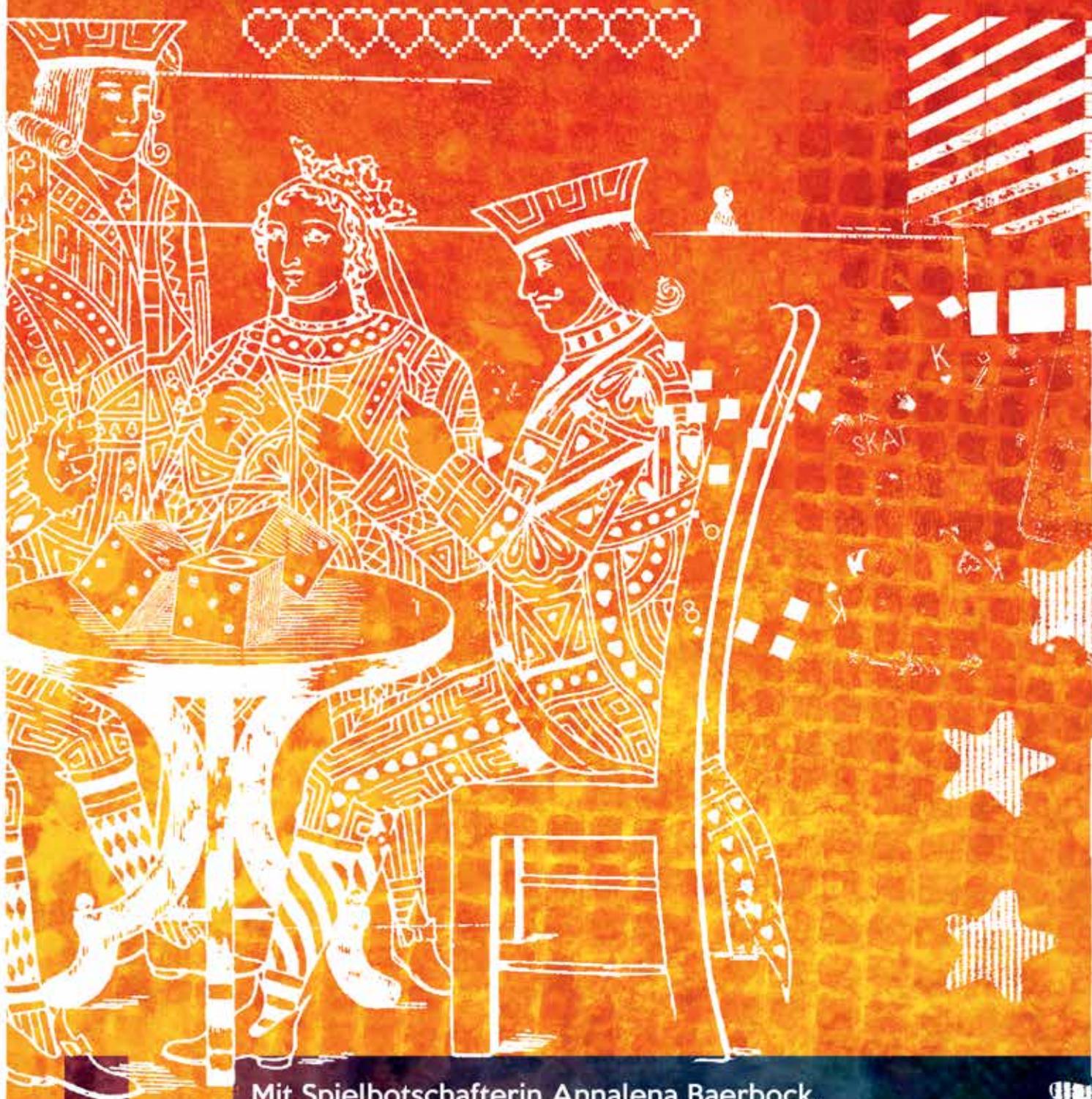


NULL OUVERT

magazin für analoge SPIELKULTUR



Mit Spielbotschafterin Annalena Baerbock,
Black Lives Matter, Pente Grammai,
Scharlatanen, Spielere Rezensionen, Pfeilen und mehr.



NULLNUMMER: SOMMER 2021

Willkommen

Mit diesem Magazin legen wir, so wie es sich bei SKAT für ein Null Ouvert gehört, unsere Karten offen auf den Tisch. Wir zeigen mit unserer Nullnummer, welches Potential in der Berichterstattung über Gesellschaftsspiele steckt. Trotzdem bleiben viele Fragen offen. Ihr findet sie auf den folgenden Seiten in den Fußzeilen. Die alles entscheidenden Fragen sind: Wer lässt sich davon inspirieren? Und wer veröffentlicht wo die Antworten?

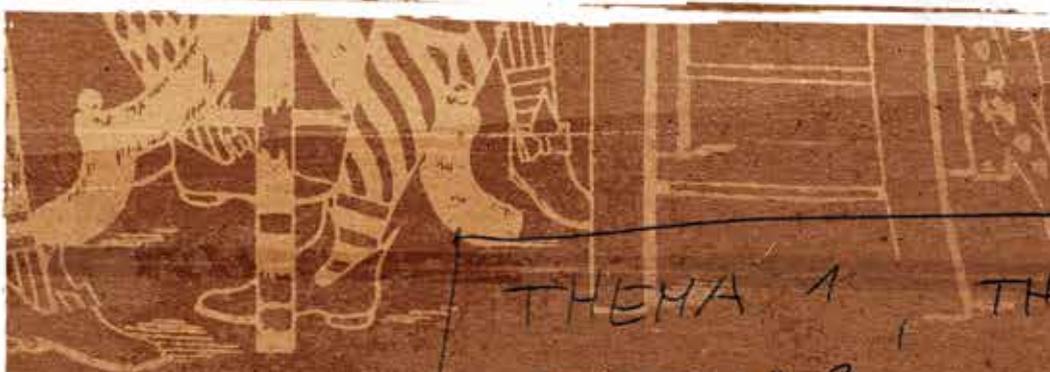
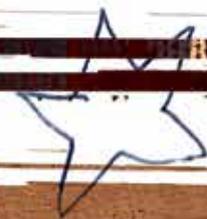
NULL OUVERT

BESSER: ANALOGIE SPIELKULTUR

MAGAZIN FÜR SPIELKULTUR



AUCH EINE
DAME AM
SPIELTISCH



THEMA 1, THEMA 2,
THEMA 3, ...



NULLNUMMER

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 5 | Editorial | | |
| 6 | Kurzmeldungen | | |
| 8 | Spielwiese: Kulturerbe Spiel | | |
| 10 | Spielwiese: Mörderisches
Wimmelbild | | |
| 12 | Spielwiese: Sternstunden | | |
| 14 | Leitartikel: Analoge Spiele -
Zwei Worte, viele Probleme | | |
| 18 | Politik:Start | 52 | Wissenschaft:Start |
| 20 | Annalena Baerbock:
„Politik darf kein Spiel sein“ | 54 | Historische Aufgabe:
Brettspiele für die
Geschichtswissenschaft |
| 24 | Spiele im Bundestag | 58 | Vergessene Spiele: Für
immer verloren oder noch
zu retten? |
| 34 | Ausschreibung mit
unmöglichen Vorgaben | 62 | Pente Grammai: Altes Spiel,
neue Erkenntnisse |
| 38 | Gesellschaft:Start | 66 | Für Jung und Alt |
| 40 | Black Lives Matter
trifft Spieleszene | 72 | Feuilleton:Start |
| 46 | Spielkarten gegen
Sexismus, Rassismus und
Stigmatisierungen | 74 | Wir Spielekritiker,
Expertinnen und Scharlatane |
| 50 | Fragmente aus dem Leben
eines Spieleerfinders | 78 | Eine Odyssee: Influencer,
Kritikerinnen und ihre
Rezensionsexemplare |
| | | 80 | Dennis Lohausen, sagen Sie
jetzt nichts |
| | | 82 | Visuelles Babylon |
| | | 86 | Vorbild Gamesbranche |
| | | 96 | Rätsellösungen |
| | | 97 | Impressum, Bildnachweise |
| | | 98 | Weiterlesen: Mitspieler
Fremdenhass |

UNGESCHLIFFENER ROHDIAMANT

Dieses Magazin ist nur ein hübscher Prototyp. So nennen Autorinnen und Autoren selbstgebastelte Spiele, die sie Verlagen präsentieren. Prototypen sind wie ungeschliffene Rohdiamanten. In ihren grauen Pappschachteln stecken bunte Ideen. Redakteure reiben, schleifen und polieren diese, bis sie funkeln. Illustratorinnen und Illustratoren, Testspielerinnen und Testspieler sowie die Autorinnen und Autoren helfen ihnen dabei.

Auch Null Ouvert hat viele Mütter und Väter. Zahlreiche Personen haben uns ihre Beiträge zur Verfügung gestellt. In den Texten geht es immer um Gesellschaftsspiele. Aber nie um Rezensionen. Vielmehr blickt dieses Magazin über den Schachtelrand und zeigt, dass Gesellschaftsspiele mehr sind als nur ein Zeitvertreib. Sie stoßen Debatten an und sind älter als zahlreiche andere Kulturgüter. Erst recht als Computer- oder Videospiele, also Games.

Trotzdem sind Games Gesellschaftsspielen voraus. Sie werden mit Millionen gefördert und es gibt gleich mehrere Zeitschriften rund um digitale Spielkultur, zum Beispiel WASD oder das Gain Magazin. In Brettspiel-Zeitschriften wie der spielbox oder der Fairplay stehen zwar auch gelegentlich Artikel über analoge Spielkultur, doch der Fokus liegt auf Rezensionen und den Spielen selbst.

Mit diesem Magazin legen wir, so wie es sich bei SKAT für ein Null Ouvert gehört, unsere Karten offen auf den Tisch. Wir zeigen, welches Potenzial in der Berichterstattung über analoge Spiele steckt. Auf den folgenden Seiten findet ihr ganz bewusst neben Erstveröffentlichungen auch Texte, die bereits an anderen Stellen erschienen sind. Die Quellen haben wir angegeben. Schaut dort vorbei. Es lohnt sich.

Damit es nicht bei dieser einmaligen Nullnummer von uns bleibt, findet ihr in den Fußzeilen Themenvorschläge für weitere Artikel, verpackt als Fragen. Reibt, schleift und poliert sie, damit auch die Berichterstattung rund um analoge Spielkultur in Zukunft regelmäßig funkelt. Wir würden uns darüber freuen.

Auch die Gestaltung dieses Magazins ist ein Prototyp. Ein Versuch und ein Querschnitt. Und darum erlaubt es sich auch, Dinge zu tun, die eigentlich zuviel sind. Zu viele verschiedene Ansätze im Layout, zu viele Schriften, zu viele Elemente. Zu wenig Stringenz. Ein tatsächlich periodisch publiziertes Magazin müsste da etwas vorsichtiger, zurückhaltender sein. Hier durfte allerdings ausprobiert werden. Der Drang des Zurücknehmens wurde mit Leichtigkeit unterdrückt. Vielleicht steht die Sprunghaftigkeit der Gestaltung aber auch für die Breite des Themas. Schließlich soll das Layout auch jedem einzelnen Thema gerecht werden. Und darum nebst aller Seriosität auch – zumindest ein ganz klein wenig – verspielt sein.

SEBASTIAN WENZEL & KLEMENS FRANZ

Hilfe für Benachteiligte

(wen) Historische Brettspiele mögen ganz unterschiedliche Menschen. Entwickelt werden sie aber überwiegend von weißen Männern. Der Zenobia Award will das ändern und die Spielentwicklungen durch Menschen aus benachteiligten Gruppen fördern. Interessenten müssen einer unterrepräsentierten Gruppe angehören, dazu zählen bei diesem Award Frauen, People of Color sowie schwule, lesbische, bisexuelle, asexuelle oder transgender Menschen. Eine Jury kürt drei Gewinnerinnen oder Gewinner. Der erste Platz ist mit 5.000 Dollar dotiert, der zweite mit 1.500 und der dritte mit 1.000. Darüber hinaus erhalten alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer Unterstützung bei der Veröffentlichung ihrer Spiele.

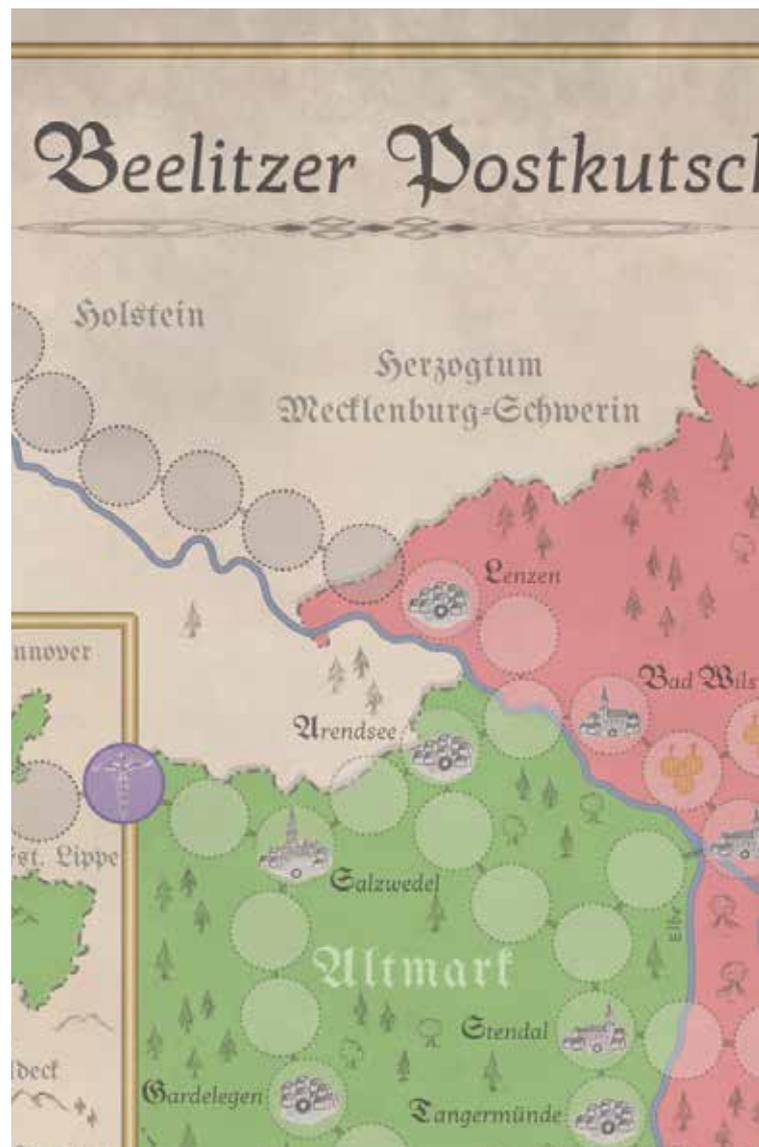
zenobiaaward.org

Rekordumsatz mit Spielen

(wen) Der Umsatz mit Gesellschaftsspielen und Puzzles ist in Deutschland im Corona-Jahr 2020 laut Branchenverband Spieleverlage um 21 Prozent auf über 700 Millionen Euro gestiegen, nach unseren Berechnungen auf etwa 718 Millionen. Der Umsatz ohne Puzzles, also nur mit Gesellschaftsspielen, betrug laut Spieleverlage mehr als 600 Millionen Euro. Von dem Wachstum profitierten nicht alle Verlage gleichermaßen. Der Ausfall der Messe Spiel in Essen habe vor allem Kleinverlage hart getroffen. „Viele von ihnen erwirtschaften einen wesentlichen Teil ihres Umsatzes auf dieser Veranstaltung“, sagte Henning Poehl, Vorstand der Vertriebsgenossenschaft Spiel direkt, im Interview mit kulturgutspiel.de. Das sieht auch Hermann Hutter so. Der Spieleverlage-Vorsitzende sagt: „Kleinere Verlage tun sich in der Krise beim Verkauf ihrer Spiele schwerer als in allen Kanälen etablierte Verlage. Üblicherweise sind kleinere Verlage viel auf Messen vertreten. Auch deren Stamm-Kunden, die kleineren Fachgeschäfte, waren durch Corona längere Zeit geschlossen, was ebenfalls den Absatz erschwert hat. Im Übrigen waren 2020 bekannte Spielklassiker stärker als üblich gefragt.“

Wortspiel - Puff

(wen) Schon gewusst? Das Wort Puff stammt von einem Würfelbrettspiel, das sich nur geringfügig von Backgammon unterscheidet. Puff wurde im Mittelalter in Gasthäusern gespielt, in denen Prostituierte ihre Dienste anboten. Auch die Redewendung „bei jemandem einen Stein im Brett haben“ geht auf Puff zurück, das übrigens auch Würfzabelspiel oder Trictrac heißt.



68.910 Euro für „Mau Mau“-App

(wen) Deutschland investiert in den kommenden Jahren mehr als 250 Millionen Euro in Computerspiele. Mit dieser Summe will die Regierung die Branche subventionieren. Das Ziel: Der Entwicklungsstandort Deutschland soll gestärkt werden, im Sinne einer vielfältigen Kulturlandschaft. Die Pilotphase für Vorhaben bis 200.000 Euro begann 2019. Bisher wurden dabei etwa 230 Projekten gefördert, auch digitale Umsetzungen von analogen Spielen. Lite Games aus Hamburg erhielt für eine „MAU MAU“-App 68.910 Euro. Gameroasters, ebenfalls aus Hamburg, konnte sich über 131.739 Euro für STACK 4 freuen, eine dreidimensionale VIER-GEWINNT-Variante. Die digitale Umsetzung des „Pen & Paper“-Rollenspiels DIE SCHWARZE KATZE von Ulisses aus Waldems wird mit 200.000 Euro gefördert. Exozet Berlin erhielt für das CATAN-BIG-GAME 110.753 Euro und Digidiced aus Berlin für GAIA PROJECT 80.500 Euro.



Ausgezeichnete Maßarbeit

(wen) Fünf zukünftige Geomatikerinnen und Geomatiker haben ein Spiel mit maßstabsgetreuem Plan entwickelt. Es heißt DER BEELITZER POSTKUTSCHER. Die Auszubildenden lassen darin das Postkutschenwesen des 18. und 19. Jahrhunderts aufleben. Herzstück des Spiels ist ein detailreiches und maßstabsgetreues Spielbrett. Es zeigt die Karte von Pommern über Mecklenburg bis nach Sachsen, über die sich diverse Routen zwischen den Städten schlängeln. Für ihre Arbeit haben Jenny Giesecke, Laura Haase, Johanna Kurzweg, Erik Hannibal und Christian Moskwa vom Brandenburgischen Landesamt für Landesvermessung und Geobasisinformation den Ravenstein-Förderpreis erhalten. Er dient der Förderung des kartografischen Nachwuchses in Deutschland und wird jährlich vergeben. Eine unabhängige Jury bewertet die eingereichten Arbeiten.

kartographie-stiftung-ravenstein.de

Öffentlicher Musterlizenzvertrag

(wen) Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) hat Anfang des Jahres einen neuen Musterlizenzvertrag für Autorinnen und Autoren sowie Verlage veröffentlicht. Anders als bisher steht dieser nicht nur SAZ-Mitgliedern, sondern allen interessierten Personen kostenlos in deutscher und englischer Sprache zur Verfügung. Der Vertrag regelt die Zusammenarbeit zwischen Verlagen sowie Spieleautorinnen und -autoren. Er enthält unter anderem Passagen zur Einräumung von Nutzungsrechten, Mitspracherechten, der Urhebernennung sowie Informationen zur Abrechnung.

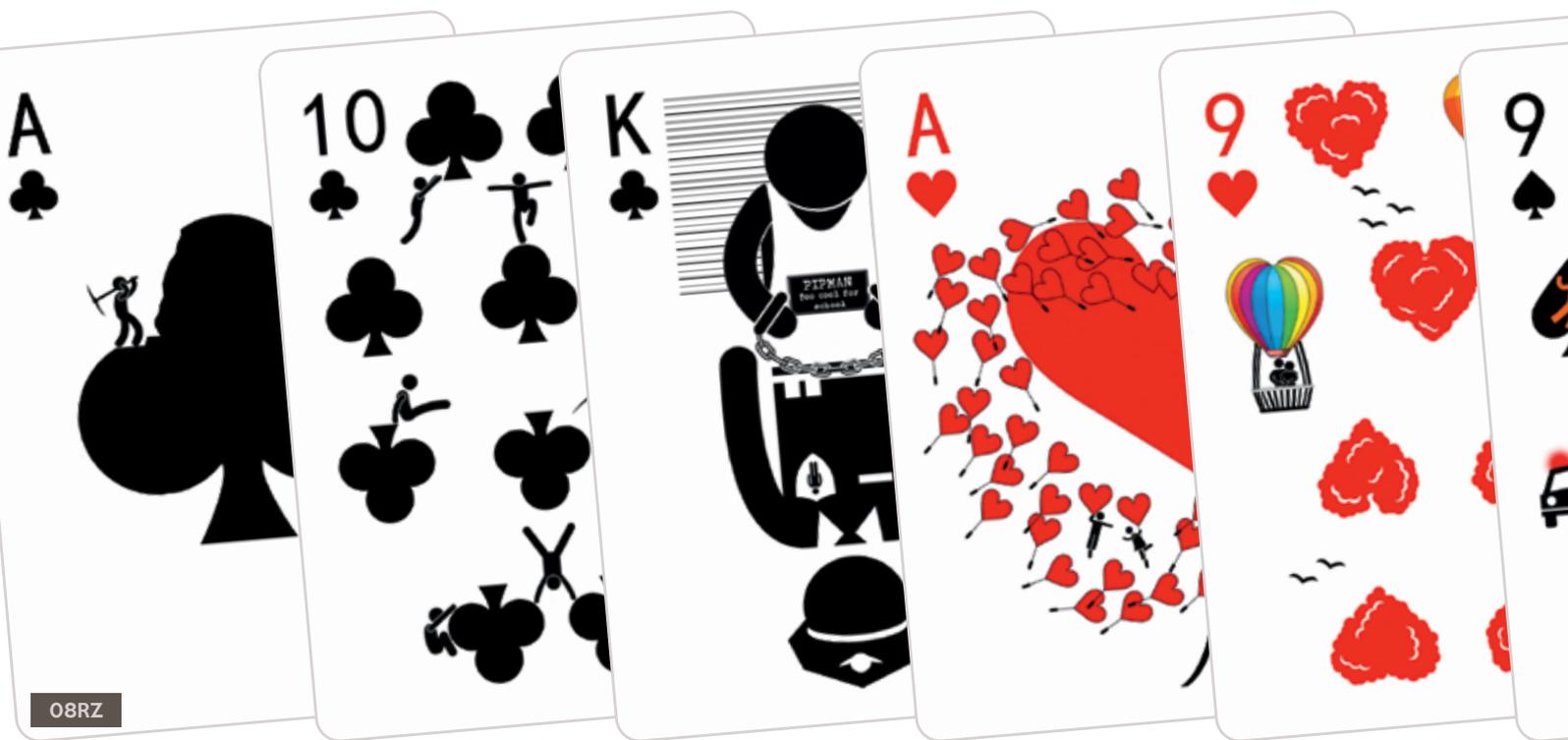
spieleautorenzunft.de

Markante Form, aber kein Jude

(wen) In MY CITY bauen wir Städte auf. Was dabei im Detail zu beachten ist und wofür es Punkte gibt, ändert sich von Partie zu Partie. Irgendwann taucht auch ein Investor in unserer Stadt auf. Die ursprüngliche Form der Holzfigur (links im Bild) löste bei manchen Menschen Assoziationen zu jüdischen Stereotypen aus. „Das war in keinster Weise von uns beabsichtigt“, sagt die Kosmos-Sprecherin Silke Ruoff. „Der betreuende Redakteur hatte die Figur ursprünglich mit sehr markanten Formen kreiert, um sie von herkömmlichen Standardfiguren zu unterscheiden. Die Form, die später als Bart gesehen wurde, war ursprünglich als überzeichnetes Kinn gedacht, ähnlich wie in manchen Cartoons. Der Hut war an historische Quäkerhüte angelehnt.“ Nachdem Kosmos auf die Problematik hingewiesen wurde, hat der Verlag die Figur überarbeitet.



KULTURERBE SPIEL



(wen) Mehrere Institutionen, Verbände und Organisationen machen sich für das Kulturgut Spiel stark. Aktuell strebt das Institut für Ludologie an, dass Gesellschaftsspiele immaterielles Kulturerbe werden. Der Freistaat Thüringen soll den Antrag zum mehrstufigen UNESCO-Verfahren stellen. SKAT hat diesen Prozess bereits hinter sich und ist seit 2016 immaterielles UNESCO-Kulturerbe. Auf Turnieren spielen Profis mit dem Vierfarbenblatt. Das ist praktisch, aber bei weitem nicht so schön wie die Karten auf dieser Seite. Sie stammen aus PIPMEN PLAYING CARDS. Mehr Infos dazu unter elephantplayingcards.com.

Natürlich brauchen wir in einem Magazin, das Null Ouvert heißt, auch eine Skataufgabe. Sie stammt vom Skatlehrer und Buchautor Thomas Kinback. Mehr zu ihm unter skat-akademie.de.

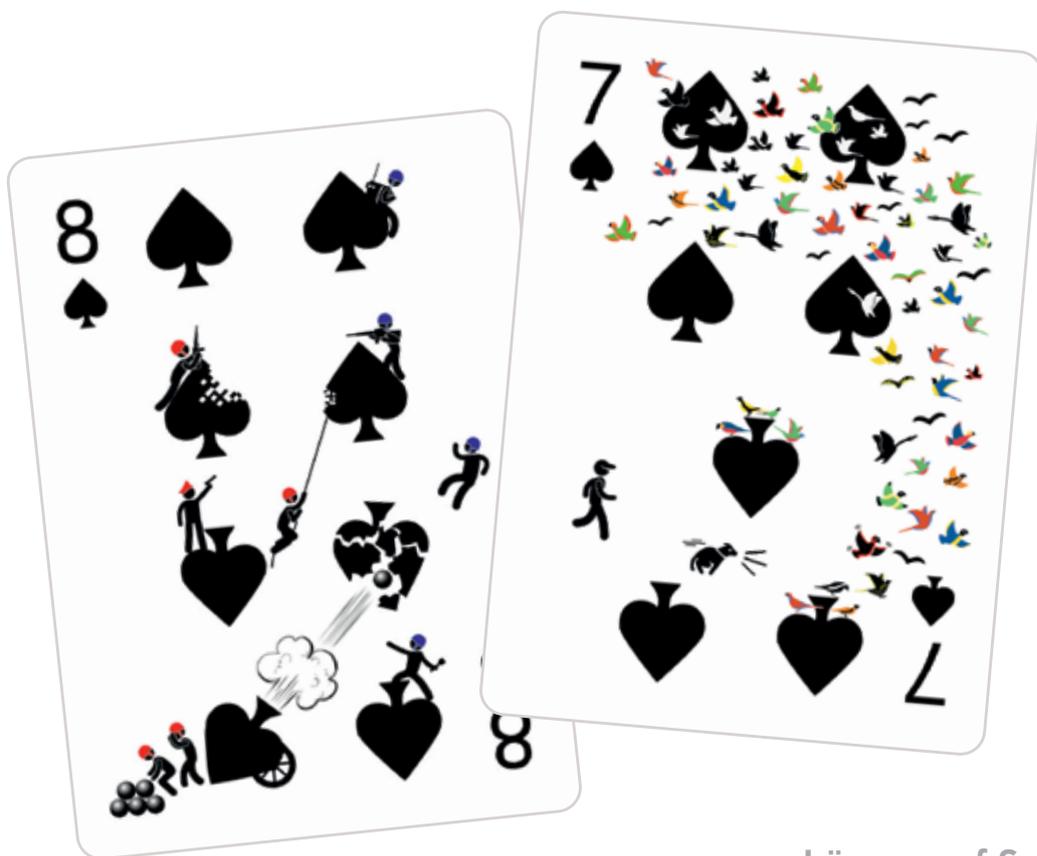
Ohne Gebot der Gegenspieler wird Vorhand mit diesem Blatt Alleinspieler. Doch die Hoffnung auf einen schönen Stock erfüllt sich leider nicht; es liegen nur zwei Pik-Luschen drin.

Die Karten von Mittelhand: Kreuz-Bube, Kreuz-8-7, Pik-Ass-10-König, Herz-König-8, Karo-König-8. Die Karten von Hinterhand: Pik-, Herz-, Karo-Bube, Kreuz-Dame-9, Pik-Dame, Herz-10-Dame-7, Karo-9. Was muss der Alleinspieler drücken, welches Spiel ansagen und wie das Spiel abwickeln, um bei dieser Kartenverteilung den Gegenspielern keine Chance zu lassen?

HAND



SKAT



Lösung auf Seite 96.



MÖRDERISCHES WIMMELBILD

(wen) Der Spielplan von **MICROMACRO** ist schwarz-weiß, 75 auf 110 Zentimeter groß und erinnert an ein überdimensionales Wimmelbild. Es zeigt eine Stadt, in der Morde und Überfälle an der Tagesordnung sind. Wir wollen diese aufklären. Der Clou: Auf dem Plan sind verschiedene Zeitebenen abgebildet. Liegt neben einem Toten eine Pommes-Tüte, hat er diese wahrscheinlich zuvor gekauft. Wir suchen also erst einen Pommes-Stand, dann eine verdächtige Person in der Nähe. Das Spielprinzip begeistert auch die Spiel-des-Jahres-Jury. Sie nominierte **MICROMACRO** von Johannes Sich, Daniel Goll und Tobias Jochinke neben **DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD** von Michael Menzel und **ZOMBIE TEENZ** von Annick Lobet als Spiel des Jahres 2021. Neugierig? Auf dieser Doppelseite könnt ihr einen ersten Fall lösen. Viel Spaß.





TILI

1/9

HEIßE FRITTEN

★★★★★



Lars Vegas ist tot. Er wurde in einer dunklen Ecke westlich des Marktplatzes erschossen. Zahlreiche Passanten haben den Schuss gehört, doch vom Täter fehlt jede Spur. Findet den Tatort! Wo war das Opfer zuvor? Gibt es einen Verdächtigen? Wo wohnte das Opfer? Was war das Motiv? Wo sitzt der Täter mit der Beute? Wo ist die Tatwaffe? Wer ist der Täter und woher wusste er von dem Geld?

Lösung auf Seite 96.

STERNSTUNDEN

So war dein Skiausflug nicht geplant: Auf der Flucht vor einer Lawine rettetest du dich in eine Felsnische, die vom Schnee verschüttet wird. Schnell stellst du fest, dass du dich in einer mysteriösen Eishöhle befindest. Du findest seltsame Eisskulpturen und ein unterirdisches Labyrinth. Auf dem Weg durch das Labyrinth hast du schon einige Rätsel gelöst. Am 9. Dezember bist du auf eine Kammer gestoßen, in der es zunächst stockfinster war. Du hast die Wände abgetastet und einen Stromkasten mit losen Kabeln gefunden. Schnell hast du ihn repariert und so den Weg zu Türchen 10 gefunden. Dort findest du das Kalenderblatt vom 10. Dezember und die Rätselkarte J mit Sternbildern. Das ist alles, was dir zur Verfügung steht. Und deine Aufgabe ist klar: Du bist eingeschlossen und musst einen offenen Ausgang finden!

10. Dezember

Schnell hast du die passenden Drähte miteinander verbunden. Dann drehst du die Sicherung wieder rein und schon erstrahlen der Gang und der Raum dahinter in mattem Glanz. Neugierig trittst du nach vorn. Du scheinst auf irgendetwas getreten zu sein, denn unter deinem Fuß fühlt es sich komisch an. Als du deinen Schuh anhebst, hörst du ein Rattern und Klicken und dann wird dir der Boden unter den Füßen weggerissen.

Was zur ... Du stürzt hinab und die Luft wird dir beim Aufprall aus den Lungen gepresst. Während du noch benommen auf dem Boden liegst, kannst du beobachten, wie sich die Klappe über dir schließt. Da hast du wohl wie in einem Indiana-Jones-Film eine Falle ausgelöst. Wenigstens scheinen keine Schlangen auf dich zu warten. Du rappelst dich wieder auf und reibst deinen schmerzenden Rücken. Eine einzelne Kerze beleuchtet die kahlen Felswände, und vor einem schmalen Fenster steht ein Teleskop. Schade, dass das Fenster zu eng vergittert ist, um sich hindurchzuquetschen. Trotzdem trittst du näher und atmest die frische Luft ein.

Das schlechte Wetter hat sich wohl verzogen, denn du blickst in einen spektakulären Sternenhimmel. Du kannst weit mehr Sterne erkennen, als selbst in den dunkelsten Nächten über deiner Stadt zu sehen sind. Vor dir siehst du den Orion und den großen Bären. Und sind das dahinten der Schwan und der Fuchs? Aber die Sternbilder helfen dir gerade nicht weiter.

Du schnappst dir den Stuhl, der neben dem Teleskop steht, und stellst ihn unter die Falltür. Die Decke ist niedrig genug, sodass du sie mühelos erreichen kannst. Doch die Falltür ist natürlich verschlossen, und um sie zu öffnen, musst du einen Zahlen-code knacken. Nachdenklich steigst du wieder vom Stuhl hinunter. Hier gibt es doch bestimmt wieder einen Hinweis. Du nimmst noch einmal alles genau unter die Lupe, denn wer sucht, der findet.





BELIEBTER ALS MONOPOLY

(wen) **MONOPOLY** ist nicht mehr die erfolgreichste Brettspielmarke in Deutschland. Neuer Champion sind die **EXIT-Spiele**, zumindest wenn man das vergangene Jahr betrachtet. Sie haben sich laut Kosmos allein 2020 etwa 1,5 Millionen mal verkauft. Inzwischen gibt es nicht nur **EXIT-Spiele**, sondern auch **EXIT-Bücher** und **-Adventskalender**. Im Herbst soll außerdem die erste **EXIT-App** erscheinen. Neugierig? Auf dieser Doppelseite könnt ihr ein Rätsel aus dem **EXIT-Adventskalender „Die geheimnisvolle Eishöhle“** lösen.

Das Rätsel wurde für das Magazin leicht verändert. Tipps und Lösung auf Seite 96.

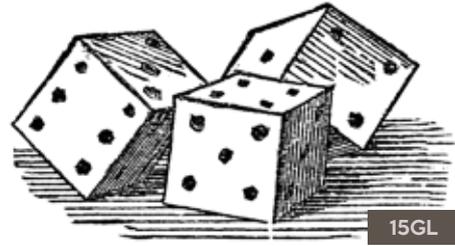
ANALOGE

Null Ouvert trägt den Untertitel „Magazin für analoge Spielkultur“. Das ist problematisch, denn das Wort analog löscht aus, was wir an Spielen lieben. Wir sollten es nicht mehr verwenden weder in Blogs, Vlogs oder Podcasts und erst recht nicht im Untertitel einer Zeitschrift.

14EN



SPIELE



15GL

ZWEI WORTE, VIELE PROBLEME

DR. MELISSA ROGERSON

Wie bezeichnen wir die Spiele, die wir lieben? Die Antwort auf diese Frage ist in den vergangenen Jahren immer problematischer geworden. Da Spiele heute oft für digitale Spiele (Games) stehen, verwenden immer mehr Menschen den Begriff analoge Spiele, um sich auf Brett-, Karten-, Würfel- und Gesellschaftsspiele zu beziehen. Durch den Fokus auf analoge Merkmale machen wir aber das Nicht-Digitale zum grundlegenden und definierenden Attribut.

Das ist nicht nur ungenau, sondern löscht auch vieles aus, was wir an Gesellschaftsspielen mögen. Was das genau ist, zeigen meine wissenschaftlichen Forschungen. Es gibt vier Faktoren, die dabei immer wieder auftauchen. Gesellschaftsspiele sind sozial, sie bieten intellektuelle Herausforderungen, sind vielfältig und materiell. Man kann sie anfassen, Komponenten bewegen, mit ihnen spielen. Das ist es, was Gesellschaftsspiele ausmacht. Es ist nicht die Abwesenheit von digitaler Technologie, die wir lieben und feiern. Es ist das Vorhandensein der anderen Elemente. Der Begriff analoge Spiele verschleiert den Facettenreichtum unserer Spielerfahrungen und stellt als Definitionsgrundlage stattdessen den Einsatz von Technologien in den Vordergrund.

Betrachten wir Materialität, sehen wir, was Gesellschaftsspiele ausmacht. Es ist wichtig, dass wir sie sehen und anfassen können. Da ist das geschäftige, farbenfrohe Spektakel des Spiels: das Rollen der Würfel, Ziehen der Plättchen und Mischen der Karten. Da sind Regale, die wir liebevoll auswählen und bauen, um unsere Spielesammlungen unterzubringen und auszustellen. Da gibt es wunderschöne, aufgemotzte Komponenten, die wir herstellen oder kaufen. Wir tun das nicht, weil die Komponenten wie ein

Hochleistungs-Tennisschläger die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass wir gewinnen. Wir tun es wegen der Schönheit der Komponenten und der Freude darüber.

Gesellschaftsspiele sind Artefakte

Gesellschaftsspiele sind mehr als ein Regelwerk. Sie sind Artefakte, die es wertzuschätzen gilt. Eine Eigenschaft von Artefakten ist, dass sie Bestand haben. Die Geschichte der Gesellschaftsspiele reicht über 5.000 Jahre zurück. SENET wurde im Grab von Tutanchamun gefunden, der um 1325 vor Christus im Alter von 18 Jahren starb. Es ist lustig, sich vorzustellen, dass Tut's Berater den Warnungen vor zu langer Bildschirmzeit Glauben schenkten und die Wahl des jungen Pharaos für ein analoges Spiel feierten. Die Wahrheit ist aber: Die frühesten digitalen Spiele (Games) entstanden über 3.000 Jahren nach Tut's Tod. Es macht keinen Sinn, antike Spiele wie SENET über eine Technologie zu definieren, die damals nicht existierte, nur um eine problematische Kategorisierung aufrechtzuerhalten.

Wie groß das Problem ist, wird noch deutlicher, wenn wir aufschlüsseln, wie viele Spiele als analog gelten könnten. Sport ist eindeutig nicht digital. Wir könnten also vom analogen Sport sprechen, wenn wir physischen Sport mit eSports oder Sportgames vergleichen. Doch das fühlt sich umständlich und unbeholfen an. Physischer Sport oder warum nicht einfach Sport ist wesentlich eindeutiger. Spiele für den Garten oder Strand wie zum Beispiel KUBB sind als analoge Spiele leicht erkennbar, ebenso wie Live-Rollenspiele (Live Action Role Playing, LARP). Aber die analoge Kategorie wird immer größer

BETRACHTEN WIR MATERIALITÄT, SEHEN WIR, WAS GESELLSCHAFTSSPIELE AUSMACHT. ES IST WICHTIG, DASS WIR SIE SEHEN UND ANFASSEN KÖNNEN. DA IST DAS GESCHÄFTIGE, FARBFROHE SPEKTAKEL DES SPIELS: DAS ROLLEN DER WÜRFEL, ZIEHEN DER PLÄTTCHEN UND MISCHEN DER KARTEN.

und vielfältiger. Wenn man dann zum Beispiel noch Eisbrecher-Spiele bei Firmenveranstaltungen hinzufügt, ist es schwierig, die Verbindungen zwischen diesen unterschiedlichen Formen des nicht-digitalen Spiels zu erkennen.

