

⇒ Isabelle Fries

Ein Spielverderber namens Ernst Metaethische Reflexionen zu Wargames und Serious Games

⇒ 1 »Der will doch bloß spielen!« – Spielerische Erwartungshorizonte

Eine Ethik des Spiels beginnt vor dem Spiel. Im Folgenden nimmt sie ihren Ausgang bei Sprache, mittels derer ein Geschehen gedeutet und so als ein bestimmtes Geschehen eingeordnet wird. Haben wir es bei Wargames und Serious Games mit Spielen, mit Übungen, mit Simulationen, Realitäten oder Fiktionen zu tun? Wer Antworten sucht, antwortet mit Worten, verortet sich mit jeweiliger Sprache in jeweiligem Diskurs. Was wir »Spiel« nennen und was nicht, öffnet Bedeutungsräume und solche der Kritik; auch dann, wenn aus »Spiel« »Game« oder »Ernst« geworden ist.¹

Isabelle Fries, Dr. theol., Ethikerin an der UniBw München; Forschung zu aktuellen praxisorientierten Fragestellungen unter Einbezug von Sprachphilosophie und politischer Theorie. Publikationen (Auswahl): (1) *Ich und Wir. Der Begriff der Gemeinschaft im Werk Martin Bubers*, Gütersloh 2023; (2) *Ethical Guidelines for DLT-based Information Systems*, in: Fries, Isabelle/Grabatin, Michael/Hofmeier, Michael (Hg.), *Sovereign by Design. The LIONS Approach to Digital Sovereignty*, Berlin 2024, 57–90; (3) *Daten, Freiheit, Wirklichkeit. Deutungshoheit in Zeit und digitalem Raum*, in: Schaffer, Axel/Lang, Eva (Hg.), *Die Kunst vom Finden und Bauen der Wirklichkeit*, Marburg 2023, 159–182; (4) »*In Code We Trust?*« – *Zur Vertrauens-Verheißung der Blockchain-Technologie*, ZEE 4/2022, 264–276.

ORCID: 0009-0008-1023-2602

DOI: [10.18156/eug-1-2026-art-4](https://doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-4)

⇒ 1.1 Alltagsannäherungen

Alltagsannäherung I: Wer eine Person mit Hund sagen hört »Der will doch bloß spielen!«, weiß zu deuten: Vom »Spiel« geht keine Gefahr aus. Spielen ist harmlos, umweht vom Hauch der Unschuld. Niemand kommt zu Schaden. Wer spielt, greift nicht an, vermittelt die Aussage. Falls doch ein Schaden entsteht, war er unbeabsichtigt: Entscheidend ist hier die Gesinnung, nicht die Folge. Der bloß spielende Hund ist dadurch gekennzeichnet, keine böse Absicht zu haben. Die

(1) Der vorliegende metaethische Beitrag entstand im Rahmen des Forschungsprojekts LIONS. LIONS wird von dtec.bw gefördert, dtec.bw von NextGenerationEU. Den fördernden Stellen gilt mein besonderer Dank für die Ermöglichung der Forschung.

bloße Absicht liegt im Spiel ohne Hintergedanken, im Spiel als Zweck in sich selbst.

Alltagsannäherung II: Geht etwas leicht von der Hand, ist es spielend leicht – ein Kinderspiel. Das spielend Leichte ist das Gegenteil der harten Nuss, die es zu knacken gilt. Das Kinderspiel bedarf weder besonderer Anstrengung noch Expertise. Dass etwas spielend schwer oder spielend ernst sein könnte, klingt idiomatisch gebrochen und fremd. Obgleich auch Erwachsene spielen, kleidet sich das Spielverständnis von sprachlicher Assoziation und Wendung in Leichtigkeit gleich einer Art vorvernünftiger Naivität des Kindlichen, einer wohlwollend wahrgenommenen Irrationalität.

Alltagsannäherung III: Menschen können jemandem (vielleicht auch Krähen einer Katze oder eine Katze einer Maus) »übel mitspielen«. Wer übel mitspielt, missachtet soziale Spielregeln, jene informellen Regeln, die das Interpersonale prägen. Interaktion wird in die Metapher des Spiels gekleidet. Interaktionsregeln zu missachten, ist nicht nur »übel«, sondern moralisch von Belang. In dieselbe Richtung weisen Wendungen, wonach ein falsches oder gar doppeltes Spiel gespielt wird. Als unangemessenes Verhalten gilt es, sich aufzuspielen, die erste Geige spielen zu wollen oder den Unschuldigen zu spielen; wobei bei Letzterem auch das Spiel zwischen Schein und Wirklichkeit wie in jedem Schauspiel eine Rolle spielt.

Alltagsannäherung IV: »Mit dem Essen spielt man nicht.« – Appellativ hallt das verbale Erziehungsrepertoire in vielen erwachsenen Ohren bis heute nach. Gleich einer Wahrheit brennt sich ein: Nicht alles ist zum Spielen da. Wer dennoch spielt, brüskiert. »Mit dem Essen spielt man nicht«, das ähnelt dem »Darüber lacht man nicht.« In Bezug auf manche Objekte oder Themen verbietet sich das Spiel, wie es sich verbietet, sich zu allem zu amüsieren.

⇒ 1.2 Vorangestellte Diskurslinien

Angespielt sind damit sprachtheoretische, soziologische, philosophische und psychoanalytische Diskurse, die sich um die Mitte des letzten Jahrhunderts auffallend vernetzen. Man könnte zunächst klassisch an Ludwig Wittgenstein denken und mit ihm an die Grenze von Sprache und Welt (*Tractatus Logico-Philosophicus*, 1922; TLP 5.6) sowie daran, Sprache überhaupt als Spiele (im Plural) mit Wörtern zu begreifen (*Philosophische Untersuchungen*, 1953; PU 66–68). John L. Austins Sprechakttheorie scheint greifbar und damit der Zusammenhang von

Worten und Handeln (*How to Do Things with Words*, 1962). Verstehensweisen der 1960er Jahre verdichten sich. Bei Hans-Georg Gadamer wird »Spiel« zum hermeneutischen Modell, autonom gegenüber dem Bewusstsein einzelner Spielender, offen für Deutung und frei von Zweck (*Wahrheit und Methode*, 1960). Peter L. Berger und Thomas Luckmann gründen die soziale Wirklichkeit auf Kommunikation (1966): Mit Thomas Schwietering gesprochen, ist deren *Gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit* »gewissermaßen ein einziges großes Spiel« (Schwietering, 2018, 25). Poststrukturalistische Auseinandersetzungen fügen sich ein: Neben Michel Foucaults Analyse der Ordnung von Diskursen (*L'ordre du discours*, 1971) ist Jacques Derridas Verschiebung des Blicks zu beweglichen Bedeutungen einflussreich (*La structure, le signe et le jeu*, 1967). In seiner Beschreibung der *différance* wird Bedeutung selbst zum steten Spiel (*jeu*) der Differenzen. Ebenfalls ein Werk der Zeit: *Games People Play* (1964) – in seiner Psychologie der menschlichen Beziehungen widmete sich Eric Berne den verdeckten Motiven in »Spiel« genannter sozialer Interaktion. Wenn wir – in einer kleinen Alltagsannäherung V – sagen, dass sich jemand nicht in die Karten schauen lässt, meinen wir das.

