

Caja Thimm (Hrsg.)

Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft

Caja Thimm (Hrsg.)

# Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft



**VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2010

Lektorat: Barbara Emig-Roller

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist Teil der Fachverlagsgruppe  
Springer Science+Business Media.

[www.vs-verlag.de](http://www.vs-verlag.de)



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Satz: Tobias Bürger, Bonn

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ten Brink, Meppel

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in the Netherlands

ISBN 978-3-531-16459-5

# Inhalt

## Einleitung

*Caja Thimm*

Spiel – Gesellschaft – Medien:

Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld..... 7

## I. Theoretische Zugänge

*Udo Thiedecke*

Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher

Exklusionsbereiche ..... 17

*Caja Thimm/Lukas Wosnitza*

Das Spiel – analog und digital ..... 33

*Heidemarie Schumacher/Leonhard Korbel*

Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis

und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive..... 55

*Martin Sallge*

Interaktive Narration im Computerspiel ..... 79

## II. Spiele – Form und Inhalt

*Britta Neitzel*

Spielerische Aspekte digitaler Medien –

Rollen, Regeln, Interaktionen ..... 107

*Christoph Klimmt*

Das Medium der Spaßgesellschaft: Offene Fragen der

Unterhaltungsforschung über Computerspiele..... 127

---

<i>Karin Bruns</i>	
Höchste Zeit für Mr. Hitchcock. Spiel als Wissenstechnik zwischen Zeitmanagement und Game-Engine.....	151
<i>Tobias Bevc</i>	
Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen: Perspektiven für die politische Bildung? .....	169
<i>Caja Thimm/Sebastian Klement</i>	
Spiel oder virtueller Gesellschaftsentwurf? Der Fall Second Life .....	191
<i>Winfred Kaminski</i>	
Wenn Computerspiele und Spieler aufeinandertreffen. Oder: die Veränderung des Spiels durch die Spieler.....	215
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren .....	243

# **Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld**

*Caja Thimm*

## **Spiel als Thema des öffentlichen Diskurses**

Der Zusammenhang zwischen Spiel und Medien umfasst ein Spannungsfeld, das in der massenmedialen Berichterstattung zumeist dann aktualisiert wird, wenn es im Kontext problematischer und konfliktärer gesellschaftlicher Ereignisse auf der Medienagenda steht. Die zerstörerischen Gewaltausbrüche jugendlicher Amokläufer führen regelmäßig zur Hinterfragung der gesetzlichen Rahmenbedingungen von Computerspielen und sind Anlass für ein sich wiederholendes Muster in der öffentlichen Debatte: Starke Schuldzuweisungen aus Politik und Teilen besorgter Elternschaft und nicht minder heftige Verteidigung des Rechts auf Spiel durch Tausende nicht-gewalttätige Spielefans.

Bei dieser begrenzten Sichtweise, die die Debatte um das Computerspiel seit längerer Zeit dominiert, ist jedoch die Frage nach dem Grundsätzlichen und Musterhaften, das das Spiel im Kontext des menschlichen Lebenslaufes auszeichnet, nur selten thematisiert worden. Beinhaltet, so eine der eher kritischen Fragen, das Spiel die Möglichkeit und das Risiko sich aus der sogenannten Realität zurück zu ziehen - ist es also u.U. Mittel zum Eskapismus? Oder, ganz die gegenteilige Position, erzeugt es nicht viel mehr durch die von vielen Spielen geforderte Teamorientierung soziale Gemeinsamkeit und Teamgeist? Und: lehrt nicht das Computerspiel neue Fähigkeiten der Abstraktion, Reaktion und Strategiekompetenz, sowie dies ja dem Brettspiel auch zugewiesen wird? Oder ist, anders gefragt, das Spiel im digitalen Umfeld nur Hinweis für eine zunehmende Virtualisierung sozial-kommunikativer Strukturen und damit Symptom und Zeichen eines einzigartigen gesellschaftlichen Umbruchs, der durch die Onlinemedien erzeugt wird?

Nimmt man letztere Perspektive an – und diese ist handlungsleitend für den vorliegenden Band – so wird das Spiel mehr als „nur“ das Computerspiel – es wird als Muster medialen Handelns und als Metapher für eine gesellschaftliche Entwicklung gesehen, in der das Spielerische als ein zentrales Grundmotiv des

menschlichen Handelns anzusehen ist. Damit käme dem Spiel als Organisationsform, als Element des freiwilligen Handelns und als Typus und Modalität der Konstitution sozialer Interaktion im digitalen Feld der Spiele und im zunehmend dominierenden Web 2.0 eine hohe gesellschaftliche Wirksamkeit zu.

Betrachtet man einige der Entwicklungen der globalen Vernetzung im Social Web so entsteht nun eine neue Dimension des „globalen Dorfes“, welches McLuhan ja noch als über das Fernsehbild transportiert sah. So wird heute beispielsweise die Plattform Twitter, die zunächst als Ort des überflüssigen Geschwätzes und Nutzungsform einer gelangweilten Jugend, die sich mit spielerischem Unsinn die Zeit vertreiben musste, angesehen wurde, als ein ernsthaftes Kommunikationsmedium anerkannt. Erst die zweckhafte Informationsfunktion in einer blutigen politischen Auseinandersetzung brachte die weltweite Akzeptanz und den Durchbruch in nicht-spielerische Kommunikationskontexte. Twitter, zunächst als Zeitvertreib und soziale Unterhaltung konzipiert, wurde in diesem Konflikt zur veritablen digitalen Brücke der Regimekritiker aus dem Iran in die Weltgemeinde. So hat sich ein digitales Medienangebot aus der reinen Lust am sozial motivierten sinnfreien Zeitvertreib zu einem ernsthaften Kommunikationsmedium entwickelt.

Solche digitalen Spielwiesen, die bis zur Entstehung einer gesellschaftlichen Problemlage, für die sie plötzlich eine Lösung anbieten, eher unterschätzt werden, sind nur ein Beispiel dafür, wie Formen des Spielerischen zu milliarden-schweren Unternehmenskonzepten entwickelt werden können. Auch die Vielzahl an virtuellen Welten, die sich – von einer breiteren Öffentlichkeit bisher zumeist unbemerkt – als Kontakt- und Spielfläche entwickelt hat, bezeugt eine zunehmende Durchdringung des Alltags durch das Spiel. Damit aber wird die Bestimmung des Spiels zunehmend komplex und Spieleraktivitäten immer mehr als Element der Konstitution alltäglichen Handelns ersichtlich.

