

Anarchistischer Spiele-Kreis

Ursprünglich war diese Seite gedacht als Beginn zum Aufbau eines Forums über anarchistische Spiele. Es sollte hier eine Ressource entstehen mit vielfältigen Infos, Ideen und Spielbeispielen auf die andere aufbauen können. Zur Zeit pausiert dieser Ansatz, teils aufgrund geringer Resonanz, teils aufgrund geringer Aktivität meinerseits. Falls sich Menschen finden, die sich vorstellen können, dies gemeinsam nochmal intensiver in Angriff zu nehmen, meldet Euch und wir schauen, ob das zusammenpasst.

Hier geht es um kein politisches Manifest und keine moralischen Forderungen, dies ist die Formulierung einer Suche nach alternativen anarchistischen Spielen, auf Grund dessen, dass mich einfach die bürgerliche Spielewelt nur noch erschöpft und langweilt. Es ist die Formulierung eines Bedürfnisses und ein Aufruf an Alle mit demselben Bedürfnis, um zusammen die Idee anarchistischer Spiele weiter zu entwickeln.

Für mich ist dies eine Suche nach einer Alternative zur Logik der Vergleiche, der Konkurrenz, der warenförmigen Selbstvermarktung und fremdbestimmter Leistungsansprüche. Ich will mich nicht abarbeiten an anderen Menschen, nicht konkurrieren, nicht im Leben und nicht als Spiel. Ich will auf der einen Seite mit anderen Menschen zusammen nachdenken, ausprobieren, spielen, gemeinsam Ziele entwickeln, und andererseits für mich selbst meine ganz eigenen Ziele verfolgen können und dies auch anderen zubilligen, ohne das wir uns wechselseitig behindern - ich will mir nicht Bleigewichte der Konkurrenz und äußerer Leistungsanforderungen, die nichts mit dem, was ich will, zu tun haben, an die Füße hängen lassen. Ich habe genug von den Gewaltverhältnissen dieser Gesellschaft, die diese den Menschen auch beim Spielen aufzwingt. Ich will eine Gesellschaft in der sich Menschen gegenseitig bei ihren je individuellen Zielen unterstützen bzw. sich mindestens gegenseitig die Freiräume lassen.

Spiele, die fördern andere niederzumachen, die VerliererInnen und SiegerInnen produzieren als Einübung in die Asozialität der Konkurrenzgesellschaft stoßen mich ab. Die Dressur der Menschen in den Irrsinn dieser Gesellschaft hinein, die Einübung in die Akzeptanz einer Gesellschaft der VerliererInnen und GewinnerInnen, die Einübung in die Akzeptanz eines oben und unten, durch Spiele, die eben dies produzieren, VerliererInnen und GewinnerInnen, halte ich für falsch.

Es gibt keine schlechten VerliererInnen, sondern das Problem liegt in Spielen wie in Gesellschaftsverhältnissen, die GewinnerInnen und VerliererInnen produzieren. Die VerliererInnen haben ein Recht auf ihre Wut. Dies gilt zumindest dort, wo sie ihre Wut gegen diese Gesellschaft und ihre Spieleordnung ansich wenden und das Mitspielen bei Konkurrenzspielchen verweigern und nicht ihre Position in der Hierarchie, das ist, was sie umtreibt.

Ich will andere Spiele, absurde, anarchische, lustvolle Spiele, die die Konkurrenz und Herrschaftsideologie unterlaufen und außer Kraft setzen - widerständige Spiele. Da es diese bisher nicht gibt, ist es an uns, uns diese auszudenken und sie zu realisieren. Diese Seiten sollen dazu beitragen. Alle die Lust haben sind aufgefordert selbst aktiv zu werden - über Hinweise, Informationen usw. freue ich mich.

www://3tes-Jahrtausend.org/anarchistische_spiele/index.html

Disruptive Spiele

Das Private ist politisch - und die anarchistische Revolution hat viele Fäden

Anarchismus, eine alternative Gesellschaft wird nicht allein dadurch realisierbar, dass institutionelle Machtverhältnisse unterminiert werden, wir brauchen für eine alternative Gesellschaft viel tiefgreifendere Wandlungsprozesse. Subjekt und Gesellschaft bedingen einander und konstituieren sich wechselseitig. Revolutionen werden nicht in einem Augenblick durchgesetzt, sondern sind Ergebnisse Jahrhunderte dauernder Auseinandersetzungen. Revolutionen brauchen Geduld und Ausdauer.