Folgt man den Diskurslinien zielorientiert für ein sprachliches Verstehen von »Spiel« weiter, verschiebt sich der Fokus Richtung Simulation und Manipulation. »Spiel« trifft sich mit Medienkritik und Science-Fiction, öffnet das Tor für Auseinandersetzungen mit scheinbar zu verschwimmen drohenden Grenzen, solche zwischen Realität und Fiktion und solche zwischen Mensch und Maschine. »Simulakrum« – von Derrida schon gekannt (vgl. Goldmann 2019, 161) und von Daniel F. Galouye früh im Roman verarbeitet (*Simulacron-3*, 1964) – wird zu einem Zentralbegriff der Zeit. Jean Baudrillard (*L'échange symbolique et la mort*, 1976; *Simulacres et Simulation*, 1981) schließt an poststrukturalistische Gedanken an, wenn er vorfindliche Wirklichkeit als Effekt von *Simulation* begreift. *Simulakren* verweisen auf kein vorgängiges Original, das sie imitieren könnten, so Baudrillard. Dieser gedanklichen Linie ähnlich kennzeichnete bereits Roger Caillois das Spiel unter anderem als fiktiv, insofern es eine zweite Realität darstelle (Caillois 1958, 24). Niklas Luhmann schließlich versteht Unterhaltung wie Spiel als »Realitätsverdopplung« (Luhmann 1996, 96).

Für die verschwimmende Grenze zwischen Mensch und Maschine wie für den Abbau wirksam gewordener ordnender Kategorien überhaupt sei exemplarisch Donna Haraways *Cyborg Manifesto* von 1985 erwähnt. Obgleich Bruno Latour, wie Haraway, nicht explizit auf die Metapher des Spiels zurückgreift, ist für die 1980er Jahre ferner dessen

Akteur-Netzwerk-Theorie zu nennen, in der – wiederum vormalige Kategorien transzendierend – auch nicht-menschliche Aktanten im Netzwerk wirksam werden. »Glaubst du an die Wirklichkeit?«, lässt Latour später fragen (2002). Weit greift er in die Philosophiegeschichte zurück, begründet mit René Descartes und Immanuel Kant – Letzterer für Latour ursächlich für den heutigen »Science-fiction-Alptraum« (a. a. O., 13) – die Subjekt-Objekt-Spaltung und mit ihr die Absurdität, die darin liegt, überhaupt nach Wirklichkeit nach Art des Glaubensbekenntnisses zu fragen.

⇒ 1.3 Ausblick

Man mag einwenden, man könnte die Diskurslinien auch anders ziehen. Die obige Skizze ist bewusste Auswahl (wie jedes Thema, jeder Referenzbezug, jeder Satz und jedes Wort Entscheidung für etwas und gegen anderes ist), doch ist sie nicht willkürlich. Was im Forschungsdiskurs beschrieben wurde, entfaltet sich bis heute, wenn von Spiel, Simulation, Realität und Fiktionalität – längst Virtualität geworden – gesprochen wird. Alltagsannäherungen deuteten bereits an: Der Spielbegriff öffnet Bedeutungsräume. Als solche finden sie Eingang in Diskurse. Es sind legitime Interessen, sich dem Spiel etwa aus kulturwissenschaftlicher, medienpädagogischer oder spieltheoretischer Perspektive zu nähern. Das hiesige Interesse liegt dagegen in sprachphilosophischen und aus ihnen hervorgehenden metaethischen Reflexionen.

Dazu wird im Weiteren dem klassischen Gegenüber von »Spiel« und »Ernst« nachgespürt und gefragt, welche ethischen Konnotationen jeweilige Verhältnisse der Begriffe und Verstehenswelten hinter den Begriffen evozieren. Auch mögliche Differenzierungen von Spiel, Simulation und Übung werden ausgelotet, Überlegungen angeboten, weshalb im Deutschen anglizistisch von »Wargames« und »Serious Games« – nicht etwa vom Kriegs- oder auch »Ernstspiel« wie einst noch beim Psychologen William Stern (1924) – die Rede ist. Es wird dazu tiefere Bezüge zu weiteren Diskursen geben, die bislang unerwähnt blieben, insbesondere zum in der Spiel-Forschung prägend gewordenen *Homo Ludens* von Johan Huizinga (1938). Manche mögen das Werk in obiger Skizze vermisst haben, doch auf Kulturwissenschaft liegt hier kein Fokus und Huizingas Ausführungen sind spezifisch unter sprachlichen Gesichtspunkten mit seiner Bestimmung von »Spiel« und »Ernst« relevant. Ein eigener Abschnitt wird sich dem Spiel und seinen sprachlichen Gegensätzen widmen. Das leitet über zu weiteren und etymologischen Erkenntnissen um die Begriffe »Spiel« und Ernst,

»Game« und »Play«. Dem dienen erhellende Einsichten aus der Sprachgeschichte.

Was passiert, wenn Ernst mitspielt? – Das bleibt die spielerische Leitfrage. Davon ausgehend wird schließlich im Blick auf aktuelle Praxis und Diskurs sprachlich erprobt, moralisierend ablehnende Verständnisse um »Wargames« und »Serious Games« im militärischen Bereich und weiteren Arbeitskontexten ernst zu nehmen und ihnen auf dieser Basis mit reflektiert gewählten Begriffen zu begegnen. Sprache verschiebt moralisch angereicherte Bedeutungsräume. So kann aus einem Spielverderben Daseinsorge werden.

⇒ 2 Wenn Ernst mitspielt: Sprachphilosophische Bezüge eines dichotomen Verständnisses

⇒ 2.1 Spiel und Gegenspieler

Darin, das Wort »Spiel« *ex negativo* zu bestimmen, liegt ein traditioneller Zugang, um in strukturierender wie strukturalistischer Weise das Phänomen »Spiel« begreifbar zu machen. Spiel wurde und wird als Nicht-Ernst, Nicht-Arbeit oder Nicht-Wirklichkeit aufgefasst (vgl. Ganguin 2010, 384).

»Spiel ist Nichternst«, ist in *Homo Ludens* explizit zu lesen (Huizinga 2004, 14). Schon Huizingas Vortrag von 1933 hatte Spiel und Ernst zum Thema: »Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur« (Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur), erst später im Deutschen unter dem Titel »Das Spielelement der Kultur« bekannt geworden. Hier heißt es (Huizinga 2014, 20):

Der Grundzug des Spieles ganz im Allgemeinen, ob von Tier, Kind oder Mann, lässt sich einstweilen nur negativ bestimmen, indem wir sagen, dass es nicht-Ernst sei.

Georges Bataille titelte 1951: »Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux?« (Sind wir da, um zu spielen oder um ernst zu sein?). Ausgehend von dieser teleologisch anmutenden Frage reagiert Bataille, der Philosoph, auf die Thesen des kulturwissenschaftlich arbeitenden Historikers Huizinga. Nur scheinbar *ersetzt* er dabei den Gegensatz des Letzteren von Spiel und Ernst durch jenen von Spiel und Arbeit, denn schon Huizinga hatte ihn angenommen (vgl. Huizinga 2004, 55). Bereits Huizinga hatte auch davon gesprochen, dass Handlungsziele innerhalb des Spiels von jenen außerhalb zu unterscheiden seien, weil

nur jene außerhalb auch der »Befriedung von Lebensnotwendigkeiten« (a. a. O., 18) dienen. Während das Gegensatzpaar Spiel und Arbeit bei Huizinga nicht zentral ist, *verschiebt* Bataille den Fokus dorthin. Für den Philosophen ist die Folgenlosigkeit von Handlungen in der Welt des Spiels im Gegenüber zu Konsequenzen in der Welt außerhalb des Spiels essenziell. Die »Welt der Konsequenz« tritt damit in Kontrast zum Spiel (Bataille 2014, 93). Der Ernst der Welt außerhalb des Spiels liege wiederum in Existenzsicherung. Letztlich zu keinem anderen Zweck als dem der Existenzsicherung arbeite der Mensch, was Bataille schließen lässt (a. a. O., 95): »Allein die Arbeit ist tief Ernst.«

Weiter von der Welt der Konsequenz hin zur Dimension der Verantwortung rückte Roger Caillois die Nicht-Spiel-Welt (Caillois 2014, 69):

Im tagtäglichen Leben ist jeder für seine Handlungen verantwortlich. Fehler, Irrtümer, Nachlässigkeiten kommen einem zuweilen sehr teuer zu stehen.