## **Gegenstand „Spiel“**

Wenn wir Spiel im Sinne dieses Musterhaften beschreiben wollen, so ist zunächst anzumerken, dass der Begriff „Spiel“ sowohl theoretisch als auch umgangssprachlich sehr unterschiedlich gebraucht wird. Man bezeichnet mit „Spiel“ die Spielhandlungen von Kindern, Erwachsenen sogar Tieren, aber auch ganz differenzierte Ausformungen, Inhalte, Strukturen und Ziele von Spiel. Oft geht der historische Charakter des Spiels verloren, denn ein Spiel muss nicht im Zeitver-

lauf erhalten bleiben bzw. Spiele die heute aktuell, waren früher u.U. noch nicht existent. Auch wird das Spiel als Moment des Sich-Entfernens aus dem genormten Alltag und aus einer gesellschaftlich zunehmend regulierten Umwelt gesehen. Dies gilt besonders für die Computerspiele, die eine Welt erzeugen können, in der sich das Subjekt als autonomer (Gegen)Spieler des Programmcodes konzipieren kann. Damit wird das für die Autonomieentwicklung des Einzelnen so wichtigen Momentes des Widerständigen zunehmend in das digitale Spiel verlagert. Auch hier werden Ohnmacht und Unterlegenheit erlebt, können aber in der nächsten Spielrunde neu konfiguriert und neu erlebt und bearbeitet werden. Somit könnte man das Spiel auch als Option des Aufständigen im Kontext persönlicher Entwicklung ansehen.

Die Beiträge in diesem Band folgen dieser breiten Fragestellung und thematisieren aus ganz unterschiedlichen Perspektiven heraus, welche Muster das Spiel im Zeitalter von Web 2.0 auszeichnen. Was sind Konstanten des Spiels – über ihre medienspezifische Ausprägung hinweg? Welche Spannungsfelder eröffnen Spiele für den Einzelnen? Und natürlich – welche gesellschaftliche Kraft und Funktionalität wohnt dem Spiel inne, welche psychologischen und kulturellen Codes werden aufgegriffen und aufgebrochen.

Die Ringvorlesung, die den Rahmen für die nunmehr publizierten Beiträge bereit hielt, führte zu lebhaften Diskussionen über Rollen und Funktionen des Spieles für die gesellschaftliche Entwicklung, die mit diesem Band – wenn möglich – weiter befördert werden sollen.

## **Die Beiträge im Einzelnen**

Eine allgemein gültige Spieldefinition gibt es wie ausgeführt nicht, je nachdem welchen Betrachtungswinkel man zugrunde legt, ist eine andere Spieldefinition aussagekräftig. So sind auch die Perspektiven, die hier auf das Spiel eingenommen werden, ausgesprochen vielfältig. Die Beiträge in diesem Band vereinen nicht nur Perspektiven der Medienwissenschaft, sondern versuchen, den Bogen in andere Disziplinen zu schlagen.

So beginnt Udo Thiedecke mit einem soziologisch fundierten Blickwinkel auf „Spielräume“. Er sieht diese Spielräume weniger, wie zumeist üblich, aus der Perspektive der Handlungserweiterung, sondern vielmehr als Begrenzung: die Exklusion ist gleichzeitig die Freiheit und die Begrenztheit des Spielers, der sich innerhalb von Spielrahmen bewegt, die ihm Grenzen auferlegen. So kommt er zu



dem Schluss, dass es vor allem die Entgrenzung von Normalitätserwartungen ist, die das Spiel bestimmt. Damit, so Thiedecke, symbolisiert die Form des Spiels einen abgegrenzten Wirklichkeitsbereich, einen „Spiel-Raum“. Die dadurch bedingte Exklusion beschreibt das Online-Gefühl im konkreten Handeln. Exklusion als Ausgangspunkt für Intimität und Vergemeinschaftung und als handlungsbezogene Vergemeinsamungsstrategie, die durch das Digitale auf globale Strukturen ausgedehnt werden kann. Wenn wir die mit den Spielen jeweils entstehenden Spiel-Räume, wie oben behauptet, als Exklusionsbereiche der Normalität verstehen, dann fällt auf, dass sie erst dann als gesellschaftliches Phänomen aufzutreten scheinen, wenn Inklusion und Exklusion zu Problemen gesellschaftlicher Differenzierung geworden sind.

Auch Caja Thimm und Lukas Woisnitza verfolgen die Thesen, dass das Spiel im Zeitalter digitaler Onlinewelten keineswegs nur als Komplementärphänomen zu betrachten ist, sondern als eigenständige kulturelle Bestrebung gelten soll. Dies wird anhand eines historischen Blickes auf das analoge und das digitale Spiel entwickelt. Ausgehend von der These, dass das Spiel als formative Kraft der Kultur zugrunde zu legen ist und sich Kultur im Spiel entfaltet, stellen sich die Autoren die Frage, wie sich der Übergang zwischen analog und digital aus der Sicht der Kulturbezogenheit des Spiels formulieren lässt. Sie folgen dabei der Hypothese, dass das tatsächlich Neue digitaler Spiele deren Hybridcharakter ist. Damit ist nicht nur eine neuartige und kreative Verbindung der beiden Konzepte Spiel und Medium gemeint, sondern vor allem das, was aus dieser Verbindung entsteht und über diese hinaus geht – eine neue, emergente Form, die in keiner der beiden zugrunde liegenden Strukturen allein vorstellbar oder realisierbar war. Versucht wird, drei Aspekte des Wesens digitaler Spiele näher zu bestimmen und so das Eigenständige zu bestimmen: die spielerischen, die medialen, und die hybridhaften Eigenschaften digitaler Spiele.