Die bürgerliche Revolution hat nicht nur eine neue Regierungsform geschaffen, sondern ein neues Subjekt und darüber hinaus viele andere grundlegende Veränderungen unseres Verhältnisses zu uns selbst, zur Natur und zur Gesellschaft bewirkt, die vielen heute unkritisch so selbstverständlich erscheinen, als wären sie Natur gegeben und schon 'immer' so gewesen. Z.B.:

- Die Erfindung des Nationalstaates. Ein zentrales Werkzeug zur Durchsetzung war dabei die Erfindung der Geschichtswissenschaften, denen wesentlich die Konstruktion der Nation als übergeschichtlicher Realität oblag.
- Die Erfindung der 'romantischen Liebe' und damit einer völligen Neuordnung der Familienbeziehungen (Statt Zweckehe und Zwangsheirat). Hier liegt z.B. ein Teil des bürgerlich revolutionären Potentials der Werke von William Shakespeare.
- Die Erfindung des Subjekts, des 'Ich', in seiner heutigen Bedeutung. Deutlich z.B. im Werk Albrecht Dürers und der Selbstabbildung in der Position Jesus.
- Die Erfindung der Kindheit (Siehe - Philippe Ariès - 'Geschichte der Kindheit')
- Die Erfindung unseres heutigen Konzeptes von Mutterliebe (Siehe - Elisabeth Badinter - 'Die Mutterliebe, Geschichte eines Gefühls vom 17. Jahrhundert bis heute')
- Die Neukonzeption der Geschlechterverhältnisse und die Erfindung eines biologischen Körper selbstbildes (Siehe - Barbara Duden - 'Geschichte unter der Haut' / Thomas Laqueur - 'Auf den Leib geschrieben' / Claudias Honegger - 'Die Ordnung der Geschlechter')
- Die Neukonzeption des Mensch/Natur-Verhältnisses mit der Durchsetzung des naturwissenschaftlichen Weltbildes und dem technisch/industriellem Zugriff auf Natur.
- Die Erfindung einer neuen Ästhetik in bildender Kunst und Musik orientiert an mathematischen Idealkonstrukten.
- ..

All dies und vieles mehr im Zusammenwirken hat zum Erfolg der bürgerlichen Revolution geführt.

Zur Durchsetzung des Anarchismus wird es vergleichbar radikaler Wandlungsprozesse bzgl. Subjekt, Gesellschaft und Naturverhältnis bedürfen. Die anarchistische Theorie und Praxis braucht sowohl eine kritische Gesellschafts- als auch eine kritische Subjekttheorie. *Das Private ist politisch* muss in einem radikalen Sinn begriffen werden. In diesem Sinn betrifft die anarchistische Theorie und Praxis alle Bereiche des Lebens in radikaler Weise.

Wir brauchen nicht nur eine Außerkraftsetzung der bestehenden Besitzverhältnisse, nicht nur anarchistische Geschlechtsauflösungen, nicht nur Alternativstrukturen zu Staat und Nation auf der Basis der freien Vereinbarung und gegenseitigen Hilfe, wir brauchen anarchistische Theorien und Praxen in allen Bereichen, Theorien und Praxen die versuchen andere Formen von

Subjektivität und Gesellschaft zu denken und zu leben, bzw. die bestehenden Formen umzuwandeln.

Die Revolution beginnt damit.

