

SWR2 Essay

Die Zukunft gehört dem Spieler

Von Norbert Bolz

Sendung: Montag, 18. Mai 2015

Redaktion: Stephan Krass

Produktion: SWR 2015

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Service:

SWR2 Essay können Sie auch als Live-Stream hören im **SWR2 Webradio** unter www.swr2.de oder als **Podcast** nachhören: <http://www1.swr.de/podcast/xml/swr2/essay.xml>

Mitschnitte aller Sendungen der Redaktion SWR2 Essay sind auf CD erhältlich beim SWR Mitschnittdienst in Baden-Baden zum Preis von 12,50 Euro.
Bestellungen über Telefon: 07221/929-26030

Kennen Sie schon das Serviceangebot des Kulturradios SWR2?

Mit der kostenlosen SWR2 Kulturkarte können Sie zu ermäßigten Eintrittspreisen Veranstaltungen des SWR2 und seiner vielen Kulturpartner im Sendegebiet besuchen. Mit dem Infoheft SWR2 Kulturservice sind Sie stets über SWR2 und die zahlreichen Veranstaltungen im SWR2-Kulturpartner-Netz informiert.
Jetzt anmelden unter 07221/300 200 oder swr2.de

Alles, was wirklich wertvoll ist, verdanken wir dem spielenden Menschen: Kultur, Kreativität und Lebensfreude. Früher wussten wir das, und erst als das 19. Jahrhundert die Religion der Arbeit predigte, haben wir es vergessen. Der Komfort der Wohlstandsgesellschaft hat dann vollends die Lust aus unserem Leben ausgetrieben. Hinzu kommt heute eine puritanische Lustfeindlichkeit der Politik, die auch noch unser Privatleben regulieren möchte. Die Politik glaubt nämlich, besser zu wissen, was gut für uns ist. Indem wir spielen, revoltieren wir gegen diesen Paternalismus.

Spiele faszinieren, weil sie uns ins Paradies des Wesentlichen entführen. Und das Wesentliche ist nicht das Nützliche! Der Spielplatz ist eine gehegte Lebenswelt, in der alles mit rechten Dingen zugeht. Die Spielregel garantiert eine gute Ordnung, in der man immer genau weiß, was zu tun ist. Und deshalb ist die Spielwelt „besser“ als die Wirklichkeit. Spielen ist das einzig wahre „Simplify your life“: Halte dich einfach an die Regeln. Faszinierend sind Spiele, weil man als Spieler total fokussiert ist und völlig in ihnen aufgehen kann. Sie bieten das absolute Erlebnis des erfüllten Augenblicks und setzen die großen Gefühle frei, die wir im Alltag gar nicht mehr unterbringen können. Kurzum: Die Spielfreude zeigt uns den Weg zum Glück.

Spielen ist der reinste Ausdruck von Lebensfreude. Millionen spielen jede Woche Lotto, Game-Shows beherrschen das Fernsehprogramm, Computerspiele haben Hollywood den Rang abgelaufen, und einer der Schlüsselbegriffe unserer Zeit lautet „Gamification“. Das Spielen ist allgegenwärtig – heute genügt dazu schon ein Smartphone. Hunderttausende strömen regelmäßig in die Stadien der Fußballbundesliga, und wenn die Nationalmannschaft spielt, schaut die halbe Nation zu. Was das bedeutet, ist klar: Die Leute wollen spielen und Spiele sehen. Denn das Spiel ist das große Stimulans des Lebens.

Homo Ludens heißt der spielende Mensch. Ich behalte den lateinischen Ausdruck bei, nicht aus wissenschaftlichem Imponiergehabe, sondern weil seine Gegenspieler auch prominente lateinische Namen bekommen haben. Da ist, erstens, der Homo Oeconomicus. Gemeint ist der vollständig informierte, Kosten und Nutzen abwägende, rational entscheidende Marktteilnehmer, der auf die Gesetze von Angebot und Nachfrage reagiert. Und da ist, zweitens, der Homo Sociologicus, das heißt der Mensch als Träger sozial vorgegebener Rollen. Er ist der Schauspieler auf der Bühne des Alltags. Sein Verhalten wird von den Erwartungen der anderen gesteuert, und er verstrickt sich sein ganzes Leben lang in den Netzen der sozialen Kontrolle. Meine These lautet nun ganz einfach: Lebensfreude ist nicht die Sache des Homo Oeconomicus oder des Homo Sociologicus, sondern des Homo Ludens. Und wer nichts von den Freuden des Lebens versteht, versteht die Natur des Menschen nicht.

Ich denke, es gehört zu den unbestreitbaren Lebenserfahrungen, dass Menschen, die keinen Sinn für Spiele haben, die Liebesswürdigkeit fehlt. Schon vor einem halben Jahrhundert hat der erste bedeutende Medientheoretiker, der Kanadier Marshall McLuhan, sogar gesagt: Eine Gesellschaft ohne Spiele versinkt in die „Zombie-Trance“ eines leeren, automatischen Funktionierens. Und wenn wir aus diesen Funktionen auftauchen wollen, müssen wir spielen. Nur die Spielfreude zeigt den Weg zum ganzen Menschen. Diese These geht bekanntlich auf Friedrich

Schillers Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen zurück und sie scheint mir aktueller denn je.

Dass der Mensch nur ganz Mensch ist, wenn er spielt, wird heute mit dem Begriff „Immersion“ bezeichnet. Gemeint ist das totale Aufgehen im Spiel. Wer vom Spiel gespielt wird, wer sich im Spiel verliert, wer sich in einen Rausch hinein spielt, der verzichtet auf Autonomie. Aber das wird gerade nicht als Verlust, sondern als Ganzheitserfahrung, als lustvolle Selbsttranszendierung erlebt. Im Glück wird der Mensch sich selber los. Und indem das Spiel Herr über den Spieler wird, kann es ihn zu einer Leichtigkeit des Gelingens befreien, die als Glück erfahren wird. Insofern ist jedes Spiel ein Glücksspiel.

Einer der interessantesten Ansätze zu einer Neubewertung des spielenden Menschen ist schon hundert Jahre alt und stammt von dem Psychologen Karl Bühler. In seinem Buch über die geistige Entwicklung des Kindes gibt es einen Abschnitt mit dem Titel „Genießen, Spielen, Schaffen“. Das ist eine außerordentlich interessante Dreiteilung. Das Genießen entspricht in unserem Alltag offenbar dem Konsum und das Schaffen entspricht der Arbeit. Wie aber steht es mit dem Spielen? Man kann aus Bühlers Dreiteilung eine einfache These entwickeln: Das 19. Jahrhundert war das Zeitalter des Produzenten. Das 20. Jahrhundert war das Zeitalter des Konsumenten. Das 21. Jahrhundert wird das Zeitalter des Spielers sein. Diese These lässt sich auf zwei Beobachtungen stützen: Erstens, die moderne Welt ist für die meisten Menschen offenbar nur durch Unterhaltung zu ertragen. Und zweitens, das Spiel dringt heute als Kreativitätspotential in die Wirklichkeit ein. Zum Verständnis unserer Gesellschaft brauchen wir eine Theorie des Spielens. Die Ökonomen haben die Produzenten analysiert, die Trendforscher haben die Konsumenten analysiert. Nun ist es an der Zeit, den Spieler zu verstehen.

