

Thema der Arbeitsgruppe:

## Die politische Dimension des Spiels

Einberufen von: Patrik Ebbers

Protokoll: Andrea Wagner

Mitwirkende: Antonia Coffey, Edgar Weick, Marco Heuer, Torger Bünemann, Ulrich Bauder, Stephan G. Geffers, Andrea Wagner, Patrik Ebbers

Protokoll veröffentlicht auf [www.zwnetz.de](http://www.zwnetz.de)

Wenn wir Spiele bewusst einsetzen, wollen wir eine bestimmte **Wirkung** erreichen (pädagogische Dimension)

Beispiel: „**Radio-Ballett**“: Über einen lokalen Radiosender wurden an die Mitmachenden „Regieanweisungen“ wie: „Stellt Euch mit dem Rücken zu den Schaufenstern auf“ erteilt. Dadurch wurden im Weihnachtskonsum Irritationen im öffentlichen Raum erzeugt.

Eine ähnliche Aktion findet am **12. Februar ab 16.00 Uhr** im Frankfurter Schauspielhaus statt: Alle Besucher werden in eine spielerische Inszenierung von Widerstand gegen die Verschärfung von gesellschaftlichen Restriktionen einbezogen. (Info: Edgar)

Spielerische Aktionen haben nicht immer eine direkte gesellschaftliche oder politische Folge. Sie können aber **ein individuelles Ohnmachtsgefühl aufheben**.

Die Vernetzung oder Institutionalisierung von Spielaktionen kann lähmend auf den Spaß und die Lust wirken, die oft gerade erst durch die **Spontaneität** entstehen.

Die Einfachheit und Direktheit hat viel mit **Bewegung** zu tun (Tanz, Musik...)

Wie kann ich eine gute Idee **inszenieren**? (Internet, Handy, eigener Freundeskreis, Menschen in Institutionen, ohne sich von diesen Institutionen vereinnahmen zu lassen)

Bei der politischen Dimension von Spielen haben wir oft nur Jugendliche oder junge Erwachsene im Blick. Gerade **ältere Menschen** haben aber - platt gesagt - „nichts zu verlieren“ und **sind ideale Mitmacher und Erfinder phantasievoller Aktionen**.

Aus der Erfahrung mit älteren Menschen sind **Theaterformen** (Stegreif-Theater) leicht und begeistert umsetzbar (in Postfilialen, im Supermarkt,...)

Am **Beispiel des Zeitdrucks**, der auf die Kassiererinnen in den Supermärkten der großen Handelketten ausgeübt wird, entsteht die Spielidee, mit einer Gruppe von Menschen nacheinander die rechtmäßige genaue Einzelpostenkontrolle des Kassenzettels **vor dem Bezahlen** zu „spielen“.

An diesem Beispiel wird aber auch deutlich, dass es **kein „unschuldiges“ Spiel** geben kann, denn es kann auch unbeabsichtigte Opfer des Spiels geben. Dies könnte in diesem Fall auch die Kassiererin sein, die durch das Spiel, das ursprünglich einen Missstand (unmenschlicher Zeitdruck auf Personal **und** Kunden) aufdecken sollte, evtl. persönliche Nachteile erfährt – bis hin zur Kündigung.

Deshalb müssen diese Aspekte unbedingt mit berücksichtigt werden, wenn ich eine Aktion inszeniere (In diesem Fall könnte z.B. der Marktleiter von der Aktion in Kenntnis gesetzt werden)

Ergebnis:

**Spielaktionen können gerade durch ihre spontane und phantasievolle Art politische Wirkung zeigen. Es wird zunehmend wichtiger, diese Formen zu entwickeln, um den negativen entmündigenden gesellschaftlichen Bedingungen entgegen zu wirken.**