

# fluter:

# Spiele





Foto: Amhel de Serra

Du hast endlich das richtige Spiel für dich gefunden?

Wenn nicht, findest du es vielleicht bei uns! Denn hier gibt's jede Menge Empfehlungen und Kritiken von Games:

[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)



# W

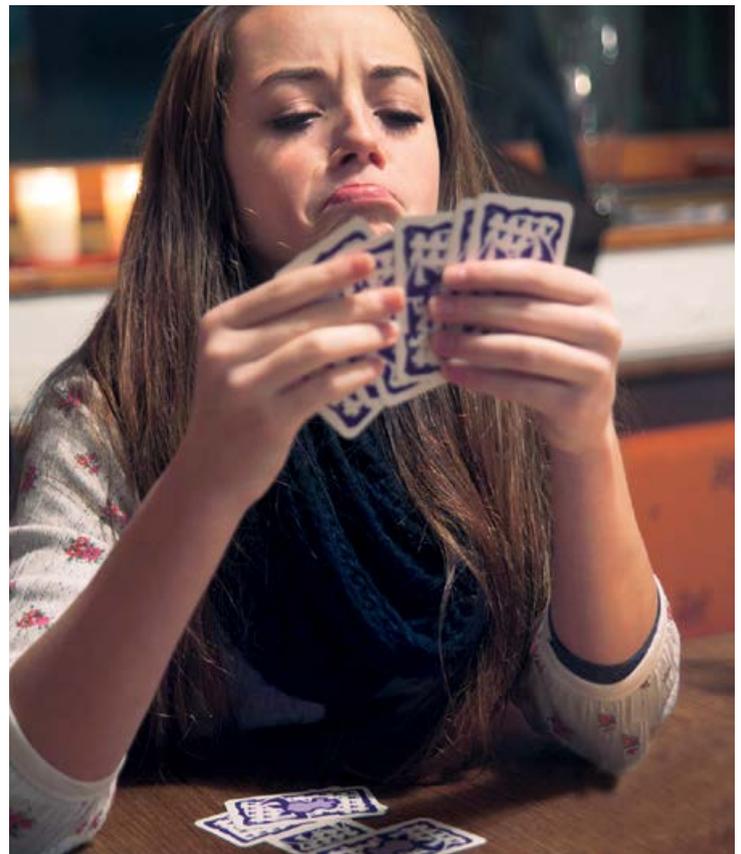
Wer spielt, lässt sich ein: auf das Unerwartete und Zufällige, auf sich selbst und auf andere. Spiele als Zeitverschwendung abzutun verkennt die Aushandlungs- und Lernprozesse, die Möglichkeiten. Denn Spiele sind Zonen der Freiheit. Hier können Emotionen rausgelassen werden: Hoffnung, Lust, Freude, Angst, 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](http://www.fluter.de/ukraine-kampf-um-selbstbestimmung) [www.fluter.de/deutschland-ukraine-zweiter-weltkrieg](http://www.fluter.de/deutschland-ukraine-zweiter-weltkrieg)

# Inhalt

## 6 What the Fell?

Als Fuchs oder Hund verkleidet durch den Park zu tollen kann einem viel über sich selbst sagen

## 10 Come on, ist doch nur ein Spiel!

Soso, Arbeit soll mehr Spaß machen, wenn man ein Spiel draus macht

## 12 Lass uns anfangen

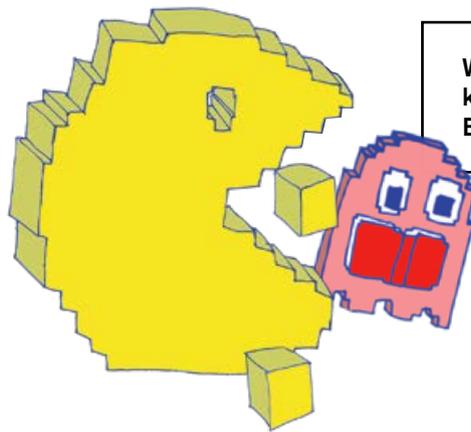
Sozial und spaßig und kreativ: Nicht nur als Kind ist Spielen superwichtig, sondern ein Leben lang, sagt dieser Ludologe

## 17 So spielt die Welt, Teil 1: Oware

In Ghana und anderen afrikanischen Ländern ist das der Renner

## 18 Bluffst du?

Die Spieltheorie kann Konflikte und Krisen verständlich machen



Was hast du denn mit einem kostenlosen Abo zu verlieren? Eben! [www.fluter.de/heft-abo](http://www.fluter.de/heft-abo)

## 20 Was auf dem Spiel steht

In vielen Innenstädten prägen Wettbüros und Spielcasinos das Straßenbild. Aber wer gewinnt?

## 23 So spielt die Welt, Teil 2: Pelota

Im Baskenland spielt man eine Art Squash – manchmal mit der bloßen Hand

## 24 Der letzte Akt

Beim Theaterspiel lassen sich die Mächtigen gut kritisieren – in Afghanistan ist das lebensgefährlich

## 26 Der Lauf des Lebens

Bei unserem Spiel erfahrt ihr viel über euch und eure Position in der Gesellschaft

## 28 Bloß nicht den Controller verlieren!

Wenn man jeden Tag stundenlang zockt, kann das zu einem Problem werden. Oder ein Symptom für eins sein

## 31 So spielt die Welt, Teil 3: Pachinko

In den japanischen Pachinko-Hallen darf man keine Platzangst haben

## 32 Fette Beute

In vielen Games, die erst mal kostenlos sind, kann man ganz schön viel Geld loswerden

## 34 Der Prinz startet durch

Saudi-Arabien sucht nach neuen Geldquellen neben dem Öl: Da kommen Games wie gerufen

## 37 Highscore

Zahlen zu einem ziemlich großen Player der Unterhaltungsindustrie – den Videospiele

## 38 Ganz neues Level

Wie der Schulunterricht durch Games besser werden kann

## 40 Damengambit

Schachstar Elisabeth Pähtz kämpft nicht nur am Brett

## 42 Wer kommt denn auf so was?

Wie erfindet man Brettspiele, und kann man davon leben? Besuch bei einem, der sich schon Dutzende ausgedacht hat



## 45 Let's play

In den USA sind Spielcasinos weitgehend verboten – Indigene dürfen sie aber auf ihrem Land betreiben

## 46 Hoop Dreams

Für manche Jugendliche ist Basketball der einzige Weg aus der Armut

## 49 So spielt die Welt, Teil 4: Cricket

In der Kolonialzeit kam Cricket nach Indien – um zu bleiben

## 50 Impressum & Vorschau



# Wie sieht das denn

Nicht so aufgeräumt, stimmt schon. Aber im Laufe einer Kindheit sammelt sich eben ganz schön was im Zimmer an.

Verstaubte Figuren erzählen von vergangenen Tagen als Spielkind, zahlreiche Plüschtiere, die man nicht weggeben mag, bevölkern die Regale, und die Bettwäsche zeugt von den großen Tagen als Disney-Fan. Wenn man das alles auf Millionen Kinderzimmer hochrechnet, bekommt man eine Vorstellung, wie groß der Spielwarenmarkt ist. 2021 lag der Umsatz weltweit bei knapp 100 Milliarden Euro. In Deutschland waren es 9,11 Milliarden (2022), 6,24 davon entfielen auf Spielzeug und Spiele, 2,46 auf Sportausrüstungen und 0,41 auf Musikinstrumente. Mit einem Umsatz von 8,7 Milliarden Euro (2022) ist LEGO der umsatzstärkste Spielwarenhersteller weltweit, gefolgt von den US-Konzernen Hasbro und Mattel. Einen Haufen Spielzeug kaufen Erwachsene übrigens für sich selbst.

# wieder aus?!

Endlich mal nicht wir selbst  
sein müssen, sondern ein  
Fuchs, ein Otter oder ein Tiger.  
Im *Furry Fandom* schlüpfen  
Menschen in flauschige  
Tierkostüme und stellen so  
Fragen nach unserer Identität  
und der Flucht daraus

# What the

Von Bartholomäus Laffert  
Fotos: Sigrid Reinichs

# Fell?



halme Apfelsaftschorle eingeflößt, damit wir in der Skianzug- hitze unter den Fellkostümen nicht umkippen, und uns um Hindernisse wie Sträucher oder Parkbesucher herumgelotst, die wir mit unserem eingeschränkten Sichtfeld nicht direkt wahrgenommen haben. Unmittelbar neben mir stehen Khaleta, Kairan, Fuchsi und Luke. Als Menschen haben sie andere Namen. Als Menschen sind sie Programmierer, Elektriker, Landwirt, angehender Förster. Heute sind sie: Wolf, Otter, Hund, Fuchs. Sie halten ihre Köpfe unter dem Arm. Manche werden sie gleich in großen silbernen Boxen verstauen, wie Rockmusiker ihre Gitarren nach einem Konzert.

Sie alle sind Furrys (was man auf Deutsch vielleicht mit „Pelzis“ übersetzen kann). Zu manchen Stunden, an manchen Tagen schlüpfen die vier in ihre Tier-Alter-Egos; meistens im Internet und in selbst gezeichneten Comics, seltener im Real Life. Fursonas sagen sie dazu (in Anlehnung an Persona). Sie werden dann neue Ichs. Bessere Ichs. Vieles ist besser, wenn man ein sprechendes Tier auf zwei Beinen sei, sagen sie. Wenn man ein Fell hat, an das man sich schmiegen kann. Und Zähne, die einen beschützen. „Was gibt es Faszinierendes, als eine Parallelwelt zu schaffen, in der Tierwesen und Menschen in einer Gesellschaft zusammenleben?“, fragt Khaleta, der Wolf, Vorstand der Münchner Furs.

Faszination für alles tierisch Anthropomorphe – das heißt: die Vermenschlichung von Tieren – gibt es schon recht lange, zum Beispiel im alten Ägypten. Den Anfang der Geschichte der Furrys datiert man heute auf den Beginn der 1980er-Jahre in den USA. Auf Comic- und Sci-Fi-Conventions fanden sich Leute zusammen, die ein besonderes Interesse an menschlichen Tierkörpern hatten. An Mickymäusen, Donald Ducks und Figuren aus anderen Disney-Filmen. Sie zeichneten Comics. Entwarfen Avatare. Und irgendwann fragten sich manche: Warum werden wir die Charaktere nicht selbst? Sie fingen an, Kostüme zu basteln, die oft Tausende Euros kosten. Und so entstand ein Fandom, eine Subkultur mit Zehntausenden Anhängern weltweit.

Nach unserem Umzug durch den Westpark sitzen wir an einem langen Holztisch in einem Burgerladen. Die Köpfe sind verstaut. Die jungen Männer um mich sind anders als die jungen Männer, mit denen ich aufwuchs. Die droschen sich zur Begrüßung so fest auf den Rücken, dass einem schwindelig wurde, und prahlten damit, wie viele Liter Bier sie in sich hineinkippen konnten. Diese jungen Männer hier wirken schüchtern. Sie reden leise, wenn sie sprechen. Sie lassen einander ausreden. Sie zeigen sich ihre selbst entworfenen Tierfiguren auf den

Es ist ein Sonntag Anfang Mai. Die Sonne steht senkrecht über dem Rosengarten im Münchner Westpark. Heiser bellend jage ich einem Zitronenfalter nach, der nervös vor meiner Schnauze herumflattert, und muss dabei aufpassen, dass ich das Stöckchen nicht verliere, das ich im Unterholz gefunden habe und das seither zwischen meinen Zähnen klemmt.

Ich bin ein Fuchs. Ein domestizierter zwar auf zwei Beinen, aber doch ein Fuchs. Mit Fell, spitzen Zähnen, überdimensionalen Pfoten und einem Schwanz, der es in sich hat. Und an diesem Sonntag tolle ich gemeinsam mit meinen Freunden Wolf, Otter, Hund und einem weiteren Fuchs über Gänseblümchenwiesen, vorbei an Kaffeeausflüglern, an Kindergeburtstagen und Hochzeitsgesellschaften. Wenn die Leute uns ansprechen – meist freudig überrascht –, dann antworte ich nicht in Worten, sondern mit dem seltsam hellen Fuchsbellen, wie ich es in Fuchs-Dokus gehört habe. Die Leute lachen dann, den Leuten gefällt das. Wann sieht man schon mal ein Rudel wilder, wenngleich handzahmer Tiere in einer mitteleuropäischen Großstadt? Ein Mädchen zieht mich am Schweif. Ich heule auf.

Eine Stunde später: Um mich herum steht ein Dutzend junger Männer. Spotter sagt man offiziell, Tierpfleger nennen sie sich im Spaß. Sie haben uns fünf Wildtiere während des Streifzugs durch den Rosengarten begleitet. Haben uns durch Sangria-Stroh-





Volle Taschen:  
Die Kostüme  
sind nicht ganz  
billig, vor allem  
aber sehr warm.  
Unser Reporter  
(im rosa Pulli)  
hat sich in einen  
Fuchs verwandelt



Smartphones, kichern dabei. Legen den Kopf auf die Schulter des Nebenmannes. „Wir müssen da keinen Hehl draus machen“, sagt Khaleta, während er mir den Entwurf seines Avatars, eines rostrot-grauen Löwen zeigt. „Das Fandom ist weird. Und es ist nicht verwunderlich, dass viele von uns erst in einer so offenen, toleranten Community wie den Furrys Anschluss gefunden haben.“

Aber wo sind die Frauen? „Ich glaube, Frauen suchen das nicht so, vielleicht weil sie anders sozialisiert sind.“ Noch immer gebe es Rollenbilder in dieser Gesellschaft, die besagten, wie ein Mann zu sein habe: männlich, stark und ohne Emotionen. Und vielen falle es leichter, daraus auszubrechen, wenn sie ein Fuchs sind oder ein Paradiesvogel oder ein plüschiger Drache. Das Verspielte, der Körperkontakt. Jemanden umarmen, ohne verurteilt zu werden. „Viele haben hier zum ersten Mal so was wie Gemeinschaft gefunden“, sagt Khaleta.

Da ist Fuchsi, der Hund, 25. Er ist Landwirt, kommt aus dem tiefsten Oberbayern. Eigentlich ist er die ganze Woche damit beschäftigt, sich um seine Schafe, Schweine, Kühe zu kümmern. „Da ist keine Zeit für Abschalten oder für Spielen. Wenn ich den Fursuit überziehe, dann fällt das alles von mir ab“, sagt Fuchsi, und: „Ich war schon in der Schulzeit großer Fan von Werwölfen und habe mir vorgestellt, wie es wäre, selbst einer zu sein.“



Da ist Ren, 21, ein Sci-Fi-Drache, der darauf spart, sich einen Fursuit zu basteln, der viele Tausend Euro kosten soll. Er sagt: „Für mich ist Furrysein persönliche Entfaltung. Ich habe viel Mobbing erfahren. Und ich hatte immer das Gefühl: Du bist nicht genug! Ich habe vorher nie gedacht, dass ich überhaupt wer bin und überhaupt irgendwie auftreten kann – sondern nur, dass ich eigentlich gar nicht existieren sollte. Seit ich Furry bin, mache ich mir zum ersten Mal Gedanken darüber, wer ich sein will und wie.“

Und dann ist da noch Kairan, der Otter, 42, das älteste Tier. Kairan kommt aus einer Zeit, in der die Furrys noch über Chatforen und ICQ und nicht über Telegram kommunizierten. Er arbeitet als Elektrotechniker, hat leicht aus-rasierte graue Schläfen, einen bayerischen Akzent und mag Züge. Kairan war ein Kind, das nicht viele Freunde hatte, aber viel Fantasie. Das fünftmal im Kino den Film „König der Löwen“ sah und sich vorstellte, wie es wäre, selbst mit all den Tieren sprechen zu können. Und dann entdeckte Kairan im Internet, dass es in den USA ein Furry Fandom gab, und sogar Messen in Europa. Und weil Kairan den Film „Tarka, der Otter“ so gern mochte, entschied er sich 2003, ein Otter zu werden. „Der Eurasische Otter hat viel von dem, was ich habe. Eher etwas einzelgängerisch, ein bisschen moppelig, verspielt und nicht ganz so grazil wie die anderen Tiere“.

Und Spaß macht ihm auch, dass er als Kairan kein eindeutig zuordenbares Geschlecht hat. Kairan,

der Otter, kann sich je nach Stimmung überlegen, ob er weiblich oder männlich auftritt. „Ich weiß nicht, ob das ein Zufall ist“, sagt Kairan. „Aber einige Otter, die ich kenne, wechseln ihr Geschlecht.“ Und so ist Kairan, der Otter, auch ein Weg, sich auszuprobieren.

Kairan ist damit nicht allein. Laut einer Studie ordnen sich 80 Prozent der Furrys in den USA dem LGBTQ+-Spektrum zu. Mehr als zwölf Prozent geben an, trans zu sein (gegenüber etwa 0,6 Prozent in der Gesamtgesellschaft).

Viele Transfurrys berichten, dass sie sich in ihrer Tiergestalt im anderen Geschlecht ausprobieren konnten, bevor sie das als Mensch taten.

Kairan bezeichnet sich nicht als trans. Aber neulich hat er mal ausprobiert, wie es ist, mit Nagellack zur Arbeit zu gehen. „Und die Damen am Empfang haben gleich gesagt, dass ein paar Töne heller mir auch gut stehen würden ... Ich bin da erst ganz am Anfang meiner Entwicklung.“

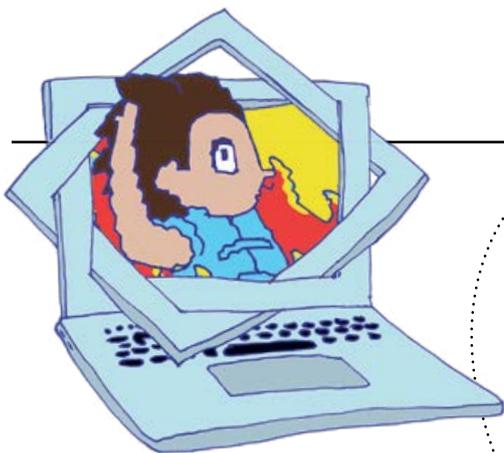
Im letzten Jahr hat Kairan einen ersten Schritt gemacht und sich als Furry geoutet. Lange Zeit war da die Angst, dass die Kollegen urteilen oder Kairan und Furry im Internet eingeben und Kairan für einen Verrückten halten oder ihn feuern könnten. „Aber als der eine Kollege offen erzählt hat, dass er in der Münchner SM-Szene unterwegs ist, und ein anderer, dass er gern Latex mag, da wollte ich mich nicht länger verstecken.“

Als ich nach meinem Fuchs-Tag am Abend im Zug sitze, kommt mir eine Szene aus Wes Andersons Spielfilm „Fantastischem Mr. Fox“ in den Sinn: Ganz am Ende sitzen Mr. Fox und drei seiner Freunde auf einem Motorrad, am Horizont entdecken sie den Umriss eines geisterhaften schwarzen Wolfs. „Woher kommst du? Was machst du hier?“, ruft Mr. Fox. Der Wolf bleibt stumm. Schließlich hebt Mr. Fox die Pfote, ballt sie zur Faust. Der Wolf hebt die seine und



## In der offenen und toleranten Community der Furrys kann jeder sein, was er will

ballt sie auch. „Was für ein wunderschönes Wesen“, raunt Mr. Fox. Dann verschwindet der Wolf am Horizont. Und vielleicht, denke ich mir, ist es genau das, was das Furry Fandom ausmacht: Hier findest du mit Sicherheit jemanden, der dich irgendwie versteht. 🍷



### Games & Politik, Teil 1

„Path Out“ begleitet den 18-jährigen Abdullah auf seiner Flucht von Syrien in die Türkei. Spieler lernen zunächst Abdullahs Familie und durch sie die politischen Verhältnisse im damaligen Syrien kennen: Zu Beginn des Bürgerkrieges 2011 ist Abdullah ein Kind.

