

Spielen ist Teil unserer Natur und Gesellschaftsspiele haben so ihren Platz in unserer Kultur erhalten. Aber welche Beziehung haben wir zu ihnen heute? Woher kommt unser Drang zum Spielen? Und können Spiele mehr als ein simpler Zeitvertreib sein?

FRANZISKA EGGELMANN

ZWISCHEN GLÜCK UND STRATEGIE

ZWISCHEN GLÜCK UND STRATEGIE

FRANZISKA
EGGELMANN

ZWISCHEN
GLÜCK
UND
STRATEGIE

FRANZISKA
EGGELMANN

Entstanden im Rahmen der Bachelorarbeit „Zwischen Glück
und Strategie – Entwicklung eines Gesellschaftsspiels“
von Franziska Eggelmann an der HfK Bremen, 2020.
Text und Gestaltung: Franziska Eggelmann

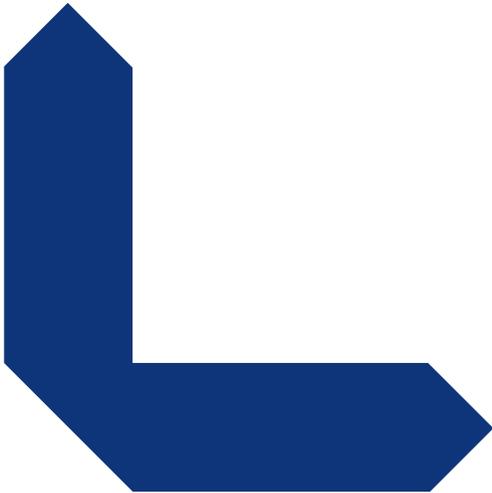
ZWISCHEN GLÜCK UND STRATEGIE

FRANZISKA
EGGELMANN

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Einleitung	15
Die Natürlichkeit des Spielens	21
Spiel und Gesellschaft	37
Über Zvist	49
Schlusswort	59
Quellen	65
Literaturverzeichnis	70

VORWORT



Ich schleiche durch einen Wald. In meiner Hand ruht ein gezücktes Schwert, bereit mich zur Wehr zu setzen. Der Nebel ist dicht und birgt viele Gefahren. Auf der nächsten Lichtung kann ich eine dunkle Gestalt ausmachen. Vorsichtig bewege ich mich näher. Ein Ast knackt unter meinen Schuhen und das Wesen fährt herum. Verdammt, es ist ein Gor! Er ist nicht besonders groß, aber seine Krallen sehen tückisch aus. Ich stürze mich in den Kampf, doch kann mich nur mit Mühe ihm gegensetzen. Plötzlich stürmt eine weitere Gestalt zwischen den Bäumen hervor. Diesmal ist es eine Gefährtin von mir, bewaffnet mit einem langen Bogen. Gemeinsam bezwingen wir das Biest und setzen unseren Weg durch den Wald fort.

Gesellschaftsspiele wie „Die Legenden von Andor“ waren bei uns in der Familie eine immer wieder gerne gesehene abendliche Aktivität. Wenn wir uns nicht gerade in Andor bewegten, besiedelten wir Catan, bauten die Burg von Carcassonne, retteten die Welt vor einer ausbrechenden Seuche oder verlegten ein Streckennetz für Züge durch Europa. Manchmal mit-, manchmal gegeneinander. Es wurde geweint und gestritten, aber auch viel gelacht, geredet und Lösungen entwickelt. Spiele boten für uns einen einfachen Weg etwas gemeinsam zu machen. Einen Film zu finden, der allen fünf gefällt, ist schließlich auch nicht einfach. Und auch den würden wir uns passiv nebeneinander anschauen, wodurch der soziale Austausch der Spiele ausbliebe.

Als ich nach Bremen zog, lernte ich neue spielaffine Leute kennen und mit ihnen auch neue Spiele. Die plötzliche Vielfalt

überrannte mich und ich entdeckte eine vorher nie gesehene Tiefe. Manche fordern Schnelligkeit, andere ein gutes Täuschen meiner Mitspieler oder intensives strategisches Denken. Sie sind vielseitig und flexibel. Zu zweit oder auch zu acht spielbar. Wenn wir gemütlich zusammensitzen, aber keine regen Themen für Gespräche haben, ist ein Gesellschaftsspiel häufig die optimale Lösung für eine gemeinsame Aktivität. Sie bringen ein Miteinander und eine Auseinandersetzung der Beteiligten. Man lernt sich durch die Spiele besser kennen, während man sich auf komplexe Herausforderungen konzentriert. Ich begann so ein höheres Interesse für die Spiele an sich zu entwickeln, und mir Gedanken über ihre einzelnen Aspekte zu machen. So beschloss ich selbst ein Spiel zu entwickeln.



EINLEITUNG

Ich bin eine Spielerin. Gesellschaftsspiele bieten für mich Herausforderung und Gemeinschaft. Der Spaß dabei tritt in diversen Formen auf und entsteht immer wieder aufs Neue, zum Beispiel durch das Entwickeln von Lösungswegen, das Eingehen von Risiken, der Drang zur Revanche nach einer knappen Niederlage oder das Lachen über ein besonders schlechtes Kartenblatt. All das bereitet mir Vergnügen und brachte mir schon viele schöne Abende mit Freunden oder Familie.

Doch das sieht anscheinend nicht bei jedem Menschen so aus. Studien zufolge ist die beliebteste Freizeitaktivität der Deutschen Fernsehen.¹ Einfach anschaltbar und gerade so gedanklich fordernd wie man möchte. Alternativ eine Runde am Smartphone zocken, welches immer weiter den Markt der Videospiele erobert hat und inzwischen die beliebteste Spieleplattform ist.² Man kann es sich irgendwo bequem machen, auf dem Sofa, im Bett oder in der Bahn und in einer virtuellen Welt versuchen, sich immer wieder selbst zu übertreffen. Kein Konkurrenzdruck durch nervige Mitspieler zu haben und erst aufstehen, wenn der Akku schreit, machen die Sache natürlich auch attraktiv.

Dahingegen eines der staubigen Spiele aus dem Schrank zu kramen, sich mit den Regeln auseinandersetzen zu müssen und sich auch noch eine Stunde auf das Spiel zu konzentrieren, sorgt häufig zur Demotivation. Der Tag auf der Arbeit war anstrengend genug und sich jetzt nochmal mit Strategien und Entwicklungen herumzuplagen, hat doch kaum was mit der wohlverdienten Entspannung zu tun. Man erinnert sich

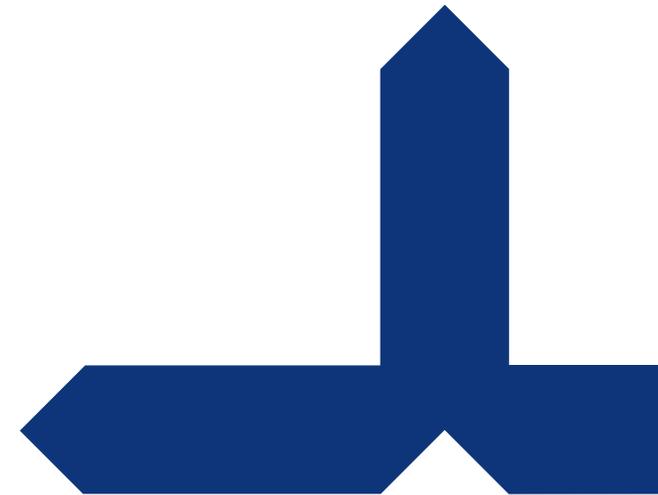
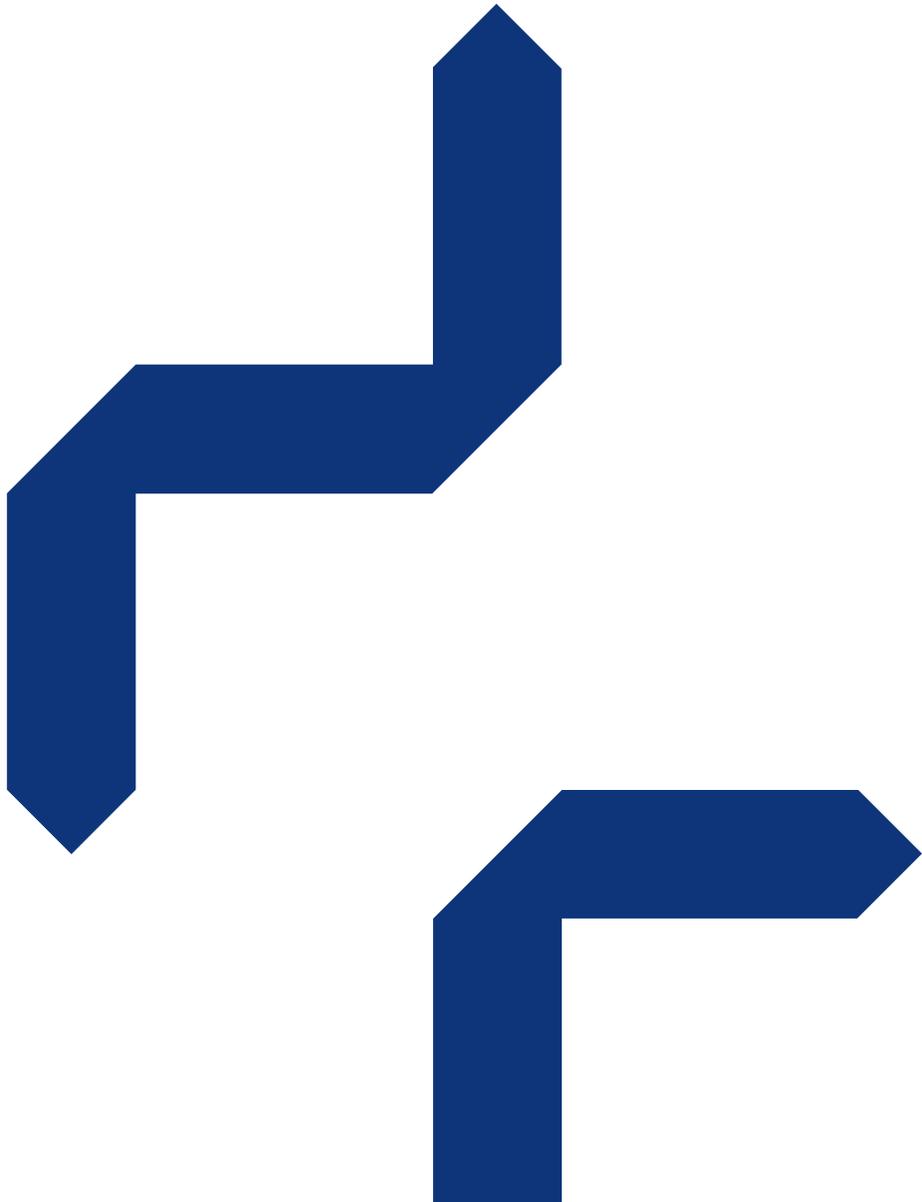
zwar noch wage daran, welche Freude die bunten Boxen mit ihren verschiedenen Spielsteinen als Kind bei einem ausgelöst haben, als sich die Eltern Zeit dafür nahmen mit einem zu spielen, doch jetzt ist der Zauber verflogen und sinnfreie Aktivitäten wie Würfel werfen sind kaum noch so erfüllend wie damals. Warum sollte man auch? Spielen ist für Kinder, und kein Erwachsener würde seine wertvolle Zeit solch mühseligen Beschäftigungen widmen.

