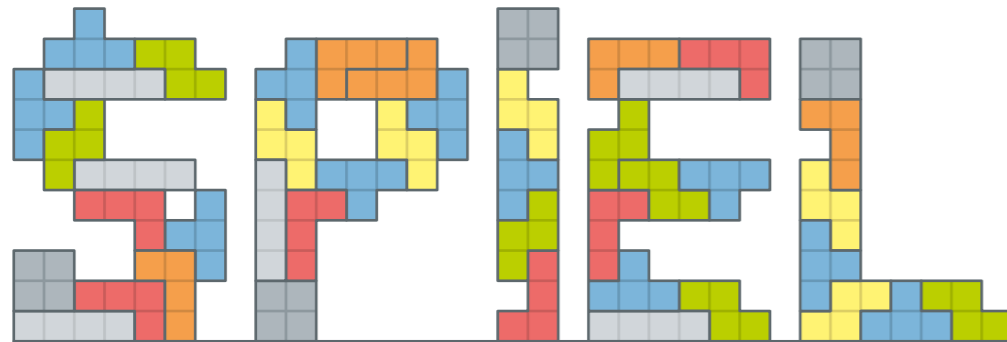


DAS GANZE LEBEN IST EIN



Spielen – ist nicht Ihr Thema? Sie spielen nicht oder interessieren sich nicht für Spiele? – Aber wie war das, als Sie neulich im Wartezimmer beim Arzt das Kreuzworträtsel ausgefüllt oder sich die Zeit mit Tetris vertrieben haben? Und die Fußball-WM haben Sie tatsächlich nicht verfolgt, nicht mit dem deutschen Team gefiebert und den Sieg gefeiert? „Wetten dass“ oder „Wer wird Millionär“ interessiert Sie nicht? Wenn Sie die Börsenkurse sehen, spielen Sie da nicht in Gedanken auch die Strategien der anderen Anleger durch?

OB WIR ES MÖGEN ODER NICHT – DAS SPIELEN DURCHZIEHT UNSEREN GESAMTEN ALLTAG. Es ist die älteste bekannte Kulturtechnik, älter als der Mensch selbst. – Ja, auch Tiere spielen. Zeugnisse des Spielens finden sich in Höhlenzeichnungen wie in der griechischen Mythologie. Was wir heute als Bingo kennen, spielten Chinesen schon vor 2.000 Jahren, und die Chinesische Mauer wurde durch eine Lotterie finanziert.