Kinder spielen mit gutem Gewissen, Erwachsene nicht. Zwar sind die Menschen von Spielen fasziniert und sie sehen auch gerne anderen bei gewissen Spielen zu. Aber auf die Spielfreude fällt meistens der Schatten des schlechten Gewissens. Sollte ich nicht, statt am Computer zu spielen, ein gutes Buch lesen? Verplempere ich nicht meine Zeit, wenn ich zur Skatrunde gehe? Und wem wäre es nicht peinlich, wenn er beim Verlassen eines Automatencasinos auf Geschäftskollegen treffen würde? Unsere Haltung zum Spiel ist zweideutig. Einerseits verbinden wir das Glück der Kinder mit dem Spielen, andererseits halten wir spielende Erwachsene leicht für kindisch oder gar suchtgefährdet. Man wird zum ernst zu nehmenden Erwachsenen offenbar genau in dem Maße, in dem man sich von der Welt der Spiele entfernt. Wer spielt, tut etwas Überflüssiges, das heißt er verhält sich nicht ökonomisch und rational.

Die Rechtfertigung, die unsere Gesellschaft dem Erwachsenen, der Lust am Spiel hat, allenfalls anbietet, lautet: Spielen dient der Erholung vom Stress des Alltags. Das ist natürlich richtig. Doch dieses Argument gibt dem Spielen nicht das gute Gewissen zurück und es kann auch nicht erklären, warum wir von Spielen fasziniert sind.

Das Spiel ist wahrhaft universal. Man findet es in jeder Epoche und jeder Kultur. Es versetzt uns in einen von jedem Punkt des Alltags aus erreichbaren Ausnahmezustand der Ekstase von Spaß und Spannung. Kurz gesagt: Spielen tut gut. Es geht nicht darum, Geld zu gewinnen oder etwas zu lernen. Das Geld, das

man am Glücksspielautomaten oder beim Skat gewinnen kann, ist nur ein Symbol für den Sieg. Und wenn wir etwa im Zusammenhang mit Computerspielen doch von Lerneffekten sprechen, dann handelt es sich immer nur um Lernen als Nebeneffekt. Ausgerechnet der asketische Philosoph Immanuel Kant hat es in seiner Kritik der Urteilskraft am besten ausgedrückt: Das Spiel ist vergnüglich, weil es die „Munterkeit des Gemüts“ befördert. Ja, Kant geht so weit, zu sagen, dass man im Spiel das Gefühl der Gesundheit genießt.

Auch das einfachste Spiel fasziniert durch den Rhythmus der Spielzüge, die Symmetrie des Spielfeldes und die Reinheit der Spielregeln. Man versteht jede Situation auf Anhieb und weiß immer, was zu tun ist. Beim Spielen gibt es keine Zweideutigkeiten. Ein Spiel ist ein System, das mit klaren Regeln einen künstlichen Konflikt organisiert, der dann mit einem klaren Ergebnis endet. Man kann keine halben Tore schießen. Der Gegner beim Skat hat Herz ausgespielt, ich muss „bekennen“. Der Gegner bietet „Schach“, ich muss meinen König schützen. Wenn ich jetzt keine Fünf würfle, hat der andere das Spiel gewonnen. Nur in Spielen gibt es noch momentane Evidenz. Und diese Evidenz versöhnt uns mit der ärgerlichen Tatsache, dass alles, was in der Alltagsrealität geschieht, auch anders möglich wäre. Spiele faszinieren, weil sie uns aus einer unübersichtlichen Welt in eine Idealsituation befreien.

Man kann niemanden zwingen zu spielen. Es gibt nämlich nicht die Regel, dass man Spielregeln folgen muss. Die Spielregeln gelten, weil und nur weil die Spieler es so wollen. Verkehrsregeln sind also keine Spielregeln. Ich will sie gar nicht befolgen und gehe, wenn ich mich unbeobachtet fühle, dann auch bei Rot über die Straße. Spielregeln dagegen will ich befolgen.

Über Spielregeln wird nicht diskutiert. Wer spielt, folgt Regeln, das heißt Befehlen, zum Beispiel der Ereigniskarte beim Monopoly, die mich anweist „Gehe in das Gefängnis!“. Und darin liegt eine große Entlastung: Spielen heißt nichts bezweifeln müssen. Beim Spiel weiß man immer, was zu tun ist, und man weiß, dass alles in Ordnung ist. Die Spielregeln definieren das, was wichtig ist, und schließen alle anderen Umweltreize als irrelevant aus. Wenn ich spiele, bin ich auf ganz wenige Stimuli konzentriert. Der Rest der Welt geht für mich unter. Deshalb habe ich das Gefühl, die Situation zu kontrollieren. Alle Informationen, die ich brauche, sind da.

Beim Spielen ist die Welt in Ordnung. Ich sehe den Anfang und das Ende des Spiels, ich kenne dessen Regeln und ich kenne den Spielstand. Indem ich den Regeln folge, folge ich zwar Befehlen, aber sie gehen nicht auf eine Autorität zurück, sondern ganz selbstverständlich aus dem Spiel hervor. Niemand befiehlt, niemand ist Herr. Und das erlebe ich als befreiend. Denn wie in der Liebe werde ich im Spiel gerade durch Bindung frei. Die Spielregel gibt meinem Leben nämlich eine Form. Der Spieler ist diszipliniert, aber diese Disziplin wird ihm nicht von außen auferlegt.

Regeln funktionieren ähnlich wie Geschicklichkeiten. Man folgt Regeln, weil es sie gibt, und man übt seine Geschicklichkeiten, weil man sie hat. Das Spiel hat also keinen Zweck außerhalb seiner selbst. Die Freude am Spiel hat eine ganz andere Ursache. Wer die Spielregeln beherrscht, lebt nämlich in einer Idealsituation. Er hat das ungetrübte Gefühl der Kontrolle und der Entscheidungskompetenz. Entscheidend ist dabei, dass uns Spiele diese Verhaltenssicherheit gerade dadurch

schenken, dass sie Möglichkeiten einschränken. Im Spiel gibt es weder Feinde noch die Tücke des Objekts, sondern nur Gegner und selbstgemachte Hindernisse. Wie viel leichter wäre es im Fußball, ein Tor zu erzielen, wenn man auch die Hände dabei benutzen dürfte. Aber so sind nun einmal die Regeln.