Oder vielleicht doch? Immerhin geben um die 32 Prozent der Deutschen jeder Altersklasse an, mindestens einmal im Monat Gesellschaftsspiele zu spielen.³ Was regt sie dazu an? Profitieren sie in einer Weise davon, die den Nicht-Spielern verborgen bleibt? Wenn ja, wäre es nicht fraglich, ob man den Effekt steigern könnte, und sich häufiger gemeinsam zum Spielen zusammensetzen sollte, statt einfach den Fernseher anzuschalten?

Aus meiner persönlichen Erfahrung mit Spielen weiß ich von den Spaß-Momenten, die sie bereithalten. Aber wie kommt es zu diesem Spaß und sollten wir ihn nicht elaborieren? Oder warum genau tun wir das nicht, und spielen vielleicht zu wenig? Diesen Fragen möchte ich in der folgenden Arbeit auf den Grund gehen. Dafür werde ich zunächst auf die Natürlichkeit des Spielens eingehen und erforschen, woher unser Drang zum Spielen kommt, und wie sich das Spiel auf uns und unsere Gesundheit auswirkt. Daraufhin werde ich anhand von Studien untersuchen, wie unser tatsächliches Spielverhalten aussieht und wie die Industrie der Gesellschaftsspiele auf es eingeht.

Hierfür möchte ich mir verschiedene Spielertypen und unterschiedliche Spiele anschauen. Danach werde ich von der Entwicklung meines eigenen Spiels berichten, welche Aspekte es prägen und wie diese zu mehr Spiel im Alltag inspirieren können. Zum Schluss werde ich meine Ergebnisse sammeln und daraus folgern, wie sich die Beziehung der Menschen zum Spiel zusammensetzt.

DIE
NATÜRLICHKEIT
DES
SPIELENS



Wir sitzen am Tisch. Das Gespräch verläuft entspannt zwischen uns. Irgendwer hat ein paar Cent-Münzen hier liegen gelassen. Ohne es zu merken, fangen meine Finger an mit den Münzen zu spielen. Sie werden gedreht, gewendet, aufrecht auf den Tisch gestellt und kreiselartig um ihre eigene Achse geschnippt. Mein Gegenüber ist mit ähnlichem beschäftigt. Irgendwann fängt er an seine Münzen über den Tisch in meine Richtung zu rollen. Daraufhin versuche ich meine Münzen durch dieselbe rollende Bewegung mit seinen kollidieren zu lassen. Dies verfolgen wir für die nächsten Minuten. Das Gespräch läuft weiterhin, völlig unabhängig von dem Geschehen auf dem Tisch. Wir sprechen uns nicht ab, wie unser Spiel verläuft oder wie dessen Regeln sind. Wir tun es einfach aus Freude an der Beschäftigung selbst.

Um zu verstehen, woher unser Drang zum Spielen kommt, hilft es einen Blick in die Tierwelt zu werfen. Bei den Jungtieren fast aller Säugetiere kann man spielerisches Verhalten beobachten. Sie raufen miteinander, springen wild durch die Gegend und ärgern ihre Eltern. Auf diese Weise testen sie ihre Umwelt aus und lernen sie dabei besser kennen. Sie entwickeln körperliche und soziale Fähigkeiten, lernen mit Angst umzugehen und Risiken zu wagen. Das was sie hierbei trainieren, ist für sie später überlebenswichtig, auch wenn es noch harmlos erscheint. Wissenschaftler haben festgestellt: Je größer das Gehirn ist, desto mehr Spielbedarf verspürt die Spezies. Kein Wunder, dass Menschen von klein auf instinktiv spielen.⁴

Wenn Kinder spielen, stellen sie ihre Fähigkeiten auf die Probe. Sie tun es aber nicht, aus dem Wissen heraus, dass sie Sachen wie Kooperation und Geschicklichkeit lernen, sondern einfach, weil es ihnen Spaß bereitet. Dieser Spaß hört für sie auf, sobald sie merken, dass man sie Belehren will.⁵ Guckt man sich indigene Völker an, stellt man fest, dass sie ihre Kinder und Jugendlichen den ganzen Tag unbeaufsichtigt spielen lassen, da sie am besten lebenswichtige Sachen lernen, wenn man ihnen freistellt, was sie tun möchten.⁴ Kinder haben eine natürliche Neugierde und einen Drang Probleme zu lösen.⁶ Sie haben keine Angst vor Fehlern oder sich zu blamieren, und nutzen sie als Chance besser zu werden.⁷ Spaß steht jedoch immer im Vordergrund, und etwas wird nur freiwillig getan, sofern es Spaß bereitet.⁸

Nur was genau ist Spaß? Wie John Sharp und David Thomas in ihrem Buch „Fun, Taste, & Games“ erforschen, ist Spaß nicht so einfach definierbar wie man glaubt. Wir alle erkennen ihn, wenn wir ihn spüren, doch eine genaue Definition fällt uns schwer.⁸ Aus ihren Untersuchungen schließen sie, dass sich Spaß aus drei Komponenten zusammensetzt.

Die erste ist das nach Außen-Gesetzte (*Set-Outsideness*). Es bedeutet, sich auf das Unsinnige einzulassen, ohne dass es ein Interesse an praktischen Wirkungen gäbe. Man nimmt das Geschehen und betrachtet es völlig unabhängig von langfristigen Profiten der realen Welt.⁸

Man benötige jedoch Grenzen in einer Form, um es gezielt in der Position zu halten. Diese würden durch die zweite Kompo-

nente gegeben werden, die ludische Form (*Ludic Form*). Sie bringt Struktur in den Spaß und formuliert ihn zu spielbasierten Aktivitäten. Hier helfen Regelungen dabei, diese Struktur aufrecht zu erhalten. Dies kann aber muss nicht in Form eines festen Spieles geschehen.⁸

Die dritte Komponente ist die Mehrdeutigkeit (*Ambiguity*). Sie kreiert die Bedeutung des Spaßes. Es geht um die Tätigkeit der Spielenden, welche die Erfahrung schafft.⁸

Anhand dieser Komponenten kann man erkennen, wie unser oben genanntes Spiel mit den Münzen uns Spaß bereitet hat. Es war dadurch nach außen gesetzt, dass wir kein höheres Ziel verfolgten als die Münzen miteinander kollidieren zu lassen. Es ging nicht um die Erprobung von Geschicklichkeit oder das Demolieren des Materials. Die ludische Form bestand in unseren unausgesprochenen Regeln. Einer rollt die Münze, der andere muss seine auf rollende Weise mit ihr zusammenstoßen lassen. Die Mehrdeutigkeit erfahren wir durch die Herausforderung, die uns das Spiel stellt. Die Tätigkeit an sich war gerade so mühselig, dass wir uns mehrfach erproben mussten, aber schien auch kein Ding der Unmöglichkeit. Aus dieser Zusammensetzung ist im Tun der Spaß entstanden. Seinetwegen haben wir das Spiel verfolgt, ohne es zu hinterfragen.

Auch wenn es Kindern leichter scheint, Erwachsene haben auch gerne Spaß. Jedoch benötigen sie häufig eine festere ludische Form als das freie Spiel der Kinder im Garten, und auch an die Mehrdeutigkeit haben sie höhere Ansprüche, weil

sie auf der Suche nach neuen Erfahrungen kaum noch in ihrer Umwelt fündig werden. Man hat allerdings eine Lösung dafür gefunden. Spiele, welche mit repräsentativen Figuren ausgelebt werden, wo Abbildungen auf Karten der Vorstellungskraft auf die Sprünge helfen und komplexere Regelwerke einen vor strategische Herausforderungen stellen.

Bereits in der Antike wurden Brettspiele erschaffen. Heute findet man sie in Form von Grabbeilagen wieder. Diese sind unseren heutigen Klassikern nicht unähnlich, wie zum Beispiel „Das königliche Spiel von Ur“, welches ein Vorgänger von „Mensch ärgere dich nicht“ zu sein scheint und aus Ägypten stammt.⁹ Auch später im Mittelalter gaben die Menschen weltweit nicht mit dem Entwickeln von Spielen auf. In Indien entstand „Chaturanga“, Vorgänger des heutigen Schachs, das sich aufgrund seiner Beliebtheit bis nach Europa verbreitete. Dabei wurden die Regeln immer weiter bis ins 14. Jahrhundert ausgearbeitet, wo sie den Stand erreichten, wie man ihn heute kennt.⁹ Auch weiterhin dachte man sich immer neue Spiele aus und passte sie thematisch mehr und mehr dem Zeitalter an. Im 19. Jahrhundert entstanden so vor allem christliche Spiele, wie „The Mansion of Happiness“ und Reisespiele, die die neu gewonnene Mobilität der Eisenbahn feierten.⁹ Das änderte sich zu Kriegszeiten, wo Spiele als Propagandamaterial genutzt wurden.¹⁰ In den 80ern begann ein neuer Boom für die Spieleindustrie. Immer vielfältigere Konzepte wurden erstellt, neue Themen und Genres wurden ausprobiert und neue Mechanismen entwickelt, um für jeden Geschmack etwas dabei zu

haben.¹¹ Heute ist daraus ein riesiger Markt entstanden, der sich jedes Jahr aufs Neue auf Spielemessen bewährt und Kritikerpreise anzieht.¹²

Man sieht, dass zu allen möglichen Zeiten und in vielen Kulturen Menschen dem Bedürfnis nach Spielen nachgingen und dementsprechend welche kreierten. Bereits König Alfons X. von Kastilien (1221 – 1284) betonte die Wichtigkeit von Brett- und Würfelspielen, da diese für jedes Alter, jedes Geschlecht, jeden gesellschaftlichen Rang und zu jeder Tageszeit geeignet seien, um Freuden zu genießen und über Kummer und Sorgen hinweg zu kommen.¹³ Dabei stößt er bereits an das, was heute Wissenschaftler und Neurologen fasziniert: Der Effekt von Spielen auf den Menschen.

