

SPIELE – RADIKALE LEHR- UND LERNMITTEL

Ganz im Gegensatz zu manchen Skeptikern auch unserer Tage wusste bereits Friedrich Schiller um die grosse Bedeutung des Spielens, wie es in seinen Briefen «Über die ästhetische Erziehung des Menschen» (1793/94) nachzulesen ist. Nicht allein, dass uns ein Spiel unterhält. Es kann uns auch dabei helfen, uns selbst auszuprobieren und besser kennenzulernen. René Bauer und Mela Koch zeigen in ihrem Beitrag, dass (digitale) Spiele im Idealfall auch Medien des Lernens sind, die uns herausfordern und Quelle der Irritation und Inspiration sein können.

Keywords: Spiel, Spielregeln, Game Studies, Belohnung, Spielifizierung

René Bauer und Mela Kocher

«Spiele sind Volkskunst, kollektive gesellschaftliche Reaktionen auf die Haupttriebkkräfte oder Wirkungsweisen unserer Kultur [...]. Als Ausweitungen populärer Formen der Reizantwort auf die Belastung der Arbeitszeit werden Spiele zu naturgetreuen Modellen einer Kultur. Sie verewigen beides, die Handlungsweise und die Reaktionsweise ganzer Völker in einem einzigen Leitbild.»

McLuhan, 1992, 270.

Magic Circles des Lernens

Im Buch «Homo Ludens» hat Huizinga 1938 das Spiel aus dem «Lernkorsett» des Kindes und der Jugend befreit. Er stellte fest, dass wir unser Leben lang spielen und dass «Spielen» der Grundmodus des Menschen sei – in Einklang übrigens mit Friedrich von Schiller, der schon 1793/94 in seinen Briefen zur «ästhetischen Erziehung des Menschen» meinte: «Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt» (Schiller 1946). Anders sahen dies eine Reihe von Spiel-skeptikern, die Spiel im besten Fall als reines Unterhaltungsmedium, im schlechteren Fall aber eher als Zeitverschwendung oder sogar für eine gefährliche Sache betrachteten und es bis heute noch tun. Der Zürcher Reformator Breitinger, um nur ein Beispiel aus einer Serie von Spielverboten zu nennen, wollte folgerichtig 1624 gerade alle Spiele (im weitesten Sinne) bis hin zum Murnelspiel verbieten, da diese dem Menschen gefährliche Abwege, andere Identitäten oder Alternativrealitäten (etwa im Theater) aufzeigten (Breitinger in: Brunnschweiler 1989).

Huizinga dagegen, um zu einem der Klassiker der heutigen Game Studies, der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Spiel, zurückzukehren, entdeckte eine Gesellschaft mit vielen verschiedenen kleinen und grossen Orten, denen jeweils eigene Regeln und Rituale zugeschrieben wurden: Angefangen von Kirchen über Spielplätze, Theater, Opern bis hin zu Friedhöfen und Sportarenen. Der Begriff, der sich danach aus dieser Ansammlung von Plätzen dafür durchgesetzt hatte, ist der des «Magic Circle». Magic

Circles sind eine Art Minisysteme, die sozial, räumlich und zeitlich abgeschlossen von der Alltagsrealität sind und in denen eigene Regeln prozessiert werden. Wir treten in diese Räume ein und «spielen» in ihnen. Wir lernen also letztlich in Spielen nicht nur einen Inhalt, sondern abstrakter auch Systeme mit ihren eigenen Regeln kennen – und können damit umso mehr zwischen den Systemen hin- und herwechseln oder deren Regeln gar bewusst übertreten. So ist sich sogar der Spielverderber als subversiver Agent der Regeln und der erwarteten Verhaltensweisen (dem «Spielvertrag», den die Spielenden mit dem Spielsystem implizit eingehen) bestens bewusst.

Dieses feine Netz an Bedeutungszuschreibungen und Verwobenheiten findet sich auch in Theorien und Modelle wie bei Bourdieu wieder: Die «feinen Unterschiede» (Bourdieu 1987) zeigen auf, wie in unserer Gesellschaft diese Felder gerade «real» existieren, wie hier Felder entstehen mit eigenen Welten und Währungen. Und mit Goffman wissen wir längst, dass der Alltag ein permanentes Ritual ist (Goffman 1969) – oder spielerischer gesagt: ein grosses Rollenspiel (mit den entsprechenden Verkehrsmitteln als Statussymbolen, Berufs- und Freizeitkleidern als Kommunikation, Sprachsystemen u. v. m.).