Ebenfalls mit grundlegenden Ausgangsfragen beschäftigen sich Heidemarie Schumacher und Leonard Korbel. Ihnen geht es um die Frage nach der Rolle und Bestimmung von „agency“, der Handlungsdimension im Spiel. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, wie sich Mensch und Maschine gegenseitig im Sinne der Konstitution eines gemeinsamen Handlungsraumes ergänzen, wie also Programmcode und Handlungsoptionen sich in einem Konstrukt der Handlungsräume einbinden lassen. Einerseits, so die Autoren, gibt es keine Linearität im Verlauf, da auch die Spielerin nicht weiß, wohin ihre Handlungen führen, andererseits ist der Avatar als sinnstiftendes Element Teil eines Identifikationsprozesses. Dieses Spannungsfeld zwischen Handlungskontrolle und Ohnmacht bzw. Ausgeliefertsein an

die Regeln der Spielwelt gehört zu den grundlegenden Momenten des Spiels und bildet auch einen möglichen Blickwinkel auf die negativen Spielerlebnisse, wie z.B. dem Spielfrust.

Wie stark die Perspektiven auf das Spiel von Grundhaltungen beeinflusst werden zeigt Martin Sallge in seinem Beitrag. Er verdeutlicht die konträreren Postulate der ludologischen bzw. narrativen Positionen und zeigt, dass eine von beiden „Schulen“ gezeigte Verengung des Blickwinkels letztlich auch zu einer eingeschränkten Sichtweise auf das Spiel als Ganzes führen muss. Er verdeutlicht nicht nur, wie stark die beiden Positionen als ideologisch aufgeladen erscheinen, sondern auch, dass sich die Kategorie der „Spielerwahrnehmung“ als eigenständige Kategorie und Analyseebene bisher noch zu wenig berücksichtigt wurde. Am Beispiel seiner empirischen Untersuchung kann er belegen, wie stark die Nutzer/innen in ihren Wahrnehmungen und Einschätzungen differenzieren. So kommt Sallge zu dem Schluss, dass eine rezeptionsseitige Trennung der Wirkungsebenen zwischen Gameplay und Narration unterschieden werden kann und dass die Story, zumindest aus Nutzerseite, als ein zentrales Argument für die Kaufentscheidung herangezogen wird. Basierend auf diesen Ergebnissen legt er ein „integrativ-funktionales Modell“ vor mit dem Ziel, die beiden divergenten Perspektiven stärker aufeinander zu beziehen.

Eine für das Spiel in jeglicher Form zentrale Kategorie, nämlich die Frage ihrer Regelhaftigkeit, erörtert Britta Neitzel. Sie geht von der Hypothese aus, dass das Spielerische an der Technologie ein entscheidendes Kriterium für die Durchsetzung eben jener neuen Technologien ist. Das Modell der Enkultrierung geht davon aus, dass das spielerische Moment der Technologie das Einschränkende und Furchteinflössende nimmt und so die Reduzierung der Maschine mit sich bringen kann. Dies wiederum, so Neitzel, wird durch das Regelhafte des Spiels ermöglicht. Diese Regelhaftigkeit sieht sie durch konstitutive und regulative Regeln bestimmt. Dabei wird der kreative Prozess der Spielkonzeption durch die das Spiel konstituierenden Regeln beschreibbar, während der normative Gehalt durch die regulativen Regeln bestimmt wird. In ihren Ausführungen verweist Neitzel auf den wichtigen Aspekt der Partizipation, der heute durch die vielen partizipativen Web 2.0 Angebote als handlungsprägend für die gesamte Netzkultur anzusehen ist und damit auch für die Spielkultur relevant wird. Das Moment der Partizipation lässt sich anhand der Spielereinflüsse auf die Modifikation von Regeln aufzeigen. Hier nämlich öffnet das Spiel den Spielenden eigenständige Handlungsoptionen, die ihrerseits eine Vertiefung der Spielerbindung an das jeweilige Spiel nach sich ziehen können.

Eine weitere Grundlage, allerdings hier aus Nutzersicht, diskutiert Christoph Klimmt in seinem Beitrag. So postuliert er den Spielspaß als eine Grundkonstante des Spiels, ohne die sich weder Handlungszüge noch Spielerleben begründen ließen. Aus seiner Sicht würde vor allem den Computerspielen ohne Spielspaß das Motivationspotenzial fehlen, aus dem heraus auch exzessive oder gar suchtartige Spielnutzung erwachsen kann. Klimmt sieht Spielspaß als „das Werkzeug, das Optimisten ausnutzen wollen, um mit Computerspielen die Gesellschaft voranzubringen“ und das sich in den „Serious Games“ als eigene Spielform finden lässt.

In der Fortführung dieser Position zeigt Karin Bruns, wie man das Spiel im Kontext von Wissensprozessen einordnen kann. Sie weist dem Computerspiel im Zusammenhang mit der Wissensgenerierung eine Stellung als „Optimierungsformat der Wissensgesellschaft“ zu. Dabei gilt ihre besondere Aufmerksamkeit der Erfahrung von Zeitlichkeit in der Eigenzeit des Spiels. Damit, so ihr Argument, geht eine Form der Zeiterfahrung einher, die Einfluss auf grundlegende Aspekte von Effizienz und Selbstmanagement haben kann. Somit sei das Spiel über eventuelle Momente des Erzieherischen hinaus bereits durch seine innere Organisationsform als Teil der Wissensmedien zu verstehen.

Auch Thomas Bevc stimmt in diesen Tenor ein. Er zeigt, wie stark das Bildliche im Spiel den Informations – und Bildungseffekt beeinflusst. Dies bezieht er vor allem auf die Rolle des Spiels für die politische Bildung. Am Beispiel ausgewählter Spiele aus dem Bildungskontext verdeutlicht er, dass im Zusammenhang mit politischer Bildung durch Massenmedien das Spiel eine neue Rolle und Funktion erhält. Bevc lenkt in seinem Beitrag zudem den Blick auf ein bisher eher vernachlässigtes Forschungsfeld, nämlich der Frage, welche Form der Visualisierung für die jeweiligen Spielzwecke relevant wird. Er kann anschaulich deutlich machen, dass Spiele hohen Wissenswert haben, selbst wenn dieser aus Spielerperspektive nicht sofort ersichtlich ist. Bestätigt wird hier auch die vorgängig formulierte Position von der Rolle der Spiele als „Wissensmedien“.

