Spiele im Wandel: Die Evolution des modernen Brettspiels in Deutschland (1949-2000)

Eine Bestandsaufnahme

Dissertation zu Erlangung des Doktorgrades
an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle / University of Art and Design
vorgelegt von Tom Werneck im November 2024

Erstgutachterin:	Prof. Dr. Veronica Biermann Prorektorin für Wissenschaft und Forschung Professorin für Design- und Architekturgeschichte Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle University of Art and Design
Zweitgutachter:	Prof. Dr. Pablo Abend Professor für Designtheorie, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle University of Art and Design
Tag der mündlichen Prüfung:	28. November 2024

UXORI CARISSIMAE
der ich Abbitte leisten möchte für viele, viele Stunden
physischer Abwesenheit und geistiger Zurückgezogenheit

Vorwort und Dank

Von einem Juristen erwartet man eine juristische Dissertation, nicht aber einer Arbeit auf dem Gebiet der Kulturwissenschaften. Die Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle / University of Art and Design gehört zu den wenigen Hochschulen in Deutschland, die in kluger Voraussicht in ihrer Promotionsordnung die Möglichkeit verankert haben, in besonderen Fällen eine langjährige Expertise auf einem Gebiet zur Promotion zuzulassen, das nichts mit dem vorherigen Studium zu tun hat. Ich bin dankbar, dass mir diese Ausnahme gestattet wurde.

Mit einer dürftigen Ausnahme bin ich ohne Brettspiele aufgewachsen. Ein handgezeichnetes Monopoly war das einzige Spiel, das ich kannte. Was sich im Speicher meines Elternhauses fand, waren zerschlissene Schachteln mit seltsamen Spielplänen, bei denen aber Figuren, Würfel oder Spielregeln fehlten. In Garmisch-Partenkirchen brauchten wir als Kinder auch keine Spiele. Im Winter fuhren wir Ski, im übrigen Jahr kletterten wir in den Bergen, gingen schwimmen, radelten, zusätzlich füllte ich mit Florettfechten.

Bereits im Erwachsenenalter, nämlich 1968, brachte mein Freund Bobby Meyer, damals Chefreporter der Münchner Abendzeitung, einen Versandhauskatalog aus den USA mit, in dem das Spiel *Ecology* zu finden war. Es mag eine glückliche Fügung gewesen sein, dass es überhaupt nicht funktionierte. Ich lernte, das Regelwerk nicht als unabänderliche Vorgabe zu verstehen und veränderte es so lange, bis das Spiel lief. Das war der Beginn einer Entwicklung, die mich, neben meinem Brotberuf in der Elektronikindustrie und meinen zeitraubenden Hobbies – Skifahren und Segel- und Motorfliegen – von anfänglicher Neugier in die Rolle eines Initiators und Gestalters trieb.

Jetzt, ein halbes Jahrhundert später, versuche ich, den geradezu dramatischen Aufschwung der deutschen Brettspielkultur zu analysieren und zusammenfassend darzustellen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil sich Informationen im Laufe der Zeit durch die ständige Weitergabe verändern und zu Wahrheiten werden, auch wenn sie falsch sind.

Aus eigenem Erleben möchte ich einige etwas „verrutschte Vorstellungen“[1] auf ihren Ursprung zurückführen und sie damit wieder geraderücken.

Diese Arbeit wäre nicht ohne die geduldigen und kritischen, aber stets konstruktiven und wertvollen Anregungen entstanden, mit denen sie meine Betreuerin Prof. Dr. Veronica Biermann, Prorektorin für Wissenschaft und Forschung und Professorin für Design- und Architekturgeschichte an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle begleitet hat – auch wenn sie meine Beharrlichkeit immer wieder auf den Prüfstand gestellt hat. Auch Prof. Dr. Pablo Abend, Professor für Designtheorie an der Burg, danke ich sehr für wertvolle Literaturhinweise in der Anfangsphase und die zügige Erstellung des Zweitgutachtens.

Dr. Matthias Bode, Karlheinz Groebmair, Chris Mewes sowie Karen und Andreas (Leo) Seyfarth schulde ich Dank für sorgsames Korrekturlesen und hilfreiche Hinweise. Auch dem Lektorat durch Kristin Locker (Lektorat Argwohn, Leipzig) schulde ich Dank für detailgenaue Aufmerksamkeit. Und nicht zuletzt gilt mein herzlicher Dank Michaela Anzer, die mir über die ganze Zeit eine wertvolle Hilfe war. Gleiches gilt für Prof. Dr. Karin Falkenberg PhD, der Leiterin des Spielzeugmuseums der Stadt Nürnberg, die mit klugen Impulsen viel zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen hat.

In ganz besonderem Maße danke ich meiner Frau für ihre großzügige Geduld und dafür, dass sie mir den Rücken freigehalten und diese Arbeit mit Zuspruch gefördert und ermöglicht hat.

Tom Werneck, im November 2024

Die Zeit, die ein Mensch beim Spielen verbringt,
wird nicht von seiner Lebensspanne abgezogen – die Götter schenken sie ihm dazu

Ägyptisches Sprichwort

---

[1] So zum Beispiel bei Tristan Donovan: *It’s all a Game*, London 2019, S. 277 ff. oder trotz an sich guter Recherche bei James Wallis, *Every Body Wins*, Nottingham 2022, S, 14 ff.

Inhalt

1 Einleitung ... 8
1.1 Zeitliche und regionale Eingrenzung ... 13
1.2 Analoges Spiel ... 15
1.2.1 Abgrenzung vom digitalen Spiel ... 17
1.2.2 Der Begriff Spiel ... 20
1.2.3 Sind Einpersonenspiele analoge Spiele? ... 25
1.2.4 Die definitorische Bedeutung der Spielregel ... 25
1.3 Vorschläge für eine standardisierte Zitierweise für analoge Spiele ... 27
1.4 Forschungsstand ... 28
1.4.1 Literatur ... 28
1.4.2 Der Kampf um die Deutungshoheit des Begriffs Ludologie ... 33
1.4.3 Das analoge Spiel – ein Stiefkind der Forschung ... 35
1.4.4 Beforschbares Material ... 39
1.4.5 Ein interdisziplinärer Ansatz: Board Games Studies ... 43
1.5 Vorgehen und gegebener Rahmen ... 44
1.5.1 Chronologische Betrachtung ... 44
1.5.2 Zwei Seiten einer Medaille: Spiele sind zugleich Industrieprodukt und Kulturgut ... 49
1.5.3 Das analoge Spiel als Mesokultur ... 51
1.5.4 Grenzüberschreitende Wirkungen ... 66
1.5.5 Mögliche Grundlagenbeeinflussung in naher Zukunft ... 78
1.6 Forschungsfragen und Desiderata ... 78

2 Von *Mensch-ärgere-dich-nicht* über *Catan* in die Zukunft ... 80
2.1 Spielehersteller und Spieleverlage ... 80
2.1.1 Deutsche Hersteller und Verlage ... 80
2.1.2 Ausländische in Deutschland aktive Hersteller und Verlage ... 87
2.2 Der Verkauf von Spielen: Markt und Regeln ... 91
2.2.1 Deutsche Spielwaren-Fachmesse in Nürnberg ... 91
2.2.2 Einkaufsorganisationen ... 97
2.2.3 Segmentierung stellt Vergleichbarkeit in Frage ... 99
2.2.4 Bestehen oder Scheitern auf einem hart umkämpften Markt ... 100
2.3 Dürftiger Rechtsschutz ... 101
2.3.1 Vom Me-too-Produkt zum Plagiat ... 101
2.3.2 Urheberschutz für analoge Spiele: Hilfreich oder hemmend? ... 103
2.4 Die Dynamisierung der Spezialisten im Personalbereich ... 109
2.5 Von 1948 bis 1965: Austerität, Kargheit und Repetition ... 112
2.5.1 Not – und Spiele? ... 112
2.5.2 Die Durchleuchtung einer Grauzone ... 114
2.5.3 Merkmale der analogen Spiele bis zur Mitte der 1960er-Jahre ... 122
2.5.4 Der Übergang von den 1950er- in die 1960er-Jahre: Themen und Inhalte ... 124
2.6 Aufbruch: Mitte der 1960er- bis Ende der 1970er-Jahre ... 130
2.6.1 Die Geburt der Taschenspiele ... 130
2.6.2 Spieleserien in senkrechten Schachteln: Ein neues Format ... 134
2.6.3 Die Entdeckung der Unterseite der Spieleschachtel ... 138
2.6.4 Veränderte Rahmenbedingungen ... 139
2.6.4.1 Einkommen ... 140
2.6.4.2 Freizeit ... 140
2.6.5 Der Journalistentreff und seine Wirkungen ... 143
2.6.6 Eine Partyeinladung legt den Grundstein für den Welterfolg von Kosmos ... 148
2.7 Schub und Durchbruch zu neuen Dimensionen ab den 1980er-Jahren ... 151
2.7.1 Branchenorganisation: Die Interessenvertretung der Spieleverlage ... 151
2.8 Spiel des Jahres ... 153
2.8.1 Von der Idee zur organisatorischen Umsetzung ... 153
2.8.2 Zusammensetzung der Jury ... 155
2.8.3 Erster Versuch 1978: Der Probelauf ... 157
2.8.4 Die Initialzündung: Erste Preisverleihung 1979 ... 157
2.8.5 Wählbare Spiele ... 158
2.8.6 Die Auszeichnungen ... 158
2.8.7 Prozesse und Dilemmata der Entscheidungsfindung ... 162
2.8.8 Finanzierung über das Lizenzmodell ... 163
2.8.9 Nutzungsvertrag und Verwertungsberechtigung ... 164
2.8.10 Paradigmenwechsel: Vom ‚Push' zum ‚Pull' ... 165
2.8.11 IGOTYA: Die gescheiterte Idee einer internationalen Jury-Zertifizierung ... 168
2.8.12 Die Vielzahl, Positionierung und Wirkung von Spielepreisen ... 169

2.9 Das Aufbrechen der Preissegmente ... 175
2.10 Der Preisverfall im Nachfragemarkt ... 177
2.11 Vom Preis zum Wert: Der Wert analoger Spiele ... 180
2.11.1 Preis, Wert und Packungsgröße ... 185
2.11.2 Fragwürdige Preisfindung durch Angebot und Nachfrage ... 186
2.11.3 Der immaterielle Wert analoger Spiele ... 188
2.11.4 Der wissenschaftliche Wert analoger Spiele ... 190
2.12 Ethische Herausforderungen in einem aufbrechenden Markt ... 190
2.12.1 Mastermind vs. Superhirn ... 191
2.12.2 Das englische Game of the Year ... 193
2.12.3 McMulti ... 193
2.12.4 Müller & Sohn ... 196
2.12.5 Krummacher: Play Boss vs. Das Wirtschaftsspiel und König Krösus ... 197
2.13 Mechanismen der Verbreitung analoger Spiele ... 199
2.13.1 Der Krone-Spielclub und das Krone Spielschiff ... 199
2.13.2 Erklär-Bären ... 200
2.13.3 Werbung und Marketing ... 201
2.13.4 Verbreitung von Spielen durch äußere Rahmenbedingungen ... 203
2.14 Neue Geschäftsmodelle: Vom Verlag zum Distributor ... 203
2.14.1 Heidelberger Spieleverlag ... 203
2.14.2 Pegasus Spiele ... 204
2.14.3 Huch & Friends / Hutter Trade ... 204
2.14.4 Asmodée Éditions ... 205
2.14.5 Kontinuierliches Wachstum einer Branche ... 206
2.15 Verlagsunabhängige Produktion als marktveränderndes Novum (LudoFact) ... 209

3 Was haben Spiele mit Kultur zu tun? ... 212
3.1 Die Diskontinuität der Parallelen *Industriegut* und *Kulturgut* ... 220
3.2 Vom Spieleerfinder zum Spieleautor ... 221
3.3 Prägende Autoren der ersten Stunde ... 225
3.4 Protagonisten einer neuen Autorengeneration ... 230
3.5 Autoren schaffen neue Spielformen ... 234
3.6 Vom Amateur zum Lebensunterhalt: Spiele entwickeln als Beruf ... 235
3.7 Vom Spielefabrikanten zum Verlag ... 236
3.8 Meilensteine: Catan und Carcassonne ... 239
3.9 Themenvielfalt und Erscheinungsformen des analogen Spiels ... 243
3.9.1 Inhaltliche Breite ... 243
3.9.2 Erscheinungsvielfalt bei Produktmonotonie ... 246
3.9.3 Autorenspiele ... 252
3.9.4 Stiefkind Sportspiele ... 253
3.9.5 Umweltspiele ... 254
3.9.6 Protest gegen das System ... 256
3.9.7 Rollen- und Fantasy-Spiele ... 257
3.9.8 Konfliktsimulationen ... 259
3.9.9 Sandkastenspiele des Militärs ... 260
3.9.10 Kooperative Spiele: Ein neues Konzept ... 265
3.9.11 Cocooning als begründendes Argument für Solitärspiele ... 267
3.9.12 Der umgekehrte Weg: Von der Digitalversion zum analogen Spiel ... 268
3.9.13 Vom Spielplan aus Pappe zu erweiterten Spielmöglichkeiten ... 269
3.9.14 Elektrifizierte Brettspiele ... 271
3.10 Sonderformen des Spiels ... 273
3.10.1 Analoge Spiele als Präsentationsformat des Fernsehens ... 273
3.10.2 Stadtmarketing ... 274
3.11 Aussagekraft analoger Spiele ... 275
3.11.1 Abstrakte Spiele ... 275
3.11.2 Gibt es eine qualitative Untergrenze des analogen Spiels? ... 277
3.11.3 Das Spiel als Simulation von gewaltsamen Konflikten ... 278
3.11.3.1 Chaturanga als eine der Urformen des Schachspiels ... 283
3.11.3.2 Schach als Konfliktsituation ... 284
3.11.3.3 Die Repräsentation feudaler Herrschaft am Beispiel Schach ... 288
3.11.3.4 Xianqui in China, Shogi in Japan: Spiegel gesellschaftlicher Strukturen ... 291
3.11.4 Das Spiel als Botschaftsträger ... 294
3.11.5 Das Spiel als politischer, gesellschaftlicher und kultureller Experimentierkasten ... 298
3.11.6 Narration, Simulation und modellierte Realität ... 299
3.11.7 Fiktion und Realität im Modell ... 306
3.11.8 Reduktion und Komplexität ... 310

3.12 Die Entwicklung beeinflussende, verstärkende Kräfte ... 310
3.12.1 Spielkritik als kultursteuernder Einfluss ... 311
3.12.2 Vom hektografierten Insiderblatt zur Special Interest Zeitschrift ... 317
3.12.3 Mediale Rezeption: Film und Fernsehen im Spiel ... 318
3.12.4 Marktplätze und Interessenvertretung für Spieleautoren ... 320
3.12.4.1 Die Göttinger Autorentage ... 321
3.12.4.2 Die Internationale Spieleerfinder-Messe ... 321
3.12.4.3 Premio Archimede ... 323
3.12.4.4 Die Spiele-Autoren-Zunft SAZ ... 324
3.12.4.5 Agenturen und Agenten ... 327
3.12.5 Sammlungen und Ausstellungen ... 329
3.12.5.1 ESG – die Europäische Sammler Gilde ... 329
3.12.5.2 Archive, institutionelle Sammlungen und ihre Bedeutung ... 330
3.12.5.3 Spiele-Ausstellungen ... 333
3.12.6 Der kurze Boom der Spiele-Bücher ... 335
3.12.7 Öffentliche Spieleevents (Essen, Wien, München/Augsburg) und private Initiativen ... 335
3.12.8 Meisterschaften und Wettbewerbe ... 339

4 Quo vadis – was kann und soll auf die Welt des Spiels zukommen? ... 342
4.1 Das analoge Spiel im Verdrängungswettbewerb durch digitale Spiele ... 342
4.2 Künstliche Intelligenz und Spielmoleküle ... 343
4.2.1 Archetypen des Spiels ... 343
4.2.2 Tetris: nach 5000 Jahren Spielgeschichte ein neuer Archetypus durch Computertechnik ... 345
4.2.3 Die herausfordernde Suche nach neuen Archetypen und ihrer Bedeutung ... 346

5 Zusammenfassung ... 351

6 Desiderata ... 354
6.1 Umfassende Dokumentation des analogen Spiels ... 354
6.2 ISGN als weltweit übereinstimmende Kennzeichnung für Spiele ... 358

7 Anhang ... 363
7.1 Der Spieleverlage-Almanach ... 363
7.1.1 Deutschsprachige in der Bundesrepublik bis 2000 tätige Spieleanbieter ... 363
7.1.2 Ausländische in der Bundesrepublik bis 2000 tätige Spieleanbieter ... 415
7.2 Dokumente, auf die im Text Bezug genommen wird ... 425
7.3 Special Interest Publikationen ... 480
7.4 Ausländische Spielepreise ... 488
7.5 Bemerkenswerte Spielebücher der 1970er- und 1980er-Jahre ... 491

8 Literaturverzeichnis ... 496

9 Bildverzeichnis, Bildquellen, Tabellen und Diagramme ... 507
9.1 Abbildungen ... 507
9.2 Tabellen. ... 510
9.3 Diagramme ... 510

Generisches Maskulinum: Dass die vorliegende Arbeit Bezeichnungen wie *der Spieler, der Sammler, der Urheber, der Journalist* verwendet, ist lediglich der flüssigeren Lesbarkeit geschuldet. Hingewiesen sei aber auch auf die Tatsache, dass das zu bearbeitende Feld überwiegend männlich geprägt war.

Belege mit Bezug auf das **Bayerische Spiele-Archiv**: (BSAH AA.BB.CC.DD) verweisen auf Standort (die beiden ersten Zahlen) und Regalplatz (übrige Zahlen).

- BSAH ab 01.BB.CC.DD ist Standort 85540 Haar, Casinostr. 10
- BSAH ab 20.BB.CC.DD ist Standort 85540 Haar, Bahnhofstr. 7
- BSAH ab 30.BB.CC.DD ist Standort 85540 Haar, Keferloherstr. 25

Die Datenbank des Bayerischen Spiele-Archivs ist öffentlich zugänglich: sammlung.spiele-archiv.de

1 Einleitung

Im Rückblick auf die Entwicklung des analogen Spiels in dem halben Jahrhundert ab der Gründung der Bundesrepublik sind zwei eng miteinander verbundene Vorgänge von besonderer Bedeutung: Das ‚*Spiel des Jahres*' und die Internationalen Spielertage in Essen.

Wie die Internationalen Spielertage in Essen entstanden[2]

> *Der Grundstein der bedeutendsten für Endverbraucher zugänglichen Spiele-Messe der Welt, der Internationalen Spielertage in Essen, wurde im Frühjahr 1979 in einem traditionellen bayerischen Restaurant in München zwischen Hofbräuhaus und Marienplatz gelegt. Alles begann mit der Suche nach einer angemessenen Form der Preisverleihung für das ‚Spiel des Jahres'.*
>
> *Nach langer Vorbereitung war endlich das gesamte Konzept und das komplexe Regelwerk der Jury für das ‚Spiel des Jahres' fertig, von der Berufung der Mitglieder über Rechtsform und Wahlprozedere bis zur strategischen Positionierung und Langfristperspektive. Wir hatten sogar im Sommer 1978 einen kompletten Wahlgang als Echtzeittest durchgeführt, denn wir mussten sicher sein, dass alle Abstimmungen und Rückkopplungen auf dem Postweg auch tatsächlich funktionieren würden. Es gab noch kein Internet. Telefonieren tagsüber war teuer und ab 19 Uhr zwar billiger, erforderte aber oft schier endlose Wahlwiederholung. Faxgeräte waren groß, schwer, kosteten etwa so viel wie ein bescheidener Kleinwagen und brauchten für die Übertragung einer einzigen Schreibmaschinenseite drei volle Minuten. Außer mir und meinem Kollegen Bernward Thole in Marburg, mit dem*

[2] Es ist nicht möglich, Geschehnisse und Fortschritte, die ich beeinflusst und teils sogar selbst initiiert habe, neutral zu betrachten, geschweige denn, den Filter der Objektivität darüber zu legen. Das stellte mich vor die Wahl, solche Begebenheiten wegzulassen – was Informationslücken bei der Beschreibung der Entwicklung zur Folge hätte – oder gelegentlich zu dem Mittel einer anekdotischen und damit rein subjektiven Darstellung zu greifen. Solche Passagen sind drucktechnisch abgesetzt und damit kenntlich gemacht.

zusammen ich das gesamte Konzept erarbeitet hatte, besaß kein anderes Jurymitglied ein solches Gerät.

Nachdem Prozess und langfristige Strategie festgeschrieben und der kommunikative Ablauf erprobt war, ging es nur noch um die formale Frage der Preisverleihung. Der Gedanke, Bundeskanzler Helmut Schmidt für die festliche Übergabe einer bis dato noch unbekannten Auszeichnung gewinnen zu können, wurde rasch verworfen. Als zweitbeste Lösung deklinierten wir Ressort für Ressort die Liste der Bundesminister durch: Verteidigung, Finanzen, Wirtschaft, Außenpolitik, Innenpolitik. Bei Antje Huber, der damaligen Bundesministerin für Jugend, Familie und Gesundheit blieben wir hängen. Wir trugen ihr die Schirmherrschaft an.

Die Antwort kam überraschend schnell. Die Ministerin, so der Referent, sei von dem Konzept angetan und bereit, die Schirmherrschaft zu übernehmen und den Preis zu überreichen. Sie würde es aber begrüßen, wenn der Vorgang in ihrem Wahlkreis Essen III stattfinden könnte, weil sie dort zu selten präsent sei. Dreißig Minuten stünden für die Zeremonie zur Verfügung; keine Minute mehr.

Wir hätten jeden Ort zwischen Flensburg und Rosenheim akzeptiert, und so waren wir mit dem Austragungsort Essen zufrieden. Antje Huber ließ über den Oberbürgermeister die Volkshochschule als geeignete Räumlichkeit reservieren.

Unsere Schirmherrin kam pünktlich, hielt eine kurze, kluge Rede und überreichte dem Autor, dem Briten David Parlett, den Preis für das bei Ravensburger publizierte Spiel ‚Hase & Igel'. Auf dem Weg Richtung Ausgang fragte sie, um was es denn bei dem Spiel gehe. "Es geht schneller, wenn ich Ihnen das am Spielbrett zeige, als es zu erklären." Gut, ein paar Züge wollte sie rasch ausprobieren. So saßen wir zu viert, Antje Huber, David Parlett, Bernward Thole und ich, und spielten eine Partie nach der anderen. Das Limit von dreißig Minuten war vergessen. Sie hatte mehrfach gewonnen. Nicht, weil wir sie gewinnen lassen wollten, sondern weil sie die Strategie mit scharfem Verstand begriffen hatte. Ziemlich spät am Abend sagte die Ministerin, dass sie die Schirmherrschaft auch im folgenden Jahr übernehmen wolle. Man möge den Termin frühzeitig fixieren. Weil die erste Verleihung im Oktober stattfand, blieb es für lange Zeit ein Oktobertermin.

Es wurde zur guten Gewohnheit, sich am Morgen nach der Preisverleihung zum Spielen zu treffen. Die Zahl der Anwesenden wuchs von Jahr zu Jahr deutlich. Einen Spiele-Treff außerhalb der Essener Volkshochschule vorzubereiten bedeutete Aufwand, den kein Mitglied der Jury neben seinem Beruf zu leisten in der Lage war. So entstand der Gedanke, die Organisation als Leserbindungsaktion der in Bonn ansässigen Special Interest-Zeitschrift Spielbox anzutragen.

