

Die spielerische Gesellschaft

Die Medientheoretikerin Margarete Jahrmann erklärt im folgenden Interview, welche Räume wir betreten, wenn wir spielen, und warum sie sich bei Updates Sorgen macht. Sie wurde von Ju Innerhofer nach den sieben Begriffen befragt, die die Herausgeber:innen ausgewählt und mit Expert:innen reflektiert haben: Freiheit, Permanenz, Angst, Chaos, Prestige, Toleranz und Fake. Diese stellen wiederkehrende Figuren der Standortwahl dar, deren Bedeutung sich historisch immer wieder verschoben hat. Mit Blick auf die Gegenwart werden diese Konzepte der Verortung von insgesamt drei Interviewpartner:innen neu kontextualisiert.

Ju Innerhofer: Wo werden wir in Zukunft leben? Denken Sie, dass in Zeiten, in denen Homeoffice eine neue Bedeutung gewonnen hat, die Leute von ihrem Fenster aus lieber auf einen Wald oder in der Großstadt auf das nächste Haus blicken?

Margarete Jahrmann: Es ist absolut verständlich, dass man einen Raum möchte, von dem aus man rausgehen und Luft schnappen kann, was Grünes sieht oder eine Aussicht hat. Das ist nachvollziehbar und ein Bedürfnis, das wir Menschen haben.

Innerhofer: Der Begriff *Raum*, den Sie verwenden, ist auch ein großes Thema bei vielen Games – Ihrem Spezialgebiet.

Jahrmann: Ich untersuche die Wahrnehmung und wie wir auf unsere Umgebung reagieren. Wie gestalten wir unsere Räume? Games und Nature spielen dabei eine ganz große Rolle, weil sie die grundsätzliche Frage stellen, wie wir in Zukunft leben werden. Das Spiel ermöglicht den intuitiven, partizipativen und gleichberechtigten Zugang zu diesen Räumen. Wir leben seit Beginn des 20. Jahrhunderts in einer *Ludic Society*. Der Begriff ist im Situationismus, aber auch in der Architektur, sehr präsent, man baut spielerisch virtuelle Städte, die sich verändern. Wir arbeiten in unserer Ludic Society an einem Modell, in dem niemand einen fixen Wohnraum oder ein Haus hat. Man hat vielleicht „nur“ einen Ort, an den man sich zurückziehen kann. Und plötzlich verändert sich das Ganze – wie in einem Game. Man wacht morgens nicht in dem Raum auf, in dem man abends schlafen gegangen ist. Wenn das zum Spiel wird, ist es eigentlich eine schöne Vorstellung. Das ermöglicht uns, die Digitalisierung als einen positiven Aspekt zu sehen, weil man die Möglichkeit hat, Orte flexibel zu nutzen, man kann sich theoretisch im Park, im Wald oder wo auch immer man will platzieren.

Innerhofer: Wie viel Sicherheit brauche ich im Raum? Was mache ich, wenn sich der Raum wirklich die ganze Zeit verändert? Heute wache ich da und morgen dort auf. Werden wir da nicht verrückt?

Jahrmann: Verrückt sind wir ja schon. Das soziale Element spielt hier zweifelsohne eine Rolle. Man soll durch diese neuen Räume nicht nur zu sich, sondern auch wieder zu anderen finden. Der soziale Kontext würde sich natürlich ändern. Die Vorstellung dabei ist, dass man sich unerwarteten Situationen stellen muss, obwohl wir uns nach Kontinuität sehnen.

Innerhofer: Meine sechsjährige Tochter liebt die Welt der Computerspiele, ich höre auch immer wieder von Gaming-Festivals hier bei uns in Berlin. Die Gaming-Welt wird mir als sehr verbindende und offene Welt beschrieben. Es ist egal, welche Hautfarbe man hat, wo auf der Welt man sitzt. Jede:r kann sich den Zugang zu diesen Games leisten. Man kann vielleicht von einer universellen Sprache des Gamings reden.

Jahrmann: Vor allem glaube ich, dass Spiele nicht nur für Kinder gedacht sind. Spiele ermöglichen ebenso die Veränderung sozialer Kontakte. Man spricht unerwartet mit jemandem, mit dem man vielleicht sonst nicht in Berührung käme. Das ist sehr positiv. Bei sozialen Spielen, wo sich soziale Räume dadurch verändern, findet etwas Positives statt.

