

Warum sind Kreuzworträtsel kein Spiel?

Nach Clark C. Abt ist ein Spiel eine Aktivität *zwischen zwei oder mehreren Entscheidungsträgern*.

Beim Kreuzworträtsel nimmt ein Spieler den Stift gegen ein Blatt Papier in die Hand. Ein Blatt Papier ist jedoch mit Sicherheit kein Entscheidungsträger. Der Spieler hat zwar das Ziel, alle Felder mit Buchstaben zu befüllen, das die Felder jedoch haben kein Ziel.

Nach Chris Crawford ist ein Spiel ein *geschlossenes formelles System*, die Modellwelt ist in sich komplett. Geschlossen: es werden *keine Referenzen auf Instanzen ausserhalb des Spiels* benötigt. Formell: das Spiel hat explizite Regeln, es ist eine Ansammlung von Teilen, welche miteinander interagieren, es ist ein System.

Kreuzworträtsel sind nur teilweise formell, da es zwar eine Ansammlung von Teilen, Felder die miteinander interagieren bzw. miteinander verknüpft sind, da einige Felder das Vorbefüllen anderer Felder benötigt.

Geschlossen ist es jedoch nicht, denn ein Spieler kann jederzeit neben den Feldern herumkritzeln und muss sich hierbei an keine Regeln halten, er kann zum totalitären Untermenschen mutieren.

Und noch schlimmer: Für Kreuzworträtsel werden Referenzen auf Instanzen ausserhalb des Spiels benötigt, das ganze Kreuzworträtsel besteht aus Referenzen auf die Aussenwelt! Herrgott nochmal, wie soll man überhaupt ein Kreuzworträtsel lösen, geschweige denn kreieren, wenn man die Aussenwelt nicht kennt? Wären wir alles Höhlenmenschen, gäbe es so was wie Kreuzworträtsel überhaupt?