Die an engagierte Spieler adressierte Zeitschrift *Spielbox* wurde von dem der SPD gehörenden Vorwärts-Verlag herausgegeben. Es passte ins gesellschaftspolitische Bild der Zeit, gesellschaftskritische Themen in jeglicher Form aufzugreifen. Spiele machten da keine Ausnahme. Im Nachlauf der 68er-Bewegung kamen ab den 1970er-Jahren einige Spiele mit dezidiert gesellschafts- und umweltkritischen Inhalten auf den Markt. *Provopoli – Wem gehört die Stadt?,* publiziert 1972 im Horatio-Verlag, simulierte den Konflikt zwischen Machterhalt und ideologischer Veränderung durch Demonstrationen, Blockaden und Hausbesetzungen und übertrug damit den Antagonismus von Gewaltmonopol und einer politisch vehement gesellschaftskritisch ausgerichteten Grundeinstellung auf die Ebene eines Spiels, bei dem Attentate oder gewaltsame Gefangenenbefreiungen als legitimes Mittel des zivilen Ungehorsams konfiguriert waren.



Abbildung 1 Spiel Provopoli, Horatio 1972, (BSAH 11.02.01.04)

Das Spiel kam zwar nur auf geringe Verkaufszahlen, wurde jedoch immer wieder von den Medien aufgegriffen. Deshalb beantragte das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung im Juni 1980, das Spiel zur jugendgefährdenden Schrift zu erklären. Erst 2005 wurde Provopoli wieder von dieser Liste gestrichen.



Abbildung 2 Spiel Die Atomknacker, Ökotopia 1987, BSAH 11.03.05.01

*Die Atomknacker – Spielend steigen Sie aus! (*Eigenschreibweise *Die ATOMKNACKER >Spielend< steigen SIE aus)* von Peter Rothammer und Franz Josef Scholles erschien 1987 im Ökotopia-Verlag. Ziel war, eine gesellschaftliche Mehrheit zu erreichen, die die Abschaltung der Kernkraftwerke beschließen konnte.[3] Absicht dieser Spiele war eine altersmäßig möglichst früh ansetzende ideologische Beeinflussung.



Abbildung 3 Spiel Wenn es leckt..., Ökotopia 1985, BSAH 11.03.05.01

Andere Spiele, wie beispielsweise *Wenn es leckt… Ein kooperatives Spiel um einen Giftmüllskandal,* machten eindringlich und in scharfer Form auf Umweltfrevel oder Katastrophen aufmerksam, etwa die Freisetzung großer Mengen von hochgiftigem Dioxin am 10. Juli 1976 im italienischen Ort Seveso.

Auch wenn die *Spielbox* sicher nicht auf umstürzlerische Absichten ausgerichtet war, so wirkte doch der Grundgedanke, über Gesellschaftsspiele auch Meinungen zu beeinflussen.[4] Weil sich aber im Laufe der Jahre zeigte, dass über das Spiel weder eine politische Ausrichtung forciert werden konnte noch ein nennenswerter wirtschaftlicher Erfolg zu erzielen war, wurde die Zeitschrift 1985 an den Münchner Huss-Verlag verkauft.

---

[3] Brenner, Joachim: *Mit Atomenergie spielen!* Die Auseinandersetzung um Kernkraft in Brettspielen der 1980er-Jahre, Boardgame Historian 2021, URL bghistorian.hypotheses.org/1370 (7.9.2022).

[4] Aus einem Gespräch mit Reiner Müller, Chefredakteur der Zeitschrift Spielbox 1981.

Die Jury suchte nach einer organisatorischen Durchführung eines Spieler-Treffs im Anschluss an die Preisverleihung. Behilflich war Reiner Müller, Chefredakteur der *Spielbox,* obgleich er als solcher nicht im Impressum erschien. Müller trug die Anfrage, ein Spielevent im Anschluss an die Preisverleihung als Leseraktion der Zeitschrift anzubieten, an den Leiter des Vorwärts-Verlags, Friedhelm Merz heran.

Nach mehreren Tätigkeiten als Journalist und im Bereich Public Relations war Merz Mitarbeiter im Büro des damaligen SPD-Bundesministers für wirtschaftliche Zusammenarbeit, Erhard Eppler, in Bonn, dann Referent und Redenschreiber im Büro des damaligen Bundeskanzlers Willy Brandt.[5] Nachdem sich das Kanzleramt von ihm getrennt hatte, wurde Merz Chefredakteur der Parteizeitung der Sozialdemokratischen Partei Deutschlands *Vorwärts*. Friedhelm Merz verstand das Potenzial, das der Preis *Spiel des Jahres* bot. Als Aktion des *Courir-Verlags,* eines Tochterunternehmens von *Vorwärts,* organisierte er 1983 und 1984 ein Spielertreffen*,* das er *Deutsche Spielertage* nannte, in den schließlich viel zu engen Räumen der Essener Volkshochschule. 1985 verlagerte er das Geschehen in die Hallen der Messe Essen und formierte es bald inhaltlich um zu einer professionellen Messe mit starkem Unterhaltungs- und Beteiligungswert für die Besucher. 1986 änderte Merz den Namen der Veranstaltung in *Internationale Spielertage.*

Das war ein Novum. Bis dahin hatte es außer Schaufenstern oder Beratung in Spielwarengeschäften keinen unmittelbaren Zugriff der Endverbraucher auf Gesellschaftsspiele gegeben. Die Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg als größte einschlägige Veranstaltung weltweit war und ist als reine Fachmesse nur Herstellern, Einkäufern und Journalisten, nicht aber interessierten Besuchern zugänglich.

Zu Beginn der 1980er-Jahre waren für die Gründung einer Verbrauchermesse mehrere günstige Wirkfaktoren zusammengekommen: der Einfluss der Leitmesse der

---

[5] Scholten, Jens: *Zwischen Markt und Parteiräson*. Die Unternehmensgeschichte des *Vorwärts* 1984 bis 1989, 1. Aufl., Bd. 40, Veröffentlichungen des Instituts für Soziale Bewegungen, Essen 2008, S. 107.

Branche in Nürnberg, adressiert an Groß- und Einzelhandel; dann der von Fachjournalisten vergebene Kritikerpreis *Spiel des Jahres* als Katalysator für die Qualitätsverbesserung der Spiele und zugleich als mediale Multiplikationsplattform; schließlich eine an Verbraucher gerichtete Veranstaltung mitten im Ruhrgebiet, einem Ballungsgebiet mit über fünf Millionen Einwohnern. Flankierend kam hinzu, dass im Nachkriegsdeutschland ein beträchtlicher Wohlstand mit wachsender Kaufkraft erreicht war, verbunden mit stetig verkürzten Arbeitszeiten und zunehmender Freizeit.

Aufgrund des Preises *Spiel des Jahres* waren Gesellschaftsspiele aus einer Nische herausgetreten und wurden inhaltlich immer anspruchsvoller. In weniger als einem halben Jahrhundert sind sie dann in den europäischen Nachbarländern sowie vielen anderen Ländern zum gesuchten *Made in Germany* avanciert.

Der Umsatz der gesamten Spielebranche lag 1979, als das *Spiel des Jahres* erstmalig verliehen wurde, geringfügig über zwanzig Millionen D-Mark. 50 Jahre nach der erstmaligen Verleihung des Preises ist der Branchenumsatz auf eine Dreiviertelmilliarde Euro gestiegen.[6]

Ein lange dümpelnder Markt, der beinah explosionsartig wächst und über die lokale Bedeutung hinaus weltweiten Einfluss gewinnt, führt zu den Fragen, denen die vorliegende Arbeit nachgeht.

1.1 Zeitliche und regionale Eingrenzung

Die Brettspiele, die zwischen 1949 und 2000 in der Bundesrepublik, in Österreich und der deutschsprachigen Schweiz erschienen sind, markieren eine Epoche, in der das Spiel aus einer Art Dornröschenschlaf erwachte und eine dynamische Entwicklung nahm, die zu weltweiter Bedeutung führte. Um diesen Gesamtkomplex zu analysieren,

---

[6] Branchengesamtumsatz mit Spielen Ende der 1970er-Jahre: Etwa 20 Mio. D-Mark. Übereinstimmende Aussagen mir gegenüber durch Erwin Glonnegger, Verlagsdirektor bei Ravensburger und Dieter Hahne, Geschäftsführer Schmidt-Spiele, Eching. Zum Vergleich: Branchenumsatz 2020: über 720 Mio €. Quelle: Umsatz in Deutschland mit Gesellschaftsspielen, Lena Graefe auf de.statista.com. (4. 8. 2020).

genügt es nicht, sich auf die haptisch erlebbaren Objekte, also Schachteln und deren Inhalte, zu fokussieren. Ergänzend sind die vielfältigen Einflussfaktoren zu betrachten, die die Entwicklung und deren Auswirkung geformt haben. Erst auf dieser Grundlage ist es möglich, sowohl das wirtschaftliche Gewicht, als auch die kulturelle Bedeutung und Aussagekraft des Spiels zu interpretieren.

Gelegentlich greift diese Arbeit über den eng gezogenen zeitlichen Rahmen von einem halben Jahrhundert hinweg, wenn kursorische Hinweise zur Genealogie oder Kulturgeschichte des Spiels dazu dienen, besondere Aspekte zu beleuchten. So etwa, wenn es um Archetypen der modernen Brettspiele geht oder verdeutlicht wird, wie sich gesellschaftliche Werte und Rollen im Brettspiel manifestieren.[7] Ein zeitlicher Übergriff ist aber auch dann geboten, wenn ein Ausblick auf die Folgezeit zum Verständnis der Inhalte oder kulturellen Konnotation moderner Brettspiele beiträgt.

Die räumliche Dimension des Forschungsgegenstandes kann nicht staatlichen Abgrenzungen folgen. Die ursprüngliche Intention, die Bonner Republik als territoriale Eingrenzung für diese Arbeit zu verwenden, schloss die Entwicklung des analogen Spiels in der Sowjetischen Besatzungszone und der daraus folgenden DDR aus. Das erschien sinnvoll, weil die völlig anders gelagerten gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und gesellschaftspolitischen Rahmenbedingungen dort zu einer Spieleproduktion geführt haben, die einer eigenen eingehenden Betrachtung bedürfen. Doch mit der Einheit Deutschlands durch den Beitritt der DDR zur Bundesrepublik Deutschland am 3. Oktober 1990 wird ab diesem Zeitpunkt auch die Spieleproduktion der Unternehmen berücksichtigt, die im Gebiet der ehemaligen DDR ihren Sitz haben.

---

[7] Veränderungen im Spielverhalten sind keine Erscheinung der Neuzeit. Nachweisbar spielen Menschen Gesellschaftsspiele und diese insbesondere in der Ausprägungsform als Brettspiele seit mindestens 5000 Jahren. Nicht nur die Inhalte, sondern auch die Akteure unterlagen dabei stets Entwicklungen, die von den jeweils herrschenden politischen und sozialen, von religiösen und moralischen, von Bildung und Stand, von Armut und Wohlstand und anderen Faktoren beeinflusst waren und die eine wechselvolle Spielintensität abbilden.

Hinzu kommt, dass es der sprachkulturelle Zusammenhang nahelegt, bei der Untersuchung der Bedeutung des analogen Spiels die deutschsprachige Schweiz und Österreich einzubeziehen. Wenn in dieser Arbeit vom analogen Spiel in der Bundesrepublik Deutschland gesprochen wird, so soll als rein arbeitstechnische Verständnisbasis gelten, dass diese Formulierung die Trizone ab Anfang März 1948, die Bundesrepublik Deutschland bis zur Wiedervereinigung, die Bundesrepublik Deutschland ab diesem Zeitpunkt einschließlich der ehemaligen DDR und über den gesamten Zeitraum hinweg Österreich und die deutschsprachige Schweiz umfasst.

1.2 Analoges Spiel

Die Bezeichnung *analoge Spiele* umfasst eine Gesamtheit. Im Singular, *analoges Spiel*, kann sie sich auf ein einzelnes Spiel beziehen, wird aber im Rahmen dieser Arbeit meist generalisierend auf die Gesamtheit aller Spiele bezogen, die unter das übergreifende Merkmal *analog* fallen. Die Arbeit zieht zwar laufend einzelne Spiele als konkreten Untersuchungsgegenstand heran, jedoch nicht, um sie in ihrer Singularität zu betrachten, sondern um sie in einen allgemeinen Zusammenhang einzuordnen. Das ist auch der Grund, warum gelegentlich auf das *aggregierte Spiel* in Form einer Sammlung Bezug genommen wird. Das einzelne Spiel mag wertarm, ausdruckslos und von dürftigem Niveau sein, im Kontext mit anderen Spielen lösen sich jedoch individuelle Bezugsgrößen auf und fügen sich zu einem umfassenden Gesamtbild. Dem Begriff des analogen Spiels muss jede Erscheinungsform zugerechnet werden, gleich ob anspruchsvoll und geistig herausfordernd oder von fantasiearmer Schlichtheit.

Die Arbeit zielt auf die Art von Spielen, die im alltäglichen Sprachgebrauch als moderne Brettspiele bezeichnet werden. Deren Beginn und Aufschwung, ermöglicht durch verbesserte Druck- und Produktionstechnik und neue Vertriebsformen, lag in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts.[8] Die Zeit, ab der die Produktion in ersten Schritten von

[8] Stauss, Thomas: *Frühe Spielwelten: zur Belehrung und Unterhaltung*; die Spielwarenkataloge von Peter Friedrich Catel (1747 - 1791) und Georg Hieronimus Bestelmeier (1764 - 1829) Basel 2015.

individueller handwerklicher Herstellung auf reproduzierbare Fertigung überging, lässt sich gut an dem *ersten illustrierten Warenkatalog* festmachen, den der Berliner Feinmechaniker Peter Friedrich Catel (1747 – 1791) im Jahr 1790 herausbrachte.[9] Catel betrieb sein Geschäft in der Brüderstraße in Berlin. Er nannte es *Nürnberger Laden*,[10] denn das Zentrum des Spielehandels, und weitgehend auch das der Herstellung, war damals Nürnberg und der umgebende Großraum.[11] Sein einhundert Seiten starker Versandkatalog, als *Mathematische[s] und physikalische[s] Kunst-Cabinet* bezeichnet, enthielt bereits vierhundert detailliert beschriebene Angebote. Auch wenn der Schwerpunkt auf mathematischen Spielereien und physikalischen Unterhaltungen lag, waren bereits einige analoge Spiele in den folgenden Katalogen zu finden. Im Jahr 1793 brachte der Nürnberger Kaufmann Georg Hieronymus Bestelmeier (1764 – 1829) ebenfalls einen Versandkatalog heraus, der Gesellschaftsspiele enthielt. Er wurde mit Zusätzen, Erweiterungen und Neuauflagen über dreißig Jahre fortgeführt und gilt heute als „*bedeutende Quelle für die Spielzeugforschung*“.[12]

Mehrere Personen, Spielfeld, Spielelemente und Regeln: Das sind Grundbestandteile, die der Bezeichnung Gesellschaftsspiel zuzuordnen sind. Das Brettspiel gehört als Untergruppierung zu dieser Kategorie. Wirklich trennscharf ist diese Zuordnung jedoch nicht. Nicht jedes Gesellschaftsspiel ist ein Brettspiel. Man denke nur an die früher beliebten Pfänderspiele, bei denen, wer einen Fehler gemacht, eine falsche Antwort gegeben oder eine Runde verloren hatte, ein Pfand abgeben musste. In der Regel konnte es anschließend wieder ausgelöst werden. Diese Spiele boten zwar gesellschaftliche Unterhaltung, benötigten aber kein Brett oder ähnliches. Umgekehrt ist nicht jedes Brettspiel automatisch ein Gesellschaftsspiel, wie es das sogenannte

---

9 Ebd., S. 265.

10 Ebd., S. 30.

11 Ebd., ab S. 71.

12 www.diegeschichteberlins.de/geschichteberlins/persoenlichkeiten/persoenlichkeiteag/834-catel-peter-friedrich.html#:~:text=Peter%20Friedrich%20Catel%20war%20ein,weit%20%C3%BCber%20Deutschland%20hinaus%20bekannt (22.3.2022).

Einsiedler- oder auch Solitärspiel zeigt.[13] Dieses Brettspiel wird allein gespielt, braucht also keine Gesellschaft. Der Versuch einer Unterscheidung, ob es sich im Einzelfall um ein Gesellschaftsspiel oder ein Brettspiel handeln könnte, ist eher verwirrend, als dass damit eine überzeugende Differenzierung geschaffen werden könnte.

1.2.1 Abgrenzung vom digitalen Spiel

Für elektronische Spiele, gleich welcher Art und auf welchen Medien dargestellt, hat sich die Bezeichnung *digital* durchgesetzt. Unter dem Sprachdach *digitales Spiel* ist jede Form unterhaltsamer Interaktion zwischen Mensch und Maschine einzuordnen, und zwar unabhängig von der jeweils genutzten Technik. Gängige Bezeichnungen, wie Familienspiel, Gesellschaftsspiel oder Brettspiel hingegen sind ungenau und überlappen sich vielfältig. Deshalb soll die zusammenfassende Bezeichnung der unterschiedlichen Alltagsbezeichnungen konventioneller Spiele als *analoge Spiele* im Rahmen dieser Arbeit als kennzeichnende und sprachregelnde Klammer dienen. Sie soll einen Konsens für eine Benennung herstellen, die die Gesamtheit herkömmlicher Gesellschafts-, Familien- oder Brettspiele ihrem spieltypischen Wesen nach umfasst.

Die Begriffe *analog* wie *digital* haben jeweils mehrere Bedeutungen. Analog leitet sich aus dem griechischen *análogos* ab. Es setzt sich aus *aná* in der Bedeutung *gemäß, entsprechend* und *lógos* im Sinn von Rede, Wort, Vernunft und Überlegung, sowie dem Gebrauch in der griechischen Philosophie als *logisches Urteil* zusammen. Digital hingegen, abgeleitet aus lateinisch *digitalis*, dies wieder als adjektivische Ableitung des Substantivs *digitus*, dem Finger, wird heute vor allem in der Technik und Datenverarbeitung verwendet als zahlenmäßig, ziffernmäßig, in Stufen erfolgend.[14]

Die Bezeichnungen analog und digital beschreiben völlig unterschiedliche Spielweisen. Wesentliches Kennzeichen des analogen Spiels ist die zwischenmenschliche

---

[13] Bei dem Einsiedlerspiel wird jedes auf dem Brett stehende Spielelement entfernt, sobald es übersprungen wurde. Ziel ist, mit dem letzten Spielstein auf dem Mittelfeld zu landen.

[14] Riecke, Jörg: *Etymologie der deutschen Sprache*, 5., neu bearb. Aufl., Berlin 2014, Bd. 7, S. 220.

Kommunikation. Das Spiel selbst kann sogar lediglich als zwischen den Spielern liegender Kommunikationsanlass dienen und auf diesen reduziert sein. Kennzeichnendes Merkmal digitaler Spiele hingegen ist Interaktion in einer Wechselbeziehung zwischen Mensch und Maschine.

Mehrere Disziplinen analysieren und interpretieren den Begriff Interaktion. Dazu gehört in erster Linie die Soziologie, doch auch für andere Bereiche wie Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Pädagogik, Statistik und vor allem die Informatik ist er von Bedeutung.[15]

Die Soziologie definiert Interaktion als wechselseitig aufeinander bezogene Beeinflussung von Personen, was deren physische Präsenz voraussetzt.[16] Goffman unterscheidet zwischen nicht-zentrierter – wenn sich zum Beispiel zwei Fremde mustern und daraufhin ihre Haltung verändern – und zentrierter Interaktion,[17] wenn etwa *„Menschen darin übereinstimmen, für eine gewisse Zeit einen einzigen Brennpunkt der kognitiven oder visuellen Aufmerksamkeit aufrecht zu erhalten, wie etwa in einem Gespräch, bei einem Brettspiel oder einer gemeinsamen Aufgabe*".[18] Anders interpretiert Habermas in seiner ausführlichen Kritik an George Herbert Mead den Begriff der Interaktion, indem er ihn als verständigungsorientiertes, also kommunikatives Handeln bezeichnet.[19] Eine begriffliche Differenzierung auf dieser Grundlage erleichtert die Abgrenzung aus soziologischer Sicht zur Verwendung des Interaktionsbegriffs in der Informatik.[20] In diesem Bereich wird Interaktion jedoch nicht nur vom soziolo-

---

15 Auch andere Disziplinen arbeiten mit dem Begriff *Interaktion*, darunter Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Pädagogik, Statistik und vor allem die Informatik.

16 Abels, Heinz: *Soziale Interaktion*, Wiesbaden 2020, S. 303 ff. Interaktionssysteme, Kommunikation und wechselseitige Wahrnehmung (Niklas Luhmann), insb. S. 317–321.

17 Goffman, Erving: *Interaktion: Spaß am Spiel, Rollendistanz*, München 1973, S. 20.

18 Jäckel, Michael: *Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff*, Rundfunk und Fernsehen, Forum der Medienwissenschaft und Medienpraxis, Nr. 43. Jahrgang 1995/4 (1995), S. 463.

19 Habermas, Jürgen: *Theorie des kommunikativen Handelns*, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1175, Frankfurt am Main 1995, insb. S. 100.

20 Quiring, Oliver/Schweiger, Wolfgang: *Interaktivität – ten years after*. Bestandsaufnahme und Analyserahmen, Vol 54 (1), Baden-Baden 2006, S. 5–24, mit umfangreicher Literaturliste zum Thema Interaktivität.

gischen Verständnis abweichend, sondern auch uneinheitlich verwendet, weil der Begriff entweder als Untermenge der Kommunikation verstanden, oder, in direkter Umkehrung dieser Beziehung, die Kommunikation als Teilmenge der Interaktion gesehen wird. Für beide Betrachtungsweisen gilt jedoch Interaktion übereinstimmend als schnittstellengebundene, rückkopplungsarme Verbindung des Spielers mit einem Medium. Der Computer dient zwar als Kommunikationspartner, kennt aber keine emotionalen Entscheidungsspielräume. Interaktion erhält dadurch einen einseitigen, vom soziologischen Verständnis deutlich abweichenden Charakter.

Was die Interaktion zwischen Mensch und Computer grundsätzlich kennzeichnet, gilt uneingeschränkt auch für die Nutzung eines Computers für digitale Spiele. Auch bei diesen enthalten die Zuordnungen *zahlenmäßig, ziffernmäßig, in Stufen erfolgend* stets eine schrittmäßige, von einem Programm gesteuerte Abfolge. Jede Eingabe löst unmittelbar eine definierte, zugeordnete Folge aus, die wiederum zu einer nächsten Eingabe auffordert. Dass digitale Spiele bisweilen den Ausgabewert für einen definierten Prozessschritt von einem Zufallsgenerator bestimmen lassen, ist hierzu kein Widerspruch. Denn auch das unterliegt nicht einer emotionalen Entscheidung, sondern ist als Teil des Spielgeschehens an den entsprechenden Stellen als Prozessschritt zwingend vorgegeben.

Das für die Einordnung des analogen Spiels entscheidende Merkmal ist die Abgrenzung zu jeglicher Art von elektronischem Spiel. Zwar erscheint das Gegensatzpaar von digitalem zu analogem Spiel zunächst eindeutig. Doch die Trennlinie verläuft stellenweise in einer Grauzone, wenn ein herkömmliches Brettspiel elektronische Elemente einbezieht. Derartige hybride Spielformen werden nach wie vor den analogen Spielen zugerechnet, wenn sie ein elektronisches Gerät nur ablaufunterstützend einsetzen, wie bei den



Abbildung 4 Spiel Schnappt Hubi, Ravensburger 2012, BSAH 06.03.04.04

Titeln *Wer war's?*[21] oder *Schnappt Hubi.*[22] Das dominierende Element des Spiels ist körperliche Greifbarkeit. Die als *Magische Truhe* oder *Magischer Kompass* bezeichnete Elektronik kommt lediglich spielbegleitend, aber nicht prozessdominierend zum Einsatz.