Und sie sind so unbefragbar wie Tabus. Wenn wir Rollen spielen oder Regeln folgen, ersparen wir uns das Nachdenken über Werte und Begründungen. Ganz anders ist es bei den Gesetzen, die über unseren Alltag herrschen. Hier stellen wir uns ja oft die Frage, ob sie sinnvoll sind – man denke nur an die Absurditäten aus Brüssel. Wenn man dagegen Spielregeln folgt, muss man sich nicht auf den Sinn besinnen. Sich einem Gesetz zu unterwerfen, tut oft weh. Dagegen bleibt die Unterwerfung unter die Regel völlig schmerzlos, ja sie ist sogar lustbetont. Grenzen, die durch Regeln gezogen werden, haben deshalb einen ganz anderen Charakter als gesetzliche Grenzen. Indem man sich der Regel des Spiels unterwirft, befreit man sich vom Zwang des Gesetzes.

Wer Gesetze bricht, kann im Leben Erfolg haben. Man denke nur an Steuerhinterziehung. Wer aber die Spielregeln nicht befolgt, kann das Spiel nicht gewinnen. Denn ein Spiel gewinnen kann nur derjenige, der das Spiel auch spielt. Und spielen heißt eben, sich an die Regeln halten. Wer etwa mit gezinkten Karten spielt, kann damit Geld verdienen, aber eben nicht das Spiel gewinnen. Das gilt auch für das Tor, das Stefan Kiesling am 18. Oktober 2013 gegen Hoffenheim erzielte. Er schoss durch das Außennetz, und das Spiel endete 2:1 für Leverkusen. Der Schiedsrichter Brych trug seinen Vornamen Felix an diesem Tag zu unrecht. Damals fand nicht das Falschspiel Anerkennung, sondern die Fehlentscheidung des Schiedsrichters.

Das Spiel bietet gerade dadurch eine vollkommene Entlastung vom Alltag, dass es eine absolute Regeltreue fordert. Während das Gesetz dazu verlockt, es zu übertreten, berauscht sich der Spieler gerade an der Beachtung der Regel. Wenn man nämlich erst einmal die Regeln verstanden hat, braucht ein Spiel keine Erklärung mehr. Jeder Spielzug weckt die Lust an der Fortsetzung. Jeder Spielzug gewährt das Glück der Anschließbarkeit. Und die Freude an Spielregeln ist ein ganz wesentlicher Aspekt der Spielfreude.

Weil im Spiel alles durch Regeln geordnet ist, kann man den Zufall genießen. Bis zum heutigen Tag ist das Wembley-Tor einer der großen Mythen der Fußballgeschichte. Es gäbe diesen Mythos nicht, wenn die Flugbahn des Schusses von Geoff Hurst nur minimal anders gewesen wäre. Das hat nichts mit Leistung und Geschicklichkeit zu tun, sondern ist einfach Schicksal, das heißt Zufall. Glück im Spiel braucht also auch der leistungsstarke, durchtrainierte, taktisch gut eingestellte Spieler. Und vor allem auch die Begeisterung der Zuschauer verdankt sich zum großen Teil der Faszinationskraft des Zufalls. Aus der Kenntnis der Qualität der Spieler darf man keine sicheren Rückschlüsse auf das Ergebnis des Spiels ziehen können. Deshalb ist der Zufall von größter Bedeutung. Was „im Skat“ liegt, kann den schwachen Spieler retten. Was aber ist „im Skat“? Der Zufall. Erfahrene Spieler können allenfalls am „Reizen“ ablesen, dass eventuell ein Bube im Skat liegt.

Nirgendwo aber wirkt der Sex-Appeal des Zufalls so stark wie im reinen Glückspiel. In hilfloser Angst und freudiger Erwartung sieht man, wie die Karte aufgedeckt wird,

der Würfel fällt, die Walzen stehen bleiben, die Kugel ins Fach fällt. Das Fernsehen überträgt die Ziehung der Lottozahlen, und auch wenn ich wieder verliere, genieße ich doch die Aufregung der Erwartung. Dabei gilt eben für alle Glücksspiele: Ich erwarte nichts von mir selbst, aber alles vom Zufall. Und so gilt für jeden Glücksspieler die Formel Nietzsches, dass er „sich aus Lust in den Zufall stürzt“.

Wir haben ein tiefes Bedürfnis nach der Erregung und Spannung, die uns der Zufall beschert. Lebendigkeit ist Vielfalt, und die hängt an der Stimulation durch den Zufall. Der Spieler sieht den Zufall als Chance! Statt die Zufälle des Lebens als Ärgernis zu erleiden, erlebt er sie als Stimulans. Es geht hier um die Freude am Risiko und um den Spaß, der aus den Ungewissheiten erwachsen kann. Vor allem dieser Spaß ist bis heute unerforscht.

Schon in der Antike konnten die Philosophen und Politiker nichts mit dem Kult der Göttin Tyche, also des Glücks oder Zufalls, anfangen. Dieser Kult richtete sich auf das Unvorhersagbare. Der archaische Glaube an das Glück als Religionsersatz sah im Menschenleben nicht die göttliche Gerechtigkeit am Werk, sondern den Zufall. Nicht das Sittengesetz war wichtig, sondern der Erfolg. Und das ist auch die Haltung des Glücksspielers heute. Glück heißt dann einfach: es ist geglückt. Ich setze auf ein Ereignis, auf das ich keinen Einfluss habe. Das ist meine Begegnung mit dem Zufall. Es geht dabei um die Erregung an sich, die mich erleben lässt, dass ich existiere.

Ich muss das Spiel ernst nehmen, weil etwas auf dem Spiel steht, weil es um etwas geht. Genau das wird durch den Einsatz markiert. Der Spieler, der seinen Einsatz macht, verwendet Geld also ganz anders als der Konsument, der ein Produkt kauft, oder der Unternehmer, der in die Zukunft investiert. Der Einsatz soll deutlich machen, dass es ernst ist mit dem Spiel. Hier übergreift das Spiel sein scheinbares Gegenteil, den Ernst – nämlich im Ernst des Spiels. Der Spieler, der kein Spielverderber sein will, nimmt das Spiel also durchaus ernst. Aber er befindet sich ja in einer eigenen Welt, in der, im Gegensatz zur Wirklichkeit, alles in Ordnung ist. Das Spiel spielt mit dem Ernst des Lebens und spielt ihn herunter. Und wenn Kulturanthropologen Spiele genauer analysieren, können sie meist zeigen, wie sie das Schreckliche und Gefährliche der Wirklichkeit herunterspielen. Aus dem Terror wird Spiel und aus dem Trauma wird ein Stimulans. Ich gehe zum Angriff über – aber eben nur in der Form des Tennisspiels. Ich setze alles auf eine Karte – aber eben nur im Poker.