## Path Out

Kurz nach dem Schulabschluss, er ist gerade 18, soll er der Armee beitreten - und flieht. Das Spiel orientiert sich an der realen Lebensgeschichte Abdullah Karams. Er nennt sich heute Jack Gutmann und arbeitet als Game-designer in Österreich. Dort hat Gutmann „Path Out“ zusammen mit dem Studio Causa Creations entwickelt. Das Design erinnert an die Vogelperspektive der alten Pokémon-Spiele: cartoonisch, eckig, leicht pixelig. Ein Stil, der die Dinge überzeichnet, vielleicht klischiert, aber „Path Out“ bricht diese Perspektive klug: Immer wieder setzt die Handlung aus, und Jack Gutmann kommentiert in Einspielern, was er auf seiner Flucht erlebt hat, das Spiel aber nicht vermitteln kann. Das gewann diverse Preise, weil es zeigt, welchen Situationen Geflüchtete ausgesetzt sein können und wie eine Entscheidung über Leben und Tod bestimmen kann.

Fiona Sironic

Die Chefin kürt den Mitarbeiter des Monats, Kinder retten beim Zähneputzen Pokémon: Gamification macht aus täglichen Herausforderungen ein Spiel. Das kann Spaß sein (und ein dickes Geschäft)

**Come on,**

**doch**

**ist**

**nur ein**

**Spiel!**



Wenn du diesen Artikel zu Ende liest, bekommst du 20 Punkte – und wir küren dich obendrein zum Leser oder zur Leserin des Monats!

Okay, das war jetzt ziemlich plump, aber genau so funktioniert Gamification. Die Methode nutzt Spielprinzipien wie Belohnungen oder Wettbewerb in Bereichen, die eigentlich nichts mit Spielen zu tun haben. Unternehmen finden die Idee schon lange gut. Denn wer so in seiner Arbeit aufgeht, dass er von sich aus alles gibt und nicht merkt, wie die Zeit vergeht, ist motivierter – und produktiver. Mittlerweile sind viele Lebensbereiche gamifiziert.

## Arbeit

Gamification ist nicht die Erfindung eines Tech-Riesen aus dem Silicon Valley. Anreizsysteme als Motivation für (oft monotone oder unangenehme) Aufgaben gibt es seit Langem. In der DDR beispielsweise stellten die volkseigenen Betriebe Porträts der „Bestarbeiter“ aus. Auf der sogenannten „Straße der Besten“ winkten Arbeitern Sach- und Geldprämien. Heute heißen solche Listen „Leaderboard“, die innere Logik bleibt dieselbe: Wer es auf die Bestenliste schafft, arbeitet noch härter, um seinen Platz zu halten. Das nimmt mitunter befremd-

liche Züge an. Zum Beispiel bei Uber. Eine App des Unternehmens animiert Fahrer mit fiktiven Umsatzzielen, Auszeichnungen und neuen Fahrdeals vor dem Ende der laufenden Fahrt zum „Binge Driving“. Auch wenn sie das am freien Tag oder am Ende einer langen Schicht nicht wollen – und übernachtigt zu fahren gefährlich ist.

Amazon lässt seine Mitarbeiter gar gegeneinander antreten: In manchen Logistikzentren kriegen sie Punkte fürs schnelle Sortieren und Verpacken. Spiele in Retrooptik wie „Mission Racer“ oder „PicksInSpace“ sollen die (Lager-)

Arbeit abwechslungsreicher machen, vor allem aber effizienter. Die US-Behörde für Arbeitssicherheit warnte bereits, dass mit dem verschärften Wettbewerb unter den Arbeitern das Verletzungsrisiko steige. Auch Assessment-Center oder Fortbildungen sind heute vielfach gamifiziert. Zum Beispiel in Cybersecurity-Schulungen: Im kostenlosen Online-rolenspiel „Cyber Crime Time“ spielt man einen Hacker, der Sicherheitslücken in einem Unternehmen finden muss, und lernt dabei, Bedrohungen zu erkennen und sich vor den häufigsten Angriffstechniken zu schützen.

## Lernen

Spieltrieb trifft Sammelleidenschaft: Wer erinnert sich nicht an die „Fleißsternen“ und Sticker für gute Mitarbeit in der Grundschule? Heute wandern diese „Incentives“ oft nicht mehr ins Hausaufgabenheft, sondern aufs Smartphone. Mit der App „ClassDojo“ können Lehrer ihre Schüler positiv oder negativ bewerten, Eltern und Mitschüler können die „Dojo-Punkte“ der anderen einsehen. Mit „Kahoot!“ oder „QuizAcademy“ erstellen Lehrer ein Quiz zum jeweiligen Lehrplan. Zwar wurden Noten schon immer untereinander verglichen. Apps machen aber jede Schularbeit zum potenziellen Wettbewerb, weil sie alle Schüler direkt vergleichen und oft ranken. Solche Belohnungssysteme können das Lernen erst mal attraktiver machen, sagen Experten: Jeder Punkt motiviert zum Weiterlernen. Für nachhaltiges Lernen brauche es aber keinen Druck, sondern intrinsische Motivation, einen inneren Antrieb zum Lernen. Die Kompetenz der Lehrkraft ist gefragt: Keine App kann guten Unterricht ersetzen.

## Gesundheit

Bewegung, Schlaf, ausgewogene Kost: Man kann die Leitsätze für Gesundheit herbeten, nur fehlt im Alltag oft die Motivation. Krankenkassen arbeiten dagegen mit Prämien- und Rabattprogrammen an, in denen Versicherte etwa

ein wöchentliches Schrittzziel, Vorsorgeuntersuchungen oder Impfungen nachweisen müssen. Überhaupt überschwemmen Gesundheits-Apps den Markt: Mit „Pokémon Smile“ retten Kinder Pokémon, wenn sie sich mindestens eine Minute täglich die Zähne putzen. Die Wasserflasche „HidrateSpark“ leuchtet, um an das tägliche Trinkziel zu erinnern, und listet in der dazugehörigen App die Trinkwasserstände der Freunde. „Strava“ hat mit seinen Bestenlisten für Fahrrad- und Laufstrecken in der Pandemie Nutzerrekorde erzielt. Kritiker warnen, dass gamifizierte Fitnessanwendungen zu exzessivem Training und allzu kurzen Regenerationsphasen führen können. Und dass sensible Gesundheitsdaten auch mit privaten Unternehmen geteilt werden, die nicht nach europäischen Datenschutzstandards arbeiten.

## Einkaufen

„Sammeln Sie Treueherzen?“ Wer immer in denselben Supermarkt geht, bekommt dank Rabattprogramm irgendwann ein Topfset geschenkt. Auf Reisen sammelt man Flugmeilen, und ist die Stempelkarte der Dönerbude voll, geht der zehnte Kebab aufs Haus. Gamification! Mit solchen Aktionen belohnen Unternehmen die Treue ihrer Kunden. Was nichts anderes heißt als: Sie geben dort regelmäßig Geld aus. Gesammelt wird längst digital. Eines der bekanntesten Beispiele ist die App „Ant Forest“, die ihre User

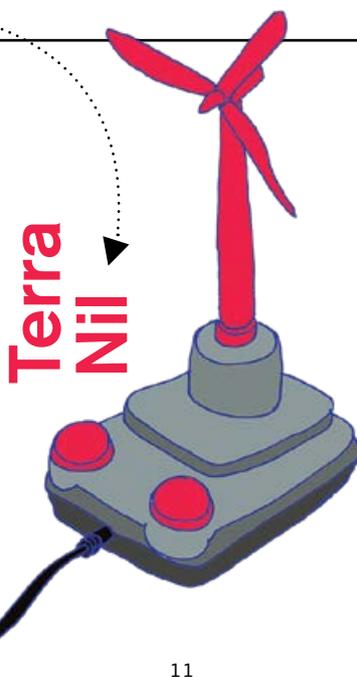
für „klimafreundliches“ Verhalten belohnt. Kaufen Kunden ihre Bahntickets beispielsweise digital statt auf Papier, lassen sie in der App virtuelle Bäume wachsen. Für die werden ab einem bestimmten Wachstumsstand in trockenen Regionen des Landes echte Bäume gepflanzt. Die App will Anreize für klimabewusstes Verhalten schaffen – und Treue zum Mutterunternehmen, dem chinesischen Onlineriesen Alibaba. Kunden zahlen bei all diesen Programmen nicht nur mit ihrem Geld: Vielfach werden in Treueprogrammen Kundendaten erhoben, die für Unternehmen mehr wert sind als das verschenkte Topfset.

## Dating

Laut diversen Umfragen verbringen Nutzer mehr als eine Stunde täglich in Dating-Apps, bei Tinder oft mit Hunderten Swipes pro Sitzung. Beim Swipen und Matchen werden Dopamin und Adrenalin ausgeschüttet, die im Gehirn Hochstimmung auslösen. Jedes Match kickt, Nutzer wollen schnell zurück in die App. Verschiedene Bezahlmodelle locken damit, länger und flexibler matchen zu können. Sozialpsychologen sehen längst ein ähnlich hohes Suchtpotenzial wie bei klassischen Videospiele. Das gilt nicht nur für die Marktführer. Kleinere, inklusive Dating-Apps setzen auf Avatare, Gruppenchats, Abzeichen oder Onboarding-Quiz, mit denen Nutzer ihre Profile ausfüllen können. 

### Games & Politik, Teil 2

Immer mehr Games entdecken, wie sie sich inhaltlich mit der Klimakrise auseinandersetzen können. Etwa „Terra Nil“, das im März 2023 herauskam und ganz anders funktioniert als die großen Aufbau-Strategie-Spiele, in denen man eine Insel „finden“ und auskundschaften, sich Bodenschätze aneignen und Krieg führen muss. „Terra Nil“ verzichtet auf derlei kolonialistische Narrative: Spieler müssen Brachflächen wieder fruchtbar machen, Ozeane reinigen und Biodiversität herstellen, bis Flamingos, Polarfüchse und Schildkröten in ihre Lebensräume zurückkehren.



Jedes Level spielt in einem anderen Ökosystem: Wälder, Sümpfe, Ozeane. Der Kniff sind die begrenzten Ressourcen. Man kann „Terra Nil“ nicht gewinnen, ohne die technischen Geräte, mit denen man den Boden regenerieren oder das Wasser reinigen kann, vor Ende des Levels zu recyceln.

So kann man im Spiel die Klimakrise bekämpfen, klar. Und muss sich dennoch bewusst machen, dass der hohe Energieverbrauch von Konsolen und Servern beim Gaming (und damit ihre miese CO<sub>2</sub>-Bilanz) auch bei solchen Spielen merkliche Auswirkungen hat.

Fiona Sironic



# Lass uns

Interview: Paul Hofmann  
Fotos: Mayla Lüst

Beim Spielen geht es nicht nur ums Abschalten und Spaßhaben, es lehrt uns noch viele andere wichtige Dinge im Leben – unter anderem: es nicht so schwerzunehmen.

Auf den nächsten Seiten erklärt der Spielwissenschaftler *Jens Junge*, wie das gelingen kann

# anfangen

*Herr Junge, auf meine Anfrage, dass so ein Heft zum Thema Spielen nicht ohne Sie und die Ludologie auskäme, haben Sie eher irritiert reagiert: Spielen sei doch Kinderkram.*

Jens Junge: Das war natürlich kokett. Wir müssen das Spielen ernst nehmen. Wir Ludologen kämpfen permanent gegen die Vorurteile an, Spielen sei Zeitverschwendung oder Realitätsflucht. In unserer protestantischen Ethik, die Arbeit zur Verpflichtung und zum Lebensmittelpunkt macht, darf erst spielen, wer richtig was weggeschuftet hat. Dabei merkt irgendwann selbst der größte Schleifer, dass Kreativität und Veränderungsbereitschaft nicht nur aus Fleiß erwachsen.

*„Der Mensch (...) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“, wusste schon Friedrich Schiller. Erlischt dieser angeborene Spieltrieb irgendwann?*

Nein, nein, das Spiel endet erst mit dem Tod.

*Deadlines, Einkaufslisten und Rechnungen: Erwachsene haben häufig andere Dinge im Kopf als Spiele.*

Ich muss vor einem zu engen Verständnis von Spielen warnen. Nehmen Sie Berufstätige, die im Büro so viel sitzen, dass sie sich abends eben nicht dem Videospiel, sondern dem Bewegungsspiel im Fitnessstudio widmen. Manche gehen fürs Schauspiel ins Kino, andere lesen fremder Leute Gedankenspiele in einem Comic. Das Spielen ist eine der wenigen anthropologischen Konstanten, wir können gar nicht ohne. Das ganze Leben ist ein Spiel!

*Wirklich? Das ganze Leben?*

Ist so. Der Begriff stammt aus dem Mittelalter: „Spiel“ steht im Althochdeutschen für Tanz, für Bewegung. So verwenden wir ihn im Deutschen bis heute, denken Sie an das Spiel der Wolken oder Wellen. Alles, was in Bewegung und Veränderung ist, ist ein spielerischer Prozess.

*Viele denken bei Spielen weit weniger philosophisch: an Regeln, an ein Spielfeld, ans Gewinnen.*

Das Englische unterscheidet immerhin noch zwischen play und game. Play beschreibt das kindliche, erkundende, freie Spiel, game dessen regelbasierte Variante. Die kann sehr viel mehr Facetten haben als Regeln. Zum Beispiel Ambivalenz: Jedes Fußballspiel lebt von der Spannung, dass wir nicht wissen, wie es ausgeht. Spiele haben oft Feedbacksysteme: Wer hat wie viele Punkte, wer das höhere Level? Oder das Symbolhandeln, ein chronisch unterschätztes Merkmal vieler Spiele: Wir tun so, als ob...

*... ist ja nur ein Spiel.*

Eben: unernst. Aber kein Kinderspiel! Wir üben dabei andere Rollen, Muster und Normen, wir werden variabler. Spielen ist eine Methode: Mit den künstlichen Herausforderungen des Spiels machen wir die realen begreifbar, um verschiedene Strategien auszuprobieren. Für Gewohnheitstiere wie den Menschen ist das elementar.

*Weil?*

Es bequemer ist, mit dem, was wir uns einmal draufgeschafft haben, immer durchzukommen. Da wird, frei nach

dem Kommunikationswissenschaftler Paul Watzlawick, die Lösung schnell zum Problem. Schauen Sie nur auf die Klimakrise: Wir brauchen nichts dringender als Ideen, wie wir in wenigen Jahren kein CO<sub>2</sub> mehr ausstoßen. Alle sind gefragt, ihr Konsumverhalten zu ändern. Ob ich das kann, hängt von meiner Spielbiografie ab: Bin ich offen für neue Lösungen? Finde ich selber welche? Verträge ich Regeländerungen und Verluste, oder schmeiß ich dann das Spielbrett um?

**„Es hängt von meiner Spielbiografie ab: Bin ich offen für neue Lösungen? Finde ich selber welche? Verträge ich Regeländerungen und Verluste, oder schmeiß ich dann das Spielbrett um?“**

*Mit Spielen denken wir Gesellschaft anders. Das war schon beim „Skat“ so.*

Als „Skat“ im frühen 19. Jahrhundert erfunden wurde, war das eine Revolution, weil das Spiel den Adel absetzte: Der König hat nichts mehr zu melden, der Bauer gibt Trumpf an. Diese Machtumkehr ist wesentlich für viele Spiele, da müssen Sie gar nicht bis in die Aufklärung zurück. Sie sehen das bei

jedem Kind, das seine Eltern im „Memory“ schlägt. Kinderhirne sind visuell viel leistungsstärker als die durchverdrahteten Gehirne der Eltern, die schon an den Einkauf oder das nächste Meeting denken. Und plötzlich erfahren Kinder Selbstwirksamkeit: Moment, ich schlage gerade den, der mir immer sagt, was ich zu tun und zu lassen habe. Da dreht sich das Machtverhältnis innerhalb der Familie.

*Gab es Epochen, in denen das Spiel eine ganz andere Bedeutung hatte als heute?*

Es gab immer wieder dunkle Zeiten für Spiele. Im Mittelalter zum Beispiel war die katholische Kirche eine Spielverderberin sondergleichen. Die hat das Spielen verteufelt: Gottes großer Plan, seine Wahrheit sollte nicht durch eigene Regeln infrage gestellt werden. Da sind selbst ernannte „Retter des christlichen Abendlandes“ losgezogen, um auf den Marktplätzen Kartenspiele und Würfel zu verbrennen. Andererseits haben Religionen Spiele lange als Propagandainstrumente genutzt.

*Haben Sie dafür ein Beispiel?*

Das, was wir heute als „Mensch ärgere dich nicht“ kennen, entsprang einem Spiel, das ein britischer Kolonialherr aus Indien mitgebracht hat: „Pachisi“. Der Gedanke: Das Leben ist Mist, wir erleben Rückschläge und Schmerzen, sterben und werden wiedergeboren, immer mit dem Ziel, im schmerzfreien Nirwana anzukommen. Heute denkt kein Mensch mehr beim „Mensch ärgere dich nicht“ ans Sterben. Spiele können ihre Funktion verlieren und in anderen gesellschaftlichen Kontexten als Kulturgut weiterexistieren.

*Spielen Menschen in anderen Kulturräumen anders?*

Absolut. Studien zeigen, dass sich die kulturellen Merkmale einer Gesellschaft in ihren Spielen ausdrücken. In tendenziell egalitären sogenannten Wir-Gesellschaften zum Beispiel wird schon im Kindesalter eher kooperativ, also miteinander gespielt als in wettbewerbsorientierten Gesellschaften.



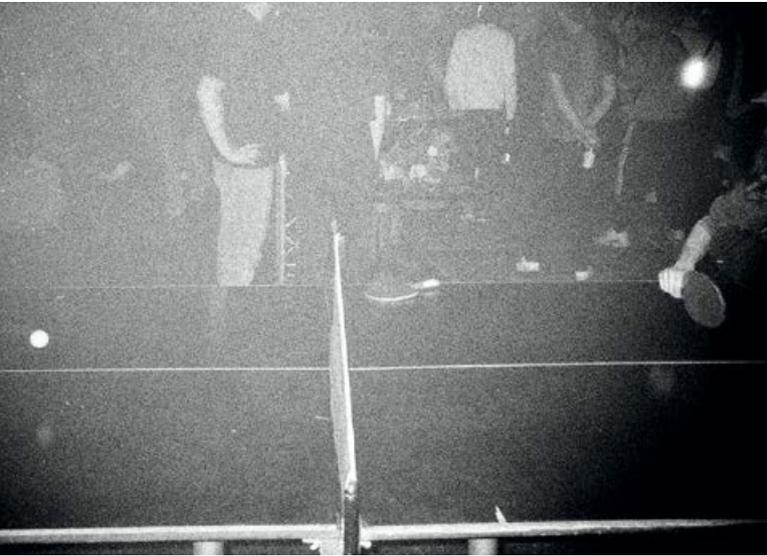
Die Bilder auf diesen Seiten:

Die Fotografiestudentin Mayla Lüst hat mal geschaut, was und wann in ihrem Freundeskreis so gespielt wird. In der WG, in der Kneipe, auf Partys. Dabei sind diese Bilder entstanden. Sie zeigen ganz gut, dass das Spielen in unserem Alltag eine ziemlich große Rolle spielt



*In Deutschland gilt immer noch „Siedler“ als Institution.*

Wir sind eine Sicherheitskultur. Der Rasen gehört auf Länge, das Geld zur Sparkasse, und auch auf dem Spielbrett soll's hübsch ordentlich zugehen. Wir wollen aufbauen, konstruieren, vorwärts, aufwärts, weiter, und dafür bitte dauernd vom Spiel belohnt werden. US-Amerikaner dagegen kultivieren das Risiko, da irritieren Chaos, Verlust und Zufall weniger. Das gesetzlose „SimCity“ gilt als Sehnsuchtsort, alles andere darf Godzilla abreißen.



*Ist Spielen immer kreativ, oder kann es auch ins Gegenteil umschlagen?*

Wenn ich mich derart einfangen lasse, dass ich süchtig werde, ist das für einen kreativen Umgang mit Herausforderungen eher hinderlich. Dann schadet mir das Spielen.

