

So schön sinnlos *Puzzle-Boom*

Joseph von Westphalen

Der anhaltende Puzzle-Boom wird als Zeichen von Kreativität und Kommunikationsbereitschaft gefeiert. Vielleicht ist es aber gerade die Lust an einer völlig mechanischen, den Kopf ganz frei lassenden Tätigkeit, die das 200 Jahre alte Legespiel heute so attraktiv macht.

Puzzlespieler sind keine großen Philosophen. Wenn man sie fragt, warum sie Stunden, Tage und Wochen damit zubringen, Hunderte oder gar Tausende der teigmännchenförmigen Puzzlesteine zu einem kompletten Bild zusammenzulegen, dann grinsen sie ein bißchen verlegen, zucken die Schultern und sagen, es mache halt Spaß.

Um so philosophischer fallen die Antworten aus, die aus der psychologisch-pädagogischen Ratgeberecke auf die Frage nach dem Sinn des Puzzles gegeben werden. Hier ist vom Chaos die Rede, aus dem der Puzzlespieler ebenso konzentriert wie entspannt ein wohlgefügt Ganzes schafft, der Schöpfungsmythos werde gewissermaßen nachvollzogen; der Puzzelnde erscheint als kreativer Meister mit untrügerischem Blick für Farbe und Form.

Traut man den Umfragen, dann hat sich das Puzzlelegen in den letzten Jahren zu einer der beliebtesten häuslichen Freizeitbeschäftigungen entwickelt; es ist – kaum zu glauben – zusammen mit anderen vorgefabrizierten Spielen beliebter als das Fernsehen, und es wird nur vom Lesen und von der Handarbeit übertroffen, die mütterlich an erster Stelle thront. Zweifel an der Tatsächlichkeit dieser Reihenfolge dürften erlaubt sein. Wer behauptet denn nicht, daß er lieber munter lese und spiele als blöde fernzusehen? Doch selbst wenn es sich hier mehr um Wunschdenken der Befragten handeln sollte als um Wirklichkeit, veraten diese Angaben doch, daß das Puzzlespiel den Ruf genießt, einer der sinnvollsten Freizeitvertreiber zu sein.

Einige Zahlen belegen das deutlich. In letzter Zeit wurden etwa zehn Millionen Puzzles pro Jahr in der Bundesrepublik gekauft,

60 Millionen Mark dafür ausgegeben. Drei Milliarden Puzzles sind angeblich weltweit im Umlauf.

Im Rahmen dieser Größenordnungen war die Gründung eines „Weltverbands der Puzzlespieler“ nur konsequent. Im Sommer 1983 wurde die IPA, die *Interpuzzle Association*, gegründet. Zu ihrem Präsidenten wurde ein Mann mit dem klangvollen Namen Max Willibald Erbgraf zu Waldburg-Wolfegg gewählt. Seine Erläuterung, wie ihn das Personal noch ganz höfisch nennt, stammt aus einer alten Familie mit Puzzletradition, und sein Schloß liegt nur zehn Taximinuten von Ravensburg entfernt, wo der Otto Maier Verlag als hierzulande größter Puzzlehersteller ansässig ist – das paßt; wie zwei Puzzleteile fügen sich diese Umstände zusammen.

Der gräfliche Puzzlepräsident betont nicht so sehr die kreative Seite des Legespiels; seiner Ansicht nach ist das Puzzeln eine ideale Beschäftigung, um sich vom beruflichen Streß zu erholen, um abzuschalten, sich zu entspannen. Seine Familie habe sich immer gern am Puzzletisch zusammengefunden, dabei habe man sich ins Gespräch vertieft und in Diskussionen verstrickt, „unterbrochen nur von der Freude, wenn wieder ein neues Puzzlestückchen gefunden worden ist“. Daß Puzzeln kein Spiel für Eigenbrötler ist, belegen auch die Zahlen: 86 Prozent aller Puzzler puzzeln in Gemeinschaft. Daher setzt der Graf ins nunmehr organisierte Puzzeln die tolle Hoffnung, bei diesem Spiel Menschen aller Völker, aller Berufs- und Altersgruppen an einen Tisch zu bringen.

Zu diesem Zweck werden Turniere organisiert. Erste fanden bereits statt. Diese Aktivitäten werden das Puzzeln zweifellos noch populärer machen und den Umsatz der Hersteller weiter in die Höhe treiben; der Grundcharakter des Puzzelns aber wird dadurch verzerrt. Denn das Sympathische an diesem Legespiel ist seine Friedfertigkeit. Mag es sinnlos und stumpfsinnig sein, stundenlang das Zueinanderpassen von kleinen bunten Steinchen auszuprobieren, mag es spleenig, entspannend oder auch schöpferisch sein – so gibt es dabei doch keinen Feind, allenfalls einen hilfreichen Mitsucher. Nicht einmal die Zeit ist der Gegner – der Wohnzimmertisch ist ohnehin blockiert, ob es nun drei oder fünf Wochen so bleibt, spielt keine Rolle mehr. Auf den Turnieren aber gibt es nun Rivalen, und der größte Gegner ist die Zeit: Nur

der Schnellste gewinnt. Herausgelöst aus der häuslichen Gemächlichkeit, erhält das Suchen nach den Steinen einen wettbewerbsmäßigen, deutlich widersinnigen Beigeschmack.