Weder gänzlich materiell noch gänzlich digital

Ich interessiere mich als Wissenschaftlerin nicht nur dafür, wofür Dinge entworfen wurden, sondern auch, wie sie genutzt werden. Wenn wir Spiele als analog definieren, ignorieren wir große Bereiche der Spielerfahrung. Während der Corona-Pandemie waren viele Erfahrungen notwendigerweise digital. Wir haben Videokonferenzsysteme verwendet, um gemeinsam zu spielen. Wir haben Internetseiten wie Board Game Arena, Yucata oder Tabletop Simulator genutzt, um neue Spiele zu entdecken, nicht zu erlernen, sondern zu lernen und zu spielen. Gesellschaftsspiele werden zunehmend online entworfen, entwickelt und getestet. Manchmal sind sie sogar online spielbar, bevor sie hergestellt werden. Was sagt das über das Material aus? Schon vor Corona spielten wir Gesellschaftsspiele als Apps und auf Computern, Tablets sowie Smartphones. Sollten wir diese Spiele digitale analoge Spiele nennen?

Meine Forschungen haben sich in den vergangenen Monaten auf Spiele konzentriert, die ma-

teriell hybrid sind. Sie kombinieren sowohl digitale als auch physische Komponenten, sodass beide zum Spielen notwendig sind. Beispiele hierfür sind DETECTIVE: EIN KRIMI-BRETTSPIEL, UNLOCK! und THE SEARCH FOR PLANET X. Diese Spiele sind weder gänzlich materiell noch gänzlich digital. Sie sind beides gleichzeitig. Sie sind nicht analog, aber auch nicht vollständig digital. Das verdeutlicht erneut die Unzulänglichkeit dieses reduktiven Beschreibungsversuchs.

Selbst wenn ein Spiel keine digitalen Komponenten benötigt, integrieren wir manchmal digitale Hilfsmittel, zum Beispiel digitale Schachuhren, elektronische SCRABBLE-Wörterbücher, Taschenrechner für FUNKENSCHLAG oder Tabellenkalkulationen für 18xx-Spiele. An immer mehr Spieltischen findet man auch Hilfsapps wie Chwazi Finger Chooser zur Auswahl der Startspielerin oder des Startspielers sowie Boardgame Stats zur Dokumentation von Partien. Es handelt sich dabei eher um digitale Hilfsmittel für Spiele als um einen notwendigen Teil davon. Aber ist ein Spielerlebnis, das sie einbezieht, wirklich analog?

Tabletop Games als Alternative

Das Wort analog tilgt die Geschichte und Natur der Spiele und ist gleichzeitig zu allgemein und seltsam spezifisch. Es erfasst nicht sämtliche

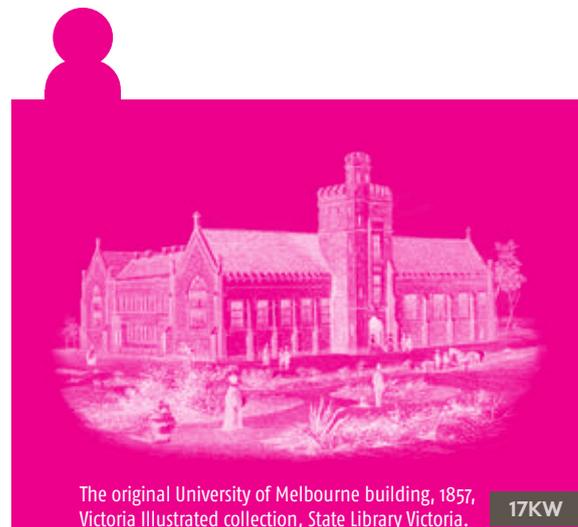


17ÜC

Nuancen, wie wir heute spielen. Es erfasst auch nicht neue Spielumgebungen und hybride Spielerfahrungen. Auch wenn analog problematisch ist, habe ich keine gute Alternative dafür. In der Vergangenheit habe ich scherzhaft vorgeschlagen, dass vielleicht Schachtelspiele (Box Games) funktionieren würde um die Idee einzufangen, dass diese alle Materialien enthalten, die zum Spielen benötigt werden.

In meiner Arbeit verwende ich den Begriff Brettspiele (Board Games) im Allgemeinen so, wie es BoardGameGeek auch tut um Brett-, Karten- und Würfelspiele einzuschließen, aber vielleicht keine traditionellen Gesellschaftsspiele (Parlour Games) und definitiv keine Rollenspiele (Role-playing Games). Der englische Begriff Social Games klingt nicht ganz richtig, obwohl Gesellschaftsspiele und Jeux de société auf Deutsch und Französisch gut funktionieren.

Für mich ist der sinnvollste Begriff wahrscheinlich Tabletop-Spiele (Tabletop Games). Dazu gehören Rollenspiele wie DUNGEONS & DRAGONS, Miniaturenspele und Wargames. Der Begriff konzentriert sich auf die Art und Weise, wie wir spielen an einem physischen oder imaginären Tisch, einem Raum, den wir mit unseren Mitspielerinnen und Mitspielern teilen und nicht auf die Art und Weise, wie wir es nicht tun. Tabletop-Spiele berücksichtigt verschiedene Technologien im Spiel, anstatt sich über Details und Grade zu streiten.



The original University of Melbourne building, 1857, Victoria Illustrated collection, State Library Victoria.

17KW

Dr. Melissa Rogerson ist Dozentin an der School of Computing and Information Systems der University of Melbourne, Australien. In ihrer Forschung untersucht sie sowohl die Materialität von Tabletop-Spielen als auch die Art und Weise, wie sie digitale Hilfsmittel nutzen, adaptieren und sich zu eigen machen. Spiele und das Spielen untersucht Rogerson mit Techniken aus der Mensch-Computer-Interaktion. Derzeit erforscht sie die Funktionen und den Einsatz digitaler Hilfsmittel in hybriden Spielen, die vor Ort und aus der Ferne gespielt werden können. Als Hobby-Brettspielerin ist Rogerson Mitglied des Komitees von Boardgames Australia und Jurorin für die International Gamers' Awards. Zuvor hat sie als Übersetzerin für Brettspiele gearbeitet.



twitter.com/melissainau

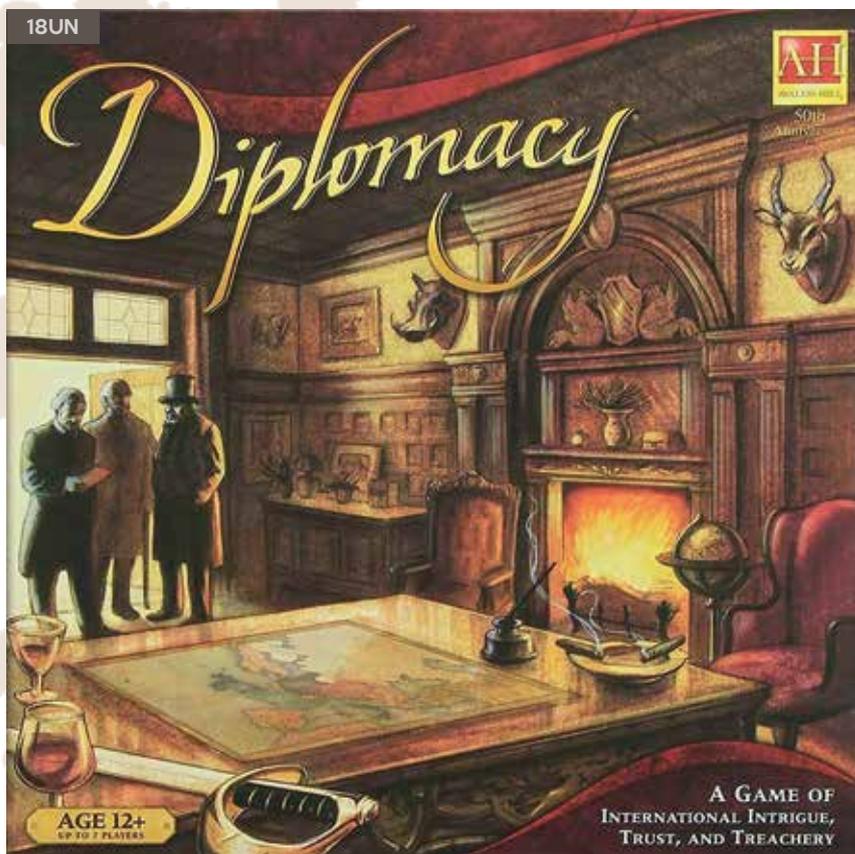
POLITIK:START

20 - 23 Annalena Baerbock: "Politik darf kein Spiel sein"

24 - 33 Spiele im Bundestag

34 - 37 Ausschreibung mit unmöglichen Vorgaben

„Politik ist die
des Krieges



Allan B. Calhmer | Avalon Hill | 2008 | 2-7 Personen | 12+ | 360 Minuten

WER SOLCHE FREUNDE HAT ...

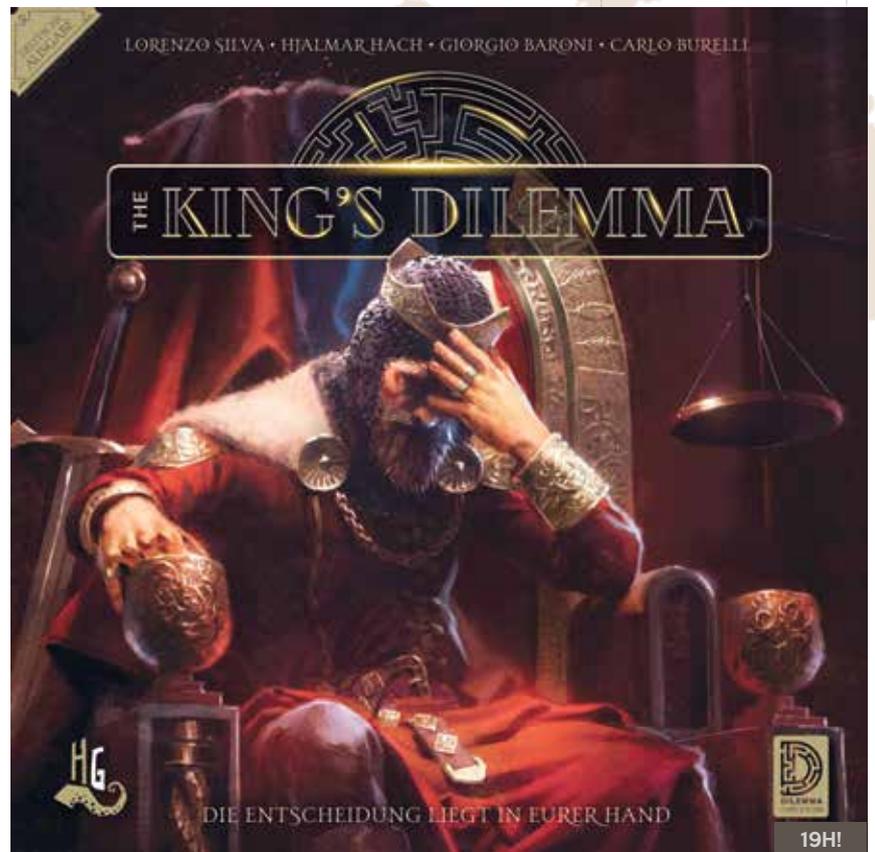
(wen) DIPLOMACY zerstört Freundschaften. Das Spiel erschien 1959 und wurde seitdem immer wieder neu aufgelegt. Es simuliert die europäischen Verhältnisse vor dem Ersten Weltkrieg. Sieben Personen am Tisch übernehmen eine Großmacht und wollen den Kontinent erobern. Entscheidend für den Sieg sind diplomatische Verhandlungen. Spielerinnen und Spieler überleben nur, wenn sie geschickt Bündnisse eingehen - und zum richtigen Zeitpunkt wieder brechen. Menschen können das schon lange. Jetzt lernt auch Deep Mind diese Machtpolitik. Im Juni 2020 haben Programmierer der künstlichen Intelligenz das Spiel beigebracht. Los ging es mit der Regelvariante „No Press“, bei der Großmächte nicht miteinander sprechen dürfen. Langfristig soll der Computer aber auch kommunizieren können. Dann kann die künstliche Intelligenz erst Vertrauen aufbauen und es anschließend ausnutzen, um andere in die Irre zu führen und die Oberhand zu gewinnen. Das klingt diplomatisch gesagt besorgniserregend.

Fortsetzung mit anderen Mitteln."

Michel Foucault, französischer Philosoph, *1926 †1984

MORALISCHE DILEMMAS

(wen) *THE KING'S DILEMMA* beginnt mit einem Haftungsausschluss. In der Anleitung steht: „Dieses Spiel wurde entwickelt, um euch vor moralisch herausfordernde Situationen und schwierige Entscheidungen zu stellen. Viele der Dilemmas beinhalten ethisch-moralische Entscheidungen zu heiklen Themen, auf die ihr möglicherweise sensibel reagiert, darunter Ungerechtigkeit, Gewalt, Sklaverei und Diskriminierung.“ Die „Spiel des Jahres“-Jury war trotzdem so begeistert, dass sie *THE KING'S DILEMMA* als Kennerspiel 2020 nominierte. In der Begründung hieß es: „Politik in Fantasy-Reichen? Spätestens seit dem Erfolg von ‚Game of Thrones‘ wissen wir, wie unterhaltsam das sein kann. Und tatsächlich fühlt man sich beim Spielen schnell, als wäre man live in einer Sitzung des ‚Kleinen Rates‘ dabei. Die erzählerische Stärke des Spieles ist enorm: Trotz nur kurzer Text-Abschnitte gelingt es, eine immersive und geheimnisvolle Welt zu entwerfen.“ Ganz großes Politiktheater.



Hach, Silva | HeidelBÄR Games | 2019 | 3-5 Personen | 14+ | 45 Minuten

ANNALENA BAERBOCK „POLITIK DARF KEIN SPIEL SEIN“

Annalena Baerbock ist nicht nur Kanzlerkandidatin der Grünen, sondern seit 2020 auch Botschafterin des Spielens. Wir haben uns mit ihr im Januar unterhalten über SAGALAND, das Recht auf Spiel und einen FDP-Antrag, den sie unterstützt.

SEBASTIAN WENZEL

Annalena Baerbock hat viele Ämter. Sie ist unter anderem Kanzlerkandidatin, Bundesvorsitzende von Bündnis 90/Die Grünen, Bundestagsabgeordnete und Mitglied des Flüchtlingshilfevereins Hand in Hand. Seit August 2020 ist Baerbock auch Botschafterin des Spielens. Der Deutsche Verband der Spielwarenindustrie (DVSI) hat das verspielte Amt 2014 ins Leben gerufen. Baerbock ist nicht die Einzige mit dem Titel. Laut DVSI gibt es etwa hundert Botschafterinnen und Botschafter des Spielens, zum Beispiel Gesundheitsminister Jens Spahn, Bildungsministerin Anja Karliczek und Kulturstaatsministerin Prof. Monika Grütters.

Anfangs sei der DVSI selbst auf potenzielle Botschafterinnen und Botschafter zugegangen. Inzwischen würden aber auch Politiker den Verband ansprechen. „Was uns natürlich sehr freut“, sagt DVSI-Geschäftsführer Ulrich Brobeil. Botschafterin oder Botschafter des Spielens bliebe man zeit seines Lebens. Es handele sich um ein unbezahltes Ehrenamt. Es gebe auch keine Aufwandspauschalen. „Als Botschafter erhält man eine Urkunde bei der Übergabe von Spielsachen an eine Einrichtung für Kinder“, sagt Brobeil. „Die offizielle Ernennung und die Spende sollen im Idealfall der Auftakt für eine weitere Zusammenarbeit sein. Wir hoffen, dass sich daraus eine intensive Beziehung der Einrichtung zum Botschafter, aber auch der Einrichtung zu uns als Verband entwickelt.“ Von den „Botschafter*innen des Spielens“ wünscht sich der DVSI, dass sie den Bedürfnissen von Kindern in der Politik eine Stimme geben. „Spielen ist für Kinder eine Hauptsache, während die Politik oft nur die Interessen der Wirtschaft im Blick hat: möglichst schnell in den Kreislauf. Ich glaube allerdings, dass wir einen ganzheitlichen Ansatz brauchen, der nicht nur kognitive Aspekte in den Blick nimmt, sondern auch emotionale. Ein stärkerer spielerischer Anteil kann sogar in unserem Schulsystem eine wichtige Rolle spielen“, sagt Brobeil.

Sebastian Wenzel arbeitete von 2011 bis 2016 als freier Journalist und schrieb unter anderem Artikel für Spiegel Online, die Wirtschaftswoche und die spielbox. Heute arbeitet er im Pressereferat der Landeshauptstadt Wiesbaden. In seiner Freizeit betreibt er das Onlinemagazin kulturgutspiel.de und rezensiert auf spielama.de Spiele.

 kulturgutspiel.de

 twitter.com/sebastianwenzel

 youtube.com/spielama

„Meine Lieblingsspiele waren Sagaland und später Trivial Pursuit.“

Wann haben Sie zuletzt gespielt?

Vorgestern. MAUSESCHLAU UND BÄRENSTARK. Durch Corona bin ich viel mehr zu Hause, was meine zwei Töchter sehr freut.

Womit haben Sie als Kind gerne gespielt?

Ich bin auf dem Dorf aufgewachsen, hatte immer Hummeln im Po und war viel draußen. Im Sommer haben wir viel Phantasie-Spiele gespielt, im Winter Eishockey auf dem See. Meine Lieblings-Gesellschaftsspiele waren SAGALAND und später TRIVIAL PURSUIT.

Wieso haben Sie sich dazu entschieden, Botschafterin des Spielens zu werden?

Kinder, ihre Rechte und ihre Bedürfnisse, gehören für mich ins Zentrum des politischen Handelns. Und Kindsein heißt spielen, spielen, spielen. Manchmal allein für sich mit den eigenen Träumen, oft mit anderen zusammen – lachen, streiten, ausprobieren. Frei und kreativ. Und ich finde es wahnsinnig wichtig, dass wir diesem Teil der Kindheit wieder mehr Raum geben. Nicht nur, weil Kinder dadurch schlauer werden, lernen und Spielen gesund macht, sondern auch, weil es Kinder glücklich macht.

Was wollen Sie als Botschafterin des Spielens erreichen?

Kinder und ihre Interessen stärker in den Mittelpunkt unserer Gesellschaft zu bringen. Und da gehört das Spielen zentral mit dazu. Die Pandemie hat uns drastisch vor Augen geführt, dass Kinder hinten runterfallen. Sie wurden kaum gesehen, gehört, einbezogen. Dabei müssen die Bedürfnisse von Kindern in der Politik endlich den Stellenwert bekommen, den sie verdienen. Ich halte es deshalb für wichtig, Kinderrechte im Grundgesetz zu verankern – starke Kinder durch starke Rechte. Das ersetzt nicht, den Anspruch in der Realität umzusetzen, aber es ist die Maßgabe für eine gute Umsetzung. Das fängt bei der Spielplatz-Planung an, bei der Kinder stärker einbezogen werden sollten, geht über die Frage, ob Bolzplätze wegen zu viel „Kinderlärm“ erfolgreich beklagt werden können, und geht bis hin zum Kinder- und Jugendschutz.

„Ein Recht auf Spiel ist essentiell für die Entfaltung der Persönlichkeit von Kindern.“



Sie sind nicht nur Botschafterin des Spiels, sondern zusammen mit Robert Habeck auch Bundesvorsitzende der Grünen. Im Grundsatzprogramm der Partei steht: „Kinder brauchen die Freiheit zu spielen und zu lernen, zu lachen und zu weinen, zur Freude und zur Wut. Sie haben eigene Rechte. Diese gehören in den Mittelpunkt von Politik und Gesellschaft und sind im Grundgesetz eigenständig zu garantieren.“ Warum ist es wichtig, dass Kinder ein Recht auf Spiel haben?

Kinder haben ein Recht darauf, dass ihre Entwicklung gefördert wird und da ist nun mal das Spielen essentiell für die Entfaltung ihrer Persönlichkeit. Sich auszuprobieren. Fehler zu machen. Dazu zu lernen. Zu gewinnen und zu verlieren. Kreativ und mutig zu sein. Und, und, und.

Macht es dabei einen Unterschied, ob Kinder analog oder digital spielen?

Mit anderen Kindern zu spielen, mit Bausteinen und Puppen, zu malen mit Stiften und Kreide, ist wichtig und macht Kindern Riesenspaß. Das kann kein digitales Spiel ersetzen. Die Corona-Pandemie zeigt aber auch: Es gibt tolle digitale Spielmöglichkeiten, vor den Bildschirmen, mit technischen Geräten. Kinder sollten die digitale Welt gemeinsam mit ihren Eltern entdecken.

Im Grundsatzprogramm steht auch: „Kultur und die Künste brauchen öffentliche Förderung auf Grundlage transparenter Kriterien, Kulturschaffende eine verlässliche und angemessene soziale Absicherung.“ Wie wollen Sie Spielkultur und das Kulturgut Spiel konkret fördern? Wie die Kulturschaffenden?

Kulturschaffende sind besonders schwer von der Pandemie betroffen: Das sind Musiker, Tontechnikerinnen, die über Monate nicht arbeiten konnten – und dabei ist ihre Arbeit, ihre Kunst zentral für unsere Gesellschaft. Die Bundesregierung hat diese Berufsgruppe, insbesondere die Solo-Selbstständigen unter ihnen, sträflich vernachlässigt. Wir haben immer wieder Verbesserungsvorschläge für die Hilfen gemacht und die Idee eines Existenzgeldes von 1.200 Euro monatlich für alle Betroffenen entwickelt. Darüber hinaus setzen wir uns für die Förderung von Vielfalt in der Branche, für eine angemessene und faire Vergütung kreativer Arbeit, für die Einführung verbindlicher Mindesthonorare und für die Verbesserung der sozialen Lage von Kulturschaffenden ein.



Illustrationen aus der ersten Auflage von SAGALAND von Michel Matschoss und Alex Randolph. 1982 erhielt es den Preis für das Spiel

„Es wäre richtig, analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufzunehmen.“

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) fordert für alle Kulturprodukte und künstlerischen Leistungen den vergünstigten Umsatzsteuersatz, also auch für Spiele. Was halten Sie von der Idee?

Wenn man sieht, dass für Bücher, Theaterkarten und auch Ausmalhefte für Erwachsene der ermäßigte Mehrwertsteuersatz greift, für andere Kulturprodukte wie Brettspiele aber nicht, dann ist das schon etwas schräg. Dieses Durcheinander gibt es auch bei Lebensmitteln. Daher wollen wir durch eine grundsätzliche Reform den Wildwuchs beim ermäßigten Mehrwertsteuersatz beseitigen und durch ein transparentes Umsatzsteuersystem ablösen.

Die FDP setzt sich im Bundestag dafür ein, auch analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufzunehmen. Unterstützen Sie diesen Vorschlag?

Analoge Spiele sind ein wichtiges Kulturgut und klar, es wäre richtig, sie auch in den Sammlungskatalog aufzunehmen. [Hinweis der Redaktion: Die Grünen haben den FDP-Antrag im März trotzdem abgelehnt. Mehr dazu ab Seite 24.]

Sie haben am 12. März 2020 im Bundestag eine Rede zur Situation an der türkisch-griechischen Grenze gehalten. Darin haben Sie gesagt, das menschenverachtende Spiel von Herrn Erdogan funktioniere vor allem, weil die EU deswegen in Angst und Schrecken verfallt. Ist auch Politik nur ein Spiel?

Nein. Politik darf eben kein Spiel sein. Wenn Kinder spielen, dürfen sie – in einem gewissen Rahmen – frei von Zielen und Erfolgsdruck, von Ernsthaftigkeit und Reglementierung agieren. Demokratische Politik muss hingegen einem klaren Zweck folgen und sich an klare Gesetzmäßigkeiten halten.

DVSI-Geschäftsführer Ulrich Brobeil und Annalena Baerbock.



23HA

des Jahres und wurde seitdem über drei Millionen Mal verkauft.

SPIELE IM BUNDESTAG

(wen) Die FDP wollte die Rahmenbedingungen für Spieleautorinnen und Spieleautoren verbessern. Im Bundestag hat sie sich dazu mit anderen Parteien einen Schlagabtausch geliefert – und verloren. Wir dokumentieren den gescheiterten Versuch.

Aufschlag

Drucksache 19/23682 – Deutscher Bundestag – 19. Wahlperiode – 27.10.2020 – Vorabfassung – wird durch die lektorierte Fassung ersetzt.

Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Renata Alt, Jens Beeck, Mario Brandenburg, Sandra Bubendorfer-Licht, Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Christian Dürr, Hartmut Ebbing, Dr. Marcus Faber, Otto Fricke, Thomas Hacker, Reginald Hanke, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Reinhard Houben, Ulla Ihnen, Dr. Marcel Klinge, Daniela Kluckert, Pascal Kober, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Thomas Sattelberger, Dr. Wieland Schinnenburg, Hermann Otto Solms, Gerald Ullrich, Nicole Westig und der Fraktion der FDP

Spiele und Spieleautoren würdigen – Rechtliche und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen verbessern

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Spiele vermitteln seit jeher Werte, verschaffen Gemeinschaftsgefühl, sorgen für Entschleunigung und bringen den Menschen Lebensfreude. Spiele – ob analog oder digital – sind als Kulturgut anerkannt; sie haben aber – nicht nur als vielfältig genutztes Bildungsmedium – eine oft unterschätzte gesellschaftliche Relevanz. Umso erstaunlicher ist es, dass gerade die traditionellen – analogen – Spiele ihren digitalen Pendanten in Punkto kulturelle Anerkennung und Wertschätzung in einigen Teilen hinterherlaufen. An fehlender Marktdurchdringung oder Relevanz kann es nicht liegen – gerade Brett-, Würfel- und Kartenspiele



verzeichnen eine hohe Beliebtheit und sind als Vertreter der analogen Spiele ein wichtiger Teil eines relevanten Wirtschaftsfaktors.

Der Umsatz mit analogen Spielen ist im Zeitraum 2010 bis 2018 von 450 Mio. Euro auf 550 Mio. Euro gewachsen. Deutsche Spiele sind dabei national wie international erfolgreich. Die hohe Exportquote von 66 Prozent unterstreicht die Internationalität und Anerkennung der deutschen Spiele weltweit. Die Vielzahl jährlich neu erscheinender - analoger - Spiele (ca. 1.200) unterstreicht die Innovationskraft der Branche und des Kulturstandortes Deutschland. Spiele erfreuen sich andauernd hoher Beliebtheit und das über alle Altersgruppen hinweg. Lediglich 13 Prozent der Bevölkerung spielen keine Spiele. Auf Basis dieser Erfolgsgeschichte ist es nicht verwunderlich, dass derzeit um die 130 Spieleverlage in Deutschland existieren. Ausgangspunkt dieser florierenden Branche ist jedoch der Kreative. Der Spieleautor entwirft traditionelle - analoge - Spiele und repräsentiert daher den Gegenentwurf zum Gamedesigner, welcher wiederum digitale Spiele entwirft.

Spiele sind wie Bücher Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrages und haben einen festen Platz in der Gesellschaft. So werden vermehrt analoge Spiele in Buchhandlungen verkauft oder in Bibliotheken ausgeliehen. Die Zugänglichkeit von öffentlichen Bibliotheken ermöglicht dabei die Teilhabe der Gesamtbevölkerung auch an diesem Kultur- und Bildungsschatz. Nicht nur die Spiele verdienen Würdigung, sondern auch deren Autoren, welche durch ihre Kreativität die Spielelandschaft permanent bereichern und weiterentwickeln. Entscheidend ist jedoch, dass Spieleautoren für in den Bibliotheken genutzte Spiele angemessen vergütet werden. Eine umfassende digitale Basis zur Erfassung, Archivierung, Autorenabrechnung, Auswertung, Ausbildung und Forschung existiert bislang nicht, obwohl die lückenlose Sammlung, dauerhafte Archivierung und bibliografische Verzeichnung aller deutschen und deutschsprachigen Publikationen die vornehmliche Aufgabe der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) ist. Die DNB steht somit sinnbildlich für das deutsche Kulturgut. Gleichwohl erfüllt die Datenerfassung durch die DNB auch eine monetäre Aufgabe, da sie die Grundlage für die Ausschüttungen der Bibliothekstantieme der Verwertungsgesellschaft Wort (VG Wort) bildet. Zudem fordert der Deutsche Kulturrat bereits seit dem Jahr 2015 eine Aufnahme der analogen Spiele in den Sammlungskatalog der DNB.

Aufgrund der Tatsache, dass analoge Spiele aktuell vom Sammlungsauftrag der DNB ausgeschlossen sind und andere bundesweite

Bestandsverzeichnisse nicht existieren, wird den Spieleautoren und Spieleverlagen ein Rechtsanspruch auf die Bibliothekstantieme verwehrt. Diese Regelungslücke erscheint insbesondere im Angesicht des § 3 DNB-Gesetz planwidrig und gehört schnellstmöglich geschlossen. Schließlich bilden die in Schriftform verkörperlichten Spielregeln den geistigen Kern analoger Spiele und sind als Sprachwerke Büchern und vergleichbaren Publikationen gleichzustellen. Dies ist umso wichtiger, da die aktuelle Melde- und Datenbasis für nicht-digitale Spiele mehr als lückenhaft und fragmentiert ist und kein Pendant zum Verzeichnis lieferbarer Bücher (VLB) besteht.

Eine Anpassung der gesetzlichen Rahmenbedingungen ist mehr als notwendig. Gerade die Corona-Krise hat aufgezeigt, wie prekär die Vergütung und damit verbundene Lebenssituation vieler Kreativer ist. Die Sicherheit einer regelmäßigen und planbaren Ausschüttung durch die VG Wort ist anzustreben, um die gerechte Ausschüttungspraxis und Vergleichbarkeit zu anderen urheber- und leistungs-schutzrechtlichen Werken herzustellen.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

1. darauf hinzuwirken, dass eine einheitliche Datenbasis für das Kulturgut Brett- und Kartenspiel geschaffen wird;
2. darauf hinzuwirken, dass eine Kompatibilität und Interoperabilität der zu schaffenden Datenbasis mit der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) oder anderen bundesweiten Bestandsverzeichnissen wie dem Verzeichnis lieferbarer Bücher (VLB) hergestellt wird;
3. darauf hinzuwirken, dass wirksame und praktikable Lösungen gefunden werden, um Spieleautoren den nach § 27 UrhG begründeten Rechtsanspruch auf die Bibliothekstantieme zu gewähren;
4. zu prüfen, inwieweit Umfang und Höhe der jährlichen von Bund und Ländern getragenen Vergütungssummen zur Abgeltung der Bibliothekstantieme gemäß § 27 Abs. 2 UrhG angepasst werden müssten;
5. hierfür entweder die Sammelrichtlinien der DNB und die Pflichtabgabeverordnung entsprechend anzupassen, um analoge Spiele in den Sammlungskatalog der DNB aufzunehmen oder alternative gleichwertige Lösungen wie zum Beispiel über das VLB zu finden;
6. bei einer Umsetzung über die DNB die weiteren Aufgaben in den Haushaltsplanungen zu berücksichtigen und im Rahmen der zu Verfügung stehenden Haushaltsmittel den Etat entsprechend anzupassen.

Berlin, den 27. Oktober 2020

Christian Lindner und Fraktion

Der Deutsche Bundestag hat den Antrag auf Drucksache 19/23682 in seiner 186. Sitzung am 29. Oktober 2020 zur federführenden Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien überwiesen sowie zur Mitberatung an den Ausschuss für Recht und Verbraucherschutz, den Ausschuss für Wirtschaft und Energie und den Ausschuss Digitale Agenda.

Zwischenruf



Thomas Hacker, medienpolitischer Sprecher der FDP-Fraktion im Bundestag und Obmann im Ausschuss Kultur und Medien

Wie schätzen Sie die Erfolgchancen des Antrags ein?

Als Opposition müssen wir natürlich realistisch auf unseren Antrag schauen – die Regierungsmehrheit wird sich diesen vermutlich nicht zu eigen machen, auch wenn sie vielleicht Inhalte des Antrages teilt. Entscheidend ist aber für uns Freie Demokraten unsere politische Haltung zu diesem Thema durch den Antrag zu unterstreichen und eine parlamentarische Debatte in Gang zu setzen. Die Verbesserung der Rahmenbedingungen für Spieleautoren ist bislang von keiner anderen Fraktion aufgegriffen worden und niemand hat sich dieses wichtigen Themas angenommen. Zunächst muss der Antrag dafür im Ausschuss für Kultur und Medien beraten werden, bevor er wieder mit einer Beschlussempfehlung im Plenum behandelt wird. Eine inhaltliche Einschätzung der Diskussionspunkte der anderen Fraktionen ist schwierig, da ja sowohl die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) als auch der Deutsche Kulturrat das Ziel des Antrags unterstützen. Ein möglicher Kritikpunkt wäre allenfalls, dass die Deutsche Nationalbibliothek bereits überfordert sei und weitere Haushaltsmittel in der Corona-Krise dafür bereitgestellt werden müssten.

Rückschlag

Beratungsverlauf und Beratungsergebnisse im federführenden Ausschuss

Der **Ausschuss für Kultur und Medien** empfahl in seiner 67. Sitzung am 24. März 2021 Ablehnung des Antrags mit den Stimmen der Fraktionen CDU/CSU, SPD und Bündnis 90/Die Grünen gegen die Stimmen der Fraktionen FDP und Die Linke, bei Stimmenthaltung der Fraktion der AfD.

Die **Fraktion der CDU/CSU** merkte an, es sei angebracht, die Bedeutung von Spielen zu würdigen. Dies gelte besonders in einer Zeit, in der sich viele Menschen pandemiebedingt zuhause aufhalten müssten. Spiele trügen sowohl online als auch offline dazu bei, in der gegenwärtigen, schwierigen Phase durchzuhalten. Nicht ohne Grund seien Spiele Kulturgut.

Nicht folgen könne die Fraktion der CDU/CSU jedoch der Gleichsetzung der von Spieleautoren entworfenen Spielregeln mit Büchern, wie dies in dem Antrag zum Ausdruck komme. Es gehe zu weit, wenn dies in der Praxis





bedeuten würde, Spielregeln wie ein Sachbuch oder einen Roman zu vergüten und die Verwertungsgesellschaft (VG) Wort damit zu befassen. Der Branche gehe es im Gegensatz zu vielen anderen Wirtschafts- und Industriezweigen aktuell sehr gut, in der Corona-Krise habe sie eine Umsatzsteigerung von über 30 Prozent verbucht. Deshalb sehe die Fraktion der CDU/CSU über die Wertschätzung hinaus keinen akuten Handlungsbedarf und lehne den Antrag der Fraktion der FDP ab.

Die **Fraktion der SPD** betonte, dass Spiele auch aus ihrer Sicht unzweifelhaft zum Kulturgut gehörten. In der aktuellen Pandemie bewiesen sie ihre Qualität und ihre wichtige gemeinschaftsstiftende Funktion. Es sei der Branche zu gönnen, dass Gesellschaftsspiele zuletzt einen erheblichen Aufschwung erzielt hätten. Die Wahrnehmungsverträge zwischen der VG Wort und Spieleautoren bzw. Verlagen bildeten leider die Rechtsansprüche der Autorinnen und Autoren nicht umfassend ab, weil die Datenerfassung über die Deutsche Nationalbibliothek fehle. Im Kern gehe es tatsächlich um urheberrechtliche und autorenrechtliche Fragen.

Wenngleich die Fraktion der SPD dem Anliegen im Grundsatz aufgeschlossen gegenüberstehe, müsse bedacht werden, dass es letztlich um Kosten der Bibliotheken gehe und insofern die Zuständigkeit der Länder tangiert sei. Es gelte, sich insgesamt mit den Bibliothekstantiemen zu befassen. Dazu gehörten kritische Themen wie der Einstufung von E-Books und der Umgang mit E-Lendings. Branchenvertretungen diskutierten das Thema kontrovers, weshalb der Gesprächs- und Verhandlungsbedarf groß sei. In diesem Kontext wäre es aus Sicht der Fraktion der SPD berechtigt, auch über die Situation der Spieleautoren und Spieleverlage zu sprechen.

Die **Fraktion der AfD** nannte es abwegig, schriftlich verfasste Spielanleitungen mit anderen Publikationen gleichzustellen und analog zu vergüten. Trotzdem gehe es letztlich um das Urheberrecht. In diesem Zusammenhang habe sich die Fraktion der AfD in der Vergangenheit immer zugunsten von Urhebern positioniert. Bei dem Antrag der Fraktion der FDP stelle sich allerdings die Frage nach der Verhältnismäßigkeit. Von den Tantiemen, die die Bibliotheken an die Verwertungsgesellschaften pro Ausleihe zu entrichten hätten, komme nach Abzug der Verwaltungskosten kein nennenswerter Betrag bei den Urhebern an. Bedauerlicherweise lasse der Antrag aktuelle, konkrete Zahlen und Quantitäten vermissen. Er kläre nicht auf, ob sich die finanziellen Bedingungen für Spieleautoren tatsächlich spürbar verbessern ließen oder nur die Verwertungsgesellschaften profitierten. Aus anderen Sparten seien einschlägige Erfahrungen bekannt, die auf regelhaft ineffiziente Verwaltungsstrukturen bei den

Verwertungsgesellschaften schließen ließen. Da der Antrag der Fraktion der FDP hier keine Lösung anbiete, votiere die Fraktion der AfD mit Enthaltung.

Die **Fraktion der FDP** hob die Bedeutung von Brett-, Karten- und Gesellschaftsspielen für den Kulturstandort Deutschland hervor. Sie seien Kulturgut und Bildungsmedium zugleich. Zudem sei die Spielebranche ein nicht zu unterschätzender Wirtschaftsfaktor. Bibliotheken böten nicht nur Bücher, CDs und Filme an, sondern auch klassische, analoge Spiele. Bislang erhielten Spieleautoren dafür jedoch weder eine Kompensation noch eine Vergütung, es fehle an Bibliothekstantiemern. Ursächlich dafür sei die fehlende Datenbasis, es gebe kein bundesweites Bestandsverzeichnis. Diese Lücke könnte geschlossen werden, würden analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen, argumentierte die Fraktion, die ihre Forderung durch den Deutschen Kulturrat gestützt sah. Spieleautoren leisteten einen wertvollen Beitrag zum familiären und gesellschaftlichen Zusammenhalt. In Pandemiezeiten sei das besonders wichtig. Spielideen und Spiele zu entwickeln stelle kein Hobby dar, sondern Arbeit, die für viele Menschen die Lebensgrundlage bilde. Menschen sollten von ihrer Arbeit leben können, eine faire Vergütung, wie sie das Urheberrecht vorsehe, sei daher auch Spieleautoren zu garantieren.

Die Fraktion der FDP schenke den kreativen Köpfen hinter den Spielen die notwendige Aufmerksamkeit. Zum gebotenen Respekt gehöre selbstverständlich eine auskömmliche Vergütung.