Systemisches Lernen in Spielen

In diesem Sinn sind die Myriaden von Spielen, die auf Plattformen wie Mobile Phones, Computern oder VR-Brillen inzwischen unsere Wartezeiten verkürzen, das Gespräch des Schulhofs bestimmen, den Alltag bevölkern und Abende in den Morgen dehnen, geradezu Ausbildungsstätten für das Lernen von Systemen und ihren Regelwerken.

Dennoch gibt es durchaus Unterschiede in der Art und Weise, wie Regeln gelehrt, gelernt und kontrolliert werden. In Brettspielen geschieht das Aneignen des Spielsystems durch gemeinsames Lesen und Anwenden der Regeln, die im beigelegten Regelwerk mehr oder weniger nachvollziehbar beschrieben werden. In digitalen Spielen erlernt man Grundregeln

meistens in einem Tutorial oder im 1. Level; danach weist uns das Spiel bisweilen recht rabiat darauf hin, ob wir es richtig oder falsch machen. Wir werden belohnt, bestraft, müssen eine Handlung wiederholen, werden aus dem Spiel geworfen etc. Die Regeln sind programmiert, wiederholbar, vorhersehbar. Dies funktioniert in Spielen insgesamt ganz anders als in der Realität: Da ist oft unklar, wie sich etwa Handlungen auswirken; ob sie sich überhaupt auswirken; ob sie sich an einem Tag so, am andern Tag anders auswirken. Spiele eliminieren in ihrer Mehrheit diese Unsicherheit oder gar die individuell verantwortete Frage nach ethischem Handeln.

Die Belohnung und Bestrafung in Spielen kann mit Punkten, Sternchen, Tönen, Bildern, Text, neuen Spielen, Spielausschluss etc. geschehen. Die Klarheit des Regelwerks im Spiel ist einer der Gründe, welches «Spiel» so attraktiv für fast alle Bereiche der Gesellschaft macht – viel wichtiger als Grafik und coole Spielfiguren. Nicht zuletzt die Schule weiss dies selbstverständlich und erzieht Schulkinder mit Smiley-Stickern, Sternchen, Früher-nach-Hause-Gehen über Sich-Setzen bis hin zum Notensystem oder ECTS-Points.

Gamification

Betrachtet man Lernen um des Lernens willen als intrinsische Motivation, so ist Lernen der guten Noten oder der Belohnung der (Gross-)Eltern wegen extrinsische Motivation. Viele Teile der Gesellschaft sind in den letzten Jahren dazu übergegangen, die Motivation steigern zu wollen, indem sie einfache Belohnungsprozesse aus Games integrieren und Schüler, User, Teilnehmer etc. für ihre Leistung belohnen. Der Bereich solch «gamifizierter» Prozesse ist nicht nur im Unterricht (Beispiel: das Leseprogramm «Antolin») zu finden, sondern auch im Konsumsystem (Cumulus-Punkte oder auch Bewertungssysteme von Shopping-Plattformen), Reisewesen (Vielflieger-Meilenprogramm), Versicherungsbereich (Prämienvergünstigung mit Schrittzähler-App) und viele mehr. Hauptsache, etwas kommt wie ein Spiel daher und generiert zudem noch Daten. Wie weit diese Quantifizierung des Sozialen geht, lässt sich in Steffen Maus Werk «Das metrische Wir» erkunden.



Foodscape

Panem et Circenses: Die Spielmechanik zieht uns in den Bann

Bereits in der römischen Antike verstand man, dass zufriedene (sprich: fügsame) Bürger solche waren, für deren leibliches Wohl gesorgt wurde und die über ein vereinnahmendes Unterhaltungsangebot verfügten; so kann das Sprichwort «panem et circenses» (Brot und Spiele) als durchaus ernst gemeint gesehen werden. Woran aber liegt es, dass wir Minuten, Stunden, ja Tage in Spielen schwelgen können – uns nicht nur passiv berieseln lassen, sondern (inter-)aktiv Welten retten, Tiere züchten, Häuslein bauen, Helikopter fliegen oder Gangster spielen?

Das obengenannte System, das mit Regelwerk, Belohnung und Bestrafung in steter Wiederholung funktioniert, stellt als Spielmechanik das Herzstück jeglicher analoger digitaler Spiele dar. Die Spielmechanik motiviert auf der Mikro- und der Makroebene: Gut funktionierende Spiele gehen über einfache kurzfristige Motivationsmassnahmen hinaus und bieten die immersive Möglichkeit, einzutauchen und das Drumherum zu vergessen; immer weiter in den Kaninchenbau vorzudringen. Was motiviert uns im Kleinen, ein Spiel zu spielen (vielleicht eine herausfordernde Passage, ein Rätsel oder ein Hindernis), und was motiviert längerfristig (zum Beispiel die Spielgeschichte, oder eine Rangliste)?

