

Wie

die

Tiere

Daddeln wir zu viel,
ist Spielen
Zeitverschwendung
oder gar Teufelszeug?
Der Spielforscher Jens Junge
über die indischen Wurzeln
von »Mensch ärgere Dich
nicht«, über spielende
Delfine und die Frage,
ob gute Skatspieler auch
gut im Bett sind



Manchmal krieg ich die Krise! Mein zehnjähriger Sohn und seine Kumpels haben nur noch Minecraft, FIFA und Fortnite im Kopf. Was sagen Sie als Experte: Werden analoge Gesellschaftsspiele wie Monopoly oder Scrabble bald aussterben?

Manchen Sie sich da keine Sorgen. Seit 2010 ist die Brettspielbranche in Deutschland jedes Jahr um bis zu zehn Prozent gewachsen.

Wie kann das sein?

Ein Meilenstein war Die Siedler von Catan, das 1995 als »Spiel des Jahres« ausgezeichnet wurde. Mit diesem Spiel wurden die Brettspiele gleichsam erwachsen. Seither nutzen insbesondere mehr und mehr Menschen im Alter von 30 bis 100 Jahren analoge Brettspiele zur Freizeitgestaltung.

Tatsächlich? Unlängst ergab eine Studie, dass auch Männer und Frauen über 60 inzwischen öfter am Bildschirm spielen als analog.

Ich weiß. Das liegt vor allem am Daddeln auf dem Smartphone. Schon in der U-Bahn kommt da täglich oft jede Menge Spielzeit zusammen. Der wöchentliche Skatabend oder das Scrabble-Spielen mit den Enkeln fällt dann weniger ins Gewicht. Dennoch: Auch analoge Spiele sind eine Wachstumsbranche.

Ähneln sich die Spielvorlieben weltweit?

Es gibt da kulturelle Unterschiede. In der westlichen Welt herrschen zum Beispiel eher wettbewerbsorientierte Gesellschaftsspiele vor. In vielen asiatischen Ländern dagegen Spiele, bei denen es um Kooperation geht.

Brettspiele ohne Wettbewerb?

Pandemic Legacy etwa, das vor zwei Jahren »Spiel des Jahres« wurde, ist auch in Deutschland populär. Ziel dieses Spiels ist es, gemeinsam zu verhindern, dass eine Pandemie um sich greift. Man kann also nur im Kollektiv gewinnen. Angesichts von Corona war Pandemic Legacy beinahe prophetisch. Ein sehr spannendes Spiel.

Monopoly dagegen können Sie nicht leiden. Warum? Wir leben nun mal im Kapitalismus.

Monopoly ist wie Currywurst mit Pommes. Manchmal hat man Lust darauf, klar. Aber hinter-

her fühlt man sich nicht gut. Mich stört nicht, dass es dabei um das Anhäufen von Geld geht. Ich kritisiere, dass die Spielmechanik von Monopoly groteschlecht ist.

Was meinen Sie?

Am Anfang spielt der Faktor Zufall eine zentrale Rolle. Man würfelt und darf entsprechend weit ziehen. Dann aber kommt es sehr schnell zu einer extrem ungerechten Eigentumsverteilung. Schon nach zehn Minuten weiß meist jeder, wer gewinnen wird. Wer die dunkelblauen und vielleicht auch noch die grünen Grundstücke kaufen kann, wird Sieger. Die Mitspieler haben letztlich keine Chance und zittern stundenlang nur noch ihrer Pleite entgegen. Das ist frustrierend – und langweilig.

vita

Professor Jens Junge, 56, studierte Geschichte, Betriebs- und Volkswirtschaft. 2005 promovierte er zum Thema »Unternehmenserfolg und Mitarbeiterverantwortung«. Seit 2014 ist er Direktor des Instituts für Ludologie an der design akademie berlin – SRH Hochschule für Kommunikation und Design. Seit vielen Jahren berät er Entwickler von Online-Spielen. Im Frühling 2020 wirkte er an der Neugestaltung der Dauerausstellung des Spielzeugmuseums Nürnberg mit.



