

W

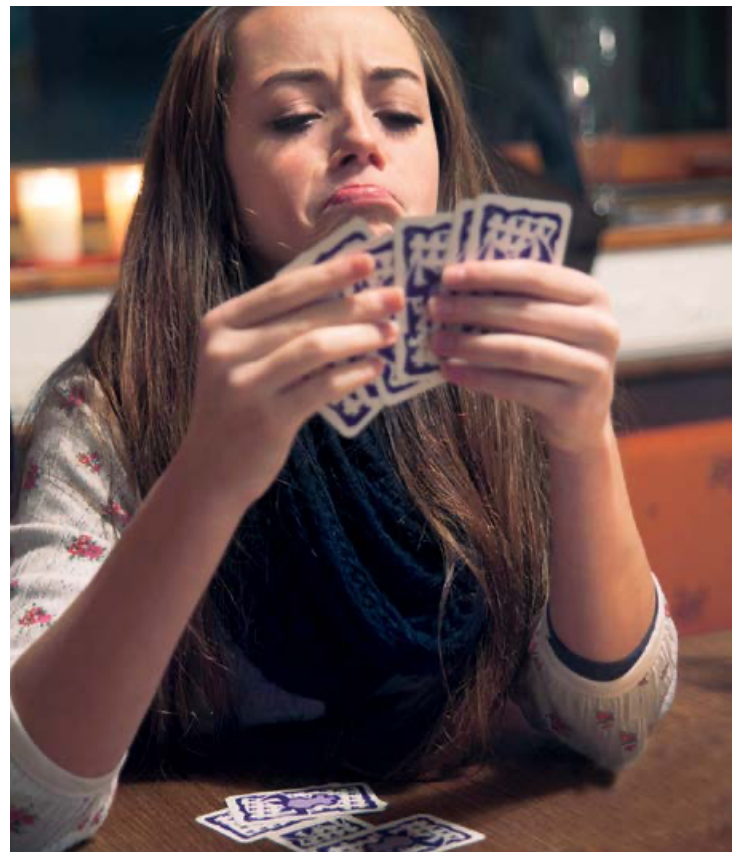
Wer spielt, lässt sich ein: auf das Unerwartete und Zufällige, auf sich selbst und auf andere. Spiele als Zeitverschwendung abzutun verkennt die Aushandlungs- und Lernprozesse, die Möglichkeiten. Denn Spiele sind Zonen der Freiheit. Hier können Emotionen rausgelassen werden: Hoffnung, Lust, Freude, Angst, Wut und Frust. Spiele sind darauf ausgelegt, sich auszuprobieren, die anderen zu fordern, selbst einzu-stecken, zu verhandeln, Rollen zu spielen, Krisen zu meistern und Identitäten zu wechseln. Spiele schweißen Gruppen zusammen oder aber befeuern den gnadenlosen Wettkampf. Dabei können Kinder und Jugendliche die Erwachsenen dominieren, die Mächtigen können entmachtet werden. Während es im Alltag oft mühsam ist, Souveränität zu gewinnen, macht es im Spiel vor allem eines – Spaß.

In Spielen steckt also ein riesiges Potenzial. Das kann genutzt werden, unter anderem für den Unterricht in der Schule. Aber auch wirtschaftlich. Videogames sind weltweit inzwischen die größte Sparte in der Unterhaltungsindustrie und machen Konzernen Lust auf mehr Umsatz. Einige Hersteller setzen zum Beispiel auf In-Game-Käufe und Lootboxen, digitale Schatztruhen, die manchen das ganze Taschengeld kosten und dem Glücksspiel ähnlich sind.

Unterschiedliche Interessen und Konflikte zeigen sich in der Gaming-Welt auch in anderen Bereichen. So ist der Spielekosmos von unfreien Machtverhältnissen gekennzeichnet – und von Versuchen, diese aufzubrechen: wie Sexismus im Bereich der Videospieldproduktion, kolonialistische und rassistische Motive in Gesellschaftsspielen, Hass und Propaganda in Communities.

Und doch können sich gerade Spiele solchen Ungleichheiten entziehen. Selbst wenn die Umstände und Voraus-

Unser Cover hat Thomas Prior fotografiert. Und zwar im Kreis Daying in Südwestchina, wo es im Sommer gern mal 40 Grad werden. Um der Hitze zu entgehen, hatten hier viele dieselbe Idee: ab ins Schwimmbad!



Mal sehen, was da so gegeben wurde: Kartenspiele wie „6 nimmt!“ auf dem Foto sind trotz digitaler Konkurrenz immer noch sehr beliebt. Skat gehört sogar zum immateriellen Kulturerbe. Der deutsche Skatverband schätzt, dass 20 bis 25 Millionen Menschen in Deutschland Skat spielen. Vielleicht sind die Regeln also doch gar nicht so kompliziert, wie immer gesagt wird.

setzungen verschieden sind, Spiele gibt es überall auf der Welt und für alle. Dafür braucht es nicht zwangsläufig Geld und große Arenen, manchmal reichen die Hände. Ob in Form des Brettspiels, als Sport oder Videogame – die Möglichkeiten des Spiels gilt es zu bewahren. Manchmal auch gegen sich selbst. Dann nämlich, wenn das Spielen zur Sucht wird und der Abgleich mit der Außenwelt verloren geht. Dabei ist der Gewinn über sich selbst vielleicht der größte von allen.

Spiele können Trainingsplätze fürs Leben sein. Das von diesem Heft ebenfalls zu behaupten wäre vielleicht ein bisschen sehr viel Anspruch. Aber eines darf es gerne mit Spielen gemeinsam haben: den Spaß.

Sabrina Gaisbauer und Ann-Kristin Schöne

Berichtigungen

Im letzten fluter zum Thema Ukraine ist beim Übertragen digitaler Dateien auf einer Europakarte leider Dänemark verschwunden. Vi undskylder dette! (Dänisch: Wir bitten, das zu entschuldigen!)

In den Texten „Fight for Freedom“ und „Killing Fields“ wurden die in der Endredaktion überarbeiteten Fassungen auf Bitten des Autors korrigiert: www.fluter.de/ukraine-kampf-um-selbstbestimmung www.fluter.de/deutschland-ukraine-zweiter-weltkrieg