

## Digitale Spielkulturen

von **Christoph Deeg**

Erscheinungsjahr: 2013 / 2012

Stichwörter:

**Computerspiele | digitale Spielkulturen | Games | Internet | virtuelle Welten**

### Digitale Spielkultur = Kulturelle Lebensrealität

Es gibt eine Vielzahl an unterschiedlichen Kulturformen, aber keine ist im Moment auch nur ansatzweise so erfolgreich wie die Welt der Computerspiele (siehe [Andrea Winter „Spiel zwischen leiblichen und digitalen Spielräumen“](#)). Millionen von Menschen spielen. Sie bewegen sich in virtuellen Welten. Sie sind Zauberer, Magier, Soldaten, Rennfahrer, Manager, Ehefrauen, Tiere etc. Ihre Stars heißen nicht Mozart oder Wagner, sondern Super Mario oder Commander Shepard. Gewiss, wir nehmen dieses Phänomen nicht als Kulturform wahr. Im Gegenteil, Gaming ist immer noch das andere. Es ist wenig akzeptiert und wird in der Regel vor allem im Kontext von Diskussionen über Gewaltdarstellungen und Spielsucht wahrgenommen. Der Gedanke, die Welt der Computerspiele wäre gleichberechtigt mit Oper, Tanz oder Musik ist vielen Menschen zuwider. Und doch müssen wir akzeptieren: Computerspiele gehören zur kulturellen Lebensrealität von Millionen von Menschen. Und dies hat einen einfachen Grund: Spielen gehört zur Kultur des Menschen. Schon Johann Huizinga beschäftigte sich Anfang des letzten Jahrhunderts in seinem Werk „Homo Ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ mit der Frage, ob das Spiel nicht die wahre Basis unserer Kultur(en) darstellt. Der „Homo Ludens“ der heutigen Zeit spielt mit den ihm zur Verfügung stehenden Plattformen und hat in der digitalen Welt eine interaktive und globale Spielwiese gefunden, die also vor allem eines ist: menschlich (vgl. auch Zacharias 2010:212ff.).

### Digitale Spielkultur - eine kurze Erfolgsgeschichte

Die Geschichte der digitalen Spielkultur ist kurz, spannend und beeindruckend. Ende der 60er Jahre des letzten Jh.s entwickelte der US--amerikanische Spieleentwickler Ralph Baer die erste massentaugliche Spielkonsole mit dem Namen „Odyssee“. Sie wurde 1972 von dem Unternehmen *Magnavox* auf den Markt gebracht. Das System erweiterte die Nutzungsmöglichkeiten des ebenfalls noch jungen Fernsehens. Die Grafik und die Spieloptionen waren einfach. Es handelte sich um eine Art Tennis. Jeder Spieler steuerte mittels eines kabelgebundenen Controllers einen Balken. Die SpielerInnen versuchten nun den Ball hin und

her zu spielen. Wenn man den Ball nicht traf, hatte man verloren.

In den letzten 40 Jahren hat sich die Welt der Computerspiele sehr schnell weiterentwickelt. Immer bessere Konsolen ermöglichten neue Formen der Visualisierung und damit verbundene neue Spielkonzepte. In verhältnismäßig kurzer Zeit gab es immer mehr Menschen, die Teil dieser digitalen Spielkultur wurden. Im Laufe der Jahre und Jahrzehnte wurde nahezu jedes neue Massenmedium mit Gaming verbunden. Computer wie der berühmte C64 von Commodore waren vor allem aufgrund der dafür erhältlichen Spiele erfolgreich. Gaming war immer ein Massenphänomen, und es war für die meisten Menschen zudem der erste Kontakt mit neuen Technologien. Dieser Prozess dauert bis heute an. Die digitale Spielkultur ist letztlich eine Querschnittsfunktion unserer kulturellen Realität geworden. Wir finden Spiele auf Computern, auf Konsolen, auf Smartphones und Tablet-PCs, aber auch Online-Plattformen wie Facebook oder Google+ werden durch verschiedene Spiele gestaltet bzw. wären ohne die Spiele nicht so erfolgreich.

## **Wir spielen alles und überall**

Heutige Spiele sind immer öfter komplexe virtuelle Welten. Die SpielerInnen können darin verschiedene Rollen übernehmen und die sich ihnen öffnende Welt spielerisch erschließen. Die Hardware ist Hochtechnologie. Der Controller, welcher 1972 noch den Zugang zum Spiel ermöglichte, verschwindet. Der Spieler wird zum Controller und steuert das System mittels Gesten und Sprache. Die Konsolen werden immer mehr zu multioptionalen Plattformen, die nicht nur zum Spielen, sondern für den Konsum von Filmen und Musik oder das Surfen im Internet genutzt werden können. Dadurch, dass wir auch auf Smartphones und Tablet-PC's spielen können, ist das Spiel auch nicht mehr an einen festen Ort gebunden.

Digitale Spielkulturen können heute nahezu jeden Inhalt darstellen und spielerisch erfahrbar machen. Ihre besondere Stärke liegt in der Möglichkeit, die Geschichte aktiv zu gestalten. SpielerInnen werden Teil des Ganzen. Die Spielfigur/der Avatar ist ein Teil von mir und zugleich Teil einer virtuellen Welt.