Wie geschieht es eigentlich und was geschieht eigentlich, wenn man völlig in einem Spiel aufgeht? Wenn man sich im Spiel verliert? Zunächst einmal steigert das Spielen die Erregung, und das bereitet Lust. Diese Lust verstärkt nun die stimulierende Handlung des Spielens, was wiederum die Erregung steigert. So wächst die Aufregung bis zum Spielende. Und auch die Abspannung kann wieder lustvoll erfahren werden. Wenn man so tief ins Spiel verloren ist, dass nichts anderes mehr zählt, erreicht man ein Erfahrungsoptimum: Was einzig zählt, ist das, was hier und jetzt geschieht.

Die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit ein Spiel Lebensfreude erzeugt, kann man sehr genau angeben. Zunächst einmal muss das Spiel ein klares Ziel haben. Beim Roulette kommt meine Glückszahl, beim Schach setze ich den Gegner Matt, beim Monopoly ruiniere ich meine Mitspieler, beim Skat erreiche ich mehr als 60 Punkte, beim „Mensch, ärgere dich nicht!“ schaffe ich es als erster, meine vier

Spielfiguren ins Ziel zu bringen. Das ist trivial. Diese Ziele sind so klar, dass der Spieler automatisch spielen kann, also ohne nachzudenken. Er weiß in jedem Augenblick genau, was er zu tun hat.

Gesteuert wird der Spieler aber nicht nur durch die klare Zielvorgabe, sondern auch durch ein Feedback in Echtzeit. Während Prozesse, bei denen man etwas lernt oder produziert, ja meistens sehr langwierig und oft frustrierend sind, gibt es auf die Handlungen des Spielers ein unmittelbares Feedback. Jeder Spielzug verändert entweder die Spielsituation, oder er produziert ein Ergebnis. Denn mit jedem Spielzug löse ich "passende" Reaktionen aus. Jede Ziehung aus der Lostrommel zeigt mir sofort einen Gewinn oder eine Niete. Jeder Pass, den ich spiele, verändert für alle die Spielsituation – und wenn es ein Fehlpass ist, geben mir die wütenden Zurufe der Mitspieler ein zusätzliches unmittelbares Feedback.

Entscheidend wichtig ist hier aber immer, dass mir das Spiel die Möglichkeit gibt, das Niveau der Herausforderung zu kontrollieren. So kann ich zum Beispiel die gewünschte Spielstärke an meinem Schachcomputer einstellen. Es geht hier um die Lust der Virtuosität, die sich in dem Bewusstsein ausdrückt, dass ich in Bestform bin. Und es ist unendlich befriedigend, etwas Schwieriges sehr gut zu machen. Wer spielt, fordert sich selbst heraus, um diese Erfahrung der Virtuosität zu genießen. Schon uralte Computerspiele wie Tetris haben das dadurch sichergestellt, dass mit jedem erreichten Level der Könnerschaft der Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Dabei lässt sich die Spielfreude dann kaum mehr von der Lebensfreude unterscheiden.

Wie sieht nun der Homo Ludens 2.0 aus? Der Computer ist nicht nur die Maschine aller Maschinen, sondern auch das Spielzeug aller Spielzeuge. Ich vergesse, dass ich vor einem Bildschirm sitze. Ich bin kein Zuschauer mehr, sondern ich tauche in eine neue Lebenswelt ein. Der hier zuständige Begriff Immersion soll zum Ausdruck bringen, dass der Spieler dem Spiel nicht nur seine totale Aufmerksamkeit widmet, sondern die Faszination des Spielens in das Erlebnis völliger Absorption mündet. Spielend ziehe ich aus der Wirklichkeit aus, aber zugleich in eine andere, lebbare Wirklichkeit ein. Es geht hier um die stabile Illusion der Unmittelbarkeit, um ein Erlebnis der Präsenz, in dem das Medium als Medium unsichtbar ist.

Zur perfekten Gestaltung dieser Spiele gehört etwas, was auch der faszinierendste Film seinen Zuschauern nicht bieten kann, nämlich der aktive Beitrag des Spielers. Ihm ist zwar vom Designer des Spiels eine „Welt“ vorgegeben, aber was in dieser Welt geschieht, hängt sehr wesentlich von seinen Spielzügen ab. Man könnte sagen, dass die Geschichte, die das Computerspiel erzählt, vom Spieler selbst erspielt wird. Und damit das überzeugend gelingt, versuchen die Spiele-Designer der digitalen Welt, die Benutzeroberflächen verschwinden zu lassen. Genauer gesagt: Das ideale Computerspiel lässt mich vergessen, dass ich es überhaupt mit Medientechniken zu tun habe. Und immer dann, wenn das gelingt, sprechen wir von Immersion.

An den meisten der erfolgreichen Spiele beteiligen sich heute ganze Kollektive. 2004 brachte Blizzard Entertainment das Spiel World of Warcraft auf den Markt. Es handelt sich um ein Online-Rollenspiel, das von extrem vielen Spielern gemeinsam gespielt wird. Sechs Jahre später lag die Zahl der Spieler weltweit bei über 10 Millionen, heute liegt sie leicht darunter. In diesem Spiel kann man Herausforderungen bestehen, Aufgaben lösen, gegen Feinde und Monster kämpfen, mit anderen

Spielern Handel treiben, kommunizieren und „Gilden“ bilden. Solche Multiplayer Online Games faszinieren also einerseits dadurch, dass sie den Spielern unmittelbar Sozillust bereiten, andererseits aber auch dadurch, dass sie ein kollektives Phantasieleben wirklich erlebbar machen. Der Avatar ist eine dreidimensionale Figur, die als mein Stellvertreter in der virtuellen Welt des Computerspiels agiert und dort auf andere Avatare trifft, die ihrerseits graphische Repräsentanten wirklicher Menschen sind.

Es fällt schwer, hier noch zwischen virtueller Realität und „wirklicher Wirklichkeit“ zu unterscheiden. Je mehr Spieler im Netz teilnehmen, umso realer erscheint das Spiel. Hier bestätigt sich eindrucksvoll die These, die der amerikanische Soziologe William Thomas schon 1928 formuliert hat: „Wenn Menschen Situationen als wirklich definieren, dann sind diese auch in ihren Folgen wirklich.“ Es ist also vor allem das hohe Maß an Partizipation, das dem Spieler das Gefühl der Realität verleiht und den Effekt der Immersion erzeugt, nicht allein die phantastisch hohe graphische Auflösung der Bilderwelten.

Während wir bisher davon ausgegangen sind, dass Spiele deshalb so gut funktionieren, weil die Spielregeln einfach und allgemein bekannt sind, haben wir es in der Computerwelt zunehmend auch mit Spielen zu tun, deren Reiz darin besteht, nach noch fehlenden Informationen zu suchen. Es gibt also nicht nur Spiele auf einem klar abgegrenzten Spielplatz mit ebenso klaren Regeln, sondern auch Spiele, die eine ganze „Welt“ bieten, die mir allerdings noch unbekannt ist. Im Unterschied zur „wirklichen Welt“ weiß ich aber von der virtuellen Welt des Spiels, dass es solche Regeln gibt, auch wenn ich sie anfangs noch nicht kenne. Beim Computerspiel wird fast alles durch meine Entscheidungen und die Spielzüge der Mitspieler bestimmt. Computer-Spiele zwingen mich zu Entscheidungen, und alles, was geschieht, erscheint mir dann als Folge meiner Entscheidungen.

