

Veröffentlicht auf kubi-online (<https://www.kubi-online.de>)

Spiel zwischen leiblichen und digitalen Spielräumen

von **Andrea Übler-Winter**

Erscheinungsjahr: 2013 / 2012

Stichwörter:

Spiel | Stadtraum

„[...] innovatives Denken bedeutet die Fähigkeit, Perspektiven zu wechseln, Konventionen anzuzweifeln, Bekanntes in unbekannten Situationen auszuprobieren – kurz, es geht darum, mit der Welt zu spielen“ (Janus 2010:63).

In Anbetracht der Tatsache, dass Spielen immer auch eine leibliche Erfahrung ist, mit der wir uns selbst stets auf ein Neues in unserer Umgebung verorten, sollen hier insbesondere digitale Spielräume und deren aktuelle Spielformen im Leib-Welt-Bezug im Blickpunkt stehen. Hierbei werden auch die interdisziplinären Handlungsfelder und Einsatzmöglichkeiten, an die diese Spielformen anknüpfen, mit einbezogen.

Begriffliche Positionierung

Unser Leib als Einheit von Körper und Geist ist das, womit wir uns in dem uns umgebenden Raum darstellen. Körper und Geist als dem Leib zugehörige Anteile sind dabei vorrangig rezeptiv-wahrnehmend ausgerichtet (vgl. Métraux/Waldenfels 1989 zur Theorie von Merleau-Ponty). Sprechen wir statt von Leib nur von Körper, was alltagssprachlich oft der Fall ist, so vernachlässigen wir den Geist. Die begriffliche Differenzierung zwischen Körper und Geist ermöglicht hingegen sowohl in Bezug auf reale als auch auf digitale Spielräume eine exaktere Betrachtung der sich darin ergebenden unterschiedlichen Perspektiven (siehe [Doris Schuhmacher-Chilla „Körper – Leiblichkeit“](#)).

Blick in die nahe Vergangenheit

Vor der „digitalen Revolution“ war das Spielen als Tätigkeit im realen Raum verankert, wo es entweder vermehrt körperlich oder geistig ausgerichtet war. Ein vorrangig körperlicher Bezug wird beispielsweise im Bereich der Sport-/Mannschaftsspiele deutlich, wohingegen Brett- oder Kartenspiele meist einen geistigen Fokus aufweisen. Die Spielhandlung, also die Aktion, fand dabei immer im realen Raum statt. Des Weiteren sind hier szenische und theaterpädagogische Spielformen im Bereich des Darstellenden Spiels, wie z.B. Improvisationstheater, Theatersport oder auch Jeux Dramatiques zu nennen.

Seit der Verbreitung von Bildschirmspielen kam bezüglich der Verortung des Spielens eine weitere Komponente dazu – der digitale Raum als Spielraum. Dies führte zu einer Erweiterung der Örtlichkeit von Spielhandlungen, da diese nun nicht mehr nur in der realen Umgebung, sondern zusätzlich auch in einem digital geschaffenen Spielraum stattfinden konnten. Da sich Spielen als Handlung stets über den Leib des Spielers ausdrückt, ist es wichtig mitzubedenken, dass sich eine Spielhandlung nie ausschließlich in digitalen Spielräumen vollzieht, da der Spieler durch seine körperliche Präsenz stets auch in der realen Umgebung verankert ist und in ihr (re)agiert – und sei es nur der Fingerklick auf die Eingabetaste. Dabei ist es nicht ausschlaggebend, welches Genre gespielt wird. Die reale Spielhandlung des Bedienens der Tastatur bei einem Ego-Shooter, die beispielsweise dazu führt, dass diverse Monster erschossen werden, ist die gleiche, wie z.B. beim Lösen eines Rätsels in einem Point and Klick Adventure, auf das hin sich eine Tür öffnet.

Das Ergebnis der real ausgeführten körperlichen Spielaktion unterscheidet sich somit von der digital stattfindenden Spielhandlung des Spielcharakters, also der Repräsentanz des Spielers im digitalen Spielraum. Hieran wird erkennbar, dass die in der realen Spielumgebung ausgeführte Spielhandlung des Spielers nicht der des Spielercharakters im digitalen Spielraum entsprechen muss – was mitunter gerade den Reiz einer solchen Spielhandlung ausmachen kann, da sich dadurch neue Erfahrungsräume simulieren lassen. Der Begriff der Simulation ist hierbei wichtig, da die Erfahrung im realen Raum eine andere, meist so nicht durchführbare wäre – egal ob aus praktischen (z.B. nicht schweben können) oder moralischen Gründen (z.B. jemanden verletzen).