Doch zunehmend wird eine derartige Differenzierung schwieriger. Die Verbindung von elektronischen Komponenten mit herkömmlichen Produktionsmitteln schafft eine immer engere Verzahnung, wie etwa durch eine drucktechnische Bestückung von herkömmlichen Spielplänen aus Pappe mit leitenden Bahnen oder Sensoren. Es bleibt abzuwarten, ob solche Formen des Spiels auch künftig noch den traditionellen Spielen zugerechnet, als elektronische Spiele mit besonderer Ausstattung betrachtet oder als neue, eigenständige Kategorie des Spiels definiert werden müssen.

Bei digitalen Spielen kann der Mensch Fehler machen. Der digitale Gegenspieler macht sie nicht, sondern folgt strikt seinem Programm. Analoge Spiele hingegen unterliegen nicht dem Diktat einseitig vorgegebener und zwingender Logik. Spielentscheidungen mögen der Vernunft entsprechen. Ob im Einzelnen nur angenommen oder tatsächlich mag dahingestellt bleiben. Sie unterliegen aber immer der Bandbreite aller menschlicher Reaktionsmöglichkeiten, und zwar von allen am Spiel Beteiligten.

1.2.2 Der Begriff *Spiel*

Wenn eine allgemein gültige, trennscharfe und umfangende Definition des analogen Spiels weder möglich noch sinnvoll ist, so liegt das nicht zuletzt an der sprachlichen Ungenauigkeit und Vielschichtigkeit des Spielbegriffs selbst. *Spiel* ist in der deutschen Sprache derart weit und vielschichtig angelegt, dass die Eingrenzung auf analoge

---

[21] *Wer war's*, Reiner Knizia: Hybrid-Spiel, Ravensburger Spieleverlag, 2008 von der Jury *Spiel des Jahres* als *Kinderspiel des Jahres* ausgezeichnet, https://www.ravensburger.de/de-DE/produkte/spiele/kinderspiele/wer-war-s-21854, (21.7.2021), BSAH 06.03.03.03.

[22] *Schnappt Hubi,* Steffen Bogen: Hybrid-Spiel, Ravensburger Spieleverlag, 2012 von der Jury S*piel des Jahres* als *Kinderspiel des Jahres* ausgezeichnet, https://www.ravensburger.de/produkte/spiele/kinderspiele/schnappt-hubi-22093/index.html, (21.7.2021), BSAH 06.03.04.04.

Spiele die Gesamtheit des Genres bestenfalls annähernd, aber nicht genau erfassen und beschreiben kann. Etymologisch führt das althochdeutsche Wort *spil*[23] in der umfassenden Bedeutung von *Spiel(erei), Zeitvertreib, Kurzweil, Scherz, Possenspiel, Schau-, Wettkampf; Tanz …* direkt zum Spiel. Dieser Begriff ist nach wie vor mit einer Vielzahl von Bedeutungen befrachtet und hat seinen Bedeutungsumfang im Laufe der Zeit ausgedehnt. Das *Rückläufige Wörterbuch des Deutschen* listet 346 Wortzusammensetzungen auf, die auf *-spiel* enden.[24] Der Duden führt 107 Wörter auf, die mit *Spiel-* beginnen.[25] Hinzu kommt ein reiches Repertoire an sprachlichen Zusammensetzungen, die Leichtigkeit oder Zufall ausdrücken, wie *ein leichtes Spiel haben, seine Zukunft steht auf dem Spiel* oder *sein Spiel mit jemandem treiben,* aber auch in anderen Bedeutungszusammenhängen wie *dem leisen Spiel des Windes in den Blättern lauschen* oder *der leichtfertig verspielten Chance.* Sára Bereczki spricht von einer inflationären Verwendung des Spielbegriffs.[26] Hierzu merkt Jörg Neuenfeld an: „*Offensichtlich weiß jeder so genau, was im jeweiligen Kontext mit Spiel gemeint ist, dass es keiner weiteren Erläuterung bedarf. Doch auf paradoxe Weise verhindert gerade die vielfältige – und oft unbedachte – Verwendung des Spielbegriffs bis heute eine theoretische Verständigung über seinen Sinn.*“[27]

Den neuzeitlichen Spielbegriff prägte Ludwig Wittgenstein, indem er *alle* Formen der Verwendung von Wörtern, Sätzen oder Zeichen in die Kategorie von Sprachspielen einordnet. „*Betrachte z. B. einmal die Vorgänge, die wir ‚Spiele‘ nennen. Ich meine Brettspiele, Kartenspiele, Ballspiel, Kampfspiele, usw. Was ist allen diesen gemeinsam? – Sag nicht: ‚Es muß ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht*

---

[23] Splett, Jochen: *Althochdeutsches Wörterbuch*. Analyse der Wortfamilienstrukturen des Althochdeutschen, Bd. I,2, Berlin 1993, S. 904 ff.

[24] Theissen, Siegfried u. a.: *Rückläufiges Wörterbuch des Deutschen*, Bd. Série des Langues Germanistiques, Informatique et Statistique dans les Sciences Humaines, Liège 1992, S. 430 f.

[25] Duden, Deutsches Universalwörterbuch, 6. Aufl., (Mannheim, Dudenverlag 2007)

[26] Bereczki, Sára: *Wittgensteins Sprachspiel und die Spieltheorie: Wittgensteins Spätphilosophie und ihre Relevanz für das Verständnis ökonomischer Rationalität,* Philosophie, Bd. 34, München 2018, S. 13.

[27] Neuenfeld, Jörg: *Alles ist Spiel: zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*, Epistemata, Bd. 530, Würzburg 2005, S. 10.

›Spiele‹ – sondern schau, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist. […] Vergleiche Schach mit dem Mühlfahren. Oder gibt es überall ein Gewinnen und Verlieren, oder eine Konkurrenz der Spielenden? […] Und das Ergebnis dieser Betrachtung lautet nun: Wir sehen ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ähnlichkeiten im Großen und Kleinen."[28] Wittgenstein kommt zu dem Schluss, dass eine grundsätzliche Familienähnlichkeit aller Sprach- und sonstigen Spiele bestehe, obgleich es „*ein Begriff mit verschwommenen Rändern*" sei, wobei er auch gleich einschränkend die Frage stellt, ob ein verschwommener Begriff überhaupt ein Begriff sein könne.[29]

Die Unschärfe der Bedeutung des Wortes *Spiel* ist keine spezifische Eigenschaft der deutschen Sprache. Der Kulturphilosoph Johan Huizinga widmete ihm ein eigenes Kapitel und beleuchtete den Begriff in unterschiedlichen Kulturkreisen: im Griechischen, Sanskrit, Chinesischen, Japanischen, in Sprachen einiger nordamerikanischer indigener Völker und in den semitischen, romanischen und germanischen Sprachen, wobei er insbesondere den Unterschied von *game* und *play* im Englischen herausarbeitete.[30]

---

[28] Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, hrsg. von G. E. M. Anscombe, G. H. Wright und Rush Rhees, Bd. 203, Nr. 66, 1. Aufl., Frankfurt am Main 1977, S. 56.

[29] Ebd., S. 60.

[30] Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Amsterdam 1939, 2. Aufl. 1940, S. 45 ff.



Abbildung 5 Spielfeld Die Siedler von Catan, 1995 BSAH 07.04.01.01

Bei der Suche nach charakterisierenden Wesensmerkmalen des Spiels schließt auch die Materialhaftigkeit des Spielfelds bestimmte Spiele weder ein noch aus. Das *Brett* kann aus einem beliebigen Material gefertigt sein und muss keineswegs nur aus einem Stück bestehen. Für *Die Siedler von Catan*[31] wird das Spielfeld für jede Partie neu aus hexagonalen Einzelelementen zusammengestellt.[32]



Abbildung 6 Spielfeld im Entstehungsprozess, Carcassonne, Hans-im-Glück 2001, BSAH 07.01.02.02



Abbildung 7 Spielfeld im Entstehungsprozess (Ausschnitt), Kingdomino, Pegasus 2016, BSAH 09.01.02.03

Wenn für das Brettspiel gelten soll, dass jede Art von Spielfläche, unabhängig von Materialbeschaffenheit oder Form, in Betracht kommt, sind damit auch virtuelle Spielfelder eingeschlossen. Sie entstehen erst im Spielvorgang, wie es für viele Legespiele typisch ist. Denn es gibt eine große Anzahl von Spielen, bei denen die ausgelegten Teile erst im Spielverlauf zu einer Fläche oder einem Gebilde werden, wie bei *King-*

---

[31] *Catan* ist die neuere Titelbezeichnung für *Die Siedler von Catan.*

[32] *Die Siedler von Catan*, Klaus Teuber: Kosmos-Verlag Stuttgart 1995, *Spiel des Jahres 1995*, 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, https://www.catan.de, (7.8.2022) BSAH 07.04.01.01.

domino[33] oder *Carcassonne.*[34] Bei *Kingdomino* setzt jeder Spieler im Laufe der Partie aus bis zu zwölf Plättchen mit je zwei quadratischen Feldern sein eigenes Areal zusammen, während bei *Carcassonne* die Spieler abwechselnd das gemeinsame Feld durch angelegte Plättchen erweitern.

Ein grundsätzliches Zuordnungsmerkmal für die Sprachklammer *analoges Spiel* sind jedoch *Spielelemente*, zum Beispiel Würfel oder Figuren.

Dass materialhafte Konkretisierung ein wesentliches Merkmal eines Spiels ist, steht außer Zweifel. Besonderheiten ästhetischer Gestaltung, narrativbezogenes Design und funktionales Spielmaterial dient dem Spielvergnügen und der besseren Handhabbarkeit. *Halma, Mühle* und viele andere Spiele lassen sich jedoch auch ohne weiteres mit Büroklammern oder Hemdknöpfen spielen.

Für die Untersuchung der Entwicklung des modernen Brettspiels ist die vorgenommene Differenzierung zwischen analogen und digitalen Spielen hinlänglich genau und ausreichend, weil das analoge Spiel auch ohne den Randbereich einiger hybrider Formen mit Unschärfen behaftet ist. Dazu gehört auch die Frage, ob in der Betrachtung epigonale oder triviale Spiele einzubeziehen sind oder diese ausgeklammert werden müssen. Als epigonal sind solche Spiele anzusehen, die lediglich einen anderen Titel verwenden oder das Design geringfügig geändert haben, sonst jedoch keine wertschöpfende Veränderung einbringen. Der Grundgedanke des von Ravensburger seit 1959 unter dem Titel *Memory* vertriebenen Spiels, das von dem Schweizer William H. Hurter stammt, besteht darin, zusammenpassende oder übereinstimmende Paare aus verdeckt liegenden Bildkärtchen zu finden.[35] Das Prinzip wurde unschöpferisch in einer nicht überschaubaren Anzahl von sogenannten Memospielen kopiert. Ebenso

---

[33] *Kingdomino,* Bruno Cathala: Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Pegasus 2016; *Spiel des Jahres 2017, https://www.spiel-des-jahres.de/spiele/kingdomino/, (17.7.2023).*

[34] *Carcassonne*, Klaus Jürgen Wrede: Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren, Hans-im-Glück-Verlag, München; *Spiel des Jahres* 2001, https://www.hans-im-glueck.de/spiele/carcassonne.html, (7.8.2022).

[35] Glonnegger, Erwin (Hg.): *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte*, 2., erg. Aufl., München 1989, S. 106.

das weit verbreitete Spiel *Trivial Pursuit* mit Karten, die auf der Vorderseite Fragen und auf der Rückseite die zugehörigen Antworten enthalten, was zu einer nachahmenden und kaum überschaubaren Flut von sogenannten Wissensquiz-Spielen geführt hat.

Die Grenzlinie von epigonalen zu trivialen Spielen ist kaum klar zu ziehen. Zu narrativen Inhalten mit geringem Ideengehalt kommt oft, dass ein bekanntes Spielprinzip nachgeahmt und vereinfacht wird. Häufig finden sich solche Spiele auf den Produktpackungen von Lebensmitteln, in Zeitschriften oder Publikationen der Werbung. Doch selbst derartig dürftige Ansätze ändern nichts daran, dass es sich um Spiele handelt.

1.2.3 Sind Einpersonenspiele analoge Spiele?

Einpersonenspiele sind ein Grenzfall der analogen Spiele, auch wenn sie als solche bezeichnet werden. Zwar tragen sie bestimmte Merkmale des Spiels, sind aber nicht Spiele im eigentlichen Sinn, sondern zeitverbrauchende Beschäftigungen ohne Miteinander. Selbst wenn der Ablauf eines Solospiels Zufallselemente enthält, geht es bei diesen Betätigungen um Optimierung, die bei gleicher Schrittfolge stets zum gleichen Ergebnis führt. Es fehlt das Spiele kennzeichnende Merkmal der Kommunikation und des unvorhersehbaren Ausgangs. Der Anwender hat nur scheinbar die freie Auswahl aus Bewegungs- oder Entscheidungsmöglichkeiten. Einzig die Reduktion auf optimale Züge bringt ihn ans Ziel, was ein linearer Vorgang ist, vergleichbar der Verfolgung des kritischen Pfads in einem Netzplan.

Die vorliegende Arbeit lässt Einpersonenspiele weitgehend außer Betracht und verwendet die Bezeichnung *analoges Spiel* vorwiegend als Sprachklammer für alle Arten von physisch greifbaren Mehrpersonenspielen.

1.2.4 Die definitorische Bedeutung der Spielregel

Den geistigen Gehalt eines Spiels liefert die *Spielregel*. Alex Randolph (1922 – 2004), einer der erfolgreichsten Spieleautoren der letzten drei Jahrzehnte des 20. Jahrhun-

derts, definierte lapidar: „*Das Spiel ist die Regel – die Regel ist das Spiel*“.[36] Uneingeschränkt gilt, dass für den, der die Regeln nicht kennt, ein Spiel inexistent ist, auch wenn ein vollständiges Set vorliegt. Für ihn hat das Material bestenfalls dekorativen Wert. Wenn eine Regel vorliegt, wird ein Spiel spielbar, auch wenn Spielfeld und Spielmaterial schlicht, schmucklos und anspruchslos gestaltet sind und zunächst nur rein funktionale Bedeutung haben. Design und Gestaltung dienen erst in einem weiterführenden Schritt dazu, das Spielerlebnis ästhetisch und narrativ aufzuladen.

Huizingas Definition des Spiels hat weite Verbreitung gefunden: „*Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgelegter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘*“.[37] Diese verhaltensorientierte Begriffsbestimmung hat Roger Caillois mit dem Hinweis präzisiert, dass Spielregeln von den Regeln des Alltags und auch den alltäglichen Verhaltensformen abweichen.[38]

Auch gute, spannende, interessante Spiele leiden oft unter dem Mangel, von Spielregeln unzureichender Qualität begleitet zu werden. Spielregeln müssen ein didaktisches Problem lösen, zu dem es eine Lernzielbeschreibung gibt: Jemand, der das Spiel nicht kennt, soll nach einmaliger Lektüre der Regel in der Lage sein, das Spiel fehlerfrei spielen und den Mitspielern erklären zu können. Wie zum Teil dramatisch dagegen verstoßen wird zeigen Grenzfälle. Das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* hat mit über einhunderttausend Wörtern die längste Spielregel der Welt, gefolgt von *Twilight Imperium* mit fünfunddreissigtausend und *Mage Knight Board*

---

[36] Randolph, Alexander/Evrard, Philippe: *Die Sonnenseite: Fragmente aus dem Leben eines Spieleerfinders*; Kathi Kappler, (Hg); übers. Michel Matschoss, Uehlfeld 2012, S. 68, und Rüttinger, Johann/Kappler, Kathi: *Alex Randolph*, Uehlfeld 2002, S. 7.

[37] Huizinga, Johan: *Homo Ludens,* S. 45.

[38] Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, übers. von Peter Geble, durchgesehene und erweiterte Ausgabe, Berlin 2017, S. 30 ff.

Game mit sechsundzwanzigtausend Wörtern. Das Brettspiel *The 7th Continent* hält den zweifelhaften Rekord, die unverständlichste Regel zu haben.[39]

Auch wenn die Vorgaben der Spielregel für Aufbau und Ablauf verstanden und von allen Beteiligten akzeptiert wurden, führt das nicht bei jedem Spieler zwingend zum gleichen Vorgehen, weil es ein kennzeichnendes Merkmal eines Spiels ist, Entscheidungsspielräume zuzulassen.

1.3 Vorschläge für eine standardisierte Zitierweise für analoge Spiele

Für analoge Spiele gibt es derzeit noch keine übereinstimmende und im wissenschaftlichen Bereich akzeptierte Zitierweise. In dieser Arbeit weicht die Zitierweise von analogen Spielen von jener ab, die für Sekundärliteratur und schriftliche Quellen verwendet wird.[40] Würde man bei Spielen wie bei Sekundärliteratur vom Autor ausgehen, käme diese Form an ihre Grenzen, sobald es sich um ältere Spiele handelt, denn bis in die frühen 1970er-Jahre galt der Name des Autors eines Spiels bei vielen Spieleherstellern sogar als Firmengeheimnis. Viele Autoren hatten bis in die 1980er-Jahre in ihren Verträgen Klauseln, die die Zusammenarbeit mit anderen Verlagen ausdrücklich ausschloss.[41]

---

[39] Laut einer Untersuchung von Northstarinbound (https://www.northstarinbound.com), detailliert dargestellt auf https://solitaired.com/longest-most-complex-game-rules (7.11.2024)

[40] Für neuere Spiele, deren Urheber bekannt sind, könnte die Zitierweise zwar der Reihenfolge Autor–Werk–Verlag mit ergänzenden Angaben folgen, doch das führt zu Konflikten mit der Zitierweise bei älteren Spielen.

[41] Zu *Knebelungsverträge im Verlagswesen* „*Den meisten Autoren […] nimmt ihr Verlag durch umfangreiche Knebelungsverträge alle Rechte ab, um sie im eigenen Interesse auszubeuten*." Derartig einengende Bestimmungen wurden, wenn auch nur in Einzelfallentscheidungen, gem. § 138 Abs.1 BGB als sittenwidrig eingestuft und aufgehoben, wenn sie den Autor in unzumutbarer Weise der wirtschaftlichen Freiheit beraubt und nicht nur in einer zulässigen Weise beschränkt hatten. Es dauerte mindestens ein Jahrzehnt, bis sich die Erkenntnis bei den Verlagen durchgesetzt hatte, dass Knebelungsverträgen weder für die Autoren noch für sie selbst von Vorteil waren. Die Praxis bestätigte das im Nachhinein. Produktive Spieleautoren hatten oft gute Spiele,

Um einen einheitlichen Zitierstandard für analoge Spiele festzulegen und dabei eine Konsistenz zu erreichen, erscheint es naheliegend, stets den Titel des jeweiligen Spiels als erstes Such- und Sortierkriterium anzugeben, gefolgt von Vornamen und Namen des Autors oder der Autoren, gefolgt von ergänzenden Angaben.

1.4 Forschungsstand

1.4.1 Literatur

Ausgehend von archäologischen Untersuchungen finden sich vereinzelte Darstellungen zum Thema Spiel in der Kultur.[42] Über Wesen und Bedeutung des Spiels in seinen vielfältigen Erscheinungsweisen wurde, wenn auch in geringem Umfang, bereits in der Antike nachgedacht. Die Ergebnisse sind jedoch wenig erhellend. Aus den Beschriftungen, die viele der erhaltenen altägyptischen *Senetspiele* begleiten, geht hervor, dass sie von Eliten gespielt wurden. Neben einem weltlichen Unterhaltungswert hatten sie vor allem sakralen Charakter. Es geht in den Texten, wie der Ägyptologe Edgar B. Pusch nachgewiesen hat, meist um den transzendentalen und heiligen Bereich; um die Verbindung vom Diesseits zum Jenseits und um die Ansprache der Gottheiten.[43]

Die griechische Literatur beschäftigte sich kaum mit dem Spiel der Erwachsenen. In erster Linie hatte sie das spielende Kind im Fokus, das jedoch als schwach, töricht und verachtenswert betrachtet wurde. „*Die Lebenszeit ist ein Kind, das spielt, Brettsteine*

---

die ganz und gar nicht ins Produktspektrum des Verlags passten, bei denen sie bereits veröffentlicht hatten, die aber sehr gut bei einem Mitbewerber unterzubringen waren. Bei den Verlagen setzte sich im Laufe der Zeit auch die Einsicht durch, dass ein Spiel eines ihrer Autoren, das nicht ins Programm passte, keine Konkurrenz bedeutete, wenn es bei einem anderen Verlag herauskam, der ein anderes Segment bediente. Zugrunde lag die Erkenntnis, dass der Markt in viele Segmente gegliedert ist, die auf den ersten Blick nicht erkennbar sind, sich aber bei genauer Analyse in den Erwartungen der Zielgruppen, den Vertriebsformen und vielen anderen Merkmalen signifikant unterscheiden. (Süddeutsche Zeitung am 20. 6. 2012)

[42] Widura Anne: SpielRäume: kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten. Rahden, Westf.: Leidorf, 2015 und Finkel, Irving L. (Hg.): Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London 2008.

[43] Vgl. Pusch, Edgar B.: *Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten: das inschriftliche und archäologische Material.* Textband 1, (München/Berlin 1979).

setzt; Kindesherrschaft.“ Heraklit sah Zeus als ständigen Erbauer und Zerstörer der Welt im kindlichen Tun an, denn man brauche sich *„[...] nur nach einem auch in Griechenland gewöhnlichen Kinderspiel umzusehen, welches im abwechselnden Bauen und Wiederzerstören sich ergeht.“* [44] Und*: „Wird also […] das ‚Zusammenschütten‘ des Festungswalls der Achaier durch Apoll mit dem ‚Zusammenschütten‘ des Sandwalls durch einen Knaben verglichen, so würde im Heraklitischen Gleichnis das ‚Konfundieren‘ der Sterblichen (durch die Zerstörung ihrer Bollwerke der Sekurität etwa infolge eines Krieges) durch den Aion, d.h. durch das ‚Lebensspiel‘ mit dem ‚Konfundieren‘ des Gegners beim Brettspiel (z.B. durch die Zerstörung der von ihm errichteten Spielhürden oder durch Errichtung eigener) durch einen Knaben verglichen*.“[45]

Übereinstimmend zieht sich auf der Metapherebene eine entsprechende Betrachtungslinie in der philosophischen Literatur von Platon über Kant zu Nietzsche fort, schenkt dabei aber der Bedeutung des konkreten, greifbaren Spiels nur geringe Aufmerksamkeit.

Nach einer über Jahrhunderte reichenden Folge von Spielverboten, die sowohl von Obrigkeiten wie kirchlichen Institutionen erlassen wurden, kennzeichnet eine neue Art von Veröffentlichungen den Übergang in die Neuzeit. Diese heben die Bedeutung philosophischer Einordnung und vor allem die Notwendigkeit wissenschaftlicher Untersuchungen hervor. Es würde den Rahmen der Arbeit sprengen, wollte man alle Wegbereiter des Spiels der jüngeren Vergangenheit aufzählen. Lediglich einige signifikante Namen können die Entwicklung verdeutlichen.

„*Niemand wird ernsthaft bestreiten wollen, dass die Menschen immer schon und zu allen Zeiten ihr Vergnügen im Spiel gesucht haben. Die Selbstverständlichkeit, mit der sich das Spiel durch die gesamte Menschheitsgeschichte hindurchzieht, hat jedoch über Jahrhunderte hinweg die philosophische Sicht auf dieses Phänomen verstellt.*

---

[44] Wohlfart, Günter: *Also sprach Herakleitos: Heraklits Fragment B 52 und Nietzsches Heraklit-Rezeption* (Freiburg 1991), S. 90.