Grand Theft Auto V, ein Spiel, das drei Tage nach seiner Veröffentlichung schon eine Milliarde US-Dollar eingespielt hatte, erzählt eine Geschichte aus der Perspektive des Kriminellen. Auch hier kann man Missionen erfüllen und Extra-Aufgaben übernehmen. Aber viel erstaunlicher als die Story ist die ungeheure Bewegungsfreiheit, die der Spieler in dieser virtuellen Welt hat. Viele Spieler konzentrieren sich deshalb auch gar nicht nur auf die gestellten Aufgaben, sondern erforschen die Spielwelt. Und genau das ist interessant für unsere Fragestellung. Spiele mit unvollständiger Information stellen Aufgaben des Erforschens und Sondierens. Das ermöglicht uns aber eine neue Definition, nämlich Spielen als Sondieren von Komplexität. Entscheidend für den Spiele-Designer ist dabei, dass die Komplexität nicht entmutigt, denn nur dann erzeugt sie die Lust an der Wiederholung des Spiels.

Das Computerspiel fragt mich: Wie wird gespielt? Ich lerne die Regeln beim Spielen, und die Dramatik des Spiels liegt in der Enthüllung seiner Regeln. Das ist ein neues Element der Spielfreude. Die neue Unterhaltung liegt in der Sondierung virtueller Welten. Sie verschafft uns die Lust an erobeter Komplexität. Die Spiele-Designer verkoppeln das System des Spiels mit dem Belohnungssystem des Gehirns. Das Design von Computerspielen ist so geartet, dass überall Belohnungen warten. Deshalb weckt jeder Spielzug den Wunsch, das jeweils Nächste zu sehen. Wir bekommen die Belohnungen, wenn wir eine fiktive Umwelt erforschen und ihre

verborgenen Spielregeln und Muster erkennen. Und das motiviert uns tatsächlich, die digitale Spielwelt zu sondieren.

Im Gegensatz zu Büchern und Filmen fordern Spiele von uns, zu wählen, Prioritäten zu setzen und zu entscheiden. Bücher und Filme erzählen uns Geschichten, die von Ereignissen berichten. Spiele dagegen stellen uns Aufgaben. Spielen hat also mehr Ähnlichkeit mit dem Programmieren als mit dem Erzählen. Mit jeder Aufgabe, die die Computerspieler lösen, mit jeder Erkundungstour im virtuellen Raum stiften sie Sinn, entdecken sie Muster, schaffen sie Ordnung.

Es ist deshalb nicht überraschend, dass immer mehr Pädagogen hier Chancen für eine neue Lernkultur sehen. Könnten wir die Computerspiele nicht auch als Denkprothesen benutzen? Einfache Lernprozesse kann man ja tatsächlich am besten mit Computern stützen. Sie stellen schon als technische Medien eine lernfreundliche Umgebung dar. Denn Computer nehmen uns die Angst, etwas falsch zu machen. Und es ist ja diese Angst vor dem Fehler, die das Lernen blockiert. Heute findet das aber weniger in den Schulen als vielmehr vor den Konsolen der Videospiele statt. Sie werden als neue pädagogische Medien erkennbar.

Der klassische Schulunterricht stellt eine typisch langweilige Umwelt dar, auf die Schüler entweder mit Dösen oder mit „Stallmut“ reagieren. Dösen ist eine Form der Anpassung an die Reizarmut der Schule. „Stallmut“ ist ein Begriff der Verhaltensforscher, der ein aggressives Leerlaufverhalten der aufgestauten Energien bezeichnet. Und nun müssen wir diese langweilige Umwelt der Schule nur noch mit der erregenden Umwelt der Computerspiele vergleichen. Sie bieten eine Lernumgebung, die den Spieler mit Geheimnis, Action und Drama stimuliert.

Computerspiele trainieren das Entscheiden und den Umgang mit komplexen Systemen. Mehr als jedes andere Medium fördern sie das Vermögen der Geistesgegenwart. Darüber hinaus lernen die Spieler auf unterhaltsamste Art, visuelle Sprachen und Geschichten als Medien für die Verarbeitung riesiger Informationsmengen zu nutzen. Edutainment ist ein guter Begriff für diese neue Form von lehrreicher Unterhaltung. Indem der Spieler künstliche Umwelten sondiert, bekommt er Lust an der Komplexität. Deshalb müsste man den Kulturkritikern sagen: Diese neuen spielerischen Lernumwelten sind nicht der Grund für die Krise der "Bildung", sondern ihre Lösung.

Hier ist nun endlich das entscheidende Stichwort fällig: Gamification. Gemeint ist die Verwandlung von alltäglichen Prozessen in Spiele. Aus Produkten, Dienstleistungen und Lernprozessen sollen befriedigende Erfahrungen gezogen werden. Man kann diese Prozesse der Gamification ganz leicht an neueren Kunstwörtern wie Infotainment, Politainment und Edutainment erkennen. Infotainment, also die Einheit von Information und Unterhaltung, wird vor allem von Quiz-Shows wie „Wer wird Millionär?“ geboten. Aber auch das klassische Kreuzworträtsel war schon ein Spiel mit Informationen. Politainment, also die Einheit von Politik und Unterhaltung, hat seinen idealen Spielplatz in den Talk-Shows gefunden. Und schließlich versucht Edutainment, Lernprozesse unterhaltsam zu gestalten.

Aber Gamification hat noch eine ganz andere Dimension. Es soll helfen, Probleme zu lösen und die Motivation der Menschen zu steigern. Indem meine Alltagsprobleme

Spielform annehmen, habe ich eine klare Aufgabe vor mir und bekomme ständig Feedback und Statusinformationen. Das Feedback besteht zum Beispiel aus Punkten, die ich sammle, und die Statusinformation antwortet auf meine Fragen: Wie weit bin ich? Wie habe ich mich verbessert? Die Befriedigung, die darin liegt, Punkte zu sammeln, bietet übrigens nicht nur das Automatenenspiel, sondern auch das Einkaufen mit Payback-Karte oder die Meilengutschrift für Vielflieger.