Für Caillois liegen im Spiel ferner »Sicherheit« und »Gewissheit« für die spielerisch Handelnden (a. a. O., 68). Aus heutiger Perspektive mag das an den Ruf nach Fehlerkultur oder die namentliche psychologische Sicherheit erinnern, die als Ideal durchaus für die Arbeitswelt geltend gemacht wird (vgl. Rost 2025). Für Caillois ist Spiel allerdings noch mehr, ist jene »freie Handlung [...], bei der der Mensch von jeglichen Bedenken hinsichtlich seines Tuns befreit ist« (Caillois 2014, 70); jedenfalls eine Freiheit innerhalb der Grenzen der Spielregeln (Caillois 1958, 20). Mit Caillois und über ihn hinaus, der wohl von Verantwortung und Risiko schrieb, nicht jedoch von Schuld, ließe sich die Welt des Spiels auch als eine des Nicht-Schuldig-Werden-Könnens konturieren. Die spielerische Handlungsfreiheit nimmt ihren Ausgang dann im Bewusstsein um dieses Nicht-Schuldig-Werden-Können, wodurch sich Handlungsweisen erproben lassen, ohne Risiken einzugehen oder Folgen tragen zu müssen.

Huizingas dichotomes Verständnis fand breites Echo über seine Zeit hinaus. Gadamer weiß beispielsweise – und man mag sich an den spielenden Hund zu Beginn erinnern fühlen: »Was bloß Spiel ist, ist nicht ernst«, zumindest nicht »für den Spielenden« (Gadamer 1960, 97). An das Gegenüber von Spiel und Ernst des Lebens konnten ferner entwicklungspsychologische und pädagogische Deutungen anschließen. Thomas Klie verweist in dieser Hinsicht auf romantische Pädagogik, die sich bis zu Schleiermacher zurückverfolgen lässt (Klie 2004, 1575). Kindheit wird dabei dem Stadium des Spielens zugeordnet,

während das Erwachsensein den Ernst mitbringe. Dieser Gedanke fügt sich gut in die antike Tradition: Der Zusammenhang von Kind und Spiel zeigt sich im Altgriechischen bereits sprachlich, was Platon in entsprechende pädagogische Vorstellungen einbezog (παῖς = Kind; παίζω = ich spiele). Eric Voegelin zog in einer frühen Besprechung des *Homo Ludens* von 1948 einen ähnlichen Schluss. So solle das Spiel »den Menschen in den Stand versetzen, seine Rolle im ‚ernsten Spiel‘ einer Gemeinschaft [...] zu spielen« (Voegelin 2014, 49). Auch das bereits erwähnte »Ernstspiel« wurde von William Stern Heranwachsenden zugeordnet. Ernstspiele seien als »Zwischenformen zwischen der kindlichen Spieltätigkeit und der verantwortlichen Ernsthandlung des Erwachsenen« (Stern, 1924, 241) zu betrachten. Trotz Ernsthaftigkeitscharakter liege kein Ernst im vollen Sinn vor, sondern erst Vorprobung auf diesen (a. a. O., 242). Genau wie später Caillois konstatiert Stern außerdem (ebd.): »Misserfolge führen hier zu keinem Schaden«.

Ein mit früheren Diskursen um Spiel, Ernst und Arbeit resonierendes Begriffsverständnis findet sich bei Birgit Recki. Spiel definiert sie als die

vom Ernst des Lebens – von Selbsterhaltung und Selbstbehauptung – abgegrenzte, in diesem Sinne zweckfreie, um ihrer selbst willen vollzogene Betätigung der (körperlichen und intellektuellen) Kräfte. (Recki 2004, 1573)

Auch Michael Roth fasst den Grundtenor im Zuge der Auseinandersetzung mit Huizinga, Caillois und anderen zusammen (Roth 2021, 51): »In der Tat. Der Mensch spielt, als gäbe es diese Sorgen ums Dasein nicht. Insofern ist das Spiel dem Ernst des Daseins entgegengesetzt.« Bei ihm begegnet dann auch jenes dritte Gegensatzpaar Spiel und Wirklichkeit, wenn er in Bezug auf das Spiel »Scheinhaftigkeit«, eine »Als-ob-Situation« oder »Schein-Realität« beschreibt (a. a. O., 52).

Das Als-ob nimmt unter den vier Spielformen nach Caillois jene der Mimikry auf (vgl. Caillois 1958, 27; 39–42). Bei Caillois selbst begegnet in diesem Kontext das passgenau gewählte Wort »illusion«, das er zutreffend auf das lateinische Wort »in-lusio« zurückführt, in dem der Spielbegriff bereits enthalten ist (a. a. O., 39). Nicht nur alternative Handlungsweisen können illusorisch erprobt werden. Mit Caillois könne man »devenir soi-même un personnage illusoire« (selbst eine illusorische Figur werden; ebd.). Der Gedanke der Fiktionalität verbindet mit der »réalité seconde« (zweite Realität) und »franche irréalité« (offene Unwirklichkeit), die sich unter den Charakteristiken des Spiels von

Caillois finden (vgl. a. a. O., 23f), die ebenso einflussreich gewordenen sind wie seine Spieltypen.

Um Huizinga nicht eindimensional zu rezipieren: Bereits in seinen eigenen Schriften lässt sich um den Ernst im Spiel ein Changieren konstatieren. Dass auch Spiele ernsthaft betrieben werden, war ihm bewusst, veranlasste ihn gar zum Ausruf (Huizinga 2014, 22): »o Widerspruch!, das Spiel soll Ernst sein, um Spiel zu sein!« Bekannt sind seine breiten Ausführungen zum »heiligen Ernst«, der für ihn nicht zuletzt Spiel und Kult verbindet. In diesem Sinne erkannten auch Bataille und Caillois, dass bei Huizinga Ernst zum Gegenspieler wird, doch dann auch wieder nicht – und »Spiel und Ernst oft gekoppelt« (Caillois 2014, 62) bei Huizinga begegnen.