Wenn man dem Wirtschaftswissenschaftler Thomas Piketty glaubt, aber realistisch: Wer anfangs wenig hat, kann sich in der heutigen Welt kaum mehr Reichtum erarbeiten.

Ich stimme Piketty zu. Man könnte daher zur Erkenntnis gelangen: Wir müssen etwas gegen mangelnde Chancengleichheit tun! Aber auf solche Ideen kommt beim Monopoly-Spielen niemand. Ich denke, das liegt nicht zuletzt daran, dass dieses Spiel ein völlig starres System vermittelt.

Zumindest bleibt selbst beim Mensch ärgere Dich nicht meist länger offen, wer gewinnen wird.

Richtig. Und unterschätzen Sie Mensch ärgere Dich nicht bloß nicht. Die Grundlage dieses Spiels ist über 1500 Jahre alt. Im Grunde handelt es sich um ein religiöses Spiel.

Mensch ärgere Dich nicht hat spirituelle Wurzeln?

Es hat sich aus dem indischen Brettspiel Pachisi entwickelt, einem uralten Propagandaspiel für das Nirvana. Seine Botschaft lautet: Das Leben ist schrecklich. Wir erleben ständig Demütigungen und müssen unter fürchterlichen Umständen immer wieder neu anfangen. Ziel ist es, den Zyklus der Wiedergeburten – im Spiel symbolisiert durch das »Rausgekegelt werden« – zu durchbrechen und ins Nirvana zu gelangen. Die Briten haben Pachisi in Indien geklaut, vereinfacht und Ludo genannt. Vor gut hundert Jahren wurde es dann als Mensch ärgere Dich nicht auch in Deutschland populär.

Das ursprüngliche Pachisi war komplexer?

Es kamen sechs Würfel zum Einsatz und mit dem »besten« Wurf erreichte man die 25 (= indisch »Pachisi«). Und in einer Variante gab es zum Beispiel auch Ereignisfelder. Wer ein solches Feld erreichte, erlebte eine Art Höllenfahrt.

Ähnlich wie beim Monopoly die Ereigniskarte: »Gehe in das Gefängnis!«

Richtig. Viele Elemente heutiger Spiele wurden vor Jahrtausenden erfunden. In meinen Vorlesungen zum Game-Design ist das immer ein zentrales Thema: Es gibt insgesamt 104 unterschiedliche Bausteine, aus denen Spiele konstruiert sind, egal ob alt oder modern, analog oder digital.

Ziel ist es, den Zyklus der Wiedergeburten zu durchbrechen und ins Nirvana zu gelangen

Jedes Gesellschaftsspiel besteht aus 104 Elementen?

Aktuell sind 104 Elemente wissenschaftlich definiert. Aber denken Sie ans Kochen: Stellen Sie sich vor, Sie haben 104 Zutaten zur Verfügung. Natürlich müssen Sie nicht für jedes Menü alle verwenden. Sie können eine Auswahl treffen und immer wieder neu gewichten und kombinieren. Eine wichtige »Zutat« für Gesellschaftsspiele ist zum Beispiel ein Ressourcensystem – also etwa Spielgeld oder Spielkarten von bestimmter Wertigkeit. Und meist gibt es Zufallsmechanismen, zum Beispiel über Würfel oder eben Ereigniskarten. Als Experte unterscheide ich insgesamt acht Arten von Zufall: 6-Flächen-Würfel beispielsweise, Drehpfeile oder eben Ereigniskarten.

Ärgert es Sie, dass Sie der einzige Spielwissenschaftsprofessor in Deutschland sind?

Ja. Hochschulen bieten Psychologie, Religionswissenschaften, Sport-, Musik-, und Filmwissenschaften sowie vieles mehr an. Ausgerechnet die Spielwissenschaft, die Ludologie aber, die alle diese Gebiete verbinden könnte, liegt weitgehend brach. Auch daher ist vielen Entwicklern von Computerspielen gar nicht bewusst, was für uralte Prinzipien sie oft nutzen. Bei Fortnite etwa das Konzept: Einer überlebt. Aus dem Schulsport kennen wir es als Völkerball.

Wie lautet die Kernaussage Ihrer Programmschrift: »Was Start-ups vom Pokern lernen können«?

