

# Spiel ist Kulturgut

Deutschland fehlt eine  
»Institution Spiel«

J. PETER LEMCKE

Auf die weltweite Popularität der elektronischen Spiele, insbesondere bei Jugendlichen, reagiert in Deutschland endlich die Politik – spät, aber nicht zu spät. Die aktuelle, unsägliche, speziell deutsche Diskussion zwischen Sportorganisationen, Politik, Spieleherstellern und Veranstaltern, ob E-Sport Sport oder Nicht-Sport sei, hat ein neues Nachdenken über Funktion, Wirkung, Wertung, Förderung und, typisch für Deutschland, über die »Regulation« von Spiel gesorgt. Im Zusammenhang mit Berliner Plänen für die Einrichtung der »weltgrößten Computerspielesammlung« grenzt Sandra Richter auf Seite 6 in Politik & Kultur 6/19 ihren Aufgabenbereich für das Deutsche Literaturarchiv (DLA) auf den Teilbereich der Computerspiele ein, »(...) die erzählerisch dicht sind und mit Sprache und Text arbeiten. – Ich will kein Computerspielarchiv werden.«

Wenn wir uns in Deutschland ernsthaft mit Spiel befassen wollen und müssen, dann reicht die Einrichtung einer »weltgrößten Computerspielsammlung« nicht aus. Spiel ist ein evolutionäres Moment in der Menschheit, wenn nicht sogar Ursprung unserer Kultur. Davon ging Huizenga aus. Auch Brian Sutton-Smith meinte in J. P. Lemcke (2002): »Spiel bereitet vor auf die vorhersehbare, nicht auf die unvorhersehbare Zukunft.«

Spiele sind im heutigen Verständnis Modelle, in denen risikofreies, angstfreies Lernen stattfinden kann. Sie bieten die Möglichkeiten von Kompetenzerwerb und helfen vorgegebene Probleme und Aufgaben in allen Lebensgebieten zu lösen. Von jeher spiegeln Spiele die Konflikte einer Gesellschaft. Sie machen sie erfahrbar, händelbar und in dem wir sie durchspielen, lernen wir mit Problemen umzugehen.

»Spiel oder die neuronalen Funktionen und Kontrollmechanismen, die Spiele hervorbringen werden immer dann aktiviert, wenn etwas auftaucht, das sich nicht auf etwas anderes zurückführen lässt«, meint Peter Ohler 2009. Wissenschaftliches Denken ist dabei ein Weg, aber Werner Heisenberg hat auch gesagt: »Immer wenn ich nicht mehr weiterwusste, habe ich gespielt.« Diese Erfahrung hat vermutlich jeder von uns schon einmal gemacht. Was mit äußerster Anstrengung nicht mehr zu leisten ist, kann manchmal spielend geschafft werden.

Die neuen Spielentwicklungen der letzten Jahrhunderte bis heute bei analogen und digitalen Spielen entsprechen der aktiveren Mobilität, den schnelleren technischen Abläufen und der rasenden Zunahme von Kommunikation, kurz einer neuen Komplexität unserer Welt. Lebewesen stabilisieren sich durch Herausforderungen, und Jüngere sind von jeher eher in der Lage, sich neuen Herausforderungen und Aufgabengebieten zuzuwenden, auch um sich gegen die Erwachsenen zu behaupten. »Die Hinwendung zu Computerspielen durch die Jugendlichen kann durchaus die Macht der Informationsspezialisierung, die Computer repräsentieren, ausbalancieren«, meinte Brian Sutton-Smith 2005.

Sandra Richter schließt in ihrem Beitrag in Politik & Kultur 6/19 mit dem Satz: »Wir wollen verstehen, wie Leser heute lesen, oder, mit Schiller: spielen.« In diesem Wunsch spiegelt sich auch ein wenig ein Missverständnis für »Spiel« in Deutschland wieder, das nicht nur die Kulturpolitiker betrifft. Noch immer wird im Zusammenhang mit Spiel gern Friedrich Schiller zitiert, der aber explizit betonte: »Spiel