Kurze Bemerkungen gelten, diesen Abschnitt beschließend, drei ausgewählten weiteren einflussreich gewordenen Charakteristiken von »Spiel«, die für hiesige Belange bedeutsam sind. Erstens gehören zum Spiel *Spielregeln*, was ein eigenes Spiel-Welt-System außerhalb der Alltagswelt schafft, wobei Regeln und Logiken von Spiel und Alltag sich nicht decken müssen und es oft gerade nicht tun. Zweitens besteht recht einhelliges Verständnis dazu, dass es sich beim Spiel um ein unterhaltsames, gar *vergnügliches Geschehen* handelt (z. B. Caillois 1958, 17). Drittens wird regelmäßig die *Zweckfreiheit* des Spiels betont (im Anschluss an Huizinga und andere). Zweckfreiheit und Vergnügen zusammen begegnen verdichtet in der Definition von Wolfgang Pfeifer (2011, 1324), wonach Spiel »nicht auf Nutzen ausgerichtete, vergnügliche, mit Ernst betriebene Tätigkeit, Zeitvertreib, Vergnügen, Wettkampf« sei. Insbesondere der Konnex »Spiel« und »Vergnügen« wird sich im folgenden Abschnitt ausgehend von etymologischen Herleitungen nachweisen lassen. Dass in diesen Verstehensverknüpfungen auch moralisches Potential liegt, wird der weitere Verlauf zeigen.

⇒ 2.2 Gotisch für »Gemensche«: Sprachliche Wurzeln

Das deutsche Wort »Spiel« hat einen sprachlichen Vorläufer, der nur im Kontinentalwestgermanischen vorkommt: Das zugrundeliegende, aber nicht weiter zurückverfolgbare, Wort »Spil« deckt die ganze Verstehensbreite von »Tanz, Zeitvertreib, Scherz, Unterhaltung, Vergnügen, Waffen-, Kampfspiel, Wettkampf« ab (Pfeifer 2011, 1324). Das Verb »spilôn« verweist auf die zugehörige unterhaltsame Tätigkeit und hat seinen Vorstellungshorizont in schnellen, tänzelnden oder hüpfenden Bewegungen (Schrader, 1929, 422). Auffallend ist, dass die Komposita »Spielzeug« (17. Jh.) sowie »Spielsachen« und »Spielwaren«

(jeweils 18. Jh.) spät entwickelt sind (vgl. Pfeifer 2011, 1324). Erst in dieser Zeit bildet sich damit eine Kategorienscheidung ab: Es werden Objekte explizit zu Spielobjekten und mit einem eigenen Hyperonym von anderen Objekten begrifflich geschieden (nicht, dass es zuvor kein Spielzeug gab, doch hatte es keine sprachliche Bedeutung). »Spiel« selbst ist wiederum ein frühes Hyperonym, das in sich breit gestreute Hyponyme vereint. Um es nutzungsfreundlich auszudrücken: Topf schlagen und Counter-Strike heißen beide »Spiel«.

Wie bereits Huizinga bemerkt hat (Huizinga 2004, 28) wurde im Deutschen (oder auch Niederländischen) ein anderer sprachgeschichtlicher Weg eingeschlagen als etwa im Englischen und Französischen. Im Deutschen setzten sich weder das lateinische »ludus« (Spiel) noch »iocus« (Scherz) durch. Zwar verbirgt sich »ludus« in deutschen Fremdworten wie »Präludium« und – wie bereits erwähnt – auch in »Illusion«, aber der unmittelbare Spielbezug wird dabei nicht mehr gehört. Das französische Nomen »jeu« lässt sich dagegen genauso wie das englische »joke« auf »iocus« zurückführen. Das französische Adjektiv »ludique« und das seltenere englische »ludic« (spielerisch) nehmen wiederum »ludus« auf.

Das englische Verb »play« bietet eine erhellende Verwandtschaft mit den deutschen Worten »pflegen« und »Pflicht« und damit auch einen neuen Verstehenshorizont: Sprachgeschichtlich klingt im »play« über das Amüsement hinaus auch Ernsthaftigkeit an. Das dem »play« zugrundeliegende altenglische »plegan« lässt sich auf das protogermanische »plegōjanan« zurückführen, was Harper (2025) mit der Grundbedeutung »sich mit etwas beschäftigen« wiedergibt. In »plegōjanan« sieht Harper die gemeinsame sprachliche Wurzel für »play« wie für »pflegen«. Bereits Huizinga war der Zusammenhang aufgefallen, wobei er dezidiert keine bedeutungsverschiedenen Entwicklungen aus einer bloß gemeinsamen Urwurzel annahm, sondern die Gemeinsamkeit von »play« und »pflegen« im Grundgedanken des Sich-für-etwas-Einsatzens verortete (Huizinga 2004, 50). »Pflegen« ist mit »Pflicht« (und dem englischen »plight« und »pledge«) verwandt, was sich ebenfalls mit Verweis auf das Protogermanische begründen lässt (vgl. Harper 2025; Pfeifer 2011, 998).

Man könnte geneigt sein, so zu schließen: das Wort »Pflegen« und alle seine Ableitungen, sowohl die, die mit Spiel, wie die, die mit Pflicht in Beziehung stehen, gehören in die Sphäre, in der »etwas auf dem Spiele steht«. (Huizinga, 2004, 51)

»Wargames« und »Serious Games« haben eine eigene Sprachgeschichte. »Game« verweist zwar ebenfalls auf »an activity engaged in for amusement« (Stevenson/Waite 2011, 584; vgl. Kunkel, 2023, 680; Harper 2025), kann aber im Vergleich zu »spil« viel weiter zurückverfolgt werden. In alten germanischen Sprachschichten findet man den Vorläufer von »game«: »Gaman(a)« lässt sich mit »Freude, Vergnügen, Spiel« übersetzen und bereitet Lust und Spaß (Fick 1871, 741; vgl. de Vries, 1958, 154). Eine Spur führt ins Gotische: »ga-man« (Schrader 1929, 423), das sich mit »Gemensche« wiedergeben lässt. »ga« ist ein Präfix (Holthausen 2002, 33) und »man« bedeutet »Mensch« (a. a. O., 68) Es ist ein Begriff mit klarem Sozialbezug: Wenn Menschen zusammenkommen, findet »gaman« statt. Gerhard Köbler gibt »gaman« als »Mitmensch, Teilnehmer [...], Gemeinschaft« wieder (1989, 206), ähnlich auch Ignatz Gaugengigl (1848, 25): »Mitmensch, Genosse«. Das springend Tänzeln, das in »spil« steckt, hätten die Goten selbst im Übrigen wohl mit »laikan« ausgedrückt (Holthausen 2002, 60).

Es gibt gute Gründe, verschiedenen Spieltypen verschiedene Namen zu geben, wie von Caillois einflussreich vorgeschlagen. Tatsache ist aber, dass im alltäglichen Sprachgebrauch nicht zwischen Agon, Alea, Illinx oder Mimikry (Caillois 1958, 27) differenziert wird. Wir sagen »Spiel« oder »jeu« oder »game«. Mit diesen Oberbegriffen spannt sich ein breiter Bedeutungsraum auf und teilweise sind es auch mehrere sich einander auszuschließen scheinende Bedeutungsräume, die sich dem Verstehen öffnen. Zugleich werden mittels Sprache ursprüngliche Konnotationen tradiert, etwa dass ein Spiel vergnüglich sei oder eine Pflicht auch ein Risiko bergen kann. Das leitet über zum nächsten Abschnitt.

⇒ 3 Simulierte Realitäten? – Was Wargames und Serious Games eigentlich vermischen

⇒ 3.1 Spiel, Wirklichkeit und Virtualität

Von kritischen Positionen aus ist spätestens seit dem Aufkommen von Videospiele die Rede davon, dass sich eine der klassischen *ex-negativo*-Bestimmungen der Spiel-Definition womöglich – zumindest auf der subjektiven Ebene der Wahrnehmung – auflösen könnte: jener angenommene Gegensatz zwischen Spiel und Wirklichkeit.