[45] Wohlfart*, S. 106.*

Und fiel der Blick dennoch einmal kurz darauf, dann verhinderte eine unterschwellige, aber stets greifbare Geringschätzung des Spiels als reiner und kurzweiliger Zeitvertreib die mühsame philosophische Begriffsarbeit."[46] Was Jörg Neuenfeld treffsicher formulierte, zieht sich wie ein roter Faden durch die Schriften, die das Spiel von der philosophischen Seite betrachten. Sie richten jedoch folgerichtig den Spielbegriff nicht auf analoge Spiele aus, sondern nutzen das Spiel jeweils als Metapher für philosophische Zuschreibungen, während die Konkretisierung als reales, formalisiertes Spiel keine oder nur geringen Bedeutung einnimmt.

Jean Barbeyrac (1674 – 1744) veröffentliche kurz vor seinem Tod das „*Tractat vom Spiel, worinn die vornehmsten zum Recht der Natur, und zur Sitten-Lehre, gehörigen Puncte, so Beziehung haben mit dieser Materie, untersucht werden*".[47] Die Philanthropen Johann Bernhard Basedow (1723 – 1790)[48] und Johann Christoph Friedrich GutsMuths (1759 – 1839),[49] Jean Paul, eigentlich Jean Paul Friedrich Richter (1763 – 1825), Friedrich Schleiermacher (1768 – 1834) oder Friedrich Fröbel (1782 – 1852)[50] beeinflussten die frühkindliche und weitere Pädagogik der Entwicklung des Kindes maßgeblich. Der weitgehend zeitgleich mit Basedow lebende Immanuel Kant brachte seine Geringschätzung für das Spiel der Erwachsenen deutlich zum Ausdruck: „*Bei der Arbeit ist die Beschäftigung nicht an sich selbst angenehm, sondern man unternimmt sie einer anderen Absicht wegen. Die Beschäftigung bei dem Spiele dagegen ist an sich angenehm, ohne weiter irgendeinen Zweck dabei zu beabsichtigen. Wenn man spazieren geht: so ist das Spazierengehen selbst die Absicht, und je länger also der Gang ist, desto angenehmer ist er uns. Wenn wir aber irgend wohin gehen, so ist die Gesellschaft, die sich an dem Ort befindet, oder sonst etwas, die Absicht unseres Ganges, und wir wählen gerne den kürzesten Weg. So ist es auch*

---

[46] Neuenfeld, a.a.O., S. 16.

[47] Barbeyrac, Jean: *Tractat vom Spiel,* Bremen 1740.

[48] Fritzsch, Theodor, (Hg.): *Johann Bernhard Basedows Elementarwerk mit den Kupfertafeln* (Daniel) Chodowieckis u.a., Bd. 1 bis 3, Leipzig 1909.

[49] Thiele, Georg: *J.C.F. Guts Muths' Spiele,* 9. Aufl., , Zweite Klasse: Ruhespiele, insb. Brettspiele ab S. 376. Hof 1914.

[50] Fröbel, Friedrich: *Theorie des Spiels I, II und III* (1839/1840/1844), Weimar/Langensalz 1947.

mit dem Kartenspiele. Es ist wirklich besonders, wenn man sieht, wie vernünftige Männer stundenlang zu sitzen, und zum Kartenmischen im Stande sind. Da ergibt es sich, daß die Menschen nicht so leicht aufhören, Kinder zu sein. Denn was ist jenes Spiel besser, als das Ballspiel der Kinder? Nicht, daß die Erwachsenen gerade auf dem Stocke reiten, aber sie reiten doch auf anderen Steckenpferden."[51]

Die Linie der pädagogisch ausgerichteten Literatur ergänzte und erweiterte Hugo Elm (1843 – 1900),[52] die der britische Philosoph und Soziologe Herbert Spencer (1820 – 1901) fortführte. Spencer projizierte die Evolutionstheorie in seiner umfassenden, wenngleich aus heutiger Sicht weitgehend obsoleten Analyse des Bildungswesens in England auf die gesellschaftliche Entwicklung. Trotz seines vielfach durchscheinenden Kulturpessimismus ordnete er dem kindlichen Spiel lebensertüchtigende Bedeutung zu: „*Games for children develop the system and prepare them for after life*."[53] Die Untersuchungen des Psychologen Moritz Lazarus (1824 – 1903) gaben durch die Breite der Überlegungen neue Impulse, denn er bezog zusätzlich zu den Zufalls- und Verstandesspielen auch Übungs- und Bewegungsspiele, sowie Schauspiele, insbesondere der Kunst und damit auch die Musikspiele in sein Bild des Spiels ein. In die Reihe gehören auch Frederik Jacobus Johannes Buytendijk (1887 – 1974)[54] und der Psychologe Gustav Albert Emil Bally (1893 – 1966).[55] Georg Friedrich Jünger (1898 – 1977) formulierte lapidar: „*Im Brett wird der Spielraum gegen den außerhalb des Spiels liegenden Raum stark abgehoben, so stark, dass er von außen her nicht mehr verletzt werden kann. Dass eine Figur außerhalb des Bretts gezogen werden kann, ist undenkbar*".[56]

---

[51] Kant, Immanuel: *Werke in 10 Bänden*, hg. von Wilhelm Weischedel, 4. Aufl, Bd. 10, Wiesbaden 1964, S. 730.

[52] Elm, Hugo: *Spiel und Arbeit.* Leipzig 1874.

[53] Cavenagh, F.A., (Hg.): *Herbert Spencer on Education*, Cambridge 1932, S. 16 und 230.

[54] Buytendijk, Frederik J. J.: *Wesen und Sinn des Spiels*. Berlin 1933.

[55] Bally, Gustav: *Vom Spielraum der Freiheit - Die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch*, 2. überarbeitete und ergänzte Auflage des Buches Vom Ursprung und den Grenzen der Freiheit (1945) Basel/Stuttgart: Schwabe und Co., 1966.

[56] Jünger, Georg Friedrich: *Die Spiele,* Frankfurt am Main 1953, S. 76.

Präzisiert und zusammengefasst haben die Vorstellungen vom Wesen des Spiels zunächst Johan Huizinga (1872 – 1945) und ergänzend Roger Caillois (1913 – 1978). Deren Veröffentlichungen gelten als grundlegende Standardwerke der Spielforschung und werden vorherrschend als definitorische Grundlagen herangezogen.

Aus dem Betrachtungszeitraum liegen einige Werke vor, die teilweise enzyklopädischen oder katalogartigen Charakter zeigen.[57] Dabei liegt der Fokus durchgängig auf der Betrachtung einzelner Produkte. Die Bedeutung der gerellen Entwicklung in Deutschland in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bleibt dabei unbeachtet. Es gibt auch vereinzelte, aber mittlerweile veraltete Überblicksdarstellungen.[58] Ergänzt wird dies durch Spezialuntersuchungen aus verschiedenster Richtung, so etwa zum Bild des Krieges im Spiel.[59] Aber auch die memoirenhafte Literatur[60] oder ein Blick in die online-Archive der großen Printmedien[61] decken nur Teilaspekte der Entwicklung des modernen Brettspiels in Deutschland ab. Erst in jüngerer Zeit liegen einige wenige Arbeiten vor, die breiter angelegt sind.[62]

Was Produkte, Spieleverlage und beteiligte Personen wie Autoren, Redakteure, Gestalter, aber auch Spielekritiker, Eventveranstalter und Ereignisse anbelangt, lassen sich Special Interest-Publikationen wie *Games & Puzzles* oder *Spielbox* sowie in Zeitungen und anderen Medien veröffentlichte Spielkritiken bisweilen als Informa-

---

57 Grube, Frank: *Das grosse Krone Spielebuch*: 150 ausgew. Spiele für Erwachsene, Hamburg 1976.

58 Glonnegger Erwin, a.a.O.

59 Greiner, Florian/Röger, Maren: *We do not reward failure*. Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977 – 2017) Potsdam 2017 und Detering, Sebastian: *Wohnzimmerkriege*. *Vom Brettspiel zum Computerspie*l, Marburg: Philipps-Universität Marburg; Münster: LIT, 2008.

60 Randolph, Alexander und Evrard, Philippe: *Die Sonnenseite: Fragmente aus dem Leben eines Spieleerfinders*, hg. von Kathi Kappler, übers. von Michel Matschoss, Uehlfeld: Drei Hasen in der Abendsonne, 2012.

61 Vgl. etwa https://www.spiegel.de/politik/spectrum-linkes-gesellschaftsspiel-indiziert-a-4b658dca-0002-0001-0000-000014330910 aus der Ausgabe 28/1980.

62 Es sei hier als Übersicht auf den Sammelband von Boch (2021) hingewiesen: Boch, Lukas, (Hg): *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele*: Eine Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster 2022, https://repositorium.uni-muenster.de/document/miami/d48a1509-98e0-4b6d-a5d1-e2553a7b8ed1/10.17879_04009531939.pdf (31.5.2024).

tionsbasis heranziehen. Für die kulturelle Deutung des Sujets und die Einbettung der Entwicklung in Gesamtzusammenhänge sind diese Quellen jedoch eher unergiebig.

Insgesamt ist die Literaturlage zur vorliegenden Frage nach der Evolution der modernen Brettspiele in Deutschland unübersichtlich und lückenhaft. Es ist ein Kernanliegen der vorliegenden Arbeit, dies zu ändern.

1.4.2 Der Kampf um die Deutungshoheit des Begriffs Ludologie

Der Sprachgebrauch verwendet für Untersuchungen auf dem Gebiet des analogen Spiels meist die Bezeichnung Spielwissenschaft, während sich der Begriff Ludologie in Bezug auf analoge Spiele noch nicht gefestigt hat. Ludologie leitet sich von lateinisch *ludus* (Spiel) und griechisch *lógos* (Lehre, Sinn, Wort, Vernunft) ab und wird deshalb im deutschen Kulturraum gelegentlich im Wortsinn als *Lehre vom Spiel* im Kontext eines kulturbezogenen Menschenbildes des *Homo ludens* von Johan Huizinga oder den Zuordnungen verstanden, die Roger Caillois getroffen hat. Damit manifestiert sich Ludologie einengend in der Fokussierung auf *Ludus* (Regelspiele, Brettspiele und Sportspiele als Gegensatz zum freien Spiel), *Agon* (Kampfspiel, Sportspiel), *Alea* (Glücksspiel, Hasardspiel), *Mimikri* (Maskenspiel, Marionettenspiel), *Circenses* (Zirkusspiele, Schauspiel) und *Ilinx* (Ritual-Spiele).

Doch vor allem in der englischen Form als *ludology* wird der Begriff Ludologie vorwiegend mit virtuellen Spielen in Verbindung gesetzt, und zum Teil auch explizit vom analogen Spiels abgegrenzt. Es ist davon auszugehen, dass sich diese Zuschreibung von der wirtschaftlichen Bedeutung der virtuellen Spiele ableitet, die als Gruppierung einen identitätsbildenden Zuschreibungsrahmen konstituieren will. „*Die Ludologie bearbeitet einen Teilbereich der Spielwissenschaft. Im Unterschied zu der älteren, breiter angelegten Spielwissenschaft fokussiert sich das Interesse der aus dem angelsächsischen Bereich transferierten Disziplin Ludologie vornehmlich auf das digitale Spiel. Sie bezeichnet den noch jungen, transdisziplinären Forschungszweig, der sich an der Schnittstelle von Kultur- und Strukturwissenschaften mit den ästhetischen, kulturellen, kommunikativen, technischen und strukturellen Aspekten des Phänomens ‚Spiel' auseinandersetzt. Den Schwerpunkt der Betrachtung bilden dabei Geschichte,*

Entwicklung, Analyse und Theorie digitaler Spiele."[63] Und weiter an gleicher Stelle: „*Primärer Fokus der Ludologie sind die digitalen Spiele, wofür es neben deren Status als massenkulturellem Phänomen auch prinzipielle Gründe gibt: Der Computer gilt als Universalmedium. Das hat zur Folge, dass nicht nur beliebige traditionelle Spiele auf ihm umgesetzt, simuliert oder computergestützt gespielt werden können, sondern auch eine ganze Reihe von neuartigen Spielen, teils in Kombination mit Inhalten und Techniken anderer Medienformen (z. B. Literatur und Film), nur so möglich wird. Diese Konvergenzentwicklung macht digitale Spiele zum idealen Anschauungsobjekt, um allgemeine Erkenntnisse über das Spielen zu gewinnen, wobei die elementaren Grundlagen des freien Spiels und der Brett- und Kartenspiele als solche identifiziert werden können*."

Nicht nur, dass die digitale Welt versucht, den Begriff der Ludologie zu vereinnahmen, es entbrannte zu Beginn des Jahrhunderts auch ein Paradigmenstreit zwischen Ludologie und Narratologie. Es ging darum, ob digitale Spiele denn nicht deutlich mehr seien als lediglich eine in Bilder gegossene Darstellung einer Erzählung und sich deshalb auch der literaturwissenschaftlichen Analyse entzögen. Die Vertreter der auf die digitale Welt ausgerichteten Ludologie vertraten die Ansicht, vieles ließe sich auf diesem Wege nicht fassen.[64] Der dänische Familientherapeut Jesper Juul ging noch weiter und formulierte: „*You can have a computer game without any narrative elements*."[65] Frasca folgerte daraus, dass Ludologie eine Disziplin mit Alleinstellungsmerkmal sei, die unterschiedliche Forschungsfelder zusammenführe.[66]

Doch die Lehre vom ludus, dem Spiel, ist weit mehr als nur die Lehre vom virtuellen Spiel. Es gibt keinen überzeugenden Grund, den Inhalt des Begriffs Ludologie auf vir-

---

[63] *Ludologie*. Definition des Instituts für Ludologie an der SRH Berlin University of Applied Sciences: https://www.ludologie.de/institut/was-ist-ludologie/, (1.9.2022), im Anhang.

[64] Frasca, Gonzalo: *Ludology Meets Narratology*: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative, https://Scholar.Google.Com/Citations?User=2Ft-PyUAAAAJ&hl=de, 1999, ludology.org. (7.5.20249; Dokument im Anhang.

[65] Juul, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, Marinka Copier/Joost Raessens (Hg.), 30-45. Utrecht 2003.

[66] Frasca, Gonzalo, a.a.O.

tuelle Spiele zu beschränken und von den analogen Spielen abzugrenzen, die ja dieser Forschungsdisziplin überhaupt erst den Namen geben. Deshalb erfordert der Versuch, die Deutungshoheit über den Ludologiebegriff für die Welt der virtuellen Spiele zu vereinnahmen, entschiedenen Widerspruch, denn er verkennt, dass die virtuellen Spiele auf der Grundlage der bekannten Archetypen des analogen Spiels beruhen. Manche dieser Urformen sind Jahrtausende alt. Virtuelle Spiele ermöglichen Darstellungsformen in einer Realitätsnähe, die ein analoges Spiel nicht zu leisten vermag. Zudem können sie die materialtechnisch bedingten Limitierungen analoger Spiele beinahe unlimitiert erweitern, zum Beispiel durch eine beliebige Ausweitung von Ereignissen, die bei analogen Spielen auf gedruckte Kärtchen zurückgreifen müssen und damit in der Menge begrenzt sind. Dieses *Mehr vom Gleichen* mag vielleicht die Detailtiefe eines Spielablaufs verfeinern, bietet jedoch keine grundsätzliche Unterscheidung, sondern weitet lediglich den narrativen Teil der Spiele aus.

Eine Orientierung zum Begriff der Ludologie, die die auf virtuelle Spiele fixierten Definition ablöst, lässt sich aus der Kategorisierung des amerikanischen Entwicklungspsychologen Urie Bronfenbrenner (1917 – 2005) ableiten. Er sah Explorationsspiele, Phantasiespiele, Rollenspiele, Konstruktionsspiele und Regelspiele als fünfstufige Aufbaufolge der kindlichen Entwicklung, wobei die Handhabung von Regelspielen Kompetenzen der anderen Stufen voraussetzt. [67] Das verdeutlicht, dass Ludologie als Teilbereich der Spielwissenschaften auch aus entwicklungspsychologischer Sicht weit mehr ist als die Eingrenzung auf virtuelle Spiele verdeutlicht.

1.4.3 Das analoge Spiel – ein Stiefkind der Forschung

Die so deutlich unterschiedliche Bewertung virtueller und analoger Spiele ist kein auf den deutschsprachigen Kulturraum beschränktes Phänomen. Deshalb ist es begrüßenswert, wenn ausgerechnet Gonzalo Frasca, ein Verfechter des Gedankens, dass das digitale Spiel eher eine eigenständige Form des Spiels darstellt, als sich in

---

[67] Bronfenbrenner, Urie: *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung: natürliche und geplante Experimente*, hg. von Kurt Lüscher, 1. Aufl., Stuttgart 1981, S. 67.

die gängigen Kategorien des Spiels einordnen zu lassen, den Mangel an wissenschaftlicher Aufarbeitung des analogen Spiels beklagt: "*Basically, traditional games have always had less academic status than other objects, like narrative. And because of this, game formalist studies are fragmented through different disciplines, and not very well developed."* Frasca ergänzt: *"Our major problem is the actual situation of the study of traditional games: lack of clear definitions and theories; more functionalist approach rather than formalist; fragmented analysis from different disciplines."*[68]

Das Augenmerk der weltweiten Spielforschung richtet sich derzeit in erster Linie auf Ursprung und Migrationswege von Spielen und verbindet sie mit wissenschaftlicher Dokumentation der Fundstellen ebenso wie mit der Feststellung oder Rekonstruktion der Regeln. Ähnliches gilt für die spielorientierte Literatur. Sie beschäftigt sich vorwiegend mit historischer Provenienz, zeitlicher Zuordnung oder der Beschreibung von Gestaltung, Inhalt und spieltechnischem Ablauf. Erst in neuerer Zeit geht die Literatur über deskriptive Merkmale hinaus und beginnt, sich auch auf gesellschaftliche und kulturelle Funktion, Bedeutung und Interpretation zu fokussieren. In seiner Gesamtheit ist das analoge Spiel jedoch nach wie vor ein Stiefkind der Wissenschaft. Zwar werden in vielen einzelnen Wissenschaftsbereichen einzelne Aspekte erforscht. Das betrifft jedoch in erster Linie das Verhalten der Spieler oder die Rezeption des Spielerlebnisses. Das allgemeine Forschungsdefizit findet vielfältigen Ausdruck. *„Manche Formen des Spiels wie das Theater und die Musik haben Kunstformen entwickelt, die ihnen einen dauerhaften Rang eingebracht haben, sogar als universitäre Disziplin. Nicht so die Brettspiele, Würfelspiele, Kartenspiele, Glücksspiele, Geschicklichkeitsspiele und Gesellschaftsspiele, die wir allzu oft als bestenfalls banal, wenn nicht unnütz, ja sogar sittlich verwerflich abtun. Und doch ist das Spiel als eine das Leben des Menschen in besondere Weise charakterisierende Aktivität ein bedeutendes Kulturgut."*[69] Auch der Hinweis von Hans Scheuerl verweist indirekt auf dieses Problem, wenn er konstatiert:

---

[68] Frasca Gonzalo, a.a.O.

[69] Schädler, Ulrich, Hg.: *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*; [aus Anlass des 20jährigen Bestehens des Schweizerischen Spielmuseums (1987 - 2007)], Darmstadt 2007, S. 7.

„*In den letzten Jahren ziehen spielerische Verhaltensweisen immer mehr auch ein aktuelles sozial- und bildungspolitisches Interesse auf sich: Frühkindliche Sozialisation und Vorschulerziehung, Intelligenztraining und Erweiterung des sozialen Handlungsrepertoires, Förderung der Kreativität und des explorativen Verhaltens, Belebung von Phantasie und divergentem Denken, Rollen-Identifikation, Aufbau von Ich-Stärken und Emanzipation - diese Stichwörter stecken den Diskussionsraum ab",*[70] denn gerade die vielen spielorientierten Einzeluntersuchungen zu Didaktik, Frühpädagogik, Philosophie, Psychologie, Sozialisation und Spielmitteln verdeutlichen als Kontrast um so schärfer den Mangel an der Erforschung der materiellen Seite, die sich in Gestaltung und inhaltlichem Design der analogen Spiele ausdrückt und aus der Entwicklungsgeschichte Projektionen auf umweltbeeinflussende, soziale, wirtschaftliche, gesellschaftliche und politische Gegebenheiten zulässt.

Soweit Spielforschung über einzelne Disziplinen hinausreicht, richtet sie sich weitgehend an zwei Richtungen aus: Geschichte des Spiels und Systematik. Die Eingrenzung der historischen Perspektive ist naheliegend und übersichtlich, denn es geht darum, mit den erprobten Methoden der Geschichtswissenschaft, Archäologie, Kunstwissenschaften und anderen Wissenschaftszweigen zu untersuchen, was zur jeweiligen Zeit als Spiel begriffen wurde und wie sich diese Begrifflichkeit mit dem heutigen Verständnis kulturhistorisch einordnen und erklären lässt. Doch wenn es um Systematik geht, zeigt sich das bereits dargelegte, zerfaserte Bild unabhängig voneinander arbeitender Disziplinen.

Frascas aufgezeigte Kritik ist nicht von der Hand zu weisen. Die Selbstorganisation der Spieleforscher ist multidisziplinär und weitgehend unverbindlich. Es gibt im deutschsprachigen Kulturraum keine Lehrstühle, die das analoge Spiel in seiner gesamten Breite untersuchen und lehren würden. Folglich gibt es auch keine Ausbildung in diesem Bereich. Mit der zunehmenden Professionalisierung sowohl bei den Spieleverlagen, die ihre Produktentwickler und Redakteure derzeit *on the job* selbst ertüchtigen müssen und für die noch nicht einmal einschlägige Berufsbilder definiert

---

[70] *Sch*euerl, a.a.O.

sind, als auch auf anderen Gebieten, wie zum Beispiel bei Trainern, wächst der Bedarf an Menschen mit fundierter Ausbildung.

Im digitalen Bereich sieht das anders aus. Die Forschungs- und Ausbildungsstätten in Deutschland für virtuelle Spiele[71] im Vergleich zu der einzigen Einrichtung, die sich zusätzlich zum Digitalbereich auch noch ergänzend mit der Erforschung des analogen Spiels befasst,[72] machen die wirtschaftliche Dominanz der virtuellen Spiele deutlich. Die Ausbildung an den zahlreichen Institutionen führt zu Berufsbildern wie *Content Design, Community Management, Game Analysis, Game Art, Game Design, Game Music Composing, Game Producing, Game Programming, Game User Research, Level Design, Localisation Management, Narrative Design, Product Management, Quality Management, Sound Design* oder *Technical Art.* Manche dieser Berufsbilder haben nur indirekt mit dem Spiel zu tun. Sie sind aber nur möglich und entstanden, weil es diese Formen des Spiels gibt.

Hinzu kommt, wie Spielforscher Rimmert van der Kooij beklagt, dass die empirische Spielforschung so gut wie keinen Einfluss auf gesellschaftliche Entwicklungen nimmt und lediglich die Rolle „*der ersten Hilfe bei gesellschaftlichen Unfällen*“ [73] spielt und führt weiter aus: „*Wenn unsere Gesellschaft ernsthaft bedroht wird, dann wird dem Spiel wenig Platz eingeräumt, es sei denn, dass das Spiel als letzte Möglichkeit angeboten werden kann, um die harte Konfrontation mit der Wirklichkeit zu verarbeiten; das ist dann kein Kinderspiel mehr.“*[74] Dass diese Ansicht lebensnah ist, belegt die starke Umsatz- und Absatzsteigerung, die analoge Spiele in den Coronajahren 2020 und 2021 verzeichnete. Dieser Aufschwung wurde nicht als genereller Trend, sondern vor

---

[71] *Ausbildungskompass Game* mit 157 Einträgen, https://www.gamecampus.de/studieren, (13.5.2022).

[72] Institut für Ludologie an der SRH Hochschule für Kommunikation und Design, Design Akademie Berlin, https://www.ludologie.de, (20.9.2021).