*Sie sind dereinst von der Realschule geflogen, weil Sie zu viel gespielt haben.*

Ich saß in der letzten Reihe und habe Comics gezeichnet. Oder „Fix und Foxi“ gelesen. Bis mir meine Deutschlehrerin das Heft abnahm und es vor der Klasse zerriss. So ein Schund gehöre nicht in die Schule, sagte sie.

*Mit solchem Kulturdünkel haben Spiele bis heute zu kämpfen. Vielen gilt das Wegsuchten selbst mittelmäßigster Fernsehserien als rege Teilhabe am Kulturleben – während sie das Spielen komplexer Games mit mitleidigen Blicken quittieren.*

Wer Games heute als trivial und Zeitverschwendung bezeichnet, hat keine Ahnung von ihrer Vielfalt. Als das Radio kam, dachte man auch, die Zeitung geht unter, und als es Fernsehen gab, hielt man Grabreden aufs Radio. Das ist Mediengeschichte.

*Was empfehlen Sie?*

Die eigenen Spiele hartnäckig verteidigen und vor allem nicht denkfaul sein: Alle diese Kulturformen können nebeneinanderstehen und sich ergänzen. Meine geliebten Comics haben es aus der Nische geschafft. Graphic Novels werden heute die neunte Kunst genannt.

*Warum braucht das Spielen mit der Ludologie einen eigenen Forschungszweig?*

Die Wissenschaft verharrt zu sehr in ihren Disziplinen: Psychologie, Pädagogik, Soziologie, Anthropologie, Wirtschaftswissenschaften, Informatik, die schauen sich das Spielen alle für sich an. Die Ludologie könnte als transdisziplinäres Fach auf die Zusammenhänge schauen. Bislang ist das alles private Initiative. Wir haben eine Sammlung in Altenburg aufgebaut: 42.000 Brettspiele, 25.000 Kartenspiele, ein paar wissenschaftliche Mitarbeiter. Ich will daraus eine staatlich finanzierte Lehr- und Forschungssammlung machen, die dem Thema Spiel als Kulturgut gerecht wird.

*Zumal man den Eindruck haben könnte, wir spielen mehr als je zuvor?*

Die These würde ich unterschreiben. Arbeitsteilung und Globalisierung haben uns auf ein Wohlstandsniveau gebracht, das es uns erlaubt, viel zu spielen. Spielen trägt nicht unmittelbar zu unserer Existenzhaltung bei.

*Spielen ist Luxus?*

Wir müssen sicher sein und satt, diesen Freiraum braucht das Spiel.

*Wissen wir eigentlich immer, dass wir spielen?*

Schauen Sie sich Staatsverschuldungen an. Oder die weltweite Geldmenge. Die meisten Menschen leben im Glauben, dass dieses Geld irgendwas wert sei, dass es einen Gegenwert habe. Aber das globale Finanzsystem ist eine Konstruktion, nichts als ein großes Glücksspiel, von dem wir tagtäglich hoffen müssen, dass sich alle an die Regeln halten. Wir leben in vielen solcher Spielfelder, ohne uns dieser ausgedachten Ordnungen dauerhaft bewusst zu sein.

*Die Einsicht, dass viele der Ordnungen um mich herum erfunden sind und damit veränderlich, könnte entspannen. Muss man das Leben spielerischer nehmen?*

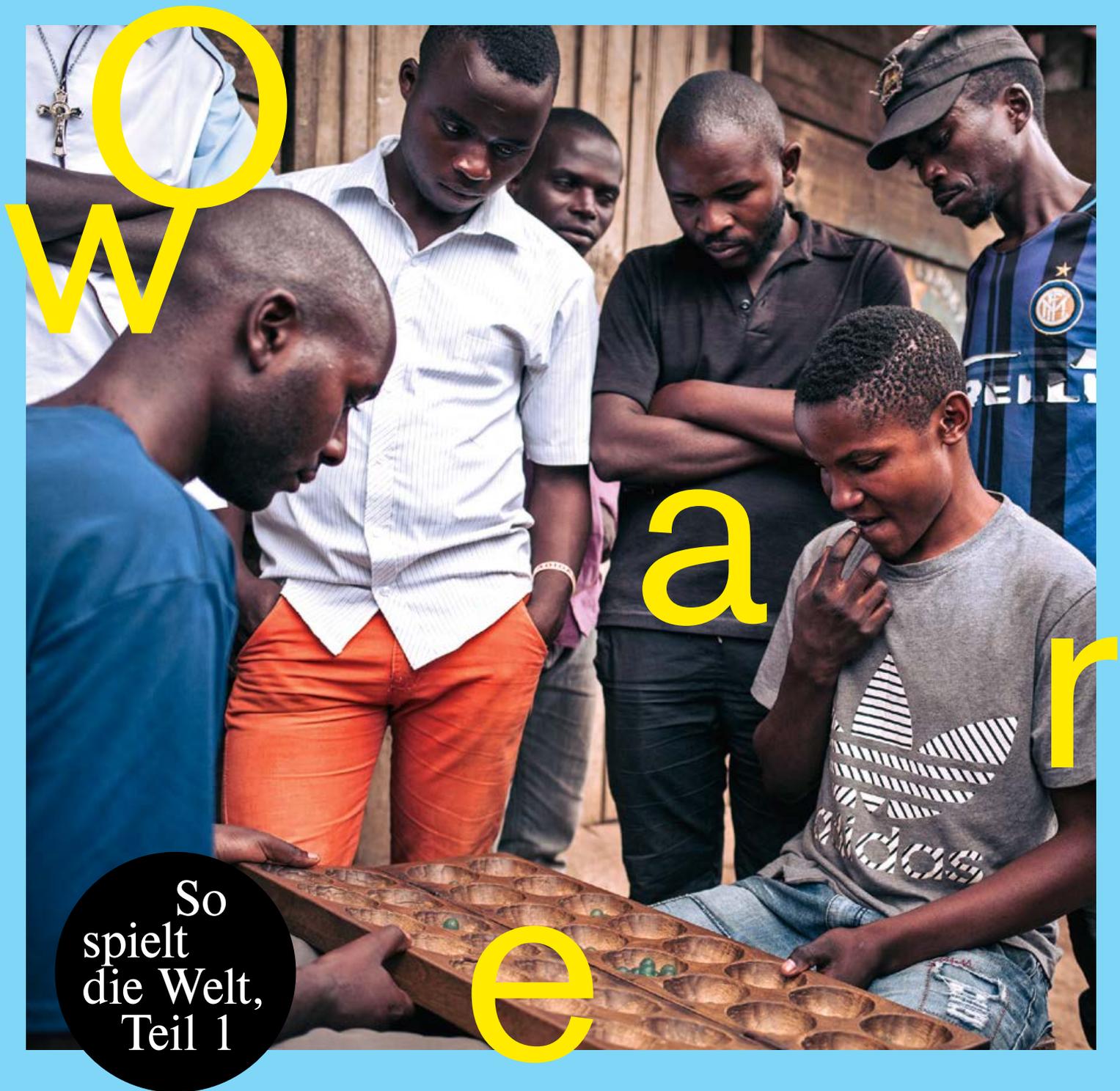
Bitte! Wer zu sehr auf der Unveränderlichkeit der Dinge besteht, kann andere sogar gefährden. Manche halten – meinerwegen in bester Absicht – so viel auf ihre Normen, Einstellungen und Werte, dass sie andere Menschen ablehnen, wenn die sie nicht teilen. Die werden über ihrer Spiel- und Regeltreue unmenschlich. Ich rate also sehr dazu, sich immer mal wieder zu fragen: Welches Spiel spielen wir hier eigentlich gerade? Und sich nicht zu sehr an die Regeln zu binden.

*Ist Schummeln erlaubt?*

Natürlich, das gehört zu jedem Spiel dazu. 



Jens Junge ist Verlagskaufmann und Comiczeichner. Er hat schon Onlinegames entworfen, als das Internet noch in den Kinderschuhen steckte, und ist irgendwann in die Spielwissenschaft gegangen. Nun ist er Direktor des Instituts für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences.



## So spielt die Welt, Teil 1

Rastlos wandern die Hände über das Spielfeld, entnehmen kleine Steine, legen sie zur Seite, verteilen sie neu. Oware gilt als das beliebteste Brettspiel im westafrikanischen Ghana. Wer gewinnen will, muss blitzschnell addieren können und die richtige Strategie parat haben. Oware kann praktisch überall gespielt werden, man braucht nur zwei Reihen mit je sechs Mulden, in denen anfangs je vier Steine (meist getrocknete Samen) liegen. Bei jedem Zug entnimmt man aus einer der Mulden auf der eigenen Seite alle Steine und „sät“ sie gegen den Uhrzeigersinn in die anderen Felder, auch die des Gegners. Unter den richtigen Umständen darf man Steine „ernten“ – wer zuerst mehr als 24 hat, gewinnt.

Doch Oware spielt man nicht nur in Ghana, das Spiel hat Dutzende Namen und Varianten: Ayoayo (Nigeria), Congkak (Indonesien), Nsolo (Sambia), Hawalis (Oman), Kiela (Angola), Togus Kumalak (Kasachstan) und so weiter – in Deutschland ist es als Bohnenspiel bekannt. Der Oberbegriff der Spielefamilie lautet Mancala. Der genaue Ursprung ist unklar, die ältesten bekannten Spielbretter stammen aus dem 4. und 6. oder 7. Jahrhundert und wurden bei Ausgrabungen in Ägypten und Ostafrika entdeckt. Der Name des ghanaischen Oware bedeutet übrigens so etwas wie „er/sie heiratet“. Der Legende nach haben ein Mann und eine Frau so lange miteinander gespielt, dass sie anschließend direkt geheiratet haben.

Michael Brake

# Bluffst

Von Lea van der Pütten

Die Spieltheorie beschreibt, wie Menschen Entscheidungen treffen – und reduziert damit komplexe Konfliktsituationen auf einfache Spiele

*Was haben die eigene Wahlentscheidung und Chinas Außenpolitik gemeinsam? Worin ähneln sich Covidpandemie und Klimakrise? Bei all diesen Phänomenen bestimmt nicht eine Person allein, was passiert, sondern viele Akteure entscheiden – und reagieren aufeinander.*

*Genau damit beschäftigt sich die Spieltheorie. An der Grenze von Wirtschaftswissenschaft und Mathematik versucht sie, zu analysieren, wie sich Menschen in Verhandlungs- und Konfliktsituationen gegenseitig beeinflussen. Die Stärke von Interessen oder der Grad an Rationalität lassen sich natürlich schwer berechnen. Trotzdem können spieltheoretische Modelle helfen, potenzielle Entscheidungen vorhersehbarer zu machen.*

Tragik  
der Allmende

du?



## Gefangenendilemma

Das wohl bekannteste Szenario der Spieltheorie ist das Gefangenendilemma: Zwei Gefangene werden wegen einer gemeinsamen leichten Straftat überführt und unabhängig voneinander verhört. Im Raum steht auch eine größere Straftat mit einer langen Haftstrafe. Wenn beide zusammenarbeiten und die schwere Tat leugnen, profitieren beide – zumindest ein bisschen. Sie würden nur für kurze Zeit ins Gefängnis kommen, da die Polizei ihnen die schwere Tat nicht nachweisen kann. Demgegenüber steht die Möglichkeit, für sich allein das Maximum rauszuholen: selbst gestehen und den anderen beschuldigen, während der schweigt. Der Geständige käme als Kronzeuge frei, während der andere für lange Zeit ins Gefängnis muss. Wenn aber beide gestehen und sich gegenseitig belasten, müssten beide für die schwere Tat ins Gefängnis. Zusammengefasst: Der Anreiz zur Kooperation mit dem Komplizen (indem man die schwere Tat leugnet) ist hoch, gleichzeitig besteht die Gefahr, richtig viel zu verlieren, wenn man als Einziger schweigt.

Das lässt sich vereinfacht auf Pandemien wie Covid übertragen – unter der Annahme, dass die beste Lösung für alle ist, ihre Kontakte

einzuschränken. Durch diese Kooperation wäre eine Pandemie schneller eingedämmt, alle könnten nach einer Zeit der Isolation wieder ihrem Alltag nachgehen.

Eine Person für sich genommen hätte dagegen den größten Vorteil, wenn alle anderen sich einschränken, nur sie nicht: Sie würde wahrscheinlich gesund bleiben, könnte sich aber weiter frei bewegen. Genau diese persönliche Freiheit ist ein großer Anreiz, nicht zu kooperieren. Das schlechteste Ergebnis wäre dann, wenn niemand kooperiert: Das Virus verbreitet sich, Menschen erkranken. Eine Lösung, dieses Dilemma zu überwinden, wäre, individuelle Interessen hinter das Gemeinwohl zurückzustellen. Während der Covidpandemie hat beispielsweise der Staat durch entsprechende Kommunikation und Regeln wie das Infektionsschutzgesetz versucht, diese Logik zu unterstützen, und viele Menschen haben sich trotz der starken Eingriffe in die individuellen Grund- und Freiheitsrechte daran gehalten. Dass diese Bereitschaft Grenzen hat und menschliches Verhalten nicht nur von spieltheoretischen Überlegungen bestimmt ist, zeigen die Kontroversen während der Pandemie.

Dem Gefangenendilemma nicht unähnlich ist die Tragik der Allmende. Die Allmende beschreibt ein gemeinschaftliches Eigentum, wie einen Ozean, aus dem alle Menschen fischen. Die Tragik: Dieses Gut ist endlich, und es wird nicht nachhaltig damit gewirtschaftet. Es droht eine Übernutzung, die schlussendlich negative Auswirkungen für alle hat. Auch die Erdtemperatur ist ein gutes Beispiel: Demnach steht hier der Schutz des allgemeinen Guts im Konflikt mit individuellen Interessen, nämlich den Kosten und Einschränkungen, die mit entschlossenem Klimaschutz einhergehen. Rational würden es

wohl die meisten vorziehen, wenn andere die Kosten für den Klimaschutz trügen, sie aber von einem lebenswerten Planeten profitierten. Es ist die Kernfrage von Klimaverhandlungen: Warum sollten Staaten oder Individuen ihre Emissionen senken, wenn sie nicht sicher sein können, dass andere es auch tun? Das Gute: Güter, die allen gehören, also praktisch niemandem, lassen sich etwa durch gemeinsame Regeln und gemeinschaftliche Entscheidungen, aber auch durch Überwachung und Sanktionen nachhaltig nutzen. Sicher ist: Am Ende verlieren alle, sollte niemand kooperieren und die Emissionen senken.

Unter Jugendlichen in den USA soll es folgendes Spiel gegeben haben: Zwei sitzen in ihren Autos und rasen frontal aufeinander zu. Beide wollen natürlich die Kollision vermeiden – sofern sie rational denken. Aber: Wer zuerst ausweicht, das Chicken, hat verloren. In diesem Sinne spielen in Tarifverhandlungen die Gewerkschaften mit den Arbeitgebern das Chicken Game. Beide Konfliktparteien gehen mit ihren Maximalforderungen in die Verhandlungen. Gibt niemand nach, droht der Arbeitskampf – ein Ergebnis, das sowohl Arbeitgebern (Produktions- und Umsatzausfälle) als auch Arbeitnehmern (Lohnausfälle) schadet. Gleichzeitig spielen aber andere Interessen eine Rolle, zum Beispiel die Glaubwürdigkeit der eigenen Verhandlungsposition. Um die zu stärken, kann es für beide Seiten lukrativ sein, sich als irrational zu inszenieren. Wenn dadurch eine Kollision wahrscheinlicher scheint, bringt das die Gegenseite möglicherweise früher zum Einlenken. Würde die Gewerkschaft zum Beispiel glaubhaft mit Streik drohen, also den Anschein erwecken, sie nähme eine Kollision billiger in Kauf, kann sich das entscheidend auf das Verhalten der Arbeitgeber auswirken.



## Schönheitswettbewerb

Der Ausgang von Wahlen hängt nicht zwangsläufig an der Performance von Personal und Parteien. Auch spieltheoretische Erwägungen können die Wahlentscheidung beeinflussen. Der Schönheitswettbewerb, nach dem britischen Ökonomen John Maynard Keynes, geht auf frühere Preisausschreiben US-amerikanischer Zeitungen zurück. In denen sollten die Lesenden aus Aufnahmen von potenziellen Schönheitsköniginnen nicht das Foto aussuchen, das sie selbst am hübschesten fanden, sondern das, welches ihrer Meinung nach die meisten anderen Lesenden als das schönste auswählen würden. Wendet man Keynes' Modell auf Wahlen an, tritt auch dort das Verhalten anderer neben die eigene Einstellung oder Entscheidung. Auf Wahldeutsch nennt sich das eine „strategische Wahlentscheidung“: Etwa auf Grundlage nicht immer zuverlässiger Wahlumfragen berechnet man schon vor der Wahl ein, wie die Mehrheit der Gesellschaft wählen wird. Und wählt daraufhin eventuell eine andere als die eigentlich bevorzugte Partei, um das Gesamtergebnis möglichst in Richtung der eigenen Position zu beeinflussen. Das Ziel: die eigene Stimme nicht zu verschenken.

## Salamitaktik



## Chicken Game

Die Salamitaktik ist eine beliebte Lesart militärischer Konflikte. Sie ist einfach zu erklären und meint, sich politischen Zielen scheinbar und unauffällig zu nähern. Immer unterhalb der Schwelle, die eine Reaktion provoziert. Mit dieser Politik der kleinen Schritte lassen sich Gegner zermürben und Sanktionen vermeiden, während man gleichzeitig nach jeder Scheibe seine Unschuld beteuern kann. Chinas Verhalten gegenüber Taiwan kann mit der Salamitaktik erklärt werden. Mit Schießübungen nahe der taiwanesischen Hoheitsgewässer, Raketenstarts und verstärkter militärischer Präsenz versucht die Volksrepublik, die Kontrolle Taiwans über seine Souveränität Schritt für Schritt auszuhöhlen.



# Was auf dem Spiel steht

Von Oliver Geyer  
Fotos: Patrick Pollmeier

Auftr. Nr. 87, Thema: Spiele

# In vielen Städten stirbt der Einzelhandel, und oft ziehen Wettbüros und Spielcasinos in die leeren Läden. Droht da eine Monokultur? Und wie kann man die verhindern? Eine Recherche in Bielefeld-Brackwede



„Gewinnen kann jeder. Aber du, du willst mehr“, sagt im Werbespot des Sportwetten-Anbieters Tipico eine durchdringende Männerstimme zu martialischer Musik. Zu sehen sind junge Männer, die jubeln und einen ihrer Freunde auf Händen tragen. „Der Moment gehört dir, weil du es feierst, weil du es kannst.“

Vier Männer, die es können und die es feiern, stehen an einem Dienstagvormittag im April um kurz vor elf Uhr rauchend vor dem Wettbüro von Tipico in der Treppenstraße in Bielefeld-Brackwede – und warten, dass sie ihr Geld setzen dürfen. In mehr als 1.000 Filialen des Sportwetten-Marktführers kann man deutschlandweit auf die Ergebnisse verschiedenster Sportveranstaltungen tippen. Online geht das natürlich rund um die Uhr, aber die Shops sollen die Orte sein, wo das Wetten, die Sport-

Da geht die Sonne auf, vor allem für die Betreiber von Wettbüros und Spielcasinos. Nicht nur im Bielefelder Stadtteil Brackwede gibt's an jeder Ecke Läden, in denen man sein Geld verlieren kann

begeisterung und der Nervenkitzel zum Gemeinschaftserlebnis werden.

Allein in Brackwede, einem Stadtbezirk mit rund 40.000 Menschen, gibt es vier weitere Wettbüros, dazu einige Automatencasinos. Dort, wo früher Bäcker oder Textilgeschäfte waren, sind die Schaufenster nun zugeklebt mit Bildern fröhlicher Menschen beim Zocken. So wie hier sieht es mittlerweile in vielen deutschen Innenstädten aus – und so wie hier regt sich Kritik. „Wildwuchs bei Wettbüros und Spielhallen“, schlagzeilte schon vor Jahren das hier ansässige „Westfalen-Blatt“.