Die Stichworte »Virtual Reality« und »Augmented Reality« verweisen begrifflich darauf, dass es sich bei digitalen Spielen und virtuellen

Erfahrungsräumen um besonders »komplexe Formen und Praktiken von Wirklichkeitsbezug« handelt, in denen »die Frage nach der Realität »spielerisch« verhandelt wird« (Noller 2024, 153). Realität wird nicht allein verdoppelt, wie Luhmann es im Blick auf Massenmedien angenommen hatte, sie wird mit neuen digitalen Spielmöglichkeiten individuell veränderbar. Das erinnert an die im ersten Kapitel vorangestellten Diskurslinien: Ist Wirklichkeit verhandelbar, ist sie Glaubensgegenstand, ist das Spiel nicht eigentlich erst als ein übergeordnetes Spiel der beweglichen Bedeutungen richtig erfasst?

Formulierte Befürchtungen im Blick auf digitale Spiele scheinen Science-Fiction-Dystopien mitunter nicht fern. Allerdings, sprachlich betrachtet, bringen weder digitale Spiele noch »Serious Games« noch »Wargames« im Blick auf Wirklichkeit etwas kategorial Neues in den Diskurs, obgleich die Qualität des Erlebens mit technologischer Unterstützung intensiviert werden kann und es interaktive Möglichkeiten der Steuerung des Spielverlaufs gibt (insbesondere im Exergaming). Dass Spiel grundsätzlich auch die Form der Nachahmung einnehmen kann, zeigen bereits kindliche Rollenspiele. Man würde hier vermutlich nicht von »Simulation« sprechen, doch ist kaum zu leugnen, dass im Rollenspiel neue oder alternative Wirklichkeiten erspielt werden. Es sei daran erinnert, dass die »Illusion« das Spiel (»ludus«) mit Wahrnehmungen bereits begrifflich abbildet und es nach Caillois möglich ist, im Spiel »personnage illusoire« (1958, 39) zu werden. Auch dass wir ein Schauspiel »Schauspiel« nennen, bestätigt, dass spielerische Rollenwechsel, mitunter in literarische Welten der Theater-Drehbücher hinein, zum selten problematisierten Alltagserleben gehören. In Befürchtungen um einen möglichen Verlust des Realitätsbezugs im Spiel kommen jedoch beobachtbare rauschhafte Effekte des Spiels (Caillois' Illinx) und die Angst vor manipulativem Kontrollverlust durch Spielermachende oder auch »die KI« zusammen; befördert durch Diskurslinien, wie sie eingangs aufgezeigt wurden.

⇒ 3.2 Spiel, Arbeit und »Serious Games«

»Spiele, die Wissen vermitteln und Bewusstsein bilden wollen« (Freyermuth 2013, 458) fügen sich nicht in Caillois' Spiel-Kategorien ein, schon allein deshalb, weil Caillois das Spiel grundsätzlich als »improductif« verstand (unproduktiv; Caillois 1958, 17). Generell scheinen nach den zuvor dargelegten sprachlichen Bezügen »ernste Spiele« einer *contradictio in adiecto* gleichzukommen. Obschon entwicklungspsychologische und pädagogische Zugänge dem Gedanken

ernster oder zumindest bildungsfunktional wirksamer Spiele nahekommen, sind auch sie davon entfernt, in der Spielhandlung einen echten Ernst des Daseins sehen zu wollen.

»Serious Games« werden dabei längst nicht nur in Bildungseinrichtungen, sondern auch in der Organisationsentwicklung eingesetzt. Sie gelten als Ermöglicher von Innovation, Teambuilding und einer veränderten Arbeitskultur im Zeichen von mehr Agilität und Kollaboration. Es sind keine »zweckfreien« Spiele, im Gegenteil definieren Dörner et al. (2016, 3):

A serious game is a digital game created with the intention to entertain and to achieve at least one additional goal (e.g., learning or health). These additional goals are named characterizing goals.

Die *Freiwilligkeit* entsprechender Maßnahmen im Arbeitskontext, die doch Caillois und Huizinga für Spiele voraussetzten, soll an dieser Stelle nicht erörtert werden. Zu konstatieren gilt vielmehr: Entweder der Gegensatz von Spiel und Arbeit verschwimmt, wenn »Serious Games« in der Arbeitswelt mit dem Zweck des Erreichens von Unternehmenszielen eingesetzt werden – oder der Spielbegriff ist unpassend gewählt; entweder ein Zweckfreiheitsdogma hat in Bezug auf den Spielbegriff weiterhin Bestand oder es bedarf einer Neuausrichtung des Spielbegriffs in Abgrenzung von lang bestehender Tradition.

⇒ 3.3 Spiel, Ernst und »Wargames«

Worum, wenn nicht um einen Daseinsernst, geht es anderes, blickt man schließlich auf »Wargames« und zwar nicht jene, die auf heimischem Gaming-Stuhl in den Bann ziehen (und wegen Verharmlosung von Krieg und Gewalt sowie angenommener Desensibilisierungseffekte in der Kritik stehen; vgl. Beil 2018, 204), sondern solche, die ihren Ort im militärischen Bereich haben? – Liest man das *WARGAMING Handbuch der Bundeswehr*, wird nicht nur der funktionale Mehrwert offenkundig, sondern zeigt sich auch, dass der Ernst des Lebens essenziell im Wargaming präsent ist (DZB 2024, 5):

Mit dieser Methode lassen sich mit geringem Aufwand unterschiedliche Szenarien von der taktischen bis zur strategischen Ebene zu Planungszwecken und zur Aus- und Weiterbildung durchspielen. Die Spannbreite reicht dabei

von Herausforderungen durch hybride Angriffe auf die Bundeswehr bis zu potenziellen Angriffsszenarien an der NATO-Ostflanke.

Es wäre realitätsfern, die Notwendigkeit einer militärischen Vorbereitung auf realistische Zukunftsszenarien infrage zu stellen. Gleichwohl steht dieser Einsicht ein empfundenes Befremden im Blick auf die gewählte Methodik wie Begriffswelt des Spiels entgegen. Martin Warnke beschreibt diese irritierende Ambivalenz der sprachlichen Assoziationen treffend:

Der Begriff des Kriegs-Spiels lässt sich an Obszönität kaum überbieten, bedeutet das Eine doch Gewalt, Tod und entsetzlicher Schrecken, das Andere die freie Entfaltung nach lustvoller eigener Vorgabe. Doch gerade an diesem Paradox entfaltet sich seit Jahrtausenden eine Kultur, die das Schreckliche bannt, verdrängt, symbolisiert, darstellt und in Technik umwandelt. [...] Und selbst der Krieg nimmt Distanz zu sich, wenn er durch eine Strategie vorbereitet wird, so, als wäre er nur ein Spiel. Krieg und Spiel gleiten aneinander entlang, längs einer Verschiebungslinie, die das Reale gerade noch eben vom Virtuellen trennt. (Warnke 2009, 380)

Zwar gilt auch hier – wie beim Gegensatzpaar Spiel und Wirklichkeit –, dass der unbehagliche Eindruck einer unlauteren Vermischung von Welten keinen neuen Beitrag zum Diskurs darstellt, der erst in digitalisierter Lebenswelt greifbar würde: Die »spielerische Simulation kriegerischer Auseinandersetzungen« ist schon vor 2000 Jahren belegt (Beil 2018, 206). Dennoch mutet es vor dem sprachlichen Hintergrund assoziierten Amüsements, von Leichtigkeit und Zweckfreiheit auf Ebene der Verstehenswelt befremdlich bis unerhört an, Gamification in die Vorbereitung militärischer Auseinandersetzungen einzutragen. Gamification meint dabei den »Einsatz von spielerischen Designelementen in einem nicht spielerischen Kontext« (DZB 2024, 14), in diesem Fall dem Kontext von realistisch gestalteten Kriegsszenarien (vgl. a. a. O., 24).