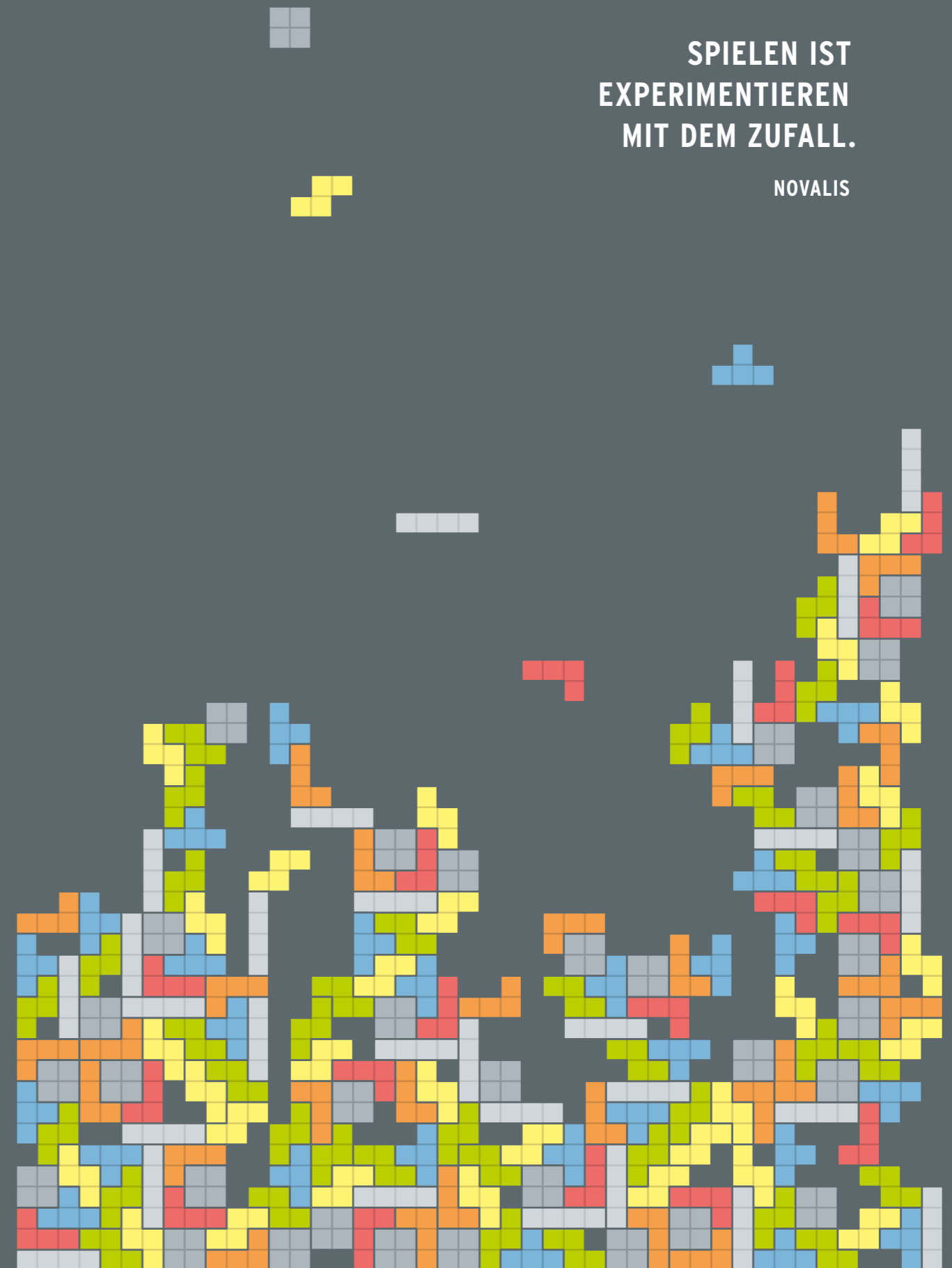
Und fast ebenso lange beschäftigt das Spielen die Wissenschaft: Von Platon, der über das Spiel philosophierte, reicht eine lange Kette bis zu den Professuren für die digitale „Ludologie“ unserer Tage. Die Werke der Spiel(!)arten von Spielwissenschaft, -pädagogik, -soziologie, -psychologie oder -theorie füllen einige Regalmeter. Doch eine gängige

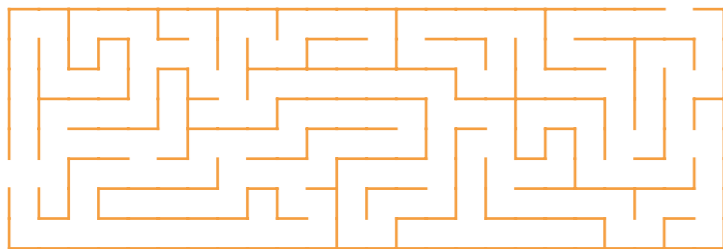
Definition des Spiels, auf die sich alle einigen könnten, scheint es nicht zu geben.

Ist es das, was wir zweckfrei, ohne wirkliches Ziel und nur zur Entspannung verrichten? Entspannung ist also kein wirklicher Zweck? Das sehen einige Industriezweige ganz sicher anders. Geht es in erster Linie um den Zeitvertreib, ist Spiel das Gegenteil von Arbeit, der spielende Mensch (homo ludens) das Gegenteil vom schaffenden (homo faber)? Kann man von Schweinsteiger & Co sicher auch nicht behaupten. Doch nicht nur für die lebenden Schachfiguren am Hofe indischer Mogule, denen im Fall der Niederlage der Kopf abgeschlagen wurde, oder wenn es heute beim Fußball um Wohl und Wehe ganzer Völker und millionenschwere Verträge geht, kann Spiel bitterer Ernst sein. Selbst der Blick auf einen beliebigen Spielplatz kann das bestätigen. →

SPIELEN IST
EXPERIMENTIEREN
MIT DEM ZUFALL.