Beim Pokern muss man, genau wie im Wirtschaftsleben, die Spielregeln draufhaben: Was darf ich? Was ist verboten? Aber das reicht nicht aus.

Man braucht auch das berühmte Pokerface?

Richtig. Und man muss die Signale der Mitspieler lesen können: Mimik, Stimme, Körpersprache. Dann lässt sich besser einschätzen, ob jemand glaubwürdig ist oder nur blufft. Man braucht auch Dinge wie die Wahrscheinlichkeitsrechnung, die Anhaltspunkte liefert, wie »die Karten verteilt sind«. Und man benötigt ein Gefühl für den Markt, muss die »Mitspieler« ständig beobachten. Start-ups →

dagegen, die einfach nur verliebt in ihre Produktidee sind, scheitern fast immer.

Wahrscheinlich kennen Sie den alten Kartenspieler-Spruch: »Sex ist wie Skat – wenn Du keinen guten Partner hast, brauchst Du eine gute Hand«. Gibt es seriöse Vergleichsstudien zum Spiel- und Sexualverhalten von Menschen? Sind gute Skatspieler auch gut im Bett?

Empirisch wurde das bisher meines Wissens nicht untersucht. Aber denkbar erscheint es mir. Spiele weiten den Erfahrungshorizont. Wir können da neue Verhaltensweisen ausprobieren und mitunter auch in die Realität übertragen. Manche Ernährungsforscher behaupten: »Man ist, was man isst.« Als Ludologe weiß ich: Man ist zumindest auch, was man spielt – und wie man spielt.

Braucht jedes Spiel ein Ziel?

Wenn Sie an Brett- oder Kartenspiele denken: Ja. Aber Spielen ist ja ein viel umfassenderes Phänomen: Rollenspiele etwa verfolgen oft kein klares Ziel. Während der Kindheit sind sie dennoch enorm wichtig. Was ist typisch für Mama, was für Papa? Warum sind die gerade böse zu mir? Rollenspiele helfen Kindern, solche Dinge verstehen zu lernen. Auch Berufsrollenspiele sind ein Klassiker: Wie verhalten sich Polizisten, wie Feuerwehrleute? Unser Spieltrieb ist natürlich viel älter als alle Berufe. Wie so viele Grundlagen des Menschseins stammt er aus dem Tierreich.

Ja? Hunde apportieren Stöckchen. Aber in der Wildnis spielen Tiere wohl kaum.

Doch. Viele Jungtiere necken sich gegenseitig, spielen Fangen und balgen sich. Menschenaffen und auch viele andere Tiere – selbst Ratten – spielen gerne Verstecken. Und einige Tierarten haben

Menschenaffen und viele andere Tiere – selbst Ratten – spielen gern Verstecken

Spaß daran, mit Gegenständen zu spielen. Delfine etwa balancieren in der Wildnis manchmal Dinge auf der Schnauze.

Wildtiere müssen doch Nahrung suchen, sich vor Fressfeinden verstecken, ihre Gene weitergeben.

Dennoch spielen sie. Wahrscheinlich unter anderem als Training für Muskelkraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Der deutsche Spielforscher Johann GutsMuths erkannte Ende des 18. Jahrhunderts, wie wichtig Bewegungsspiele auch für Menschen sind. Auf ihn geht zurück, dass der Schulsport eingeführt wurde. Und seine Erkenntnisse trugen dazu bei, dass Spielen generell etwas aufgewertet wurde. Zuvor galt es den Mächtigen aus Staat und Kirche als Zeitverschwendung, wenn nicht gar als Teufelszeug.

Als Teufelszeug?

Alles, was mit Körperlichkeit zu tun hat, war im Christentum oft mit Scham besetzt. Und Kartenspiele waren lange besonders verpönt, schon weil Karten auch für Magie und Weissagung genutzt wurden. Aber selbst didaktische Spiele, bei denen Kinder, wenn sie bestimmte Moralsätze richtig auf sagten, mit Süßigkeiten belohnt wurden, verurteilten die Kirchenväter. Man witterte da schnell Konkurrenz. Denn die christliche Religion ist ja im Grunde selbst ein großes Spiel: Die Gläubigen gehen ihren Lebensweg und streben nach einer Belohnung im Jenseits. Dieses Spiel erklärte die Kirche zum einzigen gültigen. Alle anderen wurden verdammt.