Aktueller Stand

Im Zuge der Weiterentwicklung von Spielekonsolen ergab sich zusätzlich zu den „klassischen“ Bildschirmspielen die Möglichkeit, real mit dem Körper ausgeführte Bewegungen mittels bewegungsempfindlicher Sensoren oder Kameraabtastung in den digitalen Spielraum zu übertragen. Hierdurch entsteht eine Erweiterung und Vermischung des leiblichen Spielens im Realraum mit dem digitalen Spielraum. Führt der Spieler z.B. eine Handbewegung mit dem Controller aus, als ob er z.B. eine Bowlingkugel auf einer Bowlingbahn führt und drückt dabei die erforderlichen Tasten, dann wird seine Bewegung auf den Spielcharakter übertragen, der diese so präzise wie technisch möglich im digitalen Spielraum simuliert. Dieses so erschaffene Abbild zeigt deutlich die Kombination real-leiblicher mit digitalen Spielumgebungen. Zu bedenken bleibt hier die Differenz in der Körpererfahrung, beispielsweise in Bezug auf das Gewicht des Controllers der das digitale Spielzeug simuliert, im Gegensatz zu dem realen Gewicht z.B. einer Bowlingkugel.

Außer den eben betrachteten Bildschirmspielen haben sich besonders in den letzten Jahren einige mediale Spielformen etabliert, die neue leiblichen Erfahrungen zwischen realen und digitalen Spielräumen eröffnet haben. Hierbei handelt es sich meist um Spielformen, die draußen, z.B. im Stadtraum, durchgeführt werden.

Teils aus dem City Bound entspringende Ideen werden mit dem klassischen Muster einer Rallye verwoben und um digitale Medien erweitert zu einer Spielform, die man unter dem Begriff Medienrallye zusammenbringen kann. Diese verknüpft, oft im Stadtraum, Elemente der klassischen Schnitzeljagd (Hinweispfade, denen die TeilnehmerInnen folgen sollen und die am Ende eine Route ergeben) mit Stationen, die mit unterschiedlichen Inhalten rund um Wissen, Rätsel, Suchen und kreative Aufgaben

ausgestattet sein können. An diesen Stationen werden unter Einsatz verschiedener Medien vor allem kreativ-schöpferische Prozesse und Aufgaben wie z.B. eine Internetrecherche, das Drehen eines kleinen Filmes, das Inszenieren einer Fotografie oder das Verfassen eines Gedichts und Versenden per MMS/SMS oder auch das Erstellen eines Weblogs eingeübt. Hierzu dienen Hilfsmittel wie Smartphones, Digitalkameras und Notebooks. Im Sinne einer Rallye wird auch die Medienrallye von mehreren SpielerInnen oder Gruppen gleichzeitig gespielt und hat zumeist zum Ziel, dass ein Spieler bzw. eine Gruppe am Ende durch das Lösen der Aufgaben (evtl. in Kombination mit dem Faktor der Schnelligkeit, mit der die Route bewältigt wurde) als Sieger aus der Rallye hervorgeht. Dabei werden der adäquate Einsatz und das Bedienen der Medien geübt und durch den körperlich-spielerischen Einsatz dieser Methode werden mehrere Sinne miteinander verknüpft und die Wahrnehmung für den umgebenden Ort geschärft (siehe Winter 2011).

Das *Dresdner Medienkulturzentrum* hat eine medienbasierte Schnitzeljagd durchgeführt, die kulturpädagogische Aspekte in den Mittelpunkt stellte (Frommhold/Mewes 2011:85-88). In Kooperation mit dem *Frauenstadtarchiv Dresden* wurden Bildungsinhalte zu bekannten historischen Dresdner Frauen aufbereitet, sodass die Teilnehmerinnen, die sonst wenig Zugang zu kulturellen Bildungsangeboten hatten, sich an mehreren Stationen, beispielsweise durch das Erfüllen kreativer Aufgaben in kleinen Workshops, spielerisch neue mediale Erfahrungsräume erschließen konnten.

Eine weitere Methode ist die Einbindung von QR-Codes (Quick Response Codes) in multimediale Aufgaben an den Stationen einer Rallye. Dies sind zweidimensionale Barcodes, mit denen z.B. Wörter, Zahlen oder Links verschlüsselt werden. Mit Hilfe einer vorinstallierten oder kostenlos im Internet verfügbaren Software (QR-Code-Reader) können sie mit dem Mobiltelefon fotografiert und entschlüsselt werden und so als Hinweise in unterschiedlichen digitalen Spielformen eingesetzt werden.