NOVALIS





DER SPIELTRIEB IST ANGEBOREN UND GILT FÜR DIE FRÜHKINDLICHE ENTWICKLUNG ALS UNVERZICHTBAR. „Wer nie oder zu wenig gespielt hat, wird Mängel haben. Er wird irgendwann Verhaltensstörungen entwickeln.“ sagt Paul Sacher-Toporek, der in Wien die „SpielWERT Unternehmensberatung“ betreibt – ein noch singuläres Geschäftsmodell, bei dem er die Beratung von Gemeinden, Kindergärten und Hotels zur Gestaltung von Spiel- und Aufenthaltsbereichen mit den klassischen Feldern der wirtschaftlichen Beratung verbindet. Der Begriff Spielwert, ein technischer Terminus aus der „Spielplatznorm“, beschreibt eigentlich den Wert eines Spielgerätes. Aber da geht es schon los: Was ist ein gutes, ein wert-volles Spiel oder Spielgerät? Für die Industrie sicher eines, das die Kassen klingeln lässt. Und das tun sie:

DIE BRANCHE VERMELDET TROTZ WIRTSCHAFTSKRISE SEIT 2008 REGELMÄSSIG NEUE UMSATZHOCHS, was angesichts der sinkenden Geburtenrate verwundern mag. 84 Milliarden Dollar wurden im letzten Jahr weltweit umgesetzt. Neben der traditionell starken Zielgruppe der ganz Kleinen sind in den letzten Jahren ältere Kinder in den Fokus der Hersteller gerückt. Den größten Zuwachs verzeichnete die Gruppe der 8- bis 9-Jährigen, dicht gefolgt von den 10- bis 11-Jährigen. Da sie im Geschäft schon selbst auswählen und Untersuchungen zeigen, dass Kinder immer nach den größten Verpackungen greifen, sind auch deren Dimensionen parallel zu den Umsätzen der Branche auf teils absurde Ausmaße gewachsen. Und – natürlich – es sind vor allem Hightech-Spielzeug und digitale Spielwelten, die hier zu Buche schlagen. Das Plüschtier muss schon in Verbindung mit dem Smartphone daherkommen, wie überhaupt Spielvarianten für Handy und Smartphone den Computerspielen und Spielkonsolen mittlerweile den Rang abgelaufen haben. (Was nichts darüber aussagt, zu welchen tumultartigen Massenaufmärschen es führt, wenn eine neue X-Box in den Handel kommt.)

TROTZ (ODER VIELLEICHT GERADE WEGEN) DIESES BOOMS DER SPIELZEUGINDUSTRIE FORDERT EINE BEWEGUNG, angeführt von Kika-Moderator Ralph Caspers, unter Berufung auf Artikel 13 der UN-Kinderrechtskonvention das „Recht auf Spiel“ für Kinder. Dabei geht es Caspers nicht um die nächste Lego-App, sondern um einen Besorgnis erregenden Trend: Was Kindheit früher auszeichnete, nach der Schule und am Nachmittag in der Nachbarschaft mit Freunden und draußen frei zu spielen, findet kaum noch statt. Kinder haben neben Schule und Hausaufgaben kaum noch Zeit zum Spielen, zudem werden Räume wie Sport- und Bolzplätze zunehmend aus dem öffentlichen Raum verdrängt. Kinder bewegen sich nicht mehr allein in ihrem Umfeld, sondern werden nach einem ausgeklügelten Terminplan im Auto von A nach B gefahren. Die Straße und der Kiez sind kein Ort natürlichen Aufwachsens mehr, sondern werden in einer Mehrzahl der Familien in erster Linie als Gefahrenzone empfunden. Was vorige Generationen buchstäblich im Spiel erfuhren und (kennen)lernten, bleibt auf der Strecke: Abenteuer, das den Umgang mit einem gewissen Risiko und dessen Abschätzung einschließt, sich ausprobieren, Rollen einnehmen, Regeln selbst bestimmen, aushandeln, erlernen und eben auch mal brechen (man erinnere sich nur an das beliebte „Klingelputzen“), Gemeinschaft, Spaß, Bewegung, das Erleben von Natur und nicht reglementierten Räumen.

