: Er will doch nur spielen! Jens Junge mit dem Kleinen Gespenst im Spielzeugmuseum in Nürnberg.

renzen teil. Wir sehnen uns nach echten Menschen, nach spürbaren Gefühlen am Spieltisch. Spielen liefert den Anlass, zusammenzukommen, Emotionen und Charakterzüge aus Menschen herauszukitzeln und Spaß und Freude gemeinsam zu initiieren. Das ist was ganz anderes, als auf ein Display zu starren.

Es ist mehr als ein Zufall, dass kooperative Spiele seit Jahren boomen. Sind sie ein Spiegelbild des gesellschaftlichen Trends zu Kooperation?

J.J.: Spielverlage möchten Spiele verkaufen. Wenn man sich die Stellenanzeigen der letzten 40 Jahre anschaut, stellt man fest, dass das Wort Teamfähigkeit nicht fehlen darf. Inzwischen wissen wir, dass einzelne Menschen oft nicht die besten Lösungen haben, weshalb wir dazu übergegangen sind, Projekte aufzusetzen, die gerne heterogen zusammengesetzt werden: unterschiedliche Wissensstände, differierende Altersstrukturen, diverse Ideengeber etc. Nur dann wird oft ein Projekt ein Erfolg, wenn es abweichende Sichtweisen integriert und ungleiches Know-how bündelt. In unserer komplexen Wirtschaft haben wir es immer häufiger damit zu tun, dass wir moving targets haben, soll heißen, wenn wir loslaufen, ist nicht einmal mehr das Ziel eindeutig. Dafür brauchen wir iterative Anpassungsprozesse, und diese Agilität entsteht auch nur durch gute Teamarbeit. Ja, natürlich passen sich die Verlage an. Kosmos hat das mit den Exit Games sehr geschickt gemacht.

Sie unterscheiden diverse Spiele-Genres, darunter auch narrative Spiele. Liegen die ebenfalls im Trend in einer Welt, in der selbst der profanste Konsumartikel eine Story erzählen muss?

J.J.: Ja, es ist ein Gesellschaftstrend und er zeigt einmal mehr, wie wichtig das Grundphänomen des Spielens ist. Der Mensch braucht Storys und Storys leben davon, dass es Charaktere, Identifikationsmöglichkeiten gibt. Produkte unterscheiden sich heute kaum noch, deshalb werden sie emotional aufgeladen, weil das Rationale uns allein nicht mehr überzeugt oder wir ihm nicht mehr allein vertrauen. Das geht über Storytelling.

Sie befassen sich ständig mit Spielen. Welche Veränderungen oder Tendenzen hat Ihr Institut für Ludologie in den letzten Jahren ausgemacht?

J.J.: Das Thema der Sozialisation und das Suchen nach menschlichem Miteinander ist für mich entscheidend. Das ist einer der zentralen Trends. Wir erkennen, dass der Wohlstand uns verwöhnt hat, aber gleichzeitig spüren wir, dass er durch Klimaveränderung und aktuell durch die Pandemie bedroht scheint. Menschen rücken in Krisen oder Umwälzungen eher zusammen, machen sich mehr Gedanken über sich, ihre Zukunft, über die Familie und die Gesellschaft. Genau deshalb steigen seit 10 Jahren auch die Absatzzahlen bei Brettspielen.

Herr Dr. Junge, wir bedanken uns für das Gespräch.

Der amerikanische Medienwissenschaftler Neil Postman stellte Mitte der Achtzigerjahre die These auf, dass wir uns zu Tode amüsieren. Schuld sei in erster Linie das Fernsehen. Bereits Huizinga warnte vor einem Verfall der Spielkultur. Ist heute das Gesellschaftsspiel das neue Fernsehen?

J.J.: Das Gesellschaftsspiel findet auf einem Spielfeld statt; es hat wohlgedachte Regeln und es hat ein Spielziel mit einem Spielende. Die Gefahr, die von spielerischem Verhalten ausgeht, liegt im möglichen Kontrollverlust, in der Sucht oder im Sich-Wohl-Fühlen durch permanente Verblendung. Im Fernsehen sorgen Cliffhanger dafür, dass ich mir die nächste Folge anschauen muss. Wenn Computerspiele so designt werden, dass sie Lebenszeit stehlen oder Items aufweisen, dass die Nutzer irgendwann wieder ins Portemonnaie greifen müssen, stehen dahinter klare Motive der Medienanbieter. Ich bin aber Optimist. Menschen spielen bewusst Gesellschaftsspiele, weil sie ein Anfang und ein Ende haben. Das tut uns Menschen einfach gut, nicht ständig in Lauerstellung zu liegen oder Angst haben zu müssen, irgendetwas zu verpassen. Das Schöne am Familienspiel sind gegebene Zeiten, die ich definieren, überblicken und kontrollieren kann.

Postman glaubte, dass die Art, wie wir kommunizieren und uns über die Welt informieren, auch die Gesellschaft verändert. Wir fragen uns, wie der Spiele-Boom unsere Gesellschaft verändert. Haben Sie eine Antwort?

J.J.: Der Spiele-Boom führt auf jeden Fall zu einer Entschlackung, einer Entgiftung. Den ganzen Tag sind wir mit digitalen Medien beschäftigt. In der Corona-Zeit hocken wir im Homeoffice und starren auf irgendwelche Displays oder nehmen an Videokonfe-

FLEHEND: Ob der Blick nach oben ausreichte, um zur Erleuchtung durchzudringen? Vielleicht ist das nur ein weiteres Spiel, das Jens Junge gut beherrscht.