Spätestens an dieser Stelle ist Spiel kein moralisch neutraler Raum mehr, wenn es das im Grundgedanken gewesen sein sollte. Als moralisch neutral wird das Spiel vielfach gesehen: als Adiaphoron, Bereich des ethisch Erlaubten, etwas *zwischen* dem Pflichtmäßigen und dem Pflichtwidrigen (vgl. Roth 2002, 173; Fuß 2011, 64; Leppek 2020, 169).

Im Bedeutungsraum »Kriegsspiel« liegen demgegenüber Verstehensweisen, die an Sätze der Alltagsannäherungen zu Beginn erinnern: »Mit dem Essen spielt man nicht.«, »Darüber lacht man nicht.« In dieser Reihe ließe sich ergänzen: »Mit dem Krieg spielt man nicht.« Wie beim Essen handelt es sich um einen Bezugspunkt zur Existenzsicherung im Gegenüber zur Lebensbedrohung, womit der Charakter eines Daseinernst essenziell gegenwärtig ist. Es scheint sich zu verbieten, im Blick auf genuin lebensernste Kategorien »bloß zu spielen« – nicht etwa allen durchaus gegebenen Einsichten um die notwendige Krisen- und Kriegsvorbereitung zum Trotz, sondern vielmehr ihretwegen.

⇒ 4 Ein Spielverderber namens Ernst? – Metaethische Einsichten um Spielerisches und Daseinssorge

Dennoch spielten und spielen Generationen von Kindern mit einem »Kaufladen«. Dazu dienen ihnen ein auf Grundformen reduzierter kleiner Modell-Marktstand und diverse weitere Simulationsobjekte. Es ist die Welt der Illusion, des Als-ob, der Mimikry, denn tatsächlich wird weder gekauft, noch handelt es sich um einen Laden, noch kann man die Holztomate essen (wenn man den Grenzfall der »Marzipankartoffel« nicht vertiefen will). Offenkundig ist es in unserer Sprachkultur erlaubt, essen zu spielen, aber nicht mit dem Essen zu spielen. Ist es also auch erlaubt, Krieg zu spielen, aber nicht mit dem Krieg zu spielen?

Das Kompositum »Kriegsspiel« lässt Offenheit für beide interpretativen Sätze. Dasselbe kann mit dem Begriff »Ernstspiel« durchgespielt werden: Ist es erlaubt, ernst(haft) zu spielen, aber nicht mit dem Ernst zu spielen? Doch schließt das Kompositum »Ernstspiel« nicht ebenfalls beide Interpretationsmöglichkeiten ein? – Es ist zu vermuten, dass die Satz-Parallelstellung und sekundär erklärende Interpretationen nicht hinreichen, um das herausgearbeitete empfundene Befremden hinsichtlich assoziierter Obszönität im Blick auf das »Kriegsspiel« umfassend zu lösen. Was passiert, wenn Ernst mitspielt? – Das bleibt noch immer die spielerische Leitfrage. In diesem letzten Kapitel gilt es, zugunsten einer Antwort Einsichten aus dem Vorangegangenen zu resümieren und aufeinander zu beziehen.

Wittgenstein hat berechtigterweise darauf aufmerksam gemacht, dass wir zwar »Spiel« sagen, aber dem Begriff weitere Begriffe subsumieren, die mitunter wenig gemeinsam haben. Es sei an »ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen« zu denken (PU 66). Die Charakteristik des Amüsements etwa gelte nicht für alle Elemente innerhalb der Bedeutungsfamilie »Spiel« (vgl. ebd.).

Viele spätere Spiel-Definitionen fallen hinter diesen wichtigen Gedanken zurück. Wittgenstein zufolge liegt das im Anspruch des Definierens eines offenen Begriffs selbst und damit in der Unmöglichkeit, Begriffsbestimmungen mit Allumfassungsanspruch zu postulieren. Definitionen sind letztlich Sprachspiele. Eine Definition zieht Grenzen, wie das Wort schon sagt (lateinisch »finis« = Grenze): Definitionen hegen ein. Wittgenstein dagegen verweist gerade beim Begriff »Spiel« auf ein weit verästeltes Geflecht von »Familienähnlichkeiten« (PU 67) und beschreibt dieses »Geflecht« metaphorisch weiter (ebd.):

Und wir dehnen unseren Begriff [...] aus, wie wir beim Spinnen eines Fadens Faser an Faser drehen. Und die Stärke des Fadens liegt nicht darin, daß irgendeine Faser durch seine ganze Länge läuft, sondern darin, daß viele Fasern einander übergreifen.

Damit lässt Wittgenstein seine Lesenden nicht sprachmethodisch ratlos zurück. Er empfiehlt (PU 77):

Frage dich in dieser Schwierigkeit immer: Wie haben wir denn die Bedeutung dieses Wortes (»gut« z.B.) gelernt? An was für Beispielen; in welchen Sprachspielen?

In dieser Weise haben die Alltagsannäherungen zu Beginn den Spielraum der Bedeutungen und Verstehensweisen eröffnet. Was in Alltagssprache ausgedrückt wird, steht zugleich in nicht zu übersehender Resonanz zu reflektierten Diskursen und Vorschlägen zur Definition:

Der »bloß spielende Hund« lässt vom »Spiel« *Harmlosigkeit* wie *Absichtslosigkeit* erwarten. Spiel ist ferner als *Zweck in se ipse* verstanden. Das »Kinderspiel« bringt die Assoziation der *Leichtigkeit* mit sich. Leichtigkeit ist das Gegenteil des Schweren, Gewichtigen, Ernsten, das am besten das lateinische Wort »gravitas« in seinen Bedeutungsebenen fasst. »Spiel« verweist auf *das Nichterwachsene* im Sinne eines wohlwollend wahrgenommenen, fast romantisch anmutenden *Raum des Irrationalen*. Zugleich kann Spiel aber auch zur *Metapher für soziale Interaktion* werden. *Spielregeln und soziale Regeln* treten in Resonanz zueinander. Die soziale und moralische Erwartung liegt in Regelkonformität. Darin liegt durchaus *eine vom Dasein erst geschiedene Ernsthaftigkeit*. Wer sich nicht an Regeln hält, kann das Spiel verderben. Schauspiel, Rollenspiel und Begriff der Illusion verweisen auf ein *Spiel mit Schein und Wirklichkeit*. Schließlich drückt sich ein Ver-

ständnis aus, wonach *nicht alle Bezugsgrößen des Spiels moralisch erlaubt* sind. Alltagssprachlich zeigt sich: Es gibt Objekte oder Themen, da verbietet sich das Spiel.