Die **Fraktion Die Linke** unterstützte den Antrag. Spieleautorinnen und -autoren zu würdigen und rechtliche Rahmenbedingungen zu verbessern stehe oben auf der Agenda, gerade weil Spiele in Zeiten der Pandemie ihre Bedeutung besonders unter Beweis stellten. Schon seit längerem setzten sich Vertreter/-innen aus verschiedenen Bereichen für eine gleichberechtigte Behandlung des Spiels im Kulturbetrieb ein. Dass der vorliegende Antrag die Rolle von Autorinnen und Autoren gestärkt sehen wolle, decke sich mit Forderungen, die die Partei Die Linke bereits vor Jahren in ihren kulturpolitischen Leitlinien erhoben habe.

Spiele betrachte die Fraktion Die Linke wie Bücher als Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags, der Zugänglichkeit in öffentlichen Bibliotheken einschließe. Würden Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufgenommen, würden sie sichtbarer und als Kulturgut anerkannt. Ihre gesellschaftliche Relevanz als wichtiges Medium in Bildung und Soziokultur würde so besser berücksichtigt. Der hohe künstlerische und handwerkliche Standard deutscher Spiele sei international



beispielgebend. Spieleautorinnen und -autoren sowie Verlage könnten zwar schon Wahrnehmungsverträge mit der VG Wort abschließen, würden mangels Datengrundlage aber nur minimal vergütet. Dieser Zustand sei nicht mehr zeitgemäß.

Die **Fraktion Bündnis 90/Die Grünen** argumentierte, gegen Spiele habe niemand etwas einzuwenden, alle wüssten sie zu schätzen. Von daher sei das Anliegen des Antrags nachvollziehbar und wert, unterstützt zu werden. Ein kritischer Punkt sei allerdings das Urheberrecht, dessen Novelle aktuell diskutiert werde. Die Materie sei komplex, eine echte Lösung biete der Antrag der Fraktion der FDP nicht. Die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen sehe im Moment wichtigere Bereiche, die dringend Unterstützung brauchten, und teile nicht die Auffassung, die Frage der Vergütung müsse an die Aufnahme von Spielen in die Deutsche Nationalbibliothek gekoppelt werden.

Das kulturelle Erbe in Deutschland werde von verschiedenen staatlichen und privaten Einrichtungen gesammelt und bewahrt. So kümmere sich das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg um Spiele, sammle und verzeichne sie. Um die Vergütung hinreichend abzusichern, bedürfe es besserer individueller Vereinbarungen der VG Wort mit den Spieleautorinnen und -autoren und einer konkreten Vereinbarung der Deutschen Nationalbibliothek mit der Verwertungsgesellschaft. So ließe sich eine angemessene Vergütung der Spieleautorinnen und Spieleautoren sicherstellen. Die Fraktion Bündnis 90/Die Grünen lehne den Antrag ab, weil es wichtiger sei, den digitalen Wandel insgesamt zu bewältigen. Dazu sei die stetige Finanzierung und solide Ausstattung der wissenschaftlichen und kulturellen Einrichtungen in technischer und personeller Hinsicht entscheidend.

Berlin, den 7. April 2021



Nachschlag

Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), die die Interessen von Spieleautorinnen und -autoren vertritt, schrieb am 28. April 2021 als Reaktion auf die Ablehnung des FDP-Antrags einen Brief an alle Mitglieder im Ausschuss für Kultur und Medien.



Ausschuss für Kultur und Medien | Drucksache 19/28646: „Spiele und Spieleautoren würdigen ...“

Grußformel und Anrede,

in Ihrer Ausschusssitzung vom 07. April 2021 wurde der Antrag der FDP „*Spiele und Spiele-autoren würdigen – Rechtliche und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen verbessern*“ behandelt und leider abgelehnt. Da die Ablehnungsbegründungen zum Teil auf irrigen Annahmen beruhen, möchten wir kurz auf diese eingehen, um künftige Diskussionen auf eine besser informierte Basis zu stellen.

Die CDU/CSU-Fraktion sagte u.a., *„Es gehe zu weit, wenn dies in der Praxis bedeuten würde, Spielregeln wie ein Sachbuch oder einen Roman zu vergüten und die Verwertungsgesellschaft (VG) Wort damit zu befassen.“*

Richtig ist jedoch, dass schon jetzt die Bibliothekstantieme durch die VG Wort selbstverständlich auch für Spiele ausgeschüttet wird – allerdings auf Grundlage einer ungenügenden Datenbasis, weil Spiele nicht im Sammlungskatalog der DNB enthalten sind. Damit wird der Rechtsanspruch auf diese Tantieme nur unzureichend erfüllt. Richtig ist auch, dass Spiele selbstverständlich auch unter das Urheberrecht fallen – mehr dazu in der Zusammenfassung auf Seite 3.

Die Fraktion der AFD befürchtet, *„von den Tantiemen, die die Bibliotheken ... pro Ausleihe zu entrichten hätten, komme nach Abzug der Verwaltungskosten kein nennenswerter Betrag bei den Urhebern an.“*

Richtig ist, dass lt. Geschäftsbericht 2019 der VG Wort deren Verwaltungsaufwendungen insgesamt 7,04 % aller Einnahmen (156 Mio. Euro) betragen. Im Teilbereich „Bibliothekstantieme“ wurden knapp 13 Mio. Euro an Urheber und Verlage ausgeschüttet. Die Budgets der Bibliotheken werden davon nicht berührt – siehe auch die Replik zur SPD.

Die Fraktion der SPD steht dem Anspruch zwar grundsätzlich positiv gegenüber, befürchtet aber ebenfalls, dass es *„um Kosten der Bibliotheken gehe“*.



Richtig ist, dass die Bibliothekstantieme aus einem gemeinsamen, speziellen Topf von Bund und Ländern getragen wird, der dann den Verwertungsgesellschaften zur Ausschüttung gemäß § 27 Abs. 2 UrhG zur Verfügung gestellt wird.

Die Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN meint u.a., es bedürfe „*besserer individueller Vereinbarungen der VG Wort mit den Spieleautorinnen und Spieleautoren*“ und verweist auf das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg.

Richtig ist, dass Spieleautor*innen selbstverständlich die gleichen Vereinbarungen und Bedingungen bei der VG Wort erhalten wie alle anderen Urheber*innen. Das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg als Teil der Museen der Stadt Nürnberg sammelt nur nach bestimmten Schwerpunkten und verfügt daher auch nicht über eine umfassende Datenbasis, die mit der DNB vergleichbar wäre. Diese genügt auch nicht den Kriterien der VG Wort, mangels einer öffentlich-rechtlichen Anerkennung.

Die Fraktion DIE LINKE hat den Antrag der FDP unterstützt und in ihrer Stellungnahme den relevanten Sachverhalt absolut korrekt dargestellt. Dafür bedanken wir uns.

Zusammenfassung

Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek:

Spiele haben in der Ausleihe der öffentlichen Bibliotheken einen zunehmenden Anteil. Da die an die VG Wort gemeldeten Titel aber nur zu einem geringen Umfang in den Referenzdatenbanken von DNB und VLB enthalten sind, gehen viele Spieleautor*innen und Spieleverlage bei der Ausschüttung der Bibliothekstantieme leer aus. Die Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der DNB unterstützt auch der Deutsche Kulturrat; ebenso akzeptiert die VG Wort nur auf diesem Wege eine verlässliche und anerkannte Datenbasis.

Rechtsanspruch: Auf die Bibliothekstantieme bei Ausleihen in den öffentlichen Bibliotheken besteht für alle Urheber*innen ein Rechtsanspruch. Ein Rechtsgutachten zu diesem Thema liegt einigen Ihrer Kolleg*innen bereits seit Mai 2019 vor. Gerne schicken wir Ihnen das PDF-Dokument auf Anforderung zu.



Kulturgut Spiel: Als vielfach genutztes Bildungsmedium und „mit ihrer Gemeinschaft stiftenden Kraft“ (Monika Grütters) haben Spiele eine bedeutende, leider oft unterschätzte gesellschaftliche Relevanz und verfügen somit auch über viele Gemeinsamkeiten mit anderen medialen Kulturwerken. Dies bedarf einer deutlich stärkeren öffentlichen Anerkennung.

Urheberrecht: Der Werkcharakter von Spielen und der Status von Spieleautor*innen als Urheber*innen wird in den Verträgen mit Verlagen nicht angezweifelt. Dabei unterliegen sie - wie alle Werke - den Anforderungen nach § 2 UrhG. Eine Nicht-Gleichstellung mit anderen Urheber*innen verkennt den Werkcharakter von Spielen.

Der bekannte Urheberrechtsexperte Professor Dr. G. Schricker schrieb dazu: „*Spiele gehören grundsätzlich zum urheberrechtlichen Schutzbereich der Literatur, Wissenschaft und Kunst. Nicht nur die formale Ausgestaltung, sondern auch die individuelle Konzeption und Spielregel können Urheberrechtsschutz beanspruchen.*“ (GRUR Int. 2008-3)

Auf eine Anfrage des CDU-Bundestagsabgeordneten Ansgar Heveling (CDU) bestätigte 2014 der Parlamentarische Staatssekretär und MdB Christian Lange im Auftrag des Ministers Heiko Maas, dass *“Spiele und Spielregelwerke vom Schutz des Urheberrechts umfasst sein können. ... Ob dies der Fall ist, ist wie bei anderen Werkformen eine Frage des Einzelfalls.”*

Ausblick: Wir würden uns freuen, wenn Sie diese Anmerkungen für künftige Überlegungen und Diskussionen aufgreifen und sie auch an Ihre Kolleg*innen in den anderen, mit dem Antrag befassten Ausschüssen weiterleiten würden.

Gerne stehen wir Ihnen für ausführliche Gespräche zu dem Thema zur Verfügung, denn wir werden das Ziel einer Durchsetzung unseres Rechtsanspruches natürlich weiter verfolgen.

Mit freundlichen Grüßen

Christian Beiersdorf
Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation



Das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung sowie Terre des Femmes wollen ein feministisches Kartenspiel veröffentlichen. Es soll über Gewalt an Frauen informieren und gleichzeitig unterhalten. Das kann nur schiefgehen.

AUSSCHREIBUNG mit unüblichen Vorgaben

ERSCHIENEN AM 18. JULI 2020 AUF INFOSPERBER.CH
SYNES ERNST

Bekannte und bewährte Maßnahmen

„Multimethodische entwicklungspolitische Bildungsarbeit zu geschlechtsspezifischer Gewalt und deren Prävention weltweit“ nennt sich ein aktuelles Projekt des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit (BMZ). Koordiniert wird es von Terre des Femmes Deutschland. Es hat zum „Ziel, in der interessierten Öffentlichkeit, unter SchülerInnen, PädagogInnen, MultiplikatorInnen, NROs sowie EntscheidungsträgerInnen aus Politik, Verwaltung und Medien ein Bewusstsein für die Hintergründe, Formen und Folgen von geschlechtsspezifischer Gewalt zu schaffen sowie bewährte Präventionsmethoden vorzustellen“. Geschlechtsspezifische Gewalt solle als „strukturelles, gesamtgesellschaftliches Problem weltweit erkannt werden und eigene Handlungsoptionen zur Verhinderung und Unterstützung Betroffener vorgestellt und ggf. weiterentwickelt werden.“

Im Kampf gegen eine der am weitesten verbreiteten Verletzung von Menschenrechten greifen die Projektverantwortlichen auf ein bekanntes und bewährtes Set von Maßnahmen zurück, wie Begegnungen mit Menschen, die aus verschiedenen Gründen nah am Thema sind, Ausstellungen oder Spielen.

Ja, auch Spielen. Denn dieses Medium eignet sich hervorragend, um Inhalte zu vermitteln, sich mit einem Thema auseinanderzusetzen und so Problembewusstsein zu schaffen und zu fördern. Neues kann risikolos ausprobiert werden. Fehler bleiben folgenlos, womit der spielerischen Beschäftigung selbst mit einem schwierigen Thema immer eine gewisse Leichtigkeit anhaftet. Und je lustvoller das Ganze, desto höher der Lerneffekt.

Wie soll nun das „feministische Kartenspiel“ aussehen, für das derzeit die Projektausschreibung läuft? Dazu haben BMZ und Terre des Femmes genaue Vorstellungen. Es soll der Zielgruppe – Jugendliche ab 15 Jahren und Erwachsene, eine interessierte Öffentlichkeit sowie entwicklungspolitische Multiplikatorinnen und Multiplikatoren – unter anderem ermöglichen, „sich kreativ-interaktiv Wissen über Menschenrechte und Menschenrechtsverletzungen an Frauen und Mädchen weltweit anzueignen beziehungsweise es für die eigene Bildungsarbeit zu nutzen“. Zudem lernt man über das Spiel, „wie geschlechtsspezifische Gewalt wirksam verhindert und langfristig abgebaut werden kann“.

Schließlich soll das Spiel dazu motivieren, „bewährte Präventions- und Unterstützungsmaßnahmen weiterzudenken und sie in eigenes entwicklungspolitisches Engagement zu übersetzen“.

Didaktik und hoher Unterhaltungswert gefordert

Die Verantwortlichen stellen an das Kartenspiel sehr hohe didaktische Ansprüche. Ob diese Erwartungen erfüllt werden, kann man zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur hoffen. Doch das Projekt hat einen Haken: Von den Autorinnen und Autoren wird nämlich erwartet, dass sie das Spiel so gestalten, dass es nicht nur didaktische Ziele erfüllt, sondern auch „gleichzeitig einen hohen Unterhaltungswert“ haben soll.

Dieser Zielkonflikt ist nach Meinung der Projektverantwortlichen lösbar, wenn bei der Entwicklung verschiedene Elemente aus bereits bekannten Kommunikations- und Gesellschaftsspielen, wie etwa TABU, ACTIVITY oder NOBODY IS PERFECT mit anderen Kreativtechniken kombiniert würden.

Ein unlösbarer Zielkonflikt

Die Ausschreibung warnt in diesem Zusammenhang ganz konkret:

„Eine einzige Methode, zum Beispiel ein feministisches Tabu-Spiel, ist weniger vorstellbar, da es durch seinen ausschliesslichen Themenfokus gegebenenfalls zu stark pädagogisch-instruktiven Charakter haben und schnell monoton werden könnte.“

Der Hinweis zeigt, dass sich BMZ und Terre des Femmes sehr bewusst sind, wie schmal der Grat ist, auf dem sie sich bewegen. Aus diesem Grund sprechen sie auch von „Abwechslung und Humor, damit das Spiel trotz der teils anspruchsvollen, ernsten Themen Spaß macht und die Zielgruppe motiviert ist, es wiederholt zu spielen“.

Denn: „Je stärker die Inhalte des Spiels im Gedächtnis bleiben und je lieber Spielende Wissen aufnehmen und weiterdenken, desto höher die Chancen, dass sich eigenes entwicklungspolitisches Engagement daraus ableitet.“

Trotz dieser gut gemeinten wie inhaltlich richtigen Ratschläge an die Adresse der potenziellen Interessentinnen und Interessenten der Ausschreibung halte ich das Projekt von allem Anfang an für gescheitert. Schuld ist der Zielkonflikt zwischen den didaktischen Ansprüchen auf der einen und der Forderung nach Unterhaltung auf der anderen Seite. Die Ausschreibung verlangt von den Autorinnen und Autoren Unmögliches, der Konflikt ist schlicht unlösbar. Wie soll ich ein Werk schaffen, das Schreckliches wie Genitalverstümmelung oder Vergewaltigung thematisiert, gleichzeitig aber denen, die sich mit dem entsprechenden Spiel beschäftigen, Spaß macht? Mir sträuben sich die Nackenhaare, wenn ich mir das vorstelle.

Ich frage mich auch, ob den Initiantinnen bei BMZ und Terre des Femmes bewusst ist, dass sich nicht alles Denkbare gamifizieren lässt, dass es gewisse Grenzen gibt, die man beim Spielen, so es denn auch Unterhaltung bieten soll, nicht überschreiten darf. Gewalt gegen Frauen ist meines Erachtens ein solches Tabu-

Thema, Rassismus ein anderes. Mit spielerischen Mitteln Bewusstsein wecken und fördern, ja, aber gleichzeitig noch Spass machen, nein.

Dass Spiele mit ernsthaften Themen beides – sowohl Information und Bewusstseinsförderung als auch Unterhaltung – bieten können, zeigt für mich exemplarisch etwa das aus den 1980er Jahren stammende kooperative Brettspiel SAUERBAUM von Johannes Tranelis. Die Zerstörung der Wälder durch den sauren Regen war damals das zentrale Umweltthema und viele Menschen machten sich deswegen Sorgen. Seine Botschaft, wonach eine Veränderung nur mit vereinten Kräften möglich ist (didaktisches Element), hat Tranelis in ein spannendes Wechselspiel von Konkurrenz und Kooperation (Unterhaltung) umgesetzt. Und zwar genau so, wie man es machen müsste.



Synes Ernst ist Jahrgang 1947. Sein Sternzeichen (Zwilling) soll unter Spielern sehr verbreitet sein, wie auch unter Journalisten, zu denen er seit 1975 zählt. Sein Germanistik- und Geschichtstudium an der Uni Basel hat er mit einer Dissertation über „Deutschunterricht und Nationalismus“ abgeschlossen. Nach dem Studium arbeitete Ernst für den „Tages-Anzeiger“ in Zürich, ging dann als Lokalchef zur „Berner Zeitung“ und anschließend als Reporter für schweizerische Politik zur „Schweizer Illustrierten“. Von 1988 an war Synes Ernst bei den „Luzerner Neusten Nachrichten“, zuletzt leitete er die Bundeshausredaktion, war Leiter des Ressorts „Schweiz“ bei der „Weltwoche“ in Zürich und Bundeshausredaktor bei der Handelszeitung. In die Jury „Spiel des Jahres“ wurde Ernst 1982 berufen. Von 1994 bis 2004 war er Vorsitzender der Jury.

 infosperber.ch/dossier/der-spieler-alle-beitraege

 twitter.com/SynesErnst

Kartenspiel soll im Herbst erscheinen

(wen) Obwohl die Ausschreibung laut Synes Ernst von Autorinnen und Autoren Unmögliches verlangte, wurden sechs Angebote abgegeben. Das eher kooperative Spiel befindet sich aktuell im Lektorat und soll im Herbst erscheinen. Die erste Auflage soll an Nichtregierungsorganisationen, Bildungsträger und Netzwerkpartnerinnen und Netzwerkpartner verschenkt werden. Im Anschluss sollen Interessierte das Spiel auch bei Terre des Femmes kaufen können, zu welchem Preis, steht noch nicht fest.

Das Spiel soll laut Birgitta Hahn einen hohen Aktivitätsteil besitzen. Die Fachreferentin bei Terre des Femmes sagt: „Reflektion, Diskussion und Interaktion sind relevanter als reine Wissensvermittlung.“ Ihr sei wichtig, dass Spielerinnen und Spieler einen persönlichen Bezug und eigenen Standpunkt zu Menschenrechten der Frau, Gleichberechtigung und Gewaltschutz aufbauen könnten. Das Spiel werde deshalb aus zwei eigenständigen Teilen mit je fünfzig Karten bestehen.

Der erste Teil solle Menschen einen niedrigschwelligen Einstieg ermöglichen. „Dabei werden vor allem Grundkenntnisse zu den Schwerpunktthemen vermittelt. Außerdem wird ein erster Einblick in die aktuelle frauenrechtliche Lage und den Stand der Gleichberechtigung der Geschlechter in Deutschland und weltweit gegeben“, sagt Hahn. Der zweite Teil diene der tiefgehenden Auseinandersetzung. Es ginge darum, sich die Schwerpunktthemen im Austausch mit anderen Spielerinnen und Spielern anzueignen sowie selbst Verantwortung zu übernehmen. „Das heißt, sich eine Meinung zu den verschiedenen Themen aus den Bereichen Frauenrechte, Gleichberechtigung und Gewaltschutz zu bilden“, sagt Hahn. Die Spielerinnen und Spieler sollen eigene Standpunkte und Erfahrungen reflektieren und diskutieren. Sie sollen außerdem vielversprechende Ansätze für entwicklungspolitisches Engagement kennenlernen und weiterdenken. Wir sind gespannt, ob das auch unterhaltsam ist.

GESELLSCHAFT:START

40 - 45 Spielkarten gegen Rassismus

46 - 49 Black Lives Matter

50 - 51 Fragmente aus dem Leben eines Spieleerfinders

„Jeder Mensch ist ein
auch der, der nicht im

Katharina Eisenlöffel, österreichische Aphoristikerin, *1932 †2019



Paolo Mori | Cranio Creations | 2008
3-16 Personen | 10+ | 20 Minuten

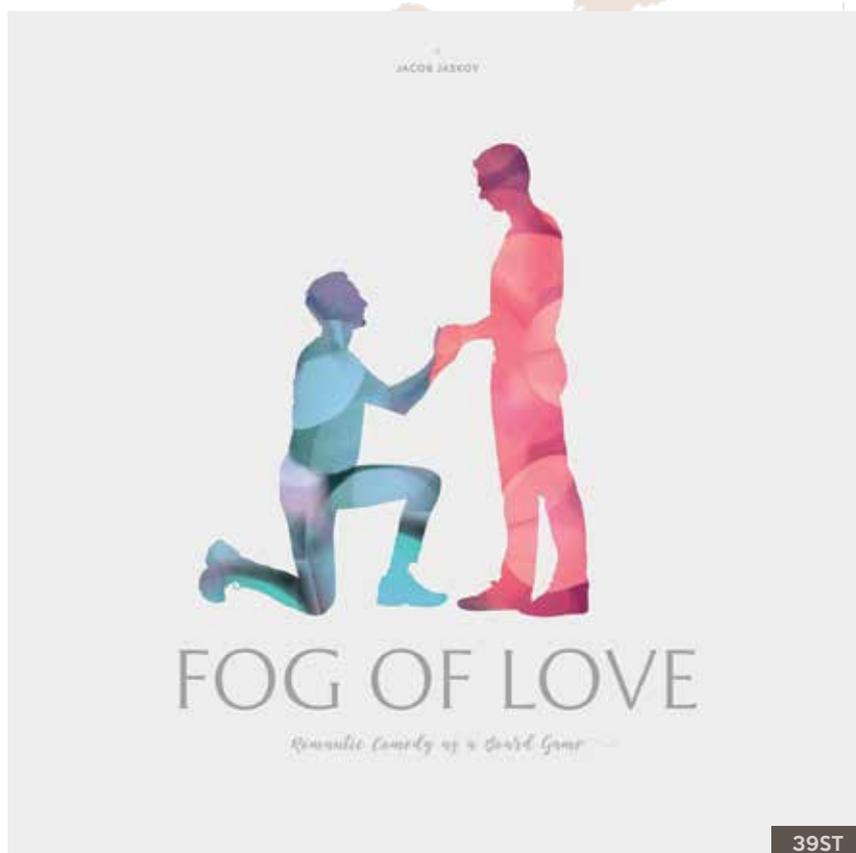
VORURTEILE ERWÜNSCHT

(wen) Besitzt die blonde Frau auf der Spieleschachtel eine Pistole? Hat die Brillenträgerin einen Liebhaber? Ist der Mann mit der Krawatte rassistisch? Diese und andere Fragen müssen wir in DIE UNÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN beantworten. Dabei beurteilen wir Menschen nur nach ihrem Äußeren. Es ist ein Spiel mit Vorurteilen – die allerdings nicht vom Spiel vorgegeben werden, sondern von uns selbst kommen. Der langjährige Spiel-des-Jahres-Jury-Vorsitzende Tom Felber schrieb 2016 in der NZZ: „Das Spiel eignet sich hervorragend als Einstieg für den Einsatz im Schulunterricht, in Seminaren oder Workshops zum Thema Vorurteile und Klischees. Die Teilnehmerzahl ist im Prinzip unbegrenzt. Das Spiel zeigt in verblüffender Weise auf, wie wir unsere Mitmenschen nur aufgrund von Äußerlichkeiten beurteilen und dabei alle dieselben Vorurteile haben. Und weil man sich bei dem Spiel erst noch prächtig unterhält, weiß man nie, ob man nun lachen oder sich schämen soll.“

Teil der Gesellschaft, Rampenlicht steht.

UNGEWÖHNLICHES LIEBESSPIEL

(wen) FOG OF LOVE ist anders. Das beginnt schon bei der Schachtel. Es gibt mehrere Versionen davon. Auf jeder Version sehen wir ein Paar; mal eine Frau und einen Mann, mal zwei Frauen, mal zwei Männer. Bei dem Brettspiel geht es weniger ums Gewinnen als um eine Geschichte, die wir erzählen und spielen: Wir erschaffen zwei Menschen, die sich verlieben und versuchen, ihre Beziehung zu gestalten. Ob Happy End oder Liebes-Aus, wir haben es selbst in der Hand. Der Blogger Peer Sylvester ist begeistert. Er schreibt auf spielbar.com: „FOG OF LOVE ist ein Gesamtkunstwerk: Nicht nur ist die Ausstattung wirklich superb, auch das Tutorial funktioniert wirklich gut und macht bereits Spaß. Vor allem aber wird eine Geschichte erzählt, eine Geschichte, die jedes Mal anders ist und deren Schwerpunkt und Tonalität man dank Szenarien mit unterschiedlichen Zielkarten selbst bestimmt.“ Das Leben selbst schreibt eben immer noch die spannendsten Geschichten



39ST

Jacob Jaskov | Hush Hush Projects | 2017 | 2 Personen | 17+ | 60 Minuten

BLACK LIVES MATTER TRIFFT SPIELESZENE

ERSCHIENEN AM 24. JUNI 2020 AUF LIDUDE.NET
HILKO DRUDE

BLACK LIVES MATTER POLARISIERT, AUCH IN DER SPIELEBRANCHE. EINIGE KRITISIEREN DIE BEWEGUNG, ANDERE UNTERSTÜTZEN SIE. DABEI GILT: ES IST LEICHT, EIN BEKENNTNIS ZU DIVERSITÄT ABZUGEBEN. DOCH DABEI SOLLTEN WIR ES NICHT BELASSEN.

Es ist gerade mal etwas mehr als einen Monat her, dass George Floyd bei einem extrem brutalen Polizeieinsatz in Minneapolis getötet wurde. Nun ist das leider kein Einzelfall; jedes Jahr sterben in den USA rund 1.000 Menschen bei Polizeieinsätzen (etwa hundert mal so viele wie in Deutschland, bei vierfacher Bevölkerung). Entsprechend ist das Thema in Deutschland schon wieder etwas unter Fleischfabriken, Wirrecard und Philip Amthor begraben worden. In den USA scheint die Lage aber ein bisschen anders zu sein. Dort hat dieser Fall mehr ausgelöst als vergleichbare frühere. Das könnte an dem Video liegen, das kursiert. Warum auch immer, es hat etwas angestoßen, das weit in die Spieleszene hineinreicht, sonst würde ich hier auch nicht darüber schreiben. Meine Kontakte in die USA kommen zu einem erheblichen Teil durch Spielefreundschaften zustande, und ich bewege mich auch auf Boardgamegeek und in diversen englischsprachigen, meist amerikanischen, Facebookgruppen. Dort gibt es zum Teil beachtliche Verschiebungen, die hierzulande vielleicht weniger wahrgenommen wurden, die ihre Wellen über kurz oder lang aber auch hier schlagen werden.

BLICK NACH AMERIKA

Ich kann auf keinen Fall für mich in Anspruch nehmen, hier alles aufzulisten, was passiert ist. Daher nur ein paar Beispiele. Vom 18. bis zum 20. Juni hätte eigentlich die Origins Game Fair stattfinden sollen, eine der beiden größten Spielveranstaltungen in den USA. Wegen der Corona-Krise war Origins zu einer Digitalveranstaltung umgebaut worden, während die Präsenzveranstaltung auf den Herbst verlegt worden war. Nachdem die Game Manufacturers Association (GAMA) auf die Aufforderung, sich zu Black Lives Matter zu bekennen, ausweichend reagiert hatte, hatten zuerst People of Color, dann auch weiße Unterstützerinnen und Unterstützer ihre Teilnahme abgesagt. Da damit das Programm des Events in sich zusammenfiel, sagte die GAMA das Ganze ab, allerdings zunächst, ohne den Auszug ihrer Stars

zu erwähnen, was wiederum Kritik nach sich zog. Am Ende stand ein Scherbenhaufen und die Absage auch des Treffens im Herbst. Ob und wie Origins sich davon erholt, ist völlig offen. Die GAMA hat

mittlerweile um Entschuldigung gebeten, was als positiver Schritt gewertet werden dürfte, auch wenn es da offenbar weiterhin Gesprächsbedarf gibt.



Die Internetseiten und -gruppen haben unterschiedliche Wege eingeschlagen. Boardgamegeek hat ein eindeutiges Statement für mehr Diversität abgegeben, die Aufnahme von Candice Harris ins Team bekannt gemacht und unter anderem angekündigt, die berühmte Rubrik „Religion, Sex and Politics“, eine unmoderierte Sektion der Seite, zu schließen. Der Bekenntnisthread musste heftig moderiert werden, weil es natürlich zu verbalen Auseinandersetzungen kam. Klare Sache: Es gibt Leute, die der Seite deshalb den Rücken kehren werden.

Gegenteilige Partei ergriff Consimworld (CSW), eine schon ziemlich alte Seite, die sich vor allem an Wargamer richtet. Hier wurden Leute, die sich zu Black Lives Matter bekannten, ausgeschlossen. Weitere werden von selber gehen.

Einen Auszug, der dem bei Origins ähnelt, gab es bei Everything Boardgames, einer Seite, auf der viele Leute über Spiele schreiben. Gleich siebzehn Autorinnen und Autoren, die dort regelmäßig Beiträge geliefert haben, haben ihren Rückzug angekündigt, was vom Chef der Seite, der ein Bekenntnis zu Menschenrechten für Politik hält, die nichts mit Spielen zu tun hat, nicht bedauert zu werden scheint. In anderen Gruppen auf Facebook versammeln sich nun Rassistinnen und Rassisten, um ihr Recht auf freie Meinungsäußerung zu zelebrieren. Das sind nur ein paar Beispiele dafür, was sich im Moment in den USA abspielt – die Spaltung der Gesellschaft ist auch in der Szene deutlich sichtbar geworden.

WAS GEHT UNS DAS HIER IN EUROPA AN?

Warum sollten sich Spielemedienschaffende überhaupt positionieren? Ist es nicht das Schöne am Spielen, dass es Brücken baut, dass man mit Leuten gemeinsam Spaß haben kann, mit denen man sich in einer politischen Diskussion sofort an die Gurgel gehen würde?

Ja und Nein.

Natürlich ist die Vorstellung, dass Spielen Grenzen und Abneigungen überwindet, ganz wunderbar. Und manchmal funktioniert das auch tatsächlich. Aber leider ist das nur ein Teil der Wahrheit. Es greift zu kurz, sich einfach hinzustellen und zu sagen: „Wir grenzen niemanden aus – jeder und jede ist in unserer Spielegruppe willkommen! Wer dann nicht will, hat eben einfach kein Interesse.“ Warum Leute sich unwillkommen fühlen, wird dabei leider nämlich oft ignoriert. Wirklich aggressives, übergriffiges oder einfach nur mieses Verhalten (das es leider auch noch zu oft gibt) ist nur die Spitze des Eisbergs. Und so kann man sich leicht vorgaukeln, dass eigentlich alles in Ordnung sei.

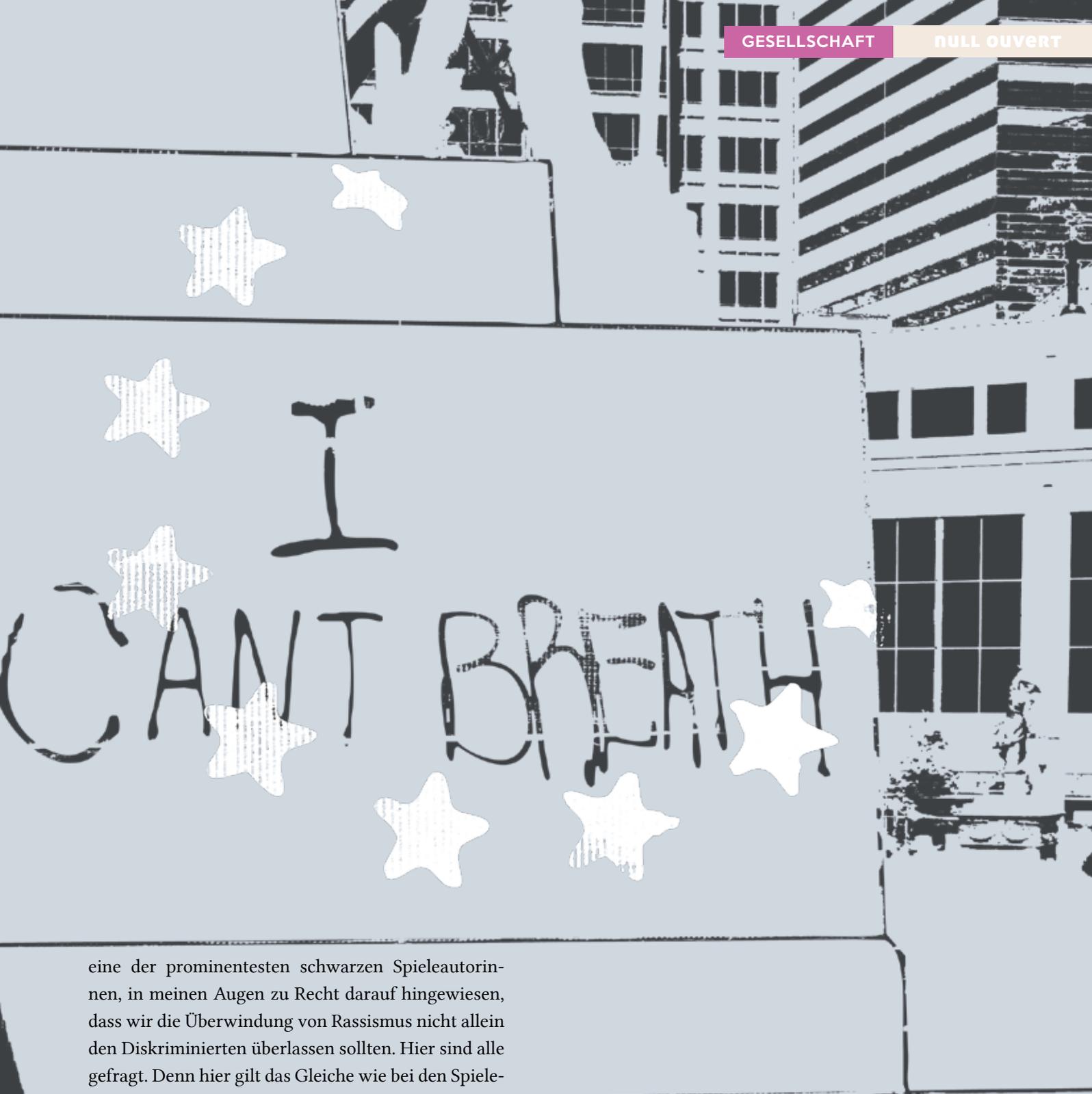
Aber wenn Leute das Gefühl bekommen, nicht dazuzugehören, geht das tiefer. Da sind oft nicht mal finstere Absichten am Werk, aber es ist eben so, dass die Spieleszene in Europa wie in Nordamerika von weißen Männern dominiert wird. Das führt dann dazu,

dass auf Fotos von Spielegruppen weiße Männer zu sehen sind, dass auf dem Cover von Spieleschachteln weiße Männer zu sehen sind, und viele, die sich nicht als weiße Männer verstehen, sich fragen, was sie in solch einer Szene sollen. Klar, manche überwinden das (was den Eindruck verstärken mag, dass alles in Ordnung sei), aber viele eben auch nicht. Sie gucken sich das an und fühlen sich nicht angesprochen (gar nicht unbedingt bewusst). Das heißt nicht, dass sie keine Lust auf Spiele haben, sondern dass sie keine Lust auf die Spieleszene haben, wie sie ist. Wer sich seit Ewigkeiten in der gleichen kleinen Spielegruppe trifft und sich nicht für öffentliche Spieletreffs

interessiert, mag sich fragen, warum das wichtig sein soll – wer sich in der Spieleöffentlichkeit nicht wohl fühlt, kann ja eine eigene Spielegruppe mit Gleichgesinnten gründen. Das finde ich aber erstens grundsätzlich schade (und es widerspricht auch dem obigen Gedanken, dass Spielen verbinden sollte), und zweitens löste es nicht das Problem, dass viele Spiele, die veröffentlicht werden, bestimmte Zielgruppen abschrecken. Wenn wir sagen, dass wir keine politischen Diskussionen in unseren Spielegruppen und -foren haben wollen, nehmen wir in Kauf, dass die Politik sich dann weiterhin zum Nachteil anderer auswirkt.

Nun ist es leicht, ein Bekenntnis zu Diversität abzugeben, und das haben auch viele Verlage und Spielemedienschaffende schon getan. Gut so, das kann ein kleiner Beitrag dazu sein, dass sich mehr Leute willkommen fühlen. Aber dabei sollten wir nicht stehen bleiben. Ich würde mir wünschen, dass auch Verlage sich anstrengen, mehr Diversität in ihre Belegschaft zu bringen. Das braucht allemal Zeit, es kann ja nicht das Ziel sein, jetzt Leute zu feuern und durch andere zu ersetzen. Aber perspektivisch sollte man die Diversität im Auge haben. Board-

gamegeek beispielsweise hat sich dazu mittlerweile verpflichtet. Auch sonst gibt es in der Spieleszene schon Projekte, die über bloße Stellungnahmen hinausgehen. Ich hatte hier vor ein paar Jahren über die erfolgreiche Gruppe Lady Lúdica aus Brasilien berichtet, die mir nach wie vor sehr am Herzen liegt. Allerdings hat Jennifer Schlickbernd,



eine der prominentesten schwarzen Spieleautorinnen, in meinen Augen zu Recht darauf hingewiesen, dass wir die Überwindung von Rassismus nicht allein den Diskriminierten überlassen sollten. Hier sind alle gefragt. Denn hier gilt das Gleiche wie bei den Spiele-

gruppen – es reicht nicht, zu sagen, wenn Autorinnen und Autoren aus Minderheiten gute Spiele machen, dann werden sie auch veröffentlicht. Das blendet nämlich aus, dass sie das Gefühl bekommen, Spieleentwicklung wäre gar nichts für sie.

Dass Frauen in Spieleillustrationen unterrepräsentiert sind, ist oft (aber vielleicht noch nicht oft genug) diskutiert worden. Das gilt aber auch für People of Color, und da scheint mir die Diskussion in Deutschland noch nicht so stark angekommen zu sein. Hierzulande ist die Zusammensetzung der Bevölkerung zwar anders als in den USA, aber die Gräben zwischen Menschen verschiedener Abstammung existieren auch hier.

WAS KÖNNEN WIR TUN?