Das Wissen, das als gemeinschaftlich konstruierte Sinnwelt nunmehr in Form der „Mega-Universen“ neuen Eingang in die Debatte gefunden hat, wird von Caja Thimm und Sebastian Klement in ihrer Abhandlung über Second Life diskutiert. Leitend ist für die Autoren jedoch die Frage, inwieweit eine virtuelle Umgebung wie Second Life als Spiel anzusehen ist, obwohl weder Spielregeln noch Spielkonstrukte wie Freund/Feind Zuordnungen erkennbar sind. Die Verfasser argumentieren, dass virtuelle Welten genau deswegen auch nicht als Spiel definiert werden können, sondern vielmehr als eine Form der spielerischen Erprobung

einer digitalen Gesellschaft. Avatarbevölkerte virtuelle Welten wären damit digitale Weltkonstruktionen, die eine Plattform für die Nutzer selbst darstellen. Weniger das regelgeleitete Agieren im Wettbewerb gegen Ko-Spieler und/oder die Maschine, sondern vielmehr das soziale Gemeinschaftserleben in einem durch die Nutzer selbst erschaffenen Universum bietet eine neue Form von spielerischer Unterhaltung. Es ist die Autonomie der Handelnden, die ihre Avatare als Persönlichkeiten konstruieren, die sich als zentrales Moment der virtuellen Welten ansehen lässt.

Spielerbindung und Nutzungsoptionen werden im abschließenden Beitrag von Wolfgang Kaminski in die Debatte gebracht. Sein Augenmerk gilt den pädagogischen Fragen im Verhältnis von jungem Spieler und dem Spiel. Nach einer grundlegenden Diskussion um Medienkompetenz und Medienwirkung kommt Kaminski zu dem Schluss, dass das Spiel zwar die Möglichkeit eröffnet, Dinge zu tun, die man normalerweise nicht tun würde oder könnte, dass dies aber kein Freibrief sein könne. In einer Phase der Medienentwicklung, in der user-generated content zunehmend Erwartung und Verhalten beeinflusst, heißt dies, dass die digitalen Medien neue Maßstäbe der Konstruktion von Realität setzen und als eine Fläche gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse gelten müssen. Damit, so Kaminski, müssten diese Medien auch eine besondere Aufmerksamkeit auf die Wahrung der Menschenwürde legen. Er verbindet diese Beobachtung mit dem Plädoyer, das Spiel als Produkt einer gegebenen Gesellschaft anzusehen und entsprechend auch dessen Form und Inhalt als eine Reflexion dessen, was diese Gesellschaft auszeichnet zu gewichten. Konsequenterweise fragt der Verfasser abschließend nach dem „Verbleib der Moral“.

Er schließt damit den Band mit einem durchaus intendierten Appell – wenn nämlich, wie durchgängig von allen Autorinnen und Autoren betont, das Spiel als ein wichtiges kulturelles und soziales Muster in einer durch Technologie zunehmend geprägten Gesellschaft anzusehen ist und damit ein Zeichen für die Kultur der Moderne darstellt, so schließt dies zwingend auch eine neue Perspektive auf die Rolle des Spiels mit ein – nämlich die auf eine Verantwortungskultur von Machern, Nutzern und Politik.

Bonn 2009

## **I. Theoretische Zugänge**

# **Spiel-Räume: Kleine Soziologie gesellschaftlicher Exklusionsbereiche \***

*Udo Thiedeke*

## **1 Spiel und Spielräume**

Im Alltag bereitet es uns keine Probleme, ein Spiel zu erkennen. Wir wissen intuitiv, wann ein Spiel beginnt oder endet, wer mitspielt und wer nicht. Wir wissen, Spiele werden alleine oder mit anderen gespielt, wobei die Mitspieler willkürlich am Spiel teilnehmen oder ausgewählt werden. Spiele haben einen eindeutigen Anfang und ein eindeutiges Ende. Manchmal werden eigens zum Spielen angefertigte Objekte benutzt oder es werden beliebige Objekte durch das Spiel mit ihnen in Spielobjekte verwandelt.

Gespielt wird häufig an speziellen Orten, auf Spielfeldern, Spielplätzen oder in Spielzimmern. Das Spiel gehorcht selbstbezüglichen Regeln, die nur für den Sinnzusammenhang des Spiels gelten. Dieser Sinnzusammenhang erscheint gegenüber der gewohnten Wirklichkeit verfremdet. Er umschreibt z.B. imaginierte Personen, Inhalte, Zeiten und Orte, wirkt in seinen willkürlich manipulierten Bedingungen (vgl. ähnlich Sutton-Smith 1978, 64) und beschränkten Konsequenzen ‚unernst‘ und ‚spielerisch‘, manchmal auch ‚verspielt‘. Im Vergleich dazu scheint ‚das Leben‘ von Unwägbarkeiten, mangelnder Selbstbestimmung, Unwiederholbarkeit und endgültigen Konsequenzen bestimmt und alles andere zu sein, als ein Spiel.

Kulturanthropologisch liegt es daher nahe, die ganze Gattung als ‚homo ludens‘ zu charakterisieren (vgl. Huizinga 1956, 205). Im selben Atemzug wird meist behauptet, das Spiel und das Spielen seien eine sich selbst genügende, zweckfreie Tätigkeit (vgl. Heckhausen 1963/64). Beides scheint für eine soziologische Betrachtung der gesellschaftlichen Bedeutung und Entwicklung des Spiels und seiner Spiel-Räume allerdings unergiebig.

---

\* Das diesem Text zugrunde liegende Vorlesungsscript basiert auf einer umfangreicheren Studie zur Thematik, die in: Herbert Willems (Hrsg.): Weltweite Welten. Internet - Figuren aus wissenschaftlicher Perspektive. Wiesbaden, 2008, S. 295-317, erschienen ist.

Die anthropologische Deutung macht das Spiel zur Eigenart der Gattung, die keiner weiteren sozialen Bedingungen bedarf. Und die Deutung der Zweckfreiheit verkennt, dass wir mit dem Spiel sehr wohl Zwecke, wenn auch eigene Spielzwecke, verfolgen. Da wir in der Regel zudem in sozialen Situationen die wirklichen Handlungsintentionen der Spielenden nicht kennen, schlage ich vor, dass wir soziale Beziehungen mit Niklas Luhmann als soziale Kommunikationssysteme auffassen (vgl. 1984, 225ff.) und beobachten, wie mit dem Spiel eigene Kommunikationen innerhalb der Kommunikationen der Gesellschaft entstehen.