Von 2014 bis 2019 boomten Sportwetten in Deutschland. Der Jahresumsatz der Branche stieg von 4,5 auf 9,3 Milliarden Euro. Durch Corona erlebte die Branche 2020 allerdings einen Einbruch auf 7,8 Milliarden Euro. Neben dem großen Onlineangebot gibt es auch jede Menge Wettbüros. Kritiker warnen schon lange vor den sozialen Folgen. Laut einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung gibt es rund 430.000 Menschen in Deutschland, die von einem problematischen Glücksspiel-

verhalten oder einer Glücksspielsucht betroffen sind. Erste Stimmen werden laut, die ein Verbot von Sport-

wetten-Werbung fordern, aber noch springen einem die Wettanbieter in Werbespots, auf Fußballtrikots oder großen Bannern entgegen.

Die Hauptzielgruppe der Wettanbieter sind junge Männer. Womöglich vor allem solche, die wenig Geld haben und von viel mehr Geld träumen. Denn, so ein anderer Kritikpunkt: Die Wettbüros und Spielcasinos würden vor allem dort eröffnen, wo sozial benachteiligte Menschen für die Verheißungen des Glücksspiels besonders empfänglich sind. In Bielefeld-Brackwede lagen die Arbeitslosenquote und die Quote der Menschen, die besondere Sozialleistungen beziehen, Ende 2020 nur minimal höher als in Bielefeld insgesamt – aber deutlich höher als im deutschen Durchschnitt zu der Zeit.

Einwohner suchen den Grund für die vielen Wettbüros auch im Schwinden des Einzelhandels. „Früher gab es in Brackwede für jeden Bedarf ein Geschäft. Die Leute brauchten gar nicht in die Innenstadt zu fahren. Doch seit immer mehr im Internet eingekauft wird, mussten viele Einzelhändler aufgeben“,

sagt Frank Becker vom alteingesessenen Schreibwarengeschäft Bröker. Er war lange der Vorsitzende der Brackweder Werbegemeinschaft, in der sich die lokalen Einzelhändler zusammen um die Attraktivität ihrer Einkaufsmeile kümmern. In die leeren Läden zögen oft Wettbüros oder Spielcasinos, sagt Becker.



Eigentor? Städte machen sich Gedanken, wie sie eine drohende Glücksspiel-Monokultur verhindern können

„Trading-down-Effekt“ heißt diese Entwicklung in der Stadtplanung: Wo früher das Leben pulsierte, stehen nun Läden leer oder es wird hinter zugeklebten Schaufenstern gezockt.

Das Geschäft mit Sportwetten ist in Deutschland Ländersache. Lange Zeit hatte der staatliche Anbieter Oddset eine Monopolstellung. Die Länder sicherten dieses Monopol durch ihre jeweilige Gesetzgebung ab – unrechtmäßig, wie das Bundesverfassungsgericht 2006 urteilte. Es folgte 2008 der Glücksspielstaatsvertrag, der wiederum durch ein Urteil des Europäischen Gerichtshofs 2012 in den ersten Glücksspieländerungsvertrag mündete, den alle Länder, mit Ausnahme von Schleswig-Holstein, ratifizierten. Darin wurden – zunächst einmal für sieben Jahre – auch private Sportwetten-Anbieter unter Auflagen zugelassen und Spielbank-Werbung erlaubt. In weiteren Verträgen wurden in

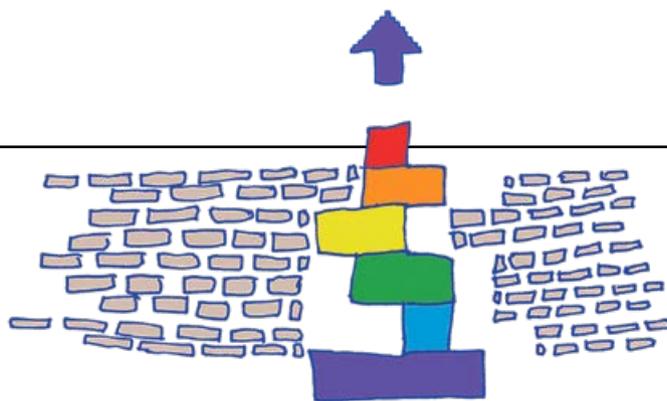
den folgenden Jahren auch das Auswahlverfahren für die Lizenzvergabe und das Onlineglücksspiel geregelt. Mehr als 30 Anbieter haben heute die offizielle deutsche Lizenz. Allerdings gilt die Branche bei den Behörden als notorisch anfällig für kriminelle Machenschaften. Eine Studie der UN-Behörde zur Bekämpfung der Kriminalität (UNODC) berichtet von internationalen Netzwerken, die Sportereignisse manipulieren, um mit Sportwetten Kasse zu machen. Es gab bereits staatsanwaltschaftliche Ermittlungen gegen Wettbüros, bei denen es darum ging, woher das Geld für die Eröffnung stammte. Laut einer Studie der Universität Hamburg eignet sich Glücksspiel besonders gut zur Geldwäsche, und die Polizei von Nordrhein-Westfalen hat 2019 ein großes Ermittlungsverfahren eingeleitet. Sie stieß auf mehrere Fälle, in denen Einnahmen aus Automatencasinos unversteuert in die Taschen der Betreiber flossen.

Im Kampf gegen eine Monokultur aus Spielcasinos und Wettbüros forderte der Senat in Bremen auf Basis des neuen Glücksspielvertrags vom Sommer 2021 die Wettveranstalter dazu auf, nachzuweisen, woher das Gründungskapital ihrer Franchisenehmer (Betreiber) zur Geschäftseröffnung stammt. Für die meisten Wettbüros waren sie dazu bisher nicht in der Lage. Sie mussten vorerst schließen. Die Stadt Wuppertal hat schon 2012 ein „Konzept zur städtebaulichen Steuerung von Spielhallen und Wettbüros“ erstellt, das unter anderem einen Mindestabstand zueinander und zu schützenswerten Einrichtungen wie Schulen und Kirchen durchsetzen soll. Und in Bielefeld? „Wettbüros und Spielhallen sind vor allem ein Symptom des Strukturwandels in den Zentren, wo alte Nutzungen wegbrechen“, sagt Sven Dodenhoff, bei der Kommunalverwaltung zuständig für gesamtäumliche Planung und Stadtentwicklung. Man müsse sich dringend gemeinsam mit Immobilieneigentümern, Mietern und potenziellen Interessenten Gedanken über neue Nutzungskonzepte machen. In der Stadtplanung nennt man das „kuratiertes Erdgeschossmanagement“: die Eigentümer dafür gewinnen, geringere Mieteinnahmen zu akzeptieren, und dafür eine buntere Mischung von Nutzungen ermöglichen, die den Bezirk wieder attraktiver machen. Denn eines ist auch in Brackwede klar: Es steht viel auf dem Spiel. 

Games & Politik, Teil 3

„Dys4ia“ ist autobiografisch. In neonfarbener Pixel-Art begleitet man die Künstlerin Anna Anthropy durch ihren Alltag als Transfrau und die ersten Monate ihrer Hormontherapie. Das Browsergame verhandelt in vielen kurzen Sequenzen die Genderdysphorie, also das körperliche, psychische und soziale Unwohlsein, das entstehen kann, wenn die eigene körperliche Erscheinung nicht zum Geschlecht passt. Man versucht, Formen durch Wände zu navigieren, obwohl klar ist, dass sie nicht passen; man wird mit transfeindlichen Kommentaren beschossen, ohne zu wissen, ob man die besser abwehren oder ignorieren sollte. Die Spiel-

Dys4ia



mechanik ist ultrareduziert, es gibt keine Highscores, man kann „Dys4ia“ weder gewinnen noch verlieren.

Das Spiel hat Anthropy 2012 zu einer Ikone der queeren Game-Szene gemacht. Sie entwickelt Spiele, unterrichtet Game-Design und schreibt dafür niedrigschwellige Anleitungen: Anthropy will Games als Erzählform relevanter machen – und deshalb möglichst vielen ermöglichen, selbst einfache Videospiele zu entwerfen.

Fiona Sironic



So  
spielt  
die Welt,  
Teil 2

Manche Sportarten haben viel mit Volkstum zu tun und sind regional sehr begrenzt. In der Schweiz schwingt man zum Beispiel gern, das ist eine Art Ringen auf Sägemehl, und in Bayern trifft man sich zum Fingerhakeln. Für das Baskenland ist das Pelota-Spiel typisch.

Die Basken sind, wie beispielsweise auch die Kurden oder die Samen, eine Volksgruppe ohne eigenes Staatsgebiet. Es gibt zwar die Autonome Gemeinschaft Baskenland in Nordspanien, die einige Selbstverwaltungsrechte hat, aber das historische Baskenland ist breiter gefasst. Weit mehr als zwei Millionen Basken leben im Südwesten Frankreichs und, zum größeren Teil, im Norden Spaniens. Schätzungen zufolge sprechen etwa 900.000 Menschen Baskisch. Gemeinsame Bräuche und Feste, Lieder und Gerichte stärken die Identität – und eben das Pelota-Spiel. Das ist eine Art überdimensionales Squash, gespielt wird entweder zu zweit oder zu viert, im Doppel: Ein kleiner, harter

Ball wird abwechselnd gegen eine große Wand, Frontón genannt, geschlagen und muss dann innerhalb einer Markierung landen. Dort darf er höchstens einmal aufspringen, bevor der nächste Schlag erfolgt.

In vielen baskischen Dörfern finden sich öffentliche Frontóns, meist wird hier mit der bloßen Hand gespielt. Noch spektakulärer ist aber eine Variante, bei der der Ball mit einer sichelförmigen Kelle gefangen und direkt wieder weggeschleudert wird. Hier gibt es auch eine Seiten- und eine Rückwand, das Spielfeld ist viel größer, und weil die Bälle über 100 Stundenkilometer schnell werden können, tragen die Spieler Helme. Alle vier Jahre finden sogar Weltmeisterschaften statt, bei der die Basken für Frankreich und Spanien antreten. Aber auch Mexiko und Argentinien schneiden regelmäßig gut ab – dort leben ebenfalls einige Menschen, die baskische Traditionen noch von ihren Familien kennen.

Die Bühne ist düster beleuchtet, die Schauspieler liegen am Boden, bewegen sich langsam, begleitet vom Orchester im Hintergrund. Sie mimen die Opfer eines Attentats. Dann knallt es. Das Publikum pfeift anerkennend. Wie authentisch! „Das war Teil des Stücks, oder?“ – „Ja doch!“ Spätestens als jemand das Deckenlicht einschaltet, ist klar: Das war echt. Und es beginnt, was eigentlich auf der Bühne dargestellt werden sollte: Erschrecken, Entsetzen, Angst, Schmerz, Verzweiflung, später Trauer – das Überleben eines Terroranschlags.

Das Stück „Herzschlag. Die Stille nach der Explosion“ hatte am Abend des 11. Dezember 2014 im Französischen Kulturzentrum in Kabul Premiere. Mit rund 200 Leuten war der Saal fast voll. In der letzten Reihe saß ein Jugendlicher mit Sprengstoff am Körper.

Der Anschlag ereignete sich nur wenige Wochen nach den Wahlen, die eigentlich als Meilenstein der Demokratisierung in Afghanistan galten. Doch eine Wirtschaftskrise schwächte das Land, und es gelang nicht, die Taliban in einen Friedens- und Versöhnungsprozess einzubinden.

Die Mitglieder der afghanischen Theatergruppe Azdar, die auf der Bühne standen, hatten schon oft Angst um ihr Leben. Aber an diesem Tag im gut gesicherten Kulturinstitut traf sie die Gewalt unerwartet. „Vor der Show haben wir gescherzt: Der Titel ist provokant, vielleicht bekommen wir Probleme“, erinnert sich Nasir Formuli, der Leiter von Azdar. Aber keiner hat geglaubt, dass sie diese Stille nach der Explosion selbst erleben würden. So politisch war das Stück doch gar nicht! Eher ein Appell, mit dem Wahnsinn aufzuhören.

„Die Explosion passte sehr gut“, erinnert sich Homan Wesa, einer der Darsteller, damals 29 Jahre alt. „Das Publikum dachte, es ist Teil des Stücks, aber für mich war es real.“ Ihm und den anderen sechs jungen Männern, fast alles Kommilitonen vom Schauspielstudium an der Universität von Kabul, war schon klar, dass den Mullahs nicht gefiel, was sie machten. Sie klärten auf, informierten, unterhielten, kritisierten sogar. Sie belegten Workshops bei Ausländern, erarbeiteten Stücke mit ihnen, nahmen an internationalen Theaterfestivals teil. Dabei hätte schon weniger genügt, nämlich überhaupt Kultur zu machen.

Was fürchten die Taliban denn so an ihr? Möglicherweise die Vielstimmigkeit, die Offenheit, die Auseinandersetzung. Dass Theater ein Publikum erreicht in einem Land, in dem weniger als die Hälfte der Menschen lesen und schreiben kann. „Das Theater in Afghanistan hatte Macht“, erinnert sich der heute 39 Jahre alte Nasir, der inzwischen mit seiner Frau und zwei kleinen Söhnen in Gießen lebt. „Die Leute haben tagelang darüber gesprochen.“

Dass es für sie als Schauspieler in einem unfreien Land größere Ängste gibt als Lampenfieber, hatten sie schon mit „Parwaz“ erlebt, einem Puppenspielprojekt, in dem sich die meisten zusätzlich engagiert hatten, die am Anschlagsabend auf der Bühne standen. Damit reisten sie durchs Land,

spielten an Schulen in der Provinz. Ihr Ziel: Kinder mit Theater vertraut zu machen, die noch nie eine Aufführung gesehen hatten. Sie zu unterhalten. Und ihnen nebenbei etwas beizubringen. Dabei wurden sie unter anderem von UNICEF und dem Goethe-Institut unterstützt, allerdings nicht, was die Sicherheit anging. Einmal hatten sie einen Direktor vor sich, der alle Instrumente verbot. Dann drei Mullahs in der vordersten Reihe, die penibel auf ihre Version der Gottgefälligkeit achteten. Mal mussten sie abbrechen, weil Schüler die Taliban gerufen hatten. Mal waren nach der Show Sprengdrähte über die Fahrbahn gezogen.

Der Selbstmordanschlag, bei dem es etwa 40 Verletzte und drei Tote gab, hat für Azdar alles verändert. Sie konnten kaum noch Theater spielen, weil sich die Leute nicht zu kommen getraut hätten. Sie konnten nicht reisen, weil ihre Namen überall in den Sozialen Medien waren. Den Institutionen war es zu riskant, sie weiter zu unterstützen, schließlich hätte es wieder passieren können. Die Regierung machte ihnen sogar Vorwürfe: Warum habt ihr das gespielt? Sie bekamen Drohanrufe, mussten mehrfach ihre Adressen ändern. Aber vor allem: Das Attentat erschütterte ihre Zuversicht, dass Afghanistan auf einem guten Weg sei. Denn vieles hatte sich unter dem Schutz der internationalen Gemeinschaft bereits getan. Es gab Theatertreffen, Kunstausstellungen, Musikfestivals und vieles mehr. „Ich denke, eine Nation ist am Leben, wenn die Kultur in ihr am Leben ist“, sagt Homan Wesa. „Und wenn man eine Nation zerstören will, braucht man nur den Kultursektor anzugreifen.“

Nach und nach wanderten die Darsteller aus. Ergriffen Chancen, bekamen Stipendien an Hochschulen, temporäre Arbeitsverträge an Theatern, beantragten später Asyl. Haben die Mullahs also gewonnen? „Ich würde sagen, nicht komplett“, sagt Homan Wesa, der in Berlin seinen Master in Schauspielregie gemacht hat und freelant. „Denn wir sind in Sicherheit, reden darüber und machen einzeln weiter Kulturprojekte zu Afghanistan. Und in Zukunft wird es dort wieder etwas geben.“ Er würde gern Olaf Scholz gemeinsam mit anderen Künstlern im Exil einen Brief schreiben, weil es zu wenig Support gibt. Dabei sei es wichtig, dass die Kulturszene wenigstens im Ausland erhalten bliebe und Geflüchtete später wieder zurückkehren könnten.

Zurückkehren in ein Land, in dem die Kulturszene seit der Machtübernahme der Taliban brachliegt. Dort dürfen Mädchen nur noch bis zur sechsten Klasse in die Schule gehen, Frauen nicht studieren. Leute werden nachts abgeholt und bleiben Monate im Gefängnis oder tauchen gar nicht mehr auf. Kunst, Theater und Musik sind kaum noch existent.

Auch Nasir würde wieder in Afghanistan arbeiten, sobald das möglich ist. Bis zu seinem nächsten Engagement für ein Stück eines afghanischen Autors am Stadttheater Krefeld wird er am Flughafen arbeiten. „Hier bin ich niemand, es gibt so viele Künstler, die Gesellschaft braucht mich nicht.“ In seinem Heimatland ist das anders. 

# Der letzte Akt

Die Mächtigen kritisieren?

Das Volk aufklären?