Disruptive Spiele

Das Spiel, das jugendliche und kindliche Spielen, die spielerische Auseinandersetzung und Sozialisation, ist eins der in der bürgerlichen Gesellschaft entwickelten Werkzeuge zur herrschaftsaffirmativen Normierung von Kindern und Jugendlichen, damit aus ihnen funktionierende BürgerInnen werden. Das Kind wird dabei durch Androhung des Ausschlusses - aus der Peer-group - zur Anpassung gezwungen. Die gewaltsame Vermittlung der Normen wird von einer Gesellschaft, die selbst ihre Hände in Unschuld wäscht, in die Peergroup der gleichaltrigen und nur wenig älteren Kinder und Jugendlichen ausgelagert.

Klassisch für dieses Verhältnis sind Aussagen Erwachsener wie: *'Dabei sein ist alles' - 'Das ist doch nur ein Spiel'*. Aussagen die den herrschaftsaffirmativen, auf Gewinn, Konkurrenz und Hierarchisierung ausgelegten, Charakter, der fast allen Spielen zu Grunde liegt, sprachtafisch¹ verleugnen und dabei gleichzeitig die Drohung des Ausschlusses - aus der Peergroup - gegenüber abweichenden Kindern noch verstärken.

Notwendig ist die bewußte Entwicklung disruptiver Spiele, anarchistischer Spiele, die die Normen der Gesellschaft bewußt konterkarieren und es ermöglichen anarchistische Formen des Miteinander auszuprobieren. Spiele, die nicht nur Kindern sondern auch Erwachsenen ermöglichen Anarchie zumindest im Spiel auszuprobieren.

Was unterscheidet bürgerliche und anarchistische Spiele?

Anarchistische Spiele sind eine spielerische anarchistische Form der Unterwanderung der Gesellschaft. Spiele, die die Konstrukte von Nation, Geschlecht, Sexismus, Rassismus, Herrschaft, Konkurrenz und Leistungsideologie subversiv dekonstruieren und außer Kraft setzen, und sich der Gewalt dieser Konstrukte entgegenstellen. Dabei sind sie nicht pädagogisch, moralin sauer, besserwisserisch, belehrend, sondern anarchisch, lustig-traurig stellen sie die Konstrukte der bürgerlichen Subjektivität, ihre Hierarchiegläubigkeit, ihren Normierungswahn und die ihr zu Grunde liegenden Gewaltverhältnisse zur Schau.

Eine anarchistische Revolution kann nur als gewaltfreie erfolgreich sein, will sie nicht, in der und durch die Gewalt, die Hierarchien nur in neuer Besetzung reproduzieren. Eine anarchistische Revolution kann nur eine sein, die sich klar gegen die martialischen Aufstandsyriken nur zum Schein antiautoritärer Jungmännerhelden positioniert, Jungmännerhelden, die nur die Hierarchieposition der väterlichen Autorität für sich selbst übernehmen wollen.

Anarchistische Spiele lassen Widerspruch und Alternativen Raum, beharren nicht verbissen auf Richtigkeit, bestehen nicht moralin sauer auf der einen richtigen Spielart, lassen Unterschiede zu auch in der Spielweise. Sie sind Freiräume und keine Trainingseinheiten der gesellschaftlichen Normierung, sie setzen den Kontrollwahn außer Kraft. Dies ist zumindest mein Traum.

In der Tabelle findet Ihr dies immer noch unvollständig und doch etwas ausführlicher dargestellt.

1 Vergleichbar RassistInnen, die betonen, dass ihre rassistischen Äußerungen mit Rassismus nun wirklich nichts zu tun hätten.