Innerhofer: Wie sind Sie zum Thema Gaming gekommen?

Jahrmann: Aufgrund meiner künstlerischen Tätigkeit und weil mich Spiele fasziniert haben. Ich habe – auch schon während des Studiums – interaktive Installationen gemacht. Für mich war die Frage „Wie involviere ich Menschen?“ sehr relevant und ich habe die Erfahrung gemacht, dass man mit dem Einsetzen von Spieldynamiken die Menschen eher interessieren kann. Eines meiner ersten Projekte war ein „Anti-War-Shooter“ – ich habe vorher wirklich viele Shooter-Games gesehen. Der erste Schritt bzw. der erste Trigger bei einer derartigen Installation in einer Ausstellung ist der Knopf, auf den man drückt, wenn man spielen will. Das ist die erste Verführung, damit man teilnimmt. Um zu spielen, hat man eine Motivation: Das kann von der Entspannung bis zur Unterhaltung alles Mögliche sein. Bei einem Shooting-Spiel hingegen steht der Gedanke im Vordergrund: „Ich darf das in der Realität nicht machen, also mache ich es im Spiel.“

Innerhofer: Sehen das beim Thema Psychohygiene viele nicht umgekehrt? Ist es nicht so, dass man die Amokläufe genau in diesen Spielen „lernt“? Man hat sich einer irrealen Welt der Gewalt hingeeben und kann sie dann in der realen Welt leichter umsetzen?

Jahrmann: Das halte ich für kompletten Unsinn. Wenn man dahingehend labil oder beeinflussbar ist, kann ein Buch das gleiche bewirken wie ein Computerspiel. Dass ein Buch nicht Realität ist, kann man als Mensch gut erkennen. Dass ein Spiel ein Spiel ist, genauso. Und wenn man es nicht erkennt, dann ist das pathologisch.

Innerhofer: Gilt das in Ihren Augen auch für diejenigen, die sich richtiggehend hineinleben und aus der Parallelwelt nicht mehr so einfach herauskommen?

Jahrman: Das ist ein anderer Punkt.

Innerhofer: Damit wären wir bei einem Suchtthema angelangt, und das betrifft auch das Gaming, oder?

Jahrman: Das ist für mich tatsächlich eine dunkle Seite des Spielens, dass Dark Patterns eingesetzt werden. Das Thema bespreche ich auch in meinen Kursen zu „Experimental Game Cultures“. Aber die Dark Patterns des Gamings gehören zum Handwerk. Wie wird ein Game gestaltet, damit es möglichst süchtig macht? Man will die Leute abhängig machen, wie es mit Drogen nicht anders ist. Das halte ich für sehr bedenklich.

Innerhofer: Können Sie mir ein Beispiel für Dark Patterns nennen?

Jahrman: Bei meinem Kurs „Games and Nature“ ist das eines meiner Core-Themen. Es gibt Mechanismen, die bewusst mit diesem Designprinzip, abhängig zu machen, hergestellt werden. Dieser Moment des Spielens ist eigentlich ein positiver Faktor. Es ist die Verführung und die absolute Motivation, die man verspürt. Wenn das aber so intensiviert wird, dass man diese unmittelbare Belohnung immer wieder braucht, ist das gefährlich. Es werden verschiedene Mechanismen dafür verwendet, was dem Gaming natürlich ein schlechtes Image verleiht. Zu nennen sind etwa die Gratisspiele, bei denen inhaltlich nicht viel passiert, aber die Menschen wollen einfach immer weiter und weiter machen.

Innerhofer: Das ist vergleichbar mit den Likes bei Instagram, man weiß, dass junge Menschen eine Sucht danach entwickeln.

Jahrman: Ja genau, das ist genau so ein Belohnungsprinzip wie bei den Spielen. Games und Social Media haben diese Mechanismen eingesetzt – die direkte Anerkennung über Likes oder Siege.

Innerhofer: Macht Gaming frei oder wo und wann schränkt es auch ein?