Könnten wir ohne Spiele leben?

Nein. Schon die eigenen Finger kennenzulernen, geht ja nur darüber, dass man mit ihnen herumspielt und nach der Geburt etwa den Saugreflex an ihnen ausprobiert. Ohne zu spielen, könnten wir nicht lernen, in der Welt zu überleben. Ist etwas heiß? Ist es kalt? Kann man es essen? All das wird spielerisch erfahren. Und viele synaptische Verbindungen im Gehirn bilden sich dadurch überhaupt erst aus.



Spiele verändert das Gehirn?

Richtig. Wissenschaftler vom Max-Planck-Institut für Bildungsforschung in Berlin ließen Erwachsene zum Beispiel zwei Monate lang täglich 30 Minuten das Digitalspiel Super Mario spielen. Am Ende maßen sie im Magnetresonanztomographen (MRT) bei diesen Probanden – im Vergleich zu einer Kontrollgruppe, die nicht gespielt hatte – eine deutliche Vergrößerung von Gehirnarealen, die unter anderem für räumliche Orientierung, Gedächtnisbildung, strategisches Denken sowie die Feinmotorik der Hände von zentraler Bedeutung sind. Man kann bestimmte Bereiche des Gehirns offenbar durch Digitalspiele trainieren, ähnlich wie Muskeln.

Klingt super. Eine wissenschaftliche Studie ergab 2019 aber auch, dass in Deutschland bis zu 465.000 Kinder und Jugendliche computerspielsüchtig sind.

Das Suchtpotential solcher Spiele hängt eng mit dem Geschäftsmodell der Herstellerfirmen zusammen: Triple-A-Spiele (klassische PC-Spiele) wurden noch auf Datenträgern verkauft und waren in sich abgeschlossen. Heute ermöglicht es das Internet, unbegrenzt zu spielen. Und wenn man wie in einem Rausch 200 Levels durchgespielt hat, schiebt der Hersteller noch einmal 100 Levels nach.

Gerade bei Kindern und Jugendlichen spielt auch der soziale Druck eine gewaltige Rolle. League of Legends oder Clash of Clans etwa spielt man ja in Teams. Wenn Klassenkameraden dann sagen: »Du kannst uns doch jetzt nicht im Stich lassen, mitten in einem Clan-Krieg!«, kann man schwer aufhören. Und viel Online-Spiele laufen über Gratisangebote als Einstieg.

Helfen Verbote?

Die erhöhen den Reiz meist nur. Einen gewissen Schutz kann es bieten, wenn Eltern für das Hobby der Kinder Interesse zeigen. Wieso nicht eine Weile selbst mitzocken? Begleitung mit klaren zeitlichen und inhaltlichen Grenzen funktioniert oft besser als Verbote.

Wann wurden die ersten Spielsachen erfunden?

Ziemlich sicher bereits vor rund 40.000 Jahren, in der Steinzeit, parallel zur Entwicklung der Sprache. Ein gutes Beispiel ist der »Löwenmensch«: eine 30 Zentimeter große Statuette mit Löwenkopf und Menschenkörper. Experten schätzen, dass Höhlenbewohner etwa 360 Stunden brauchten, um sie aus einem Mammutstoßzahn zu schnitzen.

Und Kinder nutzen solche kostbaren Figuren als Puppen fürs Kasperletheater? →

Experten vermuten eher, dass der Löwenmensch symbolische Bedeutung in einer Naturreligion hatte. Aber Religionen sind ja letztlich auch Spiele – Fantasie-Spiele. In jedem Fall war der Löwenmensch also ein Spielzeug: ein Objekt, das genutzt wurde, um es mit Fantasie anzureichern.

Stimmt es, dass Lotto in den USA als Reaktion auf die Weltwirtschaftskrise von 1929 entwickelt wurde?