| Anarchistische Spiele | Bürgerliche Spiele |
|---|--|
| Freie Vereinbarung als Grundlage des Spiels / Ausgangspunkt Diskussion und Einigung über Regeln und Freiräume | Festgelegte Regeln / Einübung in das Regelbefolgen |
| Zusammenwirken als Basis des Spiels / Aus-testen von Formen der gegenseitigen Hilfe bei Akzeptanz der individuell unterschiedlich selbst definierten Ziele als Form solidarischen zielge-richteten Handelns | Konkurrenz als Basis des Spiels / Einübung in Leistungswahn und Hierarchien / Alle verfol-gen zwanghaft das selbe von Außen festge-legte Ziel und konkurrieren sich dabei nieder |
| Konstruktiv / Ziel ist der maximale Spaß für Alle | Destruktiv / Ziel ist die Ausschaltung und Demütigung der Anderen |
| Anarchisch lustig / Witzigkeit basiert auf absur-den Drehungen der Realität die 'den Kaiser bzw. Bürger nackt dastehen lassen' oder auf der Konterkarrierung von Machtverhältnissen (Filmbeispiele für diese Art Humor: Filme wie die 'Kleinen Strolche' oder 'Zéro de Conduite') | Witze basieren fast immer auf Abwertung Anderer / Witze auf Kosten von der Norm abweichender Menschen - Instrument zur Her-stellung bzw. Restauration von Hierarchien oder zur Durchsetzung von Normierungsdis-kursen durch die Demütigung von Menschen auf Grund von Normabweichungen, bei gleich-zeitiger Leugnung der Gewalt ('Das war doch nur Spaß') |
| Disruptive Unterminierung der Rollenmuster der bürgerlichen Gesellschaft, spielerische Erfahrung eines selbstbestimmten Lebens außerhalb der Ordnungs- und Sortierungsmus-ter der gesellschaftlichen Normen | Einübung in bürgerliche Gewaltverhältnisse und Normen durch ihre Duplizierung im Spiel und entsprechende Rollenfestlegungen, z.B. Geschlechterverhältnisse, Rassistische Ste-reotype, Familiendispositiv, Normen bzgl. Aus-sehen und Verhaltensnormen |
| Freiraum um unterschiedliche Möglichkeiten von sich selbst, Phantasien und Träume aus-zuprobieren | Anpassungs- und Unterordnungstraining an äußere Erwartungshaltungen |
| Alternativ, anarchisch, offen, freie Entscheid-barkeit was richtig oder falsch ist, keine auto-matische in das Spiel eingebaute Sanktionie-rung abweichenden Verhaltens | Moralisch autoritär pädagogisch und - oder reaktionäre Legitimation von Gewalt (Survival of the fittest) |
| Unterminierung von Disziplinarsystemen durch Infragestellung der gesellschaftlichen Gewalt- und Herrschaftsverhältnisse | Scheinbar antiautoritär durch Rollenspielmus-ter, die den Aufstand gegen Autoritäten durch Übernahme der gewaltsam autoritären Prinzi-pien und Verhaltensweisen ermöglichen, dadurch jedoch das hierarchische System reproduzieren und stärken. Statt Subversion des Herrschaftssystems findet nur eine perso-nelle Neubesetzung der Herrschaftsclique statt |
| Kein Zwang zur Teilnahme | Zwang durch implizite Drohung des Aus-schlusses aus der Gruppe |
| & ..? | & ..? |

Anarchistische Spiele - Wie umsetzen?

Ursprünglich war die Idee eine Art 'Anarchistischen Spielekreis' zu organisieren, um in diesem Kreis zu versuchen, zusammen anarchische Spiele zu entwickeln. Dies hat sich zur Zeit aber für mich nicht als umsetzbar erwiesen. Damit sollen andere nicht davon abgehalten werden, gleiches zu versuchen oder in bereits bestehenden Zusammenhängen, die hier dargestellten Ideen, weiterzuentwickeln. Ich freue mich über alle Infos zu 'anarchistischen Spielen'. Meine langfristige Hoffnung ist nun, diese Seite zu einer Informationsquelle über Ansätze dieser Art auszubauen. Zu diesem Zeitpunkt ist diese Seite aber nicht mehr als die Darstellung eines Diskussionsstandes und einiger Überlegungen zum Thema, Anregung für andere, um darauf aufzubauen. Und, wie gesagt, freue ich mich, wenn auch Informationen zurückfließen. Ich fände es auch sinnvoll eine Archivierung der wesentlichen Texte und von Spielbeispielen auf archive.org einrichten - dies macht aber erst Sinn, wenn ausreichend Material vorliegt. Im folgenden noch einige Überlegungen zur konkreten Umsetzung von Spielideen. Zu Hintergrundüberlegungen und der Geschichte linker Spiele findet Ihr einige weitere Infos, wenn Ihr die auf der Seite - www://3tes-Jahrtausend.org/anarchistische_spiele/index.html - aufgeführten Unterseiten lest.