Jahrman: Spiele ermöglichen eine große Freiheit, allerdings nicht das Gaming selber, sondern die künstlerische Gestaltung der Spiele und der Spielregeln. Freiheit wird erst durch Regeln erlaubt. Man kann viel lernen von der Erstellung von Spielregeln. Wenn ich bestimmte gesellschaftliche Konventionen, eine Spielregel, verstehe und mich diesem Regelsystem freiwillig unterwerfe, habe ich eine große Freiheit im Handeln und Erleben und kann innerhalb der Grenzen dieser Regeln tun, was sonst vielleicht nicht möglich wäre, ohne ein Regelsystem zu zerstören. Das würde auch die Freiheit zerstören. Das klingt absurd, aber nehmen wir ein erotisches Spiel als Vergleich: Hier wird etwas miteinander vereinbart und dadurch habe ich die Freiheit, Dinge zu tun, die ich sonst vielleicht nicht tun kann. Freiheit wird ermöglicht durch ein bewusstes Akzeptieren eines sozialen Systems.

Innerhofer: Durch ein bestimmtes Codewort oder Ähnliches werden die Grenzen der Freiheit erweitert?

Jahrmann: Genau, und das ist dann nicht die zerstörerische Freiheit, von der wir vorhin geredet haben.

Innerhofer: Also bedeutet Sicherheit Freiheit?

Jahrmann: Es gibt eine gewisse Sicherheit, das ist korrekt, und das ist auch sehr gut so! Es besteht natürlich die Suchtgefahr, aber dennoch existiert ein geschützter Raum, der mir Möglichkeiten eröffnet.

Innerhofer: Brauchen wir auch das Chaos?

Jahrmann: Ich würde sagen, Chaos ist ein natürlicher Zustand. Wir streben natürlich nach Entropie, der Schluss ist der Tod, alles löst sich in Rauschen auf, die Regeln fallen. Das Chaos im Spiel ist der Zufall, der es dann auch interessanter macht. Der Serendipity, der glückliche Zufall, muss im Spiel ermöglicht werden; den Raum, diesen Zufall erhalten zu können, müssen wir immer geben. Das ist eine Gestaltungsfrage und muss Voraussetzung sein. Ich sage das nicht nur als Spielerin, sondern auch als Gestalterin.

CHAOS CHAOS
025.181 021.181

Innerhofer: Was ist mit der Toleranz im Gaming?

Jahrmann: Das ist eine Grundbedingung für alles.

Innerhofer: Wenn ich das Gefühl habe, ein konkreter Ort gehört mir und ich bin mit ihm verbunden, wann verringert sich meine Toleranz durch meine Besitzansprüche? Wann möchte ich den Raum nicht mehr teilen?

Jahrmann: Das ist ein schwieriger Punkt. Mit der Frage, inwiefern man einen geschützten Raum braucht, sind wir wieder bei der Sicherheit. Wie weit geht die Toleranz? Toleranz ist immer individuell und mit den eigenen Vorstellungen und Weltbildern verbunden. Deswegen ist Toleranz für die einen etwas Selbstverständliches und für andere viel schwerer. Der Idealfall ist, dass ich andere Räume toleriere, aber auch eigene habe.

TOLERANZ
119.181

Innerhofer: Wenn ich jemanden zu Hause besuche, beginnt für mich eine erste Einschätzung schon bei der Frage, ob ich meine Schuhe ausziehen muss oder anbehalten darf.

Jahrmann: Das ist nun mal eine individuelle Sache. Das gilt sowohl für Räume der Realität als auch der Spiele. Man trägt die Konsequenzen, die durch ein Spiel passieren. Entweder werde ich für eine Handlung rausgeschmissen oder ich bekomme einen Punkt.

Innerhofer: Wenn mir das Gewohnte weggenommen wird, kommt natürlich als erstes die Angst. Oder?

ANGST
001.19.I

Jahrmann: Ja, und Angst ist kein guter Ratgeber und auch kein angenehmer Zustand. Wodurch entsteht diese Angst? Wenn man Räume öffnet und das Verborgene sichtbar wird, entsteht ein Schockmoment: Ich erfahre etwas Neues, etwas Unbekanntes. Wenn wir uns an bestimmte Räume gewöhnt haben, bekommen wir natürlich Angst, wenn diese plötzlich jeden Tag anders aussehen. Durch experimentelles Spielen werden unerwartete Räume geschaffen, auch um Angst zu nehmen. Wir entdecken jeden Tag etwas Neues, anderenfalls müssten wir in einer hermetisch abgeriegelten Welt leben. Diese Ängste vor dem Unbekannten könnte man tatsächlich über bestimmte Situationen nicht nur trainieren, sondern auch als Erfahrungswert schätzen lernen. Es existiert ja auch ein Genuss an der Angst, die wie ein Antrieb sein kann. Bei einem Horrorfilm zum Beispiel spielt man mit der Angst. Das gehört zu den Human Conditions, den Grundbedürfnissen, nach denen man im menschlichen Zusammenleben fragt.