Computerspiele müssen zunächst digital zusammengeführt und dann stufenweise auch dinglich für die Öffentlichkeit verfügbar gemacht werden

dürfe nicht den frivolen Gegenständen gleichgesetzt werden, die von jeher im Besitz dieses Namen waren.« – also den Spielen, von denen hier die Rede ist. Schiller brauchte den Begriff »Spiel«, um seine Vorstellung von einem ästhetischen Staat zu verdeutlichen, der vernunftgemäß und ideell gesteuert wird. Er hatte die Idee von einer »politischen, ästhetischen Kraft... Spiel«, die zwischen den Kräften vermittelt. Diese Kraft nennt er »Policey« und setzt sie mit Kultur gleich. Er sieht im Spiel das Regulativ, die Antriebskraft. Der Hinweis auf ein regulatives Element im Spiel hat seine Berechtigung, wenn wir akzeptieren, dass Spiel von jeher die Probleme menschlicher Gesellschaften im Hin und Her des Spiels, im Auf und Ab mit Niederlage und Gewinn, sichtbar und erlebbar macht. In der deutschen Realität wird Spiel leider immer noch in idealistischer Weise mit Lehr- und Lernerwartungen

**Games geben zahlreichen Bereichen des kulturellen Lebens neue Impulse – von der Literatur über Film und Theater bis hin zum Sport**

befrachtet. Zum Spiel gehört aber gerade das Dysfunktionale, Querliegende, Unangepasste, Chaos und Kampf. »Der Popularität digitaler Spiele entspricht ihr kultureller wie ästhetischer Einfluss als zentrales Medium sozialer Realitätskonstruktion«, schrieben Zimmermann und Walz 2014 in MIT Press.

»Games geben zahlreichen Bereichen des kulturellen Lebens neue Impulse – von der Literatur über Film und Theater bis hin zum Sport.« Diese beiden Sätze stellen die Autoren an den Anfang des 2018 erschienenen Buches »Games studieren – was, wie, wo?«, das die Vielfalt der Förderung und Lehre auf dem Gebiet der digitalen Spiele an den deutschen Universitäten verdeutlicht. Betrachtet man allein diesen speziellen Ausschnitt, so wird deutlich: Was fehlt in Deutschland ist eine »Institution Spiel«, die alle Strömungen aufnimmt, und Spiel in jeder Form für die Öffentlichkeit und Forschung zugänglich macht. So wie in den USA das »Strong National Museum of Play« in Rochester, das in Zusammenarbeit

mit Universitäten und Spielinstituten weltweit wirkt. Dort ist auch die »weltgrößte Sammlung von Computerspielen« längst etabliert, öffentlich zugänglich und wird ständig erweitert.

Wir können in Deutschland eine ähnlich weltweit wichtige Institution einrichten. Wir verfügen über das Material, Spiel in seiner Gesamtheit und Bedeutung für die Gesellschaft sichtbar zu machen, indem wir die vorhandene

Sammlung Computerspiele, die Bestände des Deutschen SPIELmuseums in Chemnitz, das über 40.000 historische und aktuelle Spiele verfügt, die Spiele des Deutschen Spielearchivs in Nürnberg, der vielen Museen, der Lotto-Gesellschaften, der Stiftungen und die weltweit einzigartige Sammlung Lemcke-Haas im Militärhistorischen Museum Dresden, die den Übergang von analogen zu digitalen Spielen do-

kumentiert, zunächst digital zusammenführen und dann stufenweise auch dinglich für die Öffentlichkeit verfügbar machen. So würde das Kulturgut Spiel einen angemessenen Platz finden. Ganz nebenbei erledigt sich damit der Streit um Gemeinnützigkeit des E-Sports bzw. E-Gaming: Spiele sind Kultur. Mozart, ein Meister der Tastaturkultur, wäre heute E-Sport-Champion! Nicht vergessen: Entscheidende Vorbereiter der elektronischen Spiele waren »German Games«, wie sie weltweit genannt wurden, die in Deutschland entwickelten Spiele der 1960er und 1970er Jahre. Nicht zuletzt gab es in Hamburg mit dem Deutschen SPIELmuseum 1987 auch den weltweit ersten Platz, wo analoge Gesellschaftsspiele und die elektronischen Spiele nebeneinander gespielt werden konnten.

J. Peter Lemcke ist Geschäftsführer der Deutschen Games Schulmeisterschaft im E-Sport, Vorstand von »play-eS-HanseSPIEL« Hamburg sowie Gründer und Ehrenvorsitzender des Deutschen SPIELmuseums

FOTO: ADOBE STOCK PHOTO / SHAUN WILKINSON

## REAKTION

Dieser Beitrag ist eine Reaktion auf den auf Seite 8 in Politik & Kultur 6/19 erschienenen Artikel »Die Sammlung der Zukunft: Das Deutsche Literaturarchiv sammelt mehr als Bilder – neuerdings auch Computerspiele« von Sandra Richter.

kultur  
stellen  
markt

www.nmz.de/stellenmarkt  
Print & Online  
seriös – aktuell  
seit 68 Jahren

www.nmz.de  
neue musikzeitung