Problem erkennen

Die Foren sind voll von Beiträgen weißer Männer à la: „Rassismus oder Sexismus gibt es doch in der Spieleszene kaum. Mir ist jedenfalls nie sowas aufgefallen.“ Genau das ist aber das Problem. Wenn man nicht selbst betroffen ist, fällt es deutlich leichter, über solche Probleme hinwegzusehen. Das muss gar nicht böse gemeint sein. Aber hier hilft es allemal, zuzuhören und sich und andere zu hinterfragen. Einen guten Startpunkt finde ich den Artikel “The First Step Toward Change” auf girlsgameshelf.com, der zeigt, wie man mit echten Kleinigkeiten viel bewirken kann. Auch wer das dort eingeforderte positive Verhalten ohnehin selbstverständlich findet, sollte nicht entrüstet sein, der Artikel ist schließlich kein Angriff auf alles und jede oder jeden, sondern trotzdem einfach einen Moment darüber nachdenken.

Hinter die Kulissen blicken

Vielleicht wird uns dann klar, wie einseitig die Verhältnisse sind. Wer will, kann auch gezielt nach Spielen suchen, die nicht von weißen Männern stammen. Elizabeth Hargrave, die Autorin von *FLÜGELSCHLAG*, unterhält zum Beispiel auf ihrer Webseite eine Übersicht von aktuell aktiven Spieleautorinnen und nichtbinären Autorinnen und Autoren. Auf Boardgamegeek gibt es eine Liste schwarzer Autorinnen und Autoren sowie Illustratorinnen und Illustratoren. Ergänzungen zu beiden Listen sind willkommen. Wessen Spiele kennt Ihr?

Zur Klarstellung: Ich rufe hier nicht dazu auf, beliebig schlechte Spiele zu kaufen, nur weil sie von schwarzen Personen stammen. Oder fordere gar einen Boykott weißer Autorinnen und Autoren. Gemeint ist es so: Wer will (!), kann (!) sich diese Listen mal angucken.

Vielleicht sind ja Spiele oder Autorinnen und Autoren drauf, die Euch interessieren, und von denen Ihr auf anderem Wege noch nichts gehört hättet? Oder Euch fällt auf, dass jemand fehlt, und Ihr könnt ihn oder sie ergänzen? Mehr nicht.

Bewusster einkaufen

Das gilt ganz besonders bei historischen Spielen und Spielen, die in einer aus europäischer Sicht ungewohnten Umgebung angesiedelt sind. Obwohl es Leute gibt, die das Thema Kolonialismus im Spiel seit Jahrzehnten in die Öffentlichkeit bringen, kommen immer noch Kickstarter wie *TRINIDAD, THE CITY BUILDING BOARD GAME* auf den Markt. Wer bitte kann die windelweiche Distanzierung des Autors vom Grauen, das mit der Gründung der Stadt Buenos Aires verbunden war, ernst nehmen, wenn dann das Titelbild die spanische Conquista derart abfeiert? Das ist ja quasi ein Schachtel gewordenes Reiterstandbild. Apropos Standbild: In Belgien gibt es Proteste gegen die Denkmäler für den zehnmillionenfachen Mörder Leopold II. Aber noch auf der Spiel 2019 wurde er als Promo-Karte für das Spiel *BRUXELLES 1897* verwendet. Die Argumente, die dann für solche Absurditäten vorgebracht werden, sind, dass solche Spiele doch nur die historische Wahrheit abbilden würden. Das ignoriert, dass man sich eben zum Beispiel bei *TRINIDAD* in die Rolle der spanischen Familien versetzt, die sich in Südamerika eingenistet haben, und nicht in die Rolle derjenigen, die darunter leiden mussten. Bei der Leopold-Karte ist das Argument nicht nur faktisch falsch (sie bildet eben nur einen massiv geschönten Teil der Wahrheit ab und blendet die Gräueltaten aus), sondern es schließt aktiv Leute aus. Würden die Macher auf die Idee kommen, *BRUXELLES 1897* im Kongo zu verkaufen? Wahrscheinlich nicht, sie ziehen es vermutlich

gar nicht in Betracht, dass es auch dort Leute geben könnte, die gerne spielen. Hinweis: Doch, gibt es. Aber was ist mit Kongolesinnen und Kongolesen in Europa, die zum Beispiel hier zu einem Spielereffen gehen und dann mit so einem Spiel konfrontiert werden? Seltsam, warum kommen die denn nicht wieder? Wir waren doch echt nett zu ihnen?

Die Verantwortung für die Themen haben wir alle – Autorinnen und Autoren, Verlage, die ein bisschen Sensibilität bei der Themenauswahl walten lassen sollten, aber auch Spielerinnen und Spieler und Medienschaffende, die auf abschreckende Beispiele hinweisen können. Zeigen wir, dass wir es besser können, und zeigen wir, dass wir Besseres erwarten. Ich will mir dabei gar nicht anmaßen, zu entscheiden, welche Spiele noch okay sind und welche nicht mehr. Für manche sind die SIEDLER VON CATAN schon zu kolonialistisch, hieß in der Ur-Version übrigens Kolonisation. Mir ist das abstrakt genug, dass ich dabei keine Bauchschmerzen kriege. Andere haben kein Problem mit SECRET HITLER. Es geht mir also nicht darum, allgemeingültige Regeln dafür aufzustellen, was man darf oder nicht. Aber setzen wir uns mit dem auseinander, was wir spielen, tun wir Einwände nicht mit „ist nur ein Spiel, da ist alles erlaubt“ ab, sondern lassen wir sie uns ernsthaft durch den Kopf gehen, insbesondere, wenn sie von marginalisierten Gruppen kommen, die in den Spielen vorkommen und oft hart falsch oder erniedrigend (oder beides) dargestellt werden. Überlegen wir beim Kauf eines Spiels doch zumindest, ob wir Leute kennen, nicht nur in unserem Spieleumfeld, denen es aus nachvollziehbaren Gründen unangenehm sein könnte, mitzuspielen. Niemand kann alle Spiele spielen, die jedes Jahr erscheinen, nicht einmal alle guten. Also können wir bei der Auswahl dazu beitragen, dass der Schwerpunkt sich ein

bisschen verschiebt, hin zu besseren Themen und übrigens auch besser recherchierten. Je weiter entfernt von der Heimat ein Spiel angesiedelt ist, desto egalere scheint zuweilen die thematische Genauigkeit zu sein. Dabei sollten wir nicht aus den Augen verlieren, dass der Markt heutzutage viel internationaler ist als vor zwanzig Jahren oder so. Wer heute in Deutschland ein Spiel veröffentlicht, möchte das im Idealfall auch international verkaufen. Wenn der amerikanische Markt dann wegfällt, weil ein deutscher Verlag die dortige Entwicklung verschlafen hat, ist das auch wirtschaftlich keine gute Idee. Und ich schätze die Lage so ein, dass es zumindest in den USA jetzt mehr Leute gibt als früher, die auf gute Themen achten.

Wandel nicht als Einschränkung

Im Gegenteil: Ich erhoffe mir, dass sich durch größere Diversität mittelfristig eine größere Auswahl ergibt, die dann wirklich für alle etwas bietet. Das allein sollte uns Belohnung genug sein.

Hilko Drude wohnt in Göttingen. Auf seinem Blog schreibt er vor allem über Spiele aus Lateinamerika und Asien. Er ist außerdem gelegentlich auch Spieleautor und Spieleübersetzer. Früher war Hilko auch Mitveranstalter des Göttinger Spieleautorentreffens.

 lidude.net

 facebook.com/HilkMAN

ERSCHIENEN AM 11. MAI 2020
AUF KULTURGUTSPIEL.DE
SEBASTIAN WENZEL

SPIELKARTEN GEGEN SEXISMUS, RASSISMUS UND STIGMATISIERUNGEN

Warum gibt es bei traditionellen Spielkarten keine Königin? Wieso haben alle Damen lange Haare? Warum sind alle Personen weiß? Diese Fragen haben sich die Spielköpfe gestellt und ein Kartendeck gestaltet, das die ganze Vielfalt der Gesellschaft abbilden soll; mit schwarzen Buben, kurzhaarigen Damen und Königinnen mit Kopftuch. Wir haben uns mit den Macherinnen über Stereotype, Aquarelle und Hasskommentare unterhalten.

AUF SEXISMUS, RASSISMUS UND STIGMATISIERUNGEN KANN MAN MIT ZAHLREICHEN GEGENSTÄNDEN AUFMERKSAM MACHEN: WARUM HABT IHR EUCH FÜR SPIELKARTEN ENTSCIEDEN?

Das Schöne an Karten ist, dass fast jede Person sie kennt und bereits in der Hand hatte. Wir erreichen damit Menschen außerhalb unserer linken Studierendenblase. Karten regen in lockeren Situationen wie einem Spieleabend zum Nachdenken an. Sie haben nicht die Starrheit von Vorträgen oder Seminaren. Mit dem Deck der Spielköpfe kommt man leicht mit Menschen ins Gespräch, die nicht vertraut sind mit Sexismus oder Rassismus. Außerdem spielen auch Kinder Karten. Sie übernehmen Stereotype besonders schnell und identifizieren sich damit. Deshalb ist es wichtig, ihnen vielfältige Bilder zu zeigen.

IHR WOLLT EINE MÖGLICHST GROSSE DIVERSITÄT ABBILDEN. TROTZDEM GIBT ES KEINE BILDER VON JUDEN ODER MENSCHEN IM ROLLSTUHL. WIESO?

Uns standen beim Skatdeck nur zwölf Bildkarten zur Verfügung. Die zwölf Motive sollten harmonisieren und eine vielfältige Gesellschaft als Normalität abbilden. Sie sollten nicht wie eine Hintereinanderreihung von Diskriminierungsformen wirken. Wir hatten uns ein Grobkonzept überlegt, gaben aber den Menschen, die die Karten illustrierten, Freiheiten. So konnten sie ihre Erfahrungen und Gedanken einbringen. Besonders wichtig waren uns Sexismus, Rollenbilder von Männern und Frauen, die Diskriminierung von nicht binären Menschen, Rassismus, Religionsfeindlichkeit, Altersdiskriminierung sowie Ableism, also die Diskriminierung von Menschen mit Behinderung. Wir hatten überlegt, eine Person im Rollstuhl zu zeichnen. Allerdings hatten wir Angst, dass man

sie nicht richtig erkennt. Diskriminierung von Menschen mit Behinderung greifen wir stattdessen mit einem blinden König auf. Religion haben wir durch die Königin mit Kopftuch thematisiert. Ja, auch Menschen anderer Religionen werden in Deutschland oft diskriminiert. Das Kopftuch ist allerdings eines der größten religiösen sichtbaren Merkmale, das zu Diskriminierung führen kann.



APROPOS KÖNIGIN: DAMEN UND BUBEN SIND IN EUEREM DECK SO AUFGEBAUT, WIE MAN ES VON SPIELKARTEN KENNT; SYMMETRISCH. KÖNIG UND KÖNIGIN NICHT. WESHALB?

Es war uns bei diesen Karten wichtig, immer zwei Personen abzubilden. Dadurch wollen wir die binäre Geschlechterzuteilung aufbrechen. Wenn Menschen sich in den Kategorien Frau oder Mann nicht repräsentiert sehen, wird das non-binäres Geschlecht oder genderqueer genannt. Für non-binäre Menschen ist die starre Zweiteilung der Geschlechter oft sehr schwierig. Gleichzeitig leiden fast alle Menschen unter der Zweiteilung und den daraus resultierenden Rollenbildern. Auch diese wollen wir aufbrechen, zum Beispiel mit der Pik-König*in Karte, bei der die Künstlerinnen versucht haben, die beiden Personen so zu zeichnen, dass man ihnen nicht direkt ein Geschlecht zuordnen kann. Da alle Menschen gleichberechtigt sein sollten, ist es außerdem ein schönes Symbol, nicht nur eine, sondern zwei Personen auf den Karten abzubilden. Wir hatten überlegt, das auch bei Buben und Damen zu machen. Geschlechterneutrale Namen für B- und D-Karten wie Bube und Babes oder Damen und Dudes haben uns allerdings nicht überzeugt. Außerdem wollen wir uns nicht zu weit von den bekannten Karten entfernen, damit möglichst viele Leute mit dem Deck spielen. Es soll eine Alternative sein und kein neues Spiel.

DIVERSITÄT SPIELTE AUCH BEI DEN ILLUSTRATIONEN EINE ROLLE: NACH WELCHEN KRITERIEN HABT IHR DIE KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLER AUSGEWÄHLT?

Das hat sich größtenteils organisch entwickelt. Es war uns wichtig, verschiedene Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungen und Perspektiven einzubeziehen, vor allem auch schwarze Personen, um schwarze Perspektiven zu berücksichtigen. Wir haben viel rumgefragt, im Bekanntenkreis, deutschlandweit an Unis und über E-Mail-Verteiler.

GAB ES VORGABEN?

Unser erster Künstler malte ein Aquarell. Da uns dieser Stil gefiel und die Motive harmonisieren sollten, haben wir danach nur Menschen miteinbezogen, die auch Aquarelle malten.

TRADITIONELLE KARTEN VERKAUFEN SICH MILLIONENFACH. WIE VIELE MENSCHEN INTERESSIEREN SICH FÜR EUER DECK?

Die erste Auflage bestand aus 1.500 Skat- und 1.500 Doppelkopfdecks. Inzwischen ist sie fast komplett verkauft. Im Mai drucken wir die zweite Auflage, weitere 3.000 Doppelkopfdecks und ganz neu 3.000 Rommédecks.

WO PRODUZIERT IHR?

Das Skatdeck hat die Druckerei Gugler in Österreich gedruckt. Die Karten werden auf recyceltem Papier, mit Ökofarben und nach dem Cradle-to-Cradle-Standard produziert. Das ist ein Ansatz für eine durchgängige und konsequente Kreislaufwirtschaft. Da wir zunächst unsicher über die Qualität der finalen Karten waren, haben wir das Doppelkopfdeck konventionell beim DCM Druckcenter produzieren lassen. In Zukunft wird aber Gugler alle Karten drucken. Die Neuauflage wird übrigens mit fünfzig Gramm mehr Grammatur gedruckt und dann auch nicht mehr so durchsichtig sein.



49EH 49EI

WER SIND EURE KUNDINNEN UND KUNDEN?

Menschen in ganz Deutschland kaufen unser Deck, mit einer kleinen Häufung im Norden, wahrscheinlich weil dort die meisten Radiobeiträge und Zeitungsartikel über uns erschienen sind. Die meisten Produkte verkaufen wir über unseren Onlineshop. Wir kennen nur die Namen und Adressen der Menschen und können daher nur grob auf ein Geschlecht oder eine Generation schließen. Es wirkt aber recht ausgeglichen. Wir vermuten, dass die Bestellungen überwiegend aus dem linkspolitischen Raum kommen. Unser Offline-Vertrieb ist bisher in Kiel am stärksten, da wir dort wohnen. Unsere Karten verkaufen sieben Läden in der Stadt. Außerdem gibt es das Deck inzwischen auch in drei Buchläden in Berlin sowie je einem Buchladen in Wiesbaden, Frankfurt und Stuttgart.

UPDATE: Die im Mai 2020 angedachte Crowdfunding-Kampagne auf Startnext war erfolgreich. Es kamen 5.441 Euro zusammen. Die kostenlose SOLITAIRE-App für iOS und Android ist inzwischen erschienen. Auch Workshops bieten die Spielköpfe heute an, zum Beispiel zu den Themen „Women Entrepreneurship & Diversity“, „Umgang mit Hass und Sexismus im Netz“ oder „Finanzen für Gründerinnen“. Mehr Infos unter spielkoepfe.de.

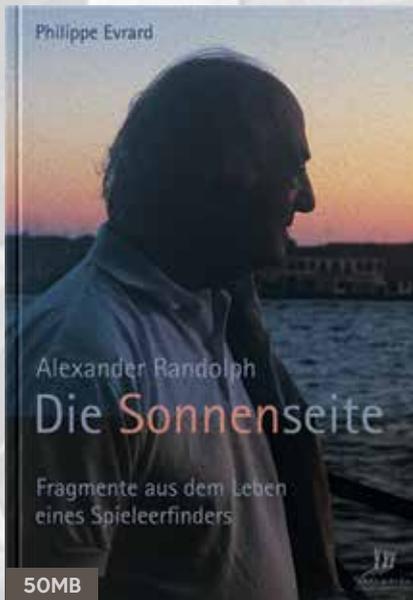
WIE GEFALEN DEN MENSCHEN EURE SPIELKARTEN?

Ganz unterschiedlich: Anfangs fanden viele die Idee sehr cool. Andere sahen den Sinn nicht und meinten, sowas bräuchten wir heutzutage nicht mehr. Wieder andere sahen es kritisch, dass wir als weiße Frauen auf Rassismus aufmerksam machen, den wir nicht erleben können. Seit wir die Karten vertreiben, sind die meisten Rückmeldungen sehr positiv. Menschen sehen jetzt, wie wir unsere Ideen umgesetzt haben. Die meisten finden das super cool und unterstützen uns. Durch Medienberichte haben wir allerdings auch mit Hasskommentaren zu tun. Wir haben zum Beispiel Mails mit Aussagen, wie „ihr seid ja bekloppt“, „habt ihr keine anderen Probleme“ oder „was soll der Scheiß“ bekommen.

WELCHE PLÄNE HABT IHR FÜR DIE ZUKUNFT?

Gerade läuft unsere Crowdfunding-Kampagne unter www.startnext.de/spielkoepfe für das Rommédeck. Wir werden es mit zwei neuen Motiven und drei Jokern veröffentlichen. Zusätzlich wollen wir noch bekannter werden und langfristig die alten Spielkarten komplett ersetzen. Wir wollen auch ein Bildungskonzept zu den Karten erarbeiten, damit sie mehr in Schulen und Seminaren genutzt werden können. Ansonsten haben wir noch viele Ideen, zum Beispiel Apps mit unseren Karten. Wir können uns auch vorstellen, in Richtung Beratung zu gehen; Beratung für diskriminierungsfreie Bildsprache oder für Frauen in der Gründungsszene.

FRAGMENTE AUS DEM LEBEN



Alex Randolph ist der Erfinder des Spieleerfinders. Seine Spiele waren so beliebt, dass er Verlage überzeugte, seinen Namen auf die Schachtel zu drucken. Früher war das unüblich, heute ist es Standard. In dem Buch über sein Leben, „Die Sonnenseite“, philosophiert Randolph auch über das, was uns als Menschen und Gesellschaft antreibt.

Dokumentiert von Philippe Evrard

VERBORGENE BEGABUNGEN

Alle Leute könnten erfinden, davon bin ich überzeugt, wenn sie es wollten und davor nicht Angst hätten. Erfinden ist eine freiwillige Tat. Wir erfinden nicht zufällig, sondern absichtlich und bewusst. Ich denke an den guten Robinson Crusoe. Ein ganz gewöhnlicher Mensch – ein Kaufmann. Wahrscheinlich langweilig. Aber, verlassen auf seiner Insel, wird er eine Art Genie. Der Erfinder von allem, was für ihn nötig ist (sicherlich ein praktischer Mensch). Aber ich erinnere mich nicht mehr, was er nachher getan hat, nach all den Jahren auf der Insel. Er wusste, wie viele Jahre es waren, denn er hat ja auch einen Kalender erfunden. Wie war es also? Ist er wieder der langweilige Mensch geworden, der er früher war? Ich fürchte, ja. Aber ich werde lieber nicht nachschauen, denn es würde mich zu sehr deprimieren. Wir alle haben unsere schlafenden Begabungen, deren wir uns nicht bewusst sind. Oder zumindest hatten wir sie am Anfang. Wir gehen in den Zirkus und sehen die Akrobaten, die in der Luft wirbeln. Also, wir könnten uns sagen: Das bin ich da oben! In dem Sinn, dass wir Akrobaten hätten werden können. Es hätte genügt, dass wir als Zirkuskinder geboren wären. Und als ganz Kleine hätte man uns Kunststücke machen lassen.

WACH BLEIBEN

Wir wissen ja, dass alle Kinder erfinden. Weil sie nicht anders können. Um sich zu trennen von allem, was ärgerlich ist, um sich vor der Langeweile zu schützen. Es genügt, sie zu beobachten. Wenn sie kein fertiges Spiel zur Hand haben, nehmen sie irgendetwas und machen etwas anderes, brauchbares daraus: Eine Dose wird ein Ball. Eine Schachtel wird ein Auto. Aber es kommt ein Punkt, wo dieser kreative Drang nachlässt. Er verschwindet nicht ganz, aber er wird schwächer. Jedenfalls hören sie auf, zu erfinden. Während ich nicht aufgehört habe. Vielleicht erklärt das alles. Oder fast alles. (Man soll aber allen Erklärungen, die zu perfekt oder banal sind, was das Gleiche ist, misstrauen!) Ich denke oft an den Höhlenmenschen, der für mich nicht der gute Wilde war, für den man im 18. Jahrhundert so sehr schwärmte. Ich glaube nicht, dass er gutmütig war. Dafür hatte er andere Eigenschaften: Er war achtsam, wach. Seine Sinne: aktiv – und nicht passiv wie die unseren. Sein Hörsinn, sein Geruchssinn ... ich stelle mir vor, dass er die ganze Zeit die Witterung aufnahm, und hauptsächlich denke ich an seinen Blick, der durch alles ging, jedes kleine Detail bemerkte, jede kleine

EINES SPIELEERFINDERS

Bewegung. Nichts entging ihm. Heute gibt es nur noch einige wenige Spezialisten, die in dieser Art beobachten, die Detektive zum Beispiel ... oder die Diebe.

FAULHEIT

Aber wie macht man das – erfinden? Es gibt natürlich keine Methode, keinen Leitfaden. Aber dafür etwas anderes: einen Geisteszustand! Es geht darum, zu leben. Das Gegenteil von „sich leben lassen“. Man muss sich auch – oder vielleicht hauptsächlich – anstrengen, um sich von der Faulheit zu trennen. Ich glaube, dass von allen menschlichen Leidenschaften die Faulheit die Zäheste ist. Was ich also vorschlage, ist ein wacher Zustand. Man muss nur wach leben und ich bin sicher, dass jeder von uns es könnte. Es würde genügen, sich daran zu gewöhnen, und es würde sich wirklich lohnen, diese Gewohnheit beizubehalten. Denn, was immer man tut, das Leben ist interessanter und vergnüglicher, wenn alle Scheinwerfer angeschaltet sind. Leider sind viele Leute – und manchmal scheint es mir, fast alle – halb ausgelöscht. Sie gehen nur mit ihren Parklichtern herum. Ich sehe sie in der Straße, sie sind sich kaum bewusst, wo sie sich befinden, dass sie auf dem Weg von einem Platz zum andern sind. Sie sind unaktiviert. Und es ist schade, denn unter solchen Bedingungen kann man nicht erfinden. Es ist schade, weil das Leben vorbei geht. (Ich weiß wohl, dass es eine Banalität ist, aber man muss trotzdem von Zeit zu Zeit daran denken: An die Tatsache, dass ein sehr langes Leben, sagen wir von mehr als 80 Jahren, kaum 1.000 Monate dauert, das ist nicht viel.)

ARBEIT

Ich habe ehrlich das Gefühl, dass ich niemals arbeite, weil das Wort „Arbeit“ für mich nicht zu dem passt, was ich mache. Ich kann es nicht

ertragen, wenn man davon redet, dass Arbeit etwas Gutes ist. Arbeit ist etwas Schlechtes. Arbeit stumpft ab. Und ich denke besonders an körperliche, stumpfsinnige, erniedrigende Arbeit. Wo ist der Unterschied zur Sklaverei? Es gibt keinen, außer dem Lohn, sonst nichts. Übrigens ist meiner Meinung nach normale Arbeit, die Gewohnheit zu arbeiten, auch eine Form von Trägheit. Eine gute Entschuldigung, nicht nachdenken zu müssen. Ich weiß sehr gut, wie es Menschen geht, die arbeiten. Sie haben allein schon deshalb Druck, weil sie wissen, dass sie arbeiten. Außerdem arbeiten sie in Wirklichkeit nur deshalb, weil sie für eine gewisse Tätigkeit gewisse Dinge bekommen. Das ist Arbeit: man verdient sein tägliches Brot. Ich nenne vor allem das Arbeit, was mühselig ist, wobei man leidet und schon resigniert hat. So wie es die meisten Menschen tun. Arbeit ist für mich, wenn man sie zwangsweise tun muss, aus Pflicht oder Notwendigkeit. Was man dagegen freiwillig tut, aus Freude am Tun, das ist keine Arbeit. Ein Maler arbeitet nicht, ein Dichter arbeitet nicht, ein Spieleerfinder arbeitet nicht: er macht das, was er liebt zu tun. Er freut sich darauf, es zu tun, er geht gerne in sein Studio. Er hofft sogar, seinen Verpflichtungen zu entkommen, um früher hinzukommen! Im Grunde genommen glaube ich, es ist genau umgekehrt, wie es immer gesagt wird. Ich mag den Begriff „Hobby“ nicht, das ist ein Wort, das mir gegen den Strich geht, weil ich glaube, es sollte umgekehrt sein. Spinoza, sein Broterwerb war Linsenpolierer. Und die Philosophie? Das war sein Hobby. Das heißt, seine Freude, sein Grund zu leben. Und Mallarmé – er war sein Leben lang Englischprofessor ...! Ich glaube, dass der wichtige Teil im Leben das ist, was man „Hobby“ nennt. Der Rest dient nur dazu, um unserem Hobby mit Lust nachgehen zu können.

54 - 57 Historische Aufgabe:
Brettspiele für die Geschichtswissenschaft

58 - 61 Vergessene Spiele

„Der traurigste Aspekt
Wissenschaft schneller
als die Gesellschaft



Matt Leacock | Z-Man Games | 2008 | 2-4 Personen | 8+ | 45 Minuten

GEMEINSAM GEGEN CORONA

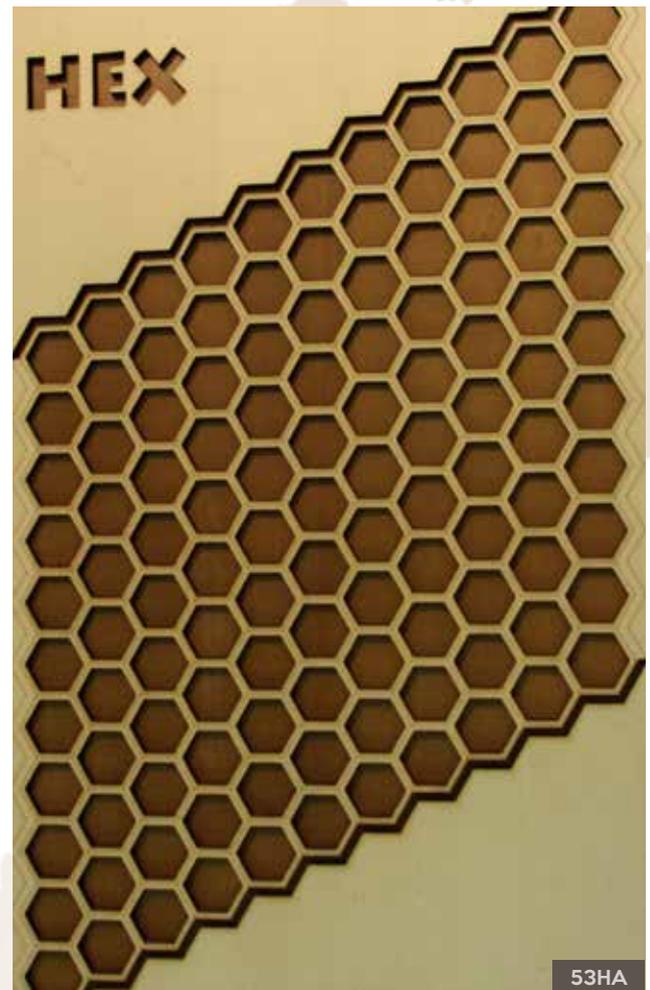
(wen) Themenspiele sind vereinfachte Modelle der Wirklichkeit. Kaum eines hat in jüngster Vergangenheit einen derart aktuellen Realitätsbezug erreicht wie PANDEMIE. Im kooperativen Spiel sind wir hoch qualifizierte Angehörige einer Spezialeinheit für Seuchenbekämpfung. Wir reisen zusammen um die Welt und haben dabei zwei Ziele: Infektionsgefahren eindämmen und Gegenmittel erforschen. Als Wissenschaftlerin, Krisenmanager oder Forscherin setzen wir unsere jeweiligen Stärken ein, um die Seuchen zu besiegen, bevor diese die Welt in die Knie zwingen. Was können wir in Corona-Zeiten von dem Spiel lernen? „Dass wir wirklich zusammenhalten müssen, egal in welchem Land wir leben“, sagte der Autor Matt Leacock im Interview mit riffreporter.de. „Wir müssen zusammenarbeiten, Informationen austauschen und uns abstimmen – nicht gegeneinander arbeiten oder uns gegenseitig die Schuld in die Schuhe schieben. Das ist wirklich kontraproduktiv. Das ist eine Botschaft des Spiels, und ich hoffe, die Leute verstehen sie.“ Übrigens: Wer sich noch mehr Realismus im Spiel wünscht, kann zu einer PANDEMIE-Variante von Megan Condis greifen. Darin gibt es unter anderem Regeln für Städte, in denen Kontaktbeschränkungen herrschen, oder Karten, die nicht ausreichende Testkapazitäten thematisieren.

derzeit ist, dass die
Wissen sammelt,
Weisheit.

Isaac Asimov, russisch-amerikanischer Biochemiker und Autor, *1920 † 1992

NOBELPREISTRÄGER ALS SPIELEAUTOR

(wen) Der Wahnsinn begann 1959. John F. Nash Jr. hörte Telefonanrufe in seinem Kopf, von Leuten, die seine Ideen ablehnten. Nash litt unter paranoider Schizophrenie. So schlimm, dass er 1964 in eine psychiatrische Klinik eingeliefert wurde. Es dauert Jahrzehnte, bis der Mathematiker wieder ein normales Leben führte. Trotzdem erhielt er 1994 den Nobelpreis für Wirtschaftswissenschaften für seine Leistungen auf dem Gebiet der Spieltheorie. Lange vor seiner Krankheit erfand Nash 1947 das Spiel HEX. Auf einem Brett mit elf mal elf sechseckigen Feldern kämpfen Rot und Blau um den Sieg. Es gewinnt, wer seine Seiten mit einer Kette von Spielsteinen der eigenen Farbe verbindet. Dazu setzen wir abwechselnd unsere Steine auf leere Felder. Ein Unentschieden ist ausgeschlossen, da die einzige Möglichkeit, die andere Person zu blockieren, darin besteht, selbst eine Gewinnkette zu bauen. HEX hat – unabhängig von Nash – auch der dänische Dichter und Mathematiker Piet Hein erfunden. Er stellte das Spiel 1942 als POLYGON am Niels-Bohr-Institut vor. Später vertrieb er das Spiel als CON-TAC-TIX. Im Jahr 1952 veröffentlichte Parker Brothers das Spiel unter dem Namen HEX, der bis heute der bekannteste Name ist.



John Nash & Hein Piet | 1942 | 2 Personen | 8+ | 20 Minuten

Historische Aufgabe Brettspiele für die Geschichtswissenschaft

Anna Klara Falke und Lukas Boch

Moderne Brettspiele sind nicht nur ein Zeitvertreib, sondern erzählen manchmal auch von vergangenen Zeiten. Die Doktoranten Anna Klara Falke und Lukas Boch glauben, dass sich Historikerinnen und Historiker das genauer ansehen sollten. Von der verspielten Forschung könnten Geschichtswissenschaft und Spielebranche gleichermaßen profitieren.

Geschichte ist in unserer heutigen Gesellschaft allgegenwärtig, vor allem in populärkulturellen Medien, die als Schauplatz (Setting) ein historisches Thema nutzen: Seien es Romane wie Ken Folletts *SÄULEN DER ERDE*, Filme wie der Kassenschlager *300*, digitale Spiele wie die erfolgreiche *ASSASSIN'S CREED*-Reihe oder Brettspiele. Jedes der Medien stellt Geschichte auf unterschiedliche Art und Weise dar. Dabei werden Geschichtsbilder transportiert, die im Sinne der Geschichtskultur Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein der Rezipienten haben können. So wie Geschichte in populärkulturellen Medien dargestellt wird, so stellen sich Menschen möglicherweise Vergangenheit vor. Das gilt vor allem, weil Menschen viel häufiger mit Geschichte in populärkulturellen Medien in Kontakt kommen als in wissenschaftlicher Literatur.

An diesem Punkt setzt unsere Forschung an. Wir untersuchen Geschichtsbilder in Brettspielen. Wir wollen herausfinden, welche Bilder der Geschichte vermittelt und welche Vorstellungen der Vergangenheit dadurch transportiert werden. Dabei ist unerheblich, ob Bilder triftig, das heißt im Sinne der Forschung richtig, sind. Gleichzeitig

schauen wir, wie Brettspiele genutzt werden, um historische Themen darzustellen und Interesse an Geschichte zu wecken.

Geschichte im Spiel zum Leben erwecken

Wieso ausgerechnet Brettspiele und nicht Filme oder digitale Spiele, die deutlich weiter verbreitet sind? Brettspiele boomen seit Jahren, nicht erst seit Corona. Sie sind keine Nischenprodukte mehr, sondern verkaufen sich millionenfach. Sie begeistern immer mehr Menschen. Während zu Geschichte in Romanen, Filmen und seit längerem auch verstärkt zu digitalen Spielen eine breite Forschung existiert, kann man die wenigen Beiträge, die sich mit Brettspielen beschäftigen, an einer Hand abzählen.

Dabei unterscheiden sich Brettspiele von anderen populärkulturellen Medien in wesentlichen Punkten: So müssen die Regeln eines Brettspiels genau gelesen und nachvollzogen werden, um am Spiel teilzunehmen. Zudem trifft man während des Spielens selbst Entscheidungen. Die Personen am Tisch spielen quasi Geschichte und erwecken

erst durch das aktive Handeln und die Interaktion die Geschichte im Spiel zum Leben. Hierbei ähneln Brettspiele digitalen Spielen. Bei digitalen Spielen ist der entscheidende Unterschied, dass Regeln nicht in Gänze nachvollzogen werden müssen, denn der Computer überwacht deren Einhaltung. Mit dem Projekt „Boardgame Historian“ wollen wir auf das Potenzial von Brettspielen für die Geschichtswissenschaft aufmerksam machen und dazu anregen, Brettspiele als Forschungsgegenstand ernst zu nehmen.

Brettspiele als wissenschaftliche Quellen

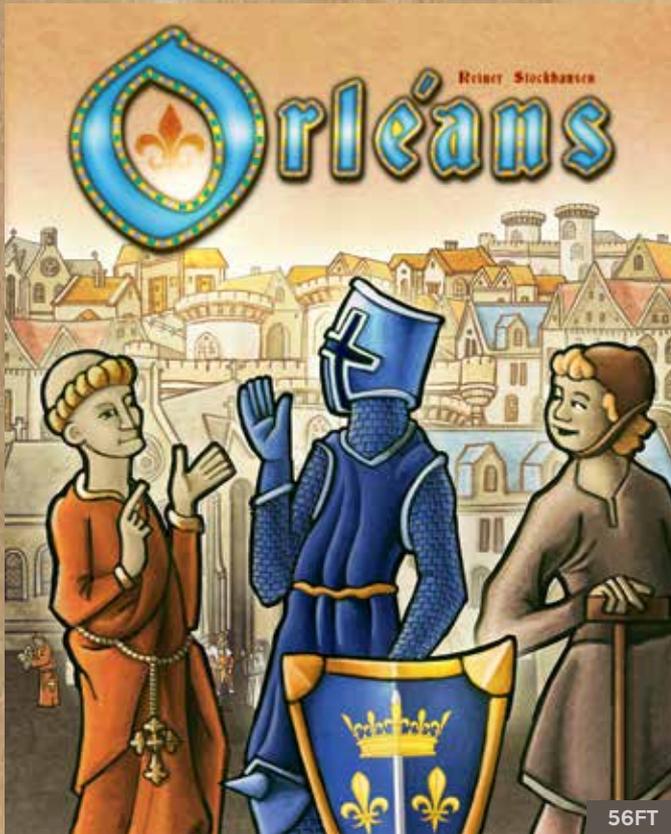
Brettspiele sind Produkte, die mehrere Personen zusammen entwickeln. Natürlich braucht es Autorinnen und Autoren, die Schauplatz und Mechanik erarbeiten. Wichtig sind aber auch Illustratorinnen und Illustratoren, die den Schauplatz im Spielmaterial gestalten und umsetzen. Wenn es sich um einen historischen Schauplatz handelt (zum Beispiel das Mittelalter), fließen die Vorstellungen der an der Realisation des Spiels beteiligten Personen über die Epoche mit ein. Somit sind Brettspiele Produkte ihrer Zeit, also kulturelle Artefakte ihrer Zeit. In der historischen Forschung spricht man von einer Quelle und diese gilt es zu untersuchen. Dabei ist der Entstehungskontext von großer Bedeutung. Brettspiele spiegeln bestimmte Vorstellungen, Werte und Verhaltensmuster der Zeit ihrer Entstehung wider und transportieren damit ein bestimmtes Geschichtsbild. So können in Brettspielen bestimmte problematische Narrative und Stereotype auftreten. Beispielsweise erinnert die ursprüngliche Darstellung des Investors in *MY CITY* stark an einen orthodoxen Juden

und transportierte unabsichtlich das Bild vom „Geldjuden“. Der Verlag hat nach Kritik daran den Investor überarbeitet (siehe Seite 7).

Unter modernen Brettspielen finden sich auffallend viele Spiele mit einem historischen Schauplatz: die Antike in *7 WONDERS*, das Mittelalter in *ORLÉANS* oder moderne Geschichte, wie der Kalte Krieg in *TWILIGHT STRUGGLE*. Aus unserer Sicht ergeben sich hieraus mehrere spannende Untersuchungspunkte.

Weshalb nutzen Autorinnen und Autoren einen historischen Schauplatz?

Dafür kann es verschiedene Gründe geben. Einerseits können sie selbst ein großes Interesse an historischen Themen haben. Reiner Stockhausen hat in einem Interview gesagt, dass ihn das Mittelalter interessiert und er es daher als Schauplatz von *ORLÉANS* genutzt hat. Geschichte in Spielen kann aber auch ein Verkaufsargument sein. Ein Blick in die Nominierungslisten für die Preise „Spiel des Jahres“ und „Kennerspiel des Jahres“ zeigt, dass über die Hälfte der dortigen Spiele von 2010 bis 2020 einen historischen Schauplatz hatten. „History Sells“ ist also keine Worthülse. Zudem ist es für Autorinnen und Autoren einfacher, sich für den Schauplatz ihres Spiels eines historischen Vorbilds zu bedienen, anstatt sich einen völlig neuen abstrakten Schauplatz auszudenken. Als letzte Möglichkeit können Autorinnen und Autoren mit historischen Spielen einen Bildungsauftrag verfolgen. Ein Beispiel dafür ist *STASI RAUS, ES IST AUS!* von Playing History. In dem Spiel schlüpft man in die Rolle von Stasimitarbeitern, die kurz vor Ende der Diktatur die Unterlagen vernichten müssen.



Welche verschiedenen Vorstellungen einer Epoche existieren in Brettspielen?