Gamification bedeutet Einbruch des Spiels in die Wirklichkeit. Wenn der Homo Ludens den Spielplatz verlässt und in die Alltagswirklichkeit eintritt, arbeitet er als Designer. Zum einen geht es ihm hier natürlich um Marketing und Management. Mit welchen Spielen kann man die eigenen Mitarbeiter ohne Geld motivieren? Mit welchen Spielen kann man die Loyalität der Kunden steigern? Kurzum: Wie kann man den Zauber des Spielens verhaltenspsychologisch nutzen? Wie kann man aus Spielen Engagement-Generatoren machen? Die Spiele-Designerin Jane McGonigal geht sogar noch einen Schritt weiter. Sie sieht in jedem Computerspieler einen potentiellen Mitarbeiter bei Online-Crowdsourcing-Projekten, die schlicht und einfach an der Verbesserung der Welt arbeiten. Kann man die moderne Welt nicht insgesamt als Problem für Spiele-Designer begreifen? Was wäre wenn die Spieler von World of Warcraft plötzlich World Without Oil spielen würden? Millionen Spieler würden sich dann gemeinsam Gedanken machen – und das heißt virtuelle Szenarien entwerfen – wie die Welt mit einer großen Ölkrise klarkommen könnte.

Die Weisheit der Menge wird durch Spiele aktiviert. Und so lautet die Botschaft von Jane McGonigal: Um die Probleme der Welt zu lösen, müssen wir spielen. Wir verpacken die Probleme der Welt in Spiele und sehen in jedem Spieler einen freiwilligen Helfer. Und hier muss man nicht besser sein als der andere, um erfolgreich zu sein.

Die produktive, erfolgreiche Arbeit des 21. Jahrhunderts lässt sich von der Muße des Spielens kaum mehr unterscheiden. Jede gute Idee weckt Lust, damit zu spielen. Erst entwirft man ein Modell, dann baut man einen Prototypen, dann testet man – und fängt wieder von vorne an. Das ist die Schöpfungsschleife, in der die Vision von der Revision kaum mehr zu unterscheiden ist. Überall wo Menschen ein Spiel spielen, das Spaß macht und zugleich harte Arbeit ist, kommt das Neue in die Welt. Und umgekehrt ist nichts innovationsfeindlicher als Ernsthaftigkeit. Gerade ernsthafte Menschen sind nämlich die Gefangenen ihrer Vorurteile. Ihre Ernsthaftigkeit hindert sie daran, aus dem System ihres Betriebs herauszuspringen und es einmal von außen zu betrachten.

So führt uns die Frage nach dem Ursprung des Neuen zurück zum spielenden Menschen, der eben nur im Spiel "ganz Mensch", das heißt wahrhaft kreativ ist. Friedrich Schiller behält also Recht. Zugleich ist aber auch klar, dass so ein Spiel nicht das Gegenteil von Arbeit ist. Und auch nicht das Gegenteil von Ernst. Arbeit, die Spaß macht, ist ein Spiel, und meist wird sie auch noch gut bezahlt. So ungerecht ist die Welt. Man muss sich den Workaholic als Homo Ludens und damit als glücklichen Menschen vorstellen. Er spielt seine Arbeit als ernstes Spiel, als harten Spaß. Sein Credo lautet: Ich bin in Bestform, ich mache meine Sache gut. Und keine überflüssige Information lenkt mich ab.

Dass Arbeit ein Spiel sein kann, das auch noch sehr gut bezahlt wird, können wir uns am Trader, also dem Börsenhändler klar machen. Das ist heute ein Mann, der an einem Tisch mit mehreren Bildschirmen sitzt, auf denen ein unaufhörlicher Informationsfluss Daten und Fakten liefert, auf die er mit Kauf- und Verkaufsentscheidungen reagieren muss. Es ist das Börsenspiel und es hat nur mit Informationen zu tun. Denn die Finanzmärkte haben sich von der so genannten Realwirtschaft weitgehend abgekoppelt. Täglich werden annähernd 1000 Milliarden Dollar umgeschlagen. 90% der Finanztransaktionen an den Weltbörsen haben aber mit dem wirklichen Warenfluss nichts mehr zu tun. Die Weltbörsen bilden schon heute ein virtuelles Casino des Kapitals, in dem virtuose Datenspieler ihre Einsätze machen.

Der globale Finanzmarkt findet also auf den Computerbildschirmen der Trader statt. Und das müssen wir ganz wörtlich nehmen. Die Bildschirme zeigen uns nicht die Finanzwirklichkeit „da draußen“, sondern sie sind selbst der Schauplatz, auf dem ein unaufhörlicher Fluss von Optionen riskante Entscheidungen herausfordert. Die Soziologin Karin Knorr Cetina hat in einem großartigen Aufsatz über globale Märkte gezeigt, wie hier die Körper der Trader mit ihren sechs bis acht Bildschirmen, die sie „gleichzeitig“ beobachten, geradezu verschmelzen. Der Finanzmarkt ist heute buchstäblich ein interaktives Computerspiel. Und das Stichwort, das hier fallen muss, kennen wir jetzt schon: totale Immersion.

Trader und Broker sind passionierte Spieler. Sie sind die Extremsportler der Wirtschaft. Aber ähnliches gilt auch für den „Breitensport“ der Finanzwelt, für die Hobbyspieler an der Börse. Hubert Burda hat das Day Trading als Bungee-Jumping für Hausfrauen bezeichnet. So wie es der Glücksspieler mit dem Schicksal aufnimmt, so stellt sich der passionierte Börsianer dem Showdown mit dem Finanzmarkt. Zufallsspiele erzeugen nicht nur den Kontrollverlust, indem sie uns dem Schicksal aussetzen, sondern immer auch die absolute Kontrollillusion. Meine Zahl kommt! Aber nicht nur der Roulettespieler sondern auch der Börsenspieler versucht sich als Wahrsager.

Was der Zufall des Würfels oder der Roulettekugel für den Glücksspieler ist, das ist die Volatilität des Marktes für den Trader. Den spielerischen Trader kennen wir aus den Medien ja meist nur als waghalsigen Roulettespieler, der in Sekundenbruchteilen Millionen vernichten kann. Er nimmt den Markt tatsächlich nicht so ernst und hat deshalb Spaß an seiner Arbeit. Er ist im Flow und deshalb meist auch erfolgreicher als die Ernsthafte und Ängstlichen. Dass die Broker und Trader ihre Arbeit als Spiel genießen können, wird vor allem auch dadurch ermöglicht, dass ihr „Spielplatz“ vom Rest der Welt entschieden abgegrenzt ist. Kein normaler Mensch versteht, was sie da tun.