Wenn wir von ‚Spiel‘ oder vom ‚Spielen‘ sprechen, dann meinen wir eine Form der Kommunikation, die eine willkürliche Unterbrechung erwarteter Normalitäten (z.B. der Bandbreite des Verhaltens, der sozialen Positionsfestlegung, der Reziprozität, aber auch der Grenzen von Raum und Zeit, der Endlichkeit des Lebens etc.) nach eigenen Regeln symbolisiert. Dort, wo gespielt wird, verändert sich die Normalität und sei es nur für eine kurze Zeit. Spielen muss also nicht zweckfrei sein. Es kann ganz eigenen Zwecken und Gesetzen folgen, grenzt dann aber einen Bereich willkürlich manipulierter sozialer Wirklichkeit ab – ‚Spiel‘ erscheint so als die Form, diese Entgrenzung der Normalität durch Abgrenzung zu unterscheiden und zu kommunizieren.

‚Spiel‘ soll daher meinen: *eine symbolische Kommunikationsform der Entgrenzung von Normalitätserwartungen, die als willkürliche Handlung des Spielens zugerechnet werden kann.*

Erst die symbolische Form macht es möglich, in der Kommunikation eine Unterscheidung von Spiel und Ernst zu kommunizieren, d.h. zu wissen, dass man spielend eine Wirklichkeitsgrenze überschreiten wird. Wenn man also davon spricht, dass man spielt, symbolisiert man diese bewusste Grenzüberschreitung hinüber in eine Normalität, die für den „Ernst des Lebens“ weitgehend folgenlos bleibt.

Die Form des Spiels symbolisiert so einen abgegrenzten Wirklichkeitsbereich, einen ‚Spiel-Raum‘. Mit diesem ‚Raum‘ ist weniger die Lokalität, als vielmehr der Sinnbereich gemeint, in dem die Normalität außer Kraft gesetzt wird und so Freiräume des Erlebens und Handelns entstehen – hier ist alles, was der Fall ist, nur ein Spiel.

Soziologisch erscheinen Spiel-Räume somit als durch eigene Kommunikationen und eigene Erwartungen definierte Kommunikationsbereiche, die sich von anderen Kommunikationsbereichen abgrenzen lassen. Mit den Spiel-Räumen entstehen Enklaven der Kommunikation und d.h. Enklaven des Sinns.

Von der Sinnerspektive der gesellschaftlichen Normalitäten aus betrachtet etablieren sich mit den Spiel-Räumen *Exklusionsbereiche*, d.h. Ausschließungsbereiche gesellschaftlicher Kommunikation. Sie schließen z.B. alltägliche Normalitätserwartungen aus und ersetzen sie durch spielerische Normalitäten. Sowohl wenn wir Spiele und Spielende betrachten, als auch wenn wir selbst spielen, bemerken wir, dass hier etwas anderes vorgeht als gewöhnlich – gelegentlich sprechen wir auch davon, dass alles ‚nur ein Spiel‘ sei, um diesen Wirklichkeitsübergang zu kennzeichnen.

## 2 Gesellschaftliche Exklusionen und gesellschaftliche Differenzierung

Da es hier um eine Soziologie gehen soll und damit man die Entwicklung solcher Exklusionsbereiche beobachten kann, muss man sich allerdings die Entwicklung der gesellschaftlichen Differenzierung ansehen, in deren Zusammenhang sich Exklusionen verändern (siehe auch Tab. 1 auf S. 10).

Hierzu ist zweierlei festzustellen: Zum einen der Sachverhalt, dass ‚gesellschaftliche Differenzierung‘ nicht nur die Einteilung einer Gesellschaft in Schichten- oder ‚Zwiebelmodelle‘ meint, die sich anhand von Bildungsgrad, Einkommen, sozialer Mobilität etc. unterscheiden.

Wiederum Niklas Luhmann folgend (1997, 601ff.; 609ff.) lässt sich behaupten: Wenn wir Gesellschaft als Gesamtzusammenhang aller Kommunikationen verstehen, dann meint gesellschaftliche Differenzierung die Art und Weise, wie Unterschiede kommuniziert und soziale Kontakte entlang dieser Unterscheidungen hergestellt, vermittelt oder abgebrochen werden.

In einer nach gleichen Segmenten untergliederten, segmentär differenzierten Gesellschaft, zu denen wir empirisch z.B. die Stammesgesellschaft rechnen können, ist die Hauptunterscheidung *gleich/ungleich*. Alles, was gleich ist, gehört dazu und sollte auch möglichst gleich bleiben. Das Ungleiche gehört nicht dazu, ist damit fremd und grundsätzlich feindlich, im besten Fall ein mit Vorsicht zu genießender Gast.

In einer an Schichten orientierten Gesellschaft, die wir Soziologen ‚stratifiziert‘ nennen und die wir uns empirisch etwa als Adels- oder Feudalgesellschaft vorstellen können, orientiert sich die gesellschaftliche Normalität ganz selbstverständlich an der hierarchisch gedachten Unterscheidung von *oben/unten*. Es ist hier ganz normal, dass es innerhalb der Gesellschaft zwei fundamental verschiedene Wirklichkeiten gibt. Wobei diejenigen, die der Oberschicht angehören,



ebenso selbstverständlich dafür sorgen, dass die Hierarchie der Wirklichkeiten erhalten bleibt.

In der an Funktionen orientierten, funktional differenzierten Gesellschaft, wie sie sich mit der modernen Gesellschaft ausgeprägt hat, gibt es hingegen keinen Primat des Oben und Unten mehr, da sich innerhalb der Gesellschaft höchst unterschiedliche Kommunikationssysteme, wie etwa die Wirtschaft, die Politik, die Wissenschaft, die Kunst, aber auch die Gruppe, Familie oder Zweierbeziehung gebildet haben. Auf keines dieser Teilsysteme kann verzichtet werden, da jedes eine spezifische Wirklichkeitsperspektive kommuniziert.

Wir merken das im alltäglichen Umgang schnell: Wer zahlt, liebt nicht, wer glaubt, weiß nicht, wer vertraut, herrscht nicht und im Recht wird nach einem anderen Code kommuniziert, als in der Religion etc.