[73] van der Kooij, Rimmert: *Die Zukunft der Spielforschung*, Ludotheka. Schriftenreihe zur wissenschaftlichen und praktischen Förderung des Spiels und des Spielzeugs, Förderkreis Erste Thüringer Ludothek, Nr. 1/2002, S. 1–5.

[74] Ebd. S. 5

allem als unmittelbare Folge der wegen der Pandemie stark eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten mit Schulschließungen und Home-Office interpretiert.[75]

1.4.4 Beforschbares Material

„Flimmernder Bildschirm und digitaler Zahlencode haben ein neues Gefühl für die Materialität der Datenträger, die elektronische Flüchtigkeit für die Haltbarkeit und die Beschleunigung des Materialflusses für die Beständigkeit von Nachrichten erzeugt. Unter diesen Bedingungen kommt den Institutionen des Speichergedächtnisses – den Museen, Archiven und Bibliotheken – eine ganz neue Bedeutung zu.“[76] Was Aleida Assmann zum bedrohten Erhalt von Information sagt, gilt uneingeschränkt auch für jede Form der Materialisierung, die die Vergangenheit dokumentiert.

Hätte man analoge Spiele seit Mitte des 18. Jahrhunderts, dem Beginn einer, wenn auch zunächst zaghaften, dann aber doch immer klarer industriell ausgerichteten Produktion, systematisch gesammelt und erhalten, läge heute das für eine grundlegende Forschung benötigte Material greifbar vor. Einige Museen wie zum Beispiel das Bayerische Nationalmuseum in München[77] oder das Germanische Nationalmuseum in Nürnberg haben zwar bedeutende Bestände an Spielen und Spielzubehör aus dem 18. und 19. Jahrhundert.[78] Doch weder können solche musealen Sammlungen einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, noch führen sie in die neuere Zeit der Produktion von Spielen in industriellem Maßstab.

---

[75] Mehrfache Statements von Hermann Hutter, Sprecher des Branchenverbands Spieleverlage e.V., und von Ulrich Brobeil, Sprecher des Verbands der Deutschen Spielwarenindustrie e.V., https://www.spieleverlage.com und https://www.dvsi.de, (beide 12.7.2022).

[76] Assmann, Aleida: *Geschichte im Gedächtnis: von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*, Krupp-Vorlesungen zu Politik und Geschichte am Kulturwissenschaftlichen Institut im Wissenschaftszentrum Nordrhein-Westfalen, Bd. 6, München 2007, S. 157.

[77] Eingehend dokumentiert von Himmelheber, Georg: *Spiele – Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend*, München/Berlin 1972.

[78] Die Sammlungen des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg, https://www.gnm.de/sammlungen/ueberblick-sammlungen (12.9.2022).

Deutschland hat über 7.000 Museen.[79] Die Zahl der Bibliotheken, Dokumentationsstellen und Archive ist unüberschaubar.[80] Sie bilden einzeln, zugleich aber auch in ihrer Gesamtheit, sowohl das kulturelle als auch das rechtlich-administrative Gedächtnis des Staates und der Gesellschaft. Ein Spiele-Archiv, das dem Anspruch genügen würde, als Gedächtnis der Gesellschaft für das Brettspiel gelten zu können, ist nicht darunter.

Nicht einmal für die ersten beiden Jahrzehnte der Nachkriegsproduktion von in der Bundesrepublik hergestellten und vertriebenen Spiele gibt es einen lückenfreien Bestand. Noch größer sind die Bestandslücken bei den Spielen, die in der DDR erzeugt wurden, obgleich Rudolf Rühle hierzu eine umfangreiche Sammlung zusammengetragen hat, die mittlerweile im Deutschen Spielemuseum Chemnitz untergebracht ist.[81]

Es ist anschaulich und nachvollziehbar, dass vieles, was in der Nachkriegszeit in privaten Haushalten angeschafft wurde, als Provisorium galt und deshalb nicht erhaltenswert schien. Dazu gehörten auch Spiele. Vor allem dann, wenn sie mit einfachen Mitteln und oft wenig stabilem Material hergestellt waren, wurden sie häufig entsorgt, wenn sie unansehnlich wurden und Geld für Neuanschaffungen zur Verfügung stand. Der Mangel an umfassend dokumentierten Spielen stellt die Spielforschung – und damit auch diese Arbeit – vor die große Herausforderung, aus der eingeschränkten Menge an vorliegenden Spielen für die Zeit bis 1975 ein scharfes Bild zu zeichnen. Was für die Spiele dieser Zeit gilt, zählt in gleichem Maße für Fotos, Kataloge, Werbeschriften bis zu Sekundärpublikationen. Die Informationslücken werden größer, je weiter die Suche in die Vergangenheit reicht.

Doch das Problem hat noch eine größere Dimension. Es geht nicht nur um verfügbare Materialbestände, sondern um ein generelles Defizit. Wenn der Erziehungswissen-

---

[79] Museumsdichte in Deutschland, https://www.smb.museum/museen-einrichtungen/institut-fuer-museumsforschung/aufgaben/museumsstatistik/ (6.9.2022).

[80] Wentzcke, Paul/Lüdtke, Gerhard: *Archive im deutschsprachigen Raum*, 2. Aufl, 2 Bde., Berlin/New York 1974.

[81] Deutsches Spielemuseum e. V., https://www.deutsches-spielemuseum.del (29.5.2024).

schaftler Hans Scheuerl (1919 – 2004) bemerkt: "*Das Spiel gehört zu den faszinierenden Erscheinungen unseres Lebens. Philosophen und Dichter, Verhaltensforscher, Pädagogen und Ärzte sind von ihm zu grundsätzlichen Betrachtungen wie zur sorgsamen Beobachtung, Beschreibung und fördernden Pflege seiner einzelnen Formen und Aspekte angeregt worden. Die Wege und Ergebnisse solcher generationenlangen Bemühungen sind vielfältig und oft nicht widerspruchsfrei [...] Offenbar handelt es sich beim Spiel um eine anthropologische Grundgegebenheit aller Lebensstufen, Zeitalter und Völker*“,[82] macht er damit auf zwei grundlegende Mängel der neuzeitlichen Spielforschung und seiner Auswirkungen auf einschlägige Veröffentlichungen aufmerksam. Denn eigentlich müsste das Spiel in seiner Gesamtheit Gegenstand intensiver und interdisziplinärer Forschung sein. Tatsächlich jedoch fehlt es an übergreifender und Widersprüche auflösenden umfassenden Betrachtungen. Und ohne dass Scheuerl es unmittelbar ausgesprochen hatte, ist aus seiner Betrachtung auch herauszulesen, dass sich forschende Bemühungen in erster Linie auf die Vermittler des Spieles oder auf die Verhaltensformen der Spielenden, doch kaum auf Spiele und Spielmittel fokussiert.

Doch selbst das ist noch nicht die einzige defizitäre Ausrichtung. Auf das generelle Problem macht Ulrich Schädler in einer Rezension von Irving L. Finkels Zusammenfassung von Vorträgen beim *Board Game Studies Colloquium 1990* unter dem Titel *Ancient Board Games in Perspective* aufmerksam. Schädler beklagt den vernachlässigenden Umgang mit dem Brettspiel in der archäologischen, althistorischen und anthropologischen Forschung. Zu historischen griechischen Spielen merkt er zum Beispiel an, dass *„… sie kaum zur Sprache kommen, ist kein Versäumnis des Herausgebers, sondern spiegelt das weitgehende Desinteresse der griechischen Archäologie an diesem Thema und den damit verbundenen Mangel an Materialvorlagen*.“[83]

Was Schädler konkret für den archäologischen, althistorischen und anthropologischen Forschungsbereich als einschneidendes Manko bezeichnet ist jedoch nicht nur auf

---

[82] Scheuerl, Hans: *Das Spiel,* Bd.1, Weinheim Basel 1990, im Vorwort zur 9. Aufl.

[83] Schädler, Ulrich: *Review of Ancient Board Games in Perspective*, hg. von Irving Finkel, Bonn 2009, S. 425-427.

diesen speziellen Sektor beschränkt. Im Gegenteil: Der Mangel besteht generell und ist nicht nur auf das analoge Spiel beschränkt. Im Call for Papers zum fünften Workshop on Tabletop Games der Foundation of Digital Games in Lissabon gaben die Veranstalter ein entsprechendes Statement ab: "*Analog games have seen a surge of interest: board game cafés, new titles, and a more accepting culture to role-playing games as a pass-time has fueled a boom in sales. However, academic research is relatively stagnating upon the analog domain as an object of design, due to both the interdisciplinary nature taking cues from computer science, narrative creation, psychology, and due to a lack of good publication venues for such works. Although being integrated to achieve crucial outcomes such as brain health diagnosis, industrial training, recruitment process, analog games have been under-studied in terms of human factors consideration and design improvisation*."[84]

Zu den Forschungslücken kommt hinzu, dass disziplinäre Ansätze die Gefahr bergen, Hypothesen nur aus der Perspektive der jeweiligen wissenschaftlichen Disziplin zu bilden, was den Blick auf die umfassende Gesamtheit der Untersuchungsgegenstände eher verstellt als weitet. Eklektische Ansätze zergliedern das Sujet mehr, als dass sie zu einer Systematik und Vollständigkeit beitragen.

Die Bestände der verschiedenen Spiele sammelnden Archive und Privatsammlungen in Deutschland sind teils gar nicht, teils nicht transparent öffentlich zugänglich. Deshalb ist es nur wenigen Insidern und Kennern der Sachlage überhaupt möglich, im Rahmen einer Gesamtschau grobe Entwicklungslinien zu umreißen.

Die Sichtung des Materials im Bayerischen Spiele-Archiv in München-Haar, im Deutschen Spielearchiv in Nürnberg und in andere Sammlungen führt a prima vista zu der Beobachtung, dass, von wenigen Ausnahmen abgesehen, die Inhalte der Brettspiele, die ab etwa 1948 bis zur Mitte der 1960er-Jahre veröffentlicht wurden, geprägt waren von schlichter Aufmachung und Ausstattung. Inhaltlich übernahmen diese Spiele weitgehend die Vorkriegsproduktion. Beobachten lässt sich weiterhin, dass mehrere

[84] FDG 2023, 5th Workshop on Tabletop Games, Conference on April 11 – 14, Lisbon, https://tabletopgamesworkshop.org, Dokument (auszugsweise) im Anhang.

Spielehersteller ab Mitte der 1960er-Jahre unterschiedliche Versuche und Anstrengungen unternahmen, die inhaltliche Qualität anzuheben.

Mit Beginn der 1980er-Jahre setzte ein überproportionales Wachstum ein, das die inhaltliche Qualität von gängigen Vorbildern und Mustern ablöste, die Zahl der heimischen Anbieter vergrößerte und auch viele ausländische Unternehmen veranlasste, sich am Wettbewerb zu beteiligen. Nicht für die interpretative, jedoch für die materielle Seite bieten diese leicht zu beobachtenden Fakten die Ausgangslage dieser Analyse. Dabei verdeutlicht das Gesamtbild an vorliegendem Material und einschlägiger Literatur einerseits eine Vielfalt möglicher Herangehensweisen, macht aber zugleich durch die Singularität der Themen augenfällig, wie sehr es an grundsätzlichen und zusammenfassenden Veröffentlichungen fehlt. Zu den Defiziten gehört vor allem eine zusammenfassende Bestandsaufnahme, die den rapiden Aufschwung in seiner entscheidenden Entstehungsphase und die daraus folgende – auch kulturübergreifende – Bedeutung des analogen Brettspiels im deutschsprachigen Kulturraum durchleuchtet. Das Ziel dieser Arbeit ist, diesen Mangel zu beheben, eine Lücke zu schließen und dazu beizutragen, einen Überblick über die Entwicklung des modernen Brettspiels in Deutschland zu gewinnen.

1.4.5 Ein interdisziplinärer Ansatz: Board Games Studies

Ansätze für eine interdisziplinäre Zusammenschau der unterschiedlichen Forschungsrichtungen auf internationalem Level bietet derzeit vor allem der mittlerweile jährliche Informationsaustausch im Rahmen der Board Game Studies. Irving Finkel, Leiter des Departments of Oriental Antiquities im British Museum, London, organisierte 1990 ein Kolloquium zu Themen der Geschichte und Entwicklung von Brettspielen weltweit. Alexander Johan de Voogt,[85] damals an der Universität Leiden, NL, organisierte 1995 ein weiteres Kolloquium. Es bildete sich die *International Board Game Studies Association* (IBGSA) als akademische Fachvereinigung mit Mitgliedern aus den unterschiedlichen Disziplinen, vor allem Forschern, Museumskuratoren, Archivaren und

[85] In Veröffentlichungen: Alex de Voogt.

Sammlern. Die Kolloquien hatten zunächst einen Zweijahresturnus und ab 2001 Jahresrhythmus. Mit Ausnahme von Philadelphia, USA 2004, Ouro Preto, Brasilien 2006 und Jerusalem, Israel 2009 fanden alle Veranstaltungen in Europa statt.[86] Die Kolloquia sind eine Plattform von weltweiter Bedeutung, auf der Wissenschaftler und Praktiker Erfahrungen und Erkenntnisse vortragen und diskutieren. Die Beiträge sind insgesamt für die Spielforschung zwar von großem Wert. Doch wegen der Fokussierung auf Einzelthemen, vorwiegend der Vergangenheit, biten jedoch die Proceedings für die vorliegende Arbeit kaum nutzbare Ansätze

1.5 Vorgehen und gegebener Rahmen

1.5.1 Chronologische Betrachtung

Eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels in einem Zeitraum eines halben Jahrhunderts und einem Umfeld, das von einschneidenden Veränderungen geprägt war, lässt sich aus mehreren Richtungen annähern. Ein erster, naheliegender Ansatz ist ein chronologisches Vorgehen.

Die Untersuchung des analogen Spiels beleuchtet die Zeit ab der Gründung der Bundesrepublik bis zur Jahrtausendwende. Es wäre einfacher gewesen, die nachfolgenden zwei Jahrzehnte völlig außer Betracht zu lassen. Doch einige Vorgänge sind von grundlegender Bedeutung, haben zeitübergreifende Wirkungen oder tragen zum Verständnis der Entwicklung bei. Deshalb reichen Erörterungen in einigen Fällen über den Betrachtungszeitraum hinaus.

Eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels kann sich nicht darin erschöpfen, eine kaum überschaubare Zahl von Titeln chronologisch aufzulisten. Das ist die Aufgabe von Datenbanken. Es war erforderlich, Gemeinsamkeiten und zusammengehörige Merkmale sichtbar zu machen.

---

[86] Zu den in Deutschland gastgebenden Organisatoren siehe FN 299.

Die Gliederung eines halben Jahrhunderts erforderte eine situationsangepasste Herangehensweise in Bezug auf die agierenden Unternehmen und deren Produkte. Für die Unternehmen erwies sich eine Aufteilung in Jahrzehnte als zu grob. Allerdings wäre eine Zerlegung in einzelne Jahre auch nicht sinnvoll. Es spielt in der retrograden Betrachtung kaum eine Rolle, ob Hersteller X 1952 oder 1953 die Produktion aufnahm oder ob die Neugründung des Spieleverlags Y 1976 oder erst 1978 erfolgte. Deshalb wurde bei der Analyse der beteiligten Unternehmen eine Aufgliederung in Zeitscheiben von jeweils fünf Jahren vorgenommen. In der Zuordnung der Abläufe erweist sich dieses Raster als tauglich, weil es einerseits Zusammenhänge bündelt, andererseits den Blick auf die gesamte Entwicklung nicht durch feine Zerfaserung verstellt.

Anders liegt die Sache bei den Produkten. Hier geben die Inhalte eine andere Gliederung vor. Sinnvoll lässt sich die Betrachtungszeit in drei Abschnitte teilen. Eine weitere Verfeinerung würde den Überblick gegen eine unübersichtliche Zerfaserung tauschen, die keine wesentliche Wertschöpfung enthält.

1. Von Beginn der 1950er- bis zur Mitte der 1960er-Jahre,
2. Weitere eineinhalb Jahrzehnte bis Ende der 1970er-Jahre,
3. 1980 bis zur Jahrtausendwende.

Bei dieser Betrachtung wird die Produktion der unmittelbaren Nachkriegszeit zur *Quantité négligeable*. Es gab zwar, belebt durch Währungsreform und andere Maßnahmen, einige kleine Achtungserfolge. Es waren Versuche, mit eingeschränkten Herstellungsmitteln einfache, altbekannte Spielabläufe wiederzubeleben. Doch was in dieser kargen Zeit hergestellt wurde lässt sich inhaltlich wie formal bruchfrei den 1950er-Jahren zuordnen.

Betrachtet man die Produkte der ersten eineinhalb Jahrzehnte, so wird die Austerität der Verlage deutlich. Der Einsatz der Mittel war sichtbar begrenzt. Das korrespondierte mit der Notwendigkeit bei der Mehrheit der potenziellen Kunden, Geld in erster Linie für die Befriedigung der Grundbedürfnisse auszugeben, für Mobilität zu sorgen und gelegentlich auch Reisen zu ermöglichen. Leicht verzichtbare Güter wurden nur zögerlich beschafft oder zunächst zurückgestellt. Es vollzog sich im Kleinen, was George Kubler in größerem Zusammenhang beobachtet: *„…das gletscherhaft lang-*

same Fortschreiten einer kumulativ driftenden Veränderung…"[87] Es wäre falsch, die ersten fünfzehn Jahre des Betrachtungszeitraums als Periode des Stillstands zu verstehen, doch die Veränderungen vollzogen sich langsam.

Charakteristisch für die 1950er-Jahre waren geringe Produktionsmengen mit einem gleichmäßigen, nicht sonderlich auffallenden Wachstum. Aufmachung, Ausstattung und spielerische Inhalte schrieben die Vorkriegszeit fort. Traditionelle Spiele wurden als Einzelprodukte, oft aber auch in Zusammenstellungen, in sogenannten Spielesammlungen oder Magazinen, vermarktet. Ergänzt wurde die Palette des Angebots durch Lege-, Lotto und Lernspiele, wobei viele als Gesellschaftsspiele ausgewiesene Titel bereits in die Kategorie der Legespiels fielen. Parallel gab es immer wieder neue Auflagen von *Mensch-ärgere-dich-nicht* und *Monopoly*.

Ein Ansatz von Bewegung kam Ende der 1950er-Jahre lediglich durch zwei erfolgreiche neue Titel: *Malefiz* und *Memory*. Doch das waren Ausnahmen. Ansonsten veränderte sich das analoge Spiel bis etwa Mitte der 1960er-Jahre insgesamt nur geringfügig. Das betraf nicht nur die angebotenen Spiele, sondern die Gesamtsituation. Es gab es kaum Neugründungen, sondern vorwiegend nur die Wiederaufnahme verlegerischer Tätigkeiten aus der Vorkriegszeit. Der Mangel an Entwicklungsdynamik manifestiert sich in der Form, dass weitgehend alte, überlieferte Spielmechaniken in wenig innovativen Darstellungs- und Präsentationsformen fortgeschrieben wurden, wenngleich ihnen immer wieder andere Themen übergestülpt wurden. Als kennzeichnendes Merkmal zeichnete sich eine beharrliche Gleichförmigkeit der Spielmechanismen ab.

Etwa ab Mitte der 1960er-Jahre nahmen sowohl Vielfalt als auch Produktionsmenge deutlich zu. Die Entwicklung beschleunigte sich, weil mit dem US-amerikanischen Konzern 3M ein Newcomer auf den Plan trat. 3M bot Spiele in ungewohnter Aufmachung an. Eine aufwändige Serie war als Buchschuber gestaltet. Sie glichen ehrwürdigen

---

[87] George Kubler u.a., *Die Form der Zeit: Anmerkungen zur Geschichte der Dinge*, 1. Aufl. (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1982), S. 155.

Lexika und waren mit repräsentativer Wirkung senkrecht ins Regal zu stellen. Hinzu kamen Sportsimulationen, bei denen die Umverpackung der Schachteln aus dickem Kunststoff als Spielpläne dienten, was eine neue Herangehensweise an das gewohnte Medium Spiel war. 3M wollte mit diesen Spielen eine Hochpreispolitik etablieren. Sie wurde zwar von den Käufern nicht akzeptiert, schreckte aber die Spieleverlage auf. Sie begannen, die inhaltliche Qualität anzuheben und eine Erkennbarkeit in ihre Spiele zu bringen, indem sie nach dem 3M-Vorbild Spiele als Serien herausbrachten. Diese enthielten nicht die tradierten Spiele, sondern neue, teils ungewohnte Spielabläufe. Langsam fanden Ansätze des Marketings erste Anwendung im Spielebereich.

Auch wenn sich die meisten der Reaktionsversuche der deutschen Spielehersteller am Markt nicht durchsetzen konnten, war damit für die 1970er-Jahre ein Niveau geschaffen, auf dem sich eine Kultur der Spielkritik entwickeln konnte. Die wiederum war zwingende Voraussetzung für den wichtigsten Akzelerator: den Kritikerpreis *Spiel des Jahres*, der dem Spielemarkt für die beiden folgenden Jahrzehnte einen Schub einbrachte, der Deutschland an die Weltspitze stellte. Das betraf sowohl die Anzahl der jährlichen Neuerscheinungen als auch die inhaltliche Qualität der Spiele.

Die zweite Hälfte der 1960er-Dekade ist also, zusammen mit den 1970er-Jahren, geprägt durch ein Klima des Aufbruchs, in dem die prägenden Strukturen der folgenden zwei Jahrzehnten angelegt wurden. Die Zeit bis zur Jahrtausendwende zeigt eine stürmische Entwicklung.[88] Dabei wirken nicht nur die Veränderungen bei den Spielen und den Vermarktungsformen, sondern es schlagen auch die gewandelten gesellschaftlichen Rahmenbedingungen durch. Sie waren vor allem durch den Zuwachs an Freizeit und Wohlstand bestimmt. Daraus entstand ein sich gegenseitig verstärkendes Wechsel- und Zusammenspiel von Einflussfaktoren, die Deutschland in den Rang der weltweit führenden Spieleproduktion brachte.

---

[88] Es drängt sich ein Vergleichsbild für die Entwicklung auf, wenn man die Zeit von fünfzig Jahren auf einen Fluss von fünfhundert Kilometern Länge überträgt: Die ersten hundertfünfzig Kilometer (erste Phase) sind ein gleichmäßig, träge fließendes Gewässer. Die folgenden hundertfünfzig Kilometer (zweite Phase) bringen dem Fluss gewaltige zusätzliche Wassermassen, was ihn verbreitert und zugleich beschleunigt. Die restlichen zweihundert Kilometer bilden ein weitläufig verzweigtes und unübersichtliches, aber detailreiches und fruchtbares Delta.

Es war geboten, über die aufgezeigten Zeitabschnitte hinaus auch Merkmale, Entwicklungen und Einflussgrößen darzustellen, die nicht einer eingrenzbaren Zeit zuzuordnen waren oder die aus ihrem Zusammenhang gerissen wären. Das Verständnis für Wirkung und Bedeutung der vielen Publikationen für Spieler zum Beispiel würde verloren gehen, wären sie vereinzelt in die jeweiligen Jahresabschnitte eingefügt, statt sie einem Zeitstrahl folgend aneinanderzureihen.[89]

Zum Verständnis der Zusammenhänge ist ein Überblick über die Gesamtheit der Hersteller und Anbieter unabdingbar. Doch wegen des unvermeidbaren Charakters einer langatmigen Aufzählung erschien es sinnvoll, diese – als Almanach bezeichnete – Zusammenstellung in den Anhang zu setzen und ihr die Form eines kursorischen, alphabetisch geordneten Nachschlagewerks zu geben.

