

Allmende

Madita Völker

Spiel, Keramiksteine, Platten

„Allmende“ ist von Brettspielen wie „Azul“ inspiriert, verschiebt deren Prinzip jedoch vom Gegeneinander zum gemeinsamen Handeln. Statt zu gewinnen, müssen die Spielenden Absprachen treffen, Rücksicht nehmen und Ressourcen bewusst teilen. So wird das Spiel zum Modell einer Gemeinschaft, in der nur durch Kooperation ein gelungener Ausgang möglich ist. Die Arbeit hinterfragt Nullsummendenden und zeigt Allmende als geteilten Raum, der von allen genutzt, gepflegt und geschützt werden muss.

ALLMENDE

von Madita Völker

DISCLAIMER

Sollten Sie planen, das Spiel selbst zu spielen, empfiehlt es sich, die folgenden Seiten erst im Anschluss zu lesen.

ARTIST STATEMENT

Die meisten Brettspiele kennen ein eindeutiges Ende: Eine Person gewinnt, alle anderen verlieren. Solche Spiele nennt man Nullsummenspiele: Der Gewinn des einen ist gleichbedeutend mit dem Verlust des anderen, die Gesamtsumme ist also Null.

Dieses Prinzip prägt auch oft unser Denken über das reale Leben – über Streitgespräche, Diskussionen, Verhandlungen oder sogar Kriege. Doch die Realität folgt selten dieser Logik. Wenn eine Seite verliert, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass die andere gewinnt. Im Gegenteil: Gerade in Kriegen verlieren beide Seiten – etwa an Menschenleben, an Sicherheit oder an Vertrauen. Wird hingegen ein Konflikt durch Kompromisse gelöst, profitieren beide: Es gibt weniger Leid, Verlust, Schmerz.

Trotzdem fällt es schwer, außerhalb des Nullsummen Denkens zu handeln. Wir sind darauf konditioniert, zu gewinnen.

„Allmende“ ist im Aufbau am Brettspiel „Azul“ inspiriert, jedoch ist der Prozess ein anderer. Erst beim Spielen wird deutlich, worauf es ankommt.

Madita Völker

Allmende ist die Bezeichnung für ein gemeinschaftliches Eigentum [...]. [Sie] kann von allen gemeinsam genützt werden, muss aber auch entsprechend von allen gepflegt und geschützt oder aufrecht erhalten werden. (Demokratiezentrum Wien)

SPIEL OHNE VERLIERER

Einordnung und Anwendung

KOMMENTAR

Beim Spielen von „Allmende“ habe ich schnell gemerkt, dass es ganz anders ist als typische Spiele. Am Anfang habe ich versucht, alleine eine gute Strategie zu entwickeln, doch das hat nicht funktioniert. Weder ich noch meine Spielpartnerin konnten gewinnen, wenn wir nur für uns gespielt haben. Erst als wir anfangen, unsere Züge abzusprechen und zu überlegen, wer was braucht, wurde das Spiel überhaupt lösbar.

Dabei wirft das Werk Parallelen zu Theaster Gates' Projekten zur sozial engagierten Stadtentwicklung auf. Seine Methode „Kritik durch Zusammenarbeit“. Ähnlich wirkt für mich die Intention von „Allmende“. Durch gemeinsames Handeln wird klar, worauf es ankommt und auch, welche Fehler davor begangen wurden. Dieser Ansatz ist nicht nur wichtig für das Gewinnen dieses einen Spiels, sondern auch für den Erfolg einer kooperierenden Gesellschaft. Wenn man sich nur das nimmt, was man tatsächlich braucht, und den Rest den anderen überlässt, gibt es für niemanden zu wenig.

Manuela Gioia



Manuela Avella Gioia Cobra und Nathalia Avella Gioia beim Spielen von Allmende.
Fotografie: Madita Völker, 2026.
Digitale Nachbearbeitung mit KI (ChatGPT)



Manuela Avella Gioia Cobra und Nathalia Avella Gioia beim Spielen von Allmende.
Fotografie: Madita Völker, 2026. Digitale Nachbearbeitung mit KI (ChatGPT)

SPIELABLAUF

Zu Beginn werden fünf Platten in der Mitte ausgelegt und mit zufällig gezogenen Symbolsteinen befüllt.

Im Spielverlauf wählen die Spielenden abwechselnd eine Platte und nehmen alle Steine eines Symbols. Die übrigen Steine dieser Platte wandern in die Mitte und stehen dort weiter zur Auswahl. Die genommenen Steine werden in persönliche Reihen gelegt, wobei jede Reihe nur ein Symbol enthalten darf.

Eine Runde endet, sobald alle Steine aufgenommen wurden. Entscheidend ist nun die Verteilung: Nur wenn beide Spielenden exakt die vorgesehene Anzahl an Steinen besitzen und diese korrekt in einheitlichen Reihen angeordnet sind, gilt die Runde als gelungen. Andernfalls werden alle Steine zurückgelegt und die Runde beginnt von vorn.

In erfolgreichen Runden werden Steine in ein persönliches Raster übertragen. Über mehrere Durchgänge hinweg soll dieses vollständig gefüllt werden.