Die Theatergruppe *Azdar*

hat das jahrelang in

Afghanistan versucht –

bis ein Selbstmordattentäter im

Publikum war. Heute

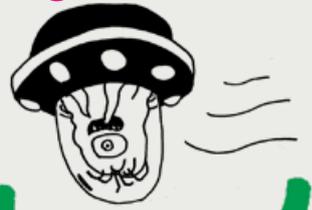
sind alle Ensemblemitglieder

im Exil

Die Bühne nach dem Anschlag: Während einer Vorführung der Theatergruppe Azdar sprengte sich ein Selbstmordattentäter in die Luft. Dabei wurden drei Menschen getötet und Dutzende verletzt



# DER LAUF DES LEBENS



19 Du wirst nicht regelmäßig nach deiner Herkunft gefragt.

20 Du fühlst dich nachts auf dem Nachhauseweg sicher.

21 Du gehst gerne zur Schule, zur Uni oder zur Arbeit.

22 Du fühlst dich attraktiv oder spürst keinen Druck, an deinem Aussehen etwas zu ändern.

23 Du wohnst in einem Einfamilienhaus mit Garten (oder bist dort aufgewachsen).



24 Du bist noch nie auf unangenehme Weise angebaggert worden.

25 Du bist nicht auf Barrierefreiheit angewiesen.



26 Wenn du knapp bei Kasse bist, können dich deine Eltern unterstützen.



27 Wenn du Netflix schaust oder ins Kino gehst, siehst du jemanden in einer kompetenten Rolle, der aussieht wie du.

28 Bei dir fährt regelmäßig der Bus.

...teilt Menschen ein, bringt ihnen Risiken und Freiheiten, Vor- und Nachteile, Glück und Pech, Chancen und Grenzen. Unser Spiel zeigt dir, wo du stehst

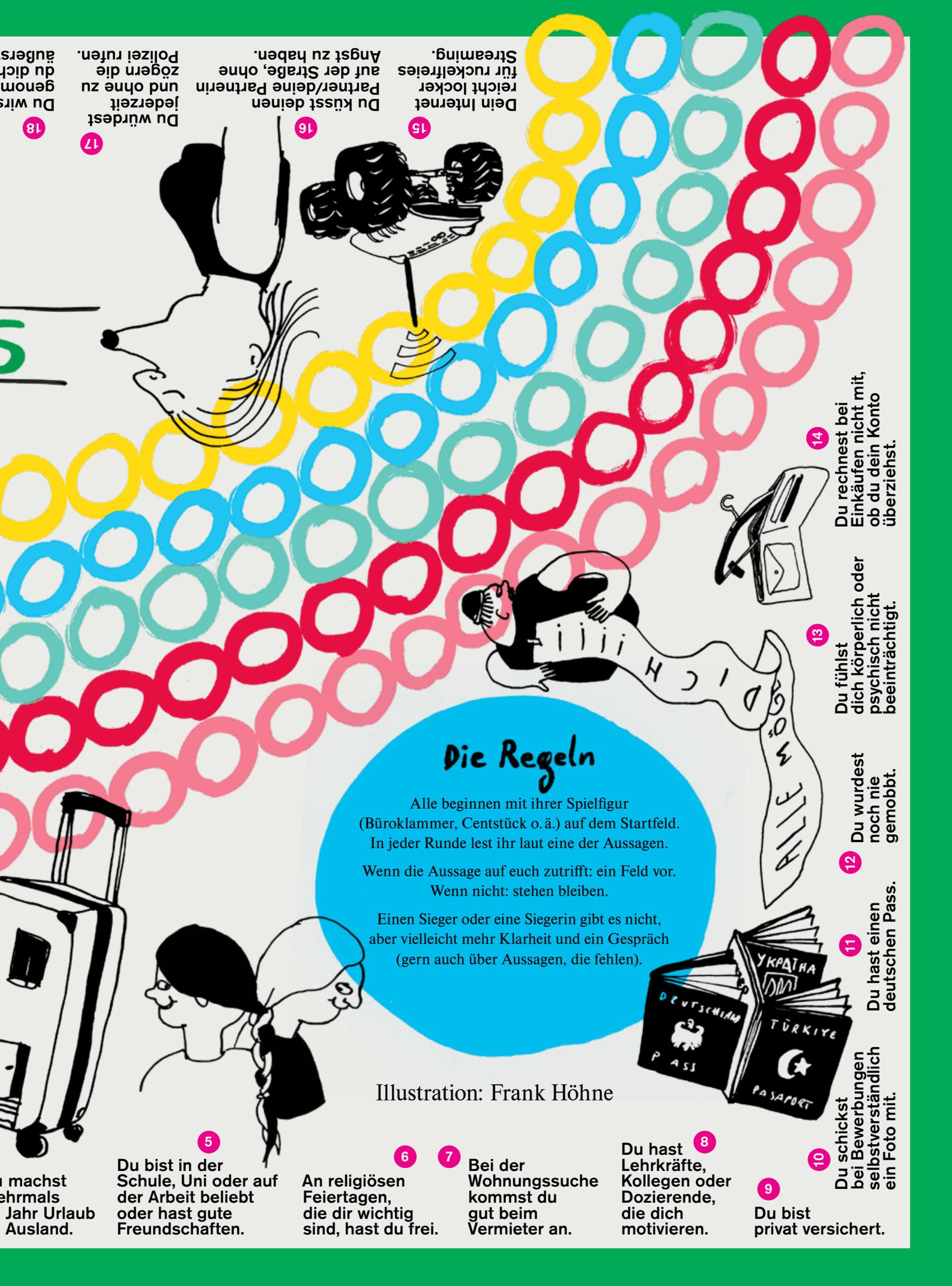


1 Du machst dir, bevor du Urlaub buchst, keine Gedanken um deine Sicherheit vor Ort.

2 Du hast eine Immobilie oder Geld geerbt, oder das Erbe ist abzusehen.

3 Du hattest noch nie Probleme, gesundheitliche Hilfe zu bekommen (z. B. einen Therapieplatz).

4 Du me...



## Die Regeln

Alle beginnen mit ihrer Spielfigur (Büroklammer, Centstück o. ä.) auf dem Startfeld. In jeder Runde lest ihr laut eine der Aussagen.

Wenn die Aussage auf euch zutrifft: ein Feld vor.  
Wenn nicht: stehen bleiben.

Einen Sieger oder eine Siegerin gibt es nicht, aber vielleicht mehr Klarheit und ein Gespräch (gern auch über Aussagen, die fehlen).

Illustration: Frank Höhne

5 Du machst  
ehrmals  
Jahr Urlaub  
Ausland.

6 Du bist in der  
Schule, Uni oder auf  
der Arbeit beliebt  
oder hast gute  
Freundschaften.

7 An religiösen  
Feiertagen,  
die dir wichtig  
sind, hast du frei.

8 Bei der  
Wohnungssuche  
kommst du  
gut beim  
Vermieter an.

9 Du hast  
Lehrkräfte,  
Kollegen oder  
Dozierende,  
die dich  
motivieren.

10 Du bist  
privat versichert.

11 Du schickst  
bei Bewerbungen  
selbstverständlich  
ein Foto mit.

12 Du hast einen  
deutschen Pass.

13 Du wurdest  
noch nie  
gemobbt.

14 Du fühlst  
dich körperlich oder  
psychisch nicht  
beeinträchtigt.

15 Du rechnest bei  
Einkäufen nicht mit,  
ob du dein Konto  
überziehst.

16 Du würdest  
jederzeit  
Partner/deine Partnerin  
und ohne zu  
zögern die  
Polizei rufen.

17 Du küsst deinen  
Partner/deine Partnerin  
auf der Straße, ohne  
Angst zu haben.

18 Dein Internet  
reicht locker  
für ruckelfreies  
Streaming.

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

# Bloß nicht den

Von Eva Kienholz  
Fotos: Stephan Zaubitzer

# Controller verlieren!

Drei Viertel aller Jugendlichen in Deutschland zocken. Für manche wird das zur Sucht. Den Stecker zu ziehen löst die Probleme oft nur oberflächlich

Lara weiß noch, wie die Sonne aufging, dann unterging und dann wieder aufging, sie weiß, dass sie in dieser Zeit gestorben ist, Hunderte Tode vermutlich, und sie weiß noch, wie das Spiel hieß, das ihr all dies zufügte: „Black Ops III“. Für Lara war das nichts Schlechtes, im Gegenteil: „Da gab es eine Welt, in der ich nicht über den Alltag nachdenken musste.“

Sie hat sich oft durch die dystopischen Szenarien des Ego-Shooters gekämpft. Lara fasziniert etwas, das das halbe Land anzieht: Videospiele.

Laut einer Erhebung von Newzoo, einem Anbieter von Videogame- und Spielerdaten, zocken mehr als 49 Millionen Deutsche regelmäßig oder gelegentlich, auf Smartphones, Konsolen, Tablets, Computern. Unter ihnen Spitzenpolitiker, die in Krisensitzungen „Candy Crush“ spielen, Fußballprofis, die sich so von „Fortnite“ packen lassen, dass man ihnen im Trainingslager das WLAN kappt. Oder Rentner, die mit Mitte 80 in die Rollenspielwelt von „Skyrim“ abtauchen.

Die meisten spielen aus Spaß, zur Ablenkung von Schule, Ausbildung, Arbeit, manchmal zwei Stunden am Tag, manchmal bis tief in die Nacht, und kehren danach zurück zu Freunden, Familien und Alltag. Sie bestimmen, wann sie aufhören zu spielen. Doch das schafft nicht jeder.

Seit 2018 klassifiziert die Weltgesundheitsorganisation (WHO) Gaming Disorder, die Computerspielstörung, als Krankheit. Die Entscheidung war kontrovers: Lange war unklar, ob es so etwas wie Computerspielsucht überhaupt gibt. Denn viele Betroffene leiden zusätzlich an ADHS oder Depressionen. Manche Experten sagen deshalb, exzessives Gaming sei ein Symptom dieser anderen Störungen, keine eigenständige Krankheit. Und die Diagnose Computerspielsucht so schwammig, dass sie normales Verhalten pathologisieren könne.

Die Unschärfe zeigt sich auch in den Daten: Manche Studien stufen ein Prozent der Jugendlichen in Deutschland als computerspielsüchtig ein, andere fast sechs Prozent. Die genaue Zahl kennt niemand. Natürlich ist jemand, der viel zockt, nicht automatisch krank. Die WHO hält eine Suchtdiagnose erst für sinnvoll, wenn die Kont-

rolle über das Spielverhalten mehr als ein Jahr beeinträchtigt ist. Wer dazu Freunde, Schule oder den Job vernachlässigt – oder auf andere Weise im Leben darunter leidet und trotzdem nicht aufhören kann –, sollte sich Hilfe suchen.

Zum Beispiel bei Claudius Boy. Er ist Sozialarbeiter bei Lost in Space, einer Beratungsstelle für Internet- und Computerspielabhängige. Wer hierher kommt – laut Boy etwa 450 Medienabhängige im Jahr, Tendenz steigend –, sei im Schnitt 25 bis 30 Jahre alt, zu 80 Prozent männlich und habe selbst gemerkt, dass er ein Spielproblem habe, sagt Boy. „Unsere Klienten realisieren, dass ihr Umfeld im analogen Leben viel mehr auf die Reihe gekriegt hat, während sie vor dem Bildschirm saßen.“

Manchmal kommen Betroffene, die nicht mehr fähig sind zum Abgleich mit der Außenwelt. Boy erzählt von Klienten, die tagelang die Wohnung nicht verlassen, das Essen verweigern. Und von anderen, denen etwas Alltägliches wie ein Toilettengang die Augen öffnet. „Der Blick in den Spiegel und die Frage: Willst du das wirklich für dein Leben? Das kann der Moment sein, anzuerkennen: Nee, ich muss mir Hilfe suchen, sonst gehe ich im Spiel verloren.“

Bei Lara begann das exzessive Zocken mit ihrem 14. Geburtstag, ihr Vater schenkte ihr die Playstation 4. Am Wochenende ging sie auf LAN-Partys. Auf dem Bildschirm „Black Ops III“, fünf gegen fünf, nebenher auf einem Laptop E-Sports-Turniere, in denen andere Teams gegeneinander zockten. Heute ist Lara 23 Jahre alt. Rückblickend beschreibt sie die Zeit wie einen Rausch. „Ich wollte nicht aufhören, vor allem konnte ich nicht aufhören. Man hat ständig gedacht: Du hast heute einen guten Tag erwischt, du musst ihn auch nutzen.“ Kurz vor dem Spielen trank sie einen Koffeindrink, er wird extra für Gamer im Internet angeboten. „Wenn ich das getrunken hatte, war ich für Stunden fokussiert.“

Im Rausch schütete unser Belohnungssystem Dopamin und Endorphine aus, erzählt Claudius Boy von der Beratungsstelle. Das Zocken werde gefährlich, wenn sich dieser Rausch automatisiere, ins Unterbewusstsein wandere und die Spieler die Kontrolle über Spielen oder Nichtspielen abgäben. „Die schalten ein, um sich nur mal eine Stun-

de zu erholen, sitzen aber dann fünf Stunden und finden eine Ausrede nach der anderen, um weiterzuzocken.“

Bei vielen stumpft irgendwann das Belohnungszentrum ab: Das Hirn gewöhnt sich an die Glücksgefühle, braucht mehr und mehr Input, um den gleichen Effekt zu erleben. Bis er ganz ausbleibt. Dann geht es nur noch darum, mit dem Spielen die eigenen Probleme wegzudrücken. „Viele kommen erst zu uns, wenn selbst das nicht mehr funktioniert“, sagt Boy.

Laras Eltern trennten sich, als sie 15 war. Das sei so eine Zeit gewesen, als sie sich in den Spielen wohler gefühlt habe als im echten Leben. „Aber als sich meine familiäre Situation ein bisschen beruhigt hatte, als ich glücklicher wurde, wollte ich das nicht mehr.“ Sie wohnte bei ihrem Vater, dann bei ihrer Mutter. Bei ihr hat sie ihren Spielkonsum reduziert. „Meine Mutter mag das nicht.“

Zu Lost in Space kommen auch besorgte Eltern. Für sie sei es wichtig, sich erst mal zu orientieren, ob der Spielkonsum ihres Kindes wirklich unnormal sei, erzählt Boy. „Wenn ein Zwölfjähriger eine Playstation bekommt, zockt er nun mal rund um die Uhr. Da ist er noch kein Abhängiger. Der kommt schlicht

#### Ich bin dann mal weg:

Die Porträtserie des Fotografen Stephan Zaubitzer zeigt sehr gut, wie einen Spiele in ihren Bann ziehen können und man mitunter alles um sich herum vergisst





Heute spielt Lara manchmal wochenlang nicht. Aber die Games bleiben – und auch in der Ausbildung profitiert sie von ihrer Zockerzeit

nicht auf die Idee, seine Spielzeit zu begrenzen: Das Vernunftzentrum im Gehirn bildet sich bis Mitte 20 noch aus.“

Trotzdem sei es wichtig, mit den Jugendlichen ihr Verhalten zu reflektieren. Eine Beratungsstelle kann in diesem Prozess auch die Eltern unterstützen und Tipps für den richtigen Medienumgang geben: Kinder und Jugendliche würden auf das reagieren, was die Eltern vorgeben, sagt Boy.

Verteufeln will er das Zocken nicht. Konsum, auch exzessiver, finde überall in der Gesellschaft statt. „Es geht darum, zu überlegen, wie kriege ich die Kontrolle über meinen Rausch.“

Für Volljährige bietet die Beratungsstelle eine Motivationsgruppe: zwölf Sitzungen, um herauszufinden, ob man süchtig ist und ob die Abhängigkeit individuelle, soziale oder mediale Gründe hat. In der Gruppe kann auch besprochen werden, ob eine Therapie sinnvoll ist. Die Beratungsstelle unterstützt bei der Suche nach passenden Therapieangeboten. Betroffene sollen lernen, ihre Impulskontrolle zurückzuerlangen, ihre Tage mit überschaubarem Videospielkonsum zu strukturieren.

Lara findet, dass Erwachsene mehr Verständnis zeigen sollten, statt Computerspiele nur zu belächeln, zu schimpfen oder ihren Kindern einfach den Stecker zu ziehen. „Wenn ein Kind für ein Computerspiel die erste große Begeisterung entwickelt, möchte es nicht die ganze Zeit signalisiert bekommen, dass das, was es hier macht, falsch ist.“ Sie erzählt von ihrem großen Bruder, der ebenfalls viel gezockt habe. „Er hat das sehr negativ ausgelebt. Er hat herumgeschrien, ist nicht zur Schule gegangen.“ Und ihre Eltern? Hätten wie selbstverständlich das Zocken verantwortlich gemacht, nicht alle anderen Probleme, die sein Verhalten verursacht haben könnten. „Kein Wunder, dass sich so viele Jugendliche hinter ihren PCs verkriechen.“

Auch in der Schule hätte sie sich mehr Akzeptanz gewünscht. „Bei uns gab es sogar Arbeitsgruppen für Golfen oder Astronomie. Warum nicht eine Gaming-AG, in der du dich über neue Spiele austauschen oder ein Turnier mit anderen Schulen organisieren kannst?“ Über ihr problematisches Spielverhalten hat sie sich selbst auf-

geklärt. Mit 20 sah Lara bei YouTube Videos des Streamers MontanaBlack. „Der hat erzählt, wie scheiße es ihm eigentlich geht. Er hockt da den ganzen Tag in seinem Keller vor dem PC, kommt nicht raus. Der verdient zwar krass viel Geld damit, aber dafür isoliert er sich sozial komplett.“

Neben solchen Videos hat ihr das soziale Umfeld geholfen: Sie hatte immer auch Freunde, mit denen sie nicht zockt, die vom Basketball und dann noch die, mit denen sie feiern geht. Manchmal war auch das Stress: „Erst ein paar Stunden zocken, dann bis um drei Uhr nachts unterwegs und am nächsten Tag um zehn Uhr bei Oma zum Kaffee auf der Matte stehen.“

Heute spielt sie manchmal wochenlang nicht. Die Computerspiele werden aber bleiben, sagt Lara. Sie mag, dass sie dort alles in der Hand hat. „Wenn du schlecht spielst, verlierst du. Und es wird immer jemanden geben, der besser ist als du.“ Sie habe gelernt, das zu akzeptieren. Und auch sonst von der Zockerzeit profitiert: Das Zehnfingersystem hat sie ohne Mühe gelernt, das helfe jetzt in der Ausbildung zur Kauffrau für Büromanagement. Sie habe ein Verständnis für Technik. Und sei kommunikativ sehr fit. Das würden viele nicht mit dem Zocken assoziieren, meint Lara. „Aber ist doch klar: Du spielst zu fünft in einem Team, hast nur ein Leben, musst zwei Orte gleichzeitig beschützen, und an einem platziert der Gegner eine Bombe. Da musst du taktisch gut sein. Sehr schnell, flüssig und direkt Anweisungen geben – und genau zuhören. In dem Moment ist es lebenswichtig, was deine Mates sagen.“





So  
spielt  
die Welt,  
Teil 3

Die kleine Metallkugel bahnt sich den Weg nach unten, durch diverse Hindernisse, springt mal nach links, mal nach rechts ab und landet schließlich ... in einer Fangtasche. Im Sekundentakt werden schon die nächsten Kugeln ins Spielfeld geschossen, das bunt, laut und leuchtend senkrecht vor dem Spieler steht. Fallen sie in die richtigen Löcher, kriegt man als Gewinn noch mehr.

Das ist Pachinko. Von diesen Automaten stehen meist Hunderte in speziellen Hallen und erzeugen eine wahnsinnige Geräuschkulisse aus Soundeffekten und Musik. Mit Pachinko wurden in Japan 2005 rund 235 und 2021 immer noch fast 100 Milliarden Euro umgesetzt. In dem asiatischen Land unterliegt Glücksspiel mit Geldgewinnen einem strengen staatlichen Monopol, das nur wenige Formen erlaubt – deswegen kann

man bei Pachinko vermutlich auch kein Geld erspielen. Die im Spiel gewonnenen Kugeln kann man offiziell nur gegen kleine Sachpreise eintauschen. Allerdings finden sich in direkter Nachbarschaft der Hallen Händler, die die Sachpreise abkaufen. In dieses Tauschgeschäft war früher auch die japanische Mafia involviert.

Ob mit oder ohne Gewinne, manch einen treibt Pachinko in die Armut. Spielsucht ist auch in Japan nicht unbekannt. Doch sie bahnt sich zunehmend andere Wege. 1994 gab es noch mehr als 18.000 Pachinko-Hallen, Ende 2021 waren es knapp 8.500, Tendenz weiter sinkend. Das liegt neben dem mittlerweile eingeführten Rauchverbot in den Hallen vor allem an der Konkurrenz von Onlinespielen und Apps – und 2029 soll das erste legale Casino in Japan eröffnen. Die große Zeit des Pachinko, sie scheint vergangen.

Michael Brake

„Dopamin is a bitch“, weiß Rafaell. Trotzdem gelingt es ihm nach acht Stunden Arbeit nur manchmal, gute Vorsätze zu erfüllen, ein Buch zu lesen oder Italienisch zu lernen. Der lange und glanzlose Arbeitstag verlangt nach etwas, worauf er sich freuen kann, einer Tätigkeit, die sein Belohnungssystem stimuliert. Also setzt er, der Softwareentwickler Anfang 30, sich am Abend auf die andere Seite des Interface und zockt Videospiele, zuletzt „Clash of Clans“ (CoC).

Bei dem Handyspiel geht es darum, mit dem eigenen Clan andere Dörfer zu überfallen und zu erobern. Obwohl das Spiel free2play ist, also kostenlos, hat Rafaell schon über 100 Euro dafür ausgegeben, mehr als für den Kauf kostenpflichtiger Spiele üblich. Auf Reddit behaupten manche, schon über 20.000 Dollar ausgegeben zu haben. „Im Schnitt musst du 500 Dollar zahlen, wenn du ‚CoC‘ halbwegs ernsthaft spielen willst“, schreibt ein User.

Diese Summen gehen für sogenannte In-Game-Käufe drauf. Wer schneller Fortschritte machen will, muss während des Spiels Geld lockermachen, indem er notwendige Ressourcen kauft, anstatt sie zeitaufwendig zu „farmen“. Pay2Progress oder auch Pay2Win nennt man dieses Geschäftsmodell. „Mich frustriert es, zu viel Zeit für Videospiele zu verwenden. Deshalb zahle ich lieber für die Ressourcen und konzentriere mich auf den strategischen Teil des Spiels“, begründet Rafaell seine Käufe.