Ein Spiel ist eine Abfolge von Entscheidungen, welche die einzelnen Akteure treffen und die Spielerfahrung prägen.¹⁸ In Strategiespielen kann das die geplante Zugabfolge sein, in Glücksspielen die Wahl, ob man sich traut seinen Einsatz zu erhöhen. Je mehr Entscheidungen getroffen werden, desto mehr Einfluss hat man auf das Spiel und gestaltet dessen Verlauf mit. Die Entscheidungen dienen lediglich der Verfolgung des vom Spiel vorgegebenen Ziels. In „Siedler von Catan“ zum Beispiel bauen wir Straßen und Städte, die uns möglichst viele Erträge bringen sollen, damit wir am Ende die meisten Siegpunkte haben.

Jedoch dient das Ganze höher gestellten Zielen, wie *Erfahrung, Herausforderung, Gemeinschaft* und *Spaß*, von denen

wir hoffen, langfristig zu profitieren, die wir aus dem Erlebnis des Spielens mitnehmen. Allerdings braucht man das Spiel, um diese Ziele verfolgen zu können, da es sich kaum um Absichten handelt, die man erzwingen kann. Genauso wenig wie man sich selbst nicht durch pure Willenskraft dazu bringen kann einzuschlafen und stattdessen Schafe zählt, kann man auch nicht einfach so beschließen, Spaß zu haben oder eine Beziehung aufzubauen. Das Spiel jedoch stellt genau die passende Tätigkeit dar, durch die man seinen eigentlichen menschlichen Bedürfnissen nachkommt, ohne sich auf die fokussieren zu müssen. Damit das Spiel für die Zwecke der Echt-Weltbedürfnisse sinnvoll ist, müssen die Ziele im Spiel ernst genommen und verfolgt werden.¹⁴

Somit ist die Spielerfahrung, beim Treffen von relevanten Entscheidungen im Spiel besonders wichtig, da so die Herausforderung durch die gegebene Situation, Regeln und das definierte Ziel kreiert wird. Beim Meistern dieser Herausforderungen werden unsere Belohnungszentren im Gehirn aktiviert und wir verspüren Lebensfreude.⁵ Wir genießen, dass wir selbst erwägen können, wie wir am besten das spielinterne Ziel erreichen, und dabei Risiken eingehen können ohne Konsequenzen tragen zu müssen, die über das Spiel hinausgehen. So wird das Spiel zu einem spannenden Erlebnis.

Ein weiterer Aspekt, der uns zum Spielen miteinander bewegt, ist die soziale Komponente. Der Name „Gesellschaftsspiel“ legt es nahe: Es geht um Gesellschaft und wir spielen es vor allem, um miteinander etwas zu unternehmen. Da wir alle

mit unseren Entscheidungen das Spiel gestalten, gibt jeder etwas hinzu. Unsere Entscheidungen agieren miteinander und somit auch wir untereinander. Beim Spielen lernt man sich besser gegenseitig kennen und es übt eine Verbundenheit auf die Spielgemeinschaft aus.⁵ Auch wenn man auf dem Spielfeld gegeneinander arbeitet, tut man jedoch etwas gemeinsam und es wird zu einer sozialen Erfahrung.¹⁵ Das Bedürfnis nach Gemeinschaft ist neben Nahrung und Fortpflanzung eines der wichtigsten von Menschen und Säugetieren und das Spiel gibt uns die Möglichkeit dazu.

Was uns aber besonders zum Spielen bewegt, ist das Bedürfnis Spaß zu haben. Die von Thomas und Sharp bereits genannten Komponenten, werden nahezu perfekt im Spiel umgesetzt. Es bietet eine eigene Welt, Regeln zur Festigung der Form und gibt den Spielenden eine Erfahrung. Beim Angehen herausfordernder Aufgaben im Spiel komme es zu sogenannten Flow-Momenten, die einen in das Spiel mit hineinziehen. Bewältigt man sie, erlebt man die Fiero-Momente, die vom Triumphgefühl geprägt sind.¹⁵ So wird das Spiel auch zu einem spaßigen Erlebnis, welches Glückshormone in unserem Gehirn freisetzt.

Langfristig wirkt sich das auf das Wohlbefinden der Person aus. Charlie Hoehn berichtet von einer mehrjährigen Depression, die er mit allen möglichen Mitteln zu bekämpfen versuchte, aber ohne Erfolg. Als ihm schließlich auffiel, dass sein Leben kein Spielen beinhaltete, beschloss er das zu ändern. Nach einer Weile merkte er, wie es ihm deutlich besser ging und

somit entschied er regelmäßiges Spiel in seinen Alltag einzubauen, wodurch er erfolgreich seiner Depression entkam.¹⁶

An seinem Beispiel kann man erkennen, wie negativ sich ein Spielentzug auswirken kann. Spielen kann Depressionen, Angstzustände, Narzissmus und ein Gefühl von Kontrollverlust über sein eigenes Leben vorbeugen und somit für ein mentales Wohlbefinden sorgen, bei Erwachsenen und Kindern.¹⁷ Auch ein Experiment an Ratten hat gezeigt, dass wenn man ihnen die Möglichkeit zu spielen nimmt, sie Angstsituationen nicht überwinden können und sich dauerhaft verkriechen.⁴ Beim Spielen üben wir Risiken einzugehen, denn jede Entscheidung birgt ein Risiko. Was, wenn ich meine Siedlung an einer Landschaft baue, die mir keine Erträge liefern wird? Hätte ich die Rohstoffe nicht sinnvoller einsetzen können? Jedoch muss man das Risiko eingehen, um sich dem Ziel zu nähern, denn nichts tun kann einen auch nicht weiterbringen. Daher muss man erwägen, was die beste Option ist, und sich trauen sie einzugehen. Dies ist auch eine Fähigkeit, die im echten Leben sehr wertvoll ist. Entscheiden zu können, ob sich ein Risiko lohnt, und sich zu trauen darauf einzulassen, ist im privaten und im beruflichen Leben essenziell. Nur erinnert hier keiner einen daran, dass man am Zug ist, und wenn man zu lange zögert eine Chance verpassen kann. Durch regelmäßiges Spielen gewöhnt man sich aber daran, handeln zu müssen, um erfolgreich zu sein, und kann diese Grundeinstellung mit ins reale Leben nehmen.

Auch ist regelmäßiges Spielen eine Möglichkeit zur Abwechslung im Alltag. Das Konzentrieren auf eine scheinbar banale

Aufgabe, deren Umsetzung allerdings Spaß bereitet, führt zu einer Art Gedankenauffrischung, da die Herausforderungen im Spiel die eigene Kreativität fordern.¹⁶ Beim Kreieren komplexer Lösungen lernt man umzudenken und flexibel zu sein. Da das Spiel mit seinen Erfolgsmomenten so konstruiert sind, dass es Spaß bereitet, fällt es einem leichter, motiviert die Aufgaben anzugehen. Trifft man außerhalb des Spiels auf Herausforderungen, ist man geübter darin sie zu bewältigen und kreativer zu lösen. Man schafft es, neue Konzepte zu erdenken und auf frische Ideen zu kommen.

Insgesamt sieht man, dass Spielen sich sehr positiv auf den Körper und das Gehirn auswirken kann. Es sorgt für ein mentales Wohlbefinden und hilft einem seinen Bedürfnissen nach Spaß und Gemeinschaft nachzukommen. Außerdem trainiert es das Gehirn, schneller und sicherer in bestimmten Situationen zu agieren, welche sich auf die reale Welt übertragen lassen. Unsere genetische Veranlagung sucht auf natürliche Art das Spiel. Wenn wir diesem Drang nachgeben, können wir mit einem gesunden und glücklichen Leben profitieren.

Dabei scheinen Gesellschaftsspiele die einfachste Lösung zu sein ein regelmäßiges Spielen in den Alltag einzubauen, genauso wie Menschen es schon vor langer Zeit getan haben. Doch mit den heutigen technischen Möglichkeiten, nimmt eine andere Form von Spiel den Markt ein: die Videospiele. Auch sie sind darauf getrimmt, Spaß zu bereiten und die drei Komponenten erfüllen sie. Da die Darstellungsform nicht materiell

gebunden ist, können alle möglichen Welten nahezu realistisch kreiert werden, was die Spielenden noch einfacher eintauchen lässt, wodurch das Nach-Außengesetzte erfüllt wird. Nebenbei können die Spieler selbstständig die Grenzen der Möglichkeiten herausfinden, durch die die ludische Form entsteht. Zuletzt kann die Mehrdeutigkeit ebenfalls besonders vielseitig gegeben werden, da die Aufgaben und Tätigkeiten im Spiel perfekt in die Welt eingebettet werden können. Auch dem Bedürfnis nach Gemeinschaft kann man nachkommen. Mit den verbesserten Internetqualitäten wird Online-Spielen immer leichter, und man kann den Spaß mit Menschen rund um die Welt erleben, ohne dass auch nur einer das Haus verlassen muss. So erscheint die Attraktivität der Videospiele nachvollziehbar und es stellt sich die Frage, wozu klassische Brettspiele noch gut sind, wenn man doch viel mehr Möglichkeiten in der digitalen Welt hat.

Gegenüber Gesellschaftsspielen haben Videospiele den Vorteil des einfacheren Einstiegs. Man muss nicht erst ein komplexes Regelwerk studieren, sondern kann einfach anfangen. Die Grenzen der Möglichkeiten erschließen sich beim Spielen, so dass die Regeln auf natürliche Art und Weise gelernt werden. Man kann sich einfach versuchen und wenn man scheitert, kann man es erneut versuchen. Diese Form von Spiel wird als induktiv bezeichnet. Das bedeutet, dass man aus einzelnen Hinweisen die Regeln errate. Dabei kann man so viel ausprobieren, wie man möchte und aus seinen Fehlern lernen.¹³

Wenn ich im Videospiel daneben springe und in einen Abgrund falle, werde ich zurück an meinen zuletzt gespei-

cherten Ort versetzt. Daraufhin kann ich es wieder versuchen bis es mir gelingt und ich mich der nächsten Herausforderung mit ähnlicher Methode stellen. Daher kann ich nicht verlieren, weil ich es irgendwann schaffe und es keine feste Grenze gibt, die mich zum Aufgeben zwingt.