ANGST
017.19.I

Innerhofer: Man will sich ja auch präsentieren, ob im realen oder im digitalen Raum. Können Sie mit dem Wort *Prestige* etwas anfangen?

Jahrmann: Ich finde es völlig in Ordnung, dass man sich ausdrücken, etwas präsentieren möchte, eine Idee, einen Gedanken, die Einstellung zur Welt. Aber ich finde die Repräsentation angenehmer, durch einen Avatar oder ein Alter Ego, das ist etwas anderes als *Prestige*. Aber trotzdem malt man ein Bild, das man öffentlich kommuniziert. Ich bin nicht sicher, ob das damit gemeint ist. Der Begriff ist mir sonst eher fremd, dieses Sich-Darstellen, aber man kann es auch positiv als eine Ausdrucksform betrachten, mit der man eine Haltung repräsentiert, damit in einen Dialog tritt und so auch diskursiv anregend wird. *Prestige*, bei dem man etwas Bestimmtes erfüllen muss, finde ich eher abschreckend.

Innerhofer: Wir sind geprägt von Mustern, Dingen, die ständig da sind, die sich nicht verändern. Ist das ein Grund, einen Ort auszuwählen? Etwas, das gleich bleibt? Eine Permanenz?

PERMANENZ
087.19.I

Jahrmann: Das weiß ich nicht genau, ich habe mich in meinem Leben sehr viel bewegt, ich war und bin an vielen verschiedenen Orten. Ich war selten eine Woche lang am gleichen Ort. Das ist auch eine Art von *Prestige*, das man sich aufbaut. Meine Permanenz, also die Kontinuität, habe ich eher in meinen Konzepten erlebt. Lassen Sie es uns so framen: Der Laptop ist etwas, womit man arbeitet und sich ausdrückt. Über diese Mittel sollte man verfügen, und diese sind für mich auch ein Ort. Ein richtiger Ort. Ich mache nicht mal gern Updates. Da bin ich schon in Sorge.

Innerhofer: Welche Spiele spielen Sie selbst?

Jahrmann: Hauptsächlich natürlich künstlerische Spiele, zum Beispiel „Everything“ von David O’Reilly, das ich sehr schätze. Man spielt in einer Welt, in der man alles sein und machen kann: von der Mikrobe über den Mikrokosmos bis hin zum Weltall. Da gibt es einen wirklichen Spielfluss, solche Spiele gefallen mir am besten. Das Spiel „Song of Bloom“ finde ich auch sehr schön. Darin geht

es um Blumen und darum, sie immer weiter wachsen zu lassen. Es ist sehr klug gebaut, mit unterschiedlichen Sensoren. Man muss an verschiedenste Dinge denken, um weiterzukommen, und es ist sehr ästhetisch! Aber nochmals: Die Abbildung von Natur ist keine Natur, aber es könnte die Sensibilisierung dafür verstärken, ohne sie jemals ersetzen zu können.

Margarete Jahrmann

Margarete Jahrmann lehrt seit 2006 als Professorin für Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste. 2019 trat sie als Professorin für das Artistic Research PhD Programme der Universität für angewandte Kunst Wien an. 2020 begann sie am Zentrum Fokus Forschung mit der Leitung eines Forschungsprojektes zu „Neuromatic Game Art“ an der Universität für angewandte Kunst Wien und kuratiert laufend Ludic-Society-Soirees in Wien. Sie hält an internationalen Konferenzen Vorträge und nimmt an Ausstellungen zu Forschung, Neurowissenschaften, Game Design und Kunst teil.

Ju Innerhofer

Judith Innerhofer studierte Medizin und Kommunikation in Wien und Brüssel. Sie arbeitet als Journalistin für *Die Welt* und *Die Zeit* und als freie Autorin. Sie ist Grimme- und Axel-Springer-Preisträgerin.