Für die aus dem Almanach abgeleitete Strukturanalyse (Tabelle 1) erweist sich die Reduktion auf Fünf-Jahres-Einheiten als sinnvoll. Sie schafft Übersichtlichkeit und macht das Verhältnis zwischen tradierten Unternehmen, Neugründungen und einer überlebenssichernden Beständigkeit im Marktgeschehen transparent. Das gilt nicht nur für die deutschen oder aus dem deutschsprachigen Kulturraum stammenden Spieleverlage, sondern auch für ausländische Unternehmen, die sich Deutschland als Absatzmarkt erschlossen haben. In der Gesamtbetrachtung führt das bei einigen speziellen Ausprägungen zu Merkmalen des Marketings, aber auch zu den Verbreitungsstrukturen durch Spielwarenmesse und Einkaufsorganisationen.

Ein Teil der chronologischen Darstellung ist auch, markante Vorgänge und Ereignisse zeitlich ein- und zuzuordnen: der Aufbau einer Spielekritikerszene in den 1970er-Jahren, die Gründungen von *Spiel des Jahres* 1979 und der *Essener Spielertage* 1984. Diese wurden zum Publikumsmagnet und trugen zur Verbreitung des analogen Spiels in hohem Maße bei. Einzuordnen ist auch die Bedeutung, die besonders erfolgreiche

[89] Im Anhang

Spiele wie *Die Siedler von Catan* oder *Carcassonne* durch ihre weltweite Verbreitung entwickelten.

1.5.2 Zwei Seiten einer Medaille: Spiele sind zugleich Industrieprodukt und Kulturgut

Der weiterer Ansatz der Bestandsaufnahme fokussiert über die inhaltliche Qualität der Spiele deren Aussagekraft und Geltung. Das markiert den Transfer von der wirtschaftlichen, markt- und marketingorientierten Betrachtung zur kulturellen Wirkung und Bedeutung. Hier liegt der Schwerpunkt auf der Entwicklung ab Mitte der 1960er-Jahre, denn erst zu dieser Zeit haben bemerkenswerte Veränderungen eingesetzt.

Analoge Spiele sind beides: Produkte aus dem Spektrum des Konsums und zugleich Ausdrucksform einer vielfältigen, vielschichtigen Kultur. Das verdeutlicht der Aufbau dieser Bestandsaufnahme. Ein umfassendes Kapitel analysiert die produktionstechnische Seite mit Fabrikation, dem Markt und seinen spezifischen Formen und Regeln, Umbrüchen in den Vertriebsformen mit Fragen der Preisfindung und den Verkaufspreismechanismen sowie rechtlichen Fragen des Urheberschutzes. Es stellt die zunächst schrittweise, dann eruptive Evolution der Produkte von einfacher Nachkriegsfertigung bis zu Spielen dar, die grenzüberschreitend Erfolg hatten und als beispielgebend angesehen werden.

Das darauf folgende Kapitel fokussiert intrinsische, qualitative Merkmale in der Bandbreite von der Ideenhöhe bis zum fertigen Spiel. Die Spiele werden eingebettet in ihr kulturelles Umfeld. Es betrifft Verlage, Autoren und Gestalter und die komplexe Vielfalt von Einflussgrößen, von einer gewachsenen Vielfalt der Erscheinungsformen, Preisen und Auszeichnungen über einschlägige Publikationen, zum Beispiel durch Special Interest-Magazine, zu Events mit Multiplikationswirkung.

Alle denkbaren Aspekte des Spiels darzustellen ist wegen seiner umfassenden Vielfalt unmöglich. Deshalb werden vor allem solche Merkmale herausgearbeitet, die für die Entwicklung bezeichnend, wichtig und aussagekräftig sind: Das umfasst die Bandbreite vom friedfertigen kooperativen Spiel, über die vielfältigen, teils stark abstrahier-

ten, teils sehr realitätsnahen Formen, im Spiel Konflikte auszutragen, bis zum Transport gesellschaftspolitischer oder konkreter politischer Botschaften.

Einigen Raum nehmen die Protagonisten ein, die die Welt des analogen Spiels verändert und ihr neue, bahnbrechende Impulse verliehen haben. Einflussgrößen waren auf der produzierenden Seite die Umdeutung der Spielehersteller zu Spieleverlagen und auf der anderen Seite der verständnisändernde Bezeichnungsübergang vom Spieleerfinder zum Spieleautor. Bei den Rezipienten wirkt die informatorische Emanzipation durch Special-Interest-Publikationen, vor allem aber durch Großveranstaltungen und öffentliche wie privat organisierte Spielevents. Das hat sowohl auf der professionellen Seite wie bei den Konsumenten zur Etablierung von Strukturen geführt. Die Vielschichtigkeit der Entwicklung vertiefen signifikante Einzelthemen wie ethische Herausforderungen oder der Transfer des analogen Spiels auf andere Träger wie Film, Fernsehen oder Werbung,

Weil der Auszeichnung *Spiel des Jahres* eine entscheidende Rolle und verändernde Kraft bei der Entwicklung der deutschen Brettspielkultur zukommt, werden Konditionen, Verfahren und Entscheidungsprozesse einschließlich der damit verbundenen Dilemmata offengelegt.

Im Gegensatz zur Analyse der Bestandsfestigkeit der Spieleverlage, bei der sich eine Gruppierung in Zeitscheiben aufdrängt, würde der Versuch scheitern, die enge Vergitterung der Vorgänge in den beiden letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts mit einer klaren zeitlichen Gliederung zu unterlegen. Deshalb werden Vorgänge und Entwicklungsprozesse für diesen Zeitraum in ihrer Bedeutung zusammengefasst und gemeinsam interpretiert.

Eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels für einen Zeitraum, der mehr als fünf Jahrzehnte umfasst, wäre kurz gegriffen, würde man nur die Produkte und die dahinterstehenden Kräfte wie Verlage und Autoren einer Zeitschiene zuordnen. Es gibt nämlich Wirkkräfte, die in die betrachtete Zeit fallen, teils nur in ihr entstehen konnten und sich selbstverstärkend in das Geschehen fügten. Andere Einflussgrößen lassen sich nicht spezifisch einer Zeit zuzuordnen. Der Drang, gewinnen zu wollen, die Verkörperung von Machtstrukturen im Spiel, die Abbildung gesellschaftlicher oder politi-

scher Grundhaltungen und viele weitere spieltypische Merkmale waren immer schon da, wenn auch bedingt durch gesellschaftliche, religiöse, wirtschaftliche und weitere Gegebenheiten in unterschiedlich starker Wahrnehmbarkeit. Sie sind in einem dynamischen Entwicklungsprozess nicht wegzudenken, sondern Gestaltungsgrößen, die durch den allgemeinen Aufschwung erneut Erkenntnistiefe und Bedeutung erhalten haben. Sie dienen deshalb zur Erklärung unterschwellig oder parallel verlaufender Prozesse.

Hinter einer isolierten Betrachtung des analogen Spiels in einem begrenzten Zeitraum von etwa fünfzig Jahren steht ein historisch gewachsener Zusammenhang einer mehrere tausend Jahre zurückreichenden Kultur des Spiels. Diese Genealogie und Entwicklung wiederzugeben, und sei es auch nur kursorisch, ist nicht Aufgabe dieser Arbeit. Lediglich einige unterschiedliche Interpretationen der Aussagekraft gleicher Grundmuster werden in Bezug auf die jeweilige kulturelle Einbettung herausgegriffen und am Beispiel von Schachvarianten illustriert. Um übergreifende Zusammenhänge sichtbar zu machen, wird die Bedeutung von Narration zur Abgrenzung von Fiktion, zur modellierten Realitätsannäherung und zum analogen Spiel in seiner Funktion als Experimentierkasten für Politik, Gesellschaft, Militär und anderen Konstellationen diskutiert.

1.5.3 Das analoge Spiel als Mesokultur

Es drängt sich die Frage auf, in welchem Verhältnis die beiden grundlegenden Eigenschaften analoger Spiele – Produkte industrieller Fertigung und zugleich Kulturgut – zueinander stehen und wie die Beziehung dieser beiden Größen kulturell einzuordnen ist.

Das analoge Spiel ist eingebettet zwischen der Hochkultur der *Schönen Künste* auf der einen und der Trivialität der Alltagskultur auf der anderen Seite. Diese Zuordnung hat keine praktischen Auswirkungen, sondern ist in erster Linie von akademischem Interesse, denn sie bietet dem Untersuchungsgegenstand Ansatzpunkte für weiterführende wissenschaftliche Analysen.

Der Versuch einer Positionierung des modernen analogen Spiels auf einer Bandbreite vom anerkannten Ausdruck kultureller Leistung bis zum alltäglichen Gebrauchsgut führt angesichts der insgesamt eher dürftigen Literatur zum Thema zu keinem klärenden Ergebnis.

Das zumeist in einer Schachtel, gelegentlich auch in einer Verpackungsrolle oder in einem Beutel vermarktete analoge Spiel ist ein Gegenstand aus der Welt der von Menschen hergestellten Dinge. Die Forschung unterscheidet diese Dinge in solche ohne und solche mit kultureller Bedeutung.[90] Es ist davon auszugehen, dass analoge Spiele in die zweite Kategorie fallen.

Obwohl der Gesamtkomplex der Dingwelt insgesamt umfassend untersucht ist, sind dabei analoge Spiele so gut wie nicht berücksichtigt. Die entsprechende umfangreiche Literatur stellt keinen unmittelbaren Bezug zum analogen Spiel als untergeordnetem Teil der Dingwelt her.

Welche verschiedenen Funktionen und damit Bedeutungen analoge Spiele haben, hängt bei aller Beiläufigkeit, wie sie Andreas Ludwig Alltagsobjekten mehrfach zuschreibt,[91] in einem mehrstufigen Verwendungs- und Umdeutungsprozess von der Handhabung durch den Nutzer ab. Schränkt man die spezifische dingliche Ausprägung des analogen Spiels auf seine Funktionalität ein, so kann die Trivialität des ursprünglich lediglich als Unterhaltungsmedium konzipierten Spiels, abhängig von Absichten und Maßnahmen des Anwenders, eine veränderte Bedeutung erhalten.

Im Rahmen dieser Arbeit bleibt die Funktion und Bedeutung des analogen Spiels als Kunstgegenstand mit Sekundärnutzen wie Freude, Glück und Erfahrung von Selbstwirksamkeit außer Betracht. Sieht man von der Bedeutung als Kunstgegenstand ab,

---

[90] Ludwig, Andreas: *Materielle Kultur*, in Docupedia-Zeitgeschichte 1.10.2020, DOI: http.//dx.doi.org/10.14765/zzf.dok-1943

[91] Ludwig, Andreas: *Geschichte ohne Dinge? Materielle Kultur zwischen Beiläufigkeit und Quelle*, Historische Anthropologie 23, Nr. 3 (1. Dezember 2015): 431–45, https://doi.org/10.7788/ha-2015-0308.

so darf generell gelten, dass Menschen Dinge herstellen, um einen Nutzen zu erzielen. Die Verwendung der Dinge führt in der Regel zum zerstörenden Verbrauch oder zum abnützenden Verschleiß und lässt sie im Laufe der Zeit zu Abfall werden. Das gilt auch für analoge Spiele.

Für moderne Gesellschaftsspiele den mit Catels und Bestelmeiers Katalogen verbundenen Übergang von individueller Handfertigung zur Produktion in größeren Stückzahlen anzusetzen ist zweckdienlich. Käufe anhand der Abbildungen und Beschreibungen in einem Katalog bedingen das weitgehend übereinstimmende Erscheinungsbild des einzelnen Produkts mit der Vorlage bei gleichbleibender Qualität. Grundsätzlich stellt sich für beide Seiten, Hersteller wie Konsumenten, die Zeitfrage. Das Interesse des Herstellers ist eine kurze Nutzungszeit in der Erwartung, dass die Produkte durch gleichwertige oder verbesserte Erzeugnisse substituiert werden. Das Interesse des Verbrauchers hingegen ist auf längerfristigen Nutz- und Gebrauchswert gerichtet. In der gegenwärtigen gesellschaftlichen Debatte um Langlebigkeit und Reparaturfreundlichkeit bekommt diese Betrachtung zusätzliche Impulse. Daraus produktionstechnische und gesellschaftliche Konsequenzen zu ziehen ist ein Forschungsdesiderat.

Wenn der Käufer ein analoges Spiel nicht mit anderer Intention erwirbt, ist es zunächst ein mehr oder weniger belangloses Konsumgut des alltäglichen Gebrauchs. Der Prozess, der das Spiel im Laufe der Zeit zu Abfall werden lässt, wird jedoch unterbrochen oder zumindest retardiert, wenn ihm der Anwender eine andere Bedeutung zuordnet, zum Beispiel, weil er dem Spiel eine besondere emotionelle Bindung zuweist, etwa als Erinnerungsstück. Eine Aufladung mit Bedeutung kann schon allein dadurch erfolgen, dass Spiele gezielt aus dem Zyklus des normalen Verschleißvorgangs herausgenommen und als Sammlungsgegenstände gesondert aufbewahrt werden. Eine andere Transformation liegt vor, wenn analoge Spiele zum Repräsentationsobjekt werden. Typisch hierfür sind Schachspiele mit Figuren, die nicht den

gebräuchlichen Staunton-Figuren entsprechen.[92] Kunstvoll oder auch archaisch anmutend geschnitzte, bunt bemalte oder aufwändig gestaltete Aufmachungsformen taugen grundsätzlich zur Verwendung als Spielmaterial. Doch jede vom allgemein gebräuchlichen Standard abweichende Gestaltung wird von engagierten Spielern eher als ablenkend denn als spielfördernd wahrgenommen. Die eigentliche Funktion derartiger Aufmachungen ist bei wertvollen Exemplaren in der Regel Repräsentation, gelegentlich auch Erinnerung an einen Ort oder eine Begebenheit in der Funktion eines Souvenirs oder als bemerkenswertes Kuriosum.

Keine verwendungstypische Positionierung – Gegenstand der Unterhaltung, Sammelobjekt, Repräsentationsgegenstand usw. – ist geeignet, Klarheit über die Einordnung des modernen analogen Spiels herbeizuführen. Ist ein Spiel Teil der Hochkultur? Oder ist es der Massen- bzw. Alltagskultur zuzurechnen? Gegenwärtig scheinen analoge Spiele in der undefinierten Zwitterstellung zwischen unterhaltsamem, aber trivialem Nutzgegenstand mit finaler Wegwerfbestimmung und einer unklaren und ungesicherten Positionierung im Kulturbereich zu verorten zu sein.

Für die Analyse des Fernsehverhaltens hat das öffentlich-rechtliche Fernsehen in Österreich ein dreiteiliges Kulturschichtenmodell definiert.[93] Danach setzt sich die als Kunst-, Elite- oder auch nur schlicht als Hochkultur bezeichnete Schicht bis ins 19. Jahrhundert deutlich von der Ebene der Populär- und Volkskultur ab. Dann ziehen Massenpresse und Massenmedien Veränderungen nach sich, die zu einer zunehmenden Differenzierung der Schichten führen. „*Traditionelle Kulturbereiche […] können ihre dominierende Stellung behaupten, das gilt für die Kunst wie für die Volkskunst*."

---

[92] Staunton, Howard: *Chess Praxis.* A Supplement to the Chess Players Handbook (London: George Bell and Sons, 1883). Die von Staunton ab 1849 verbreitete Form der Schachfiguren hat sich als Standard durchgesetzt und wird vom Internationaler Schachverband FIDE (Fédération Internationale des Échecs) für Wettkämpfe empfohlen, vgl. FIDE Handbook, C: Standards of Chess Equipment: 2.1 „*Chess pieces should be in the Staunton style…"*

[93] Eiböck, Christoph: *Hochkultur, Volkskultur, Massenkultur*, Bd. 4, 28 Bde., Berichte zur Medienforschung: 25 Jahre Fernsehen (Wien: Österreichischer Rundfunk ORF, 1980), 72 S. Für das Kulturschichtenmodell, das die Differenzierung zwischen Elitekultur, Populärkultur und Massenkultur zeigt, siehe S. 21.

Erst in einem nächsten Schritt kommt in dem Modell die Freizeitkultur hinzu: „*Traditionelle Bereiche der Kultur werden teilweise in die Massenmedien integriert, teilweise können sie ihre Stellung auch außerhalb der Massenmedien noch behaupten […]“.*[94] Die interessante Beobachtung dabei ist, dass sich Zuordnungen bewegen, wenn sich die Spektren kultureller Verortung ändern. Unter diesem Aspekt betrachtet hat die österreichische Studie grundsätzlichen Charakter und ist auf die allgemeinen Gegebenheiten im deutschsprachigen Raum übertragbar. Es ist Forschungsdesiderat, ob es eine Eigentümlichkeit des analogen Spiels ist, dass es sich auch dann weder in die Hochkultur noch in Bereiche der Alltags- oder Populärkultur einordnen lässt, wenn sich Gewohnheiten des alltäglichen Konsums, Freizeitverhaltens oder der Mediennutzung verändern und neu ausrichten.

In älterer ethnologischer Fachliteratur sowie innerhalb der Geschichtswissenschaft finden sich Definitionen, die unter Hochkultur das höchste Stadium der Vielschichtigkeit einer Gesellschaft verstehen. Die vorliegende Arbeit ist jedoch nicht auf diese Art der Entwicklung vom Einfachen zum Komplexen ausgerichtet, sondern zielt ausschließlich auf den Bereich, der die alltagssprachliche Bezeichnung *Hochkultur* für die Gesamtheit von Bildender Kunst, Musik, Literatur, Theater, Film verwendet. Damit dient – wie auch bei dem auf die *Schönen Künste* reduzierten Kulturbegriff – die alltagssprachliche Verwendung der Bezeichnung *Hochkultur* als umfassende Klammer. Sofern mit der genannten Definition von Hochkultur die Absicht verbunden ist, einen bestimmten Kulturbereich von der Trivialität alltäglicher Dinge abzuheben und damit gewissermaßen auf eine höhere Wahrnehmungs- und Wertschätzungsebene zu heben, grenzt sie insbesondere nicht eindeutig ins Schema fallende Teile des kulturellen Spektrums aus.

Auch wenn Joachim Kalka trotz des vielversprechenden Titels „*Hoch unten: das Triviale in der Hochkultur*“ keine brauchbaren definitorischen Grundlagen liefert, sondern den Fokus lediglich auf Comic-Strips, Detektivromane oder die Cthulhu-Mythen und -Erzählungen von Howards Phillips Lovecraft richtet, ordnet er Trivialität

---

[94] Ebd.

und banale literarische Qualität bereits mit seiner Titelfindung der sogenannten Hochkultur zu.[95] Gerade der Vergleich zu dem umfangreichen Anteil der Literatur, der trotz seiner Belanglosigkeit dem Literaturbetrieb zugerechnet wird, macht augenfällig, dass das analoge Spiel aus Sicht der Hochkultur nur eine *Quantité négligeable* sein kann. Nicht inhaltliche, sondern vorwiegend thematische Beschäftigung mit dem Spiel findet sich in Form von Romanen, Novellen oder Kurzgeschichten. Sie sind in erster Linie auf das Verhalten von Spielern ausgerichtet.

Von den sie definierenden Gesellschaftsschichten wird Hochkultur despektierlich bis abwertend von der *Massenkultur* abgesetzt und lässt sie *„[…] aus dem – wie immer legitimierten – sicheren Hort großer Kulturgüter und wertdurchdrungener Lebensstile herab auf die Praxis der Massen schauen, die sich aus dieser Sicht vor allem als Nicht-Gelingen geistig hochstehender Individualität darstellt […]".* Die Etikettierung als höherwertig findet sich häufig. „*Die geistige Kultur wurde zum ‚Reservatsbereich' stilisiert, um sich über die Widrigkeiten des […] Alltags idealistisch und feierlich zu erheben*."[96]

„*Als Werkskultur mit überzeitlichem Anspruch ist die Hochkultur [...] als ‚Dekor des Außeralltäglichen' gründlich diskreditiert, wenn nicht gar aus dem Blick einer breiteren Öffentlichkeit verschwunden*."[97] Angemessen wäre es, in der weiteren Diskussion den zutreffenden Begriff *Kulturbetrieb* zu verwenden. Dennoch nutzt diese Arbeit weitgehend die alltagssprachliche Bezeichnung *Hochkultur*, weil sie einen kontrastreichen Gegenpol zur Alltagskultur verdeutlicht. Die in dieser Einengung und nur im Rahmen dieser Arbeit geltende Begrifflichkeit der Hochkultur und die hierzu gegensätzliche Alltagskultur spannen das Areal auf, in dem das analoge Spiel zu verorten ist.[98] Die

---

[95] Kalka, Joachim: *Hoch unten: das Triviale in der Hochkultur* (Berlin: Berenberg, 2008).

[96] Hoffmann, Hilmar/Glück, Helmut, (Hg.): *Die Semantik des Kulturbegriffs: Texte von Hilmar Hoffmann, Hans-Dietrich Genscher et.al. aus Anlass der Verleihung des Grades eines doctor philosophiae honoris causa durch die Fakultät für Sprach- und Literaturwissenschaften der Universität Bamberg an Hilmar Hoffmann am 19. Juni 1997*, Dr. Rabes Hochschulschriften 4. (Bamberg: Collibri-Verl, 1998), S. 34.

[97] Bühl, Walter Ludwig: *Kulturwandel: für eine dynamische Kultursoziologie*. (Darmstadt 1987), S. 67.

[98] Glaser, Hermann/Stahl, Karl Heinz: *Bürgerrecht Kultur*, aktualisierte u. erw. Neuausg., (Frankfurt am Main 1983).

Bezeichnung des Gesamtkomplexes als Kulturbetrieb ist ein Korrektiv für die Dichotomie *hoch–niedrig*. Der Wortteil *-betrieb* konnotiert diese Benennung zwar eher kulturfern, denn er bezieht sich auf Unternehmen, die Güter produzieren oder Dienstleistungen erbringen und rückt damit die Kultur in die Nähe wirtschaftlichen Handelns. Doch das ist kein Widerspruch zur Begrifflichkeit des Kulturbetriebs. „*Die institutionalisierte Form kulturellen Lebens bezeichnet man als Kulturbetrieb. Verallgemeinert versteht man darunter eine Einheit von zusammenwirkenden Personen und Produktionsmitteln, die Güter und Dienstleistungen in verschiedenster künstlerischer Form hervorbringen und einem Publikum zur Verfügung gestellt werden*."[99]

Der Hinweis auf Güter und Dienstleistungen deutet auf die Vielschichtigkeit des Kulturbetriebs hin, der sich im Wesentlichen in drei Organisationsformen vollzieht, aus der sich dann auch jeweils die Ausrichtung ableitet:[100]

- Der öffentlich-rechtliche Kulturbetrieb will kulturpolitische Ziele umsetzen und Kultur vermitteln.
- Die Zwischenform des privatrechtlich organisierten, gemeinnützigen Kulturbetriebs setzt Stifterwillen oder Vereinsziele um.
- Der kommerzielle privatrechtlich organisierte Kulturbetrieb will Gewinne erzielen.

Auf den ersten Blick erscheinen moderne analoge Spiele nur zu der auf Gewinn ausgerichteten, kommerziellen Kategorie zu gehören. Dazu zählen nicht nur die Produkte selbst, sondern auch vertriebsorientierte Publikumsveranstaltungen der Spieleverlage sowie zahlreiche Spieleevents wie die *Münchner Spielwiesn,*[101] *Spiel doch!* in Dort-

---

[99] Heinrichs, Werner: *Der Kulturbetrieb: Bildende Kunst, Musik, Literatur, Theater, Film, Kultur- und Museumsmanagement* (Bielefeld: Transcript, 2006), S. 9.

[100] Ebd., S. 24.