Im Gegensatz dazu sind Gesellschaftsspiele deduktiv aufgebaut. Man erfährt die Regeln und muss innerhalb dieser ein Ziel erreichen.¹³ Sie setzen einen festen Rahmen um das Spiel mit einem definierten Anfang und Ende. So wird es kompetitiv, weil das Ende durch das Schlagen der Mitspielenden entsteht und das festgelegte Ziel Gewinnen ist. Begeht man einen Fehler, muss man mit dem das restliche Spiel leben. Kaum ein Gegenspieler würde es erlauben, einen Zug wieder zurückzunehmen.¹³

Vergleicht man das induktive Spiel mit dem deduktiven, fallen bei beidem Vor- und Nachteile auf. Das induktive hilft einem, Angst zu überwinden, da man sich immer wieder daran versuchen kann. Man lernt, dass es in Ordnung ist, Fehler zu begehen und man sich nur motiviert auf das Ziel konzentrieren muss und hat so die Möglichkeit, neue Erkenntnisse zu gewinnen und aus denen den Weg herzuleiten.¹³ Das erleichtert es, Risiken im Spiel einzugehen, weil man sich bewusst ist, dass nichts mit Einfluss auf das Leben außerhalb passieren kann. So stärkt es das Selbstvertrauen und man traut sich eher Probleme anzugehen, da man nur lang genug ausprobieren muss, bis man eine Lösung findet.

Hingegen bietet das deduktive Spiel Kompetitivität. Man lernt hier gewinnen zu wollen und verlieren zu können sowie

Entscheidungen zu treffen, was alles auch wichtige Fähigkeiten sind.¹³ Man interagiert miteinander und lernt sich auf verschiedene Situationen einzustellen. Mit Fehlern klarzukommen, einen Verlust zu akzeptieren oder für einen Sieg zu kämpfen, sind schließlich häufig im realen Leben gefragt. Gleichzeitig bieten deduktive Spiele nach ihrem Ende eine höhere Wiederspielbarkeit.¹³ Da Gewinnen und Verlieren ein Absolut ist, kann man Ehrgeiz entwickeln, den Sieg zu erreichen. Allerdings variiert die Herausforderung mit den Mitspielenden und mit jedem neuen Spiel hat man eine neue. Induktive Spiele hingegen sind langweilig, sobald man sie einmal gemeistert hat.²⁹ Wenn man die Lösung einmal kennt, bietet das Rätsel keine Herausforderung mehr. Daher versuchen Videospiele immer mehr sich endlos in die Länge zu ziehen, und einen Suchtfaktor zu kreieren, in dem auf eine Aufgabe sofort die nächste folgt.¹³ Man kann nicht gewinnen, aber da man auch nicht verliert, spielt man ewig weiter.

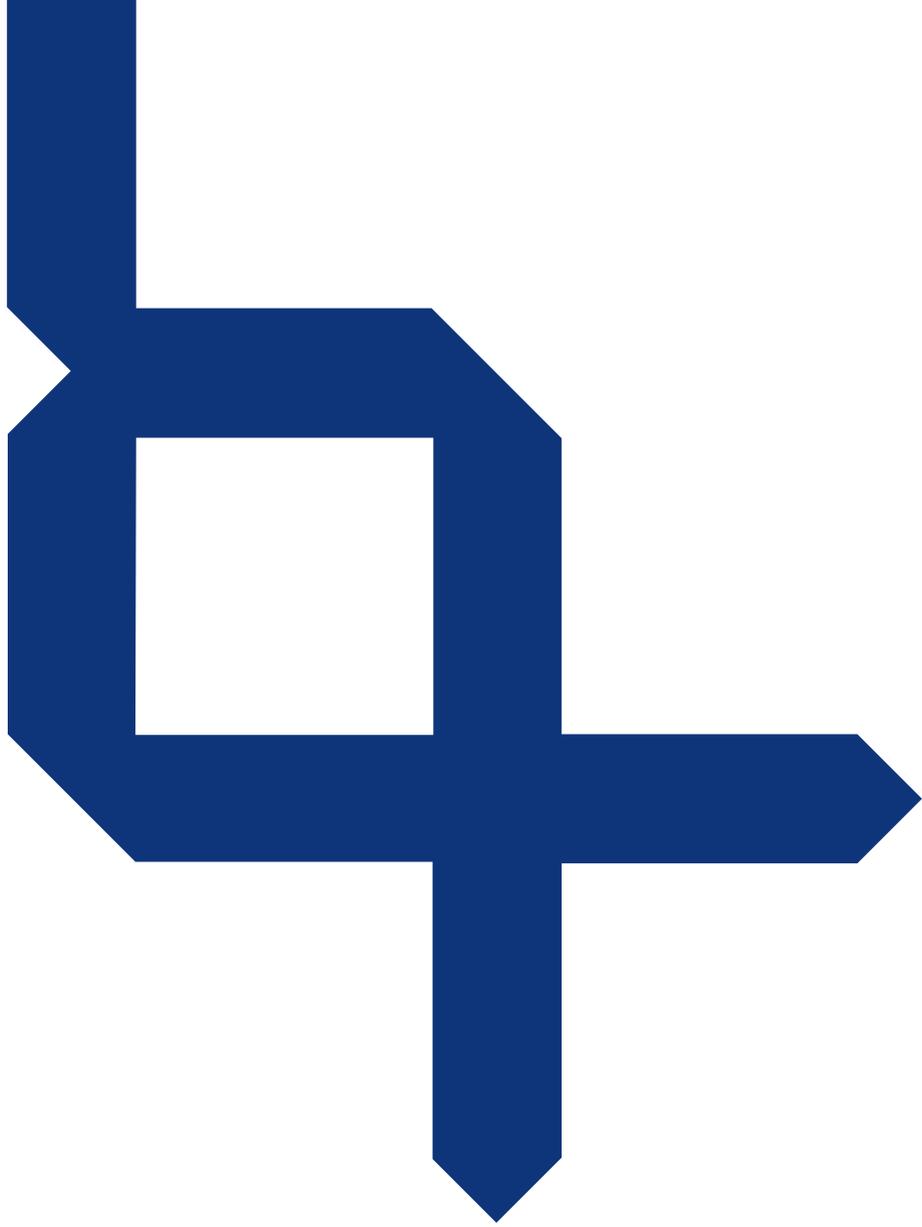
Sowohl induktive als auch deduktive Spiele können Stärken vorweisen. Beide bieten unterschiedliche Lernwege und bauen den Spaß auf verschiedenen Faktoren auf. Es scheint daher vorteilhaft, sich mit induktiven und deduktiven Spielen auseinanderzusetzen, um zu lernen trotz Fehlern nicht aufzugeben, aber auch den Drang zu gewinnen und den Umgang mit einer Niederlage sich anzueignen. Moderne Gesellschaftsspiele versuchen sich dem immer mehr anzupassen. Kooperationsspiele, in denen man gemeinsam an einer Lösung arbeitet, und Rätselspiele, in denen man mit

Hinweisen Aufgaben entschlüsselt, bieten induktive Faktoren, so dass man Abwechslung zum klassischen deduktiven Spiel hat. So weisen sie mehr Flexibilität gegenüber Videospiele auf, die sich wiederum immer mehr darauf konzentrieren, ihr induktives Konzept zu vertiefen.

Außerdem bieten Gesellschaftsspiele einen weiteren wichtigen Vorteil: die Gesellschaft beim Spielen. Auch wenn Videospiele online mit anderen Leuten zusammen stattfinden können, ist es doch etwas anderes, wenn ich einer Person gegenüber sitze. Ich sehe ihre Reaktion, und kriege nicht nur die Bewegung ihrer Figur und ihre Stimme durch das Mikrofon mit. Das Spiel wird durch ihren Input gestaltet und es fühlt sich nach einer gemeinsamen Aktivität an, statt einer Aktivität, an der wir beide teilnehmen.

Aufgrund der Flexibilität in Bezug auf Induktivität und Deduktivität und dem erhöhten sozialen Faktor, konzentriere ich mich im Folgenden mehr auf Gesellschaftsspiele. Ich werde mir diese und die Menschen, die sie spielen, genauer anschauen, um ihre Rolle in unserer Gesellschaft besser zu verstehen.

SPIEL
UND
GESELLSCHAFT



Wir sitzen wieder am Tisch. Diesmal jedoch befinden sich auf ihm ein Gemisch aus Snacks und Schachteln, die sich umeinander türmen. Dazwischen Zettel und Stifte. An der letzten freien Ecke sitzen wir zu dritt, und schieben Karten hin und her. Hinten im Raum beugen sich zwei weitere Personen konzentriert über ein Brett, auf dem sie Steine setzen, und auf dem Boden zwischen uns noch vier weitere, die möglichst schnell aus verschiedenen Plättchen Landschaften zusammenlegen. Es ist Spieleabend. Ich habe einige Freunde eingeladen, um gemeinsam verschiedene Spiele zu testen. Die Stimmung ist ausgelassen und alle haben Spaß daran, diverse Spiele durchzuprobieren.

Nach einer kurzen Befragung steht fest, dass sich unsere Gruppe aus Leuten zusammensetzt, die auf wöchentlicher bis täglicher Basis spielen. Damit gehören wir einer Studien zufolge zu den acht Prozent der Deutschen, die ebenfalls so oft spielen. Wie schon in der Einleitung erwähnt, sagen um die 32 Prozent jeder Altersgruppe, an mindestens einmal im Monat Gesellschaftsspiele zu spielen. Währenddessen geben 23 Prozent an, nie zu spielen.³ Aufgrund dieser Studie stellen sich mir vier verschiedene Arten von Spielenden heraus. Dabei gehe ich von den Umfragewerten aus und von dem, was ich im Gespräch mit anderen mitkriege.

Die acht Prozent sind Viel-Spielenden. Sie sind die mit den großen Spielesammlungen, die, die abends nachfragen „Hat wer Lust, noch was zu spielen?“, und die, die mit leuchtenden

Augen neue Spiele auspacken, schon in Vorfreude auf die Welt, die es ihnen zeigen wird.