Entweder als eigenständig angewandte Spielform oder als in eine Rallye integrierte Methode erfreut sich auch das Geocaching wachsender Beliebtheit. Beim Geocaching, einer moderner Form der Schatzsuche, werden über GPS (Global Positioning System) anhand der Eingabe von Koordinaten in ein GPS-Gerät oder ein Mobiltelefon mit entsprechender GPS-Software Orte gesucht, an denen Caches (Schätze) versteckt sind, die der Geocacher „heben“ möchte. Findet er den Schatz, so trägt er sich in das dem Cache beiliegende Logbuch ein und kann seinen Fund auch im Internet auf einer der zahlreichen Geocacheforen in seinem zuvor angelegten Profil vermerken. Dort erhält er auch vorab die Koordinaten für den ausgewählten Cache samt Beschreibung des Terrains sowie dem Schwierigkeitsgrad und der Größe des zu findenden Schatzes (siehe z.B. Gründel 2009; Sadewasser 2008).

Auf diesem System basierend ist es leicht, z.B. eine Route aus miteinander verbundenen Caches (Multi-Cache) zu legen, die einen größeren Cache als Endpunkt (Final-Cache) haben – oft mit einer Belohnung. So können die unterschiedlichsten Themen mit der Methode des Geocaching verknüpft werden. Beispielsweise gelangen die SpielerInnen nur durch das Lösen von Aufgaben und Rätseln an die weiteren Koordinaten für die Route – wobei Hinweise zur Lösung angeboten werden sollten.

Der Einsatz einer so aufgebauten Spielform könnte im pädagogischen Bildungskontext folgendermaßen aussehen: Im Rahmen eines Blockseminars für Bachelor-Studierende der Erziehungswissenschaften fand eine dreitägige Exkursion zu einem Jugendwaldheim statt. Kern des Seminars war unter anderem eine 18 Stationen umfassende Geocaching-Waldrallye mit erlebnispädagogischen Elementen. Neben der Vermittlung der angewandten Methoden und den technischen Möglichkeiten, wurde besonders auf das

leibliche Erleben und die Sinneswahrnehmung in der Natur geachtet. So entstand einerseits ein Bewusstsein für den Einsatz digitaler Medien und andererseits für die Verknüpfung des realen Raums, hier speziell des Waldes, mit digitalen Spielräumen. Deutlich wurde hierbei, dass sich ein hohes Maß an leiblichen Erfahrungen im realen Spielraum sowohl in der körperlichen als auch geistigen Wahrnehmung und der Einsatz von digitalen Hilfsmitteln nicht ausschließen, sondern einander bereichern können.

Eine weitere neuere digitale Spielform sind sogenannte Alternate Reality Games (ARGs):

„Alternate Reality Games sind urbane Spiele, welche die traditionelle Stadtrallye mit Rollenspielementen und einer spannenden, dicht gewobenen, fiktiven Hintergrundgeschichte kombinieren. Dabei werden bewusst die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verwischt“ (Steinbach/Springenberg 2011:104). Da diese Spielform zu den die Realität durchdringenden Pervasive Games gehört, erhalten die TeilnehmerInnen bei dieser Art von ARGs für den Spielverlauf wichtige Hinweise oft über Einbindung neuer Medien. Versteckte QR-Codes oder GPS-Koordinaten dienen hier ebenso der Spielerlenkung wie z.B. Rätsel auf einer „aus dem Nichts“ auftauchenden Speicherkarte, eigens für das Spiel angelegten Internetseiten, Kontaktaufnahme über soziale Netzwerke oder geheimnisvolle SMS-Botschaften bzw. Anrufe. Durch die am Spiel teilhabenden Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs), die mit den SpielerInnen in Kontakt treten, kann die Spielleitung diese zusätzlich mit Hinweisen versorgen, um den Ausgang des Spiels zu beeinflussen (weitere Informationen zu ARGs siehe Montola et al. 2009:37-40). Der zuvor bereits beschriebene Aspekt der erweiterten Körperwahrnehmung durch den Einsatz digitaler Hilfsmittel im real umgebenden Raum findet im Leib-Welt-Bezug hier eine Zuspitzung, da die Spielszenarien zuweilen eine Trennung von Realität und Fiktion kaum ermöglichen, was eine Zusammenführung der geistigen und körperlichen Ebene dank der engen Verbindung von realem und fiktivem Spielraum ermöglicht. Am Ende einer solchen Spielaktion muss daher, wie generell in pädagogischen Kontexten, eine fundierte Reflexion stehen, die den TeilnehmerInnen einen aufklärenden Überblick über das Geschehene bietet, sodass eine Verarbeitung der meist sehr intensiv erlebten Spielerfahrungen erfolgen kann.

