



Spielen tut gut

Sabine Knosala

Kultur und Spiele beeinflussen sich gegenseitig. Das haben Wissenschaftler herausgefunden.

Wenn die Nächte lang und kalt sind, finde ich es sehr gemütlich, Freunde oder Familie zu einem Spieleabend einzuladen. Es ist schön, miteinander und gegeneinander zu spielen und einfach eine gute Zeit zusammen zu erleben.

Damit bin ich nicht allein: Seit der Pandemie sind Gesellschaftsspiele wieder im Aufwind. Es gibt einen regelrechten Brettspiel-Hype, wie diverse Medien berichten.

Naturphänomen.

Spielen macht Spass, so weit, so klar. Aber warum spielen wir eigentlich? Antworten darauf liefert das Institut für Ludologie (ja, das gibt es wirklich) an der SRH Berlin University of Applied Sciences. Dort erfahren wir, dass in der Kindheit gespielt wird, um zu lernen. Interessanterweise gilt das nicht nur beim Menschen, sondern auch in der Tierwelt: Je intelligenter eine Art, desto mehr wird gespielt. Menschenkinder wiederum folgen in ihrer Entwicklung rund um den Globus dem gleichen Ablauf beim Spielen: Sie entdecken zuerst sich selbst und ihre kleine Welt bis hin zu komplexeren Rollenspielen in einem späteren Alter.

Aber auch das beantwortet die Frage nicht, warum Erwachsene spielen. Denn: Spielen ist auf den ersten Blick reine Zeitverschwendung. Man arbeitet in dieser Zeit nicht, und es dient weder der eigenen Existenz- noch der Arterhaltung.

Trotzdem bringt uns Spielen weiter: «Spielen schafft einen Raum ausserhalb der Wirklichkeit, in dem ich mich ausprobieren und trainieren kann», erklärt Professor Jens Junge vom Institut für Ludologie in einem Interview. Es ist also quasi ein Übungsfeld für das echte Leben: Wir stellen uns fiktiven Herausforderungen, die uns im Idealfall auf reale

vorbereiten. Gleichzeitig erleben wir Erfolge, die uns optimistisch stimmen, um uns der Realität da draussen zu stellen.

Kulturkonstituierend.

Dazu kommt: «Gesellschaftsspiele sagen immer etwas zur Gesellschaft aus, denn sie sind ja ein Abbild der Gesellschaft», sagt Junge. Dabei gibt es eine interessante Wechselwirkung: Einerseits bilden Spiele die Gesellschaft, den kulturellen Rahmen ab, in dem gespielt wird. Andererseits tragen sie selbst zur Kultur bei, sind also kulturkonstituierend. Volkstümliche Bräuche, religiöse Rituale treten aus Spielen hervor und bilden wiederum die Grundlage für Gesellschaftsspiele.

Forscher haben herausgefunden, dass in religiös geprägten Kultursystemen häufig Glück oder Zufall als vorherrschende Spielelemente zu finden sind, während in Leistungsgesellschaften Spiele dominieren, deren Ergebnis vorrangig von den mentalen oder physischen Fähigkeiten des Spielers abhängt.

Je komplexer eine Gesellschaft ist, desto komplexer sind dabei auch ihre Spiele: Kein Wunder, gehören digitale Spiele heute als fester Bestandteil zu unserer Kultur. PC-Spiele, Videogames, Konsolenspiele und Mobile Games wirken dabei als regelrechte Technologietreiber: Sie stossen neue technische Entwicklungen an, durch die sie auch selber immer raffinierter werden. So führen digitale Spiele heute oft mehrere Disziplinen wie Literatur, Film, Musik, Spielerlebnis und Technologie zu einem Gesamtprodukt zusammen.

Alltagsflucht.

Manchmal dienen Spiele als heile Welt, um für einen Moment die dramatische Realität zu vergessen: Beispielsweise liess ein finidiger Geschäftsmann den verletzten Solda-

ten im Ersten Weltkrieg «Mensch ärgere Dich nicht» ins Lazarett liefern. Oder sie sorgen umgekehrt für Nervenkitzel und Dramatik, wenn der Alltag (zu) langweilig ist. Dazu gehören Kriegsspiele wie «Scythe» oder «This War of Mine». Manchmal sind Spiele ihrer Zeit aber auch voraus wie das Pandemiespiel «Pandemic Legacy», das 2016 erschienen ist: Viren bedrohen die Menschheit, man muss zusammen mit anderen Spielenden Heilmittel entwickeln und global denken. Kommt einem irgendwie bekannt vor ...

In dieser Ausgabe zeigen wir, wie die tägliche Arbeit eines Game Designers aussieht, stellen ein Lokal im Basler Gundeli-Quartier vor, das auf mehreren Stockwerken die Spielkultur zelebriert, und weisen last but not least auf das neue Festival «Spiel! Games as Critical Practice» hin, das die Hochschule für Musik und die Musik-Akademie Basel mit weiteren Partner-Organisationen realisieren.

Nun wünsche ich Ihnen einen spielerischen Einstieg ins neue Jahr – egal, ob in den eigenen vier Wänden oder unterwegs an einem Event zu diesem Thema!

INHALT

Kultursplitter	5
Redaktion	7
Carte blanche	21
Kulturszene	26
Agenda	46
Kurse und Workshops	67
Impressum	67
Kunsträume	68
Museen Raum Basel/Schweiz	69
Bars und Restaurants	70–71