ES IST DAS FREIE SPIEL, DAS AUCH PAUL SACHER-TOPOREK ALS KERN SEINES ANLIEGENS BEGREIFT: „Das Urbedürfnis des Menschen nach Spiel bleibt immer gleich. Doch beim digitalen Spiel entsteht mit der Zeit eine innere Leere. Das ist, wie wenn man zu viele Chips isst, es macht nicht satt. Die Dreidimensionalität fehlt. Das Freispiel ist das Wertvollste.“ Diese Form des Spielens, die auf Phantasie und Bewegung, Nähe zur Natur statt zur Technik und Gemeinschaft statt Wettbewerb setzt, entstand und erstarkte – gegen die stramm organisierten Jahn’schen Turnverbände – zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch Reformbewegungen wie die Wandervögel und Pädagog/innen wie Maria Montessori. →

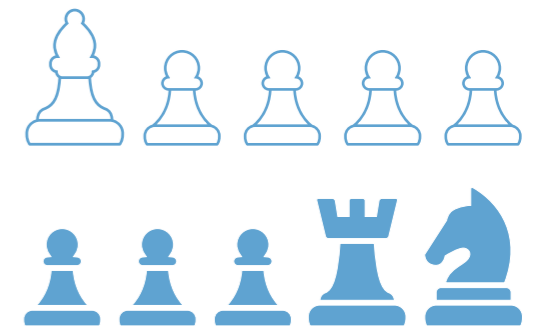
**MENSCHEN HÖREN NICHT
AUF ZU SPIELEN, WEIL
SIE ALT WERDEN, SIE
WERDEN ALT, WEIL SIE
AUFHÖREN ZU SPIELEN!**

OLIVER WENDELL HOLMES



SPIELEN IST EINE TÄTIGKEIT,
DIE MAN GAR NICHT ERNST
GENUG NEHMEN KANN.

JACQUES-YVES COUSTEAU



MIT DER NEW GAMES BEWEGUNG IN DEN 70ER JAHREN ERLEBTE SIE EINEN AUFSCHWUNG. Natürliche Materialien, Kooperation und Kreativität rückten nun in den Mittelpunkt und sind heute aus Pädagogik und Sozialarbeit nicht mehr wegzudenken. Die Alltagswelt wurde als Spiel- und Lernraum entdeckt. Wer sich erinnert, wie Spielplätze noch in den Achzigern aussahen – ein rostiges Klettergerüst, eine immergleiche Wippe und eine traurige Rutsche – und mit den weitläufigen Kletteranlagen aus Holz und Hanfseilen und den davor parkenden Spielmobilen städtischer Sozialstationen von heute vergleicht, kann den Kulturwandel erahnen. Obwohl jener ganzheitliche Ansatz mehr oder weniger im Mainstream angekommen scheint, sind andere Arten und Auffassungen von Spiel bei Weitem nicht ad acta gelegt. Das Englische kennt differenzierte Begriffe für die verschiedenen Phänomene, die wir im Deutschen alle als „Spiel“ bezeichnen: „play“ für das eher freie Spiel ohne Konkurrenzcharakter; „game“ oder „match“ für jene Spielformen, in denen es um Gewinner und Verlierer oder Gewinn und Verlust geht.

DIE SPIELTHEORIE ERFORSCHT UND BESCHREIBT, WIE INDIVIDUEN IN EINER GRUPPE IHR VERHALTEN STRATEGISCH PLANEN, WELCHE ENTSCHEIDUNGEN SIE TREFFEN. Es geht darum, einen Gegner zu durchschauen, sein Handeln zu antizipieren und ihn letztendlich zu überlisten – während der Gegner natürlich dasselbe versucht. Erstmals ins öffentliche Bewusstsein gelangte sie, nachdem mathematische Methoden bei der Planung des Zweiten Weltkriegs eine entscheidende Rolle gespielt hatten. Spätestens seit die Pioniere der Spieltheorie John Nash, John Harsanyi und Reinhard Stellen 1994 mit dem Nobelpreis für Ökonomie geehrt wurden, ist die Wissenschaft vom strategischen Denken ein anerkanntes Fachgebiet der Mathematik und hat die Wirtschaft revolutioniert. Jedoch wurde spätestens nach dem kläglichen Ende des Irak-Kriegs klar, bei dem Donald Rumsfeld und Dick Cheney ganz auf die magische Wirkung

der Entscheidungstheorie gesetzt hatten, wo ihre Grenzen liegen. Doch wenn sie auch keine fertigen Lösungen präsentieren kann, vermag sie doch einen tiefen Einblick in das Wesen von Konflikten, das Denken und Handeln der beteiligten Parteien zu vermitteln. Genau das also, worauf es in der Wirtschaft maßgeblich ankommt.