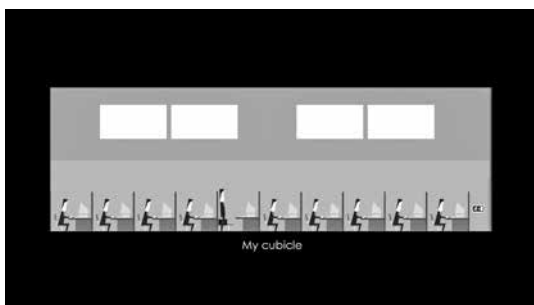
Serious Games

Zurück zum Lernen durchs Spiel: Spiele, die eigentliche, intentionale Lehrmittel sind, heissen «Serious Games», oder Applied Games. Sie werden entwickelt, um entweder als Inhalt ein Thema zu vermitteln oder sogar etwas als Spielmechanik, Regelsystem und damit als Erlebnis erfahrbar zu machen. Dabei kann unterschieden werden zwischen einerseits solchen Serious Games, die direkt als (Um-)Erziehung oder Aufklärung funktionieren (sollen), und andererseits sogenannten «Awareness Games», welche als Denkanstoss idealerweise mittels Anschlusskommunikation weiter vertieft werden könnten.

Die erste (klassische) Kategorie ist für die Spielentwicklung aufwändig: Der Aushandlungsprozess zwischen dem vermittelnden Inhalt versus einer funktionierenden Spielmechanik zeigt sich oft als schwierig, und die Balance ist oftmals wackelig. Als Stand-Alone-Produkt sind Serious Games auch weniger geeignet und sind mit Vorteil in den Kontext eines Lehrangebots eingebunden. So beispielsweise «Foodscape», ein Sensibilisierungsspiel des schweizerischen Verhältnisses der Nahrungsmittelproduktion, des Landverbrauchs und der allgemeinen Gesundheit, das in einem technischen Mittelalter spielt (<http://foodscape.ch>).

Demgegenüber funktionieren Awareness Games, die eher eine Erfahrung anstreben, anders, und oft subversiver. Gut nachvollziehbar ist dies in den Werken

von molleindustria, einer italienischen Spieleschmiede. In «everyday the same dream» spielt man täglich denselben, unendlich langweiligen Büroalltag; in «McDonald's Videogame» simuliert man das Management einer Fast-Food-Kette vom Kühe-Schiessen bis hin zur Kassiererin in der Fressbude. In «Hammer to Fall», einem durch die ZHdK entwickelten Spiel, werden digitale Twins von Ausstellungsobjekten zerstört: Der Besucher schlägt mit einem «realen» Baumarkthammer auf eine Plexiglaskiste bzw. auf die im integrierten Monitor abgebildeten digitalen Exponate. Mittels an der Decke angebrachtem Beamer purzeln Bilder der Objektfragmente auf den Boden zu Füßen der Besucher; neue Ästhetiken und Bedeutungszusammenhänge ergeben sich.



Everyday the same dream

Die Zukunft des Lernens ist die Kreation eigener Spiele

Die Gefahr, die natürlich in all diesen Systemen steckt, ist der «digitale Biedermeier». Hierbei lassen sich die Spielenden auf diese Welten ein, richten sich häuslich ein und beginnen darin zu leben und sich wohlfühlen. Dabei darf nicht vergessen werden, dass ein Grossteil der Spiele teilweise naive und einfache Welten bieten – gerade auch in Serious Games. Wenn wir über die Zukunft des Lernens nachdenken, dann müssen wir darüber nachdenken, wie wir diese Sinnsysteme (Suter et al. 2009), die Spiele bieten, positiv nutzen. Spielsysteme haben immer schon ethische und moralische Überlegungen ausgeschaltet, um uns zu befreien. Denn auch Spielen hat einen Preis. Wir müssen Spielsysteme auf unsere Welt übertragen, um den Unterschied zu sehen und uns bewusst zu machen, wohin «spielerische» Regelwerke wie etwa im chinesischen Sozialkredit-System hinführen.

Erst wenn wir uns der Grenzen von Spielen gewahr werden und auf eine Art Meta-Lernspiel kommen – auf ein Spiel mit diesen Spielmechaniken –, werden neue Konzepte erleb- und gestaltbar. Die Zukunft des Lernens im und mit dem Spiel ist nicht nur zu spielen, sondern Spiele zu kreieren, eigene Gegen- und Entwurfswelten zu gestalten. Dadurch können wir zu einem spielerischen Umgang mit uns selbst kommen, uns weniger als festgefahrene

Spieler erleben und vielmehr als Spielende mit eigenem Gestaltungspotenzial.

