

»Bin ich gut im Verlieren?«

Professor Junge, Sie beschäftigen sich wissenschaftlich mit dem Spielen. Was interessiert Sie an dem Kinderkram?

JENS JUNGE: Spielen ist durchaus eine ernste Sache! Es bringt immerhin die kulturelle und gesellschaftliche Entwicklung voran. Und wir alle tun es, ein Leben lang. **Zu spielen ist gesellschaftlich relevant?**

Klar, spielend probieren wir Neues aus, sprechen uns ab, erweitern unser Gefühlsspektrum. Bin ich gut im Verlieren? Setze ich alles dran zu gewinnen? Kann ich kooperieren? Ziehe ich gern über den Tisch? Wir üben Fähigkeiten, die wir im Realen brauchen. Und können ausleben, was im Alltag nicht gut ankommt. Kein Mensch ist nur nett.

Was kann ich spielend noch verbessern?

Das strategische Denken, die räumliche Orientierung, die Gedächtnisleistung, das nutzen auch Mediziner.

Wie denn?

Designer entwickelten „Health Games“, Spiele für die Gesundheit. Sie werden in der Therapie eingesetzt bei Schlaganfallpatienten oder zur Demenzprävention.

Und wie wirkt Spielen auf die Psyche?

Da muss man sich nur mal jung und alt am Spieltisch ansehen: Während Erwachsene bei Merkspielen wie „Memory“ von zwanzig Gedanken gleichzeitig abgelenkt sind und danebengreifen, wissen Kinder mit ihrem guten visuellen Gedächtnis genau, wo das nächste Kärtchen liegt. Die Anerkennung und den Erfolg nehmen sie mit ins reale Leben, das wirkt nach.

Erwachsene, die sich ihre Spielfreude bewahrt haben, werden „Kidults“ genannt. Was zeichnet sie vor allem aus?

Optimismus! Dieses Merkmal lässt sich spielend ausprägen. Nehmen wir Hürden auf dem Spielbrett, fördert das die Selbstwirksamkeit: Wir trauen uns selbstbewusst zu, Schwieriges zu wuppen. Durchs Spielen schaffen wir uns bewusst ein Ventil, mit den Widrigkeiten der Wirklichkeit mutig und offen umzugehen.



Brett- und Gesellschaftsspiele boomen gerade wie selten zuvor, speziell bei Erwachsenen. Warum das eine gute Sache ist und wir dabei immer noch fürs Leben lernen, weiß Spieleforscher Jens Junge

Die Firma Lego stellt Bauklötzchen für Erwachsene her, mit denen sie eine Bücherei, ein Café oder eine Stadt bauen können. Wer fühlt sich da angesprochen – das Kind im Manne oder in der Frau?

Beide. Konstruktionsspiele kommen aus der Kindertherapie: Spielend können Kids Emotionen besser ausdrücken. Und Erwachsene sich Unbewusstes bewusst machen. Ist man ganz und gar bei der Sache, beflügelt das womöglich Fantasien und Vorstellungen, zu denen der Zugang bisher versperrt war. Sie können zeigen,

wie ich mir das städtische Leben wünsche und inspirieren vielleicht zum Mitgestalten in Quartiersinitiativen.

Spieleentwickler scheinen öfters vorweg zu denken, was Menschen bewegt...

Weil Spiele den Zeitgeist abbilden. In der westlichen Welt stand lange der Wettbewerbsgedanke im Vordergrund, auf dem Klassiker wie „Mensch ärgere dich nicht“ basieren. Aktuell ist kooperatives Verhalten gefragt – Lösungen finden durch Absprache und Teamgeist. Darum geht es auch in „Pandemic Legacy“ das bereits 2009 als Spiel-des-Jahres ausgezeichnet wurde und in Serie ging. Es geht darum, gemeinsam eine Seuche zu bekämpfen.

Können aus Einzelgängern und -gänge-rinnen spielend Teamplayer werden?

Wer handelt, lernt. Spielen ist ein Selbstlernprozess und Spiele sind integrative Erlebnisräume, in denen sich Menschen auf Augenhöhe begegnen. Das kann den familiären, auch den sozialen Zusammenhalt festigen, hinweg über Alters-, Herkunfts- und Statusgrenzen.

Für Unternehmen kreieren Sie „Escape Rooms“. Was hat dieses Rollenspiel im Ernst des Arbeitsalltags zu suchen?

Im „Escape Room“ tauscht man Rollen: Chefs stehen am Fließband, die Sekretärin leitet die Abteilung. Denkmuster und Hierarchien lassen sich so durchbrechen und das Gemeinschaftsgefühl stärken.

Ich weiß ja nicht, ob ich meine Chefin je als Spielkameradin sehen kann...

Jeder Betrieb ist eine Art Spiel, wo es um Regeln und Rollen geht. Im Prinzip ist doch das ganze Leben ein Rollenspiel.

INTERVIEW: ANDREA LEPPERHOFF



Professor Jens Junge ist Gründer und Direktor Instituts für Ludologie – der Spielwissenschaften – an der SRH Berlin University of Applied Sciences.

KOMMT SPIELEN!

Vier aktuelle Brettspielempfehlungen für **vergnügte Runden**



TEAMGEIST/ KOOPERATION

Pandemic Legacy - Season 2

Gemeinsam werden die Folgen einer

Pandemie bekämpft. Spielekritiker loben: herausragend, super gelungen, spannend.

2 bis 4 Spieler*innen, ab 14 Jahre,

ca. 120 Minuten, ca. 65 Euro, Z-Man Games



dabei viele Rohstoffe ergattert. Einfache Regeln, bildschön illustrierte Karten aus Künstlerhand. Es gewinnt, wer Glück hat und taktisch

denkt.

1 bis 5 Spieler ab 10 Jahren, 40 bis 70 Minuten, ca. 45 Euro, Feuerland

STRATEGIE/VOGELKUNDE **Flügelschlag**

Wer lockt die meisten Vögel in artgerechte Lebensräume, wer bietet ihnen ideale Brutplätze? Ein bunt illustriertes Überflieger-Spiel für alle, die auf unterhaltsame Art mehr über die Piep-Schau am Himmel erfahren wollen, erdacht von

der Ornithologin Elizabeth Hargrave und daher auch echt informativ.

1 bis 5 Spieler*innen, ab 10 Jahre, ca. 75 Minuten, ca. 50 Euro, Feuerland



KREATIVITÄT/ RATEN

Pictures

Was ist auf meiner Postkarte zu sehen? Das müssen Mitspielende anhand von Motiven erraten, die mit

Bauklötzchen, Schnürsenkeln, Symbolkarten oder Stöckchen gebaut werden. Kreatives Vergnügen für gesellige Runden.

3 bis 5 Spieler*innen, ab 8 Jahre, ca. 30 Minuten, ca. 40 Euro, PD-Verlag



TAKTIK/ GLÜCK

Parks

Die meisten Punkte sammelt, wer möglichst viele Nationalparks besucht und