SO SIND DENN AUCH STRATEGIESPIELE EIN ECHTER RENNER, ETWA 2.000 SIND DERZEIT AUF DEM DEUTSCHEN MARKT. Wobei der Trend interessanter Weise von der digitalen Variante wieder hin zum haptisch erfahrbaren Brettspiel geht. Und manches Unternehmen lässt sich gern an die 100.000 Euro für ein maßgeschneidertes Planspiel kosten. Mit dessen Hilfe werden Führungskräfte geschult, Teambildungen oder Fusionen simuliert, Marketingkonzepte entworfen und ausprobiert, strategische Entscheidungen durchgespielt. Auch die Bundesakademie für Sicherheitspolitik veranstaltet regelmäßig ein Planspiel, in dem hochrangige Führungskräfte eine Krise im erdachten Erdteil Konzeptimo lösen sollen. Hier kommt ein entscheidendes Merkmal des Spiels zum Tragen: Es geht dabei immer um Möglichkeiten. Es erzeugt eine eigene Welt – in der es eben keinen schmerzt, wenn der Plan mal schief geht.

DOCH BLEIBEN SPIELE IN DER WELT DER WIRTSCHAFT NICHT GENERELL OHNE KONSEQUENZEN. Längst wird daran gearbeitet, Computerspiele bei Bewerbungsverfahren einzusetzen. Auch hier werden Situationen simuliert und getestet, wie schnell und gut der Kandidat Entscheidungen treffen kann. Ein vom Ölkonzern Shell durchgeführter Pilotversuch untersuchte kürzlich, inwiefern die so erzielten Ergebnisse als verlässlich gelten können, mit einem erstaunlichen Ergebnis: Die im Feldversuch ermittelten Persönlichkeitsprofile stimmten hundertprozentig mit den im Spiel gemessenen überein. Ein Verfahren, das zudem den Vorteil bietet, dass Bewerber und Bewerberinnen unabhängig von Geschlecht, Alter oder Hautfarbe ihre Eignung unter Beweis stellen können. →

AUCH DER UNTERNEHMENSBERATER PAUL SACHER-TOPOREK SPIELT MIT SEINEN KLIENTEN. Jedoch ist hier nicht das Ziel, im Zuge der Gewinnoptimierung möglichst viele Gegner auszuschalten. Vielmehr geht es ihm darum, Konzepte der Spielpädagogik und Spieltheorie zusammenzuführen, ein Konzept, das als „Gamification“ in Amerika schon bekannter ist. „Bei Konkurrenzspielen zieht man Lustgewinn aus der Ausgrenzung, auf Kosten des Schlechteren. Es ist aber erwiesen, dass es eher der Gruppenspieler ist, der überlebt. In der Spieltheorie ist nachgewiesen, dass Kooperation gewinnt. Ewiges Streben nach Wachstum funktioniert nicht. Nur auf Wachstum zu setzen richtet eine Firma zu Grunde.“

ES IST DAS BERÜHMTE, VOM NOBEL-PREISTRÄGER DEFINIERTE NASH-GLEICHGEWICHT, auf das Sacher-Toporek sich bezieht. Die Regel: Jeder tut das Beste, was er kann, unter Berücksichtigung dessen, was der andere tut. Also gemeinsam aufsteigen oder untergehen. Für Sacher-Toporek eine Frage von Vertrauen und Kommunikation. „Wenn ich in eine Firma komme, schaue ich erst einmal: Was läuft nicht? Meistens ist es so: Die Leute sind gut und das System schlecht. Die Leute werden auf Konkurrenzdenken getrimmt.“ Dies sei, so Sacher-Toporek, der Moment, wo man denkt: „Hier geht es ja zu wie im Kindergarten!“ Für Sacher-Toporek ein Fall von missgeleiteter Spieltrieb: „Wenn Mitarbeiter unter- oder überfordert sind, wenn sie sich missverstanden fühlen oder nicht ernst genommen, kommt es zu Mobbing. Das Spiel wird destruktiv. Es geht daher weniger um die Zahlen, die fälschlicherweise stets im Vordergrund stehen, es geht um das Zusammenspiel der einzelnen Abteilungen, den Umgang miteinander.“ Ausgehend vom freien Spiel entwickelt Sacher-Toporek den Ansatz, die Arbeit frei zu gestalten und aus einem so gewachsenen immateriellen Wert der Firma – ihrem Spiel-Wert – langfristig auch ihren finanziellen zu erhöhen.