## **Das Spiel wird zu mehr**

Und die Teilhabe, das Erleben und Erschaffen endet nicht im Spiel. Das Spiel, bzw. die Beschäftigung damit, wird Teil der Realität. Manches Level lässt sich nicht alleine lösen. Man benötigt die Hilfe von anderen SpielerInnen. Hierfür trifft man sich zumeist online in Foren, auf Blogs oder Wikis. Einige SpielerInnen entwickeln eine Bindung zu ihrer virtuellen Identität ihrem Avatar. Auf Conventions (realen Zusammenkünften) verkleiden sie sich als der Zauberer, Heiler oder Krieger. Diese Verkleidung ist sehr oft eine detaillierte Kopie des digitalen Originals.

Digitale Spielkulturen beeinflussen andere Kulturformen. Es gibt Bücher und Filme, die auf Spielen basieren und es gibt genauso Spiele, die sich auf Filme, Bücher, historische Ereignisse etc. beziehen. Es gibt Theateraufführungen, die wie ein Computerspiel ablaufen. Es gibt Talkshows und Ballettaufführungen in Computerspielen. Dabei machen es sich die SpielerInnen zunutze, dass immer mehr Spiele offene Welten sind, in denen meine Handlungen nicht zwingend vorgegeben sind. Ich kann in einem Ego-Shooter schießen - oder aber eine Talkshow veranstalten, diese aufzeichnen und dann bei Youtube senden. Es gibt die ersten Museen für Computerspiele, und die Community hat, um ihre eigene Kultur vor dem Zerfall zu bewahren, ein eigenes Archivierungssystem entwickelt. Elemente und Modelle aus Computerspielen

gestalten in zunehmendem Maße unsere Gesellschaft. Der Begriff „Gamification“ steht beispielsweise für die Übernahme von Spielelementen in Webplattformen und in moderne Management--Konzepte.

## Kulturelle Bildung und Digitale Spielkulturen

Möchte Kulturelle Bildung Teil dieser Kultur werden, muss zuerst akzeptiert sein, dass Gaming eine Kulturform darstellt. Oder wie es Max Fuchs formulierte: „Computerspiele sind also vielfältig mit Fragen der kulturellen Entwicklung unserer Gesellschaft und speziell der Jugend verbunden“ (Fuchs 2008e:8). Wir müssen aufhören, diese Welt zu stigmatisieren, und beginnen, die Gamer ernst zu nehmen. Und wir können und müssen von ihnen lernen. Es gibt in Deutschland ein paar sehr interessante Ansätze. Das Projekt „Spielbar“ der Bundeszentrale für politische Bildung, die Initiative Creative Gaming, der Verein Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung e.V., die Computerspielschule in Leipzig und auch die globale Electronic Sports League (ESL) sollen hier beispielhaft genannt werden. Zu ihren Aktivitäten gehört der Wettbewerb in einer Liga, das Testen und Rezensieren von Spielen und sogar Workshops, bei denen Spiele entwickelt werden.

Darüber hinaus können die Arbeits-- und Denkweisen auch Vorbild für andere Bereiche der Kulturellen Bildung sein. Spielen bedeutet hier die Analyse eines fremden und zugleich komplexen Systems und die daran anschließende Strategieentwicklung und --umsetzung. Dies alles findet zumeist in Gruppen statt. Wenn wir diese Modelle verstehen, können wir sie in andere Systeme adaptieren.

---

## Verwendete Literatur

**Fuchs, Max (2008e):** Vorwort. In: Zimmermann, Olaf/Geißler, Theo (Hrsg.): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz (7-8). Berlin: DRK.

**Huizinga, Johan (2006/1938):** Homo Ludens - Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch.

**Zacharias, Wolfgang (2010):** Kulturell-ästhetische Medienbildung 2.0. Sinne - Künste - Cyber. München: kopaed.

## Empfohlene Literatur

**Beck, John C./Wade, Mitchell (2006):** the kids are alright - How the Gamer Generation is changing the Workplace. Boston: Harvard Business School Press.

**Computerspielschule Leipzig (ohne Jahr):** [www.uni-leipzig.de/~compsp/Csl/](http://www.uni-leipzig.de/~compsp/Csl/)

**Electronic Sports League (ohne Jahr):** [www.esl.eu/de](http://www.esl.eu/de)

**Homepage von Christoph Deeg (ohne Jahr):** [www.christoph-deeg.de](http://www.christoph-deeg.de)

**Initiative Creative Gaming (ohne Jahr):** [www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)

**Johnson, Steven (2006):** Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

**Lober, Andreas (2007):** Virtuelle Welten werden real. Hannover: Heise Zeitschriften.

**McGonigal, Jane (2011):** Reality is Broken. London: Jonathan Cape/Random House.

**Prensky, Marc (2006):** Don't bother me Mom - I am Learning. St. Paul: Paragon House.

**Spielbar: Beurteilungen von Computerspielen (ohne Jahr):** [www.spielbar.de/neu](http://www.spielbar.de/neu)

**Talkshow „This spartans life“: A Talk Show in Game Space (ohne Jahr):** [www.thisspartanlife.com](http://www.thisspartanlife.com)

## Anmerkungen

Dieser Text wurde erstmals im Handbuch Kulturelle Bildung (Hrsg. Bockhorst/ Reinwand/ Zacharias, 2012, München: kopaed)

veröffentlicht.

## **Zitieren**

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Christoph Deeg (2013 / 2012): Digitale Spielkulturen. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/digitale-spielkulturen>

(letzter Zugriff am 14.09.2021)

## **Veröffentlichen**

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>