



2016/12 webredaktion

<https://shop.jungle.world/artikel/2016/12/home-story>

Home Story

<none>

Wenn Sie glauben, dass wir uns im Dschungel von Liane zu Liane hangeln, lustig die Kokosnüsse hin und her werfen und Halma spielen, dann täuschen sie sich. Der Großteil der Jungle-Bewohner sind Spielemuffel. »Igitt, nee«, antwortet der Kollege aus dem Auslandsressort auf die Frage, ob er auch gerne spiele. Gesellschaftsspiele, Rollenspiele, Ego-Shooter oder Glücksspiel, beliebt sind sie nicht bei uns. Gerade eben noch finden Schach und Poker Gnade bei einigen männlichen Kollegen. Ansonsten geht es ernsthaft zu in den Räumen der Redaktion.

»Das einzige, was ich spiele, ist Musik«, bemerkt der Kollege aus dem Feuilleton. »Beim Kartenspiel wurde ich immer nur beschummelt.«

Klar, wenn es sein muss, spielen die Kolleginnen und Kollegen auch mal irgendwo mit. Gesellig sind sie ja. Bei den Eltern, mit der Oma oder den Kindern. Zögerlich verrät der Kollege aus dem Inland sogar, dass er zumindest die Regeln für Rommee, Kniffel und Kanaster beherrschte. Lediglich der CvD gibt zu, gerne zu zocken. Beim Brettspiel Risiko habe man allerdings seinerzeit die Atombombe einführen müssen, weil es sonst zu lange gedauert habe. Noch heute liege ihm das strategische Spiel: »Das hektische Rumgeballere ist eher was für die jungen Leute.«

Im Lektorat hingegen wird der Frage nachgegangen, was wohl Adorno zur Gamification unserer Gesellschaft gesagt hätte. Er zweifelte wohl die Zweckfreiheit des Spiels an. Das tut unsere - Lektorin übrigens auch. Der Unterschied zwischen Realität und Spiel sei auch nicht so groß wie meist angenommen. Die Flucht ist zwecklos.