Die übrigen 24 Prozent sind die Spielenden. Sie holen auch ab und zu gerne die Boxen aus dem Schrank und genießen die gemeinsame Zeit. Im Gegensatz zu den Viel-Spielenden nimmt das Thema nicht so viel Raum in ihrem Leben ein, doch lassen sie sich immer wieder gerne zum Spielen motivieren.

Dann kommen die Fast-Nicht-Spielenden. Das sind die Menschen, die angeben, weniger als einmal im Monat zu spielen, aber dennoch nicht nie. Den Umfragewerten zufolge handelt es sich um circa 45 Prozent. Bei ihnen nimmt Spielen keine regelmäßige Zeit im Alltag ein und meistens spielen sie nur an besonderen Anlässen, wie an Geburtstagsfeiern oder Weihnachten, wenn die Familie zusammenkommt. Die Idee das Spiel zu starten, kommt wahrscheinlich nicht von ihnen, doch spielen sie mit, der gemeinsamen Aktivität zuliebe.

Zuletzt die Nicht-Spielenden. Die 23 Prozent, die angeben wirklich nie zu spielen. Unter ihnen sind die, die lieber zuschauen, wenn das Partyspiel rausgeholt wird, und keine Motivation verspüren, mitzuspielen, aber auch die, die einfach nie mit dem Thema konfrontiert werden und es auch nicht von sich aus angehen. Es ist aber nicht so, dass diese Leute keine Lust auf Gesellschaft oder Spaß haben. Häufig möchten sie diese einfach auf andere Art genießen. Sich kompetitiv miteinander auseinandersetzen, ist nicht ihre liebste Weise dem nachzugehen. Sie präferieren eine gute Unterhaltung mit einem spannenden Thema oder ein gemütliches Zusammensitzen,

ohne sich auf eine fiktive Aufgabe zu konzentrieren und sich daran behaupten zu müssen.

Mir stellt sich jetzt jedoch die Frage, wo die Verbindung zwischen der Häufigkeit des Spielens und der Art der Spiele liegt. Wenn jemand sich für ein Thema besonders interessiert, erfährt er es in einer starken Vielfalt und Tiefe. Jemand mit geringerem Interesse nimmt nur die Oberfläche wahr und kommt lediglich mit den bekanntesten Aspekten in Berührung. Daher gehe ich davon aus, dass die Varianz der Spiele, die man spielen möchte, mit der Häufigkeit des Spielens steigt und somit öfters zu Neuanschaffungen führt. Dementsprechend sind die Viel-Spielenden und die Spielenden die, die vor allem den Markt prägen, weil sie die meisten Käufe ausmachen. Um ein genaueres Bild von der Spieleindustrie zu gewinnen, betrachte ich zunächst ihren Ausgangspunkt, nämlich die Interessen der Viel-Spielenden.

Die Umfrage einer Website, welche vor allem von stark Spieleinteressierten genutzt wird, hat die Vorlieben der Nutzer*innen erkundet. Dabei ergab die Frage nach den Gründen des Spielens, dass den meisten besonders viel daran liege, Entscheidungen treffen zu können, einen sozialen Austausch zu haben oder etwas aufbauen zu können. Probleme zu lösen und Vielfalt machen besonders Spaß, während Wissensspiele und unter Zeitdruck stehen unbeliebt sind. Auch Würfelglück ist etwas, das eher ungern gesehen wird.¹⁸

Auch in der Befragung meiner Spielerunde, ergab sich ein besonderes Interesse an Strategiespielen und herausfor-

dernden Problemlösungen. Ich fragte sie nach ihren Lieblings- und Hassspielen. Bei ersterem wurden sehr unterschiedliche Spiele genannt, es gab aber fast jede Person an, ihr Spiel sei hochstrategisch, sehr spannend und jederzeit wieder spielbar. Bei dem Hassspiel hingegen wurden hauptsächlich Klassiker genannt wie „Monopoly“, „UNO“ oder „Mau-Mau“, welche vor allem dafür kritisiert wurden, sich zu sehr in die Länge zu ziehen, kaum komplexen Anspruch zu haben und sich auf zu hohe Glücksfaktoren zu verlassen. Jedoch kann ich unter meinen Mitspielenden gewisse Vorlieben erkennen, denn strategisches Spielen kann in verschiedenen Varianten vorkommen. Eine mochte besonders Rollenspiele, bei denen man die anderen in der Runde versucht zu täuschen und gleichzeitig ihre Identität erraten möchte. Ein anderer erfreute sich sehr an kompetitiver Auseinandersetzung, bei der man versucht, sich gegenseitig in den Ruin zu treiben.

So verschieden die Geschmäcker, so verschieden die Spiele. Insgesamt wurden an dem Abend acht Spiele getestet und bewertet. Sechs davon sind in den letzten vier Jahren erschienen, eines im Jahr 2012 und das älteste stammt aus dem Jahr 2000. Kategorisch wurden sie sehr divers eingeordnet. Neben Denkspielen haben wir Rollen-, Lege- und Konversationsspiele und andere gespielt. Dabei wird vor allem eine hohe Bandbreite an Thematiken sichtbar. In einem Spiel ging es um Götter, die Landschaften formen, in einem anderem um eine Dystopie, in der Menschen und Maschinen ums Überleben kämpfen, während wiederum ein anderes von Insekten handelt. Durch

die verschiedenen Thematiken kommt es auch zu unterschiedlichen Funktionsweisen und Abläufen. Dabei freuten sich meine Besucher vor allem über ungewohnte Mechanismen, die einen befähigen, interessante Tätigkeiten auszuführen und miteinander zu interagieren. Hierbei wird klar, wie flexibel und kreativ die Spielehersteller zu sein versuchen, um die Spielenden aufs Neue überraschen und für sich begeistern zu können.

Außerdem überzeugten sie meine Testpersonen mit einem schnellen Einstieg in den Spielfluss, was für eine gute Verständlichkeit der Spiele spricht. Trotzdem wurden die Schwierigkeit und Komplexität als genau richtig eingestuft. Nebenbei sorgen ein hoher Spannungsgrad häufig für einen Gewinnrang, was einen fordert und gleichzeitig dazu bringt, sich im Spiel zu engagieren.

Am Schluss wiesen die Testpersonen den Spielen verschiedene Spaßformen zu. Zur Auswahl standen *Kreativität*, *Narrative*, *Herausforderung*, *Gemeinschaft*, *Entdeckung*, *Ausdruck* oder auch *Nichts*, welche teils aus dem Buch von John Sharp und David Thomas übernommen⁸ und teils von mir in Hinblick auf das Medium des Spiels angepasst wurden. Fast jedes Kriterium wurde mindestens einmal genannt, jedoch waren die häufigsten *Herausforderung*, *Gemeinschaft* und *Kreativität*. Hierbei fällt eine gewisse Übereinstimmung mit den Ergebnissen der Umfrage zu den Spielvorlieben auf, welche wie oben genannt, fast die gleichen Faktoren nannte, als Grund weshalb die Leute am liebsten spielen. Man erinnere sich außerdem an die Wichtigkeit von Herausforderung und Gemeinschaft

im Spiel, die ich bereits im vorherigen Kapitel hervorgehoben habe. Dieser Zusammenhang ist sicher kein Zufall, denn es ist naheliegend, dass der Markt sich auf die Interessen der Konsumenten einstellt.

Betrachtet man im Gegensatz dazu Klassiker wie „Mensch ärgere dich nicht“, „Monopoly“ oder „Mau-Mau“, fällt auf, dass sie von den drei beliebtesten Spaßformen hauptsächlich die der Gemeinschaft decken, jedoch kaum Herausforderung bieten oder zu Kreativität anregen. Sie basieren stark auf Glücksfaktoren, wodurch man kaum eigenen Input in das Spielgeschehen geben kann. Ihr Zweck liegt darin, etwas gemeinsam zu tun und kommt dem mit einem mäßigen Austausch entgegen. Das Pech der einen entsteht durch das Glück der anderen, allerdings ist das auch die maximale Interaktion der Spiele. Man kann nicht Strategien erraten, bluffen oder handeln, sondern nur durchgehend auf sein eigenes Glück hoffen. Kein Wunder, dass diese Spiele sich immer geringerer Beliebtheit erfreuen, wie meine Gäste bei Angabe ihres Hassspieles dargelegt haben. Man muss diesen Spielen allerdings zugutehalten, dass sie zum Großteil aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts stammen und damit deutlich vor dem Boom der Gesellschaftsspiele in den 80ern existierten. Damals erfreuten sie sich besonderer Beliebtheit. Sie brachten die Familie zusammen und luden zu einer gemeinsamen Aktivität ein, und lieferten somit unangefochten den Spaß der Gemeinschaft.

Das ist vermutlich auch der Grund, weshalb man sie immer noch in 67 bis 77 Prozent der Deutschen Haushalte wieder-

findet.¹⁹ Sie setzten sich damals als leichtes Mittel zur Beschäftigung mit einfachen Regeln durch und viele haben sie noch als Stücke aus ihrer Kindheit im Regal stehen. Was die Statistik jedoch nicht aussagt, ist die Häufigkeit, mit der sie tatsächlich gespielt werden.

Aufgrund der oben genannten Aussagen, der von mir erforschten Spielenden und Viel-Spielenden gehen ich davon aus, dass bei ihnen die Klassikerspiele deutlich seltener hervorgeholt werden. Man hat sie vielleicht noch im Schrank stehen, als Erbstück oder Relikt der Kindheit, bevorzugt aber deutlich komplexere und vielseitigere Spiele. Die Zahlen besagen aber, dass sie sich nicht nur im Besitz der Spielenden befinden. Ein guter Anteil wird sich bei den Fast-Nicht-Spielenden befinden, welche ihn an Weihnachten hervorholen und versuchen, damit die Familienunterhaltung zu gestalten, und bei den Nicht-Spielenden, welchen aber auch an den gemeinsamen Festtagen die Lust darauf vergangen ist.

Es scheint sich hierbei ein Bild aufzutun. Auf der einen Seite die Spielenden, die gerne moderne Spiele mit unterschiedlichen Spaßformen spielen, und auf der anderen Seite die Nicht-Spielenden mit den Klassikern im Schrank. Keine dieser Gruppe scheint besondere Motivation für die Klassiker an sich zu verspüren. Die einen haben sich komplexere Alternativen gesucht, die anderen lassen die Gesellschaftsspiele lieber ganz außen vor.