[101] Griebel, Petra/Gärtner, Thomas, *Spieleevent Münchner Spielwiesn,* München 2022, *https://spielwiesn.de/sw* (16. 11. 2022). Seit 2023 ist die Veranstaltung nach Augsburg verlegt und verzichtet auf die traditionelle Kennzeichnung ‚Münchner'. *https://spielwiesn.de/sw* (20. 10. 2024*)*

mund und Friedrichshafen,[102] *Stadt-Land-Spielt!,*[103] *Brettspiel Con Berlin*[104] und viele andere. Doch das berücksichtigt Initiativen wie *Spiel des Jahres,*[105] den Preis *Generationenspiel – Jung und Alt spielt*[106] und ähnliche Aktivitäten nicht, die zur zweiten Kategorie zu rechnen sind. Wenn auch in eingeschränktem Umfang, so agiert auch der öffentlich-rechtliche Bereich im Spielesektor. Das Deutsche Spielearchiv Nürnberg beispielsweise ist Bestandteil der Museen der Stadt Nürnberg.

Dass sich das analoge Spiel in unterschiedlichen Formen in alle Bereiche des Kulturbetriebs bruchfrei einordnen lässt, steht im Widerspruch zu der allgemeinen Wahrnehmung der Träger des Kulturbetriebs und auch der Rezipienten. Erstere ignorieren das analoge Spiel weitgehend, während die Frage für den Spieler ohne Belang ist, ob ein Spiel nun der Hochkultur oder dem Kulturbetrieb zuzurechnen ist oder für beides nicht in Frage kommt. Der Spieler bewertet ein Spiel nicht als Kulturobjekt, sondern es dient ihm zu seiner Unterhaltung und Freude; für ihn zählt nur der Anwendernutzen.

Die geringe Anerkennung des analogen Spiels als Teil der Hochkultur spiegelt sich im kulturbewahrenden Museumswesen. Kulturelle Wertschätzung erfahren im musealen Bereich allenfalls historische,[107] nicht aber moderne analoge Spiele. Das Museum für Alltagskultur in Neumarkt (ital. Egna) in Südtirol zeigt unter dem Titel *Eine Kinderwelt aus vergangenen Tagen mit über 3000 Objekten* Spielsachen für Kinder aus sogenannten besseren Familien: hölzerne Schaukelpferde, eine umfangreiche Puppensammlung, Teddybären, ein Puppenhaus aus der Zeit um 1900 und alte

---

[102] Nostheide, Jens: *Spieleevent Spiel doch!* Bamberg 2022, *https://spieldoch-messe.com* (16.11.2022).

[103] Janshoff, Peter/Janshoff, Ulrike: *Aktion Stadt-Land-Spielt!, Herne 2022, https://stadt-land-spielt.de (18.11.2022)*.

[104] Jaeger, Johannes: *Spieleevent Berlin Brettspiel Con,* Berlin 2022*, https://berlin-con.de* (16.11.2022).

[105] *Verein und Jury Spiel des Jahres,* Nürnberg/Kerpen, *https://www.spiel-des-jahres.de* (15.11.2022).

[106] Fuchs, Petra: *Spielepreis Generationenspiel - Jung und Alt spielt*, Pfarrkirchen-Hebertsfelden, https://www.jungundaltspielt.de (23.4.2024).

[107] So etwa das *Königliche Spiel von Ur* im Britischen Museum, London; Bestände im Bayerischen Nationalmuseum, München; im Germanischen Nationalmuseum, Nürnberg und in vielen anderen Museen.

Kinderbücher aus der Sammlung von Anna Grandi Müller.[108] Es ist ein breit gefasster Streifzug durch alltägliche Nutz- und Gebrauchsgegenstände. Brettspiele sind nicht vertreten, obgleich wohl davon auszugehen ist, dass die Menschen auch zu der durch die Ausstellung abgedeckten Zeit Gesellschaftsspiele gespielt haben.[109]

Ähnlich positioniert sich auch das Museum für Alltagskultur im Landesmuseum Württemberg. Es hat 2019 anlässlich seines dreißigjährigen Bestehens eine Publikation herausgebracht, die unterschiedlichen Sammelthemen des Hauses wortwörtlich von A bis Z beleuchtet. Spiele sind dort ebenso wenig zu finden, wie im Online-Wegweiser des Museums, der die Exponate gruppiert. [110]

Zwischen Hoch- und Alltagskultur unterscheidend listet eine Zusammenstellung lokale Sammleraktivitäten in Hildesheim auf. Enthalten sind neben Spielsachen für Kinder im Kapitel *Spielzeug für Erwachsene* Sammlungen von Dampfmaschinen, Modellautos und alten Fahrrädern. Auch in dieser Publikation sind analoge Spiele nicht enthalten.[111] Die grundsätzliche Beobachtung, dass das analoge Spiel bei der Darstellung der Alltagskultur keinen Raum findet, lässt sich an weiteren Beispielen belegen, verwiesen sei an dieser Stelle exemplarisch auf das Museum des Zwanzigsten Jahrhunderts in Hoorn, Niederlande.[112]

Die Beharrlichkeit, mit der analoge Spiele im Expositionsbild der Alltagskultur ignoriert werden, setzt sich in der Literatur lückenlos fort. Menge und inhaltliche Vielfalt zu alltagskulturellen Einzelerscheinungen füllt Bibliografien. Struckmann zum Beispiel

---

[108] Kob, Martha: Porträt einer Sammlerin: Anna Grandi Müller und ihr Museum für Alltagskultur (Neumarkt), 1. Aufl., Bozen 2016.

[109] Museum für Alltagskultur/Museo di Cultura Populare in Neumarkt/Egna, Südtirol, https://www.museum-alltagskultur.it/museum, (3.8.2021).

[110] Landesmuseum Württemberg, Das Museum der Alltagskultur von A bis Z, Stuttgart, 2019, https://www.museum-der-alltagskultur.de, (29.8.2022).

[111] Struckmann, Johann Caspar (Hg.): *Bibliographie zur Geschichte des Alltags,* 1. Aufl., 4 Bde., Berlin 2008.

[112] Museum van de Twintigste Eeuw (Museum des Zwanzigsten Jahrhunderts), Hoorn, Niederlande, https://www.museumhoorn.nl/pg-5548-7-7378/pagina/expositie.html, (29. 8.2022).

gliedert diese Fülle in 45 Kategorien. Selbst in dieser weitgespannten Darstellung ist weder *Spiel* noch *Spielen* enthalten.[113]

Die aufgezeigten Beispiele verdeutlichen eine grundlegende Situation. Es ist davon auszugehen, dass im musealen Bereich die selbsterklärende Zugänglichkeit von Puppenstuben, Kugelschreibern, Bieruntersetzern, Teddybären und ähnlichen Artefakten des Alltags der Vorzug gegenüber Spielen einräumt wird, weil Spiele ohne Darstellung des Ablaufs gleichsam aussagelos sind, auch wenn das Material ästhetisch ansprechend oder dekorativ gestaltet ist.

Auffällig ist, dass auch die inhaltliche Seite des analogen Spiels im heutigen Kulturbetrieb keinen Raum findet. Selbst Übertragungen von Schachmeisterschaften – dem Spiel, das bei aller gebotenen Kritik an feudalistischen und frauenfeindlichen Elementen immer noch als ein Exponent der Spielekultur betrachtet wird – haben lediglich Reportagecharakter, weil sie sich auf die Akteure und den beobachtenden Verlauf der Partien beschränken, diese ablauforientiert analysieren oder auf die Wirkung alternativer Züge abklopfen, ohne dabei auch nur ansatzweise weitergehende Bedeutung zu erreichen oder auch nur anzustreben.

Der Abstand, den die Hochkultur von den analogen Spielen hält, ist signifikant. Spiele sind bei hochkulturellen Aktivitäten unterrepräsentiert: Ausstellungen, die mit Kunstausstellungen verglichen werden können, sind rare Ausnahmen.[114] Aus der permanenten Unterrepräsentierung lässt sich auch ableiten, dass das analoge Spiel für die Kulturkritik oder das Feuilleton als Sujet nicht taugt.

Dabei ist der Bogen, den die sogenannte Hochkultur umspannt, weit gezogen. Auch wenn im Einzelfall die künstlerische Qualität umstritten sein mag, werden Werke aus dem Gebiet der Kunst ebenso dem Kulturbereich zugerechnet, wie individuell handwerklich hergestellte Gegenstände des Kunstgewerbes. Dabei spielt es keine Rolle, ob

---

[113] Struckmann, 2008.

[114] Beispiel für Spiele-Ausstellungen: Boch, Lukas/Falke, Anna-Klara: *Mönch ärgere dich nicht. Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel,* Museum Abtei Liesborn, 2022.

diese Dinge unter dem Gesichtspunkt, damit einen Nutzen erzielen zu wollen, oder aus anderen Beweggründen geschaffen wurden. Doch weil analoge Spiele in der Regel in großen Mengen in Serienproduktion produziert oder zumindest in repetitiver Handarbeit in Auflagen hergestellt werden, die die Zahl von Prototypen übersteigt, verstärkt sich die Wahrnehmung, dass sie lediglich anspruchsloses Ausdrucksmittel sind, was sie – vermeintlich – von Individualität zur Konformität transferiert. Es mag überraschen, dass diese Entwicklung in der Kunst eine Parallele findet: *„[...] Die Produktion des Einzigartigen ist uferlos geworden; der auf seine Individualität vertrauende Künstler arbeitet für ein anonymes Massenpublikum.*“[115] Auch wenn diese Aussage allgemein auf künstlerisches Wirken gemünzt ist, gilt sie uneingeschränkt, wenn man den Künstler durch den Spieleautor ersetzt. Auch dieser Weg führt zur Wahrnehmung des analogen Spiels als Trivialität des Alltags. Sie wird verstärkt durch die Überlegung, dass etwa dreißig Millionen jährlich verkaufter Spieleeinheiten über kurz oder lang umweltbelastender, nicht oder nur sehr eingeschränkt recyclebarer Abfall werden.[116]

Die tradierte Dichotomie von Arbeit und Spiel wird neuerdings stark infrage gestellt. Es ist unstrittig, dass neben der als Hochkultur bezeichneten „*Werkkultur mit überzeitlichem Anspruch*“ auch der Alltag mit „*Arbeit, Freizeit, Wohnen, Kleiden, Essen, Konsum und Kommunikation*“ nicht isoliert zu betrachten ist, sondern dem Kulturbegriff zuzuordnen ist. Der Alltag ist typischerweise von Mustern, Zyklen und gewohnheitsmäßigen Abläufen geprägt. Dazu gehört zunächst die Erfüllung von Grundbedürfnissen wie Schlafen, Essen, Trinken, Körperpflege, Bekleidung ebenso wie Arbeiten, der Arbeitsweg, Einkauf, Sport, Arztbesuche, regelmäßige Sozialkontakte und kulturelle Aktivitäten.[117] Feste, Feiertage und Urlaub werden im allgemeinen Verständnis jedoch eher als Gegensatz zum Alltag gewertet. Gebräuche, Gewohnheiten, Usancen und vor

---

[115] Breitenstein, Andreas; Hg.: *Der Kulturbetrieb: dreissig Annäherungen*, 1. Aufl, Suhrkamp Taschenbuch 2578 (Frankfurt: Suhrkamp, 1996), Klappentext.

[116] Die Herleitung der Produktionsdimension findet sich bei Breitenstein unter der Überschrift *Die Neubewertung des analogen Spiels in Deutschland ab 1960*.

[117] Bauer, Katrin/Hänel, Dagmar und Leßmann, Thomas: *Einführung zu Alltag sammeln*, Perspektiven und Potentiale volkskundlicher Sammlungsbestände. (Waxmann, 2020), S. 6.

allem Gebrauchsgegenstände des Alltags sind aber nicht integraler Bestandteil, sondern eher Kontradiktum einer Hochkultur.

Obgleich die Tätigkeit *Spiele spielen* dieser Zuordnung gemäß zwar dem Bereich der kulturellen Aktivitäten zuzurechnen ist, finden sich keine Belege dafür, dass das Spiel selbst als expliziter Bestandteil der Alltagskultur zu werten ist. Zudem geht *Spiele spielen* als Einzelaspekt in der überbordenden Fülle der den Alltag kennzeichnenden Aktivitäten und Handhabungen auf und verliert dadurch seine Sichtbarkeit. Die Suche nach einer unmittelbaren Verbindung von Alltagskultur und Gesellschaftsspiel verläuft deshalb weitgehend ohne Spuren zu hinterlassen. Die vierbändige *Bibliografie zur Geschichte des Alltags* listet zwar über fünfzig Publikationen mit einem Bezug zum Spiel auf,[118] dabei handelt es sich aber entweder um historische Entwicklungen, allgemeine kulturphilosophische Betrachtungen oder um konkrete Manifestationen des Spiels. Es ist jedoch in keinem Fall eine Einordnung in den Bezugsrahmen der Alltagskultur zu finden.

Innerhalb der Hochkultur wird das analoge Spiel also offenbar negiert und als diesem Bereich nicht zugehörig bewertet. Die Nicht-Zugehörigkeit des analogen Spiels zur Hochkultur ist zwar nirgends festgeschrieben, sie ergibt sich aber konkludent in souveräner Verkennung der in vielen analogen Spielen manifestierten kreativen Leistung.

Die industrielle Fertigung in Verbindung mit der entsprechenden abwertenden Zuweisung durch die Hochkultur legt eine Verortung des analogen Spiels als Gebrauchsgegenstand in der Alltagskultur nahe. Die Definition des Begriffes jedoch ist fraglich, denn er erschöpft sich leichter in dem, was *nicht* ist, als in einer positiven allgemeingültigen Beschreibung.

Bei vielen Gegenständen ist die Zuordnung zur Alltagskultur gewissermaßen augenfällig, wie bei Bier in Flaschen, der Tageszeitung oder einem Kugelschreiber. Davon lässt sich ableiten, dass Alltagskultur all das ist, was auf einen Zweck ausgerichtet ist, beispielsweise auf Wohnen, Arbeiten, Feiern, Reisen, auf den Besuch von Veranstal-

[118] Struckmann, a.a.O..

tungen, auf das Pflegen sozialer Kontakte, aber auch Begleitendes wie Kochrezepte oder Kleidungsstile.

Der sehr breit angelegte Erfassungsbereich von Alltags- und Massenkultur franst jedoch zu den Rändern hin aus. Abgrenzungen bleiben mitunter diffus. Das beginnt mit verbalen Verbindungen, die dem Begriff des Alltags zugeordnet werden. Im *Wörterbuch der Deutschen Sprache* von Jakob und Wilhelm Grimm aus dem Jahr 1854 finden sich vierzehn mit *Alltag* zusammengesetzte Worte, vom *Alltagschrist* bis zur *Alltagswelt.*[119] Das zehnbändige Werk aus dem Jahr 1999 erweitert den Sprachvorrat bereits auf sechzehn derartige Determinativkomposita. Obgleich sich nur drei Begriffe aus der Sprachwelt der Gebrüder Grimm bis in den heutigen Sprachgebrauch erhalten haben, also über ein Dutzend neuer Bedeutungen hinzugekommen sind, ist *Alltagskultur* nicht darunter.

Mit dem Begriff der *Massenkultur* verbindet sich eine gewisse Ambivalenz, weil sie mehr ist als lediglich Kulturindustrie.[120] *„[…] ihre historische Etablierung im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts bedeutet auch mehr und anderes, als die weitgehende Umstellung von bürgerlichen – und proletarischen – Bildungskulturen auf eine einzige, klassen- und schichtenübergreifende, also ebenso egalisierte wie standardisierte Unterhaltungskultur. Massenkultur ist schließlich nicht die restringierte Form einer elaborierten Kultur, auch wenn ihre charakteristischen Phänomene genau dies suggerieren mögen*."[121]

Doch es gibt auch fließende Übergänge, denn bei Spielen mit der geistigen Leistung und dem komplexen Zusammenwirken von Spieleautoren, Redakteuren, Illustratoren und Designern ist eine zweckorientierte Zuschreibung zwar für den Herstellungsprozess, nicht aber für die eigentliche Bestimmung eindeutig. Gemessen an der Zweckorientierung kann das Spiel deshalb nur bedingt Alltagskultur sein, da es seinem

---

[119] Grimm, Jacob u.a.: *Deutsches Wörterbuch,* erster Band. Sp. 240, fotomechan. Nachdr. d. Erstausg. 1949-1984, München 1991.

[120] Makropoulos, Michael: *Theorie der Massenkultur* (München: Wilhelm Fink, 2008), S. 7 ff.

[121] Ebd.

Wesen nach zweckfrei ist. „*Je mehr wir uns bemühen, die Form Spiel gegen andere, scheinbar verwandte Foren des Lebens abzugrenzen, umso mehr tritt ihre weitgehende Selbstständigkeit zutage.*“[122]

Das analoge Spiel passt also, trotz der Merkmale der industriellen Fertigung und auch der Anwendung im alltäglichen Leben, nicht in die gängigen Muster der Alltagskultur. Das wird auch durch die breite thematische Darstellung amateurhaft wie professionell gesammelter Alltäglichkeit evident, die das analoge Spiel weitgehend ausschließt. Daran ändert auch wenig, dass in der jüngeren Vergangenheit einige private Sammler analoge Spiele als Sammelsujet entdeckt haben, denn im Vergleich zu der inhaltlichen, wie mengenmäßigen Breite der sonstigen alltagskulturell orientierten Sammeltätigkeit sind diese Aktivitäten von geringer Relevanz. Das legt den Schluss nahe, dass das analoge Spiel trotz der Feststellung: „*Alltagskultur ist umfassend, da sie das gesamte menschliche Leben beinhaltet“*[123] nicht als der Alltagskultur zugehörig wahrgenommen wird.

Wenn sich in den gängigen kulturellen Dimensionen kein Raum für eine Zuordnung des analogen Spiels findet, fällt der Blick auf Randbereiche und Übergangzonen. Der Versuch, das analoge Spiel als Subkultur einzustufen, führt jedoch nicht weiter. Subkulturen sind identitätsbildend für Teilgruppen mit übereinstimmenden Merkmalen wie soziale Schicht, Alter, Geschlecht, Einkommen, die sich durch eigene Werte und Normen und häufig durch deutliche Gegenpositionen von der Gesellschaft abgrenzen.[124] Noch weniger zutreffend wäre eine Positionierung als Teil- oder Gegenkultur. Menschen, die analoge Spiele spielen, sind keine abgeschlossenen Teilgruppen der Gesellschaft und negieren die Gesellschaft auch nicht.

---

[122] Huizinga, S. 15.

[123] Bauer, Katrin/Nunes Matias, Jutta: *Wovon wollen wir leben, wenn wir nicht beizeiten sammeln?* Konzepte für das Sammeln von Alltagskultur in Bauer, Hänel/Leßmann, Alltag sammeln, Perspektiven und Potentiale volkskundlicher Sammlungsbestände, 2020, S. 220.

[124] Schwendter, Rolf: *Theorie der Subkultur*, 4. Aufl., (Hamburg: Europ. Verl.-Anst, 1993).

Die Unzulänglichkeit einer Zuordnung verdeutlicht auch der Anthropologe und Spielforscher Malaby: "*What we must realize is that the older and still extant marginalization of games and its contemporary, almost utopian treatments are actually two sides of the same coin; they both follow from an exceptionalist position: that games are play and therefore set apart. This perspective allows some to hold games at arm's length from what matters, from where 'real' things happen, whereas others cast them as potential utopias promising new transformative possibilities for society but ultimately just as removed from everyday experience*."[125] Die Diskrepanz der beiderseitigen Ablehnung führt bei Malaby zu der Formulierung als *set apart*, also einer kulturellen Sonder-Positionierung.

Die Bewertung des analogen Spiels als lediglich industrieller Produktionsware unterliegt jedoch einer Fehleinschätzung. Sie besteht darin, dass Spiele keine typischen Massenbedarfsgüter sind. Auch wenn vom gleichen Spiel große Stückzahlen produziert werden, unterscheiden sie sich in einem entscheidenden Punkt von beliebigen anderen industriell hergestellten Produkten. Spiele bieten nämlich lediglich dem Charakter nach eine Verhaltensanweisung. Tatsächlich jedoch sind Spielregeln mit einer Partitur vergleichbar, die ein Musiker nach eigenen Vorstellungen, aber auch entsprechend seines Könnens interpretiert und die ihre Bedeutung und Qualität erst aus dem Verhalten des Anwenders bezieht.

Das analoge Spiel oszilliert hinsichtlich seiner gesellschaftlichen Einordnung zwischen Ablehnung und Überhöhung, zwischen alltagskultureller Bedeutungslosigkeit und kulturgeschichtlicher Dokumentation. Argumentum a fortiori scheint das analoge Spiel in einer kulturellen Zwischenebene eigener Art zu schweben, die man auf Grundlage der vorgetragenen Befunde als *Mesokultur* bezeichnen kann. Als gebundenes Lexem leitet sich meso vom altgriechisch *μέσος (mésos)* ab und bedeutet *mittig*, also eine Mittelstellung. Der Begriff Mesokultur definiert deshalb in diesem Zusammenhang einen Raum, der beidseitig von etablierten Kulturvorstellungen flankiert wird und den

[125] Malaby, Thomas M.: *Beyond Play: A New Approach to Games, Games and Culture* 2, Nr. 2 (April 2007): S. 97, https://doi.org/10.1177/1555412007299434.

diese jedoch weder vereinnahmen können noch wollen. Zur Klärung der Grauzone erscheint diese Zuordnung als tragfähiger Ansatz.

1.5.4 Grenzüberschreitende Wirkungen

Eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels in Deutschland gewinnt an Aussagekraft, wenn die Entwicklung nicht isoliert betrachtet, sondern in Abgrenzung zu anderen Spielkulturen gesehen wird. Kontrastschärfe zeigt vor allem der Vergleich zu der Spielkultur der USA. Was das Volumen betrifft, handelt es sich um einen gewaltigen Markt. Inhaltlich war das Angebot, zumindest bis die aus Deutschland übernommene Spiele größere Verbreitung erreichten, auf wenige Titel und Themen ausgerichtet, diese aber weitgehend mit übereinstimmender Grundstruktur.

Der inhaltliche Anspruch des analogen Spiels in Deutschland wurden nicht nur in den USA, sondern auch in vielen anderen Ländern aufgegriffen. Zum Teil haben sich daraus bedeutende eigenständige Spielkulturen, Märkte und Szenen entwickelt. Dabei werden aber gelegentlich auch grundlegende kulturelle Differenzen erkennbar, wie sich am Beispiel des Vergleichs tradierter amerikanischer Spiele zu neuen, europäisch gedachten Spielen deutschen Ursprungs verdeutlichen lässt.

Nirgends auf der Welt ist das Angebot an jährlich neu erscheinenden Spieletiteln so breit gefächert wie im deutschsprachigen Kulturraum. Der deutsche Spielemarkt ist nicht nur mit seinem Umsatzvolumen, sondern auch seiner Marktdurchdringung so attraktiv, dass jährlich Spielehersteller aus über 40 Ländern versuchen, hier Fuß zu fassen. Der harte Wettbewerb zwingt die vom Ausland hereindrängenden, aber auch die etablierten deutschen Spieleverlage zur Innovation. Das schlägt sich in einer kulturell bereichernden Vielfalt nieder.

Eine besonders nachhaltige Wirkung war, dass dieses Eldorado für Spieler bald nicht nur Besucher aus dem deutschsprachigen Kulturraum, sondern auch aus englischsprachigen Ländern, vor allem den Vereinigten Staaten trotz sprachlicher Hürden anzog. Die Besucher versuchten, sprachliche Defizite zu überwinden, indem sie die Spielregeln von Computern übersetzen ließen. In den frühen 1980er-Jahren war die Treffsicherheit von Übersetzungsprogrammen oft noch gering. Eines der seinerzeit verfügbaren Programme übersetzte zum Beispiel *„Wer am Zug ist“* mit *„Whose train it*

is“. Trotz solcher Schwierigkeiten verbreiteten sich in Deutschland publizierte analoge Spiele über die Grenzen hinweg. Zunächst wurden vor allem solche Spiele nach Kanada und vor allem den USA mitgenommen, deren Regeln sich leicht übersetzen ließen und die für den Spielablauf keine weiteren Sprachkenntnisse erforderten, etwa durch längere Texte auf Kärtchen. Diese Spiele erhielten bald die charakterisierende Kennzeichnung als *German Games* oder *Eurogames*. Die deutschen Verlage stellten sich auf dieses Marktpotenzial ein und begannen, Texte durch selbsterklärende Symbole zu ersetzen und die Regeln auch in anderen Sprachen, vor allem Englisch, beizulegen. In einem nächsten Schritt erwarben US-Unternehmen wie *Rio Grande* Vertriebsrechte und boten Spiele aus deutscher Produktion in Nord-Amerika an. Als Erfolgsgarant erwies sich dabei das Label *Spiel des Jahres*, das nicht übersetzt, sondern unverändert deutschsprachig aufgeklebt oder aufgedruckt wurde.