DOCH NICHT NUR IN DER WIRTSCHAFT, AUCH IM BEREICH DER MEDIEN GEHÖRT DAS SPIEL MITTLERWEILE ZUM GRUNDINSTRUMENTARIUM. Fernsehserien, Bücher, Reiseführer, ja selbst politische Organisationen vermitteln ihre Inhalte über Spiele für alle Altersgruppen. So kann man vor Bundestagswahlen mit dem Wahl-o-mat der Bundeszentrale für politische Bildung testen, mit welcher Partei man die größte Übereinstimmung erzielt – ohne gleich seine Stimme weggeben zu müssen. Die Produktionsfirma des Films „Last Hijack“ über einen somalischen Piraten arbeitet an einem Spiel, in dem der Spieler selbst wechselnd die Rollen des jungen Somaliers oder des Kapitäns eines gekaperten Schiffs einnehmen kann. Spielen heißt sich identifizieren – die Möglichkeiten in der digitalen Welt sind in jede denkbare Richtung offen.

Und ist es nicht das, was wir – jenseits des Geschäftsgebarens der FIFA und des kommerziellen Hintergrunds – am Fußball so lieben? Sich für einen Abend identifizieren, eine Rolle einnehmen, Gemeinschaft erleben, einfach so? Sacher-Toporek spricht von der „reinigenden Wirkung“ des Spiels, die die Psychoanalyse nutzt, die aber sicher auch hier zum Tragen kommt. „Wenn es aber dazu führt, dass sich die Welt in ein ‚Wir‘ und ‚Ihr‘ aufteilt und ich mich am Ende größer fühle als mein Nachbar – nur weil der aus einer anderen Nation kommt – sollte man das System hinterfragen.“ Dennoch zeigt das Phänomen Fußball, dass bei aller Einbindung in die rationale Welt der Wirtschaft und der Politik das Spiel am Ende etwas Archaisches bleibt, das uns allen innewohnt. Das es schafft, dass ganze Nationen über Wochen in völlig irrationale Verhaltensmuster fallen, die man sonst eher vormodernen Gesellschaften zuschreiben würde. Oder wie es der Journalist Peter Kümmel ausdrückte: „Das öffentliche Leben ist friedlich zum Erliegen gekommen, aber wer braucht schon öffentliches Leben?“

TEXT: DR. GRIT LEMKE | GRAFIK: ANKE KLASSEN

IM SPIEL VERRATEN WIR, WES GEISTES KIND WIR SIND.

OVID

AKZENTE

Ausgabe 02/2014, 19. Jahrgang

HERAUSGEBER:

Vattenfall Europe Mining & Generation
Vom-Stein-Straße 39
03050 Cottbus

GESAMTLEITUNG:

Dr. Wolfgang Rolland

REDAKTIONSLEITUNG:

Ute Baumgarten
akzente@vattenfall.de

REDAKTIONSASSISTENZ:

Cornelia Höhne, Silvia Przybilski
Tel.: 03 55 / 28 87 - 30 50
Fax: 03 55 / 28 87 - 30 66

MITARBEITER DIESER AUSGABE:

TEXTE: Ute Baumgarten, Sebastian Bühner,
Siegfried Laumen, Dr. Grit Lemke, Bärbel
Rechenbach, Dana Trenkner

FOTOS/GRAFIK: Hans-Peter Berwig, Corina Fiskal,
Andreas Franke, Detlef A. Hecht, Thomas Kläber,
Anke Klasen, Peter Radke, Hartmut Rauhut,
Andreas Wallat, Rainer Weisflog, Archiv Vattenfall,
Thinkstock

PRODUKTION:

INPETHO® MedienProduktion Cottbus

TITELBILD:

Kunstmarkt auf Gut Geisendorf
FOTO: Thomas Kläber

RÜCKSEITE:

Testflug im Tagebau
FOTO: Andreas Franke

DRUCK:

Druckzone GmbH & Co. KG
Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Angabe
der Quelle oder Genehmigung der Redaktion.

AUFLAGE:

4.000 Exemplare.
Auf Wunsch werden Einzeltitel zugesandt.

REDAKTIONSSCHLUSS FÜR DIE NÄCHSTE AUSGABE:

15. Oktober 2014

www.vattenfall.de