Die fundamentale Unterscheidung einer solchen Gesellschaft läuft daher entlang der Grenze von *einheitlich/abweichend*. Die Gesamtgesellschaft wird als ein Konglomerat aus Differenzen wahrnehmbar, als „Einheit des Uneinheitlichen“ (vgl. Luhmann 1997, 776), zu deren Bezeichnung wir Begriffe wie „Pluralisierung“, „Multikulti“, aber auch „Clash of Cultures“, „neue Unübersichtlichkeit“ oder „Postmoderne“ erfunden haben.

Diese Erfindung von Begriffen, um gesellschaftliche Wirklichkeit zu benennen, zeigt Versuche an, das Lebensgefühl und die gesellschaftlichen Realitäten kommunizierbar zu machen. Neben der Gesellschaftsstruktur, also den Beziehungsstrukturen, verändert sich mit der Differenzierung auch die Semantik einer Gesellschaft (a.a.O., 887f.). D.h., die kulturellen Möglichkeiten, Normalitätserwartungen zu reflektieren und zu symbolisieren, verändern sich.

So hat in den Stammesgesellschaften der Mythos eine zentrale Funktion für die gesellschaftliche Integration, mit dem man versucht, das Fremde zu einem Teil der Alltagswelt zu erklären. In stratifizierten Gesellschaften wird der Mythos durch Herrschergenealogien und ein religiöses Pantheon von Göttern sowie bspw. den Vorstellungen einer idealen Heilsgemeinschaft oder „Umma“ überformt. Die moderne, funktional differenzierte Gesellschaft beschreibt sich selbst hingegen in Termini der „Gleichheit“, „Freiheit“, des „Fortschritts“ und der „Kritik“.

Zum anderen und eng damit verbunden ist hinsichtlich der Entwicklung gesellschaftlicher Exklusionsbereiche festzustellen, dass wer von Exklusion sprechen will, von *Inklusion* nicht schweigen kann.

In der hier vorgestellten Fassung einer auf Kommunikation gegründeten soziologischen Beobachtung meint „Inklusion“, nicht in erster Linie Teilhabe oder Integration, so wie man mit moralischem Unterton von „Teilhabe am gesell-

schaftlichen Leben“ oder der „gelungenen Integration von Migranten und Migrantinnen“ spricht. Inklusion meint den kommunikativen Einbezug vor allem von Individuen in die gesellschaftliche Kommunikation (vgl. a.a.O., 618ff.; Bohn 2006, 7).

Das erfolgt entsprechend den Differenzierungsformen wieder unterschiedlich. In der Stammesgesellschaft sind diejenigen inkludiert, die zumeist qua Blutsverwandtschaft oder Einheirat dazugehören und die sich selbst als „Menschen“ bezeichnen. In der stratifizierten Gesellschaft ist das schon komplizierter, da man individuell nur der alles umfassenden Traditions- und Heilsgemeinschaft als Geschöpf der Götter oder Gottes angehört. Ansonsten gehört man nicht als Individuum, sondern als Schichtvertreter einem Haushalt oder Haus an, dessen Rang sich nach hoch und nieder bestimmen lässt. In der funktional differenzierten Gesellschaft wird auf Parties nicht mehr danach gefragt, woher man kommt, sondern was man macht. Man gehört hier vielen Teilsystemen zugleich an, was sich in mannigfaltigen Rollen-Sets (Merton) ausdrückt. So kann man zugleich Vater, Sohn, Betriebsratsvorsitzender, Konsument, Wähler und Geliebter sein, um nur eine Auswahl anzusprechen. Man kann glauben, was man will, beruflich versuchen zu erreichen, was man will und kaufen, was man will. Inkludiert sind hier Personen, also Individuen, die als sozialisiert kommuniziert werden (vgl. Luhmann 1991). Sozialisiert erscheinen sie dann, wenn ihre unwägbaren (kontingenten) individuellen Verhaltensmöglichkeiten sozial so kompatibel gemacht wurden, dass ein normales Verhalten erwartet werden kann.

Entsprechend variiert auch die Exklusion. In der Stammesgesellschaft sind alle aus der Gesellschaft exkludiert, die nicht dazugehören. Es gibt im Grunde kein Exklusionsproblem. Wer aus der Stammesgemeinschaft herausfällt, verschwindet aus der Gesellschaft und kann zurückgelassen, vergessen, getötet oder aufgegessen werden.

Wer in der stratifizierten Gesellschaft seine Schichtzugehörigkeit verliert, der sinkt evt. zum Bodensatz der Gesellschaft herab, verbleibt aber in der Rangordnung der Gesellschaft, was auch daran festzumachen ist, dass diese ‚soziale Mobilität‘ als Normalität der Traditions- und Heilsgemeinschaft gilt (Bohn 2006, 37). Erst die Exkommunikation unterbricht alle Kommunikationsbeziehungen und macht die Betroffenen zu sozialen Nichtwesens, zu „Infami“. In dieser Gesellschaftsform tritt also erstmals ein gesellschaftliches Exklusionsproblem auf, man muss sich Gedanken machen, wie man das Nichteingeordnete in der Gesellschaft platziert und was das für die Ordnung der Inklusionen bedeutet.

Die funktional differenzierte Gesellschaft kennt hingegen vor allem Inklusionsprobleme (vgl. Luhmann 1997, 625ff.), d.h. hier stellt sich permanent die Frage, wie alle, überall Mitglied oder Teilhabende sein können. Mit dieser Tendenz zur Totalinklusion geht aber Totalexklusion einher. Wenn alle überall potenziell zugehörig sind, dann sind sie nicht mehr durch Zugehörigkeit definiert, sondern nur noch dadurch, wie sie mitwirken können. Und deshalb ist für uns heute der Individualismus und Pluralismus zugleich eine Chance und ein Kardinalproblem der Inklusion, was etwa in den Fragen „wer bin ich und wo stehe ich?“ zum Ausdruck kommt.