Blick in die nahe Zukunft

Betrachtet man die Entwicklung dieser Spielformen, so geht derzeit ein Trend hin zu digitalen Spielräumen, die z.B. durch technische Hilfsmittel in den realen Raum eingebunden sind. Der in den letzten zwei Jahrzehnten im Vordergrund stehende digitale Spielraum mit Gewichtung im Bereich der Bildschirmspiele erhält so eine immer größer werdende Ergänzung durch neuere Spielformen hin zu real-digitalen Spiel-Räumen, die eine gesteigerte leibliche Komponente enthalten und besonders den körperlichen Aspekt im Spiel (wieder) vermehrt mit einbinden. Der Leib als Ausgangspunkt und zentrales Objekt des Spielens bildet dabei die Schnittstelle zu den unterschiedlichen Erlebnisräumen – egal ob reale, digitale oder real-digitale Spielräume. Unterschiedlich ist dabei die Art, mit welcher körperlichen Beteiligung diese Spielräume erschlossen werden. Sie sollte sich an den Bedürfnissen des Spielers orientieren, was durch den Einsatz digitalgestützter Hilfsmittel enorm verbessert werden kann. Wünschenswert wären künftig z.B. die Weiterentwicklung und die vermehrte Nutzung von Sprachsteuerungen, Neurofeedbacktechniken und auch Augmented Reality-Anwendungen, die auch für bisher noch nicht vorrangig berücksichtigte Zielgruppen wie SeniorInnen und Menschen mit körperlichen und geistigen Beeinträchtigungen geeignet sind. Anhand der beschriebenen vielschichtigen Einsatz- und Kombinationsmöglichkeiten bieten diese neueren Spielformen im real-digitalen Spielraum vor allem Anknüpfungspunkte für interdisziplinäre Handlungsfelder zwischen

Spiel-, Medien- und Erlebnispädagogik, insbesondere im Kontext Kultureller Bildung (Zacharias 2010:212) – auch für den generationsübergreifenden Einsatz –, was dazu beitragen kann, dass die Erweiterung des realen Spielraums durch digitale Spielangebote wachsen wird.

Verwendete Literatur

Frommhold, Almuth/Mewes, Doreen (2011): Mediale Bildungspfade. In: Winter, Andrea (Hrsg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen (82-102). München: Reinhardt.

Reinhardt-Verlag: Spielen und Erleben mit digitalen Medien (ohne Jahr): <http://e-u-l.reinhardt-verlag.de/wi1> (Letzter Zugriff am 08.10.13).

Gründel, Markus (2009): Geocaching: Basiswissen für draußen (3., überarb. Auflage). Weller: Conrad Stein.

Heinz, Daniel/Kohring, Torben (2011): In: Winter, Andrea (Hrsg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen (169-189). München: Reinhardt.

Janus, Ulrich (2010): Live-Rollenspiel in der Schule. Grenzen und Möglichkeiten. In: Dombrowski, Karsten (Hrsg.): LARP: Einblicke (59-65). Braunschweig: Zauberfeder.

Métraux, Alexandre/Waldenfels, Bernhard (1989): Leibhaftige Vernunft. Spuren von Merleau-Pontys Denken. München: Wilhelm Fink.

Montola, Markus/Stenros, Jaako/Waern, Annika (2009): Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play (37-40). Morgan Kaufmann Publishers.

Sadewasser, Thomas (2008): Geocaching-Handbuch (2. Auflage). Norderstedt.

Steinbach, Daniel/Springenberg, Dirk (2011): In: Winter, Andrea (Hrsg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen (104-122). München: Reinhardt.

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

Empfohlene Literatur

Crowther, Christina (2005): City Bound. Erlebnispädagogische Aktivitäten in der Stadt. München: Reinhardt.

Deubzer, Barbara/Feige, Karin (2004): Praxishandbuch City Bound. Erlebnisorientiertes soziales Lernen in der Stadt. Augsburg: Ziel.

Fromme, Johannes/Meder, Norbert (Hrsg.) (2001): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit Bildschirmspielen. Opladen: VS.

Ganguin, Sonja/Hoffmann, Bernward (Hrsg.) (2010): Digitale Spielkultur. München: kopaed.

Reinhardt-Verlag: Spielen und Erleben mit digitalen Medien (ohne Jahr): <http://e-u-l.reinhardt-verlag.de/wi1> (Letzter Zugriff am 08.10.13).

„Senioren an die Konsole!“ (ohne Jahr): Ein Projekt von Markus Deindl und Josef Kiener: www.wii-senioren.de

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:

Andrea Übler-Winter (2013 / 2012): Spiel zwischen leiblichen und digitalen Spielräumen. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/spiel-zwischen-leiblichen-digitalen-spielraeumen> (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>