Wenn ich hier vom Börsenspiel spreche, dann ist das nicht als bloße Metapher gemeint. Es handelt sich tatsächlich um ein Glücksspiel. Im Jahre 1900 hat der Mathematiker Louis Bachelier den Aktienkursen jede Voraussagbarkeit abgesprochen. Denn die Konkurrenzmarktpreise der kapitalistischen Wirtschaft entwickeln sich in einer Zufallsbewegung, die dadurch zustande kommt, dass sich viele gesetzmäßige Einzelbewegungen überlagern. Daraus resultiert eine prinzipielle ökonomische Ungewissheit, die im Glücksspiel der Börse ihren angemessenen Ausdruck findet. Nur fünf Jahre später veröffentlichte Paul Lafargue in der von der

SPD herausgegebenen Zeitschrift „Neue Zeit“ eine Studie über die Ursachen des Gottesglaubens, in der er zeigte, wie die Börse den Bourgeois zum Spieler macht. Darin heißt es: „Die ganze moderne ökonomische Entwicklung hat die Tendenz, die kapitalistische Gesellschaft mehr und mehr in ein riesiges internationales Spielhaus umzuwandeln“. So Paul Lafargue. Wie im Glücksspiel machen die Spieler auch an der Börse Gewinne oder Verluste, ohne eigentlich zu wissen, wie ihnen geschieht. Von Börsenspiel und Casino-Kapitalismus zu sprechen, ist also tatsächlich keine bloße Metapher.

Der Sozialökonom Werner Sombart hat einmal gesagt, der Börse sei es gelungen, die „Spielwut“ der Menschen „auf die Schienen der kapitalistischen Interessen“ zu schieben. In seiner Geistesgeschichte des modernen Wirtschaftsmenschen heißt es: „Keine Spekulationsunternehmung größeren Stils ohne Börsenspiel. Das Spiel ist die Seele, ist die Flamme, die das ganze Wirken durchglüht.“ So Werner Sombart.

Manche riskieren ein Vermögen, um auf die Zukunft zu wetten, und zwar in der Hoffnung auf einen außergewöhnlichen Gewinn. Dieses Wetten auf die Zukunft ist eine Form des spielerischen Kampfs mit dem Zufall. Die Faszinationskraft der Hedgefonds liegt ja eben darin begründet, dass sie, bei hohem Verlustrisiko, extrem hohe Renditen verheißen. Man spekuliert auf steigende und fallende Börsenkurse. Dabei werden Finanzinstrumente wie die so genannten Derivate benutzt. Sie ermöglichen es, mit Marktchancen und Marktrisiken zu spielen, ohne irgendetwas mit ihrer realwirtschaftlichen Basis zu tun zu haben.

Und auch die Superreichen sind Spieler. Multimilliardäre genießen nicht ihre Konsumchancen, sondern sie erfreuen sich an ihrer Geschicklichkeit im Geldhecken. Hedgefonds sind die Wettbüros der Reichen. Sie investieren nicht, sondern sie wetten. Während die Armen und Ängstlichen Lotto spielen, spielen die Reichen und Mächtigen an der Börse. Im Gegensatz zu den Spielhallen und Lotterien der kleinen Leute ist der Einsatz in den Wettbüros der Reichen allerdings unbegrenzt. Das ist aber gerade einer der wichtigsten Gründe dafür, dass das Spiel an der Börse nicht offiziell als Glücksspiel behandelt wird. Die Börse ist kein „reines“ Spiel, weil man die Regeln nicht vollständig kennt und weil der Einsatz nicht begrenzt ist.

Ist es nicht erstaunlich, wie wenig unsere Wissenschaftler über Enthusiasmus, Euphorie und Faszination, oder über Freude, Spaß und Glück zu sagen haben? Ich meine, dass uns nur eine Theorie des Spiels auf die richtige Spur bringen kann. Und diese These verträgt sich sehr gut mit Abraham Maslows Modell der Bedürfnispyramide. Jeder, der mit Psychologie oder Marketing zu tun hat, kennt ja diese Pyramide der Bedürfnisse, die nach einem einfachen Prinzip gebaut ist. Sobald die fundamentalen Bedürfnisse des Menschen wie etwa die nach Nahrung und Sicherheit dauerhaft befriedigt sind, entwickelt er höhere Bedürfnisse, zum Beispiel das Bedürfnis nach Liebe und Anerkennung. An der Spitze der Pyramide steht dann der Wert der Selbstverwirklichung, der ja bis zum heutigen Tag von vielen Menschen in der westlichen Wohlstandswelt als unbezweifelbarer Spitzenwert verstanden wird.

Ich bringe hier nur eine kleine Korrektur an. Ganz offensichtlich ist die Befriedigung durch den Konsum nicht der Weg zum Glück. Nach der Befriedigung der Bedürfnisse und der Anerkennung des gesellschaftlichen Status muss die Freude am Leben kommen. Das ist die Botschaft des Homo Ludens. Die Evolution des Spiels ist die

Evolution der Lebensfreude. Oder anders gesagt: Der spielende Mensch ist der Hauptgewinn in der Lotterie der Evolution.

Das Streben nach Glück ist evolutionär in uns verankert. Der amerikanische Anthropologe Melvin Konner hat das Leben deshalb als ein Spiel bezeichnet, in dem wir auf den Wellen der Unlust in Richtung Lust surfen. Man kann es auch so sagen: Unsere Lebensfreude verdanken wir der Halsstarrigkeit, mit der sich die Natur des Menschen gegen die Zumutungen einer lustfeindlichen Kultur wehrt. Und der Mensch kann im Spiel seine Natur ausleben, weil er durch die Spielregeln wirksam eingeschränkt wird.

Die Lustgefühle stammen aus den ältesten Schichten unserer Existenz. Und weil wir nicht mehr ums Dasein kämpfen müssen, können wir unser ganzes archaisches Erbe in Spielform genießen. Das ist der Grund, warum unsere Spiele weder eine Begründung noch eine Rechtfertigung brauchen. Es geht dem Homo Ludens nicht um Nützlichkeit, Anpassung, Lerneffekte oder Sozialisation, sondern um Lebensfreude.

Fesselnd sind Spiele nicht nur durch die Hoffnung auf den Gewinn, sondern gerade auch durch den Reiz der Ungewissheit, durch das, was der Philosoph Georg Simmel die „Chance des Vielleicht“ genannt hat.

Die Chance des Vielleicht – das ist eine schöne Formel für den Homo Ludens.

Die Chance macht den Unterschied zwischen Hoffnung und Resignation. Der amerikanische Philosoph William James hat einmal gesagt: Nichts ist charakteristischer für die Natur des Menschen als seine Bereitschaft, auf eine Chance hin zu leben. Eigentlich versteht sich Hoffnung von selbst. Sie ist die Quelle aller Motivation. Hoffnung funktioniert wie ein gesellschaftliches Opiat, sie ist gewissermaßen ein Sozialhormon.

Jeder kennt das klassische Beispiel: zu lernen, dass ein Glas, das man für halb leer gehalten hat, in Wahrheit halb voll ist. Es gibt eine noch recht junge Wissenschaft, nämlich die Psychoneuroimmunologie, die zeigen kann, dass Hoffnung heilt. Und das ist eigentlich auch für niemanden überraschend, der einmal den Placebo-Effekt erlebt hat. Das Medikament wirkt, obwohl es gar keine Wirkstoffe hat, nämlich kraft des Glaubens. Und manche Ärzte behaupten sogar, dass ein Placebo wirken kann, obwohl man weiß, dass es ein Placebo ist.