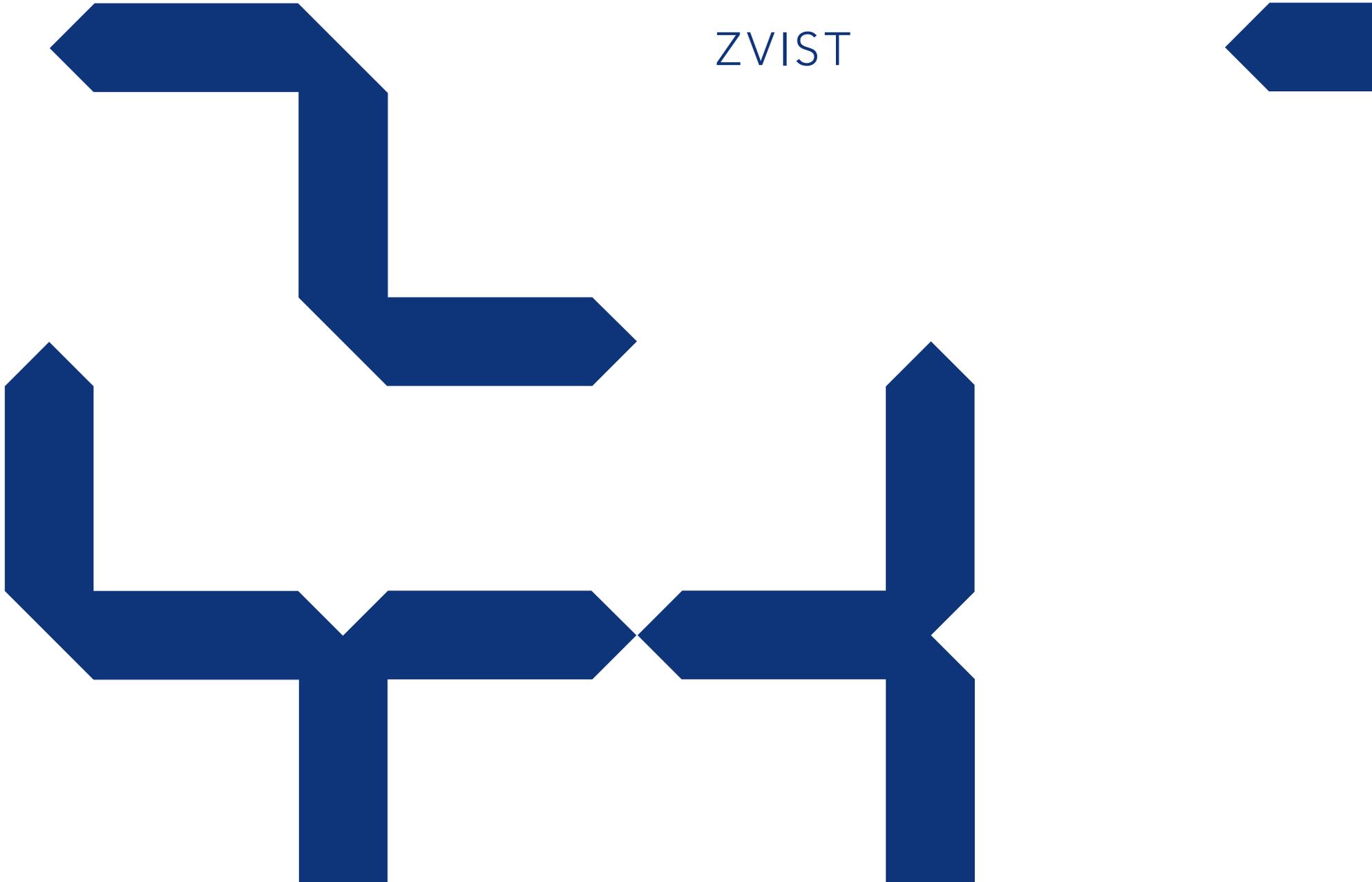
Wie ich aber bereits im vorherigen Kapitel erörtert habe, ist Spielen besonders profitabel für die Gesundheit. Jede zweite Person in Deutschland gibt an, regelmäßig gestresst zu sein²⁰

und Gesellschaftsspiele haben sehr gute Chancen als Mittel der Erholung zu dienen, wie der Bericht von Charlie Hoehn darlegt.¹⁶ Die Spielenden folgen ihrem Drang nach Spiel instinktiv und haben dessen Erfüllung in modernen Spielen gefunden. Die Nicht-Spielenden hingegen weichen dem lieber aus, doch liegt das vielleicht daran, dass sie Gesellschaftsspiele nur mit drögen Klassikern, die sie nicht als erfüllend empfinden, assoziieren.

Immerhin geben bei Umfragen bei den unter 55-jährigen ungefähr 20 bis 30 Prozent mehr Leute an, Videospiele zu spielen als Gesellschaftsspiele.²¹ Dies lässt vermuten, dass viele immer noch den Drang nach Spielen verspüren, allerdings hat mein Diskurs über induktive und deduktive Spiele bereits ergeben, dass beide Formen wichtig sind. Es wäre vorstellbar, dass man den Nicht-Spielenden Gesellschaftsspiele wieder näherbringen könnte, indem man das Bild der langweiligen Klassiker durch das von moderner Herausforderung und Spaß ersetzt. Vor allem für jemanden, dessen Alltag sich nur aus unterschiedlichen Stressfaktoren zusammensetzt, könnte das Spiel zu Erholung und Auffrischung der Gedanken führen. Es ist jedoch nicht leicht, selbstständig die Gewohnheiten umzukrempeln und zu beschließen, einfach mehr zu spielen. Besonders wenn man Gesellschaftsspiele mit noch mehr Anstrengung assoziiert, weil man erstmal Regeln lernen muss und sich damit eine weitere Aufgabe in dem ohnehin überladenen Tagesablauf auflädt. So verliert man schnell die positiven Effekte außer Augen, vor allem wenn man als Nicht-Spieler*in nicht viel Erfahrung damit gesammelt hat. Häufig ist es am effizientesten, wenn der Impuls von

außen kommt. Es muss auch nicht unbedingt ein Gesellschaftsspiel sein, sondern jegliche Form spielerischer Aktivität kann hilfreich sein. Jedoch sind Gesellschaftsspiele ein einfaches Mittel. Daher werde ich im Folgenden, das von mir entwickelte Spiel genauer betrachten und seine Stärken hervorheben.

ZVIST



Ein Brett mit acht mal acht Feldern, ein Haufen komisch geformter Steine und zwei Spielfiguren. Auf den ersten Blick sieht Zvist aus wie eine Mischung aus Schach und Baukasten. Spielt man eine Runde vergeht dieses Gefühl nicht. Man erbringt komplexe strategische Lösungen, während man ein dynamisches Labyrinth kreierte. Das Ziel, die andere Seite des Bretts zu erreichen, klingt simpel, das Durchkommen erfordert jedoch einiges Nachdenken. Man legt, bewegt, verbaut sich gegenseitig und befreit sich wieder. Dazwischen kommt man immer wieder über Schatzfelder, unter denen man Mittel zum Sieg oder den Verlust der letzten Erfolge antreffen kann. Es ist geprägt von Wandel und Bewegung, aber auch Strategie und Risiko.

Bei der Entwicklung haben mich vor allem andere Legespiele inspiriert, wie zum Beispiel „Carcassonne“ oder „Die Kathedrale“. Thematisch geht es bei ersterem um das Gestalten und Besiedeln einer Landschaft um das mittelalterliche Carcassonne herum und bei letzterem um den Bau verschiedener Gebäude einer Stadt auf begrenzten Raum. Auch wenn die Spiele von außen unterschiedlich erscheinen, beruht ihr Ablauf auf einem ähnlichen Prinzip. Ist man am Zug, nimmt man ein Teil und platziert es auf dem Spielfeld. Mit der Zeit wächst dieses und bekommt seine individuelle Form. Dadurch sieht es bei jedem Durchlauf etwas anders aus und die Spielenden haben jedes Mal ein verändertes Spiel. So ergibt sich eine hohe Wiederspielbarkeit. Anfangs hat man meistens eine Einstiegsphase, in der man nicht viel Auswahl hat und einfach legen kann. Hier gewöhnt

man sich an die Mechanismen des Spiels und erkennt, wie es funktioniert. Danach kommt eine Phase des Wachstums, wo man aus den Ursprüngen heraus mehr erschafft und Landschaften entstehen lässt. Man fühlt sich kreativ und spürt den Fortschritt, den man erreicht. Die letzte Phase ist die Lösungsphase, wo man geschickt seine letzten Züge planen muss, um zu gewinnen. Dabei trifft man auf die kniffligsten Herausforderungen, weil man langsam durch die Grenzen des Spiels eingeschränkt wird und innerhalb derer versuchen muss, das Ziel zu erreichen. So steigert sich die Komplexität des Spieles mit seinem Verlauf und hält es durchgehend interessant.

Mich fasziniert diese Kombination aus Kreation und Herausforderung, weshalb ich mein Spiel ebenfalls zu einem Legespiel gemacht habe. Allerdings mit einem deutlichen Unterschied. Bei den meisten Legespielen ist nach dem Legen eines Teils dieses unveränderbar. Dies hat zur Folge, dass man gegen Ende häufig mit seinen Fehlern vom Anfang zurecht kommen muss, weil diese unbeweglich liegen bleiben. Das trägt einerseits zur Herausforderung bei und lässt das Spiel durchgehend aus der Anfangssituation herauswachsen, gibt ihm andererseits eine gewisse Starre. Um diese zu vermeiden, gestalte ich die Bewegungsabläufe dynamischer, durch den Zusatz, dass man andere Teile bewegen kann, wenn man eines dazwischen legt. Die daraus entstehenden Kettenreaktionen tragen viel zu einem stetig veränderndem Spielbild bei, wodurch man eine Situation immer wieder durch geschicktes Kombinieren neu aufsetzt. Um es trotzdem nicht zu leicht zu

gestalten, gibt es für das Bewegen gut ausgewogene Regeln. Es ist genau definiert, was eine Bewegung auslöst und wie diese abläuft.