	<i>Segmentär differenzierte Gesellschaft</i>	<i>Stratifikatorisch differenzierte Gesellschaft</i>	<i>Funktional differenzierte Gesellschaft</i>
<b>Gliederung:</b>	Gleiche Teile	Ungleiche Ränge	Differenzierte Funktionen
<b>Soziale Ordnung:</b>	Lateral	Hierarchisch	Heterarchisch
<b>Inklusionsmodus:</b>	Abstammung	Herkunft	Sozialisation
<b>Leitunterscheidung:</b>	Eigen / fremd	Oben / unten	Einheitlich / abweichend
<b>Empirisches Bsp.:</b>	Stammesgesellschaft	Adels-/Ständegesellschaft	Moderne Gesellschaft

Tab. 1: Übersicht über gesellschaftliche Differenzierungsformen  
(Quelle: eigene Darstellung)

### 3 Der Wandel der Spiel-Räume

Was hat das alles mit dem Spiel und den Spiel-Räumen zu tun? Eine ganze Menge, denn es fällt auf, dass sich die Spiele, die gespielt werden und wie sie gespielt werden, im Laufe der Gesellschaftsentwicklung unterscheiden. Wenn wir die mit den Spielen jeweils entstehenden Spiel-Räume, wie oben behauptet, als Exklusionsbereiche der Normalität verstehen, dann fällt auf, dass sie erst dann als gesellschaftliches Phänomen aufzutreten scheinen, wenn Inklusion und Exklusion zu Problemen gesellschaftlicher Differenzierung geworden sind. Mit anderen Worten, segmentäre Gesellschaften bieten außer in Form von gemeinschaftlichen

Festen oder von Wirklichkeit einübenden Kinderspielen keine gesellschaftsstrukturellen Bedingungen für das Entstehen spezieller Spiel-Räume.

### 3.1 Beispiel 1: Schach als Ordnungsspiel

Ganz anders sieht das in stratifizierten Gesellschaften aus. Nicht nur, dass wir hier ausgearbeitete Spielformen antreffen, die für Erwachsene gedacht sind und von diesen auch gespielt werden. Diese Spiele orientieren sich zudem entlang der Leitunterscheidung von ‚oben‘ und ‚unten‘. So tritt in der indischen Kastengesellschaft und der islamischen Kalifatsgesellschaft erstmals ein Spiel in Erscheinung, das den Kampf des kriegführenden Adels um Rangpositionen und Herrschaft spielerisch, also sinnexklusiv, nachbildet. Dieses Schach, dessen Name vom persischen „Shah“ abgeleitet ist, ahmt den Kampf zweier Königreiche nach und zeigt auf dem Spielbrett eine streng hierarchische Rangordnung (vgl. Petzold 1987). Ähnlich der gesellschaftlichen Orientierungssituation rahmt die fest gefügte Ordnung der Spielregeln eine kaum vorhersehbare Vielfalt der Spielzüge. So sind im Schach ca. 2<sup>1046</sup> Spielstellungen möglich.



Abb. 1: Indische Adelige beim „Caturanga“, dem Vorläufer des Schachspiels

Mit diesen Problemen und taktischen Feinheiten werden die Angehörigen der Unterschicht nicht behelligt. Schach, das „königliche Spiel“, bleibt dem Adel vor-

behalten. Nach anfänglichem Misstrauen seitens der Kirche, ob das Spiel nicht vielleicht Teufelswerk sei, wird es auch im mittelalterlichen Europa als Spiel zur Erziehung des Adels und zur Einübung der Herrschaft genutzt.

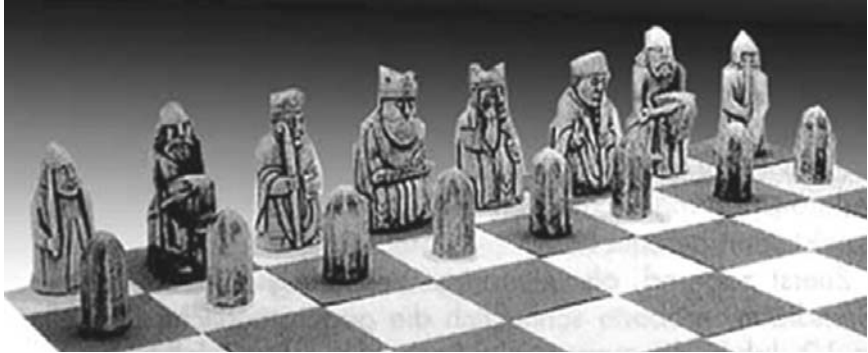


Abb. 2: Mittelalterliche Schachfiguren

Die Angehörigen der Unterschicht hätten zweifellos auch kaum Verwendung für Schach gehabt, ihre Probleme sind weniger der Kampf um Rangpositionen oder das Führen von Kriegen, als vielmehr das nackte Überleben, das von mannigfaltigen Zufällen oder der Willkür der Herrschenden abhängt. Folgerichtig spielt man in der Unterschicht, etwa der mittelalterlichen Ständegesellschaft, Geschicklichkeits- oder Glücksspiele, von denen wir auch heute noch z.B. das Kegeln oder die Kartenspiele kennen.

Für den Adel eröffnet das Schach jedoch einen wichtigen gesellschaftlichen Exklusionsbereich. Hier kann der Kampf um Ränge erprobt, evt. in Partien unter Konkurrenten sogar simuliert werden, ohne dass dies politische oder territoriale Folgen nach sich zieht. Das ist auch insofern von Interesse, als die in der Oberschicht vorhandenen Auf- und Abstiegsmöglichkeiten sowie die Verfügung über Waffen und Personal Konflikte heraufbeschwört (vgl. Luhmann 1997, 716). Um die Herrschaftsposition der Oberschicht nicht zu gefährden, muss verhindert werden, dass allfällige Fehden sich nicht zum ‚Flächenbrand‘ ausweiten. Neben Diplomatie ist also geschicktes Taktieren in der Kriegführung gefragt sowie die Möglichkeit, im Spiel die Konsequenzen von Angriff und Verteidigung ‚durchzuspielen‘. Schach erweist sich so als ein gesellschaftliches Ordnungsspiel, das die Ordnung spielerisch in Frage stellt, als kontrollierte Normalitätsverschiebung in der schichtspezifischen Verwendung aber immer auch bestätigt.

Erst hier in der stratifizierten Gesellschaft existieren somit Bedingungen, die ein Auftreten von willkürlichen und kontrollierten Exklusionen wahrscheinlich machen. Erst hier können sich Spiel-Räume etablieren, ohne die Gesellschaft insgesamt zu destabilisieren.