Was Sie schildern, trifft auf Monopoly zu. Lotto dagegen wurde im 17. Jahrhundert erfunden, man spielte es in ganz Europa und dann verstärkt im Habsburgerreich. Kaiserin Maria Theresia erkannte: Das Volk braucht Spiele, und die Staatskasse braucht Kohle. Da sie keine neue Steuer einführen wollte, kam sie auf die Idee, über Glücksspiele Einnahmen zu generieren.

Wie ist Skat entstanden?

Das ist eine spannende Geschichte. Um das Jahr 1813 luden in Thüringen fortschrittlich denkende Herzöge und ihre Frauen auch Vertreter anderer Gesellschaftsschichten in ihre Salons ein, um gemeinsam über Alternativen zum Feudalismus zu diskutieren. Zur Entspannung wurde Karten gespielt, und man begann, alte Spiele zu variieren. So entstand Skat. Zwei Jahre darauf, auf dem Wiener Kongress, wurde Europa dann zwar noch einmal unter Monarchen aufgeteilt. Aber landauf, landab spielte das Volk weiterhin Skat: ein Spiel, bei dem nicht mehr der König Trumpf ist, sondern der Bube oder Bauer – ein Omen dafür, dass die zukünftigen Machtverhältnisse ganz anders aussehen könnten.

Haben die Engländer den Fußball erfunden?

Nein. Die Vorstufen aller modernen Ballsportarten stammen aus Amerika. Bereits vor vielen Jahrhunderten trommelten Indianer ihre stärksten Männer zusammen und ließen sie mit Bällen aus Kautschuk Wettkämpfe austragen. Die Spiele wurden auch »kleiner Krieg« genannt, und sie ersparten den Stämmen oft »echte« große Kriege mit tödlichen Waffen.

Manche Erziehungswissenschaftler plädieren für ein »Spielzeug-Detox« im Kinderzimmer. Können zu viele Puppen tatsächlich die Fantasie zerstören?

Britische Forscher zählten im Rahmen einer Studie durchschnittlich 238 Spielzeuge in Kinderzimmern: darunter 29 Kuscheltiere, 33 Autos und 13 Roboter oder andere elektronische Geräte. Gesamtwert: umgerechnet rund 7800 Euro.

Wahrscheinlich hatten die Kinder reiche Eltern.

Das ist nicht der Punkt. Fragwürdig wird es, wenn Kinder so übersättigt sind, dass sie keine Beziehung mehr zu ihren Kuscheltieren aufbauen. Klassischerweise ist das nur bei etwa sieben Spielsachen möglich.

Kinder sollten höchstens sieben Spielsachen besitzen?

Nein. Ich konnte als Kind zum Beispiel nie genügend Autos haben. Das ganze Wohnzimmer habe ich zugeparkt. Die Faustregel sieben gilt eher für Puppen und Kuscheltiere. Und man sollte als Eltern öfter mal gucken: Womit spielt das Kind überhaupt noch? Ein Spielzeug, das zwei Jahre lang nicht mehr benutzt wurde, gehört in der Regel weg.

Was spielen Sie selbst am liebsten?

Ich brauche Action, Abenteuer, Taktik und Strategie.

Lassen Sie mich raten: Schach?

Ein wunderbares Spiel! Da wäre ich gerne richtig gut. Aber ich verzettelte mich zu sehr. Schon aus beruflichen Gründen gucke mir ständig sehr viele unterschiedliche Spiele an.

Spielen Sie Lotto?

Wenn der Jackpot besonders hoch ist. Es ist spannend, diesen Nervenkitzel mitzuerleben. Ich mache das auch aus wissenschaftlicher Motivation. Und ich weiß natürlich, dass ich ziemlich sicher nicht gewinnen werde. Aber ich spiele halt einfach sehr gerne.

Der Dalai Lama sagt: »Es geht darum, alle Erscheinungen als Spiel zu begreifen.« Greift er da zu hoch?

Nein. In der Natur gibt es in der Tat sehr viele Zufallskomponenten: Jeder Mensch, der geboren wird, ist bereits mehr als ein Lottogewinn. Bedenken Sie, dass sich von Millionen Samenzellen nur eine einzige durchsetzt: Wir sind alle Produkte eines natürlichen Glücksspiels. Das sollten wir nie vergessen. ■