Bei meinen Testspielen zeigte sich, dass die Regelungen zu verstehen etwas schwerfällt und man eine Weile braucht, um sich an sie zu verinnerlichen, weil sie im Vergleich zu geläufigen Legespielen eher ungewöhnlich sind. Dennoch eignet man sie sich mit dem Spielverlauf an, wobei die steigende Komplexität hilfreich ist. Ich konnte außerdem unterschiedliche Spielstile beobachten. Manch einer war sehr strategisch und hat seinen Zug genau durchgeplant. Das ist allerdings nicht besonders einfach, weil es viel räumliches Vorstellungsvermögen fordert und man häufig Kleinigkeiten übersieht. Andere spielen es daher auch intuitiver. Sie fangen einen Zug an und überlegen bei den einzelnen Zwischenschritten in der Hoffnung, so weiter zu kommen. Beide Spielweisen zahlen sich aus und die Spielenden sehen, welche ihnen am ehesten zusagt. Außerdem habe ich gemerkt, dass manche viel von ihren Gegenspielenden lernen. Man schaut sich ihre Bewegungsweisen an, und kann daran erkennen, wie man besonders gut vorgeht. Dem kommt es auch zugute, dass man Rückfälle häufig wieder aufholen kann, weil der jeweils andere beim Vorziehen eine Struktur hinterlässt, die man selbst nutzen kann. So wird ein passives Ausscheiden vermieden, weil man nicht durch einen Fehler seine gesamten Chancen auf den Sieg vertut. Das hält das Interesse beider Spielenden durchgehend im Spiel und man ist bis zum Ende gefordert.

Als ich meine Testpersonen nach den Spaßformen befragte, nannten sie vor allem *Herausforderung*, aber auch *Kreativität*, *Entdeckung* und *Gemeinschaft*. *Herausforderung* und *Kreativität* liegen wie bereits erläutert dem Konzept zugrunde, da es zum Lösen von Problemen animiert und gleichzeitig zum Bauen eines Konstruktes. *Entdeckung* lässt sich auf die ständig wandelnde Form zurückführen, bei der oft etwas unerwartetes herauskommt. Der Gemeinschaftsgedanke, kam vor allem von Spielenden, die im späteren Spiel anfangen, gemeinsam Lösungswege zu überlegen. Sie sahen jede neue Situation als Rätsel und lösten dieses gemeinsam.

Obwohl es sich eher um ein klassisch deduktives Spiel handelt, haben sich induktive Prozesse darin gebildet. Man kann das Spiel in beide Richtungen ausreizen. Das gemeinsame Angehen auf der Suche nach der perfekten Lösung als induktives Spiel oder der Versuch, sich kompetitiv gegenseitig auszuspielen als deduktives Spiel. So entsteht eine hohe Vielseitigkeit der Spielweisen und das Spiel passt sich dem Geschmack der Spielenden an.

Auf diese Art kann man sowohl die Vorteile des induktiven, nämlich das Fehler machen, Lösungen finden und kombinatorische Denken, mit denen des deduktiven, der erhöhte Spannungsfaktor und der Drang zu gewinnen, kombinieren und für sich die entsprechende Mitte finden. Diese kann variiert werden und den Spielstil immer wieder neu an die Ansprüche der Spielenden anpassen.

Das häufige Enträtseln von Problemsituationen fördert außerdem die Kreativität und die vielseitigen Bewegungsabläufe

schulen das räumliche Denken. Weil das in die spielerische Form eingebettet ist, trainiert man diese Fähigkeiten auf natürliche Weise, die einem Spaß durch verschiedene Faktoren bereitet. Das Stimulieren der Belohnungszentren bei erfolgreichen Aktionen führt zu einem Genießen der Tätigkeit, wodurch man die Fähigkeiten leichter erlernt. Somit kann das Spiel im Umgang mit alltäglichen Situationen, welche ebenfalls Problemlösung und Kreativität erfordern, unterstützend wirken.

Gleichzeitig kann es aber auch als Ausgleich zum alltäglichen Stress dienen. Sein kompaktes Design macht es transportabel. Es ist vorstellbar, das Spiel mit auf die Arbeit zu nehmen und dort in der Mittagspause für Abwechslung und Gedanken-auffrischung zu sorgen. Oder man nimmt es mit zum Besuch eines Freundes, der gehetzt und unter Druck gesetzt steht, und bietet ihm einen Weg zur Entspannung. Die Spielzeit von ungefähr einer halben Stunde ist lang genug, um sich mit der Aufgabe intensiv zu befassen, aber auch kurz genug, um zwischendurch eingebaut zu werden. Dadurch lässt es sich an viele Orte mitnehmen und kann für eine Partie schnell hervorgeholt werden.

Das Thema ist bewusst relativ abstrakt gewählt. Die Spielenden haben lediglich die Aufgabe auf die andere Seite zu kommen mithilfe der Bauteile. Es gibt keine große einbettende Geschichte oder eine bestimmte fiktive Situation, in der man sich befinden soll, sondern nur das, was man darin sieht. Für die einen ist es vielleicht ein von Nebel umgebenes Laby-

rinth mit Schatztruhen und Gefahren darin versteckt, für die anderen ein simples Blockaden-System, in dem man versucht, sich gegenseitig in die Quere zu kommen. Diese thematische Offenheit soll Nicht-Spielenden helfen, sich leichter in das Spielgeschehen zu versetzen, und sie nicht mit etwas, das sie als kitschig oder nerdig empfinden, zu verschrecken. So wird die erste Hemmschwelle überwunden und das Spiel erhält für Spielende als auch Nicht-Spielende einen leichten Einstieg. Nach ein paar Zügen folgen auch schon die ersten Erfolgserlebnisse, wenn man eine weitreichende Bewegung durchführt oder mehrere Schritte vorankommt.

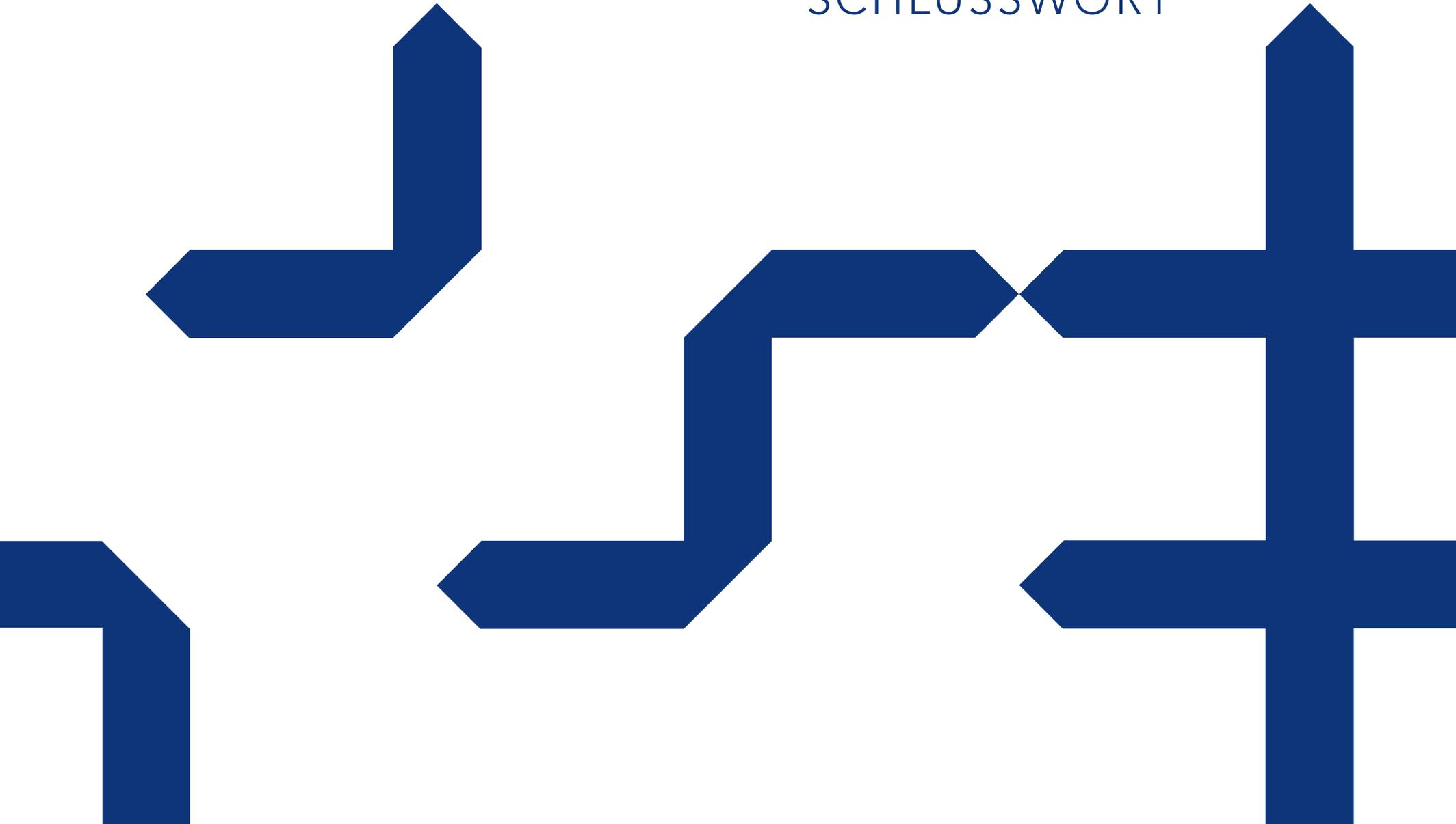
Vor allem wenn viele Komponenten unseres Lebens gleichzeitig unsere Aufmerksamkeit erfordern und wir unsere gesamte Zeit dafür investieren, ist der Weg zu Ergebnissen dennoch sehr mühselig. Daher ist es wichtig, kleine Errungenschaften zwischendurch zu haben, und durch sie das Gefühl zu kriegen, auch etwas bewältigt zu haben. Diese Errungenschaften können die Erfolgserlebnisse im Spiel sein, welche in unserem Gehirn Glücksmomente auslösen. Mit ihnen fallen uns die alltäglichen Lasten etwas leichter, wodurch wir sie motivierter und entspannter angehen können.

Nebenbei wird das unterstützt durch das entstehende Gemeinschaftsgefühl beim Spielen. Wir nehmen uns füreinander Zeit und stärken damit die Bindung in einer gemeinsamen Aktivität. Der Austausch untereinander fördert die soziale Interaktion, wodurch man gemeinsam Spaß hat und sich somit als Teil einer Gemeinschaft fühlt. Das fördert den

Teamgeist und das Gefühl unterstützt zu werden. So fällt es leichter, sich zwischendurch in Ruhe zu sammeln, weil man sich nicht allein gelassen fühlt.