Nicht alle Spiele umfassen alles, das gilt zumindest für bürgerliche Spiele. Bürgerliche Spiele haben unterschiedliche Zwecke bei der Durchsetzung der Normierung, manche richten sich primär auf die Förderung und Verankerung der Konkurrenzideologie (z.B. viele der sportiven Spiele), andere reproduzieren vor allem normative Klischees (z.B. viele der Spiele mit Puppen) und wieder andere dienen primär der Verherrlichung von Gewalt, Nationalismus, Militarismus und Sexismus (z.B. viele PC-Spiele).

Auch anarchische Spiele werden nicht immer alle anarchischen Ziele gleichgewichtig umsetzen können. Ein Versuch Spiele zu konzipieren, die zu 100% allen anarchischen Forderungen gerecht werden, würde eher zur Lähmung der Initiative führen. Sinnvoll scheint die Ziele einfacher umsetzbar zu formulieren und zuerst einmal Spiele zu entwickeln, die Teilaspekte der anarchischen Ziele realisieren und bzgl. anderer Aspekte vor allem keine negativen Effekte haben, z.B. nicht die bürgerlichen Normen stärken. Ansonsten ist aber freies Experimentieren mit neuen Spielformen sinnvoll.

Um welche Art von Spielen es sich handelt ist dabei erst einmal egal: Sprach- und Schreibspiele, Kreative Spiele, PC- oder Augmented-Reality-Spiele, Puppenspiele, Brettspiele, sportive Spiele, Rollenspiele, Kartenspiele, .. - oder völlig neu definierte anarchische Formate. Der anarchische Spielekreis sollte sich hier keine Schranken auferlegen.

Ich fände zum Beispiel die Entwicklung anarchischer Sprach- und Schreibspiele interessant, z.B. orientiert an , aber auch das Nachsinnen über völlig neu definierte anarchische Spielformate. Andere werden ihre eigenen Schwerpunkte haben. Ich glaube dies ist kein Hindernis für die Zusammenarbeit, vielmehr eine gute Ausgangsbasis. Wir brauchen sowieso ein, zwei, drei .. viele anarchische Spiele und anarchische Spielformate damit diese gesellschaftliche Wirkung entfalten. Und unterschiedliches Denken und Ansetzen und der Austausch darüber untereinander, die Diskussion und Zusammenarbeit, hilft letztendlich allen weiter ihre Ideen überraschender weiter zu entwickeln.

Ich würde bei der Entwicklung anarchischer Spiele ganz unterschiedliches ausprobieren:

- Spiele, die mit veränderbaren Regeln als reflexives Element arbeiten / Regelveränderungen

vielleicht auch von einem Zufallselement abhängig machen;

- Spiele, in denen die SpielerInnen individuell ihre Ziele selbst festlegen können;
- Spiele, die sowohl Raum lassen für das Zusammenwirken von Gruppen aber auch EinzelspielerInnen Platz bieten;
- Spiele, die statt Konkurrenz Kooperation fördern, bzw. auch Räume für ein nicht konkurrenzes Nebeneinander öffnen;
- Und Spiele, die Zufallselemente integrieren, die Rückwirkungen auf Regeln und Ziele haben.

Interessant fände ich aber auch Spiele, die primär mit dem Bruch mit Normen und Klischees spielen. Das heißt aber nicht, dass ich nicht auch Lust hätte über Spiele nachzudenken, die anderen, der in der Tabelle genannten, anarchistischen Ideen folgen oder noch weiteren noch zu definierenden anarchistischen Zielen.

Die Idee zur Konstruktion anarchistischer Spiele gehört niemandem.