Manchmal sind die benötigten Ressourcen oder die Ausstattung aber gar nicht direkt kaufbar, sondern befinden sich in Lootboxen, also in Schatztruhen beziehungsweise digitalen Paketen, die vermeintlich per Zufallsgenerator mit virtuellen Gegenständen gefüllt sind. Man muss sie erst kaufen und öffnen, bevor man erfährt, ob der benötigte Gegenstand tatsächlich drin ist. Das ist vor allem beim „CoC“-Schwesterspiel „Clash Royale“ der Fall. Andere bekannte Spiele, die Lootboxen enthalten, sind „Call of Duty“, „FIFA“, „Fortnite“ oder „NBA 2K“.

Von Teseo La Marca

# Fette

## Lootboxen bringen der Gaming-Industrie Milliarden ein. Doch das Geschäftsmodell ist umstritten – und hat verdächtige Ähnlichkeiten mit dem Glücksspiel. Zeit, das Phänomen auszulo(o)ten

### Belgien hat Lootboxen verboten

Die Diskussion um Lootboxen flammt in Deutschland häufig dann auf, wenn ein neuer bekannter Titel auf das umstrittene Geschäftsmodell setzt. Im März dieses Jahres sorgte ein österreichisches Gerichtsurteil für neuen Schwung in der Debatte. Lootboxen, wie sie bei „FIFA“ vorkommen, seien als Glücksspiel einzustufen und in der Form illegal, entschied das Bezirksgericht Hermagor. Aus dem gleichen Grund hatte bereits Belgien Lootboxen verboten, und im Januar forderte auch das EU-Parlament die Kommission auf, eine strengere Regulierung von Lootboxen und Pay2Win-Modellen zu prüfen.

„Glücksspiel unterliegt zwar der nationalen Gesetzgebung, doch das Urteil in Österreich könnte auch in Deutschland, wo die Gesetze zum Glücksspiel ähnlich sind, einiges bewegen“, glaubt Sabrina Wagner, die für den Verbraucherzentrale Bundesverband den digitalen Markt beobachtet.

Wagner kann die Argumentation des Gerichts gegen „FIFA“ nachvollziehen. User können dort mit Spielwährungen, die sie erspielen oder aber auch mit echtem Geld kaufen können, sogenannte „FIFA“-Packs erstehen, deren genauen

So schützt du dich besser vor unübersichtlichen Spielkosten:

- Prüfe vor dem Kauf oder der Installation, ob ein Spiel mit Pay2Win-Modellen arbeitet. Dabei helfen die Alterskennzeichnung oder Kundenbewertungen.
- Je nach Betriebssystem oder Spielgerät gibt es die Möglichkeit, In-Game-Käufe einzuschränken oder komplett zu blockieren.
- Nutze für Game-Shops möglichst Prepaidkarten. So behältst du leichter den Überblick über die Kosten.

# 30 e m



Inhalt sie vor dem Kauf nicht kennen und die laut Gerichtsurteil dem Zufall unterliegen und entsprechend mit unterschiedlich guten Spielern gefüllt sind. Diese werden in die eigene Mannschaft integriert, die wiederum gegen Geld auf dem Zweitmarkt weiterverkauft werden kann. „Die wichtigsten Kriterien von Glücksspiel – die Zahlung eines Geldbetrags für die Möglichkeit zufälliger Gewinne, die wiederum monetarisiert werden können – sind erfüllt“, sagt Wagner. Da Sony, über dessen PlayStation Store die Kaufverträge abgeschlossen wurden, keine Glücksspielkonzession besitzt, wurde das Unternehmen von dem österreichischen Gericht zur Rückerstattung von 338,26 Euro verurteilt, die ein Kunde für die „FIFA“-Packs aufgewendet hatte. Ein Präzedenzfall für künftige Klagen.

## Wenn Geld statt Fähigkeit gewinnt

Während für das Gericht die fehlende Konzession im Vordergrund steht, treibt Eltern und Jugendschützer eine andere Frage um: Findet unter dem Deckmantel eines harmlosen Videospieles Glücksspiel seinen Weg in die Kinderzimmer?

Gewinne im Glücksspiel – oder eben der richtige Gegenstand in der Lootbox – lösen im Gehirn einen Dopaminrausch aus. Dopamin ist der Botenstoff, der das Belohnungssystem aktiviert. Durch die erwartete Belohnung, die in Wirklichkeit aber ungewiss bleibt, wird irgendwann das Spielen an sich „belohnt“. So kann eine Glücksspielsucht beginnen. In den vergangenen Jahren haben Studien eine Korrelation zwischen dem Gebrauch von Lootboxen und Problemen mit Glücksspiel bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen festgestellt.

Alexander Wahl, Jurist beim Europäischen Verbraucherschutzzentrum Deutschland, warnt jedoch davor, die Problematik von Lootboxen und In-Game-Käufen allein an der rechtlichen Einstufung als Glücksspiel festzumachen. Pay2Win-Mechaniken und virtuelle In-Game-Währungen, die die tatsächlichen Kosten von Lootboxen verschleiern sollen und häufig sehr aufdringlich im Spiel eingebunden – und auch für junge Spielerinnen und Spieler mühelos bedienbar – sind, seien

an sich zweifelhaft und erwiesen sich oft als Kostenfalle. „Uns erreichen immer wieder Anfragen von Verbraucherinnen und Verbrauchern, die hohe vier- bis fünfstelligen Beträge ausgegeben haben“, berichtet Wahl.

Eine positive Entwicklung ist für ihn deshalb, dass die bekannten Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die in Deutschland für die gesetzliche Altersfreigabe zuständig ist, seit Januar 2023 nicht mehr nur vor jugendschutzrelevanten Inhalten warnen, sondern bei neu eingereichten Spielen auch vor

anderen Onlinorisiken wie eben In-Game-Käufen, Lootboxen oder Chatfunktionen, über die Hass verbreitet werden kann. Ob Spiele wie „FIFA“ wie bisher ohne Altersbeschränkung freigegeben würden, ist fraglich.

Für die Hersteller lohnt sich das Geschäftsmodell allemal. Mit In-Game-Käufen wurden in Deutschland 2022 insgesamt 4,5 Milliarden Euro erwirtschaftet. Dagegen nimmt sich der Umsatz von 1,1 Milliarden Euro aus reinen Spiele-Einzelverkäufen mickrig aus. „Clash of Clans“, das scheinbar kostenlose Handyspiel, generierte 2022 weltweit einen In-Game-Umsatz von nahezu einer halben Milliarde Dollar.

Auch bei den Gamerinnen und Gamern sorgen Lootboxen für Unmut – allerdings weniger wegen ihres Glücksspielcharakters: „Wenn du weißt, du kannst nur mit Geld, aber nicht mit deinen Fähigkeiten gewinnen, zerstört das den Spaß am Spiel“, sagt Aria, der seit Jahren „FIFA“ spielt. EA Sports verteidigt das Pay2Win-Konzept: „Die Fans lieben es, dass das Spiel die realen Herausforderungen und die Strategien, ein Team aufzubauen und zu managen, widerspiegelt.“ Zumindest in diesem Punkt gibt Aria den Herstellern recht. „Es ist wie im echten Fußball. Du musst Geld haben, um ganz oben mitzuspielen.“

# Der



# Prinz startet durch

Saudi-Arabien investiert Milliarden in die Gaming-Industrie – nicht nur aus Profitinteresse, sondern auch, um sein Image aufzupolieren. Aber auch andere Regierungen nutzen Games für ihr Politikspiel

Im vergangenen Jahr ist die Gaming-Industrie in einen regelrechten Kaufrausch verfallen. Große Konzerne wie Microsoft, Sony und Take-Two kauften 2022 so viele Studios wie noch nie und bezahlten dafür Milliarden. Einer der Käufer ist ziemlich neu im Spiel: das Königreich Saudi-Arabien. Und ein Blick auf die Pläne des Landes zeigt: Es ist gekommen, um zu bleiben.

Einige der reichen Länder auf der Arabischen Halbinsel machen sich seit Jahren Gedanken, was nach dem Öl kommt, und investieren in neue Wirtschaftszweige. Beliebt sind vor allem große Sportveranstaltungen wie die Fußball-WM in Katar, das obendrein den Fußballclub Paris Saint-Germain besitzt, während einem Mitglied der Herrscherfamilie der Vereinigten Arabischen Emirate Manchester City gehört. Im Fußball konnte Saudi-Arabien bislang noch keinen Einfluss gewinnen,

dafür aber andere Sportattraktionen ins Land holen, darunter große internationale Golfturniere, einen Zehn-Jahres-Deal mit der Formel 1 und Wrestling-Events. Menschenrechtsorganisationen sprechen schon – analog zum Greenwashing – von Sportwashing, also vom Versuch, durch Sport das Image aufzupolieren und Menschenrechtsverstöße vergessen zu machen. Davon existieren im Falle von Saudi-Arabien so einige. Zwar gibt sich das Königreich seit dem Regierungsantritt von Kronprinz Mohammed bin Salman gern weltoffen, dennoch geht etwa die systematische Unterdrückung von Frauen oder Homosexuellen weiter. Dazu kam der Mord am „Washington Post“-Journalisten Jamal Khashoggi.

Der Einstieg in die Videospieldustrie soll offenbar nicht nur dazu beitragen, das Land vom Öl unabhängig zu machen. Er soll das Bild des Landes

international aufpolieren, es damit einflussreicher und für Geschäfte salonfähiger machen. Dafür hat Mohammed bin Salman persönlich zur Gaming-Offensive geblasen. Er selbst zockt leidenschaftlich gern und erzählte der Presse, dass er zur ersten Generation in Saudi-Arabien gehöre, die mit Videospielen aufgewachsen sei. Sein Lieblingsspiel? Der Ego-Shooter „Call of Duty“.

Natürlich ist bin Salman bei aller Spielleidenschaft nicht die wirtschaftliche Relevanz der Gaming-Industrie entgangen, die allein im vergangenen Jahr weltweit über 184 Milliarden Dollar umsetzte, Tendenz steigend. Zurzeit schätzt man, dass weltweit 3,2 Milliarden Menschen Computerspiele zocken. In diesem Wachstumsmarkt will sich Saudi-Arabien als feste Größe etablieren und nimmt dafür viel Geld in die Hand. Zur Koordination des Geschäfts hat man sogar ein eigenes Unternehmen gegründet: die Savvy Games Group.

Ziel von Savvy ist es, langfristig zu den Marktführern in der Gaming- und E-Sports-Industrie zu gehören. Dafür möchte das Unternehmen bis 2030 bis zu 250 eigene Entwicklungsstudios im Königreich etablieren und damit ca. 39.000 Arbeitsplätze im Gaming-Bereich schaffen. 30 Spiele sollen

## Auch China hat sich aggressiv in den westlichen Gaming-Markt eingekauft – vermeidet aber bislang Propaganda

veröffentlicht werden. Seine Pläne will sich das Königreich insgesamt fast 38 Milliarden Dollar kosten lassen. Zum Vergleich: Mit 250 Millionen

Euro hat der Bund 2020 sein bisher größtes Förderprogramm für die deutsche Gaming-Industrie aufgelegt.

Neben den geplanten saudischen Eigenproduktionen kauft das Königreich auch fleißig ein: Allein in den letzten zwölf Monaten erwarb Saudi-Arabien Anteile an den größten Gaming-Unternehmen der Welt – darunter Nintendo („Super Mario Bros.“, „The Legend of Zelda“), Electronic Arts („FIFA“) und Take-Two („Grand Theft Auto V“).

Der niederländische Videospieldevelopper und -berater Rami Ismail sieht in Riads Spiele-Offensive ein Mittel zur Imagepflege – allerdings sei Saudi-Arabien damit nicht allein. „Das ist kein unbekanntes Phänomen. Die USA, China und Japan machen das ähnlich. Jedes halbwegs wohlhabende Land macht sich die Medien zunutze, um seine PR zu verbessern. Hollywood ist auch eine einzige große Propagandamaschine.“ Laut Ismail wird Gaming von der Politik auch in anderen Ländern schon längst instrumentalisiert.

Tatsächlich entwickelte das US-amerikanische Verteidigungsminis-

terium schon Anfang der Nullerjahre ein Spiel namens „America's Army“. Ein First-Person-Shooter, in dem Spielerinnen und Spieler Missionen für die US-Armee absolvieren.

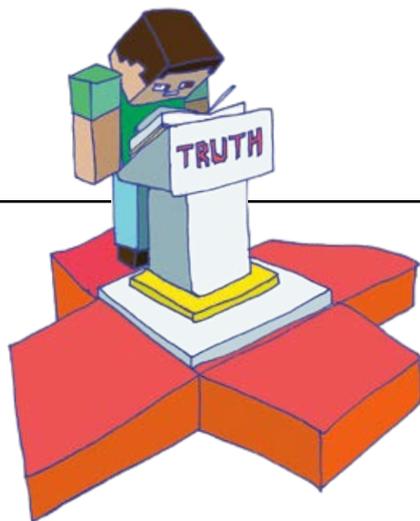
Mit der Simulation sollte die Reputation des Militärs verbessert und die Rekrutierungsrate erhöht werden. Und das mit Erfolg: Laut einer Studie des Massachusetts Institute of Technology (MIT) konnte das Spiel den Ruf des Militärs bei 30 Prozent der 16- bis 24-Jährigen im Land verbessern. Darüber hinaus stieg die Anzahl der Rekrutierungen beim Militär dadurch stärker an als bei allen bisherigen Werbemaßnahmen zusammen.

Mittlerweile hat das US-Militär seinen Fokus auf Streamingplattformen wie Twitch verlagert, um junge Menschen zu erreichen. Die Bundeswehr macht sich ebenfalls Videospiele zunutze und wirbt regelmäßig auf der Gamescom, der weltweit größten Videospielemesse, um Nachwuchskräfte für die Bereiche IT, Cybersicherheit und technische Verwaltung.

Mit Gaming lässt sich also Politik machen. Bleibt die Frage, wie das Königreich Saudi-Arabien vorgehen wird. Wird es Einfluss auf westliche Studios ausüben, in die es investiert hat? Wird es in die Inhalte reinreden und versu-

chen, Propaganda zu verbreiten? Auf der Suche nach Antworten hilft vielleicht ein Blick nach China: Dort werden Spiele für den heimischen Markt inhaltlich verändert, um „sozialistische Grundwerte“ zu vermitteln. Und Games mit für das Regime unliebsamen Botschaften werden vom Markt entfernt oder nicht zugelassen. Ganz anders ist die Vorgehensweise aber auf dem westlichen Markt, in den sich auch China aggressiv eingekauft hat. Bislang lassen die chinesischen Konzerne Tencent und NetEase den Studios, in die sie investiert haben, anscheinend freie Hand. Das mag handfeste wirtschaftliche Gründe haben: Die Gamer und Gamerinnen, die in Demokratien leben, würden inhaltliche Eingriffe wie prochinesische Botschaften vermutlich ablehnen. Das Geld wäre also schlecht investiert.

Noch geht es also weniger um die Message in den Spielen als um die Spiele als Message: So ist es auch bei E-Sports. Wettbewerbe, bei denen Gamerinnen und Gamer gegeneinander antreten, sorgen für ausverkaufte Stadien. Die Kölner Firma ESL Gaming gehört zu den größten E-Sports-Unternehmen und organisiert weltweit zahlreiche Turniere und Ligen. Im April 2022 wechselte das Unternehmen für eine Milliarde US-Dollar den Besitzer. Der Käufer? Die Savvy Gaming Group des Königreichs von bin Salman. 



### Games & Politik, Teil 4

## Uncensored Library

Die von der NGO Reporter ohne Grenzen herausgegebene Liste der „Feindinnen und Feinde der Pressefreiheit“ ist lang. In betroffenen Regionen wird der Bevölkerung vor allem der Zugang zu freiem (also oft machtkritischem) Journalismus

unmöglich gemacht. Auf einem Server des Open-World-Spiels „Minecraft“ „spielen“ Reporter dagegen an: In der „Uncensored Library“ sollen alle alles lesen können. Oder zumindest erfahren, was in ihren Heimatländern zensiert wird. Autokratische Staaten können das Internet zensieren, „Minecraft“ aber bleibt als eines der meistverkauften Games der Welt (mehr als 238 Millionen Verkäufe) zugänglich. Mit einfachsten Mitteln lassen sich dort Bücher herstellen, die auf dem Server in einer virtuellen Bibliothek zu lesen sind. In denen finden die Spieler Artikel, die in ihren Ländern zensiert oder von Journalisten im Exil geschrieben wurden. Neben Russland oder Saudi-Arabien haben mittlerweile auch Brasilien, Eritrea oder Belarus eigene Räume.

Fiona Sironic

Mittlerweile sind Videogames die größte Sparte in der Unterhaltungsindustrie. Mit ihnen wird weltweit fünfmal so viel eingenommen wie mit Filmen an der Kinokasse

# UMSATZ 18440

Wer spielt eigentlich? (2022)

48% der Gamerinnen und Gamer sind Frauen, 52% Männer

Die größten Player: (Umsatz 2022)

1. Tencent (China) 41,5 Mrd. USD
2. Sony (Japan) 20,8 Mrd. USD
3. Microsoft (USA) 16,2 Mrd. USD
4. Nintendo (Japan) 13,9 Mrd. USD
5. NetEase (China) 10,8 Mrd. USD

Unterhaltungsindustrie in Deutschland: (Umsatz 2021)

Bücher 9,60 Mrd. Euro  
 Games 5,40 Mrd. Euro  
 Musik 1,96 Mrd. Euro  
 Kino 373 Mio. Euro

Auf welchen Geräten in Deutschland gezockt wird: (2020)

Smartphones 22,6 Mio.  
 Konsolen 17,0 Mio.  
 PC 15,2 Mio.  
 Tablets 9,9 Mio.

Durchschnittsalter: (2022)  
 37,4 Jahre  
 fast ein Drittel der Gamer sind Ü50

Die weltweit beliebtesten PC-Spiele nach monatlich aktiven Usern: (3/2023)

1. Minecraft
2. Fortnite
3. Roblox
4. The Sims 4
5. Call of Duty / Warzone 2.0
6. Counter-Strike / Global O.
7. League of Legends
8. Valorant
9. Grand Theft Auto V
10. Hogwarts Legacy

Anteil der Jugendlichen, die täglich oder mehrmals in der Woche spielen: (2022)  
 76 Prozent

Geschlecht der Menschen, die Spiele entwickeln: (2021)

61% Männer  
 30% Frauen  
 8% non-binär

Die größten Märkte: (2022)

1. China 744,1 Mio. Spieler / 45,8 Mrd. Umsatz in USD
2. USA 209,8 Mio. Spieler / 45,0 Mrd. Umsatz in USD
3. Japan 77,1 Mio. Spieler / 20,0 Mrd. Umsatz in USD
4. Südkorea 34,1 Mio. Spieler / 7,9 Mrd. Umsatz in USD
5. Deutschland 49,5 Mio. Spieler / 6,6 Mrd. Umsatz in USD

# Mathe mit „Mario Kart“? Geschichte mit „Assassin’s Creed“? Manche Lehrkräfte sehen Games im Unterricht als große Chance

Eine verhüllte Gestalt sprintet die Treppen hinauf, vorbei an goldenen Statuen und Zypressen. Einige Passanten murren, schließlich ist die Akropolis ein heiliger Ort. Vor einem reich verzierten Tempel hält die Gestalt und blickt um sich. Eine Priesterin in langem Gewand reckt die Hände in die Höhe. Sie huldigt der Siegesgöttin Nike. Reliefs am Tempel zeugen von vergangenen Schlachten, im Hintergrund blitzen schneebedeckte Berge.

Geschichtsunterricht mal anders: An der Staatlichen Gemeinschaftsschule Kulturanum in Jena entdecken die Schülerinnen und Schüler das antike Griechenland mithilfe eines Computerspiels. „Assassin’s Creed Discovery Tour“ heißt die Reihe, die Spieler auch in die Welt der Wikinger oder der alten Ägypter mitnimmt. Eine Handlung gibt es nicht, die Spieler strömen frei durch die authentisch nachgestellten Landschaften und können dabei einen Plausch mit Sokrates halten, historische Schlachten erleben oder den Olympischen Spielen beiwohnen. Laut dem französischen Hersteller Ubisoft waren bei der Entwicklung dieser gewaltfreien Version Historiker und andere Wissenschaftler beteiligt.