Ich möchte nicht behaupten, ein Allheilmittel gegen Stress, Burn-Out und Depression entwickelt zu haben. Schließlich ist jeder Mensch unterschiedlich in dem, was ihm liegt und hilft schwere Zeiten zu überstehen. Jedoch scheint es mir sinnvoll in unserer Gesellschaft das Spiel zu fördern und mehr Leuten die Möglichkeit zu bieten, davon zu profitieren. Zvist ist demnach ein Vorschlag seinen Alltag spielerischer zu gestalten, indem es mit seiner abstrakten Idee Herausforderung, Spaß und Gemeinschaft bietet, die man immer wieder zwischendurch einbauen kann, um somit langfristig davon zu profitieren. Zvist ist meine persönliche Lösung, um stressige Phasen mit Entspannung zu durchsetzen und zu mehr spielen zu motivieren. Auch möchte ich Nicht-Spielenden das Brettspiel als Form des sozialen Austausches wieder näherbringen, und das Bild vom langweiligen Monopoly und hochkomplexen Schach, durch ein dynamisches, elegantes Mittel zum Spaß ersetzen, welches zum Rätsellösen und Kreativsein anregt und gleichzeitig helfen kann, sich gegenseitig besser kennenzulernen und auszutauschen.

SCHLUSSWORT



Letztendlich kann man ein gutes Bild über die Beziehung zwischen Mensch und Spiel erkennen. Das Spiel ist ein Naturtrieb, der von klein auf hilft, uns in der Welt zurecht zu finden, wichtige Fähigkeiten zu erlernen und Beziehungen aufzubauen. Wir haben einfach Spaß und werden zu einer Gemeinschaft, lernen den Umgang mit kniffligen Aufgaben und fördern unsere Kreativität. Dementsprechend kann sich ein Spielentzug als schädlich erweisen und zu mentalen Unwohlsein führen. Daher ist regelmäßiges Spielen wichtig für die Gesundheit und ein ausgewogenes Leben.

Gesellschaftsspiele sind ein einfacher und effektiver Weg, diesem Bedürfnis nachzukommen, weshalb Menschen sie schon seit jeher entworfen haben. Sowohl thematisch als auch konzeptionell treten sie in einer unglaublichen Vielfalt auf. Sie können von wichtigen Abschnitten der Menschheitsgeschichte handeln, von Fantasiewelten oder einfachen Dingen, wie dem Legen von Fliesen. Aber sie können auch eine abstraktere Thematik haben, wie es im Fall von „Zvist“ ist, und den Spielenden lediglich eine Form für eine Aufgabe geben und den Fokus auf ihre Mechanismen legen. So schaffen es die Spiele besonders unterschiedlich ihren Spaß zu kreieren. Zwar legen es, wie meine Untersuchungen gezeigt haben, die meisten auf Herausforderung, Gemeinschaft und Kreativität an, jedoch könne der Spaß auch auf Narrative, Fantasie, Entdeckung, Ausdruck, Gefühl oder Zielverfolgung beruhen.⁸ So kann jeder eine Form finden, an der er am meisten Gefallen hat, und dementsprechend sich Spiele aussuchen, die zu einem passen.

Dafür muss man sich allerdings der Vielfalt bewusst sein, und sich ihr öffnen. Wenn man mit Spielen nur „Mensch ärgere dich nicht“ und „Monopoly“ assoziiert, ist es kein Wunder, dass sie eher Langeweile und Inspirationslosigkeit für einen bedeuten. Mit Sicherheit gibt es auch die Menschen, die von der Masse der Spiele wissen, aber das Konzept der Gesellschaftsspiele einfach nicht als ihr Ding empfinden. Schließlich gibt es auch diverse andere Möglichkeiten, um mehr Spiel in seinen Alltag einzubringen.

Videospiele sind, wie bereits gesagt, besonders gute Lieferanten für induktives Spiel. Man probiert sich selbstständig aus, lernt trotz Fehlern nicht aufzugeben, und sich bis zum Ende durchzukämpfen. Auch Teamsport kann eine spannende Form des Spielens sein. Man erfährt Teamgeist und Gemeinschaft in besonderen Maß⁸ und kämpft gleichzeitig mit der Aufgabe etwas zu erreichen. Durch Spaß oder Ehrgeiz angepornt, trainiert man außerdem seinen Körper und hält diesen so fit. Alternativ kann man sich um mehr Spiel im Berufsleben bemühen. Wann immer Kreativität erforderlich ist, hat man bessere Chancen, die Aufgabe zu meistern, wenn man sie spielerisch angeht. Als Designerin zum Beispiel entstehen meine spannendsten Ideen, wenn ich mich frei ausprobieren und experimentiere, was alles möglich ist. Auch in anderen Branchen zeigen spielerische Aspekte ihre Wirkung. Zum Beispiel in Form eines alternativen Belohnungssystems, wie es bei Gamification der Fall ist. Hierbei versucht man Mitarbeitern auf spielerische Art mehr zu motivieren und so zu besseren

Ergebnissen zu führen.²² Im Gespräch mit anderen stelle ich aber jedoch fest, dass dies nicht immer und jedem einfach fällt. Man verspürt schließlich den Druck, Ergebnisse liefern zu müssen, den man häufig nicht einfach wegdenken könne. Daher ist es sehr abhängig von der Einstellung der Person und wie gut sie sich ihren Beruf als Spiel umdenken kann. Funktioniert das allerdings, kann es zu einer gesteigerten Zufriedenheit mit der eigenen Arbeit führen, weil diese einem mehr Spaß bereitet. Wie man sieht, gibt es viele verschiedene Formen sein Leben spielerischer zu gestalten und wie meine Untersuchungen ergeben haben, ist es durchaus sinnvoll, das zu tun. Dabei kann jede Person für sich selbst entscheiden, was ihr am ehesten liegt und womit sie sich am wohlsten fühlt. Gesellschaftsspiele sind hierfür nur ein Weg von vielen, doch sticht meiner Meinung nach dieser durch diverse Vorteile hervor und es lohnt sich, ihm eine Chance zu geben.

QUELLEN

1 „Die beliebtesten Freizeitbeschäftigungen der Deutschen“, 2019, Gesellschaft für Konsumforschung, Nürnberg, Web: <http://www.freizeitmonitor.de> (aufgerufen: 16.02.2020)

2 „Umfrage: Smartphone ist populärste Spiele-Plattform“, 2019, GfK, Web: https://www.t-online.de/digital/id_86104212/umfrage-die-deutschen-spielen-am-liebsten-auf-dem-smartphone.html (aufgerufen: 16.02.2020)

3 „Umfrage: Gesellschaftsspiele als Freizeithobby“, 2016, Freizeit-Monitor 2016 der BAT-Stiftung für Zukunftsfragen, Web: <https://www.spielbox.de/spieler-info/aktuelle-meldungen/306-umfrage-gesellschaftsspiele-als-freizeithobby> (aufgerufen: 16.02.2020)

4 „The decline of play“, Peter Gray, 2014, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=Bg-GEzM7iTk> (aufgerufen: 16.02.2020)

5 „Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist.“, Gerald Hüther und Christoph Quarch, 2016, München, Carl Hanser Verlag, 20-87

6 „The Power of Play“, Ian Livingstone, 2013, Web: https://www.youtube.com/watch?v=58P8JU5p_Z4 (aufgerufen: 16.02.2020)

7 „The Super Mario Effect - Tricking Your Brain into Learning More“, Mark Rober, 2018, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=9vJRopau0g0> (aufgerufen: 16.02.2020)

8 „Fun, taste, & games : an aesthetics oft he idle, unproductive, and otherwise playful“, John Sharp und David Thomas, 2019, Massachusetts Institute of Technology, 1-168

9 „History of Board Games“ History of Things, 2019, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=0yezRPXOvdE> (aufgerufen: 16.02.2020)

10 „Gesellschaftsspiele im Ersten Weltkrieg“, Bianca Koschier, 2017, Seite 4, Web: <http://unipub.uni-graz.at/urn:nbn:at:at-ubg:1-111467> (aufgerufen: 16.02.2020)

11 „The rebirth of board games and the new soical revolution“, Drew Blas, 2015, Web: https://www.youtube.com/watch?v=QE7_Q5kISeA (aufgerufen: 16.02.2020)

12 Vergleiche mit Spiel des Jahres-Preis und der jährlichen Spielemesse in Essen

13 „Spielen. Zwischen Rausch und Regel“ Hrsg. Deutsches Hygiene-Museum, Dresden, 2005, Hatje Cantz Verlag, 84-106

14 „Why We Play Games“, Jon Dallas, 2017, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=nFapT0I8ujs> (aufgerufen: 16.02.2020)

15 „Tales from the Cardboard Fun Lab“, Kevin Spak & Sam Liberty, 2013, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=LGZ7o5xyXyo> (aufgerufen: 16.02.2020)

16 „The Power of Play“, Charlie Hoehn, 2016, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=uMP8h7fPpoY> (aufgerufen: 16.02.2020)

17 „The decline of play“, Peter Gray, 2014, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=Bg-GEzM7iTk> (aufgerufen: 16.02.2020)

18 „Survey Results: Why do you like board games?“, 231 Nutzer von reddit und Boardgamegeek.com, 2017, Web: <https://www.ganglygames.com/blog/survey-results> (aufgerufen: 16.02.2020)

19 „Die beliebtesten Gesellschaftsspiele der Deutschen“, 2019, 1.021 Befragten ab 18 Jahren, Web: <https://de.statista.com/infografik/19742/umfrage-welche-gesellschaftsspiele-die-deutschen-zuhause-haben/> (aufgerufen: 16.02.2020)

20 „Entspann dich, Deutschland - TK-Stressstudie 2016“,
Techniker Krankenkassen, 2016, 6

21 „Wie beliebt sind Gesellschaftsspiele in Deutschland?“
2017, Statista.com, 2000 Befragte, Web: <https://www.flinkest.com/beliebtheit-gesellschaftsspiele-deutschland/>
(aufgerufen: 16.02.2020)

22 „Gamification?“ Michael Leitl, 2011, Web: <https://www.harvardbusinessmanager.de/heft/artikel/a-790893.html>
(aufgerufen: 16.02.2020)