Anarchistische Spiele im öffentlichen Raum

Disruptive Spiele, die den öffentlichen Raum nutzen, können auch direkte Widerstands- und Protestform sein. Im Sinne von 'Reclame the Streets' spielerisch den öffentlichen Raum in Anspruch zu nehmen ist keine neue Idee. Sie wird bereits heute bei Protesten eingesetzt, seien es Kissenschlachten², das Schubkarre spielen³, Radioballett, oder vieles andere (siehe z.B. Doku Mai-Steine-Kampagne, Berlin 2004). Trotzdem ist dies eine Protestform, die weiter ausgebaut werden könnte, da sie Kriminalisierung zwar nicht verunmöglicht, aber den Polizeistaat, der diese Spiele kriminalisiert, in seiner ganzen repressiven Lächerlichkeit deutlich zu Tage treten lässt. Spiele bieten außerdem eine Vielzahl an Variationsmöglichkeiten um Spielverbote, die bei ungenehmigtem Spielen im öffentlichen Raum fast zwangsläufig von Seiten der Repressionsorgane zu erwarten sind, subversiv zu unterlaufen. Spiele als Mittel der Inanspruchnahme öffentlicher Räume entgegen der normierten Erwartungshaltungen sind insofern eine gute Möglichkeit die Repressionsorgane vorzuführen, so das der 'Kaiser bzw. Bürger nackt da steht'. Sie könnten Basis für eine neue radikal gewaltfreie aufständische Praxis wider die Anpassung sein.

Zentrale Voraussetzung ist dafür das gewaltfreie und das spielerische agieren, das sich nicht aggressiv gegen andere Menschen wendet, sondern mit Phantasie und Regelbrüchen neue Blickwinkel und Räume eröffnet. Wichtig ist dabei auch, das die Nichtmitspielenden zwar ein Angebot zum Einbezug bekommen, aber nur freiwillig einbezogen werden, das niemand durch das Spiel gefährdet wird und kein Zwang ausgeübt wird. Außerdem dürfen die Spielenden die spielerische Phantasie nicht verlieren und sich nie auf eine Praxis festlegen, so dass Repression mit Phantasie unterlaufen werden kann und die Repression immer hinterherläuft.

An Gesichts der Verschärfung der direkten Herrschaftsausübung über den öffentlichen Raum (Z.B. neue Polizeigesetze) wird Repression unvermeidbar sein, dies gilt aber für jede Form wirksamen Widerstandes gegen Herrschaftsverhältnisse. Der Umgang mit Repression ist aber von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des Widerstandes. Die spielerische Unterminierung macht es möglich, dass die Repressionsausübung für die hinter der Repression stehende Autorität nicht zu ihrer Stärkung, sondern zu ihrer Schwächung führt, da sie der Lächerlichkeit preis gegeben wird und gleichzeitig ihre absurde Gewaltförmigkeit deutlich wird.

Natürlich setzt dies eine Einbettung der Spiele in einen breiteren Diskurs voraus. Für Anarchist*innen wichtig wäre, dass auch bei einem solchen Konzept des '*Zivilen Ungehorsams*' und Protestes, das auf dem Prinzip '*Disruptiver Spiele*' basiert, die Spiele selbst auch anarchistische Ansätze, wie sie im Text '*Disruptive Spiele*' formuliert wurden, genügen sollten. Insgesamt würde es viel Sinn machen einmal eine Beispielsammlung für Disruptive Spiele im öffentlichen Raum zu erstellen, basierend auf Praxisbeispielen, Beschreibung von Erfahrungen, weiteren anarchistischen Spielideen und immer mit Hinweis auf beliebige Variationsmöglichkeiten und die mit diesen Spielen verfolgten Ziele im Kontext anarchistischer Praxis. Sinnvoll wäre hier sicher auch eine Ergänzung um Hinweise aus anderen Texten zu gewaltfreien Protestformen.

2 Z.B. im Rahmen der Anti-EXPO-Proteste in Hannover.

3 Z.B. in Berlin im Rahmen von Protestaktionen als Mittel zur Verwirrung der Polizeikette.

Frühere Ansätze für disruptive Spiele, Beispiele und ihr subversives Potential

In unterschiedlicher Form wurden auch früher bereits bewusst politisch alternative Spiele entwickelt und gespielt. Die bekanntesten Ansätze für linke alternative Spiele lassen sich in drei Gruppen aufteilen, wobei es durchaus auch Überschneidungen gibt.