Die realistische Darstellung begeistert auch den Jenaer Lehrer Christoph Kehl. „Das Spiel schafft es, den Eindruck zu erwecken, dass daran alles echt ist. Das steigert die Motivation bei den Schülern, wirft viele Fragen auf und bietet jede Menge Anknüpfungsmöglichkeiten für Diskussionen.“ Der 33-jährige Geschichtslehrer hat sich schon im Studium für Erinnerungskultur und digitales Gedenken interessiert. Heute setzt er regelmäßig Computerspiele im Unterricht ein. Die „Discovery Tour“ zuletzt im Herbst, als bei den Fünft- und Sechstklässlern das antike Griechenland auf dem Lehrplan stand. Seine älteren Schüler sind dank

„Through the Darkest of Times“ einer Widerstandsgruppe in der NS-Zeit nähergekommen oder haben das Bild Napoleons in „Total War“ hinterfragt. Demnächst will Kehl versuchen, mit seinen Schülerinnen und Schülern in „Mission 1929“ die Weimarer Republik vor dem Untergang zu retten.

„Für Geschichte gibt es viele tolle Spiele“, fasst Kehl seine Erfahrungen zusammen. Es gehe ihm aber nicht nur darum, den Unterricht aufzulockern oder reines Faktenwissen zu vermitteln. Die Schüler sollen zum Beispiel darauf achten, warum manche Games so glaubwürdig rüberkommen. „Spiele, die realistisch aussehen, können leider auch besonders gut manipulieren“, so Kehl. Viele Games verleiteten Jugendliche dazu, Geld für Gegenstände wie neue Waffen im Spiel auszugeben. Für solche Gefahren wolle er seine Schüler sensibilisieren. „Zu durchschauen, was das Spiel von mir möchte, ist eine wichtige Orientierungskompetenz.“ Über die kritische Reflexion im Unterricht seien schon spannende Kontroversen entstanden. Etwa ob Hakenkreuze in einem Spiel über die NS-Zeit vorkommen sollten. Oder ob ein Videospiel das geeignete Medium ist, um sich mit den systematischen Ermordungen der Nazis zu befassen. Auch deshalb ist Kehl vom Einsatz von Games im Unterricht überzeugt: „So ein Reflexionsniveau mit einem Text im Buch zu erreichen ist schwer.“

Bei den Schülern kommt Kehls Unterricht gut an. „Ich fand das sehr, sehr cool“, sagt Sechstklässler Luka zur virtuellen Erkundung des antiken Griechenlands. Vor allem das Selberspielen hat ihm Spaß gemacht: „Man konnte so viel entdecken, mit Menschen sprechen oder auf alte Vasen klicken, und dann wurden Informationen eingeblendet.“ In seiner Freizeit zockt Luka wie viele seiner Klassenkameraden „FIFA“ oder „Minecraft“. Mit Games Schulstoff zu lernen ist neu für den Zwölfjährigen. Bei ihm funktioniert es aber gut: „Das ist wie beim

Aufschreiben von Vokabeln“, sagt Luka. „Wenn ich etwas selber mache, kann ich es mir besser merken.“

Eine Beobachtung, die Jan Boelmann gut kennt. Der 42-Jährige ist Direktor des Freiburger Zentrums für didaktische Computerspielforschung. Seit 15 Jahren erforscht der Literatur- und Mediendidaktiker, unter welchen Umständen der Einsatz von Games im Unterricht sinnvoll ist. „Was Computerspiele von Büchern oder auch Filmen unterscheidet, ist die Interaktion“, so Boelmann. Die Schüler müssten sich viel aktiver mit dem Lerngegenstand auseinandersetzen. „Bei einem Buch kann man ein Kapitel lesen und es nicht verstehen. Bei einem Computerspiel hingegen geht es nicht weiter, wenn man die Spielhandlung nicht versteht.“

Mittlerweile belegen erste Studien, dass sich Games durchaus eignen, um Lehrplanziele zu erreichen. Und das nicht nur im Fach Geschichte. Bei einem Modellprojekt an Berliner Schulen, für das Boelmann und seine Freiburger Kollegin Lisa König Unterrichtskonzepte erstellt haben, kamen PC-Games auch in Englisch, Deutsch und Mathe zum Einsatz. Mehr als 400 Achtklässler machten mit. Ein Großteil der beteiligten Lehrkräfte erlebte sie dabei als engagiert und motiviert. Vor allem der Einfall, Statistik mithilfe von „Mario Kart“ zu vermitteln, kam gut an. In dem Spiel erhalten die Fahrer während des Rennens Bananen, Turbopilze oder andere mehr oder weniger nützliche Gegenstände. Wer vorne liegt, erhält jedoch schlechtere Items als die weiter hinten im Feld. Diesen Zusammenhang sollten die Schüler – nach dem Spielen – anhand der erreichten Platzierungen ausrechnen.

„Mario Kart“ hat voll eingeschlagen“, erzählt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die das Modellprojekt geplant und durchgeführt hat. Besonders bei Schülern, die sich sonst eher nicht so für das Fach interessierten. Das Beispiel zeige, welches Potenzial Games gerade für Jugendliche bieten, die sich

# Ganz



Oder „Rabbids Coding“, das auch Neueinsteigern Grundlagen des Programmierens beibringt. Die Datenbank soll Lehrkräften den Zugang erleichtern.

„Das Interesse an Schulen ist da“, beobachtet Boelmann. Allerdings gebe es zum Teil große Hürden. Und die fangen bei der Hardware an. Bei Spielen, die grafisch ansprechend sind, sind Schulrechner schnell überfordert. Und selbst in Städten ist schnelles WLAN

# neues Level

noch keine Selbstverständlichkeit. Die Erfahrung hat auch Çiğdem Uzunoğlu gemacht: „Bevor unser Modellprojekt starten konnte, mussten wir für mehrere Schulen erst mal Tablets oder WLAN-Router leihen.“ Ein weiteres Hindernis seien fehlende IT-Kräfte. Für das Aufspielen der Games auf die Tablets mussten sich die Schulen an die jeweiligen Schulträger wenden.

Geschichtslehrer Kehl aus Jena hat da mehr Glück. Dank eines Kooperationspartners für E-Sports gibt es an seiner Gemeinschaftsschule fünf leistungsstarke Rechner. Zudem stehen auch iPads für zwei ganze Klassen bereit. Ein ungelöstes Problem seien die Spielizenzen, so Kehl. Weil Computerspiele offiziell nicht als Unterrichtsmaterialien anerkannt sind, müssen im Zweifel die Schule oder die Lehrer selbst in die Tasche greifen, wenn Spielehersteller den Schulen keinen kostenlosen Zugang gewähren. Günstiger wäre es, wenn Land oder Kommune die Lizenzen kaufte – und dann allen Schulen zur Verfügung stellte. Dann würden vielleicht auch Kehls Kollegen öfter Games im Unterricht einsetzen. Das wünscht sich auch Schüler Luka: „Ich fände das richtig cool.“

sonst eher zurückhaltend am Unterricht beteiligen. Gleichzeitig sehe man bei „Mario Kart“, wie wichtig die Aufgabenstellung der Lehrkraft sei. Erst dadurch lernten die Kinder etwas über Wahrscheinlichkeitsrechnung, so Uzunoğlu: „Bloß zu zocken bringt den Kids im Unterricht nichts, außer Spaß natürlich.“

Ähnlich formuliert es Didaktikexperte Boelmann: „Games sind kein Allheilmittel. Es braucht eine klare Idee, welche Kompetenzen daran erworben

werden sollen.“ Dazu gehöre, ein geeignetes Spiel auszuwählen. Wer unsicher ist, wird am Zentrum für didaktische Computerspielforschung fündig. Mehr als 130 empfehlenswerte Games stellen Boelmann und sein Team dort vor – inklusive Hinweisen, in welchen Fächern und Jahrgangsstufen sie eingesetzt werden können. Zu Boelmanns aktuellen Highlights gehört „Papers, Please“, das die Zwänge von Grenzbeamten in totalitären Regimen aufzeigt.

# D

# A

Von Ann-Kristin Schöne

# M

Irgendwann ist Schluss. Irgendwann kommt der Moment, in dem die Gegnerin einen Zug macht, mit dem man nicht gerechnet hat. Dann müssen sich selbst die Schachprofs am Brett auf unbekanntes Terrain begeben. So beschreibt es Elisabeth Pähtz, Deutschlands beste Schachspielerin.

Vielen dürfte das Ziel von Schach bekannt sein: den König des Gegners so zu bedrängen, bis er keinen Zug mehr machen kann. Dafür hat jeder Spieler 16 Figuren, die auf dem Brett, bestehend aus 64 Feldern, verschieden ziehen können. Für den Weg zum „Schachmatt“, also zum Sieg, gibt es unzählige Möglichkeiten: für einen selbst und die Gegnerin. Schach ist ein ständiges strategisches Planen im Kopf. Es kommt auf die mentale Stärke, die Konzentrationsfähigkeit und das Gedächtnis an. Leistungen, die gerade Kinder und Jugendliche richtig gut abliefern können.

Pähtz lernte im Kindergartenalter Schach zu spielen. Ihr Vater zählte zu den besten Schachspielern der DDR, und auch ihr älterer Bruder spielte Schach. Also verbrachte Pähtz als Kind viel Zeit auf Turnieren und lernte die Grundzüge des Spiels durchs Zuschauen. „Es macht einen großen Spaß, wenn du als kleines Mädchen sehr viel ältere oder gar erwachsene Gegner besiegen kannst“, schreibt Pähtz in ihrem aktuellen Buch. Ein Spiel, bei dem sich die Verhältnisse und Hierarchien umkehren lassen - und Kinder und Jugendliche die Erwachsenen dominieren können.

Heute ist die Liste von Pähtz' Titeln lang. Mit 14 Jahren gewann sie als jüngste Schachspielerin erstmals die deutsche Damenmeisterschaft. 2001 wurde sie Großmeisterin im Schach - ein Titel, der extra für die Frauen eingeführt wurde. Denn es gibt auch noch den Großmeistertitel, die höchste Auszeichnung im Schach, die allen Geschlechtern offensteht. Die Normen dafür hat Pähtz vergangenes Jahr erfüllt. Als vierzigste Frau weltweit und als erste deutsche Schachspielerin ist sie auch Großmeister.

Unter den Schachgroßmeistern sind nur rund zwei Prozent Frauen. Dass deutlich mehr Männer professionell Schach spielen ist sicher ein Grund dafür, die ungleiche Behandlung der Frauen

ein anderer. Auf die hatte Pähtz während ihrer Karriere immer wieder hingewiesen:

Darauf, dass den Männern mehr Trainer und größere Turniere zur Verfügung standen. Dass die Honorare und Turnierzuschüsse für die Frauenkader wesentlich geringer ausfielen. Bei Weltcups und Grand-Prix-Turnieren liegen laut Pähtz die Prämien für Frauen im Durchschnitt noch immer zwei Drittel unter denen der Männer. Und selbst wenn sie in der Weltrangliste unter den besten 20 Frauen liegt, sei sie finanziell deutlich schlechter gestellt als eine Nummer 150 der Männer. Immer wieder sei sie vom Schachbund getröstet worden, sagt Pähtz. Sie solle die Top Ten und eine ELO (Zahl, die die Spielstärke beschreibt) von 2.500 erreichen, dann könne noch mal verhandelt werden. 2018 schaffte Pähtz beides, und nichts geschah. Schließlich war für sie der Punkt gekommen, an dem sie die Ungleichbehandlung im Deutschen Schachbund nicht mehr hinnehmen wollte. 2019 erklärte sie ihren Rücktritt aus der Nationalmannschaft.

Ein Jahr später trat sie wieder ein. Der damalige Präsident des Deutschen Schachbunds, Ullrich Krause, sagte dazu: „Sie hat ihre Ziele in der Tat erreicht. Die Frauen haben jetzt einen Weltklasse-Bundestrainer, und wir haben ihren Wunsch nach Förderprogrammen für talentierte Frauen mit dem ‚Powergirls‘-Programm in die Tat umgesetzt.“ Pähtz selber spricht davon, dass der Deutsche Schachbund inzwischen ein Vorzeigeverband sei, was die Gleichberechtigung betrifft.

Seit fast zwanzig Jahren steht Pähtz an der Spitze des deutschen Frauenschachs. Sie sagt selbst: Es ist längst Zeit für eine Ablösung. ♟

# B



E

N

G

A

M

*Elisabeth Pähtz* ist  
eine der besten  
Schachspielerinnen  
weltweit – und kämpft  
nicht nur am Brett

I

T

Von Katharina Wellems  
Fotos: Lukas Zander

# Wer

# kommt denn auf so was?



Alter Nr. 87, Thema: Spiele

# Harald Mücke hat es geschafft: Er ist Brettspielautor. Klingt spaßig, ist aber ein harter Job

„Lebst du nur, oder spielst du schon?“, fragt ein Schild an einem Haus in Mönchengladbach. Drumherum strahlen die Gesichter bunter Spielfiguren, an der Wand lehnt ein Lastenrad, durch die Glastür ist ein Kicker zu sehen. Und gerade als man in dieser Kita nachfragen will, ob und wohin das Büro Mücke verzogen sei, öffnet ein Mitarbeiter die Tür. Und mit ihr das Lager.

In Regalen stapeln sich rote und blaue Aufbewahrungsboxen, in jedem Winkel, bis unter die Decke. Darin: Autos und Schiffe, Pinguine und Zebras, Sterne und Edelsteine. Spielsteine verschiedener Größen, Farben und Formen. Würfel mit sechs, acht, zwölf oder noch mehr Seiten, blank, mit aufgedruckten

Ziffern oder Symbolen. Dazwischen Spielkartons. In seinem verwinkelten Lager hält Harald Mücke alles bereit, was ein gutes Spiel braucht.

Mücke ist 55 und einer der wenigen, die ihre Leidenschaft fürs Spielen zum Beruf machen konnten. 2000 ist er das erste Mal als Spieleautor auf Messen. Als studierter BWLer sieht er schnell eine Lücke im Markt: Es gibt niemanden, der das Material, das Autorinnen und Autoren für die Spiele brauchen, als Einzelteile anbietet. „Ich habe gemerkt, dass ich selber Spielteile produzieren muss, damit ich meine Spiele hinkriege. Das war nie geplant, sondern tatsächlich mehr oder weniger erzwungen.“ Mücke gründet einen Materialversand für Spielutensilien und einen Verlag. Fortan bastelt er nicht mehr nur im Keller, sondern zieht in ein Büro und bedient von dort eine wachsende Nachfrage – sowohl mit Material als auch mit eigenen Spielkreationen. Aus seinem Hobby wird ein Vollzeitjob.

Dass er das geschafft hat, ist nicht selbstverständlich. Spiele zu entwickeln ist kein Ausbildungsberuf, kein geschützter Titel und wenig lukrativ. „Der Standardvertrag von Verlagen sieht vor, dass Autorinnen und Autoren sechs Prozent vom Handelspreis erhalten“, sagt Mücke. Ein Durchschnitts-

## Alles so schön bunt hier:

Unsere Bilder sind von einer Spielemesse, auf der sich Erfinder, Firmen und Fans treffen, um die neuesten Spiele auszuprobieren oder über Klassiker zu fachsimpeln



spiel verkaufe sich zwei- bis dreitausendmal. Die Einnahmen für die Autorinnen und Autoren sind gering. Für die meisten bleibt das Spieleerfinden ein Hobby.

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) versucht, das zu ändern. Sie vertritt die Interessen vieler deutscher, aber auch internationaler Spieleautorinnen und -autoren und bietet rechtlichen Beistand. Mücke saß dem Verein mal vor. Dass die Autorinnen und Autoren eines Spiels heute auf den Schachteln genannt werden, hat er miterkämpft.

Noch etwas ändere sich gerade auf dem Markt, sagt Mücke. „Durch die Automatisierungsprozesse ist vieles günstiger geworden. Wenn ich jetzt als Anfänger ein Spiel machen möchte, kriege ich das mit 5.000 Euro hin und arbeite dann für die eigene Kasse. Nicht für die großen Verlage. Da mag schon mal mehr hängen bleiben.“

Mücke hat, das ist wohl Voraussetzung, schon als Kind gern gespielt. Dabei packte ihn manchmal der Drang, mehr aus einem Spiel zu machen.

Für sein erstes Spiel nahm Mücke eine Korkwand, pinnte Planeten drauf und verband sie mit einem Faden. Er taufte es „Galaktische Kooperative“. Die Wand hängt bis heute in seinem Büro. Produziert wurde das Spiel nie:





also miteinander spielen, nicht gegeneinander. Auf so eine Welle springen schnell viele auf, sagt Mücke. „Da versucht einer mal was Neues, und wenn es funktioniert, rennt die ganze Branche hinterher.“ Manche Runs seien schnell wieder vorbei, denn ein Rezept für Bestseller gebe es nicht.

Viele Spiele, die heute Klassiker sind, hatten es anfangs schwer. Die „Siedler von Catan“ lehnten zwei große Verlage ab, als der Autor das Spiel 1994 anbot. „Siedler“ wurde bis heute mehr als 35 Millionen Mal verkauft und begründete den Erfolg der sogenannten Eurogames, strategische Brettspiele, die zu einem deutschen Exportschlager wurden. In

vielen dieser Spiele geht es um Expansion und den Kampf um Ressourcen. Sie sind in den vergangenen Jahren in die Kritik geraten, weil sie das Leid, das durch den Kolonialismus entstanden ist, verharmlosen würden.

Auch Mücke kennt Verlage, bei denen es Vorwürfe gab, weil Spielfiguren als rassistisch empfunden wurden. Heute versuche man schon, „manche Dinge zu vermeiden und dafür aktiv Themen wie Diversität reinzubringen“, sagt er.

Wenn Mücke etwas erklärt, zeichnet er gerne auf, was er meint. Mit schnellen Strichen skizziert er das Spielbrett des Spiels, an dem er gerade arbeitet. „Die Idee kam mir nach einer Wahl.“ Es geht um Lobbyisten und Parlamentarier, die kooperieren müssen, um an die Macht zu kommen, aber auch konkurrieren, um Einfluss auf die Gesetzgebung auszuüben. „Ich habe versucht, diesen Prozess vereinfacht darzustellen.“

Gerade bei solch komplexen Spielen seien die Regeln oft das größte Hindernis. Vielen Spielerinnen und Spielern dauert es zu lange, bis sie die Regeln verstanden haben und losspielen können.



Auch dafür suchen Autorinnen und Autoren Lösungen. Zum Beispiel mit Begleitvideos auf YouTube, unterschiedlichen Regeln für die ersten und darauffolgenden Partien oder Regeln, die so aufgebaut sind, dass man direkt loswürfeln kann und das Spiel beim Spielen lernt.

Solche Herausforderungen ziehen Mücke nicht runter, ein Spieleautor muss lösungsorientiert denken. Damit aus einer Idee ein Spiel wird, brauche er neben Kreativität und logischem Verständnis auch den Biss, das Spiel reif zu machen. „Wenn man jahrelang an einem Spiel herumbastelt, hört der Spaß irgendwann auf.“

Seine Ideen entwickelt Mücke oft vom Material her. Heißt: Er nimmt sich etwas aus seinen Regalen, spielt rum, würfelt mögliche Kombinationen aus.

Bei manchen Spielen geht es schnell. „Ein einfaches Kartenspiel mit wenig Tiefgang ist schnell zu Ende gedacht. Dann setzt der Illustrator das um, und ich bin in einem Monat fertig.“

Für andere, die Schwergewichte, braucht er schon mal zwei, drei Jahre. Je komplexer die Verknüpfungen, desto mehr muss Mücke testen. Wirft man ein Spiel zu schnell auf den Markt, leidet die Logik. Ein Spiel muss in jeder Situation funktionieren, für jede Spielerzahl, für jede Strategie. Ein Spieler dürfe nie wissen, wie er spielen muss, um zu gewinnen, sagt Mücke. „Dann ist das Spiel tot.“



Mit der sperrigen Pinnwand und den spitzen Reißzwecken wäre der Versand des Materials zu aufwendig gewesen.

