

## PLAYERISM

Wir spielen mehr denn je in der Geschichte der Menschheit, dennoch gibt es zahlreiche Rufe „das Spiel zu retten“. Von jung bis alt sind (vor Allem) Videospiele einer der umsatzgrößten Unterhaltungsindustrien in denen Stunden pro Tag zur Dopaminausschüttung verbracht werden. Dennoch scheinen wir nicht genug von unserem Wohlstand zu spüren. Warum das Spiel als Single-Player Konsumprodukt kaum Befriedigung schafft und die politische Bühne für Machtspiele und Team-Gedanken erhalten muss, statt gemeinschaftlicher Vernunft, erforsche ich als Spielewissenschaftler und reiche daher eine Mischung aus Praxisbericht und Policy Paper ein.

Als Herausgeber des Brettspiels „World Control“ - einer künstlerischen Mischung aus den Spieleklassikern Risiko und Monopoly – und selbstständiger Serious Game Entwickler für Unternehmensplanspiele bei der ÖBB RailCargo bin ich Pre-Doc der Spielewissenschaften. Es geht hierbei darum komplexe Inhalte spielerisch darzustellen und erlebbar zu machen, um Strategien zu entwickeln, anstatt Informationen zu sammeln.

Der akademische Werdegang stellt einen kulturwissenschaftlichen Weg dar. Die Master These erfolgte über die menschliche Kultivierung des Zufalls nach einem Master in Game Studies (Donau Uni Krems) und einem Bachelor in Architektur (TU Wien). Die Brücke der Studiengänge lief über die Faszination des tausendjährigen Niedergangs der antiken Theater-, Spiele und Sportkultur aufgrund christlichen Gedankenguts, dass eine erzählerische Abwendung von Brot und Spielen hin zu Gebet und Arbeit erwirkte. Zusammen mit der Verbreitung zahlreicher Spiele aus dem fernen Osten setzte auch der Theaterbau erst wieder in der Renaissance und brachte uns aus den dunklen Zeitaltern in die Aufklärung. Spiele sind größer als Gott, und das glorreiche Gewinnen ist uns kulturell wichtiger als Wohlstand.

Der Beitrag soll Erklärungen liefern warum wirtschaftliche Theorien und Solidarisierungen mit Randgruppen kein Ziel oder Gemeinschaftsgefühl geben kann, dass sich dem Populismus entgegenstellen kann. Wie #gamergate maßgeblich zu frühen Mobilisierung von Donald Trump beigetragen haben und sich Rechtspopulistinnen wie Meloni und Musk auf Spielekonferenzen

treffen und Ideen aus Tolkiens Fantasy-Welten von Mittelerde besetzen, wie sich Menschen, Orks, Elfen und Hobbits als natürliche Weltordnung getrennter Kulturen gegenüberstehen.

Gegen Trump helfen keine Erzählungen einer gerechten Umverteilung, denn spätestens seine erneuten Tarifkeulen sollten bewiesen haben, dass es sich hier nicht um einen Kapitalisten handelt. Es geht nicht um Profit oder Wachstum, sondern um das Gewinnen über die Anderen. Solange es Dir mehr weh tut, kann es auch mir weh tun. Auch wenn Trump ein wirtschaftlicher Verlierer war, so spielte er von Anfang an vor ein Spieler zu sein und „das Spiel“ zu verstehen.

Wieso können so viele Menschen in Zeiten von bewaffneten Konflikten zwischen Angreifer und Verteidiger nicht mehr unterscheiden, als wäre es ein Spiel, an dem sich beide gleichermaßen beteiligen und einfach aufhören können? Wieso jubeln Menschen Populisten gegen ihre eigenen Interessen zu, und zehren von dem Gefühl „Hauptsache es passiert etwas!“

Wir baden in der Politik der Gefühle und dürfen nicht vergessen, dass wir kein Homo Ökonomikus, sondern ein zutiefst spielender Mensch sind. Welche Qualität das Spiel hat darüber kann natürlich diskutiert werden, aber alternative Kräfte täten gut daran endlich aufzuhören der Versuchung zu unterliegen Brandings aus den 70er Jahren wieder aufzuwärmen und sich stattdessen mit den tools von Game Designs wie Agency, Relatedness, Skill, Measurable Feedback, etc. vertraut zu machen, denn die Unterschiede zwischen Realität und gespielter Wirklichkeit sind nicht nur zunehmend egal, sondern werden abgelehnt. Das ist die Kraft, die ich „Playerism“ nenne, und Menschen wollen hier vor Allem eines wissen:

Wofür steht und kämpft mein Team eigentlich?