1) Linke kommunistische, anarchistische, antirassistische, feministische Spiele, die von den Spielstrukturen im wesentlichen bürgerliche Spielstrukturen übernehmen und nicht selten sogar ein bekanntes Spiel variieren.

Die Spiele dienen teils als Mittel der politischen Aufklärung und/oder als Aufruf zum Widerstand, teils auch als Mittel des Ausprobierens von Widerstandsstrategien. Vermittelt wird dies wesentlich über die Bezeichnungen, Spielparteien und die beschriebenen Handlungsabläufe.

Beispiele:

- **Strike:** Ein Gesellschaftsspiel, das die Familie Marx gespielt hat - das Streikauseinandersetzungen mit der Kapitalseite simuliert.
- **Sufragetto:** Ein Brettspiel, das die Sufragettenbewegung kreiert hat - in dem die Sufragetten sich gegen die Polizei durchsetzen müssen.
- **Provopoli:** Eine Monopolyabwandlung aus der Bewegungszeit der 1970er/80er Jahre - kurzzeitig verboten und dann als 'Nicht Jugendfrei' klassifiziert.
- **Bloc by Bloc:** "A tabletop game that simulates the urban rebellions." [...] "*Bloc by Bloc* creates a magic circle in which players can explore stories of contemporary revolt and resistance. It's a response and a challenge to the ubiquitous narratives of colonization, industrialization, statecraft, authoritarian hero-worship, and chauvinist violence that dominate much of tabletop gaming."

u.a.

Zweifelsohne haben diese Spiele ein aufklärerisches Potential über politischer Herrschaftszusammenhänge und Widerstandsmöglichkeiten. Außerdem ist es einfach lustig sie in entsprechenden Gruppen zu spielen und bekannte Spiele einmal anarchisch umzudeuten. Die strukturellen Spielabläufe reproduzieren aber zu nicht unerheblichen Teilen bürgerliche Subjektstrukturen und Interaktionsweisen (Survival of the fittest / Konkurrenz zumindest von Gruppen / u.a.).

Linkhinweis:

The Secret History of Leftist Board Games - <https://truthout.org/articles/the-secret-history-of-leftist-board-games/>

2) Körpererfahrungsspiele - die 'New Games'

Diese in Teilen der pazifistischen Bewegung der 70er Jahre entwickelten Spiele werden häufig zuerst genannt, wenn es um alternative Spiele geht. Im Gegensatz zu den in vielen Texten über diese Spiele geäußerten Ansichten, halte ich sie für zutiefst reaktionär und im Kern für Teil einer

modernisierten Gewaltpraxis. Ich nenne sie hier als Negativbeispiel um den Ansatz der anarchistischen Spiele deutlich davon abzugrenzen.

Beispiel Riesenraupe:

Alle legen sich nebeneinander auf den Bauch, so dicht wie möglich. Die Bewegung beginnt am Schwanzende; die äußerste Spieler*in rollt sich auf ihre/seine Nachbar*in und weiter über die ganze Körperreihe, bis sie/er vorne wieder auf dem Bauch liegt. Inzwischen hat sich schon die nächste in Bewegung gesetzt, und so eine/einer nach der anderen. Zwei Riesenraupen können z.B. einen Wettkampf durchführen.

Die New Games dienen dazu durch Körperspiele den Umgang mit Körperdistanz und körperlicher Nähe zu verändern und die körperliche Selbstwahrnehmung und Kontrolle zu stärken. Ein Ausgangspunkt der New Games ist die Behauptung, dass Aggression wesentlich auf der Unfähigkeit zum Umgang mit Aggression in körperlichen Nahverhältnissen beruht. New Games wurden häufig mit großen Gruppen im Rahmen eines Happenings gespielt. In dieser Art alternativer Bootcamps wurde ein neues Körperverhalten durchgesetzt. Die Teilnehmer*innen lernen eine oberflächliche *'körperliche'* Nähe zuzulassen und souverän damit umzugehen. Nicht zufällig gelten New Games bis heute im Silicon Valley als Schulungsform zum *'Empowerment'* der Gruppenszusammenarbeit für Mitarbeiter*innen.