Wenn man sich das Mittelalter in Brettspielen anschaut, finden sich ähnlich wie in anderen populärkulturellen Medien unterschiedliche Darstellungen: Es gibt Spiele, die das weit verbreitete Bild vom finsternen, brutalen Mittelalter bedienen. Auf die Spitze treibt es hierbei sicherlich **ZOMBICIDE BLACK PLAGUE**, das in einem fiktiven Mittelalter angesiedelt ist. Die Pest hat hier zusätzlich eine **Zombieseuche** hervorgerufen. Andererseits gibt es Spiele, die in Tradition des 19. Jahrhunderts das Mittelalter als eine Epoche der Sehnsucht darstellen. Beispiele dafür sind **CARCASSONNE**, oder **GLORY: A GAME OF KNIGHT**. Spannend ist zudem die Breite der Themen. Es gibt Spiele mit Fokus auf mittelalterlicher Wirtschaft und Handelsbeziehungen wie **SECHSSTÄDTEBUND** oder **DIE HÄNDLER**. Andere wie **HEAVEN & ALE** beschäftigen sich mit der Braukunst der Mönche.

Genauso spannend, wie die verschiedenen Bilder einer Epoche zustande kommen, ist für uns, wie diese Bilder entstehen. Dafür wollen wir verstärkt mit Autorinnen und Autoren sowie Verlagen zusammenarbeiten. So wollen wir herausfinden, wie sich diese über eine Epoche informieren, wenn sie planen, einen historischen Schauplatz zu wählen. Damit sind grob einige verschiedene Vorstellungen skizziert, aber längst nicht alle Nuancen angesprochen. Was sich deutlich zeigt: Es gibt nicht die eine Vorstellung des Mittelalters, sondern viele verschiedene, je nachdem auf welchen Aspekt der Fokus in einem Spiel liegt. Diese Bandbreite macht Forschung so spannend.

Wie kann Geschichte in Brettspielen dargestellt werden?

Bei dieser grundlegenden Frage ist es uns wichtig, Brettspiele aus sich heraus zu verstehen. Wie ist ein Spiel aufgebaut und welche verschiedenen

Komponenten gibt es? Um das Geschichtsbild zu untersuchen, müssen verschiedene Komponenten einzeln betrachtet und in Beziehung gesetzt werden. Gerade das Material und die Schachtel bieten über die Illustrationen verschiedene Möglichkeiten, ein authentisches Bild des Schauplatzes zu erschaffen. Das Brettspiel ORLÉANS zeigt auf der Schachtel einen Ritter, einen Kleriker und einen Bauer. Diese Illustration ist angelehnt an eine Darstellung in einer mittelalterlichen Handschrift, dem IMAGE DU MONDE aus der Zeit um 1285. In der Erweiterung INVASION ist auf der Karte Invasion eine Darstellung, die die RITTER DER KOKOSNUSS zeigt. Als Quellen der Illustrationen dienten hier neben tatsächlich mittelalterlichen Darstellungen auch solche aus anderen populärkulturellen Medien. Dadurch zeigt sich, dass die Geschichtsbilder, die bereits in der Popkultur genutzt wurden, weiter tradiert werden können, um einen authentisch wirkenden Schauplatz zu schaffen. Neben dem Material sind Regeln und Mechanismen entscheidend: Spiegeln sich darin bestimmte Aspekte wider, die spezifisch zu dem historischen Setting passen? Nehmen wir wieder das Beispiel ORLÉANS: In dem Gebäude Sakristei kann man nur einen Mönch einsetzen, um sich vor dem nächsten negativen Ereignis zu schützen. Dies entspricht der religiösen Vorstellung im Mittelalter, nach der Mönche durch Gebete vor drohendem Unheil

schützen konnten. Bei manchen Spielen finden sich zudem in der Anleitung oder in einem beigelegten Heft Informationen zum historischen Kontext des Spiels, falls Interessierte sich weiter informieren möchten. Bei EIN FEST FÜR ODIN gibt es beispielsweise einen umfassenden Almanach, in dem Spielelemente in ihren historischen Kontext gesetzt werden.

Von der Theorie zur Praxis

Die Beantwortung dieser und anderer theoretischer Fragen ist schön, aber wie können Brettspiele praktische Vorteile für die Geschichtswissenschaften bringen? Gerade im Bereich von musealen Ausstellungen zu Geschichte bieten sich Brettspiele an. Man kann damit Besucherinnen und Besuchern zeigen, wie relevant historische Themen heute noch sind, und Interesse an Geschichte wecken. Zudem bieten sich Brettspiele im Schulunterricht an, um spielerisch historische Prozesse kennenzulernen und nachzuvollziehen. Damit lernen Schülerinnen und Schüler, historisches Wissen anzuwenden sowie mit populärkulturellen Medien umzugehen und die darin vermittelten Bilder zu dekonstruieren. Es ist also höchste Zeit, dass Brettspiele als kulturelle Artefakte ihrer Zeit in den Geschichtswissenschaften mehr Aufmerksamkeit erfahren und als Kulturgut anerkannt werden.

Anna Klara Falke ist Mitarbeiterin am Bibelmuseum der Universität Münster und promoviert zu antiken Brücken im Vorderen Orient.

Lukas Boch ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Historische Theologie und ihre Didaktik an der Universität Münster. In seiner Promotion forscht er zu Darstellung und Funktion der Kirchengeschichte des Mittelalters in Brettspielen.

Zusammen haben die beiden das Projekt Boardgame Historian gegründet, um Geschichte in und von Brettspielen zu untersuchen.

 bghistorian.hypotheses.org

 [instagram.com/boardgame_historian](https://www.instagram.com/boardgame_historian)

 twitter.com/BoardgameHisto

VERGESSENE SPIELE

FÜR IMMER VERLOREN ODER NOCH ZU RETTEN?

Auch in der Steinzeit, der Antike und im Mittelalter wurde gespielt. Doch nach welchen Regeln wissen wir nicht immer. Das hat gleich mehrere Gründe.

DR. ULRICH SCHÄDLER

Nehmen wir einmal an, in ferner Zukunft würden Archäologinnen und Archäologen ein vollständiges MENSCH ÄRGERE DICH NICHT ausgraben, mitsamt Würfel und allen Spielsteinen, nur leider fehlte die Spielregel. Wäre es möglich, diese anhand des Materials zu rekonstruieren? Die Antwort ist nein, oder zumindest nicht vollständig. Man wird anhand der Zeichen auf dem Spielbrett sicher ermitteln können, dass es sich um ein Wettlaufspiel für vier Spieler handelte, das im Uhrzeigersinn gespielt wurde. Man würde mit guten Gründen annehmen, dass das Ziel wahrscheinlich war, einmal den Parcours zu durchlaufen und die gleichfarbigen kleinen Felder a-b-c-d zu besetzen, aber ob mit allen vier Steinen oder nur mit einem, bliebe offen.



Teufel steckt im Regeldetail

Spiele unterscheiden sich vor allem im Hinblick auf Kleinigkeiten. Der Teufel steckt im Detail. Eine der Fragen, die sich stellt, ist: Was geschieht, wenn ich mit einem Würfelwurf auf ein Feld ziehen könnte, das schon von einem anderen Stein besetzt ist? Um darauf eine Antwort zu geben, würden die Forscherinnen und Forscher sich in der Spielgeschichte umsehen, um Analogien zu finden, das heißt Spiele, die nach ähnlichen Mustern ablaufen. Und da würden sie verschiedenste Lösungen finden. Hier eine Auswahl.

Auf ein besetztes Feld kann man nicht ziehen. Man muss also einen anderen Stein ziehen.

Die beiden Steine tauschen die Plätze.

Besetzte Felder werden beim Ziehen nicht mitgezählt, sodass man auf dem Feld dahinter ankommt.

Es dürfen mehrere Steine auf einem Feld stehen; wobei man noch unterscheiden könnte, ob es sich um einen eigenen oder einen fremden Stein handelt und wie viele Steine genau das sein können.

Der Stein auf dem Feld wird geschlagen, indem ich meinen Stein an seine Stelle setze, so wie es bei MENSCH ÄRGERE DICH NICHT der Fall ist. Wobei sich die Anschlussfrage stellt, ob der Stein ein für alle Mal ausscheidet oder wieder ins Spiel gebracht werden darf und, wenn ja, wie.

Es gibt keine Möglichkeit, wenn nicht andere Quellen Auskunft geben, zu entscheiden, welche Regel auf dieses Spiel zutrifft. Wir wissen aber alle, dass der Reiz des Spiels genau in diesem Regeldetail steckt.



59FU



Lückenhafte Beschreibung nicht nur bei ALQUERQUE

Eine Methode, Spielregelrekonstruktionen zu überprüfen, ist immerhin, das Spiel konkret zu spielen: Eine Regel, die zu einem unspielbaren Spiel führt, kann nicht stimmen. So hat Florian Heimann, damals Gymnasiast der Oberstufe, vor wenigen Jahren festgestellt, dass die vermeintliche RÖMISCHE RUNDMÜHLE, deren Spielregel Carl Blümlein in seinem Buch „Bilder aus dem römisch-germanischen Kulturleben“ 1918 vorgeschlagen hatte, schlichtweg zu einer Endlosschleife führt. Das Spiel, das manchen als das beliebteste römische Brettspiel gilt, kann es so also nicht gegeben haben. Die vielen Radmuster, die in römischen Städten in die Marmorfußböden eingeritzt sind, müssen eine andere Funktion gehabt haben. Ob diese Erkenntnis die archäologischen Museen dazu veranlassen wird, das Spiel aus ihrem museumspädagogischen Programm und aus dem Museumsshop zu verbannen, bleibt freilich abzuwarten.

Ein Problem ist also die Unvollständigkeit, ja manchmal auch Widersprüchlichkeit der Überlieferung. Auch kann man an der Kompetenz der Autoren, über Spiele zu sprechen, durchaus zweifeln, vor allem, wenn sie zeitlich weit von ihrem eigentlichen Gegenstand entfernt sind. In keiner einzigen Schriftquelle aus dem antiken Griechenland oder Rom ging es dem Autor darum, die Spielregel eines Brettspiels genau

zu beschreiben. Der Autor des Lobgedichts auf Piso (Laus Pisonis) etwa möchte anhand einer LATRUNCULI-Partie die besonderen strategischen Fähigkeiten Pisos als Feldherr herausstreichen. Und im zweiten Jahrhundert beschreibt Pollux in seinem Lexikon das griechische LINIENSPIEL gerade so genau wie nötig, um Herkunft und Bedeutung des Sprichworts „seinen Stein von der Heiligen Linie ziehen“ zu erläutern.

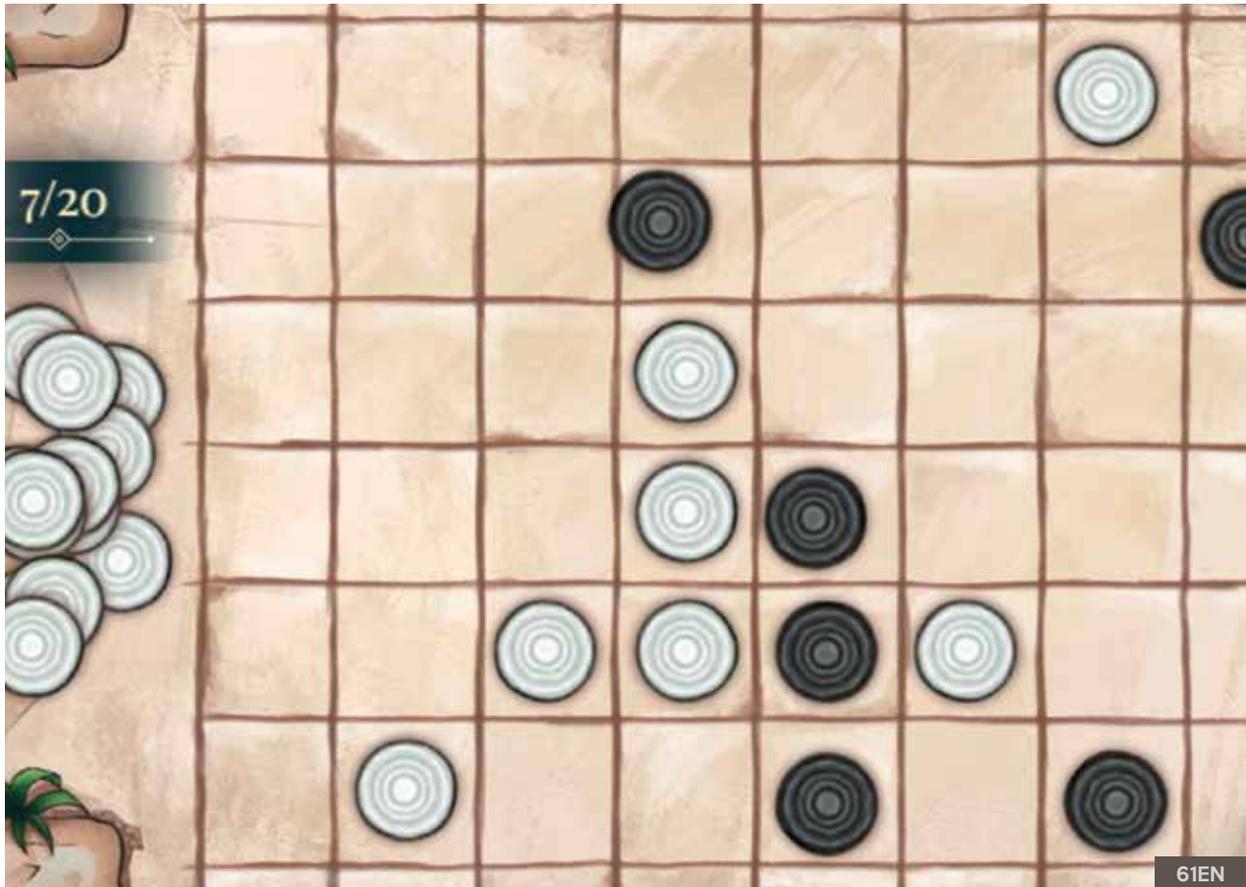
Selbst da, wo sie genau sein wollen, sind historische Spielregelbeschreibungen nach unseren Maßstäben lückenhaft. So beschreibt Alfons X. von Kastilien und León in seinem Spielebuch von 1284 das ALQUERQUE-Spiel, den Vorläufer des DAMESPIELS. Die Steine schlagen gegnerische Steine durch Überspringen. Er sagt aber leider nicht, ob die Steine nur vorwärts ziehen dürfen oder auch zurück. Denn dadurch stellt sich die Frage, was mit einem Spielstein passiert, der am anderen Ende des Brettes angekommen ist. Die Frage ist nicht einfach zu beantworten. ALQUERQUE war im Mittelalter in Europa sehr beliebt. Aber wurde es schon nach den gleichen Regeln wie DAME gespielt oder ist diese eine Weiterentwicklung? Die Ansichten darüber gehen auseinander. Und die mittelalterlichen Sammlungen von Wettaufgaben für SCHACH, BACKGAMMON-Spiele und MÜHLE setzen die Kenntnis der Spielregeln einfach voraus.



Ein Spiel, viele Varianten

Ganz grundsätzlich stellt sich aber bei dem Versuch, verlorene Spielregeln historischer Spiele zu rekonstruieren, folgendes Problem: Eigentlich nämlich existieren traditionelle Spiele nur in Varianten. Die eine Spielregel gibt es nicht. Schon im Mittelalter beschreibt König Alfons X. nicht weniger als 15 verschiedene Spiele der BACKGAMMON-Familie. Und auch heute noch lässt sich beobachten, wie verschieden die Hausregeln sind, nach denen Familien MAU-MAU, ROMMÉ oder sogar MONOPOLY, für das es offizielle Spielregeln gibt, spielen. Und wenn wir über ägyptische, griechische oder römische Spiele sprechen, dann betrifft das Spiele, die jahrhundertlang gespielt wurden, und das in geografisch riesigen Räumen. Es ist kaum anzunehmen, dass das römische LATRUNCULI-Spiel im ersten Jahrhundert vor Christus in Rom nach genau den gleichen Regeln gespielt wurde wie zweihundert Jahre später, sagen wir, in Ephesos. Ja, möglicherweise unterschieden sich die Regeln von einer Legion zur anderen, von Dorf zu Dorf, von Familie zu Familie.

Einheitliche Spielregeln, das lehrt etwa die moderne Geschichte des SCHACHS oder des Fußballs, werden erst benötigt, wenn man überregionale Wettkämpfe austragen möchte. Aber von All-Roman-Championships im LUDUS LATRUNCULORUM berichten die Quellen leider nicht. Über dieses Spiel ist einiges bekannt, zum Beispiel wie das Spielbrett aussah und wie der Schlagmechanismus war. Es gibt mehrere mehr oder weniger informative Aussagen über das Spiel in der römischen Literatur, aber keine dieser Quellen hatte die Absicht, eine genaue Beschreibung der Spielregeln zu geben, einfach weil Varro, Ovid, Martial und andere Autoren davon ausgingen, dass ihre Leser das Spiel kannten. Uns Heutigen bleibt nur übrig, aus den verstreuten Angaben ein einigermaßen aussagekräftiges Bild über den Charakter des Spiels zu zeichnen. Natürlich kann man auch eine vollständige Spielregel vorschlagen, allerdings darf man nicht beanspruchen, die antike Spielregel damit gefunden zu haben.



61EN



Antike trifft auf Computer

In diesem Sinne haben wir im Rahmen des vom European Research Council geförderten, von Véronique Dasen geleiteten, Forschungsprojekts „Locus Ludi“ Vorschläge für vier antike Spiele gemacht, die man am Computer spielen kann. Um solchen Fragen nachzugehen, haben Cameron Browne und seine Mitarbeiter in einem umfangreichen Forschungsprojekt inzwischen tausend traditionelle Spiele programmiert. Sie haben sogenannte Ludeme definiert. Das sind Spielregelmodule, die man theoretisch beliebig zusammensetzen kann. Auf diese Weise lassen sich Spielregelvarianten beziehungsweise Rekonstruktionsvorschläge auf ihre Funktionsfähigkeit überprüfen und vielleicht sogar Stammbäume erstellen.

locusludi.ch/play-ancient-online-games

ludii.game



61.D

Dr. Ulrich Schädler ist Archäologe, Direktor des Schweizer Spielmuseums in La Tour-de-Peilz und Honorarprofessor an der Universität Freiburg in der Schweiz. Er ist Mitbegründer der „Board Game Studies“ und gibt mit Rainer Buland die Reihe „Ludographie – Spiel und Spiele“ im LIT Verlag heraus. Außerdem ist er Mitglied des Beirats des Deutschen Spielearchivs, Nürnberg. Zurzeit erarbeitet er eine Dokumentation der römischen und byzantinischen Spiele im antiken Ephesos, im Rahmen des European Research Council Projekts „Locus Ludi“.

museedujeu.ch

PENTE GRAMMAI

ALTES SPIEL, NEUE ERKENNTNISSE

PENTE GRAMMAI wurde schon in der Antike gespielt. Heute liefert es überraschende Erkenntnisse zu zeitgenössischen Spielevorlieben.

VERONIKA KOCHER

Achilles und Ajax vertrieben sich während der Schlacht um Troja die Zeit zwischen den Kämpfen mit PENTE GRAMMAI. Das stellten sich zumindest die Griechen um etwa 600 vor Christus so vor und malten die Spielsituation ab etwa 540 vor Christus auf Vasenbilder. PENTE GRAMMAI ist damit eines der ältesten uns heute bekannten Brettspiele. In meiner Diplomarbeit untersuchte ich das antike Spiel in einem zeitgenössischen Umfeld; mit 184 Wiener Volksschülerinnen und -schülern im Alter von sechs bis elf Jahren sowie einer Vergleichsgruppe aus 25 Erwachsenen. Ausgangspunkt waren vier Versionen einer neuen Gestaltung des Spiels. Sie entstanden durch die Kombination zweier Erzählungen („Die Reise über das Meer“ und „Wer ist schneller“) mit zwei Regelwerken, wettkampf- und zufallsbasiert. Mehr Hintergründe dazu stehen unter locusludi.unifr.ch/pente-grammai zur Verfügung.

Was ist wichtiger für ein gutes Brettspiel: eine spannende Grammatik oder eine aufregende Erzählung?

Hintergrund: Das Regelwerk eines Brettspiels, die Grammatik, bildet den zentralen Knotenpunkt, in dem Erzählung, Handlung und Semiotik zusammenlaufen. Die Grammatik ist das Tor zur Spielwelt und dem Spielerlebnis. Sie ist die Abmachung, in der wir uns beim Spielen befinden und ausleben können. Der Wettkampf (Agon) und die Auseinandersetzung innerhalb dieser Abmachung sind das aktive Element, das Geschick, das wir selbst in der Hand halten. Den Zufall (Alea), den ein Würfel erzeugt, können wir dagegen nicht kontrollieren. Wir sind ihm passiv ergeben und werden gespielt. Neben der Grammatik besitzt jedes Spiel eine Erzählung. Manche Spiele enthalten nur kleine narrative Versatzstücke, die ein Bild eröffnen. Andere erzählen ganze Geschichten mit einer chronologischen Handlung.

Antwort: Die Grammatik scheint deutlich relevanter zu sein als die Erzählung oder andere Aspekte. Im Schnitt begründeten achtzig Prozent der Kinder ihre Präferenz für eine der vier Spielversionen mit dem Regelwerk, während sich zwanzig Prozent auf die Erzählung bezogen. Auch Erwachsene argumentierten in sechs von zehn Fällen mit den Regeln. Diese starke Präferenz in allen Testgruppen bezieht sich deutlich auf die von Wettkampf geprägte aleatorisch-agonale Version gegenüber der zufallshaften aleatorischen Variante. Das zeigt: Kinder und Erwachsene suchten offenbar gezielt nach der Auseinandersetzung. Sie wollten ihr Geschick aktiv in die Hand nehmen und sich messen – oder behaupten das zumindest.

BEIDE KINDER SIND

MIT IHREM
SEGELSCHIFF
OHNE RUDER
VON GEZEITEN
UND WIND
ABHÄNGIG.



63IE

Wie verhält sich die Erzählung im Spiel zur Grammatik?

Hintergrund: Für die zufallsgeprägte aleatorische Erzählung erhielt PENTE GRAMMAI eine Geschichte, die auf der griechisch-mythologischen Schifffahrt basiert. Daraus entstand eine schicksalhafte Segelreise eines Bubens und eines Mädchens, „Die Reise übers Meer“. Das Motiv der Reise fungiert in der Mythologie häufig als ein Ringen mit dem Schicksal. Beide Kinder sind mit ihrem Segelschiff ohne Ruder von Gezeiten und Wind abhängig. Die vom Wettkampf geprägte aleatorisch-agonale Erzählung basierte auf der vierten Aufgabe des Herakles. Der griechische Held musste einen Eber, der die Gegend des Berges Erymanthos verwüstete, lebendig nach Mykene bringen. Das Motiv des Fangspiels ist im Gegenteil zu dem schicksalhaften Reisemotiv aktiver und auf Wettkampf und Auseinandersetzung ausgelegt.

Antwort: In den jeweils gewählten Spielversionen deckte sich der Charakter der anhängigen Narration nicht durchgängig mit der Grammatik. Regeln und der Wettkampf-aspekt gaben wie erwähnt bei einer Mehrheit den Ausschlag für ihre Auswahl, nicht die Erzählung. Das zeigt deutlich: Bei der Frage, welche Spielversion bevorzugt wird, ist der Charakter der Erzählung offenbar nicht ausschlaggebend. Die am häufigsten gewählte Version war „Die Reise übers Meer“ mit Schlagen, also die aleatorisch schicksalhafte Erzählung mit dem Wettkampf im Regelwerk.

63SE

Gibt es Unterschiede innerhalb verschiedener sozialer Gruppierungen?

Unterschiede nach Alter

Zwar favorisieren alle Altersgruppen das Wettkampfspiel, dennoch lässt sich beobachten, dass das Interesse an der Auseinandersetzung ab ungefähr acht Jahren stark zunimmt. Laut entwicklungspsychologischen Erkenntnissen findet in diesem Alter ein Entwicklungssprung statt, durch den Kinder sich stärker für Regelspiele und Wettkampf interessieren. Auch Erwachsene bevorzugten das Schlagen im Spiel deutlich, begründeten ihre Auswahl aber häufig mit der Grafik, während Kinder mit Regeln argumentieren. Spaß spielte bei Kindern eher eine untergeordnete Rolle im Vergleich zu Erwachsenen, die diesen durchaus benennen. Wohl, weil Spaß im Spiel für Kinder selbstverständlich ist. Die Argumentationen Erwachsener mit vielen unterschiedlichen Aspekten zeigten, dass Brettspiele von ihnen komplexer wahrgenommen werden als von Kindern.

Unterschiede nach Geschlecht

Die Präferenz zu aleatorisch-agonalen Wettkampfspielen in der Gruppe der Erwachsenen war bei Frauen um 90 Prozent höher als zu agonalen Zufallsspielen. Bei Männern wählten nur 70 Prozent eine agonale Spielversion. Das widerspricht dem Gender-Stereotyp, wonach Frauen dem Wettkampf beziehungsweise der Auseinandersetzung eher ausweichen und sich weich und fürsorglich verhalten würden. Für Frauen war außerdem das Aussehen eines Spiels mit 65 Prozent das am häufigsten erwähnte Argument für die Auswahl des Spiels. Bei Männern war das nur bei 38 Prozent der Fall. Bei Kindern sind Buben etwas mehr am Wettkampf interessiert als Mädchen. Diese Ergebnisse treten zwar gemeinsam mit dem Geschlecht der Testpersonen auf, sie belegen jedoch keinen kausalen Zusammenhang. Ein Faktor scheint jedoch Einfluss zu haben, da sich hier signifikante Unterschiede zeigen: der soziale Kontext.

JE ÄLTER DIE
PERSONEN,
UMSO DEUTLICHER
BEVORZUGEN SIE
DAS SCHLAGEN
IM SPIEL

Unterschiede nach sozialem Kontext

Die beiden Volksschulen befinden sich in unterschiedlichen Einzugsgebieten. Eine Schule besuchen Kinder aus einem bürgerlich akademischen Umfeld, die andere Schule Kinder aus prekären Verhältnissen und durchschnittlich niedrigerem Bildungsstand. In den Präferenzen zum „Schlagen im Spiel“ sind zwischen den Kindern in der Gruppe aller Kinder aus beiden Schulen nur marginale Unterschiede festzustellen. Betrachtet man aber diese Vergleichsgruppen getrennt nach Geschlechtern, ergeben sich signifikante Unterschiede. Beobachtungen im prekären Umfeld korrelieren mit klassischen Geschlechterstereotypen: Mädchen sind lieb, passiv und zurückhaltend, Buben aktiv, unternehmungslustig und auch mal aggressiv. Im bürgerlichen Umfeld scheinen sich die Verhältnisse einzuebnen, der Unterschied zwischen Mädchen und Buben ist hier gering.

Unterschiede nach Umfeld

Die familiäre und soziale Herkunft von Kindern ist ein wesentlicher Faktor in ihrer Entwicklung und auf ihrem Bildungsweg. Zwar arbeitet die Öffentlichkeit im politischen, wirtschaftlichen und edukativen Diskurs an der Auflösung von Geschlechterstereotypen und an einer Gleichstellung von Männern und Frauen. Doch bis heute ist die Wirkmächtigkeit dieser Geschlechterstereotypen unterschätzt. Ein Blick in den österreichischen Gleichstellungsindex für den Arbeitsmarkt aus dem Jahr 2020 zeigt: Der Index für Bildung der Frauen liegt in allen Bundesländern durchschnittlich über dem der Männer, ökonomische Werte wie Anstellungsverhältnisse und Einkommen aber stets deutlich darunter. Wenn also Frauen im Durchschnitt eine sehr gute Ausbildung haben aber bei gleicher Leistung schlechter bezahlt werden und weniger Partizipation an der Wirtschaft haben, muss es dafür eine andere Ursache geben als schlechte Bildungschancen.

Die PISA-Studie 2018 belegt die Auswirkungen sozioökonomischer Faktoren auf die Bildungsleistungen von Kindern. Laut der Studie haben

der sozioökonomische Status und Gegebenheiten durch Herkunft in Österreich darauf viel Einfluss, vor allem verglichen mit anderen EU-Staaten. Akademiker-Kinder schneiden in den getesteten Domänen besser ab als Kinder, deren Eltern maximal einen Pflichtschulabschluss haben. Die Ergebnisse der Spieletests sind ähnlich verteilt wie die der PISA-Studie und lassen vermuten, dass der Gender-Gap vom sozioökonomischen Status der Kinder und den damit verbundenen Faktoren abhängt. Da Mädchen und Jungen gleich intelligent sind, lässt sich ein Gender-Gap nicht so ohne Weiteres erklären und fordert zur Ursachenforschung im Umfeld auf. Da sich im bürgerlichen Umfeld Unterschiede einebnen und sich im prekären hervorheben, geben die Ergebnisse einen Hinweis darauf, dass sich hier auch Antworten auf deren Ursache befinden könnten. Den Ergebnissen zufolge scheinen sich Inhalte, die auf eine Gleichstellung von Geschlechtern abzielen, wie eine gendersensible Erziehung und Lehre, im bürgerlichen Umfeld besser durchzusetzen. Warum? Darüber lassen sich hier ohne weitere Untersuchungen nur Vermutungen anstellen.

Ausblick

Zwar ließen sich meine Forschungsfragen beantworten, werfen dabei aber viele neue Fragen auf: Sind die Unterschiede zwischen den Schulen kausal dem Einfluss von Geschlechterstereotypen und mangelhafter Gleichstellungspolitik geschuldet? Oder beeinflussen auch andere Faktoren, wie zum Beispiel Geschwister und/oder psychische Belastungen der Kinder, deren Spieleausswahl? Welche Rolle spielt die Erzählung im Brettspiel und wie lässt sich der Begriff Erzählung für Spiele spezifischer fassen? Diese Fragen müssen in größerem Forschungszusammenhang untersucht werden, aber ihre Formulierung ist auch Teil und Ergebnis meiner Arbeit.

Veronika Kocher, geboren 1979, studierte Kunst- und Designpädagogik und forscht am Institut für Kulturwissenschaften an der Universität für angewandte Kunst in Wien.

Neben ihrer Unterstützung im Aufbau eines Open-Source-Forschungsinformationssystems für den Kunst und Kulturbereich, beschäftigt sie sich in ihrem Dissertationsprojekt mit der Sammlungsintegration und dem Ausstellen von Spielzeug und Spielen sowie der Erforschung der materiellen Kultur der Spiele im sozialen Kontext.

FÜR JUNG UND ALT

Einfache Frage, komplizierte Antwort: Welche Merkmale müssen Gesellschaftsspiele besitzen, damit sie generationentauglich sind und die Kommunikation zwischen Generationen fördern? Eine Analyse von mehr als 106 Spielelementen liefert erste Antworten.

**PETRA FUCHS UND
DANIELA BEHRENS**

Der demografische Wandel verändert unsere Gesellschaft. Immer weniger Menschen bekommen Kinder, dadurch nehmen innerfamiliäre Generationenbeziehungen ab. Dies führt dazu, dass außerfamiliäre Generationenbeziehungen nötig werden. Hier kann die Intergenerative Soziale Arbeit anknüpfen und Menschen jeden Alters in Kontakt bringen. Jung und Alt können sich beim Spielen begegnen. Verständnis sowie Miteinander entstehen. Doch welche der zahlreichen Spiele auf dem Markt fördern die Kommunikation zwischen Generationen und welche nicht?

EMPIRISCHE ANALYSE MOTIVIERENDER SPIELELEMENTE

Dieser Artikel stellt die Teilstudie „Spielelemente in Gesellschaftsspielen“ vor. Sie wurde im Auftrag vom Spielecafé der Generationen und in Unterstützung vom Institut für Ludologie als Kompetenzpartner erstellt. Ziel der Gesamtstudie ist es, mithilfe der gefilterten Merkmale einen Kriterienkatalog für Sozialarbeitende zu erstellen, mit dem Gesellschaftsspiele auf ihre Generationentauglichkeit hin eingeschätzt werden können. Die Teilstudie wurde in Kooperation mit der Technischen Hochschule Nürnberg und dem Forschungsprojekt EMPAMOS durchgeführt. EMPAMOS steht für Empirische Analyse motivierender Spielelemente. Die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler analysieren mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg Spielelemente in Gesellschaftsspielen. Sie wollen herausfinden, welche davon zu menschlichem Handeln und sozialer Interaktion motivieren. Bisher hat EMPAMOS 106 motivierende Spielelemente und 1.800 Verbindungen identifiziert. Ziel ist es, die Vielzahl an motivierenden Spielelementen sichtbar zu machen und für die Soziale Beratung zur Verfügung zu stellen. Mehr dazu unter empamos.in.th-nuernberg.de.



GENERATIONENTAUGLICHE SPIELELEMENTE

Abstimmung; Asymmetrische Startbedingungen; Auktion; Austausch; Belohnung; Blockade; Charakter; Diebstahl; Eingeschränkte Kommunikation; Feedback; Fremdenscheidung; Fähigkeitspunkte; Gambling; Gegner zurückwerfen; Geheimer Spielzug; Gemeinsame Avatargruppe; Gemeinsame Verliererbedingungen; Gemeinsamer Avatar; Gemeinsames Spielfeld; Handel; Handicap; Hilfestellung zur Regeleinhaltung; Informationsasymmetrie; Joker; Kompetitive Spielform; Kooperative Spielform; Koordinierte Spielform; Metaspiel; Mission; Modifizierter Zufall; Positives Ereignis; Rolle; Schenken; Selbstgewähltes Ziel; Spielererzeugter Zufall; Spielvarianten; Spielvorbereitender Zufall; Tausch; Team; Tutorial; Täuschen; Wahl aus Zufall; Wählbarer Schwierigkeitsgrad; Zufall

Weiterhin wurden Elemente markiert, die für die soziale Interaktion bedeutend scheinen, aber negativ assoziiert werden. Dazu zählen: Blockade; Diebstahl; Gegner zurückwerfen; Täuschen. Ziel war es, herauszufinden, ob diese zur Generationenuntauglichkeit beitragen, wenn sie vermehrt auftreten.

Beispiel Team

Bedeutung: Mehrere Personen versuchen gemeinsam, ein Ziel zu erreichen, und stehen dabei im Wettbewerb mit anderen Spielerinnen und Spielern oder Teams. Dabei schließen sich aber nie alle, die am Spiel beteiligt sind, zu einem einzigen Team zusammen.

Begründung: Wenn Teams gebildet werden, müssen wir zusammenarbeiten, um gemeinsame Ziele zu erreichen. Beim TICHU, einem Stichspiel, spielen zum Beispiel zwei Zweier-Teams gegeneinander. Jede Person am Tisch hat also eine Partnerin oder einen Partner, mit der oder dem das Spiel gewonnen oder verloren wird. Wir müssen aufeinander achten und eingehen, um das Ziel zu erreichen. Das schafft Verbundenheit und es kann das Gefühl von Selbstwirksamkeit entstehen. Werden die Teams selbstbestimmt zusammengesetzt, ist es zudem möglich, auf eine ausbalancierte Verteilung der Personen mit höheren/niedrigeren kognitiven Fähigkeiten zu achten. Beispielsweise könnte ein Erwachsener im Team mit einem Kind gegen einen anderen Erwachsenen mit Kind spielen anstatt zwei Erwachsene gegen zwei Kinder.

GENERATIONENUNTAUGLICHE SPIELELEMENTE

Erinnern; Fragestellung; Kognitive Geschicklichkeit; Körperliche Geschicklichkeit; Rätsel; Solitäre Spielform; Zeitlimit; Zugplanungserfordernis

Beispiel Zugplanungserfordernis

Bedeutung: Zugplanungserfordernis bedeutet das für den Spielerfolg notwendige Planen eigener beziehungsweise Durchdenken fremder Spielzüge. Dabei müssen stets mehrere aufeinander folgende Spielzüge bedacht werden, um sich auf ein entferntes Ziel hinbewegen zu können.

Begründung: Die Zugplanungserfordernis ist ein der kognitiven Geschicklichkeit untergeordnetes Element. Es müssen ähnliche Fähigkeiten vorliegen, um einen gemeinsamen Zugang zu gewährleisten. Die Chance bei generationenübergreifenden Spielerunden ist sehr hoch, dass die kognitive Geschicklichkeit unterschiedlich ausgeprägt ist. Ein Beispiel ist SCHACH. Fremde Spielzüge müssen ebenso im Voraus geplant werden wie eigene Spielzüge. Daher ist es wichtig, dass ähnliche Fähigkeiten vorliegen, damit Chancengleichheit besteht.

67LA



Petra Fuchs ist Sozialpädagogin, Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung, Lehrende an der FH Münster und Vorsitzende des Vereins „Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.“

Daniela Behrens ist Sozialpädagogin, Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung an der FH Münster, tätig im Allgemeinen Sozialen Dienst im Jugendamt.

 jungundaltspielt.de

 facebook.com/jungundaltspielt.de

GENERATIONENTAUGLICHE SPIELE

PATCHWORK EXPRESS • MEMOARRR! • BILLABONG • QWIXX • LAMA • SPLENDOR • MENSCH ÄRGERE DICH NICHT • UNO/MAU MAU • MONOPOLY • DIE SIEDLER VON CATAN • KNIFFEL • SKIP-BO • ROMMÉ • PHASE 10 • RUMMIKUB • TABU • AZUL • ACTIVITY • SPIEL DES LEBENS • DIXIT • DOG • CODENAMES • NOCH MAL • COTTAGE GARDEN • KINGDOMINO • EXIT • CAMEL UP • PANDEMIE • SKYJO • KING OF TOKYO • STORIES • LAS VEGAS • DIE LEGENDEN VON ANDOR

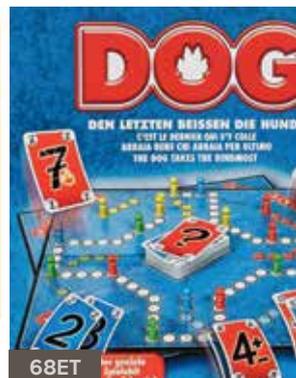
GENERATIONENUNTAUGLICHE SPIELE

LUXOR • THE MIND • MAGIC MAZE • WETTLAUF NACH EL DORADO • IMHOTEP • KARUBA • GAIA PROJECT • RAJAS OF THE GANGES • CLANS OF CALEDONIA • HEAVEN & ALE • SHIFTAGO • KLONG! • DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG • ALTIPLANO • TERRAFORMING MARS • GREAT WESTERN TRAIL • EIN FEST FÜR ODIN • SCYTHE • FIRST CLASS • RÄUBER DER NORDSEE • FABELSAFT • CAPTAIN SONAR • MOMBASA • T.I.M.E. STORIES • WOODLANDS • MYSTERIUM • ISLE OF SKYE • 7 WONDERS DUEL • NIPPON • 5-MINUTE DUNGEON • FACECARDS • MAJESTY • SANTORINI

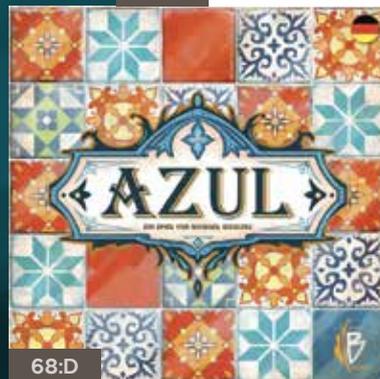
Es wurde untersucht, inwiefern sich bestimmte Elemente in Spielen feststellen lassen – und zwar sowohl in generationentauglichen und nicht-generationentauglichen Spielen. Die Liste der generationentauglichen Spiele wurde der Studie „Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – Wie Spielen verbindet“ aus dem Jahr 2018 von Petra Fuchs entnommen und um Spiele mit den Generationenspiel-Siegel ergänzt. Die Kontrollgruppe wurde aus 33 Spielen analog zur Gruppe generationentauglicher Spiele gebildet. Damit wird eine Hypothese eingebunden, die davon ausgeht, dass SCHACH, DAME, MÜHLE und MEMORY keine generationentauglichen Spiele sind, sondern aufgrund der historischen Tradierung als generationentauglich benannt wurden. Somit wird davon ausgegangen, dass 33 generationentaugliche Spiele 33 nicht-generationentauglichen Spielen gegenüberstehen.