Der Bereich der Kunstgames/Gameart (siehe beispielsweise www.gamecen.es.org) gibt einen Einblick davon, wie diese Zukunft aussehen könnte. Hier wird klar, wohin sich das Game als Medium des Lernens auch bewegen kann: Es fordert uns heraus, irritiert und inspiriert uns, jenseits von den bereits bekannten, täglich eingeübten Arbeits- und Konsumwelten.

ABSTRACT: GAMES – RADICAL TEACHING AND LEARNING TOOLS

In contrast to several sceptics, who also exist in our days, Friedrich Schiller already knew about the great importance of playing, as can be read in his letters «On the Aesthetic Education of Man» (1793/94). A game not only entertains us. It can also help us to try ourselves out and get to know ourselves better. René Bauer and Mela Koch show in their contribution that (digital) games are ideally also media of learning that are challenges and can be a source of irritation and inspiration.

Keywords (English): game, rules, Game Studies, reward, gamification

Die Fachrichtung Game Design richtet ihren Fokus auf die Kultur und Gestaltung interaktiver Spiele, sowohl in Lehre als auch in Forschung. Die Bachelor-Studierenden erlernen den kreativen Umgang mit digitalen Medien und erarbeiten sich die grundlegenden konzeptionellen, gestalterischen und technologischen Fähigkeiten im Bereich Game Design. Im Master-Studium entwickeln sie gestalterisch ein eigenes Projekt und führen wissenschaftliche Begleitforschung durch. Der Forschungsbereich zu Serious & Applied Games besteht bereits seit über 10 Jahren (<https://gamedesign.zhdk.ch/>). In Kooperation mit dem Game Lab und der jährlichen Tagungsreihe gameZ&ruleZ (<http://gamezandrulez.ch/>) entstand 2018 die Fachpublikation Games and Rules: Game Mechanics for the «Magic Circle».



René Bauer

Interdisziplinäres Studium an der Universität Zürich: Germanistik, Biologie und Computerlinguistik. Dozent für Gamedesign an der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK. Leiter der Master-Vertiefung der Fachrichtung Game Design. Auseinandersetzung mit Games im Bereich Game Studies und Kulturwissenschaften. Eigene Spielprojekte als la1n.ch und GameArt-Experimente mit and-or.ch. Entwicklung von kollaborativen Aufschreibesystemen wie etwa nic-las, textmachina oder ixistenz.ch.



Mela Kocher

Nach ihrem Studium der Germanistik, Informatik und Geschichte verfasste Dr. Mela Kocher ihre Dissertation zum Thema Ästhetik und Narrativität in Videospiele («Folge dem Pixelkaninchen») (2007). In den USA und Schweden setzte sie ihre Forschungen zu pervasiven und partizipativen Games fort. Seit 2011 arbeitet sie an der ZHdK, zunächst als Senior Researcher bei der Fachrichtung Game Design und seit 2019 ausserdem noch im Bereich «E-Learning».

Referenzen

Bourdieu, Pierre (1987): *Die feinen Unterschiede*. Suhrkamp.

Brunnschweiler, Thomas (Hrsg.) (1989): Johann Jakob Breitingers «Bedencken von Comoedien oder Spilen». *Die Theaterfeindlichkeit im Alten Zürich*. Edition, Kommentar, Monographie. Zürcher Germanistische Studien 17, Bern: Peter Lang.

Goffman, Erving (1969): *Wir alle spielen Theater: die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.

Heinze, Carl (2002): *Mittelalter. Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: transcript.

Mau, Steffen (2017): *Das metrische Wir: über die Quantifizierung des Sozialen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.

McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man* (dt. Ausgabe: Die magischen Kanäle. Düsseldorf u. a. 1992). New York: Signet Books.

Schiller, Friedrich (1946): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen (1793–1794). 15. Brief. In: *Philosophische und vermischte Schriften*. Basel: Birkhäuser, S. 139.

Suter, Beat, Mela Kocher und René Bauer (2009): Sinnsystem Shooter, in: Bopp, M., Wiemer, S. und Nohr, R. (Hg.): «Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung», Münster: LIT Verlag, S. 75–106.

Suter, Beat, Mela Kocher und René Bauer (Hg.) (2019): *Games and Rules: Game Mechanics for the «Magic Circle»* (Vol. 53). Bielefeld: transcript.

Links:

<http://foodscape.ch>
<http://gamezandrulez.ch/>
<https://gamedesign.zhdk.ch/>
<http://gamezandrulez.ch/>
<https://gamedesign.zhdk.ch/forschung/serious-games/games-museums/>