Wer wollte mit dem Blitzlichtfoto-Glück der Sieger tauschen: Mutter und zehnjähriger Sohn, die in 65 Minuten 500 Steine zusammengelegt haben, wie vorigen Sommer in Aachen; während eine rasende Hausfrau in Frankfurt bei der Hessischen Landesmeisterschaft gemeinsam mit ihrer fixen Tochter 500 Teile in knapp 17 Minuten schaffte – allerdings den wohlbekanntesten, zerstückelten Frankfurter Stadtplan. Bei einer Puzzle-Olympiade im US-Bundesstaat Ohio legte ein Mutter-Sohn-Gespann 1000 Stück in drei Stunden. Doch den makabersten Rekord halten vier Insassen der Vollzugsanstalt Ravensburg, die in 800 Stunden das größte Puzzle der Welt zusammensetzten: die 12144 Teile des originalgroß reproduzierten Gemäldes von Hieronymus Bosch: die Versuchung des Heiligen Antonius.

War das Puzzeln bis in die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts hinein eine Angelegenheit des Adels, ist es heute zum demokratischen Massensport geworden. Weder Intelligenzquotient noch Bildungsgrad und Herkunft spielen eine Rolle. Ein Blick auf das Angebot der über 400 verschiedenen Motive zeigt deutlich die Vormacht des Massengeschmacks: Rührselige Tierbilder und sonnige Urlaubslandschaften beherrschen die Szene. Zerstückelte Kunstwerke sind in der Minderheit.

Rentner und Arbeitslose, Aristokraten und Strafgefangene – alles puzzelt einträchtig vor sich hin. Kindern fällt es am leichtesten; sie haben die unverbrauchteste Beobachtungsgabe. Managern, so sie Zeit haben, wird das Puzzeln von den Managerberaterspublikationen warm empfohlen, um sich vom Streß des Keinezeithabens zu erholen. In England soll man schon nach dem Ersten Weltkrieg nervöse Störungen bei Kriegsheimkehrern mittels Puzzlelegen therapiert haben.

Aus England, by the way, stammt das Puzzlespiel.



1767 zersägte ein Kartograph eine auf eine Holzplatte geklebte Landkarte, immer schön sauber an den Grenzen der Grafschaften entlang, damit die Schulkinder die Geographie spielend erlernten. Der pädagogische Anspruch, mit dem heute noch geworben wird, wich bald einem allgemeinen Bedürfnis nach Zerstreung. Das Zusammenlegen der königlichen Familie (deren Gesichter übrigens nicht zerteilt werden durften) besitzt heute keinen

großen Lerneffekt mehr. Fast 200 Jahre lang war das Puzzeln allein eine angloamerikanische Beschäftigung. 1964 begann in der Bundesrepublik der Puzzle-Boom, der 1972 seinen kommerziellen Höhepunkt hatte, heute aber noch keineswegs abgeflaut ist. Von der Wirtschaftslage, dies zeigt die Geschichte, scheint die Beliebtheit des Puzzles nicht abzuhängen; in Flauten zerstreut man sich damit ebenso wie während der Hochkonjunktur.

Längst sind die Zeiten der Holzgesägten Puzzles vorbei. Die zehntausendfach in Sekundenschnelle ausgestanzten Spiele sind zwar erschwinglich, aber den gesuchten Pappflecken an seinen Platz zu quetschen, das ist natürlich nicht das sinnliche Wohlgefühl, mit dem man einst die kleinen, geformten Holzinseln mit dem steilküstenartigen Rand sacht in die vorgesehenen Lücken senkte. – Auf Schloß Wolfegg

wird derzeit ein Puzzle-Museum eingerichtet, wo die Liebhaber alter Wertarbeit sich die noblen Ausführungen feudaler Jahrzehnte ansehen können.

Das Puzzle ist ein schönes, spielerisches Symbol für das, was man im Leben zusammenträgt und zusammenfügen will. Jedes Auto ist aus Teilen zusammengesetzt, jeder Roman aus Worten, jedes Pilzgericht aus einzelnen Funden, jede Leidenschaft aus Briefen und Gesprächen. Und, Verspieltheit in Ehren, über einen Brief, über das gefundene richtige Wort dürfte die Freude lebendiger sein als über ein lange gesuchtes

Puzzleteil; die mühsam gefundene Schraube immerhin setzt einen ganzen Motor in Gang, und der Pfifferling ist für den Gaumen durchaus wertvoll.

Das echte Puzzle lebt von seiner gepflegten Stumpfsinnigkeit. Eben daß man nichts lernt dabei, daß man endlich einmal nicht kreativ sein muß, das macht seinen Charme und vielleicht auch seinen Erfolg. Das Puzzlelegen ist eine sinnlose Verrichtung, und eben dieses läßt es so liebenswert

lebenseben erscheinen. Daher sind die nun vom Puzzle-Boom auf den Markt geschleuderten Legespiele, bei denen man denken und kombinieren muß, keine echten Puzzles. Das echte Puzzle zeichnet sich dadurch aus, daß es idiotensicher ist, daß es keinerlei geistige Kraft verlangt, nur etwas Sitzfleisch und die Unlust, etwas Vernünftiges und Sinnvolles zu tun. ○