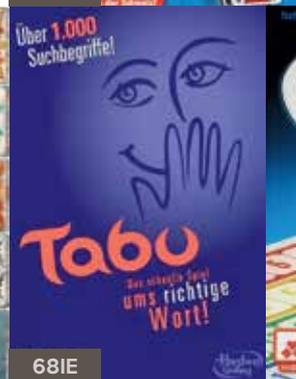
68UT



68ET



68:D



68IE

In generationentauglichen Spielen wird etwas gewagt

Das Element Gambling konnte deutlich mehr in generationentauglichen Spielen identifiziert werden als in der Kontrollgruppe. Gambling meint, ein Verlustrisiko in Kauf zu nehmen, um im unwahrscheinlichen Fall etwas zu gewinnen (oder eben zu verlieren). Wenn zum Beispiel beim KNIFFEL ein erneuter Wurf die entsprechende Zahl nicht würfelt, ist der Verlust eventuell höher als zuvor. Auch wenn Gambling laut Auswerterinnen schwer zu erkennen war, spricht das für dessen Bedeutung. Es wird etwas gewagt und sich auf das Glück verlassen und schließt somit die genaue Berechenbarkeit aus. Dies gewährt unterschiedlichen Generationen einen ähnlichen Zugang, da die Handlung nicht nur von Fähigkeiten abhängt.

Generationentaugliche Spiele leben von positiven Momenten

Ebenso bedeutend fällt die Bewertung des Elements Joker aus. Der Einsatz eines Jokers trägt zur Motivation im Spiel bei. Dieser kommt zum Beispiel in ROMMÉ und SCRABBLE vor: Fehlende Karten oder Buchstaben werden durch einen Joker ersetzt. Durch das Erhalten



und Einsetzen eines Jokers können Spielzüge früher gespielt oder vermeintlich ausweglose Situationen positiv überwunden werden. Auch das Element Positives Ereignis trat in generationentauglichen Spielen gehäuft auf und knüpft damit an den Joker an. Positive Ereignisse tragen dazu bei, dass Personen eine höhere Wahrscheinlichkeit haben zu gewinnen, beziehungsweise positive Gefühle entstehen. Dies führt zu einer erhöhten Motivation. Wenn zum Beispiel bei MENSCH ÄRGERE DICH NICHT eine sechs gewürfelt wird, wird man belohnt, indem man nochmal würfeln darf. Auch das Element Belohnung wurde in generationentauglichen Spielen häufiger genannt. Belohnungen können im Spiel ebenfalls motivieren. Sie sind als Anreiz zu verstehen, erweiterte Handlungen in den entsprechenden Spielen durchführen zu wollen.

Generationentaugliche Spiele enthalten immer Zufallselemente

Das Element Zufall ist ein Faktor, der bestimmte Ereignisse im Spielverlauf unberechenbar macht. Interessant zeigt sich die Auswertung der verschiedenen Zufallselemente. Zur Oberkategorie Zufall gehören die Unterkategorien spielvorbereitender, spiel-erzeugter, modifizierter Zufall und Wahl aus Zufall.

Ein Spielvorbereitender Zufall sorgt dafür, dass ein Spiel jedes Mal mit anderen Startbedingungen beginnt. Ein Spielerzeugter Zufall wird nicht zum Zeitpunkt der Spielvorbereitung, sondern während des Spiels live erzeugt, zum Beispiel indem Spielerinnen und Spieler würfeln oder eine Drehscheibe drehen. Der Modifizierte Zufall sorgt dafür, dass Spielereignisse zwar unvorhergesehen, aber dennoch nicht komplett zufällig passieren. Dadurch entsteht trotz des Zufalls eine gewisse Planbarkeit für die Zugplanung. Generationentaugliche Spiele weisen zu hundert Prozent mindestens eines dieser Zufallselemente auf. Aber auch nicht-generationentaugliche Spiele zeigen mit 90,91 Prozent sehr häufig Zufallselemente. Spielerzeugter und modifizierter Zufall treten in Kombination ebenso deutlich häufiger in generationentauglichen Spielen auf als der spiel-erzeugte Zufall allein.

Zufallselemente, beziehungsweise von Glück abhängige Elemente wie das Gambling sind deutlich häufiger in generationentauglichen Spielen enthalten. Dieses Ergebnis bestätigt die von der Studiengruppe zuvor erstellte Hypothese, dass generationentaugliche Spiele Zufallselemente enthalten müssen. Zufallselemente erhöhen die Chancengleichheit im Sinne der



Diversität und minimieren den Anspruch, dass das Spiel von Fähigkeiten abhängig ist. Ungleichheiten werden nivelliert. Sind ähnliche Fähigkeiten im Spiel Voraussetzung, steht das einer Generationentauglichkeit entgegen, da kein gleichwertiger Zugang gewährleistet werden kann. Es wird angenommen, dass Elemente des Zufalls ausgleichend wirken und den Zugang gewährleisten. Das erhöhte Aufkommen von Zufall in generationentauglichen Spielen spricht dafür.

Sind kognitive Fähigkeiten gefordert, kommt es auf den Schwierigkeitsgrad an

Auffällig ist, dass 15 generationentaugliche Spiele überhaupt keine nicht-generationentauglichen Elemente enthalten, wohingegen dies bei nur vier Spielen der Kontrollgruppe der Fall ist. Signifikant häufiger fallen die Elemente kognitive Geschicklichkeit als Überkategorie sowie Zugplanungserfordernis in nicht-generationentauglichen Spielen auf. Ebenso ist dies bei Rätsel und Fragestellung der Fall, wenn auch nicht signifikant. Strategisches Denken, im Voraus eigene Züge planen und die der anderen Personen mit einberechnen gehört ebenso dazu wie analytisch zu kombinieren. Dies deutet darauf hin, dass Elemente,

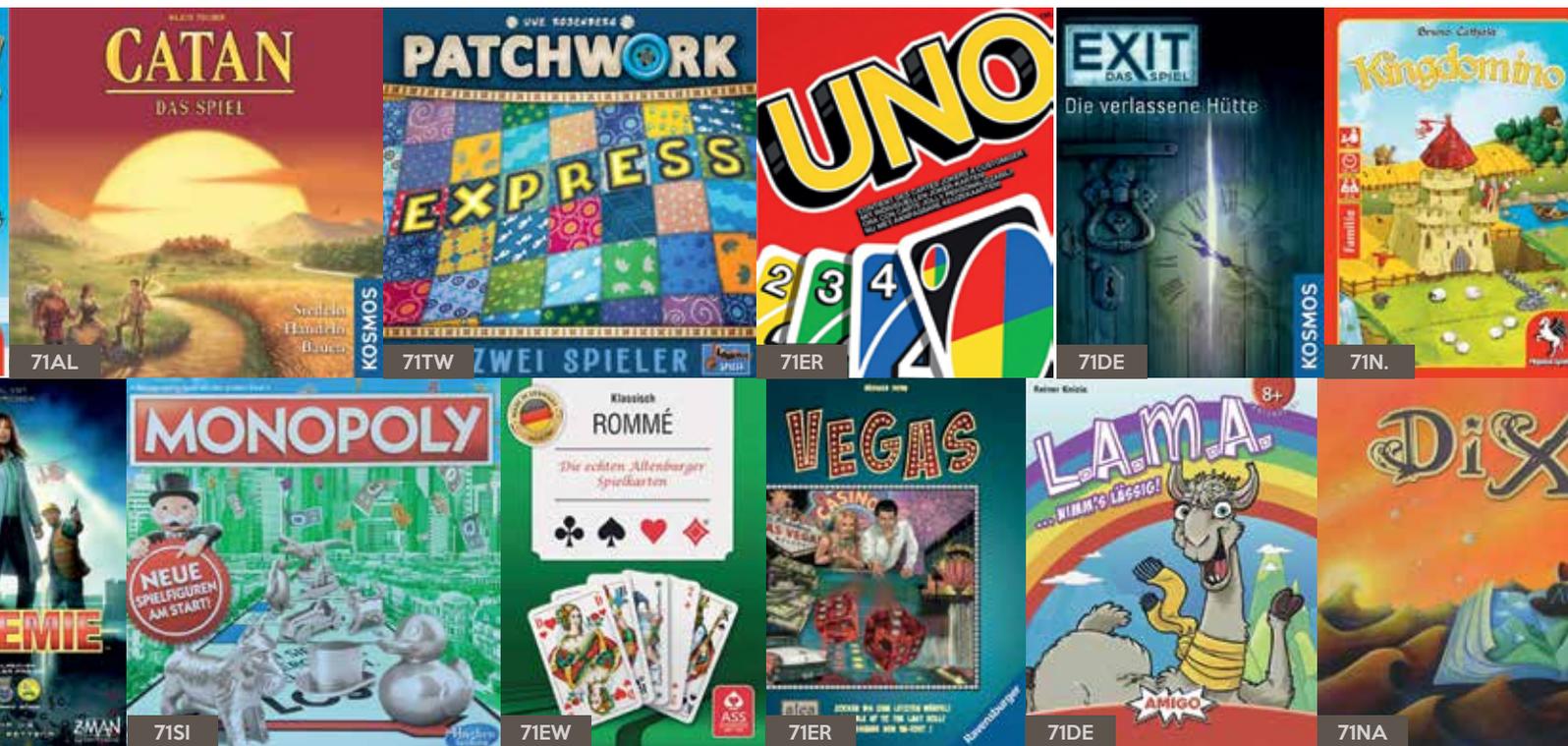
die in den Bereich der kognitiven Fähigkeiten fallen, als nicht-generationentauglich eingestuft werden können. Dennoch enthalten über 42 Prozent aller generationentauglichen Spiele das Element kognitive Geschicklichkeit. Es scheint, dass es darauf ankommt, wie hoch der Schwierigkeitsgrad und somit die Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten im Spiel sind.

Generationentaugliche Spiele sind keine Stress- oder Geschicklichkeitsspiele

Das Element Zeitlimit wurde nur selten und die Elemente Körperliche Geschicklichkeit sowie Solitäre Spielform gar nicht in generationentauglichen Spielen identifiziert. Dies zeigt, dass Spiele mit Stress (zum Beispiel UBONGO, bei dem eine Sanduhr den Spielzug begrenzt) oder bei denen eine ruhige Hand gefordert ist (MIKADO ist dafür ein klassisches Beispiel) nicht für das generationenübergreifende Spiel geeignet sind.

Teamspiele können generationentaugliche Spiele sein

Das Element Gemeinsame Avatargruppe trat in generationentauglichen Spielen deutlich öfter auf als in



der Kontrollgruppe. Gemeinsamer Avatar bedeutet, dass es Figuren gibt, die von mehreren Personen gemeinsam, abwechselnd oder gleichzeitig gespielt werden. Aufgrund der Nutzung von Avataren durch alle Personen und dem dadurch entstehenden Gefühl von Verbundenheit und Zugehörigkeit wurde dieses Element als generationentauglich klassifiziert. Dies trifft auch auf das Element Team zu, das ebenso häufiger (wenn auch nicht signifikant) in generationentauglichen Spielen auftrat.

Erste Schlussfolgerungen

Eines ist klar: Die Ergebnisse der ersten Teilstudie können nur eine erste Richtung aufzeigen. Es sind weitere Untersuchungen nötig, da sich die Generationentauglichkeit nicht nur auf Spielelemente reduzieren lässt. Weitere Kriterien, die zum gelingenden generationenübergreifenden Spiel beitragen können, werden in zwei weiteren Teilstudien untersucht. Hierbei werden unter anderem äußere Merkmale wie Spielmaterial oder Textgröße auf Karten oder in der Anleitung sowie die Begleitung der Spielsituation betrachtet. Dennoch kann stark davon ausgegangen werden, dass Spiele, in denen der Zufall eine Rolle spielt, eher generationentauglich sind, als reine

Strategiespiele. Kognitive Fähigkeiten werden zwar in vielen generationentauglichen Spielen gefordert, hier kann jedoch davon ausgegangen werden, dass es auf den Schwierigkeitsgrad ankommt. Auch scheint es wichtig, dass ein positives Spielgefühl entsteht. Dies kann durch Miteinander, Teamspiel, durch positive Ereignisse, Belohnung oder dem Einsetzen eines Jokers entstehen. Von Glück geprägte Elemente wie Joker oder Gambling tragen wie Zufall dazu bei, dass es nicht nur auf das Können ankommt. Dies dürfte ein ganz entscheidender Faktor im generationenübergreifenden Spiel sein.

Will man gemeinsam verschiedene Generationen an einem Tisch vereinen, ist es unausweichlich, dass Menschen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten zusammenkommen. Spiele anzubieten, bei denen diese Fähigkeiten entweder keine Rolle spielen oder aber kooperativ zum Nutzen aller eingesetzt werden, dürfte entscheidend sein. Wenn dann noch auf Spiele verzichtet wird, die Zeitdruck und somit Stress sowie körperliche Geschicklichkeit benötigen, dürfte die Spieleauswahl im Sinne des generationenübergreifenden Spiels schon einfacher gelingen.

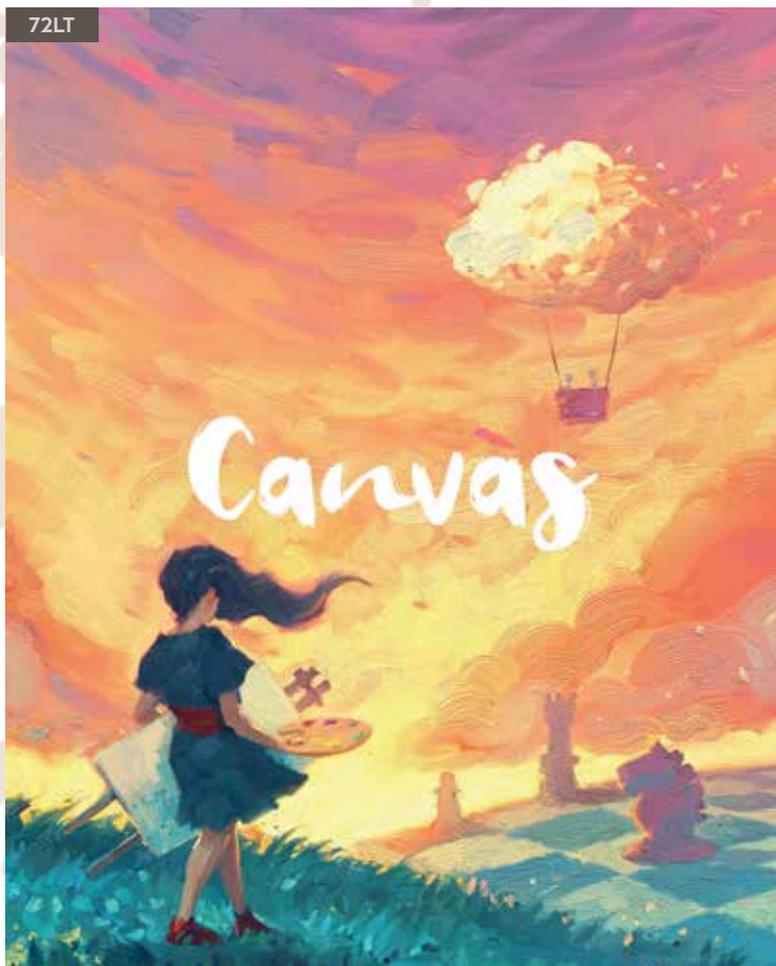
74 - 77 Wir Spielekritiker, Experten und Scharlatane

78 - 79 Eine Odyssee: Kritikerinnen, Influencer und ihre Rezensionsexemplare

„Die Rezension war die

Das ist schon lange

72LT



Chin, Nerger | R2i Games | 2021 | 1-5 Personen | 14+ | 30 Minuten

ALTE SPIELE, NEUE INSPIRATION

(wen) Seit mehr als zwanzig Jahren streiten Mitglieder der Band Kraftwerk mit dem Produzenten Moses Pelham. Es geht um die Frage, ob Pelham ungefragt ein Kraftwerk-Sample im Lied „Nur mit Dir“ verwenden darf. Auch bei CANVAS kombinieren Spielerinnen und Spieler munter Gegenstände, Personen und Hintergründe und schaffen so neue Gemälde. Dazu schieben sie transparente Karten übereinander. Jede Karte enthält einen Teil des Gemäldes und Symbole, die für die Punktevergabe wichtig sind. Je nachdem wie die Karten übereinander geschoben werden, sind Symbole entweder sichtbar oder nicht. Der Mechanismus ist bekannt: Die Idee, transparente Karten übereinanderzustapeln, hat MYSTIC VALE bereits 2016 populär gemacht. Zu einem mehr als zwanzigjährigen Streit wird es deswegen aber wahrscheinlich nicht kommen. Es ist üblich, dass sich Autorinnen und Autoren von anderen Werken inspirieren lassen, Mechanismen abwandeln, kombinieren und weiterentwickeln. Dabei entstehen in der Regel keine Kopien, sondern ganz neue verspielte Kunstwerke.

80 - 81 Sagen Sie jetzt nichts

82 - 85 Visuelles Babylon

86 - 95 Vorbild Gamesbranche

Königin des Feuilletons.
nicht mehr so.

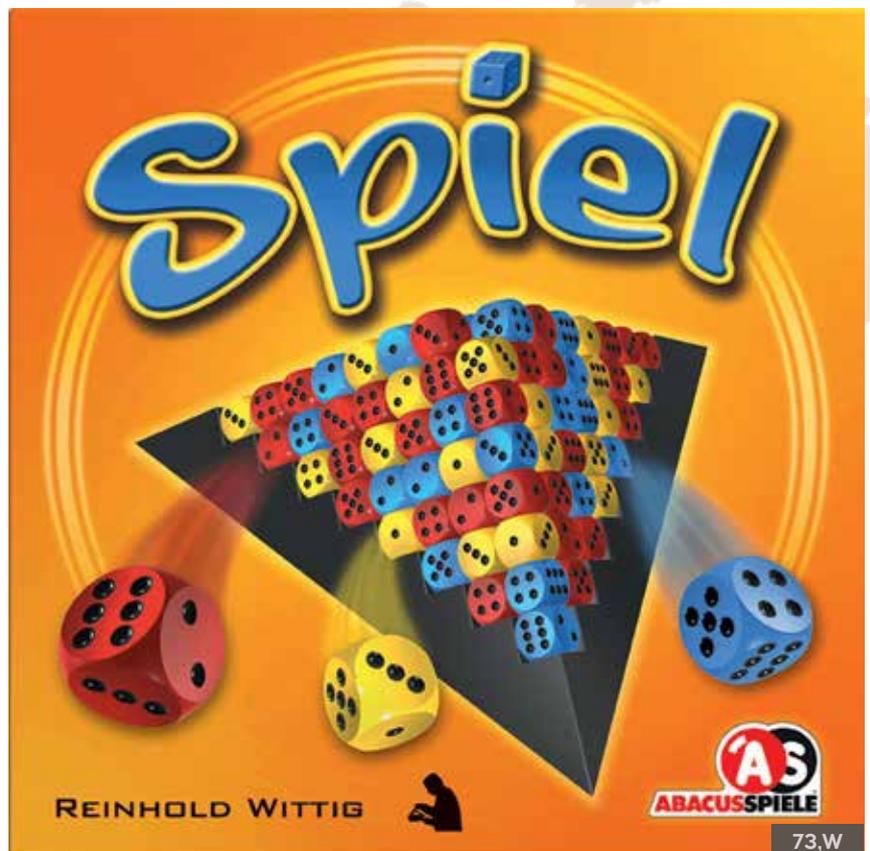
Sonja Zekri, deutsche Journalistin, *1967

SPIEL OHNE REGELN

(wen) Ist das überhaupt ein Spiel? Schließlich schrieb der Wissenschaftler Johan Huizinga in seinem Buch „Homo Ludens“ schon 1938, ein Spiel brauche unbedingt bindende Regeln. Doch als 1979 die Erstauflage von DAS SPIEL erschien, fehlten diese ganz bewusst. In der Schachtel befanden sich lediglich 281 farbige Würfel sowie eine Plattform, auf der diese gestapelt wurden. Autor Reinhold Wittig wünschte sich, dass die Käuferinnen und Käufer selbst kreativ werden. Er forderte sie auf, mit Zahlen, Farben und dem Zufall zu spielen.

Erwin Glonnegger war von der Idee begeistert. In seinem Spielebuch schwärmt er: „Dieses Spiel ist ein Meilenstein auf dem Weg, der im Deutschland des ausgehenden 20. Jahrhunderts zu einer Kultur des Gesellschaftsspiels führte, wie sie seither einmalig ist.“ DAS SPIEL gibt es immer noch. Seit 2004 ist es bei Abacus im Programm, im kommenden Jahr soll eine überarbeitete Neuauflage erscheinen.

Dann aber mit Spielanleitung.



Reinhold Wittig | Abacusspiele | 1980 | 4-7 Personen | 8+ | 30 Minuten

Wir Spielekritiker,

Erschienen am 28. Mai 2020 auf kulturgutspiel.de
Sebastian Wenzel



74EI

Sind Spielevloggerinnen, Podcaster und Bloggerinnen auch Spieleexperten? Und wenn nicht, müssten sie es sein? Darüber diskutierten 2020 einige Personen aus der Brettspielszene. Viel wichtiger als Antworten auf diese Fragen ist etwas anderes: Transparenz.

Es nervt. Die Diskussion gab es schon früher, gibt es heute und wird es auch morgen geben. Es geht um die Frage: Wer oder was sind wir? Wir, die über Spiele schreiben und senden. Sind wir Blogger, Journalisten, Kritikerinnen, Influencer, Expertinnen, Entertainer oder vielleicht sogar nur Scharlatane? Auslöser für die Diskussion war ein Video von Florian Aengenendt auf seinem YouTube-Kanal Get on Board. Darin sagt er unter anderem, er sei kein Spieleexperte. Christoph Post von der Brettspielbox widersprach.

In seinem Video „Out of the Box VI 2020“ sagt er unter anderem:

„Das, was ihr hier von mir bekommt, sind immer meine persönlichen Eindrücke. Aber nichtsdestotrotz sind die fundiert. Von daher behaupte ich schon, dass wir Experten sind.“

Christoph hat Recht. Die Diskussion ist trotzdem müßig. Erstens sind die Begriffe nicht eindeutig definiert. Jeder kann sich in Deutschland Expertin nennen, Journalist sowieso; Lieschen Müller ebenso wie Anne Will oder Ulrich Wickert. Die Berufsbezeichnung Journalist ist nicht geschützt. Auch der Begriff Influencer ist mindestens so schwammig wie SpongeBob, schließlich gibt es sogar Nano-, Micro- und Macroinfluencer. Erschwerend kommt hinzu, dass einige YouTuber nicht nur im Spiel, sondern auch im echten Leben gleich in mehrere Rollen schlüpfen. Hunter und Cron sind Vlogger, Influencer sowie Unternehmer, trotzdem dürfen sie neuerdings für die Frankfurter Rundschau schreiben. Sind sie dadurch auch Journalisten?

Es ist für die Katz, den Hund und das Pferd, über diese und andere Begriffe zu diskutieren und sich daran abzuarbeiten. Viel wichtiger ist etwas anderes: das

Expertinnen und Scharlatane

„Ich bin kein Experte. Nicht für Brettspiele, nicht für Youtube. Ich weiß ehrlich gesagt nicht mal, ob ich für irgendwas Experte bin.“

Florian Aengenendt, Get on Board

richtige Selbstverständnis, mit dem wir über Spiele berichten und die Transparenz gegenüber unseren Zuschauern, Leserinnen und Hörern.

Gewissenhafte Auseinandersetzung mit Spielen gefordert

Einige Spieleblogger und YouTuber halten sich deshalb an den Pressekodex. Darin steht:

„Verleger, Herausgeber und Journalisten müssen sich bei ihrer Arbeit der Verantwortung gegenüber der Öffentlichkeit und ihrer Verpflichtung für das Ansehen der Presse bewusst sein. Sie nehmen ihre publizistische Aufgabe fair, nach bestem Wissen und Gewissen, unbeeinflusst von persönlichen Interessen und sachfremden Beweggründen wahr“

Dazu gehört es nicht nur, Werbung und Redaktion zu trennen, sondern auch, Beiträge vor der Veröffentlichung sorgfältig auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen. Also sich mit den Spielen, um die es geht, gewissenhaft auseinanderzusetzen. Was ist damit gemeint? Für die Beantwortung dieser Frage werfen wir unsere T.I.M.E. Machine an und reisen in die Vergangenheit. Bernward Thole schrieb 1992 den Artikel „Umriss einer Spielekritik“. Darin steht:

„Spielekritik soll über das relevante Spiele-Angebot informieren. Spielekritik soll die Form und den Inhalt wichtiger Spiele darstellen, um dem Spieler eine Auswahl zu ermöglichen. Spielekritik soll eine negative Erscheinung kritisieren, positive Entwicklungen herausheben. Spielekritik soll zum Spielen motivieren. Spielekritik soll das soziale und kulturhistorische Umfeld kennzeichnen, in die das Spiel hineingestellt ist.“

„Spielekritik soll das soziale und kulturhistorische Umfeld kennzeichnen, in die das Spiel hineingestellt ist.“

Bernward Thole (* 2. November 1936 in Fulda) ist pensionierter Medienwissenschaftler und deutscher Spielekritiker sowie Gründer und ehemaliger Leiter des Deutschen Spiele-Archivs.

76LS

Anforderungen an einen Spielekritiker

Thole spricht in seinem Artikel stets von Spielekritiken, meint damit aber nicht nur klassische Rezensionen, sondern explizit auch Glossen, Polemiken, Essays, Reportagen, Geschichten, Interviews und Dialoge. YouTube und Podcasts haben das Repertoire an Darstellungsformen nochmals erweitert, zum Beispiel um Top-10-Listen oder Let's Plays. Wie lassen sich laut Thole die von ihm genannten Kriterien erfüllen?

„Die Wahrnehmung dieser Aufgaben fordert vom Spielekritiker eine breite Spielpraxis, darüber hinaus ein ständig, ergänztes und reflektiertes historisches und theoretisches Wissen, und, last but not least, auf dieser Basis gewonnene ästhetische Maßstäbe, erkennbare Standpunkte, die eine Auseinandersetzung ermöglichen.“

Wer all diese Anforderungen erfüllt, ist definitiv eine Spieleexpertin oder ein -experte. Doch das ist schwer, denn wir begegnen wieder unserem Anfangsproblem. Was meint Thole damit genau? Wie definiert man breite Spielpraxis und reflektiertes historisches und theoretisches Wissen? Welche verspielte Allgemeinbildung müssen YouTuber, Podcasterinnen oder Blogger besitzen? Wie viele Spiele des aktuellen Jahrgangs müssen wir gespielt haben? Müssen wir moderne Klassiker wie CATAN, DOMINION oder CARCASSONNE kennen? Was ist mit ACQUIRE, DIPLOMACY oder AXIS & ALLIES? Was mit SKAT, GO oder MANCALA? Müssen wir wissen, dass DER STERN VON AFRIKA ein beliebtes Brettspiel in Finnland ist? Müssen wir das Buch Homo Ludens gelesen haben? Sollten wir Autoren wie Uwe Rosenberg oder Corné van Moorsel kennen?

„Wer einen YouTube-Kanal macht und sagt, er ist kein Experte, und er mache das nur mal so, es braucht ja auch keiner zugucken, da muss ich sagen, es gehört ein bisschen mehr Verantwortung dazu.“

Christoph Post, Brettspielbox

Verantwortung gegenüber Zuschauern, Leserinnen und Hörern

Die meisten von uns sind keine hauptberuflichen YouTuberinnen, Podcaster oder Bloggerinnen. Wir spielen und senden in unserer Freizeit. Und wir alle haben unterschiedliche Ansprüche an uns selbst und unsere Inhalte. Manche von uns bezeichnen sich als Kritikerinnen, einige als Entertainer, andere als Experten. Egal, wie wir uns nennen, gibt es doch eine Sache, die uns vereint: Wir alle haben eine Verantwortung, vor allem gegenüber den Menschen, die unsere Artikel lesen, unsere Videos sehen und unsere Podcasts hören. Das sieht auch Christoph so, denn das anfangs erwähnte Zitat geht noch weiter.

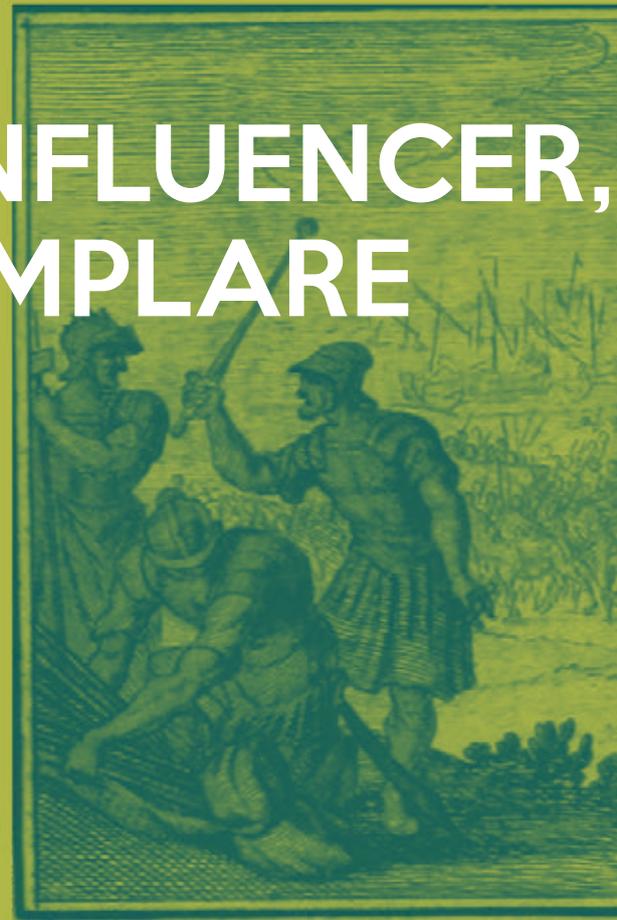
„Und wer sich hinstellt und einen YouTube-Kanal macht und sagt, er ist kein Experte, und er mache das nur Mal so und es braucht ja auch keiner zugucken, da muss ich sagen, es gehört ein bisschen mehr Verantwortung dazu. [...]“

Verantwortung bedeutet nicht, dass wir alle der von Thole genannten Anforderungen erfüllen müssen, um auf Sendung zu gehen. Aber wir sollten uns immer wieder bewusst machen, was wir tun, und das auch transparent kommunizieren, so wie Florian es gemacht hat. Daumen hoch dafür. Wikipedia schreibt dazu: „Verantwortung ist im Allgemeinen die (freiwillige) Übernahme der Verpflichtung, für die möglichen Folgen einer Handlung einzustehen und gegebenenfalls dafür Rechenschaft abzulegen oder Strafen zu akzeptieren. Sie setzt Verantwortungsgefühl und -bewusstsein, ein Gewissen sowie die Kenntnis der Wertvorstellungen sowie der rechtlichen Vorschriften und sozialen Normen voraus“. Das ist es, worauf es ankommt, und nicht auf die Frage, ob wir uns Experten nennen oder nicht.

EINE ODYSSEE: INFLUENCER, REZENSIONSEXEMPLARE

Erschienen am 12. Dezember 2020
auf spielbar.com
Georgios Panagiotidis

Spielevlogerinnen, Podcaster und Bloggerinnen erhalten immer wieder kostenlose Rezensionsexemplare. Müssen sie das transparent kommunizieren? Die Antwort hängt nicht von journalistischer Integrität ab, sondern von eigenem Selbstverständnis.



Es gibt viele Merkmale, an denen man einen Spielekritiker von einem typischen Brettspielfreund unterscheiden könnte. Sei es die Fähigkeit, das eigene Spielgefühl in Worte zu fassen, oder das analytische Geschick, die Ursachen für diese oder jene Spielerfahrung zu finden. Manchmal ist es auch nur das Talent, dem Publikum die emotionale Dimension eines Spiels zu vermitteln. Der Punkt, der jedoch in den Köpfen vieler häufig den größten Platz einnimmt, lautet: Die bekommen Rezensionsexemplare geschenkt. Grund genug sich einmal anzuschauen, was das eigentlich für eine Kritik bedeutet.

Oft und gerne wird behauptet, dass Kritikerinnen und Kritiker ihre Unabhängigkeit aufgeben, wenn sie sich bereit erklären, Rezensionsexemplare entgegen zu nehmen. Sie würden in einen Interessenkonflikt geraten, wenn die Aussicht besteht, aufgrund einer positiven Rezension in Zukunft weitere Spiele kostengünstig oder sogar kostenfrei vom Verlag zu erhalten. Darum sei es zwingend nötig, hier transparent zu sein und dem Publikum eine solche Zusendung deutlich zu kommunizieren. Das Publikum müsse gewarnt werden, dass eine derartige Befangenheit der Kritikerin oder des Kritikers möglich sei.

Das klingt zuerst auch recht einleuchtend. Wie auch die Behauptung, dass Menschen nur zehn Prozent

ihres Gehirns nutzen; dass Alpha-Männchen sich immer an die Spitze des Wolfrudels kämpfen oder dass es exakt zwei Geschlechter gibt. Das klingt überzeugend, ist aber Unsinn.

Die Gefahr der Befangenheit erklärt sich nicht durch die der Kritikerin oder dem Kritiker unterstellte Gier nach mehr Spielgeschenken, sondern wird viel eher durch ein Phänomen wie dem Endowment-Effekt beschrieben. Dieser besagt, dass wir die Dinge, die uns gehören, für wertvoller und hochwertiger halten als sie es womöglich sind. In der Praxis lautet das: Wer sich ein Spiel selbst kauft, ist eher dafür anfällig, die Schwächen zu übersehen und die Stärken zu unterstreichen.

Wäre einem also tatsächlich daran gelegen, Transparenz zu beweisen und auf eine mögliche Befangenheit der Kritikerinnen und Kritiker hinzuweisen, müsste man dieses bei selbst erworbenen Spielen tun. Dabei ist die Frage viel interessanter, warum Transparenz in einer Kritik überhaupt so wichtig ist.

Die Antwort darauf findet sich in der Beziehung zwischen Kritikerin, Kritiker und Publikum. Transparenz ist in dem Moment notwendig, wenn die Kritik auf das Verhalten des Publikums Einfluss nehmen will. Konkret: wenn Kaufentscheidungen beeinflusst werden sollen. Das moderne Internet-

KRITIKERINNEN UND IHRE

Georgios Panagiotidis schreibt und spricht im Netz über seine liebste Beschäftigung: Brettspiele und Brettspielkultur in all ihren Variationen, Facetten und Eigenarten.

 spielbar.com

 twitter.com/joedizzy

Wirksamkeit hängt von Glaubwürdigkeit ab

79IE

zeitalter hat dafür sogar einen Begriff gefunden: Influencerinnen und Influencer. Transparenz ist in dem Moment zwingend, wenn ein Kritiker als Influencer aktiv wird. Daran ist nichts Verwerfliches. Es beschreibt lediglich eine Art, wie Kritik präsentiert wird.

Die Wirksamkeit einer Kritik hängt von ihrer Glaubwürdigkeit ab. Diese kann sich zum Beispiel daraus ergeben, dass der Spielgeschmack des Publikums dem einer Kritikerin ähnelt. Oft wird das Argument geäußert, dass man sich einen Kritiker suchen sollte, der dem eigenen Spielgeschmack am nächsten kommt. Eine Kritik kann aber auch an Glaubwürdigkeit gewinnen, weil sie analytisch und argumentativ Substanz bietet. Fühlt man sich dazu verleitet, sich ein Spiel zu kaufen, weil man sich den Spielvorlieben des Kritikers verwandt fühlt, oder machen die dargelegten Argumente neugierig auf das Spiel? Die Trennlinie zwischen den beiden Ansätzen ist nie ganz sauber und es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Rezension mal in die eine oder andere Richtung geht. Das liegt daran, dass Influencer und Kritiker keine gegensätzlichen Positionen sind. Es sind vielmehr zwei eigene Arbeitsbereiche, die sich überschneiden können aber nicht müssen.

Diese Unterscheidung ist jedoch keine Frage der Qualität, sondern der Funktion. Eine Rezension

kann als Kaufberatung dienen oder als tiefere, inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Spiel selbst. Ein Publikum, welches in einer Kritik eine Kaufberatung sucht, fühlt sich durch Transparenz beruhigt und vor etwaiger Manipulation durch die Kritikerin oder den Kritiker gewarnt. Wie man auch einem Verkäufer im Spiel Laden nur unter Vorbehalt Glauben schenkt, da dieser ein Interesse daran hat, ein Spiel zu verkaufen. So versucht man einzuschätzen, ob zum Beispiel eine Kritikerin ebenfalls ein Spiel zu verkaufen versucht, wenn diese ein Rezensionsexemplar erhalten hat. Die Forderung, Rezensionsexemplare immer anzumerken, drückt damit auch aus, wie man die eigene Beziehung zum Kritiker versteht. Nämlich die einer Community gegenüber eines Influencers, dessen Ansichten Gewicht zugeschrieben werden, weil man sich der Person in der einen oder anderen Art verbunden fühlt.

Wenn man Rezensionsexemplare thematisiert, geht es also nur vordergründig um journalistische Integrität. Im Kern geht es um das Selbstverständnis des Kritikers, seine Arbeit und die Menschen, die diese Arbeit konsumieren.

Dies ist einer von drei Artikeln zum Thema Rezensionsexemplare. Die zwei weiteren Texte wurden ebenfalls auf spielbar.com veröffentlicht.