### *3.2 Beispiel 2: TV-Gamehows als Sozialisationsspiele*

Mit der Veränderung der gesellschaftlichen Differenzierungsform hin zur funktional differenzierten Gesellschaft ändern sich auch die Rahmenbedingungen für das Entstehen von Spiel-Räumen. Nicht nur, dass in dieser Gesellschaft die Totalinklusion aller in alles, die als Versprechen hinter allen Normalitätserwartungen aufscheint; zur Normalität gehört auch, dass man über den Nahbereich des Hauses, der Familie, der Region, Religion oder des Territoriums hinaus vergesellschaftet wird. Die sozialen Beziehungen werden indirekter und sind im gesellschaftlichen Maßstab nur dann fortsetzbar, wenn sie über Kommunikationsmedien vermittelt werden.

Das Auftreten von Massenmedien, die wie der Buchdruck in Europa nicht politisch/administrativ, sondern als kommerzielle Medienorganisationen in einem Markt der Informationen organisiert wurden (vgl. Giesecke 1991, 127ff.; 362ff.), schließt alle, die das Lesen lernen, an alle gesellschaftlichen Kommunikationen an und individualisiert, entsprechend der Einheit der Vielfalt, diesen Zugang. Synchronisation der Kommunikationen, wechselseitige Beobachtung und Aushandlung dessen, was als Normalität gilt, kann demnach nur noch im massenmedialen Schnittpunkt der Öffentlichkeit und öffentlichen Meinung hergestellt werden (vgl. Luhmann 1996, 187).

Daraus resultieren sowohl Konsequenzen für die Orientierung der gesellschaftlichen Kommunikation, als auch für die Art und Weise, wie Inklusion und Exklusion beobachtet werden können. Hier geht es nicht mehr um Entscheidungen der Obrigkeit oder gottgegebene Gnadenakte, sondern um aktive, individuelle Mitwirkung – man könnte mit Blick auf die Gesellschaft sagen: um Selbstsozialisation der Individuen. Diese wird aber nur noch teilweise im Nahbereich der persönlichen Begegnungen entwickelt. Vielmehr gewinnt auch hier die massenmediale Kommunikationen an Bedeutung. D.h., u.a. Moden, Skandale und ‚exemplarische Personen‘ zu beobachten, wie sie als Inklusionsmodelle in Form großer Persönlichkeiten, Stars oder Idole oder als Exklusionsmodelle von medialen Monstern, Verbrechern oder Obsessionen angeboten werden.

Es bietet sich an, mit diesen Exklusionsmodellen in einem Spiel-Raum zu spielen, der zugleich exklusiv und allgemein beobachtbar ist. Mit anderen Worten, diese neuen Spiel-Räume formieren sich als massenmediale Plattformen, z.B. als TV-Gameshows.

Das Spektrum solcher Gameshows reicht wohl von Geschicklichkeits- und Quizshows, in denen man Können oder Wissen vorführen kann und mit sagenhaften Gewinnen belohnt wird, über Flirt- und Heiratsshow, in denen man sich selbst vorführen kann, bis hin zu Shows, die über sog. Reality-Komponenten verfügen. In ihnen wird so getan, als ob den Spielern eine Sondersituation des Lebens zu Grunde läge, die alle Zuschauer bestens kennen.

Als spielerischer Exklusionsbereich der Entgrenzung von Wirklichkeit sind vor allem diese Reality-Gameshows von Interesse, weil sie Orientierungssituationen des sog. realen Lebens, wie Karriere, Partnersuche, Alltagskonflikte ins Spiel einbeziehen, aber so manipulieren, dass z.B. alle bei ihrer Bewältigung zuschauen können. Ihren Entgrenzungscharakter beziehen solche Spiele aus der Paradoxie, dass sie das vermeintlich ‚wirkliche Leben‘ in einem künstlichen Setting inszenieren.

Ein plakatives Beispiel dafür ist etwa die Reality-Gameshow „Big Brother“, die auch im deutschen Privatfernsehen einiges Aufsehen erregte. Der hier eingerichtete Spiel-Raum lebt davon, die ständige Irritation von Normalität als normal auszugeben (vgl. Mikos/Pommer 2002). Gesellschaftliche Wirklichkeit wird dabei nicht vergessen, stattdessen wird vorgegeben, man spiele so sehr mit dieser Wirklichkeit, dass das Spiel die Normalität sei.



Abb. 3: Szenen aus „Big Brother“

Die im Container ‚lebenden‘ Kandidatinnen und Kandidaten sind Teilnehmer einer medialen Inszenierung mit kontrollierten Wirklichkeitsbedingungen. Sie und ihr Handeln werden in dramatisierter Form vorgestellt, beim Spielen und in ihrem scheinbar ‚wirklichen‘ Leben beobachtet, von den Zuschauern bewertet (mit

Gewinnen belohnt oder aus der Containergemeinschaft herausgewählt) und sie werden dabei belauscht, wie sie ihre Spielsituation, in einem Container zu stecken und zu Spielzwecken medial belauscht zu werden, diskutieren (a.a.O., 336).

Hier entsteht ein *massenmediales Sozialisations-Spiel*, das den medialen Transfer von Realitäten in Fiktionen und zurück als Experimentierfeld der Selbsteinordnung in die gesellschaftliche Kommunikation vorführt. Ohne die Bereitschaft der Kandidatinnen und Kandidaten, mit ihren Selbstdarstellungen zu spielen und ohne die direkt eingekoppelte Bewertung von Darsteller und Darstellung durch die Zuschauer funktioniert das Spiel nicht. Die massenmediale Kommunikation koppelt damit den Exklusionsbereich an die gesellschaftliche Kommunikation an. Das Spiel wird über die Inszenierung ‚normalen Lebens‘ medial als gesellschaftliche Inklusion kommuniziert.



Abb. 4: Homepage von „Big Brother“

Die Kandidatinnen und Kandidaten zeigen vermeintlich ‚echte‘ Konflikte und ‚echte‘ Liebesbeziehungen. Sie nehmen das Spiel ‚ernst‘, gehören zur Pop-Kultur der Gesellschaft, die ihren weiteren Lebensweg beeinflusst. Zugleich wird aber die Medieninszenierung deutlich. Es ist nur ein Spiel, es gibt Fans, es gibt Sen-