Die Umsetzbarkeit ist ein Kriterium, auf das auch Verlage achten müssen. Einmal habe ein Autor bei ihm ein Spiel eingereicht, für das man zwei Kilo Sand benötigt, erzählt Mücke.

Zudem geht auch in der Spielindustrie der Trend zur Nachhaltigkeit. Vor allem was die Verpackung angeht, die Schachtel und die Spielmaterialien. Aber auch thematisch: „Spielen hilft ja immer, Sachen auf positive Weise zu transportieren. Umweltthemen gehen dann natürlich gut.“

Auch Mücke stellt sich dahingehend um. In seinem Lager sind mittlerweile fast alle Spielfiguren aus Holz. Sein Verlag pflegt einen kleinen Firmengarten, verschickt Ware in alten Kartons und Folien und kauft größeren Häusern Spiele ab, die in hoher Stückzahl produziert wurden, aber gefloppt sind. Damit schreibt er seit Jahren Wettbewerbe aus, in denen Autorinnen und Autoren aus den alten Spielsets ein neues Spiel entwerfen müssen. So können Spielmaterialien wiederverwendet werden.

Neben dem Thema Umwelt liegen gerade Kooperationsspiele im Trend –

# Let's

Glücksspiel ist in den USA verboten, mit einigen Ausnahmen.

So dürfen etwa im Bundesstaat Nevada Casinos betrieben werden, wodurch sich Las Vegas zur Glücksspielstadt schlechthin entwickeln konnte - und Indigene dürfen auf ihrem Land ebenfalls Casinos betreiben. Das wurde ihnen 1987 per Gerichtsbeschluss erlaubt, ein Jahr später verpflichtete man sie, die Einnahmen aus dem Glücksspiel für ihre



Gemeinden oder wohltätige Zwecke zu nutzen. „Im kommerziellen Glücksspiel kommen die Gewinne den Shareholdern zu“, sagt Ernest L. Stevens, Jr., Vorsitzender der Indian Gaming Association. Beim Glücksspiel der Indigenen hingegen würden die Gewinne unter anderem „für Gesundheitsfürsorge, Sozialleistungen und Bildung“ genutzt. Insgesamt betrieben indigene Gruppen im Jahr 2022 in den USA 504 Casinos. Ein besonderes steht in Florida: Das Gebäude hat die Form einer Gitarre, drinnen gibt es 3.000 Slotmachines und Dutzende Pokertische. Aber nicht alle Native Americans sehen im indigenen Glücksspielgeschäft eine Success-Story. Manche fürchten eine Abkehr von der eigenen Kultur, Probleme mit Alkohol und Spielsucht.

play



Von Jürgen Schmieder

**Für manche ist  
Basketball nur ein Spiel,  
für andere eine  
Chance, der Armut  
zu entkommen.  
In den USA kann ein  
Sportstipendium ein  
besseres Leben bedeuten**

Christopher Partida kann man nicht begegnen, ohne danach viel besser drauf zu sein, weil er einem Weisheiten schenkt, die aus seinem Mund nicht kitschig klingen. Der 30-Jährige ist Basketballtrainer an der University of Saint Katherine, gelegen zwischen Los Angeles und San Diego. Einer der ersten Sätze, die er im Interview sagt, lautet: „Basketball is life.“ Ja, Basketball ist sein Leben, im wahrsten Sinne des Wortes.

Partida ist der Sohn mexikanischer Einwanderer, sein Vater kam illegal in die USA. Er wuchs in Torrance auf, einer Kleinstadt südlich von Los Angeles, die eine Art Puffer ist zwischen den wohlhabenden Gegenden am Pazifikstrand und South LA, das unter anderem durch Rapsongs in den vergangenen 40 Jahren zum Symbol für Armut und Gang-Ge-

walt wurde. Seine Kindheit verbrachte Partida auf den Streetball Courts der ärmeren und gefährlicheren Gegenden; für viele findet dort und nicht in der Schule die Vorbereitung aufs Leben statt. Und das bedeutet oftmals: knallharter, schlecht bezahlter Job – oder Gangmitglied, also irgendwas Illegales und damit sehr häufig Lebensgefährliches.

Zwei mögliche Auswege: Musik oder Sport. Als großes Vorbild und Beweis, dass es jemand von ganz unten nach ganz oben schaffen kann, gilt landesweit Jimmy Butler aus dem Bundesstaat Texas. Sein Vater verließ die Familie, als Jimmy ein Kleinkind war. Im Alter von 13 Jahren hörte er von seiner Mutter einen Satz, der ihn geprägt hat: „Ich kann deinen Anblick nicht mehr ertragen – hau ab!“ Seine Therapie gegen den Schmerz und letztlich der Ausweg: Basketball. Aufgrund

seines sportlichen Talents schaffte es Butler an ein College und schließlich an die Marquette, die größte private Universität in Wisconsin, die sämtliche Studiengebühren übernahm. Mittlerweile spielt Butler in der NBA bei Miami Heat. Sein Gehalt in der vergangenen Saison: 37,7 Millionen Dollar. Seine Beziehung zu den Eltern? „Ich bin niemandem böse. Wir lieben einander, daran wird sich nie was ändern.“

Der Großteil der sportlichen Nachwuchsförderung in den USA findet an Schulen statt, die besten Teams von ihnen sind bekannt wie Profivereine. In Los Angeles ist es zum Beispiel die Sierra Canyon School, die unter anderem

die Basketballprofis Kenyon Martin Jr., Brandon Boston Jr. und Ziaire Williams besuchten. Im aktuellen Schul-Basketballteam spielen unter anderem die Söhne von LeBron James.

Die Aufmerksamkeit für die Promikinder hilft auch denen, die keine berühmten Eltern haben – wie zum Beispiel Amari Bailey. Der 19-Jährige wuchs in Chicago bei seiner alleinerziehenden Mutter auf, zog mit 14 zum Basketballspielen nach LA und besuchte dort die Sierra Canyon School. Seit 2022 spielt er an der Prestige-Uni UCLA und hofft bei der NBA-Talentbörse Ende Juni, dass ihn ein Team aus der ersten Liga auswählt.

Organisiert wird der Unisport von der gemeinnützigen Non-Profit-Organisation NCAA, die die finanzielle Unter-

Basketball ist Life(-Style):  
Wie hier in New York spielen  
viele junge Menschen auf  
den Streetball-Plätzen.  
Dieser ist berühmt und heißt  
im Volksmund „The Cage“



stützung für sportliche Studenten kontrolliert. Im Basketball etwa sind es 13 Vollzeitstipendien pro College, die auf die Akteure verteilt werden dürfen. Die NCAA nahm 2022 über TV-Rechte, Marketingrechte und Lizenzgebühren rund 10,6 Milliarden Dollar ein.

Die Colleges ziehen einen erheblichen Teil ihrer Beliebtheit (und damit Bewerbungen von Schülern) aus der Qualität ihrer Teams. Es ist Big Business, das sich bestenfalls sowohl für die Akteure als auch für die Colleges lohnt. Unis buhlen um die besten Sportler. Auch wenn bei den Frauenteams weniger verdient wird, für sie gibt es die gleichen Angebote, beim Basketball sogar mehr Stipendien als für Männer – und mit Hockey sogar einen Sport, für den nur Frauen Stipendien bekommen.

Etwa zehn Millionen Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 17 Jahren spielen in den USA Basketball in organisierter Form. In die NBA schaffen es nur die wenigsten, sie sind, wie man so sagt: „one in a million“. Aber man muss auch gar nicht in der NBA landen und Millionen verdienen, um durch den Sport ein besseres Leben zu finden, als es viele junge Menschen in den etlichen sozialen Brennpunkten führen. Das Basketballspiel kann auch ohne Profilaufbahn ein Ausweg aus der Armut sein. Womit wir wieder bei Christopher Partida wären.

„Ich habe als Grundschulkind bemerkt, dass ich ein Basketballgenie bin“, sagt Partida. Und als Genie hat er natürlich auch gemerkt, dass sein Talent für eine NBA-Karriere nicht reicht, für ein Stipendium an einer Highschool und danach womöglich an einer Universität aber durchaus. Und das ist schon verdammt viel wert, denn die Kosten für die Ausbildung an renommierten Highschools und Unis können sich inklusive Miete und Unterrichtsmaterial bis zum College-Abschluss schon mal auf eine halbe Million Dollar summieren. „Wir haben gegen die beste Schule in LA gespielt, ich habe einen Korb geschafft und meinen Eltern stolz davon berichtet“, erinnert er sich. „Die Reaktion meines Vaters: ‚Das ist großartig, aber wie sieht es mit dem Abschluss aus?‘“



Lass mal sehen:  
Auch beim Streetball  
gibt es jede Menge  
Zuschauende

Mittlerweile hat er nicht nur den in der Tasche, Partida steht kurz vor seinem Master. Zudem ist er Co-Trainer an der University of Saint Katherine. „Mein Traum: Professor an einem kleineren College und nebenbei Trainer des Basketballteams.“ Sport ist für Partida wie für viele mit einer ähnlichen Biografie nicht nur Ausweg, sondern Weg, nicht nur Beruf, sondern Berufung. „Ich bin nun der Ansprechpartner für viele Jungs, weil sie wissen, dass ich mal in der gleichen Lage gewesen bin wie sie: ein Bursche aus einer bescheidenen Immigrantenfamilie. Damit können sie sich identifizieren, und ich habe die Chance, das Leben dieser Jungs zu prägen.“

Denn auch das ist Teil des Systems: Basketball begleitet einen möglichst ein Leben lang, und jeder trägt nach seinen Möglichkeiten einen Teil dazu bei, dass auch andere davon profitieren. So engagieren sich viele NBA-Profis auch außerhalb des Spielfelds: Jimmy Butler etwa kümmert sich um die Ernährung an Schulen und spendet regelmäßig für gemeinnützige Zwecke. LeBron James hat im Bundesstaat Ohio, wo er aufgewachsen ist, eine komplette Schule für die Jahrgangsstufen drei bis acht aufgebaut, die er dauerhaft unterstützt. Und Partida ist Trainer und Mentor für Teenager und will das bis zum Ende seines Lebens bleiben – oder wie er sagt: „Basketball is life!“



Games & Politik, Teil 5

RuneScape

Eigentlich ist „RuneScape“ ein gewöhnliches Online-Rollenspiel. Man erstellt einen Avatar, durchstreift eine Fantasy-Welt, sucht Rohstoffe, tötet Drachen... solche Sachen. Das „RuneScape“-Gold, die spieleigene Währung, mit der man Items und Rohstoffe kaufen

kann, gewann aber in den vergangenen Jahren ganz realen Wert. Venezuela plagen politische und wirtschaftliche Krisen. Grundnahrungsmittel und Medikamente waren erst knapp, dann für die allermeisten unbezahlbar. Millionen Venezolaner sind geflohen. Wer geblieben ist, muss oft mit wenigen US-Dollar Wochenlohn auskommen. Oder mit: „RuneScape“-Gold.

Das blieb stabiler als der hyperinflationäre venezolanische Bolívar und machte „RuneScape“ von einer willkommenen Nebeneinkunft vieler Venezolaner zu einem lukrativen Wirtschaftszweig. Obwohl man fürs „Farmen“ gesperrt werden kann, gibt es verschiedene Wege, „RuneScape“-Gold anzuhäufen und auf speziellen Plattformen in „echtes“ Geld zu tauschen. Gerade gibt es für eine Million „RuneScape“-Gold umgerechnet 0,26 US-Dollar.

Fiona Sironic



So  
spielt  
die Welt,  
Teil 4

Cricket wirkt wie eine Gentleman-Variante des Baseballs: Ein traditionell ganz in Weiß gekleideter Spieler schleudert einen Ball. Worauf sein ebenfalls weiß gewandeter Gegenspieler (schlagender Batsman, Striker) versucht, diesen in ein riesiges Spielfeld zu schlagen – möglichst unerreichbar für die dort verteilten Teamkollegen des Werfers. Anschließend rennen der Striker sowie sein Teamkollege, der nicht schlagende Batsman (Non-Striker), zwischen zwei Markierungen hin und her, was Punkte bringt.

Erfunden wurde Cricket wahrscheinlich von den Briten. Sie brachten es in ihrer Zeit als Kolonialmacht

im 19. Jahrhundert mit in die von ihnen beherrschten Teile der Welt. So kommt es, dass der Sport heute in den meisten Ländern bedeutungslos, in anderen dafür umso bedeutender ist. Zum Beispiel in Australien und Neuseeland, in vielen Karibikstaaten und in Südasien, besonders in Indien, wo manche Spieler Superstars sind.

Klassische Länderspiele dauern mehrere Tage. Inzwischen gibt es aber auch eine schnellere One-Day-Variante, mit der sich eine Weltmeisterschaft ausrichten lässt – bei der England bisher übrigens nur ein einziges Mal gewinnen konnte.

*Michael Brake*

fluter ist nicht nur ein Heft!  
Mehr auf fluter.de



## Die Masse füllt die Kasse

Kaufst du eine Tüte Chips, fließt ein Teil des Preises an den Staat, jobbst du hinter der Kasse, nimmt er sich einen Teil deines Gehalts. Gehört dir der Laden: Bitte zur Kasse! Im fluter-Podcast erklärt eine Finanzökonomin, was mit deinen Steuern eigentlich passiert und wie man sie fair verteilt.  
[fluter.de/steuer](http://fluter.de/steuer)

## Berghang und Skyline

Mal ein Berghang, mal eine Skyline: Der Schweizer Fotograf Marwan Bas-

siouni schießt Bilder von europäischen Städten und Dörfern – aus dem Inneren von Moscheen heraus. Wir haben ihn gefragt, warum. (Foto oben)  
[fluter.de/moschee](http://fluter.de/moschee)

## Schein und Sein

Ein Viertel der Deutschen spielt Lotto. Fast alle verlieren. Auch für unsere Autorin, Tochter einer passionierten Glücksritterin, war Lotto lange vor allem eines: eine Geldverschwendung, die sie nie verstanden hat. Bis sie selbst mal drei Richtige hatte.  
[fluter.de/jackpot](http://fluter.de/jackpot)

## Vorschau

Der Berliner Bezirk Neukölln steht für vieles, was heute in Deutschland gesellschaftlich und politisch Thema ist: von migrantischen Milieus, Integration und Radikalisierung über neue Räume für Genderfluidität und experimentelle Lebensentwürfe bis zur ständig voranschreitenden Gentrifizierung. Menschen aus rund 150 verschiedenen Nationen leben hier und versuchen bei aller Gegensätzlichkeit ein gutes, vielfältiges Miteinander hinzubekommen. Eben weil das an vielen Orten Neuköllns schon gut funktioniert, wirkt der Bezirk auf viele Menschen so anziehend. Aber er besteht eben nicht nur aus alternativen Szenevierteln mit vielen Studierenden, sondern auch aus Bettenburgen, in denen soziale Probleme den Alltag bestimmen – oder auch Einfamilienhaussiedlungen, wo sich manche in den Diskussionen um eine klimaneutrale, multikulturelle Stadt nicht wiederfinden. Weil es wohl derzeit in Deutschland kaum einen vielfältigeren Ort gibt, widmen wir ihm das nächste Heft.

### Impressum

**fluter – Magazin der Bundeszentrale für politische Bildung**

Ausgabe 87, Thema Spiele  
Sommer 2023  
Herausgegeben von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)  
Adenauerallee 86, 53113 Bonn  
Tel. 0228/99515-0

### Redaktion

Sabrina Gaisbauer und Ann-Kristin Schöne (verantwortlich/Bundeszentrale für politische Bildung), Oliver Gehrs, Paul Hofmann, Thorsten Schilling, Lea van der Pütten (Volontärin bpb), Katharina Wellems (Volontärin bpb)

### Bildredaktion

Trine Skraastad

### Artdirektion

Sabine Kornbrust

### Mitarbeit

Ilyass Alaoui, Michael Brake, Matthias Engel, Oliver Geyer, Kathrin Hollmer, Eva Kienholz, Bartholomäus Laffert, Teseo La Marca, Anja Martin, Ralf Pauli, Lisa Rossmann, Jürgen Schmieder, Fiona Sironic, Felix Zimmermann

### Dokumentation

Dirk Hempel, Kathrin Lilienthal

### Korrektur

Tina Hohl, Florian Kohl

### Redaktionsanschrift / Leserbrief

fluter – Magazin der Bundeszentrale für politische Bildung,  
DUMMY Verlag GmbH, Kirchstraße 1, 10557 Berlin,  
[post@fluter.de](mailto:post@fluter.de)

### Redaktionelle Umsetzung

DUMMY Verlag GmbH, Kirchstraße 1, 10557 Berlin  
ISSN 1611-1567  
Bundeszentrale für politische Bildung  
[info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)  
[www.bpb.de](http://www.bpb.de)

### Abonnement & Leserservice

Druckhaus Kaufmann GmbH im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung  
Raiffeisenstraße 29, 77933 Lahr  
Tel. 07821/945-295, Fax 07821/945-22295  
[abo@heft.fluter.de](mailto:abo@heft.fluter.de)

### Kostenloses Abo bestellen, verlängern oder abbestellen

[www.fluter.de/heft-abo](http://www.fluter.de/heft-abo)  
[abo@heft.fluter.de](mailto:abo@heft.fluter.de)

### Nachbestellungen

Publikationsversand der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Postfach 501055, 18155 Rostock  
Fax 038204/66-273,  
[www.bpb.de/shop](http://www.bpb.de/shop)  
Nachbestellungen von fluter werden von 1 kg bis 20 kg mit 5 Euro kostenpflichtig.

### Druck

Druckhaus Kaufmann GmbH  
Raiffeisenstraße 29, 77933 Lahr  
Tel. 07821/945-0, [info@druckhaus-kaufmann.de](mailto:info@druckhaus-kaufmann.de)  
[www.druckhaus-kaufmann.de](http://www.druckhaus-kaufmann.de)

### Bildnachweise

Illustrationen Frank Höhne;  
Cover Thomas Prior/soothing shade; U2 Arnhel de Serra; S.3 Hexx/plainpicture; S.4 Lukas Zander, Sigrid Reinichs, Alexander Schimmeck/Unsplash; S.5 James Mollison; S.6-9 Sigrid Reinichs; S.12-16 Mayla Lüst; S.16 (u.) Justus Junge; S.17 Alexis Huguet/AFP via Getty Images; S.20-22 Patrick Pollmeier; S.23 Carlos Garciapons/Alamy Stock Photo; S.24-25 Haider Yasa/AP Photo/picture alliance; S.25 (u.) Golroz Yaran; S.28-30 Stephan Zaubitzer/Hans Lucas; S.31 Alexander Schimmeck/Unsplash; S.40-41 Filip Horvat/Polaris/laif; S.42-44 Lukas Zander; S.44 (u.) spielmaterial.de; S.45 Joe Raedle/Getty Images, mpi04 MediaPunch/picture alliance, David McNew/Getty Images; S.46 Anthony Geathers; S.47-48 John Marshall Mantel/ZUMAPRESS.com/picture alliance; S.49 Trent Parke/Magnum Photos/Agentur Focus; S.50 New British Views #12, England, 2021 © Marwan Bassiouni; U4 Renke Brandt

**Papier:** Dieses Magazin wurde auf umweltfreundlichem, chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Ausführliche Informationen zu Datenschutz und Betroffenenrechten findest du hier:  
[www.fluter.de/datenschutz](http://www.fluter.de/datenschutz)

# Mach Lärm für deine Themen!



Richtig laut  
wird's mit dem  
Timer 23/24.

Der Notizkalender der Bundeszentrale für politische Bildung bietet täglich Wissenswertes aus aller Welt zu Politik, Geschichte und Gesellschaft. Einfach bestellen auf: [↗ bpb.de/timer](https://www.bpb.de/timer)



# Täglich

*tiefer*

# blicken



Auf [fluter.de](https://fluter.de) gibt's immer was Neues