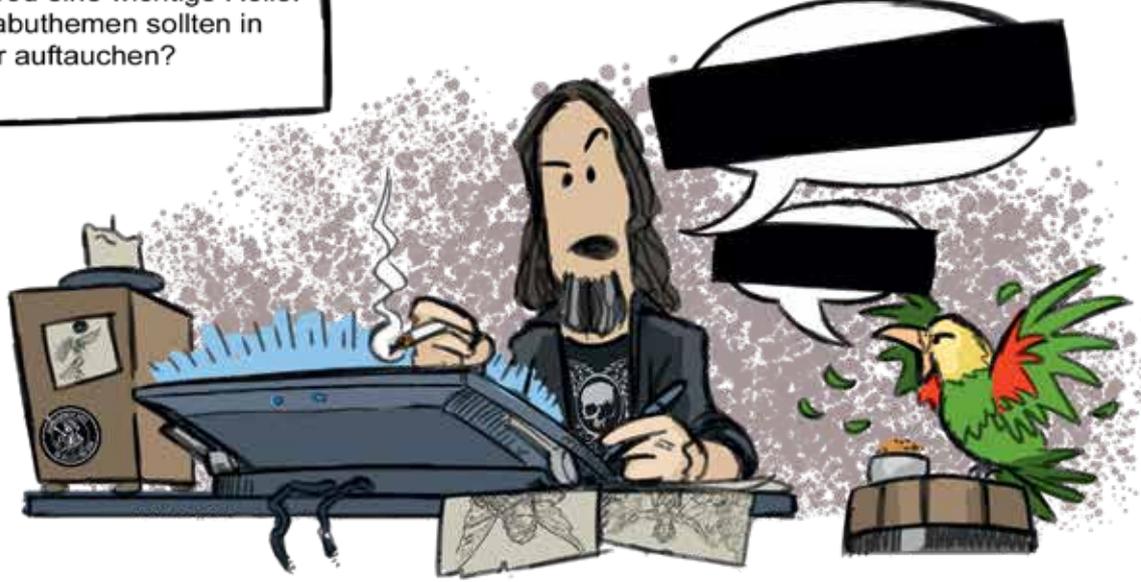
SAGEN SIE JETZT NICHTS

Jeden Samstag erscheint im Magazin der Süddeutschen Zeitung ein Interview ohne Worte. Bekannte Personen beantworten darin Fragen nur mit Fotos. Wir haben uns davon inspirieren lassen. In Null Ouvert beantworten Grafikerinnen und Illustratoren Fragen mit Zeichnungen. Heute: Dennis Lohausen.

Sie leben in Köln zusammen mit Ihrer Freundin und zahlreichen Tieren. Wer ist die Chefin oder der Chief im Haus?



In VILLAGE spielt der Tod eine wichtige Rolle. Welche anderen Tabuthemen sollten in Spielen öfter auftauchen?

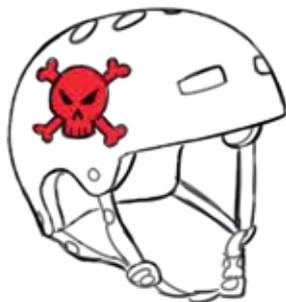
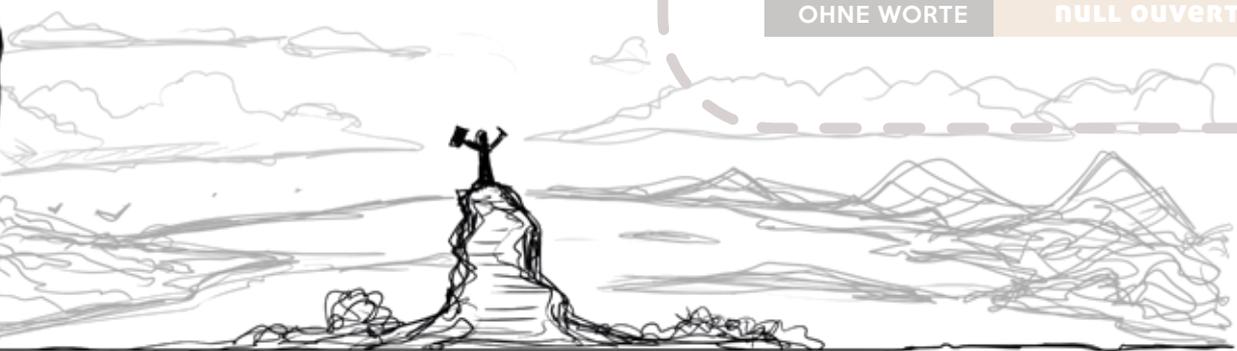


In der Welt von TERRA MYSTICA leben inklusive der Erweiterungen inzwischen zwanzig Völker. Welches Volk fehlt noch?



80AU

Wie viel Freiheit haben Sie bei der Gestaltung von Spielen?



Sie waren lange auch in der Skateboardbranche aktiv. Wie unterscheiden sich Skateboard- von Brettspiel-Illustrationen?



Ihr Hobby ist es, T-Shirts für sich zu gestalten. Dürfen wir einen Blick darauf werfen?



In Ihrer Freizeit lesen Sie gerne Bücher. Welche können Sie empfehlen?



Dennis Lohausen wurde 1977 geboren. Er studierte Design mit Schwerpunkt Illustration an der Ecosign-Akademie für Gestaltung in Köln. Lohausen lebt und arbeitet in Köln und hat zahlreiche Spiele gestaltet, unter anderem CAMEL UP, VILLAGE, TERRA MYSTICA, DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG und AUF DEN SPUREN VON MARCO POLO.

VISUELLES BABYLON

Die Bildsprache analoger Spiele befindet sich stetig im Widerspruch: Sie ist kognitiv komplex, soll aber im Zugang möglichst einfach sein. Sie wird für jedes Spiel irgendwie neu entwickelt. Dabei greifen Gestalter und Gestalterinnen tief in die Trickkiste der menschlichen Wahrnehmung. Und zurück auf gewachsene visuelle Kodierungen. Um irgendwo zwischen Erkennen, Verstehen und Sehen einen Ausweg aus dem Irrgarten der vielen gesprochenen Bildsprachen zu finden.

Klemens Franz

Wer Brettspiele öfter spielt, beginnt irgendwann, überall Spielmaterial zu sehen. Es ist unvermeidlich: Landkarten, Linien in der Sandkiste, U-Bahn-Fahrpläne, abstrakte Gemälde. Ist eine Struktur erkennbar, die uns an die eines Spiels erinnert, erkennen wir sie und beginnen, sie auch als solche zu deuten. Der Hintergrund dieser Seite zeigt die polnische Stadt Oppeln aus dem 18. Jahrhundert. Der Stadtplan befindet sich hier aber ursprünglich nicht wegen der klaren Struktur der Häuserblöcke, die uns dazu einlädt, kleine Holzfiguren darin zu platzieren, um Mehrheiten zu erringen. Auch den Drang, die Straßen der Stadt mit Holzstäbchen zu belegen, um dadurch Gebiete abzugrenzen, müssen wir uns noch einmal vernkniefen. Und mit unserem Pöppel von Kreuzung zu Kreuzung zu springen, lassen wir auch vorerst. Der Plan ist hier, weil er auch einen Pfeil abbildet – aber dazu später mehr.

In der Forschung gibt es unterschiedliche Ansätze, die versuchen, dieses Phänomen zu erklären. Also nicht den zwanghaften Drang, immer und überall Brettspielpläne zu sehen, sondern vielmehr unsere Fähigkeit, Muster zu erkennen, visuelle Strukturen sinnvoll zu verknüpfen, Dinge wahrzunehmen, die eigentlich gar nicht da sind. Und ganz nebenbei dabei so etwas wie Freude zu empfinden. Geht es also darum, zu verstehen, wie ein Symbol in unserem Kopf Bedeutung findet und in Bezug gestellt wird – sowohl mit einem realen Objekt als auch mit einer Art abstrakter Kategorie (Semiotik)?

Klemens Franz hat in den letzten 15 Jahren an mehr als 300 analogen Spielen mitgearbeitet. Als Illustrator, Grafiker und Druckvorbereiter. Und wenn man ihn lässt, schreibt und spricht er auch darüber.

 atelier198.com

Oder um das mysteriöse Zusammensetzen und Erkennen eigentlich nicht vorhandener Formen (Gestaltpsychologie)? Oder noch grundlegender darum, wie unser Hirn wiederkehrende Strukturen überhaupt erkennen und verknüpfen kann (Mustereerkennung)?

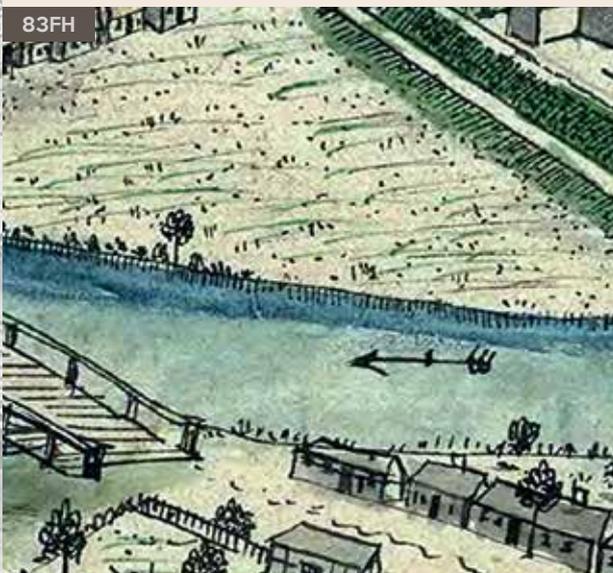
Natürlich. Aber das klingt alles ausgesprochen abstrakt. Es gibt auch viele Zugänge, die sich ganz konkret am Kontext der alltäglichen Wahrnehmung abarbeiten. Die Signaletik (Wayfinding) hilft, zu verstehen, wie wir uns im Raum orientieren oder auch nicht. Die Comic-Forschung lässt uns nachvollziehen, warum wir statische Bilder in eine sinnvolle Sequenz bringen können, und der große Bereich der Gebrauchstauglichkeit (Usability) hieft die Problemstellung in den digitalen Raum. Aber so weit wollen wir gar nicht gehen. Wir bleiben sitzen. Am Tisch. Vor unserem Plan von Oppeln. Und bitte nicht nachdenken, warum die Symbole auf dieser Seite zu Wörtern, Sätzen und Bildern im Kopf werden. Wir fragen uns ja, wie das mit den Brettspielen ist. Und da gibt es wenig Spezielles, viel Tradiertes und kaum Dokumentiertes. Aber im Kern dreht es sich um die Frage, warum und was wir im Spiel erkennen, warum wir dieses Erkannte mit Bedeutung und vielleicht sogar Regeln befüllen und wie sich Bildsprache in analogen Spielen entwickelt hat.

Und für den Ansatz einer möglichen Antwort schauen wir uns einmal beispielhaft einige ganz unterschiedliche Beispiele an.

Symbole helfen uns, schnell zu erfassen. Ohne textbasierte Sprache. Doch bleiben sie damit mehrdeutig und von der eigenen Erfahrung abhängig. Und es hilft, ihre (Kultur-)Geschichte zu kennen.

Der Pfeil ist ein altes und mächtiges Symbol. Er hat seine archaische Bedeutung als Zeichen des Krieges schon lange hinter sich gelassen. Mitte des 18. Jahrhunderts beginnen Zeichner von Karten und Konstruktionsplänen, den Pfeil als Symbol der Flussrichtung zu verwenden. Mit zunehmender Industrialisierung löst er schließlich den Fingerzeiger als Richtungssymbol auf und an Wegweisern ab. Heute ist der Pfeil allgegenwärtig und leitet uns durch eine visuell unheimlich komplex gewordene Welt. Auch in Brettspielen findet der Pfeil Einsatz: Einmal als Mahner für die Schrittrichtung der Spielfigur. Ein anderes Mal als sogenannter Umwandlungspfeil. Aus drei Kristallen werden da zwei Siegpunkte gezaubert. Aus zwei Schafen wird Nahrung für vier Personenscheiben. Und natürlich zeigt er auch immer an, worauf wir achten sollen: Selten auf Spielplan und Karten, vor allem aber in Spielregeln. Gebogen, lang, mit Schlaufe falls etwas umgedreht werden soll. Der Pfeil hat sich tief in unserem visuellen Verständnis verankert – ist stecken geblieben.

Und damit sind wir wieder in Oppeln. In der Stadtansicht zeigt der Pfeil die Flussrichtung des Wassers an. Eines der frühesten Beispiele für den nicht-kriegerischen Einsatz des Symbols.



Bei der Gestaltung analoger Spiele bewegen wir uns also in einem Spannungsfeld wahrnehmungspsychologischer Beobachtungen und dem kulturhistorischen Kollektiv des Bildlichen.

Der Pfeil ist dabei nur ein Beispiel unter vielen. Ähnlich spannend verhält es sich etwa mit Rahmen und Begrenzungen (Mauern, Buchmalerei) oder auch Charakterportraits (Ausweis, Steckbrief). Literatur zu dem Thema mag zwar nicht unmittelbar eine Brücke zum analogen Spiel herstellen, aber wer um die kulturelle Geschichte unserer Wahrnehmung weiß, kann visuell mit Metaphern arbeiten. So wie wir im Digitalen den Ordner als Behälter für verschiedenste Dateien verstehen, verstehen wir diese natürlich auch in nicht-digitaler Form. Die abgebildete Spielfigur, die abzugebende Münze, die offene Hand, die unser Einkommen symbolisiert.

83ÖR



Schaufel, vier braune Würfel (oder sind es Hexplättchen) mit grünem Pfeil (nehmen, werfen?) und Karten mit einem langen Pfeil ... das muss wohl was mit Bewegung zu tun haben.

Gerade für komplexere Spiele hat sich in den vergangenen vierzig Jahren so etwas wie ein gewachsener visueller Code entwickelt. Nicht immer stringent, aber dafür auf den spielerischen Erfahrungen beruhend.

84EN

Achtung, jetzt wird es interaktiv. Zeichne bitte mit wenigen Strichen eine Kirche in das weiße Feld oben. Natürlich beeinflussen Dich die auf der Karte von Oppeln abgebildeten Kirchen. Und natürlich hast Du auch schon die Abbildung unten links gesehen. Trotzdem. Jede und jeder von uns wird die Kirche ein klein wenig anders zeichnen, aber die meisten werden wir als solche erkennen. Und das ist als Hirnleistung doch ziemlich beeindruckend. Wir kennen verschiedene visuelle Attribute einer Kirche, wir bröseln die zeichnerisch abstrahierte Kirche also in weitere kleine Teile auf. Und wenn sich da vielleicht sogar ein Kreuz auf einem spitzen Dach befindet, ist sowieso alles klar. Aber es gibt da eben noch das Problem, dass sich diese Erfahrungen überlagern und verschieben können. Die unten links stehende graue Form lesen Brettspiellaffine Menschen als „Stadt aus CATAN“. Die Restpopulation sieht darin eher eine Kirche.

Wenn wir ein Symbol nicht eindeutig identifizieren können, greifen wir im nächsten Schritt auf den Kontext zu und suchen nach weiteren Hinweisen. Wenn wir also aus der catanischen Stadt eine Kirche machen wollen, brauchen wir irgend einen zusätzlichen Hinweis. Ein Symbol. Zum Beispiel ein Kreuz.

84ZU

Ein Plättchen in ORLÉANS STORIES mit zentralem Kirchplatz nur noch ohne Kirche. Es will den Spielern und Spielerinnen sagen: *Schau, ich bin eine Ansammlung von Häusern, vielleicht ein Dorf und in meinem Zentrum ist Platz für etwas Rechteckiges. Da ist ein Eingang mit Kreuz. Also ein Friedhof. Oder eine Kirche.*

Das Spiel verwendet die Städte aus CATAN als Kirchen.

Wie ist es schaffbar, Menschen mit so statischem Material wie Papier durch das hochinteraktive System Brettspiel zu helfen?

Der Begriff der Interaktivität ist in den vergangenen Jahrzehnten vor allem im Kontext digitaler Medien schon etwas inflationär verwendet worden. Eine Abgrenzung fällt mittlerweile schwer. Wichtig ist, ob über die Interaktion mit einem anderen Menschen über ein Medium gesprochen wird oder die Interaktion mit dem Medium selbst. Dabei wirkt das analoge Spiel mit seinen zugrunde liegenden Materialien – Holz, Pappe, Papier, Plastik – eher passiv. Passive Medien lassen Informationen nur in eine Richtung zu. Also etwa vom Buch in den Kopf. Aber sobald das Buch andererseits einen Index hat, entsteht eine Wechselwirkung. Wir sind nicht mehr an den linearen Ablauf gebunden und können im Buch herumspringen.

Es sind genau diese kleinen Tricks, die die Interaktion mit gefühlt alten Medien so spannend machen. Was ist mit Papier alles möglich? Immer wieder Neues. Da durchbricht ein Escape Room Spiel die vierte Wand und wir müssen plötzlich den Schachtelboden herausnehmen, da werden wir aufgefordert Spielmaterial zu bekleben oder gar zu zerstören und manchmal muss auch das Licht ausgeschaltet werden. Dieses Spiel mit dem Medium ist kein Selbstzweck und nicht nur als Erfahrung reizvoll, sondern schafft auch Möglichkeiten, viele Interaktionen intuitiv und flüssig zu gestalten.

Und das ist etwas, das nicht nur bei analogem Spielen gebraucht wird, sondern bei jedweder Form von Interaktion, auch mit Landkarten, U-Bahn-Fahrplänen oder Gemälden. Schließlich geht es hierbei grundlegend darum, wie wir als Menschen mit der physischen Welt interagieren und Dingen, die wir sehen, Sinn geben. Beim Spielen machen wir das zwar nur am Tisch und in einem sehr kleinen, sehr überschaubaren Rahmen, aber genau darin liegt das Potenzial.

Drei beeindruckend effektive Kniffe der Bildsprache Analoger Spiele

85SP

Brilliant einfach: In TERRA MYSTICA werden die Belohnungen für den Bau sichtbar, wenn das Holzteil vom Spielertableau genommen und auf den Plan gesetzt wird. Also genau dort und dann wo bzw. wann es gebraucht wird.

85IE

In Michael Menzels kooperativem DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD sind die Spielfiguren für Wachen unsichtbar, wenn sie im Schatten der Bäume sind. Keine Linien, keine Icons. Alles wirkt natürlich und wir wissen: Im Schatten sind wir sicher.

85LE

CARCASSONNE spricht direkt unseren Drang nach Ordnung an. Wir spüren durch das Material, wie die Plättchen gelegt werden dürfen, ja müssen. Unbedingt ausprobieren: Lege einen Haufen dieser Plättchen vor einer unbedarften Person auf den Tisch und warte, was passiert.

1961 Erste Spielwarenmesse, Nürnberg

VORBILD GAMESBRANCHE

Digitale Games werden in Deutschland mit Millionen gefördert, analoge Gesellschaftsspiele nicht. Auf der Gamescom tummeln sich Kanzlerin und Minister, auf der Spiel nicht. Die Beispiele zeigen: Es wird höchste Zeit, dass die Brettspielbranche von der Gamesbranche lernt.

86N.

PROFESSOR DR. JENS JUNGE

Die Deutsche Nationalbibliothek sammelt jeden gedruckten Roman, aber keine Spiele. Es ist zum Verzweifeln. Die Brettspielbranche hat kein Erkenntnisproblem. Sie hat ein Umsetzungsproblem. Die Vertreter der digitalen Spiele, der Verband der deutschen Gamesbranche (game), betreiben täglich mit 15 professionellen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in Berlin Lobbyarbeit, seit Jahren finanziert durch deren Leitmesse, die Gamescom in Köln. Währenddessen wird die Brettspielbranche über den Geschäftsführer des Spielzeugverbandes (DVSI) nicht mal halbtags nebenbei betreut, geschweige denn, politisch adäquat vertreten. Die Leitmesse der analogen Brettspielbranche, die Spiel in Essen, wird seit 1983 privat organisiert, die Erträge wandern seit Jahrzehnten in ein Privatvermögen und werden nicht in den Aufbau professioneller Strukturen für die Brettspielbranche investiert.

Eigentlich sind Brettspiele mit ihren Spielmechaniken und Spielkonzepten die Grundlage aller digitalen Spiele. Die Branche hat es bisher nie verstanden, zusammen zu spielen, gemeinsam politische Ziele zu formulieren. Würde sie das tun, könnte das dazu führen, dass die Alltagskultur des Brettspiels als Kulturgut Spiel auch für eine professionelle Lehr- und Forschungssammlung aufbereitet wird, was die Aufgabe einer Nationalbibliothek wäre. Oder es könnte dazu führen, dass Brett- oder

Kartenspiele als gemeinnützig beim Finanzamt anerkannt werden. Oder dazu führen, dass die verkaufbaren Spiele einen geringeren Mehrwertsteuersatz erhalten, wie Bücher oder Lebensmittel.

Spieler lernen Geduld. Ja, in der Brettspielbranche ist man gewöhnt, dicke Bretter zu bohren. Verzweifeln ist nicht. Neues Spiel, neues Glück. Das Ziel, das Brettspiel irgendwann auch der Politik als schützenswertes und zu unterstützendes Kulturgut nahe zu bringen, sollte nicht aufgegeben werden. Dazu müsste die Branche endlich einmal die eigenen Kräfte bündeln. Es ist an der Zeit, dem Kulturgut Spiel die Bedeutung zu verschaffen, die es eigentlich verdient. Kooperative Spiele sind doch gerade richtig angesagt, „in“ und wichtig, besonders in den jetzigen und den kommenden Krisenzeiten. Zeit für einen kurzen Vergleich der Entwicklungen, der sicherlich für eine ausführliche Analyse noch umfassender ausfallen müsste. Dabei gilt: Viele Vorfälle und Entscheidungen aus der Vergangenheit prägen die Brettspielbranche bis heute. Auch darum holen wir an dieser Stelle etwas weiter aus.

Spiel und Kultur

„Komplexe Kulturen benötigen komplexe Spiele“, sagte schon der renommierte Spieleforscher Brian Sutton-Smith. Er sagte auch: „Das Spiel

1962 Bookshelf Games von 3M

1964 Erste Spielekritik von Eugen Oker in der Zeit

Professor Dr. Jens Junge wurde 1964 geboren und ist Direktor des Instituts für Ludologie in Berlin, ludologie.de. Seit 1984 ist Junge in der Spielbranche tätig. Damals war er Azubi zum Verlagskaufmann bei der SpielBox. Er befasst sich mit den Grundlagen der Regelspiele in Form analoger Brett- und Kartenspiele. 2020 hat das Institut für Ludologie die Sammlung de Cassan übernommen und betreibt diese im Residenzschloss Altenburg als Lehr- und Forschungssammlung. Junge ist darüber hinaus seit 1977 als Comiczeichner und Illustrator, seit 1986 als Unternehmer und seit 2008 als Dozent tätig.

 ludologie.de

 facebook.com/jens.junge.flensburg

bringt Synthesen zustande, die das Leben nicht herstellen kann.“ und bezog sich damals allein auf analoge Spiele. Die Jury Spiel des Jahres kürte das kooperative Brettspiel „PANDEMIC LEGACY“ 2018 mit einem Sonderpreis, eineinhalb Jahre vor der Corona-Pandemie.

Die Corona-Krise verlangt den Bürgerinnen und Bürgern gesellschaftliche Spielregeln ab, die nicht alle einhalten wollen. Sie fühlen sich wegen eines Stückchens Stoff vor Mund und Nase ihrer Freiheit beraubt. Was passiert erst, wenn wir über die noch bedrohlichere Klimakrise reden? Was, wenn Politik und Konsumenten sich über die Freiheit ihres ressourcenfressenden Lebensstils Gedanken machen sollen? Wie lassen sich hilfreiche Ansätze für die Themen Integration, Anti-Rassismus und Anti-Diskriminierung finden, damit der erste Artikel des Grundgesetzes, die Würde des Menschen sei unantastbar, besser umgesetzt wird? Diese Fragen und die prinzipiellen Fragen zu den Grundphänomenen der Menschheit, zu Natur, Liebe, Arbeit, Macht und Tod sind Gegenstand der Kultur, des Schauspiels, der Gedankenspiele (Literatur), der Spielfilme und seit Jahrtausenden der Spiele.

Spiele sind Alltagskultur. Sie sind die Welt im Kleinen, mit all ihren Erscheinungsformen. Sie sind künstliche Herausforderungen, mit denen wir das gesellschaftliche Leben, das Miteinander

abbilden, hinterfragen, adaptieren, variieren und gestalten können.

Vor der Industrialisierung, vor der extremen Verzweckung des menschlichen Daseins innerhalb einer auf Effizienz und Produktivität angelegten reinen, wachstumsorientierten Arbeitsethik, war das Spiel der Erwachsenen ein selbstverständlicher Bestandteil des kulturellen Lebens und Empfindens. „Vom frühen Mittelalter bis hin zum Biedermeier, der letzten verspielten Epoche, wäre niemand auf den Gedanken gekommen, das Spielen den Kindern zu überlassen“, sagte einst der Spieleautor Sid Sackson.

Brettspiel als Dialog mit der Welt

Nach dem Zweiten Weltkrieg und dem damit verbundenen wirtschaftlichen Aufschwung in Nordamerika und Deutschland, dem Erreichen eines vorher ungeahnten Wohlstandsniveaus, eines Babybooms in den 1950ern und 1960ern und der Verbreitung und Nutzung von Massenmedien, ist der Beginn einer neuen, durch Erwachsene getragene und vorangetriebene Brettspielszene zu verorten.

Die amerikanische Firma 3M schuf von 1962 bis 1976 mit ihren Bookshelf-Spielen Spiele für das Bücherregal in einem standardisierten Buchschuber. Das war nicht nur ein dekorativer

1971

Gründung
Spielzeugmuseum Nürnberg

Freizeitspaß für Erwachsene, sondern visualisierte damit als erster Verlag den Anspruch, ein Kulturgut zu erschaffen, das nicht weniger Wert sein kann als die Literatur. ACQUIRE, TWIXT, BAZZAR oder EXECUTIVE DECISION von Sid Sackson und Alex Randolph waren mit ihren strategischen Herausforderungen alles andere als Kinderspiele. Beide gelten als erste namhafte Spieleautoren, die aufgrund ihrer entstandenen Verhandlungsstärke von den Verlagen auf den Spielen benannt wurden.

Parallel dazu entwickelte sich die digitale Spielebranche spürbar. Erste Spielautomaten wurden in Gaststätten aufgestellt und die Firma Atari produzierte eine Heimkonsole, zum Beispiel mit dem Klassiker PONG Anfang der 70er-Jahre. Thomas Gottschalk startete seine Fernsehkarriere mit der TV-Sendung Telespiele. Damit erfuhren die digitalen Spiele eine erste Massenverbreitung und öffneten ebenso für den Commodore 64 oder den Amiga 500 die Türen der Haushalte.

Spielen ist eine unverzichtbare Betätigung des Menschen. **Unsere Persönlichkeitsentwicklung, unsere Charakterbildung findet im Spiel statt, ein Leben lang. Die Spiele sind unser Weg, mit der Welt und ihren Erscheinungen in einen Dialog zu treten.** Wir erkunden unsere Möglichkeiten, trainieren unsere bereits entwickelten Fähigkeiten, erleben dabei motivierende Lebensfreude. Wir experimentieren mit Einfallsreichtum, Innovationsfreude, Kreativität, Fantasie und Neugier. Wir bringen unsere Gefühle unter Kontrolle, simulieren Situationen, bei denen wir unsere Impulskontrolle erlernen, erlangen eine emotionale Stabilität, üben Frustrationstoleranz und werden geduldiger sowie für unsere Mitmenschen verträglicher, gelassener.

Für diese Mitmenschen, die wir im Spiel emotional erleben, entwickeln wir Mitgefühl, können

uns für sie über einen Erfolg freuen oder sie bei einem Schicksalsschlag im Spiel bedauern. Achtsamkeit für den anderen zu erspüren, Einfühlungsvermögen zu entwickeln, auf Gestik und Mimik zu achten, dabei für das Gegenüber eine Wertschätzung aufzubauen, Respekt zu entwickeln, Integration zu ermöglichen: Macht nicht genau dies Kultur aus? Entstehen nicht so individuelle Referenzsysteme, Normen, Werte, Einstellungen und Glaubenssätze? All das können Spiele. All das macht der Mensch „nebenbei“, zweckfrei, aus freien Stücken, mit viel Freude.

Spielkritiker als erste Pioniere in Sachen Kulturgut Spiel

Ab 1964 schrieb Eugen Oker, eigentlich Friedrich Gebhardt, für die Wochenzeitung „Die Zeit“ über Spiele im Feuilleton. Das war etwas ganz Neues und Besonderes. Spiele? Er selbst begann, sich Spielkritiker (wie Theaterkritiker oder Literaturkritiker) zu nennen, und ließ seinen Beruf bei Robert Lemke in der TV-Sendung „Was bin ich?“ am 26. Januar 1971 erraten, vor fünfzig Jahren. Selbstverständlich konnte er von dieser Tätigkeit allein nicht sein Erwerbseinkommen bestreiten. Ihm folgten als nebenberuflich tätige Spielejournalisten Bernward Thole und Tom Werneck in weiteren Zeitungen, die dann ab 1979 die Idee des WDR-Mitarbeiters Jürgen Herz aufnahmen, den Verein der Spielkritiker Spiel des Jahres zu gründen. Fortan wurde jährlich in der Stadt Essen in der Volkshochschule der Preis mit dem roten Pöppel durch die Jury verliehen, der sich mit seinen Spielempfehlungen an ein breites Publikum wendet, anfangs von der amtierenden Bundesfamilienministerin überreicht.

Der Auftrag des Vereins, dem Wert des Kultur- und Freizeitmediums Brettspiel eine höhere Bedeutung zu vermitteln, ist in den jetzt

1974

Gründung Deutscher Verband der Spielwarenindustrie

Gründung Bundesarbeitsgemeinschaft Deutscher Spiellotheken (seit 2005 Verband Deutscher Spiellotheken/Ludotheken)

1977

TV-Sendung Telespiele mit Thomas Gottschalk

Erstausgabe Pöppel-Revue

1979

Erstausgabe SPIEL

Gründung Spiel des Jahres

Erstausgabe der SpielBox

1981

über vierzig Jahren durch seine gleichzeitig vertriebliche Wirkung für die Unternehmen der Branche gelungen. Die Marke Spiel des Jahres hat sich etabliert und ist bis heute elementar umsatzsteigernd für den Verlag, der diesen Preis erhält. Jedoch hat es noch nicht dazu geführt, dass die Politik das Kulturgut Spiel wirklich ernst nimmt. Der Preis fördert offensichtlich mehr das Wirtschaftsgut Brettspiel und wird deshalb von der Branche mit seinem Lizenzmodell und der Umsatzbeteiligung seit 1989 akzeptiert.

Der zwar auch mühsame Weg der digitalen Spiele zur Anerkennung als Kulturgut begann viel später, war aber bedeutsam wirkungsvoller. Erstmals wurde der Deutsche Computerspielpreis 2009 (also dreißig Jahre später als der rote Pöppel) mit attraktiven sechsstelligen Preisgeldern durch eine Expertenjury und Bundespolitiker während einer medienwirksamen Gala verliehen, wie man es vom Fernsehpreis gewohnt war.

Außerdem gab es seit den frühen 1980ern PC-Zeitschriftenverlage, die professionelle, ausgebildete Journalistinnen und Journalisten damit beschäftigten, kontinuierlich über die digitalen Neuerscheinungen zu berichten, Computerspiele zu testen und zu rezensieren. Spielekritikerinnen und Spielekritiker der Brettspielbranche waren und sind bis heute zumeist ehrenamtlich aktive Amateure, Fans, Vielspielerinnen, Sammler oder Bloggerinnen und Vlogger mit einer viel geringeren Reichweite.

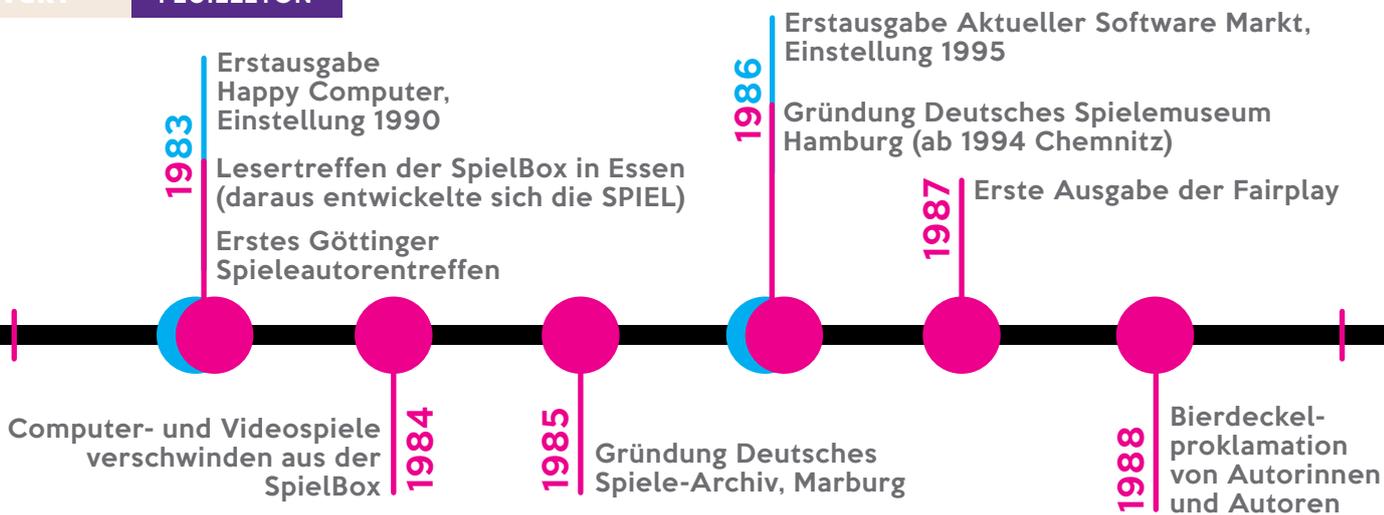
Verlage nah am Wirtschaftsgut Spiel

Kleine oder mittelständisch und familiär geführte Unternehmen bilden in Deutschland die Brettspielbranche. Besteht überhaupt eine klar definierbare Brettspielbranche, wenn wir uns angucken, dass sämtliche großen Verlage sich

eigentlich gar nicht auf die alleinige Produktion von Brettspielen konzentrieren? Bücher, Puzzles, Spielzeug, Experimentierkästen und viele andere Dinge gehören ebenso oft zum Verlagsprogramm. Brettspiele sind nur ein kleiner Teilbereich in der Branche der Spielwaren. Diese Struktur ist für viele weitere Aspekte bedeutsam. Aber es sind deutsche Unternehmen mit Arbeitsplätzen und Steuerzahlern hier vor Ort, die mit einem Kernumsatz in Deutschland internationale Märkte bearbeiten.

Die amerikanischen oder japanischen Unternehmen, die Computerspiele produzieren, sahen jahrelang Deutschland nur als lukratives Absatzgebiet. Gerade einmal vier Prozent des Umsatzes mit digitalen Spielen in Deutschland wird von deutschen Firmen erzielt. Dies nahm der game, Verband der deutschen Games-Branche, zum Anlass, jährlich Fördergelder für deutsche Entwicklungsstudios aus Bundesmitteln zu fordern. Jährlich stehen dort seit 2018 über das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur 50 Millionen Euro zur Verfügung. Die deutsche Digitalbranche erfährt aufgrund ihrer Schwachstelle eine substantielle Förderung. Die Brettspielverlage verfügen über kein politisches Gewicht, um zur Stärkung und zum Ausbau ihrer internationalen Tätigkeiten staatliche Fördermittel zum Erhalt und zur Steigerung der Arbeitsplätze in Deutschland beantragen zu können. Die Brettspielbranche findet in der Bundespolitik nicht statt, nicht als Wirtschaftsgut und nicht als Kulturgut.

Kennen wir den besten Donald-Zeichner? Mühsam mussten die Comic-Fans recherchieren, bis sie wussten, dass Carl Barks „der“ Donaldzeichner war. Dem Disney-Konzern lag der Aufbau seiner eigenen Marke mehr am Herzen, als den Autorennamen der Bilder-geschichten, die sie produzieren ließen und verkauften, dem Publikum zu verraten.



Nicht nur große Medienkonzerne haben die Autorinnen und Autoren jahrelang verschwiegen. Oder kennen wir die Spieleautoren von MEMORY oder MALEFIZ bei Ravensburger? Von ACQUIRE oder EXECUTIVE DECISION bei 3M? Viele Verlage haben es jahrelang versäumt, Autorinnen und Autoren als eigenständige Marken aufzubauen. Es brauchte Jahre, bis Autoren und Illustratoren auf einer Spielschachtel genannt wurden.

Um Computerspiele zu erschaffen, braucht es oft ein sehr umfangreiches Team mit einer Vielzahl technisch versierter Expertinnen und Experten. Nur sehr selten schafft es ein einzelner „Autor“ mit einem sogenannten Indie-Game, ein massenmarktfähiges Produkt im heiß umkämpften Digitalmarkt zu platzieren. MINECRAFT ist dies zum Beispiel gelungen. Trotzdem sind die Computerspiele als kulturell bedeutsames Medium zum Beispiel durch die Stiftung digitale Spielkultur kulturpolitisch mit ihren Projekten gut sichtbar. Eine vergleichbare politisch unterstützte Organisation besteht im Brettspielbereich gar nicht.

Ein kraftloser Verband

Die Brettspielbranche hatte jahrelang keinen „Verband“, der die gemeinsamen Interessen einer Branche formulieren und nach außen vertreten könnte. Es gab die „Fachgruppe Spiel“ mit 18 Mitgliedern. Erst 2014 firmierte der Interessenverband der Spieleverlage in Deutschland sich um in den „Spieleverlage e.V.“. Als solcher ist er unverändert Mitglied im Deutschen Verband der Spielwarenindustrie (DVSI). Der DVSI-Geschäftsführer ist in

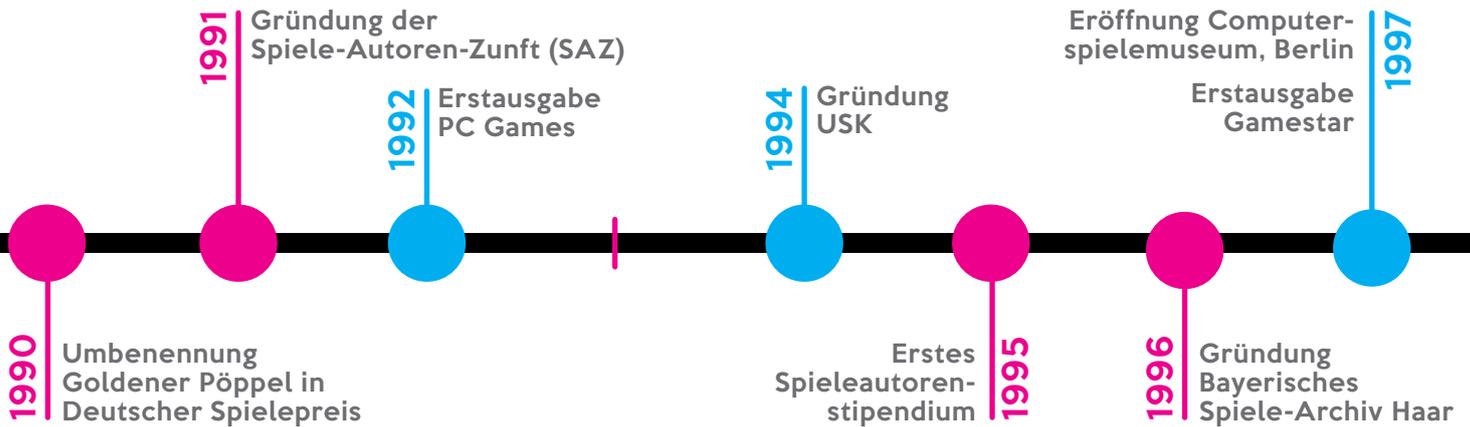
Personalunion ebenso zeitgleich Geschäftsführer des Vereins Spieleverlage, was seine eingeschränkte Handlungsfähigkeit verdeutlicht.