Wir alle wollen ja erfolgreich sein. Und man weiß heute, dass die wichtigste psychologische Bedingung für Erfolg die „Selbstwirksamkeitsüberzeugung“ ist. Das, was ich tue, hat einen Effekt. Ich kann mein Glück selbst in die Hand nehmen. Wer so denkt, ist überzeugt, dass er jeden Zufall geistesgegenwärtig zu seinem Besten wenden kann. Deshalb sucht er seine Chance. Und das, was sich im Spiel als Risikobereitschaft bewährt, nennen wir in der Wirklichkeit Weltoffenheit. Der Homo Ludens kultiviert also die Haltung der Pascalschen Wette auf Gott: Das Spiel hat längst begonnen und der Einsatz ist gemacht. Jetzt sollst du die unendliche Chance wahrnehmen.

Hoffnung kann man trainieren, indem man spielt. Nietzsche hat immer wieder betont, dass jedes erfolgreiche Handeln einen geschlossenen Horizont voraussetzt und deshalb gefordert: „Zieht um euch den Zaun einer großen und umfänglichen Hoffnung“. Das ist mehr als nur eine schöne Metapher. Im Deutschen gibt es ja den Ausdruck „die Hoffnung hegen“. Und bekanntlich hegt man ein Gebiet, indem man einen Zaun darum zieht. Das Spiel ist nun der Zaun der Hoffnung in einem doppelten Sinn. Es hegt die Hoffnung und es zieht einen Zaun der Hoffnung um unser Leben. Und damit schafft es die psychologische Bedingung für Erfolg. Alle erfolgreichen Menschen sind Spieler.

Der Optimist ist ein Spieler. Er formuliert ein Problem und schätzt ab, wie die Antwort lauten könnte. Er verfährt heuristisch - so weit es geht. Wenn das Problem damit nicht gelöst ist, geht er zurück und beginnt zu lernen, und zwar so lange, bis er etwas Neues probieren kann. Der Optimist ist also opportunistisch und lässt sich vom Interessanten verführen. Dabei verbinden sich Überraschungserwartung, Problemlösungsverhalten und der Reizhunger aufs Neue.

Spielen macht also nicht nur heiter und erfolgreich, sondern auch intelligent. Schon in Schillers Programm einer ästhetischen Erziehung des Menschen steckt ja die These, dass es eine Ko-Evolution von Spielen und Intelligenz gibt. Aber dabei wachsen nicht nur unsere rationalen, sondern auch unsere illusionsbildenden Fähigkeiten. Ein Spiel wird nämlich mit allen Sinnen gespielt. Menschen fabulieren gern und sie sind fasziniert von Geschichten. Deshalb ist Story-Telling ein Zauberwort jeder besseren Managementliteratur. Aber wer sagt denn, dass Geschichten ein Monopol von professionellen Erzählern sein müssten? Man kann leicht zeigen, dass heute zunehmend Spiele an die Stelle von Geschichten treten. Gamification statt Story-Telling. Die klassische Geschichte funktionierte als Schutzschild gegen Komplexität und Zufall. Das Spiel der Zukunft dagegen fasziniert als Sondierung von Komplexität – mit Lust am Zufall. Man könnte es auch so sagen: Wir sind heute unterwegs von der erzählten zur gespielten Geschichte.

Worum es beim Spielen geht, wird gerade an der verachteten Gestalt des Zufallsspielers deutlich. In jedem Glücksspieler steckt ein Genie der Hoffnung. Und der Sechser im Lotto zeigt, dass das „Wunder“ der Grenzwert der Hoffnung ist. Auf die unendliche Chance hin zu spielen, ist der reinste Ausdruck von Optimismus. Spielen ist Ja-Sagen zum Leben. Zustimmung zur Welt. Und es gibt keinen größeren Gegensatz zum alltäglichen Negativismus der Massenmedien, als das Jubeln der Spieler und Fans nach dem Sieg. Ja, die Spiele sind Opium fürs Volk – sie machen uns optimistisch.

Wer gerne spielt, sollte sich deshalb nicht von den selbsternannten Vertretern einer Hochkultur einschüchtern lassen, die uns einreden wollen, Spielen sei kindisch und primitiv. Natürlich sind die meisten Spiele trivial. Aber wer das für einen Einwand gegen das Spielen hält, versteht das Leben nicht. Zu dem, was das Leben lebenswert macht, gehört nämlich gerade das, was Oscar Wilde so schön die Wonnen des Trivialen genannt hat. Die Spielfreude hat eine Evidenz, an der alle Kritik der „Aufgeklärten“ abprallt. Und deshalb ist es auch unsinnig, zwischen guten und schlechten Spielen zu unterscheiden. Nur die Lebensfreude zählt.

Getrost vergessen kann man auch die kulturkritische Befürchtung, einer spielenden Gesellschaft drohe der Verlust des Realitätssinns. Wer dem leidenschaftlichen Spieler Realitätsverlust vorwirft, leidet selbst an Realitätsverlust. Denn was ist im Zeitalter der Simulationen und virtuellen Realitäten noch wirklich „wirklich“? Die Antwort auf diese Frage hat schon vor Jahrzehnten ein Werbespot von Sprite gegeben. Vor einem Haus sitzt ein junger Mann, über den sich ein Mädchen beugt, das ihn küssen will. Er sagt ihr: „Ich bin nicht wirklich dein Freund. Ich bin ein Schauspieler. Und auch dieses Haus ist nicht wirklich, sondern ein Filmaufbau.“ Und mit einem Stoß bringt er die Fassade zum Einsturz. Zum Trost reicht er dem Mädchen eine Sprite und sagt: „Das einzige, was nicht gefälscht ist, sind du, ich und Sprite.“ Doch dann verwandelt sich auch das Mädchen durch digitales Morphing in eine bloße Simulation. Und zurück bleibt als einziger Fels des Realen im Spiel des Scheins: Sprite.

Seit wir in der Welt der neuen Medien leben, macht die Unterscheidung von virtueller Realität und „wirklicher“ Wirklichkeit keinen Sinn mehr. Man muss nur einmal überlegen, wie viel Zeit man vor Bildschirmen verbringt, sei es mit elektronischer Kommunikation, sei es mit dem Erlebniskonsum virtueller Ereignisse. Soll man all das als Flucht aus der Realität verbuchen? Auch das ernste Spiel der erfolgreichen Arbeit hat ja nichts mit Eskapismus zu tun. Und selbst der wissenschaftliche Geist nutzt heute das Spiel als Sonde der Wirklichkeitserforschung. Der Schein erforscht das Sein. Und das Wirkliche verschmilzt mit seinem Bild. Nur wer das begreift, lebt realitätsgerecht.