All das ist der »Spielfaden«, der in Sprache liegt. Um ihn und mit ihm flechten sich Diskurse ein. In diesem Verstehensgeflecht verdichten sich manche Bereiche, etwa jene um Schein und Wirklichkeit als übergeordnetes Spiel, angereichert durch interdisziplinäre Diskurse jeweiliger Zeit, gerade solche in Richtung Simulation und virtueller Realität. Manche Fäden beginnen erst, wo andere auslaufen, ohne völlig den Bezug zueinander zu verlieren, etwa jenes Changieren von Ernsthaftigkeit und Ernst im Spiel und doch außerhalb desselben. Und dann gibt es die disruptiven Versuche, dem Spiel der deutschen Sprache zu entkommen. Anglizismen halten Einzug – klingt »Wargame« nicht schon harmloser als »Kriegsspiel« für Deutschdenkende? Doch wer sich entlang der Sprachfamiliengeschichte hangelt, stößt oft erneut auf dasselbe sprachgeschichtliche Beziehungsgeflecht. Selbst, wo es keine Verwandtschaft gibt, wie hinsichtlich »Spiel« und »Game«, zeigt sich eine äquivalente Nachbarschaft. Dass Spiel letztlich einem »anthropologische[n] Prinzip« (Runkel 2003, 3) gleichkommt, eine Grunddimension menschlichen Lebens abbildet, findet nicht nur ein Echo bei Friedrich Schiller (vgl. Recki 2019, 66), sondern bereits im gotischen »gaman«, das als »Gemensche« übersetzt werden kann.

Dass der Spielbegriff für Heidegger in seiner Auseinandersetzung mit Kant zur Metapher des menschlichen Seins in der Welt wird, indem er »Welt« als »»Spiek des alltäglichen Daseins« (Heidegger 1949, 32) begreift, überrascht in dieser Verstehenslinie nicht. Derrida weist wiederum in Auseinandersetzung mit Heidegger darauf hin, dass Dasein nichts ist, dessen man sich gewiss sein könnte. Man sei Teil eines Spiels, in dem es keine »certitude rassurante« (beruhigende Gewissheit, 1967, 410) gebe. Daseinsernst und Daseinssorge – sie gehören im Spiel, das Gemensche ist, zusammen und lassen sich gleichzeitig nicht menschlichen Strukturen unterordnen; auch nicht im »Wargame« oder »Serious Game« als Ausdruck der Verfügbar- und Gestaltbarmachung. Aus Perspektive Heideggers oder Derridas könnten es Als-Ob-Spiele sein, in denen der Mensch sich das Konstrukt einer Welt unterwirft – doch innerhalb der Welt, in die er letztlich geworfen bleibt. Religiöse Interpretationen schauen auf dasselbe Blatt aus anderer Perspektive: Im völlig zweckfreien »Spiel« lässt sich dann eine erlöste Befreiung erleben, wie sie erst die Heilsgewissheit ermögliche (vgl. Roth 2002, 153).

Diese Verstehenslinien machen deutlich: Im Diskurs um »Wargaming« geht es nicht nur um militärische Verteidigung. Es geht auch darum, einen Raum zu verteidigen, in dem keine Notwendigkeit zur Verteidigung besteht, den Raum des Spiels als eine wohlwollend irrationale Bastion der Leichtigkeit, entrückt von Korrumpierung durch Zwecke und dem Ernst des Daseins.

Huizinga hätte »Serious Games« konsequent entweder gar nicht als »Spiele« bezeichnet oder seine Ausführungen auf aktuell kulturell vorfindliche digitale Spiele ausweiten und Klassifikationen entsprechend überarbeiten müssen. Zweckfrei sind Spiele, die zu Bildungs- oder strategischen Zwecken eingesetzt werden, jedenfalls nicht. Sobald Ernst im Spiel ist, verliert das Spiel seinen Charakter des Überflüssigen – jenes bekannt gewordene »Superabundans« bei Huizinga (2004, 11). Gleichzeitig kann mit Huizingas Verweis auf »heiligen Ernst« im Spiel eine Brücke zum Ernst im Spiel geschlagen werden. Eine Brücke zeigt sich auch darin, dass »play« und »Pflicht« sprachlich verwandt sind: Das spielerisch Leichte und der riskante Ernst sind Teil derselben Familie. Es steht etwas auf dem Spiel.

Sprache verschiebt moralisch angereicherte Bedeutungsräume. Sobald wir »Spiel« sagen, öffnen sich alle Verstehensweisen, wie sie im Vorangegangenen beschrieben wurden (und ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben). Doch wenn Befremden und Irritation ihren Ausgang in Sprache und Diskurs nehmen, wie spielerisch leicht wäre es doch, sich in Derridas dekonstruierender Feststellung einer »Geschichte von Metaphern und Metonymien« ironisch einzuordnen (1967, 410–411), die Metonymie zu wagen und anstelle des Spielbegriffs in »Wargame« und »Serious Game« schlicht das Wort »Übung« zu setzen und zu denken (ein Gedankenspiel).

So könnte aus einem Spielverderben Daseinssorge werden.

Und das Spiel ginge weiter.

⇒ Literaturverzeichnis

Austin, John L. (1975 [1962]): *How to do things with Words*, 2. Aufl., Cambridge/Mass.: Harvard University Press.

Bataille, George (2014 [1951]): *Spiel und Ernst*, in: Ebeling, Knut (Hg.): *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga* von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin, Berlin: Mathes & Seitz, 75–111 [Original: *Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux?*, in: *Critique* 49, 1951, 512–522 und *Critique* 51/52, 1951, 734–748).

Baudrillard, Jean (1976): *L'échange symbolique et la mort*, Paris: Gallimard.

Baudrillard, Jean (1981): *Simulacres et Simulation*, Paris: Éditions Galilée.

Beil, Benjamin (2018): *Zwischen Affekt und Distanz. Kriegsszenarien und andere Nischen des Massenmediums Computerspiel*, in: Preußner, Heinz-Peter (Hg.), *Gewalt im Bild. Ein interdisziplinärer Diskurs*, Maburg: Schüren, 197–222.

Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1966): *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York: Anchor Books.

Berne, Eric (1964): *Games People Play. The Psychology of Human Relationships*, New York: Grove Press.

Caillois, Roger (2014 [1946]): *Das Spiel und das Heilige*, in: Ebeling, Knut (Hg.): *Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga* von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin, Berlin: Mathes & Seitz, 59–74.

Caillois, Roger (1958): *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*, Paris: Gallimard.

Derrida, Jacques (1967): *La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines*, in: ders., *L'écriture et la différence*, Paris: Éditions du Seuil, 409–428.

Doktrinzentrum der Bundeswehr [DZB] (Hg.) (2024): *Wargaming Handbuch der Bundeswehr*, Download unter: <https://www.bundeswehr.de/resource/blob/5872302/f33665313cbbf07c098ed7e3769530ae/handbuch-wargaming-bundeswehr-data.pdf> (letzter Zugriff am 25. August 2025).

Dörner, Ralf/Göbel, Stefan/Effelsberg, Wolfgang/Wiemeyer, Josef (2016): Introduction, in: dies. (Hg.), *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*, Cham: Springer, 1–34.

Fick, August (1871): *Vergleichendes Wörterbuch der Indogermanischen Sprachen. Ein sprachgeschichtlicher Versuch*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Foucault, Michel (1971): *L'ordre du discours*, Paris: Gallimard.

Freyermuth, Gundolf S. (2013): *Serious Game(s) Studies. Schismen und Desiderate*, in: ders./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hg.), *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, Bielfeld: transcript, 421–464.

Fuß, Tilman (2011): *Das ethisch Erlaubte. Erlaubnis, Verbindlichkeit und Freiheit in der evangelisch-theologischen Ethik*, Stuttgart: Kohlhammer.

Gadamer, Hans-Georg (2010 [1960]): *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, 7. Aufl., Mohr Siebeck: Tübingen.