Als gemeinschaftliche Aktivitäten des Verbandes sind das 2004 gestartete Online-Projekt Gamemob bekannt, das 2012 abgeschaltet wurde, sowie die mobile Twiddle-App, die nur nach kurzer Dauer ihr schnelles Ende 2017 fand. Dem Verband fehlen die finanziellen Mittel, es gibt kein tragendes Geschäftsmodell. Professionell agierende Menschen und wirksame Projekte benötigen Ressourcen und nicht nur eine temporäre Kostenverteilung im Umlageverfahren.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU, Vorläufer des game-Verbandes) hat ab 2002 die Games Convention in Leipzig veranstaltet. Diese Publikumsveranstaltung war so erfolgreich, dass sie ab 2009 mit der Gamescom in die größeren Messehallen nach Köln umzog. Auf der Grundlage der Überschüsse aus dem Messegeschäft beschäftigt die Geschäftsstelle des Verbandes 15 fest angestellte Expertinnen und Experten unter anderem für Politik, Veranstaltungen, PR und Presse, Marketing und Rechtsfragen. Außerdem verfügt der Verband über eine starke Mitgliederstruktur von Entwicklungsstudios, Publishern, Veranstaltern und Dienstleistern mit über 320 Mitgliedern.

Fanzines und Fachzeitschriften als Fundament

Knut-Michael Wolf (KMW) startet 1977 motiviert durch den Schweizer Walter Luc Haas mit einem Fanzine für Postspiele, aus dem dann die Pöppel-



Revue hervorging. Viele weitere Brettspiel-Fanzines, Zeitschriften und Publikationen sind in den folgenden Jahren entstanden, zum Beispiel Fairplay. Heute existieren zahlreiche digitale Blogs und Videoformate über Brettspiele aus Herzblut und Liebe zum Hobby heraus.

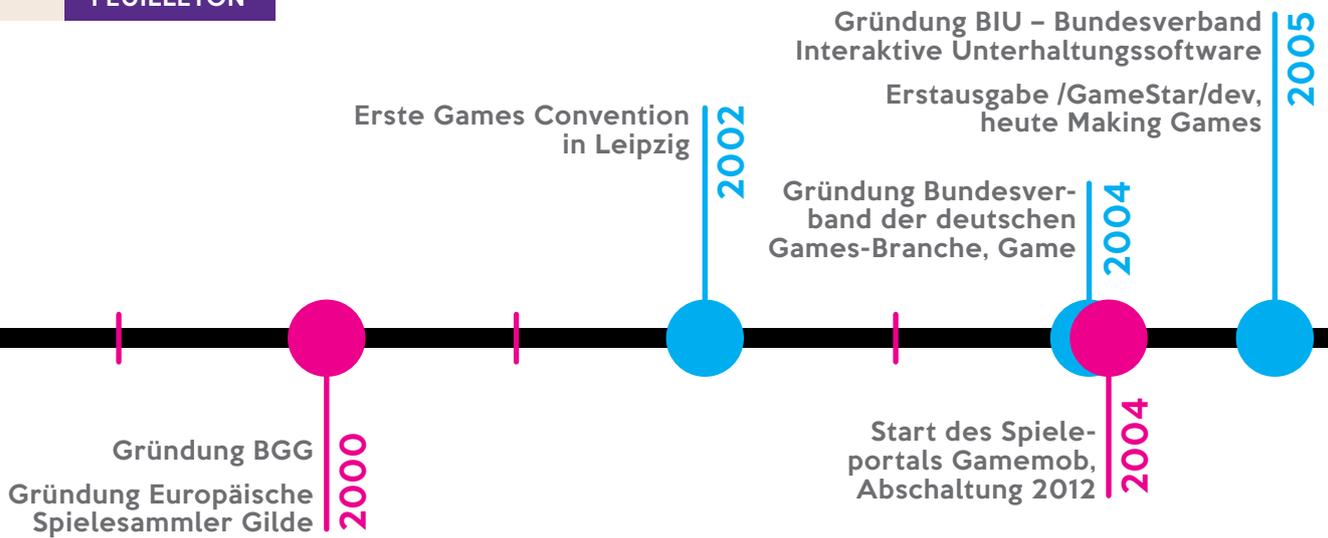
Der SPD-nahe Verleger Gerhard Sondermann startet ambitioniert mit der Fachzeitschrift SPIEL im März 1979. Gilbert Obermair und Tom Werneck waren für die Inhalte verantwortlich. Sie brachten zum ersten Mal ein für Brettspiele verantwortliches freiberufliches Redaktionsteam in einer Zeitschrift zusammen. Es konnte auch nach der Einstellung 1980 weitermachen, bei dem dann folgenden Start der SpielBox aus dem Bonner Courir-Verlag 1981 im Hause der damaligen traditionsreichen SPD-Mitgliederzeitung Vorwärts. Reiner Müller war damals SpielBox-Chefredakteur. Geschäftsführer beider Verlage war der ehemalige Redenschreiber von Willy Brandt, Friedhelm Merz. Die SpielBox entwickelte sich zu dem relevantesten Fachmagazin für Spiele aller Art. Die anfangs noch vorhandenen Computer- und Videospielbesprechungen wurden aufgrund einer Redaktionsentscheidung samt gut zahlender Anzeigenkunden aus der Zeitschrift 1984 verbannt, weil die drohende Vereinsamung der spielenden Menschen vor dem Computer nicht unterstützt werden sollte. Danach begann der Aufstieg der PC- und Computerfachzeitschriften aus anderen Verlagen, die sich einzig auf digitale Spiele fokussierten. Die strikte mediale Trennung der analogen und digitalen Spielszenen in Deutschland begann.

Als sich Friedhelm Merz mit dem Schatzmeister der SPD, Hans-Jürgen Wischniewski, 1985 überworfen hatte, verließ er gemeinsam mit seiner Lebensgefährtin Rosemarie Geu den Vorwärts-Verlag, um seinen eigenen Verlag zu gründen und die Pöppel Revue von KMW zu übernehmen. Die SPD verkaufte ihren Zeitschriftentitel SpielBox an den Münchner Huss-Verlag, der ihn 1992 an den Nostheide-Verlag weiterverkaufte, wo bis heute die SpielBox als Fachmagazin für Brettspiele erscheint.

Diese Vorfälle und Entscheidungen sind bis heute entscheidende Weichenstellungen. Das ist der Grund, warum wir hier so weit ausholen, denn die Auswirkungen prägen bis heute die Brettspielbranche.

Publikumsmesse als Webfehler für die Branche

Als Treffpunkt und Austausch für interessierte SpielBox-Abonnenten und Leser wurden 1983 und 1984 die Deutschen Spielertage in der Volkshochschule in Essen hauptsächlich vom Team des Vorwärts-Verlages organisiert, um damit eigentlich die SpielBox aufzubauen. Die Mitglieder der Jury Spiel des Jahres und gleichzeitig Redakteure der SpielBox brachten Friedhelm Merz auf die Idee. Er ergriff die Chance. Drei Jahre später hatte der Vorwärts-Verlag 600.000 Mark Verlust gemacht. Die SPD trennte sich von ihrem Geschäftsführer Merz, der sich dann 1985 selbständig machte. Zusammen mit der Messe Essen sicherte er sich die Rechte an den Spielertagen gerichtlich gegen die einmalige Zahlung von 50.000 DM an



Sammlungen für das Kulturgut Spiel

die SPD und kaufte von Knut-Michael Wolf die Pöppel-Revue, um der SpielBox jetzt Konkurrenz machen zu können, da die Fachzeitschrift für Brettspiele von der SPD an den Huss-Verlag in München zur Schadensbegrenzung verkauft wurde.

An dieser zentralen Weichenstellung verhielt sich die Fachgruppe Spiel ruhig. Die erstmals in den Hallen der Messe Essen veranstalteten Spielertage waren ab diesem Zeitpunkt das private Geschäftsmodell von Friedhelm Merz. Keiner ahnte damals, dass seine Stieftochter Dominique Metzler daraus ab 1996 die weltweit größte Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele SPIEL formen würde und damit dem Verband die finanzielle Möglichkeit für ein wirksames, professionelles Management verloren ging, das sich um das Kulturgut Spiel politisch hätte bemühen können. Es blieb ein Wirtschaftsgut.

Der Branchenverband der digitalen Spiele erkannte 2002 die Möglichkeit, sich mit seiner Branchenmesse ein lukratives Geschäftsmodell zu erschließen. Hier liegt rückblickend betrachtet einer der Webfehler für die Brettspielbranche.

Ob zukünftig Großveranstaltungen und internationale Präsenzmessen als Geschäftsmodell ähnlich gut funktionieren können wie vor der Pandemie, steht aktuell wohl in den Sternen.



Bernward Thole und Tom Werneck hatten als Spielekritiker in den 1970er Jahren angefangen, ihre Brettspielsammlungen mit den Neuerscheinungen dieser Zeit aufzubauen. Daraus entstand in Marburg das Deutsche Spielearchiv und in Haar bei München das Bayerische Spielearchiv. Erwin Glonnegger war der Spiele-Programmler bei dem Ravensburger Verlag Otto Maier. Er wird als Spielepapst bezeichnet und hat wesentlich dazu beigetragen, dass in Deutschland eine Brettspielszene entstehen konnte, die zur Anerkennung des Spiels als Kulturgut führen sollte. Eine seiner Maßnahmen war, kostenfreie Rezensionsexemplare an Spielejournalisten zu versenden. 2009 verkaufte Thole das Marburger Archiv an die Stadt Nürnberg, damit diese dort die Sammlung weiterpflegt und ausbaut. Unterstützt wurde die Transaktion von der Spielwarenmesse Nürnberg.

Der Fernsehjournalist J. Peter Lemcke aus Hamburg verstand sich als „Spielejäger“. Er hat sich vor allem auf den Ankauf von älteren, internationalen Spielen konzentriert, gründete das Deutsche Spielemuseum in Hamburg 1986 und verkaufte einen großen Teil seiner Sammlung mit Spielen aus zwei Jahrhunderten an den Unternehmer Gert Gauder, der in Chemnitz seit 1994 das Museum mit einer überschaubaren Unterstützung aus dem kommunalen Haushalt weiterbetreibt.

Anfang der 1980er begann das Ehepaar Dagmar und Ferdinand de Cassan in Österreich in der Nähe von Wien eine Brettspielsammlung



Ehrenamt, Fan-Kultur und die männliche Dominanz

aufzubauen, das Österreichische Spielemuseum zu eröffnen und über Jahre das Wiener Spielefest zu organisieren, mit dem Ziel, das Kulturgut Spiel zu pflegen. Nach dem Tode von Ferdinand de Cassan hat seine Frau Dagmar das Museum an das Institut für Ludologie übertragen, das die Spiele im Residenzschloss in Altenburg archiviert, aufarbeitet und zugänglich macht, wo seit fast hundert Jahren das Spielkartenmuseum beheimatet ist. Dort wird das International Game Museum entstehen. Betreut wird die Sammlung mit ehrenamtlicher Unterstützung von den Organisatoren der Altenburger Spieletage. Die Brettspielverlage liefern ihre Neuerscheinungen nach Altenburg, um dort das Kulturgut Spiel in Form einer Lehr- und Forschungssammlung aktuell zu halten.

Ziel sollte es sein, dass diese dezentrale Struktur der Sammlungen und Archive für Brettspiele ihre Kräfte bündelt, eine Kooperation entsteht. Dieser Verbund sollte dann die Aufgabe übernehmen, die eigentlich einer Deutschen Nationalbibliothek zustehen müsste, die Medienerzeugnisse des Kulturgutes Spiel adäquat zu archivieren und zugänglich zu machen.

Die digitalen Spiele haben für den Aufbau einer Datenbank mit bisher 39.834 Spiele-Einträgen die Internationale Computerspielsammlung auf der Basis einer Anschubfinanzierung in Höhe von 400.000 Euro aus Bundesmitteln aufbauen können (Computerspielmuseum Berlin, USK und DIGAREC).

Nur sehr wenige Spieleautorinnen und -autoren können von ihrer Autorenschaft ihren Lebensunterhalt bestreiten. Die regelmäßigen Spieleautorentreffen in Göttingen und Haar bei München zeigen, dass das Entwickeln von Brettspielen das Thema von vielen Autodidakten ist. Auch die Mitglieder der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) sind in großer Mehrheit von einem auskömmlichen Einkommen weit entfernt. Das Kulturgut Spiel mit seinen Neuerungen lebt aus einem breiten Engagement mitdenkender, kreativer Autorinnen und Autoren heraus.

Die Pflege des gemeinsamen Spielens von Brett- und Kartenspielen erfolgt in der bundesweiten Masse von über 200 regelmäßigen, regionalen Spielveranstaltungen zumeist auf der Basis von ehrenamtlichem Engagement. Auch auf einer so professionell veranstalteten SPIEL in Essen, einer Spiel doch! In Duisburg oder einer BrettspielCon in Berlin spürt und sieht man das fruchtbare Gemisch aus Profis und Fans, die ihre Kultur mit Leben füllen. Was noch dabei auffällt: Die männliche Dominanz. Ja, auch der eSport lebt von viel Ehrenamt im Breitensport und im Game Development arbeiten viele Profis. Crunch und Selbstaussbeutung bei Indie-Entwicklern sowie eine starke männliche Dominanz sind dort ebenso Auffälligkeiten und zukünftige Herausforderungen.





Digitalisierung und Crowdfunding

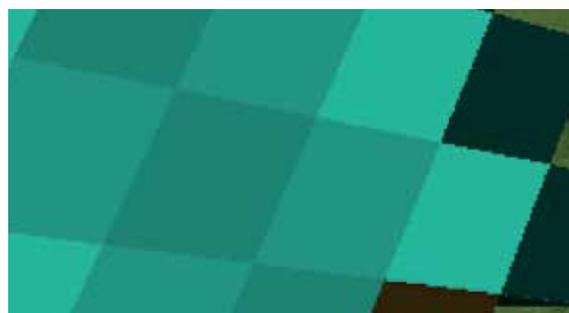
Die Digitalisierungsinstrumente des analogen Kulturguts Spiel sind schon vor allem durch die Dynamik des Netzes bei der Finanzierung mit Crowdfunding deutlich geworden. Vor allem im Bereich der kleinteiligen Auflagen für Vielspieler wird ersichtlich, wie Marketingkommunikation, Vertrieb und Finanzierung immer mehr zusammenwachsen und das bei einem eigentlich schon stark gesättigten deutschen Markt. Wenn Wachstum entsteht (ohne Corona-Pandemie-Betrachtung), dann durch eine strategische, internationale Orientierung. Auch für die digitalen Spiele sind Crowdfundingkampagnen in den vergangenen zehn Jahren zu einem soliden Finanzierungs- und Vermarktungsweg geworden. Spielkultur und Gameskultur sind in all ihren Erscheinungsformen vom Unboxing, Streaming, Crowdfunding, Matchmaking etc. zur Selbstverständlichkeit geworden.



Fazit und Ausblick

Viele begeisterte Brettspielfreundinnen und -freunde und ehrenamtlich engagierte Menschen in Spielkreisen, Spielcafés und auf Spieltagen bei bundesweit über 200 regionalen, regelmäßigen, öffentlichen Veranstaltungen (vor der Pandemie) und unzähligen privaten Spieleabenden sind sich einig, dass ihr Hobby, ihre Passion zum Kulturgut gehört. In den Altersgruppen 19 bis 44 Jahre spielen durchschnittlich in Deutschland circa 50 Prozent aller Menschen mindestens einmal im Monat ein Brettspiel. Warum nehmen dies bloß andere Menschen und vor allem Politiker nicht so wahr? Brettspiele sind längst nicht mehr Kinderkram. Um auf diese Frage eine Antwort zu versuchen, ist dieser Artikel entstanden. Alle aufgeführten Aspekte sind sicherlich arg subjektiv und bedürfen einer vertiefenden Diskussion. Wir freuen uns über einen konstruktiven, regen Austausch, der dazu beiträgt, dem Kulturgut Spiel endlich die Anerkennung und Unterstützung zu gewähren, die es so dringend braucht.

Die Wünsche und Forderungen an die Verantwortlichen in der Brettspielbranche, bitte sich im Sinne und zum Vorteil der Branche zu politisieren, sind wahrlich nicht neu. Mit dem Blick auf die Gamesbranche könnte man sich zusammenfassend wünschen:



Wünsche an die Branche

1. Mit Bundes-, Landes- und Kulturpolitikern in einen regelmäßigen Dialog treten.
2. Ein Netzwerk aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und Hochschulen aufbauen (Pädagogen, Psychologen, Soziologen, Sozialarbeitern, Ethnologen etc.).
3. Einen Aktionsplan „Spiel als Methode“ entwerfen und umsetzen, als Träger dazu eine Stiftung gründen.
4. Kulturpolitische und finanzielle Transparenz für die Ein- und Ausgaben des Vereins Spiel des Jahres herstellen.
5. Schaffung eines für das Kulturgut Spiel relevanten Verbandes mit allen in der Branche aktiven Akteuren oder Gründung einer Sparte Brettspiel innerhalb des game.
6. Bündelung der Kräfte und Schaffung von Kooperationen, um innerhalb der Branche eine kommunikative Stärke und Relevanz zu entwickeln, die über die Vielspielerszene hinaus wirkt.
7. Bündelung der Kräfte und Schaffung von Kooperationen bei dem Aufbau und dem Betrieb einer international bedeutenden Lehr- und Forschungssammlung für Brett- und Kartenspiele, die die Aufgaben einer Deutschen Nationalbibliothek für das Kulturgut Spiel wahrnehmen kann.
8. Veranstaltungskonzepte planen und realisieren, die dazu beitragen, dass sich ein für die Brettspielbranche tragendes Einnahmemodell für eine professionelle sich selbst finanzierende Verbands- und Stiftungsarbeit ergibt.

Uns ist bewusst, dass in der Brettspielbranche anscheinend dicke Bretter zu bohren sind. Viele weitere Aspekte, Ursachen und Wirkungszusammenhänge sind in der Kürze dieses Artikels nicht angesprochen worden. Wir freuen uns über einen vertiefenden Austausch im Sinne eines Kulturgutes, das trotz all der Freude, welche es verbreitet, endlich die Bedeutung erlangen sollte, die es aus pädagogischer, psychologischer, soziologischer, anthropologischer etc. Sicht hat.

“Lasst es uns anpacken!”

Viele der hier zusammengestellten Punkte sind keine neuen Erkenntnisse. Wie am Anfang erwähnt, besteht kein grundsätzliches Erkenntnisproblem, sondern eher ein Umsetzungsproblem. Mit Null Ouvert, das Du gerade in den Händen hältst oder digital als PDF genießt, erscheint ein vom Verein „Spiel des Jahres“ gefördertes Erzeugnis. Ebenso fördern die Spielekritiker erstmalig zwei Doktorandenstellen an der Universität Konstanz bei dem Kollegen und mehrfachen Spielautoren Steffen Bogen. Das ist schön und löblich.

Aber auch schon Platon, Aristoteles, Thomas von Aquin, Friedrich Schiller, Johann GutsMuths und die ihm folgenden Reformpädagogen aus der Aufklärung, Fröbel, Montessori, Hahn, Petersen wussten alle, wie wichtig das Spielen ist. Pädagogen, Philosophen, Psychologen wie Moritz Lazarus, Karl Groos, Sigmund Freud, Friedrich Buytendijk, Gerhard von Kujawa, Daniel Elkonin, Jean Piaget,

Urie Bronfenbrenner, Kulturwissenschaftler, Anthropologen, Ethnologen wie Johan Huizinga und Brian Sutton-Smith, Soziologen wie Roger Caillois, Philosophen des 20. Jahrhunderts wie Ludwig Wittgenstein, Eugen Fink und Ingeborg Heidemann haben alle bedeutende Bücher über das Phänomen und „Kulturgut Spiel“ formuliert.

Der Spieleautor Max Kobbert hat sein Werk „Kulturgut Spiel“ 1998 verfasst, das Vorwort der zweiten Auflage ist von Karin Falkenberg, Leiterin des Spielzeugmuseums Nürnberg, betitelt mit: „Im Spiel feiert sich das Leben selbst.“ **Muss man mehr sagen? Anscheinend ja. In der Politik ist bisher all das nicht angekommen.** Das Kulturgut Spiel, speziell das Brettspiel, genießt noch keine ausreichende Anerkennung auf der politischen Ebene. Dort sind Spiele anscheinend noch immer reiner Kinderkram oder gar Zeitverschwendung. Lasst es uns anpacken und das ändern.

RÄTSEL

LÖSUNGEN

KULTURERBE SPIEL SEITE 8-9



- Der AS muss eine Kreuz-Zählkarte (sinnvollerweise ein Volles) und ein Karo-Volles drücken und Pik spielen.
- SPIELVERLAUF:**
- Skat: Kreuz-Ass, Karo-Ass +22,
1. Kreuz-10, Kreuz-7, Kreuz-9 +10 (+32),
2. Kreuz-König, Kreuz-8, Kreuz-Dame +7 (+39),
3. Karo-10, Karo-8, Karo-9 +10 (+49),
4. Pik-9, Pik-Ass, Karo-Bube -13,
5. Herz-7, Herz-9, Herz-König -4 (-17),
6. Herz-8, Herz-Dame, Herz-Ass +14 (+63), Rest an GP -40 (-57).

Übrigens gewinnt der AS auch mit 62 Augen, wenn er Karo-Dame nebst einem Karo-Vollen drückt. Ein anderes Spiel kann er bei optimalem Gegenspiel nicht gewinnen. Beim Grand z.B. kann Hinterhand zweimal auf Pik abwerten.

STERNSTUNDEN ♦ SEITE 12-13

AUFLÖSUNG

Die vier Kreuzungspunkte der Sternbilder markieren die Wörter „Was“, „sucht“, „der“ und „Fuchs“. Doch welcher Fuchs? Schau dir unser Magazin genau an. Da, auf Seite 64 ist ein Polarfuchs zu finden. Durch sein weißes Fell ist er leicht zu übersehen. Er schnüffelt am Boden, als würde er dort etwas suchen. Vielleicht suchst auch du genau dort. Lies die Fußzeile und Du hast den offenen Ausgang gefunden.

Autoren: Inka & Markus Brand, Illustration: Florian Biege, EXIT-Konzept: Kosmos (Kalph Querfurt, Sandra Dochtermann). EXIT ist eine eingetragene Marke von Kosmos.
Alle Rechte vorbehalten. Mehr unter exit-das-spiel.de.

1. TIPP

Interessant, hier scheint sich alles um Sterne zu drehen. Auf Rätsel-Karte J findest du vier merkwürdige weihnachtliche Sternbilder. Damit du sie besser erkennen kannst, hat jemand die Sterne extra mit Linien verbunden. Wie nett. Sind dir auch die Sterne auf dem heutigen Kalenderblatt „10. Dezember“ aufgefallen? Es scheinen dieselben Konstellationen wie auf Rätsel-Karte J zu sein. Nur die Verbindungslinien fehlen. Zeichne sie doch mal ein.

2. TIPP

Hast du auf dem Kalenderblatt „10. Dezember“ die Sterne genau wie auf Rätsel-Karte J miteinander verbunden? Prima. Dann markieren die Kreuzungspunkte vier Wörter im Text. Wenn du nun diese Wörter in der Reihenfolge liest, die dir die Rätsel-Karte J vorgibt, ergibt das folgende Frage: „Was sucht der Fuchs?“ Seltsam, hast du hier irgendwo einen Fuchs gesehen? Er scheint sich gut zu verstecken. Finde ihn, dann findest du auch schnell die Lösung.

MÖRDERISCHES WIMMELBILD ★★☆☆☆ SEITE 10-11

DER NACHBAR

Der Täter heißt Uhugo Raffke und ist der Nachbar von Lars Vegas!
Er konnte von seinem Balkon aus beobachten, wie das Opfer das Geld in den Rucksack packte.

ENTSORGT

Der Täter hat die Waffe in einem Müllimer in einer dunklen Ecke hinter der Pizzeria entsorgt.

DER MÖRDER

Der Täter ist überführt! Er sitzt im Biergarten nördlich des Theaterplatzes.
Er hat seinen Hut abgelegt und Rucksack zu durchsuchen. Ist gerade dabei, den erbeuteten Rucksack zu durchsuchen. Offensichtlich hatte er es auf das Geld darin abgesehen.

DER RUCKSACK

Der Täter hatte es offensichtlich auf den Inhalt des Rucksacks abgesehen. Lars Vegas ist damit Richtung Bank gelaufen, doch am Tatort ist die Tasche nicht mehr auffindbar. Weiter südlich wurde der mysteriöse Verfolger gesichtet, wie er sich mit dem Rucksack aus dem Staub machte.

IMPRESSUM

Verleger

Flying Kiwi Media GmbH, Schulstraße 5, 24989 Döllerrup, info@flying-kiwi.de, flying-kiwi.de

Herausgeber

Sebastian Wenzel, Klemens Franz, Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V., Bergstraße 2, 84332 Hebertsfelden, media@jungundaltspielt.de, jungundaltspielt.de

Druck

WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang, Deutschland, info@wir-machen-druck.de, www.wir-machen-druck.de

Idee, Konzeption und Redaktion

Sebastian Wenzel (wen), sebastianwenzel.de

Idee, Satz und Layout

Klemens Franz und Andrea Kattinig, atelier198.com

Autorinnen und Autoren

Anna Klara Falke, Daniela Behrens, Georgios Panagiotidis, Hilko Drude, Prof. Dr. Jens Junge, Klemens Franz, Lukas Boch, Dr. Melissa Rogeron, Petra Fuchs, Philippe Evrard, Sebastian Wenzel, Synes Ernst, Dr. Ulrich Schädler, Veronika Kocher

Lektorat

Anna Klara Falke

ISBN

978-3-940989-45-1.

Transparenzhinweise

Für mit Namen gekennzeichnete Artikel sind die einzelnen Autorinnen und Autoren verantwortlich. Inhalte der einzelnen Artikel spiegeln nicht zwangsläufig die Meinung des Verlegers, der Herausgeber oder der Redaktion wider.

Der Verein Spiel des Jahres hat den Druck dieser Publikation mit 2.600 Euro gefördert. Spiel des Jahres hatte keinen Einfluss auf redaktionelle Inhalte.

Die Fachhändler der Aktion „Hoher Spielwert“ unterstützen den Vertrieb dieser Publikation. Sie ist in Spielwarengeschäften der Händler kostenlos erhältlich und nicht für den Verkauf bestimmt. Mehr Informationen unter hoher-spielwert.de.

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über dnb.de abrufbar.

Wir folgen freiwillig den Regeln des Pressekodex des Deutschen Presserates. Es ist möglich, beim Presserat eine Beschwerde gegen Artikel in dieser Publikation einzulegen. Wie das geht, ist unter presserat.de beschrieben.

Wir unterstützen die Initiativen „Spielend für Toleranz“ und „Hier spielt Vielfalt“.

Wir haben für den Druck dieser Publikation einen CO₂-Ausgleich gezahlt.

Mehr Informationen und die Publikation als kostenloses PDF gibt es unter kulturgutspiel.de/nullouvert.

BILDNACHWEISE

Umschlag und Seite 3: Museum Rotterdam (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Speelkaarten_objectnr_32251.JPG), „Spel kaarten, objectnr 32251“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>, Klemens Franz

07-): Ausbildung/LGB geobasis-bb.de
07HE: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
08RZ: Elephant Playing Cards
11LI: Edition Spielwiese, Pegasus Spiele Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH
13CH: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

14EN: Unknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ravensburg_Fastnacht_1888_Kasperl-Theater.jpg), „Ravensburg Fastnacht 1888 Kasperl-Theater“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>. Siehe außerdem Quellennachweise für Umschlag und Seite 3.

15GL: Three Dice Kid Clipart, @Margaret, freepngclipart.com

17CC: Klemens Franz

17KW: S.T. Gill artist, J. Tingle engraver (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_University_of_Melbourne,_1857.jpg), „The University of Melbourne, 1857“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-Australia>

18UN: Avalon Hill/Wizards of the Coast LLC
19SC: Robert Landells artist

QS:P170,Q18672199 The Illustrated London News (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Franco-Prussian_War_Illustrated_London_News_September_3_1870.JPG), „Franco-Prussian War: Illustrated London News, September 3, 1870“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

19HI: HeidelBÄR Games GmbH, Horrible Games S.r.l.

21DU: Ravensburger AG

23HA: DVSJ - Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e.V.

24ST: Nadia Nadienka (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Deutscher_Bundestag_Berlin.jpg), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

27DI: Thomas Hacker, MdB

38EV: Road To Infamy Games/Asmodee

39ER: Theodor Hosemann creator

QS:P170,Q1640970 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theodor_Hosemann_Armut_im_Vormärz_1840.png), „Theodor Hosemann, Armut im Vormärz, 1840“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

39ST: Hush Hush Projects ApS, Pegasus Spiele Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

41EC: NotSoAngryAnymore (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Graffiti_from_George_Floyd_protests_in_Indianapolis_2020-06-01_10.jpg), „Graffiti from George Floyd protests in Indianapolis, 2020-06-01 10“

47KT: Ivan Radic ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_on_a_building_brick_facade_with_a_message_Racism_Sexism_Kills_\(50115133976\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_on_a_building_brick_facade_with_a_message_Racism_Sexism_Kills_(50115133976).jpg)), „Flag on a building brick facade with a message Racism Sexism Kills (50115133976)“, <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/legalcode>

47EG: Sebastian Wenzel

49EH: Prof.lumacorno (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fight_sexism_graffiti_in_Turin_November_2016.jpg), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

49EI: Sebastian Wenzel

50MB: Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

51OT: Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

52SC: Z-Man/Asmodee

53HA: elisa silva, CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) Public Domain Dedication

56FT: dlp games Verlag GmbH

56GE: Cleric-Knight-Workman

59FU: Alfonso X of Castile ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alquerque_in_Libro_de_los_juegos_\(uncropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alquerque_in_Libro_de_los_juegos_(uncropped).jpg)), „Alquerque in Libro de los juegos (uncropped)“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

60ND: anonym (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chess_and_tric-trac_board_MET_LC-64_51-005.jpg), „Chess and tric-trac board MET LC-64 51-005“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

61EN: Université de Fribourg, locusludi.unifr.ch/ludus-latrunculorum

61D: MSJeu (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Musee_Suisse_du_Jeu.JPG), „Musée Suisse du Jeu“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

63IE: Veronika Kocher

63SE: Object: Attributed to the Berlin Painter Photo: Metropolitan Museum of Art Public Domain Image (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ajax_and_Achilles_gaming_ca._490_BCE_Attributed_to_the_Berlin_Painter_Met_Museum_of_Art_Pub_Domain_DP260740.jpg), „Ajax and Achilles gaming, ca. 490 BCE Attributed to the Berlin Painter Met Museum of Art Pub Domain DP260740“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

67LA: Quirin Leppert

68UT: Edition Spielwiese, Pegasus Spiele Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

68ET: Schmidt Spiele GmbH

68D: Asmodee GmbH

68IE: Hasbro Deutschland GmbH

69ME: Schmidt Spiele GmbH

69NS: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

69CH: Edition Spielwiese, Pegasus Spiele Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

69EN: Hasbro Deutschland GmbH

69HO: Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

69RE: franjos Spieleverlag

69NN: Jumbo Spiele GmbH

69IC: Magilano

69HT: Asmodee GmbH

70AU: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

70FZ: Asmodee GmbH

70US: Iello, Hutter Trade GmbH + Co KG

70PI: Mattel GmbH

70EL: Schmidt Spiele GmbH

70EN: Asmodee GmbH

70W: Schmidt Spiele GmbH

70EI: Mattel GmbH

70LS: Schmidt Spiele GmbH

70IE: Z-Man/Asmodee

71AL: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

71TW: Lookout GmbH, Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

71ER: Mattel GmbH

71DE: Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

71N: Pegasus Spiele Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH, Blue Orange Europa

71SI: Hasbro Deutschland GmbH

71EW: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

71ER: Ravensburger AG

71DE: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

71NA: Asmodee GmbH

72LT: Road To Infamy Games/Asmodee

73W: Abacusspiele Verlags GmbH & Co. KG

74EI: Philipp Jakob Louterbourg der Ältere (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philipp_Jakob_Louterbourg_der_Ältere_Der_Charlatan.jpg), „Philipp Jakob Louterbourg der Ältere Der Charlatan“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

76LS: Sebastian Wenzel, <https://www.youtube.com/watch?v=3KggAXazoy8>

79IE: Anonym ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:THE_ILLIAD_OF_HOMER_\(translated_by_POPE\).p1.217_2d_Book_Page_89.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:THE_ILLIAD_OF_HOMER_(translated_by_POPE).p1.217_2d_Book_Page_89.jpg)), „THE ILLIAD OF HOMER (translated by POPE) p1.217 2d Book Page 89“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

80AU: Dennis Lohausen

83FH: Friedrich Bernhard Werner creator

QS:P170,Q1458426 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oppeln_F.B._Werner.png), „Oppeln F.B. Werner“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

83OR: Klemens Franz

84EN: Dein Stift, Dein Heft, Deine Zeichnung

84ZU: Klemens Franz

85SP: Klemens Franz

85IE: Klemens Franz

85LE: Klemens Franz

86N: Project Hive

98-): Rowohlt Verlag GmbH

Autoren: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich, Verleger: Edition Spielwiese, Pegasus. 1 bis 4 Personen ab 10 Jahren. Dauer: 15 bis 45 Minuten. Mehr Infos unter www.micromacro-game.com.



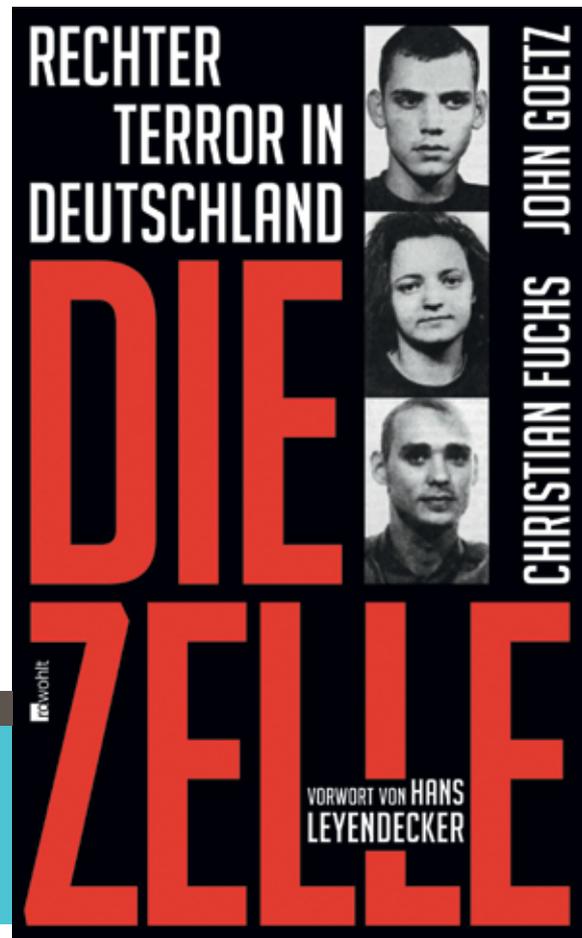
MITSPIELER FREMDENHASS

(wen) Zahlreiche Bücher drehen sich ausschließlich um Gesellschaftsspiele. Aber Spiele tauchen auch in Büchern auf, in denen man sie nicht vermutet. In der Serie Weiterlesen stellen wir diese Bücher vor. Heute: *Die Zelle – Rechter Terror in Deutschland*, erschienen 2012 bei Rowohlt. Das Buch hat 272 Seiten und kostet etwa 15 Euro.

Der erste Satz:

98:-)

Es ist ein gewöhnlicher Montagmorgen im Januar bei Familie Böhnhardt in Jena.



Der Inhalt: Der Nationalsozialistische Untergrund (NSU) ermordete mehr als zehn Jahre Migranten in Deutschland ohne gefasst zu werden. Das Buch möchte erklären, wie es dazu kommen konnte und wie aus den drei Mittelschichtskindern Uwe Böhnhardt, Uwe Mundlos und Beate Zschäpe Terroristen wurden. Die Autoren schildern, wie die drei Extremisten ihre Taten verübten, wer ihnen half und wie sie ihren Alltag organisierten.

Die Autoren: Christian Fuchs arbeitet für das Investigativ-Ressort der Zeit. Er gewann die Auszeichnung „Leuchtturm für besondere publizistische Leistungen“ und zählte mehrfach zu den „Journalisten des Jahres“. John Goetz ist freier Mitarbeiter der Süddeutschen Zeitung und NDR-Redakteur für investigative Recherche im ARD-Hauptstadtstudio. Der Journalist war an der Aufdeckung der CIA-Geheimgefängnisse beteiligt.

Das Spiel: POGROMLY ist ein menschenverachtender und volksverhetzender MONOPOLY-Klon. Die Autoren stellen es auf den Seiten 120 bis 126 vor. Wer mit Reichsmark Häuser kauft, kann kleine Davidsterne verdecken und Städte

„judenfrei“ machen. Statt Bahnhöfen gibt es Konzentrationslager. Auf SS- und SA-Karten stehen in Frakturschrift antisemitische und linkenfeindliche Sprüche. Beispiel: „Du hattest auf ein Judengrab gekackt. Leider hattest Du Dir hierbei eine Infektion zugezogen. Arztkosten: 1000 RM.“

Rund um die NSU-Ermittlungen gab es zahlreiche Merkwürdigkeiten und offene Fragen. Mehrere Untersuchungsausschüsse beschäftigten sich damit. Auch POGROMLY spielte dabei eine Rolle. Die Führung des Thüringer Geheimdienstes wusste aus abgehörten Telefongesprächen und von ihrem V-Mann Tino Brandt, dass sich die Terroristen unter anderem über den Verkauf der POGROMLY-Spiele finanzieren. Und sie kannten den Mittelsmann, der die rassistischen Bretter in Jena vertrieb. Darum beschlossen sie, eine künstliche Nachfrage zu diesem Spiel zu veranlassen. Brandt erhielt aus Steuermitteln mindestens 1.000 Mark und kaufte von einem gewissen André K. drei, vier oder fünf Spiele. So genau weiß das heute keiner mehr. K. sollte das Geld an das Trio weitergeben. Die Agenten wollten die Übergabe beobachten. Aber sie verloren die Spur. Auch ein zweiter Versuch misslang.

Auf Wiedersehen

Danke, dass ihr Null Ouvert eure Aufmerksamkeit geschenkt habt. So wie es sich bei SKAT gehört, reichen wir nun die Karten weiter. An wen, hängt davon ab, wer sich von unserem Magazin inspirieren lässt. Wir sind gespannt.

WIE SPIELEN WIR WEITER?