Bei genauerem Hinschauen wird schnell deutlich, dass diese Spiele gerade nicht dazu angetan einen Umgang der Menschen miteinander zu fördern, der Menschen das Recht auf Selbstbestimmung lässt und z.B. den Respekt vor unterschiedlichen Grenzziehungen bei körperlicher Nähe und Distanz fördert. Vielmehr erinnert vieles an Trainingseinheiten zur habituellen Gleichschaltung, die alle, die sich diesen Spielen - *'es ist doch nur ein Spiel, nun lass das doch mal zu'* - verweigern, langfristig ausschließt. Das besonders problematische daran ist, dass in diesem Fall gerade simulierte Nähe zum Mittel der Entfremdung der Menschen von sich selbst wird, falls sie gegen ihre eigenes Wollen am Spiel auf Grund des Gruppendrucks teilnehmen, bzw. zum Mittel der Exklusion, falls sie die Teilnahme verweigern. Insbesondere Menschen, deren Körpergrenzen klassisch immer in Frage gestellt wurden/werden - dies trifft sowohl auf Menschen mit massiver Gewalterfahrung zu, als auch auf Menschen, deren körperliche Integrität auf Grund gesellschaftlicher Gewaltverhältnisse, z.B. Sexismus, nicht respektiert wird -, werden mit vielen dieser Spiele Probleme haben, sie als Eronmächtigung erleben. Es wird ja gerade nicht der Respekt der Grenzen vermittelt, sondern ihre Verletzung. Zum Teil werden diese Spiele für Menschen mit Gewalterfahrung auch mehr als Spiel sein - ernst nehmen soll das ja aber keiner und gar wirkliche Nähe einfordern - im Gegenteil, den Menschen wird wirkliche Nähe geradezu abtrainiert, da sie ja in der bedeutungslosen Nähe schwimmt - das souveräne Zulassenkönnen von Grenzverletzungen ist ein klassischer Täterhabitus. Im Kontext realer gesellschaftlicher Gewaltverhältnisse sind diese Spiele Gewalt und verschärfen die habituelle Exklusion der Opfer von Gewalt.

3) Strukturexperimente

Neben den konkreten politischen Ansätzen für alternative Spiele stehen bürgerliche Strukturexperimente. Zum Teil sind diese radikaler als die politisch bewusst konzipierten linken Spiele, z.B. das Spiel Lemma, ein Metaspiel, das wesentlich darin besteht Spielregeln zu erfinden. Experimentelle Spiele sind aber auch hilfreich um Ideen für abstrakte Spiele zu bekommen, jenseits des Üblichen, ein gutes Beispiel für Brettspielphantasien ist Kaliko - ein Spiel in dem es darum geht lange Pfade zu Schaffen -. Anarchist*innen können hier spannende Ansätze für anarchistische Spielentwicklung finden.

Und darüber hinaus geht dann teils noch der Bereich der Kunst, Cadavre Equisite, das Spiel der Surrealist*innen, liefert hier ein spannendes Beispiel. Das Spiel wird mit Stiften und einem Stück Papier gespielt - auf einem mehrfach gefalteten Papier wird unabhängig von einander z.B. eine Figur gezeichnet, die jeweiligen Zeichner*innen wissen nur welchen Teil der Figur sie

zeichnen müssen, aber nicht, was die anderen zeichnen/gezeichnet haben -. Das Spiel funktioniert auch mit Sätzen oder Erzählungen.

Linkhinweise:

Non-Predatory Games - <http://www.thegamesjournal.com/articles/Nonpredatory.shtml>

Cadavre Exquis - https://de.wikipedia.org/wiki/Cadavre_Exquis

www.3tes-Jahrtausend.org/anarchistische_spiele/index.html