Galouye, Daniel F. (1964): *Simulacron-3*, New York: Bantam Books.

Ganguin, Sonja (2010): *Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen*, Wiesbaden: VS Verlag.

Gaugengigl, Ignatz (1848): *Gotischer Worth-Schatz als Grundlinien zur hochdeutschen Rechtschreibung*, Passau: Pustet.

Goldmann, Luzia (2019): *Phänomen und Begriff der Metapher. Vorschlag zur Systematisierung der Theoriegeschichte*, Berlin/Boston: de Gruyter.

Haraway, Donna (1985): *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the 1980s*, in: *Socialist Revolution* 80, 15(2), 65–107.

Harper, Douglas (ohne Datum): *Etymology of game*. Online Etymology Dictionary, <https://www.etymonline.com/word/game> (letzter Zugriff am 25. August 2025).

Heidegger, Martin (1949 [1929]): *Vom Wesen des Grundes*, Frankfurt a. M.: Klostermann.

Holthausen, Ferdinand (2002 [1934]): *Gotisches etymologisches Wörterbuch. Mit Einschluß der Eigennamen und der gotischen Lehnwörter im Romanischen*, Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.

Huizinga, Johan (2014 [1933]), Das Spielelement der Kultur, in: Ebeling, Knut (Hg.): Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin, Berlin: Mathes & Seitz, 18–45.

Huizinga, Johan (2004 [1938]): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, aus dem Niederländischen von H. Nachod, Reinbek beim Hamburg: Rowohlt.

Klie, Thomas (2004): Spiel. V. Pädagogisch, in: Betz, Hans Dieter/Browning, Don S./Janowski, Bernd/Jüngel, Eberhard (Hg.), RGG, Bd. 7, 4. Aufl., 1575–1576.

Köbler, Gerhard (1989): Gotisches Wörterbuch, Leiden: E. J. Brill.

Kunkel, Melanie (Projektleitung) (2023): Duden – Deutsches Universalwörterbuch. Das große Bedeutungswörterbuch, 10. Aufl., Berlin: Cornelsen.

Latour, Bruno (2002): »Glaubst du an die Wirklichkeit?« Aus den Schützengräben des Wissenschaftskriegs, in: ders. (Hg.), Die Hoffnung der Pandora, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 7–36.

Leppek, Thorsten A. (2020): Adiaphora in der theologischen Ethik. Überlegungen im Anschluss an Wolfgang Trillhaas, in: ders.; Koslowski, Jutta (Hg.), Fides quaerens intellectum. Festschrift für Walter Dietz, Leipzig: EVA, 157–171.

Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien, Opladen: Westdeutscher Verlag.

Noller, Jörg (2024): Ontologie des digitalen Spiel(en)s. Zwischen Simulation, Fiktion und virtueller Realität, in Schwartz, Maria/Neuhaus, Meike/Ulbricht, Samuel (Hg.), Digitale Lebenswelt: Philosophische Perspektiven, Heidelberg: Metzler, 145–155.

Pfeifer, Wolfgang (2011): Etymologisches Wörterbuch des Deutschen, Koblenz: Ed. Kramer.

Recki, Birgit (2004): Spiel. III. Philosophisch, in: Betz, Hans Dieter/Browning, Don S./Janowski, Bernd/Jüngel, Eberhard (Hg.), RGG, Bd. 7, 4. Aufl., 1573–1574.

Recki, Birgit (2019): Glück im Spiel? Zur ethischen und anthropologischen Dimension einer ästhetischen Kategorie, in: Polke, Christian/Firchow, Markus/Seibert, Christoph (Hg.), Kultur als Spiel. Philosophisch-theologische Variationen, Leipzig: EVA, 63–84.

Rost, Martin (2025): Vordenker*innen der Organisationsentwicklung (54): Amy C. Edmondson. Vom Umgang mit Scheitern zu psychologischer Sicherheit, OrganisationsEntwicklung. Zeitschrift für Unternehmensentwicklung und Change Management, 2025(1), 97–101.

Roth, Michael (2021): Die Ersten werden die Ersten sein. Überlegungen zu einer Ethik des Sports in theologischer Hinsicht, Leipzig: EVA.

Roth, Michael (2002). Sinn und Geschmack fürs Endliche. Überlegungen zur Lust an der Schöpfung und der Freude am Spiel, Leipzig: EVA.

Runkel, Gunter (2003): Das Spiel der Gesellschaft, Münster: LIT.

Schrader, Otto (1929): Reallexikon der indogermanischen Altertumskunde, 2. Bd., 2. Aufl., Straßburg: K. J. Trübner.

Schwietring, Thomas (2018): Game over! – Sind digitale Spiele Spiele? Über die Ausweitung des Spielbegriffs und den Nutzen alternativer Zugänge, in: Compagna, Diego/Derpmann, Stefan (Hg.), Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit, Herbert von Halem Verlag: Köln, 25–46.

Stern, William (1924): Das »Ernstspiel« der Jugendzeit, in: Zeitschrift für pädagogische Psychologie und experimentelle Pädagogik 25, 241–252.

Stevenson, Angus/Waite, Maurice (2011) (Hg.): Concise Oxford English Dictionary, 12. Aufl., New York: Oxford University Press.

Voegelin, Eric (2014 [1948]: Homo Ludens. Eine Besprechung, in: Ebeling, Knut (Hg.): Das Spielelement der Kultur. Spieltheorien nach Johan Huizinga von George Bataille, Roger Caillois und Eric Voegelin, Berlin: Mathes & Seitz, 46–58.

de Vries, Jan (1958): Altnordisches etymologisches Wörterbuch, Leiden: E. J. Brill.

Warnke, Martin (2009): Computer-Kriegs-Spiele. Oder: eine Kultur der Gewalt, in: Nöring, Hermann/Schneider, Thomas F./Spilker, Rolf (Hg.), Bilderschlachten: 2000 Jahre Nachrichten aus dem Krieg. Technik – Medien – Kunst, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 380–389.

Wittgenstein, Ludwig (1922): Tractatus Logico-Philosophicus [TLP], Kegan Paul: London.

Wittgenstein, Ludwig (2001 [1953]): Philosophische Untersuchungen [PU], hg. von Joachim Schulte, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Zitationsvorschlag:

Fries, Isabelle (2026): Ein Spielverderber namens Ernst
 Metaethische Reflexionen zu Wargames und Serious
 Games (Ethik und Gesellschaft 1/2026: Kein Spiel.
 Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI). Down-
 load unter: <https://dx.doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-4>
 (Zugriff am [Datum]).



ethikundgesellschaft
 ökumenische zeitschrift für sozialethik

**1/2026: Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im
 Zeitalter der KI**

Gerhard Schreiber
 Kein Spiel. *Wargaming* und *Serious Gaming* im Zeitalter der
 KI. Zur Einleitung

Lukas Johrendt und Kathrin Bruder
 (K)eine Spiel-Moral? Ethik diesseits und jenseits des
 Kriegsspiels

Benedikt Bussmann
 Spielerisch in den Abgrund blicken

Isabelle Fries
 Ein Spielverderber namens Ernst
 Metaethische Reflexionen zu Wargames und Serious
 Games

Lukas Ohly
 Können KI-Trainingsspiele Kriege humanisieren?

Sylvia Kühne
 Playful technologies?
 Über Anspruch und Risiko von Künstlicher Intelligenz im
 Wargaming

Marie-Christin Barleben
 Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen

Max Tretter
 Digital Sovereignty and Video Games