Die englischsprachige Klientel bestand vorwiegend aus Studenten, die die mitgebrachten Spiele mit Kommilitonen am Campus ausprobierten. Damit vergrößerte sich die Zahl der Spieler schnell. Die Nachfrage nach interessanten Spielen gab in der Folge auch heimischen Autoren in den USA die Chance, eigene Spiele herzustellen und zu verkaufen. In vielen Fällen wurden daraus kleine Spieleverlage.

Für die amerikanischen Importeure, die Spiele aus Deutschland vertrieben, entwickelte sich bald ein ebenso erfolgreiches Geschäft, wie nachfolgend der direkte Export deutscher Spieleverlage in die USA. Mittlerweile hat sich das Geschäftsvolumen so gesteigert, dass deutsche Unternehmen in den USA ihre Produkte nicht nur vertreiben wie *Ravensburger* mit Sitz in Alexandria/Virginia, Portsmouth/New Hampshire und Seattle/Washington, sondern sie auch dort produzieren, so etwa das in Jettingen-Scheppach ansässige Unternehmen *Ludofact* in Lafayette/Indiana. Anteilig im weltweiten Gesamtumsatz mit analogen Spielen von rund 15 Milliarden Dollar, was zum Zeitpunkt der Erhebung 2021 ungefähr 12,4 Milliarden Euro entsprach, hat das Marktvolumen der USA für analoge Spiele inzwischen Deutschland

etwas überholt.[126] In Anlehnung an das europäische Vorbild hat sich in den USA inzwischen ein neues Genre des Spiels etabliert, die sogenannten *thematic American-games*. „ *[…] the mechanical elegance of Eurogames delivers new experience to players. The face-to-face play was reborn. Despite the design innovations in modern board games, players value face-to-face social interactions above all. The game components fascinate players, but people desire to share a playable experience. This rediscovery can be an effect of the post-digital movement."*[127]

Auf Konsumenten ausgerichtete, als *Conventions* bezeichnete Veranstaltungen für Endverbraucher sind in den USA mittlerweile weit verbreitet. Von den weltweit gelisteten 455 derartigen Veranstaltungen (Stand Juli 2022) entfallen über ein Drittel auf die USA. Als *Local Conventions* werden Veranstaltungen mit 200 bis 5.000 Besuchern bezeichnet. *Large Conventions* verzeichnen 15.000 bis 200.000 Besucher[128].

Die kulturelle Übertragung von analogen Spielen hat aber nicht nur die USA und teilweise auch Kanada erfasst. Thomas Jeong, Lizenznehmer für die koreanische Ausgabe des *Leitfadens für Spieleerfinder*[129] hat berichtet, dass der gewaltige Aufschwung des Marktes für analoge Spiele in Südkorea seinen ursprünglichen Ansatz im traditionellen Rollenverhalten hatte. Jungen Frauen war es nicht gestattet, sich ohne beaufsichtigende Begleitperson mit einem Mann zu unterhalten. Als einzige Ausnahme galten Treffen im Teehaus oder einem Café. Um Gespräche rasch in Gang zu bringen und wohl auch, um mehr Gäste zu gewinnen, verfielen die Betreiber darauf, aus Deutschland importierte Spiele bereitzustellen. Mittlerweile habe sich der Spieletrend verselbstständigt, was auch mit veränderten gesellschaftlichen Konventionen ver-

---

[126] Matalucci, Sergio: *Brettspielmarkt weltweit 2021*: ca. 15 Mrd. US $, entspricht ca. 12,4 Mrd. €. Quelle: Deutsche Welle, https://www.dw.com/de/brettspiele-boomen-in-der-pandemie/a-56420599 (Bonn: Deutsche Welle), https://p.dw.com/p/13x61, (18.7.2022).

[127] Sousa, Micael: University of Coimbra, *Medieval Themes* in *Modern Board Games in The Middle Ages in Modern Games*, Conference Proceedings, Vol.2, hg. von Robert Houghton, University of Winchester: Centre for Medieval and Renaissance Research, 2021, https://issuu.com/theuniversityofwinchester/docs/mamg_2021_proceedings, S. 72, (16.8.2022).

[128] Longwell, Elijah: *Worldwide Board Game Conventions*, http://www.meeplemountain.com, (8.7.2022).

[129] Werneck, *Leitfaden, a.a.O*.

bunden sei. Über die Verankerung des analogen Spiels im Café oder Teehaus berichten weitere Medien: „*In Korea bezahlen Fans sogar Eintritt, um sich in sogenannten Board-Game-Cafés mit Brettspielen aus Deutschland zu entspannen*“.[130] Fakt ist, dass Südkorea zu einem wichtigen Markt geworden ist. Im Segment Brettspiele liegt der für das Jahr 2027 prognostizierte Umsatz bei etwa 63 Mio. Euro.[131]

Japan setzt nicht nur auf die traditionellen Spiele wie *Hanafuda, Go* oder *Shogi*, sondern greift zunehmend auf analoge Spiele aus Deutschland zurück. In Europa sind es vor allem Frankreich und Spanien, Polen, die Tschechische Republik, dann Italien und Portugal, die den Aufschwung der analogen Spiele aus Deutschland in ihre Länder übertragen.

Aufgezeigte Marktvolumina sind nur zum Teil Dimensionen deutscher Exporte. Sie sind aber als signifikanter Indikator für ein wachsendes Interesse an analogen Spielen zu werten, an dem der qualitative Entwicklungssprung in Deutschland einen großen Anteil hatte. Analoge Spiele aus Deutschland sind zu einem Kulturträger geworden, der Grenzen überschreitet, Sprachbarrieren überwindet und sich als Vorbild für friedfertige, auf Ausgleich zielende Spiele etabliert hat.

Anzunehmen, das weltweit gewachsene Interesse an analogen Spielen sei eine unmittelbare Folge des Aufschwungs im deutschsprachigen Kulturraum, wäre wohl eine kaum haltbare These. Dass aber eine starke katalysatorische Wirkung von der Entwicklung in Deutschland ausging ist zumindest plausibel. Die tatsächlichen Zusammenhänge nachzuvollziehen ist Desiderat und weiterführenden Untersuchungen vorbehalten.

---

[130] Buhlmann, Andreas: *Spiele aus Deutschland in Südkorea*: https://cliquenabend.de/news/311100-Mit-deutschen-Brettspielen-amüsiert.html, 2008, http://www.cliquenabend.de. (8.7.2022).

[131] https://de.statista.com/outlook/amo/app/spiele/brettspiele/suedkorea (11.6.2024)

Die Übertragung der *German Board Games* auf andere Spielkulturen macht zugleich auf bestehende Unterschiede aufmerksam. Auffällig ist insbesondere der soziokulturelle Unterschied zu amerikanischen Spielen.

Kunst und Kultur nehmen häufig langfristige und grundsätzlich wirkende gesellschaftliche Entwicklung vorweg oder bilden sie ab. Das lässt sich gut an einem Vergleich von *Monopoly* und *Die Siedler von Catan* demonstrieren. Beide Titel sind signifikante Beispiele dafür, dass sie in den jeweiligen Kulturräumen eine besonders hohe Verbreitung und Wahrnehmung erreicht haben. Kennzeichnend spiegeln diese Spiele die unterschiedlichen Grundeinstellungen, die sich in den weltanschaulichen, vor allem politischen Konflikten unserer Gesellschaften manifestieren. Zugleich sind beide Titel ebenso anschauliche wie repräsentative Vertreter zweier grundlegend unterschiedlicher Spielkulturen.

Zwischen dem von Donald Trump als politische Linie postulierten „*America first*“ und dem Spiel *Monopoly* besteht ein ideologischer Zusammenhang. An erster Stelle stehen für Trump die Interessen und Anliegen der USA. Als Strafzölle bezeichnete Importerschwerungen sollen den USA Vorteile zu Lasten anderer Volkswirtschaften bringen. Aufgekündigte Klimaschutzabkommen schaffen die rechtlichen Voraussetzungen, ungehindert natürliche Ressourcen auszuschöpfen, um Geld zu erwirtschaften. Im Spiel *Monopoly* findet sich diese Grundhaltung in Reinkultur. Der lapidare Satz *„Gewonnen hat der reichste Spieler“* kommt mit 5 Worten und 33 Anschlägen aus. Doch dem Ziel, Mitspieler in den Bankrott zu treiben und die vermögensmehrende Konsequenz daraus für den zu beschreiben, der diesen Bankrott verursacht hat, widmet die Spielanleitung von *Monopoly Classic* 43 Wörter mit 313 Anschlägen. *Monopoly* ist auf Zerstörung ausgerichtet und manifestiert Gier.

Monopoly ist ein perfektes Nullsummenspiel. Jeder Gewinn geht zu Lasten eines Mitspielers, und das mit einfachen Mitteln. Ein Spieler kann Grundstücke erwerben oder in Gebäude investieren. Das sind die Entscheidungen, die er treffen kann. Darüber hinaus kann er nur warten, bis ein Mitspieler auf einer seiner Liegenschaften landet und zahlen muss oder er selbst so oft auf fremde Grundstücke gelangt, dass die Miet-

zahlungen zu seinem Bankrott führen. Diese Abläufe entziehen sich weitgehend der eigenen Entscheidung und unterliegen einem nicht steuerbaren Automatismus.

Die *Monopoly* kennzeichnende Ausrichtung auf rücksichtslosen materiellen Gewinn kann mit der großen Depression in den 1930er-Jahren als Teil der Weltwirtschaftskrise in Zusammenhang gebracht werden. In einer Zeit einer weit verbreiteten bitteren Not prägte der Kampf ums tägliche Überleben und das Streben nach existenzsicherndem Einkommen das Handeln. Es führte zu einem Umdenken, das die ursprüngliche Form dieses Spiels von Grund auf veränderte. 1904 erhielt die Amerikanerin *Elizabeth J. Magie Phillips* – den Namensteil Phillips verwendete sie im späteren Leben nicht mehr und in der Literatur wird sie häufig als *Lizzie Magie* bezeichnet – ein Patent auf „*The Landlord's Game*".[132] Sie wollte mit der von ihr konfigurierten Form dieses Spiels auf einfache und verständliche Weise vermitteln, dass monopolistischer Landbesitz zur Verarmung der Landbevölkerung führt, wie es der Ökonom Henry George (1839 – 1897) als Befürworter einer Einheitssteuer auf Landbesitz gefordert hatte. „*Ihr erklärtes Ziel war, das Übel der Geldvermehrung auf Kosten anderer zu zeigen*", schrieb ihre Biografin Mary Pilon[133]. Magie selbst wird mit der Aussage zitiert: "*In a short time, I hope a very short time, men and women will discover that they are poor because Carnegie and Rockefeller, maybe, have more than they know what to do with*." Magies Spiel war also das Gegenteil dessen, was auf Grundlage der von ihr entwickelten Spielmechanik drei Jahrzehnte später daraus gemacht wurde.

Die Konstruktion des Spiels erwies sich nicht nur für die unter dem Namen *Monopoly* in Umlauf gebrachte Form, sondern auch für Varianten als leicht zugängliche Blaupause. Hersteller und Lizenznehmer nutzten Monopoly für Themen-Ausgaben wie *Star Wars, Herr der Ringe* oder *FIFA*-Weltmeisterschaft, für Länder- und Städte-Editionen oder viele weitere Adaptionen. Auch die 2020 von dem Hersteller *Hasbro* selbst ver-

---

[132] The Landlord's Game, U.S. Patent 748626 erteilt am 5. Januar 1904.

[133] Melzer, Chris: *Der Reichste gewinnt: Brettspiel Monopoly wird 80,* Badische Zeitung, 19. März 2015, https://www.badische-zeitung.de/panorama/der-reichste-gewinnt-brettspiel-monopoly-wird-80--102050294.html. (7.5.2024).

öffentlichte Version *Monopoly für schlechte Verlierer* zeigte die harte Seite des Spiels, denn es geht darum, den Mitspielern zu schaden. Es gab auch alberne Varianten wie das 1979 von dem US-amerikanischen Satiremagazin MAD herausgegebenen *MAD-Spiel* oder das 1985 von *Milton Bradley* publizierte *Mankomania*. Bei beiden galt es, das Vermögen möglichst schnell zu verschleudern, was ständige und in diesem Zusammenhang unerwünschte Geldzuflüsse erschwerten. Auch fast alle unlizenzierten Varianten sind darauf ausgerichtet, das spielimmanente Aggressionspotenzial des Ablaufs zu nutzen.

In besonders verwerflicher Form zeigt sich die auf Zerstörung ausgerichtete Grundstruktur, wenn das Spielprinzip populistisch auf gesellschaftsfeindliche, fremdenfeindliche oder antisemitische Aussagen ausgerichtet wird. Die rechtsextreme terroristische Gruppe Uwe Mundlos, Uwe Böhnhardt und Beate Zschäpe, die sich selbst als *Nationalsozialistischer Untergrund* bezeichnete und dies mit NSU abkürzte, stellte in den 1990er-Jahren, vermutlich in Einzelanfertigung, das Spiel *Pogromly* her. Der Verkauf trug zur Finanzierung der staatsfeindlichen Aktivitäten bei. „*Auf dem Spielfeld waren nationalsozialistische Symbole abgebildet: ein Hakenkreuz als Startfeld, SS- und SA-Felder, ein Hitler-Porträt sowie vier Konzentrationslager. Elektrizitäts- und Wasserwerk waren durch die Felder ‚Gaswerk' und ‚Arbeitsdienst' ersetzt. Statt Gemeinschafts- und Ereigniskarten gab es sogenannte SS- und SA-Karten, auf denen antisemitische Botschaften zu lesen waren*."[134]

Was kritisch zum Konzept von *Monopoly* anzumerken ist, gilt ebenso für viele andere der in den USA entwickelten und damit auch nach den dortigen Denkmustern strukturierten Produkte. Das Spiel *Risiko* wurde zwar von dem französischen Filmregisseur Albert Lamorisse entwickelt, fand aber Durchbruch und in der Folge weltweite Verbreitung erst in den USA. Das Spiel gibt es in vielen Gestaltungsvarianten. Eine grundlegende Schwäche des Spiels drückte sich in Zielvorgaben aus, die darauf gerichtet

---

[134] *Pogromly*, im NSU-Prozess 2014 in München mehrfach ausführlich thematisiertes antisemitisches und fremdenfeindliches Spiel; zitiert nach https://blog.zeit.de/nsu-prozess-blog/2014/02/18/monopoly-mit-auschwitz-feld-2/?wt_ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F&wt_t=1662026992264, (7.7.2022).

waren, Mitspieler zu vernichten und aus dem Spiel zu werfen. Bei Monopoly entspricht das dem Ziel, Mitspieler in den Bankrott zu treiben. In Anbetracht der oft sehr langen Spieldauer von Risiko manifestieren derartige Spielziele eine dem harten Kapitalismus zuzuschreibende Grundhaltung, die das Recht des Stärkeren als ethisch nicht nur vertretbar, sondern sogar als wünschenswert ansieht. „*Amerikanische Spiele waren auf Immersion fokussiert“* sagt der kanadische Spieledesigner Eric M. Lang. Damit meint er, dass vor allem versucht wurde, das Thema eines Spiels zu transportieren. *„Durch die Illustrationen, Figuren und Mechaniken sollte sich der Spieler so fühlen, als sei er tatsächlich in eine andere Welt transportiert worden. Was dabei auf der Strecke blieb: die strategische Tiefe. Meist entschied allein der Würfel über Sieg und Niederlage. Abfällig werden Spiele aus dieser Zeit deshalb heute als Ameritrash bezeichnet. Sie sahen toll aus, das eigentliche Spiel hinter der Aufmachung war in den Augen der Kritiker aber Müll*.“ formulierte 2017 pointiert der Spielekritiker Dominik Schönleben.[135]

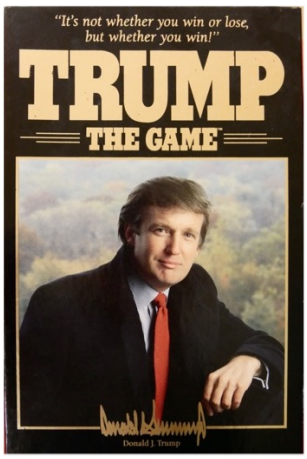


Abbildung 8 Spiel Trump The Game, Milton Bradley 1989, BSAH 02.01.01.02

Nahtlos fügt sich auch das Spiel *Trump - The Game* in die Reihe von Spielen ein, die von einem stark an der Grundidee von *Monopoly* angelehnten aggressiven Kapitalismus gekennzeichnet sind. Es geht um den spekulativen Umgang mit Wertpapieren. Die kapitalistische Komponente zieht sich bis in die Genese dieses Spiels, das von dem Autorenteam Jeffrey Breslow, Howard J. Morrison und Rouben Terzian entwickelt wurde. Als sie Trump das Konzept vorstellen wollten, fertigte er sie mit der Bemerkung ab: „*I like it – what's next*“, was ihn jedoch nicht davon abhielt, 60 Prozent der Autorenhonorare einzufordern.[136]

[135] Schönleben, Dominik: *Das goldene Zeitalter der Brettspiele hat begonnen*, https://www.gq-magazin.de/auto-technik/article/twilight-imperium-das-goldene-zeitalter-der-brettspiele-hat-begonnen. (17.8.2022)

[136] *Präsident mit eigenem Brettspiel* in https://www.spielwiese.at/index.php/spielenachrichten/3844-praesident-mit-eigenem-brettspiel, (5. 10. 2022).

Europa sieht sich anders ausgerichtet als die USA. Auch wenn es sich in der konkreten Umsetzung immer wieder als mühsames und zähes Unterfangen erweist, so versuchen die Europäer doch beharrlich, Schranken abzubauen, Grenzen zu öffnen und Verbindungen und Netze durch ganz Europa zu ziehen. Handel ist keine von Gier getriebene Einbahnstraße, sondern ein freies und freiwilliges Geben und Nehmen im beiderseitigen Interesse der Partner. In der Europapolitik manifestiert sich der Gedanke, möglichst alle einzubeziehen und es zu vermeiden, Gruppierungen abzuhängen und zurückzulassen. Deshalb wird stets versucht, auch Minderheiten und Außenseiter, ja selbst politische Störenfriede, zu berücksichtigen und mitzunehmen, auch wenn dies zeitaufwändig und bisweilen auch zermürbend ist. Solange die Balance insgesamt stimmt, ist es in Ordnung, wenn dabei jeder in diesem Prozess seine eigenen Strategien und Ziele verfolgt. Die Grundannahme ist wohl, eine stetige Verbesserung für alle zu erreichen.

In dem Spiel *Die Siedler von Catan* finden sich alle diese Elemente wieder: Weitreichende Verkehrswege anlegen, Siedlungen bauen und verhandeln, um zu einem erfolgreichen, für die Beteiligten zufriedenstellenden Abschluss zu kommen. Dass die *Catan*-Idee so gut funktioniert, liegt an dem klugen Grundgerüst mit wabenförmigen Plättchen, die sich zu immer wieder neuer Ausgangssituation auslegen lassen. Auf dieser variablen Grundlage spielt sich ein Geschehen ab mit Tauschen und Verhandeln, dem ausgewogenen Zusammenspiel zwischen eigener Planung und der durch den Würfel erzeugten Zufälligkeit. Der Anspruch an Flexibilität, den eine immer wieder neu konfigurierte Ausgangslage als grundlegendes Kennzeichen der europäischen Weltsicht erfordert, zeigt sich auch im Spiel. „*Instead of direct conflict, German-style games tend to let players win without having to undercut or destroy their friends*.“[137] Mengenbegrenzungen auf der Hand oder Umwandlungsaktionen, mit denen fehlende Ressourcen beschafft werden können, halten den Markt in einem dynamischen Gleichgewicht, bei dem jedoch begehrte Ressourcen einen höheren

[137] Curry, Andrew: *Monopoly Killer: Perfect German Board Game Redefines Genre*, https://www.wired.com/2009/03/Mf-Settlers/, Wired, Nr. 16.10 vom 23. März 2009. (25.7.2022).

Preis, zum Beispiel beim Tausch, erzielen. Der Zugriff auf Ressourcen lässt sich in diesem Spiel nicht monopolisieren. Eine Räuberfigur, die in der Grundversion und einigen weiteren Ausgaben eingesetzt wird, zerstört nicht und raubt auch den Spielern keine Ressourcen, sondern bildet nur für eine Weile eine lästige Blockade, die jedoch entfernt und an anderer Stelle eingesetzt werden kann. Der Räuber kann als Bremsklotz für den dienen, der sich einen größeren Vorsprung erarbeitet hat, wenn sich die schwächeren Spieler zusammentun und die Figur in Absprache einsetzen. Auch dieses Element ist ein Reflektor eines auf Ausgleich gerichteten europäischen Gedankens. Die Analogie liegt nahe: Die Regel der Einstimmigkeit bei wichtigen Entscheidungen der Europäischen Union bremst die starken Mächte und gibt den kleineren, schwächeren Ländern die Möglichkeit, aufzuholen oder einen Ausgleich auszuhandeln.

Die *Siedler von Catan* demonstrieren den friedlichen Grundcharakter des europäischen Denkens. Die mittlerweile in vielen Ländern verbreitete Bezeichnungen wie *German Games* oder *German-style Games* charakterisieren weitere Merkmale, die diese Ausprägung analoger Spiele in Parallelen zu politischen Grundhaltungen rückt. Kennzeichnend ist, die Mitspieler bis zum Ende im Geschehen zu halten, statt gewaltsamer Konfliktlösung eher einen Interessenausgleich auf Basis von Verhandlungen zu suchen und den Lustgewinn am gemeinsamen Spielerlebnis höher zu bewerten, als monopolisierende Dominanz zu erringen.

Bei vielen amerikanischen Spielen gehört es zu den Grundmustern, dass ein Spieler nach dem anderen ausscheidet, der dann nicht mehr am weiteren Spielverlauf teilnehmen kann. Bei den *German Games* gilt sehr oft das Gegenteil: Alle sollen möglichst bis zum Ende am Geschehen beteiligt bleiben, wobei selbst das Problem des Königsmachers in Kauf genommen wird, wenn ein Spieler selbst nicht mehr gewinnen, durch seine Entscheidungen aber bestimmen kann, wer am Ende als Sieger hervorgeht. Bei der Auswahl für Neuaufnahmen in das Programm gilt es für viele Spieleverlage als Ablehnungsgrund, wenn durch *Early Player Elimination* einzelne Spieler frühzeitig ausscheiden.

Setzt man die unterschiedlich langen Vermarktungszeiten von *Monopoly* und *Catan* mit den bisher weltweit erreichten Auflagen in Beziehung, so lässt sich daraus als Hochrechnung ableiten, dass *Catan* langfristig erfolgreicher ist. Prognosen können, sich als falsch erweisen, doch folgt man dem Prinzip *Vertrauen in die Zukunft*, so hat der Sektor Kunst und Kultur vielleicht eine langfristige Entwicklung vorweggenommen. Die könnte sich so interpretieren lassen, dass Menschen in Europa den liberalen, mühsameren, den Ausgleich suchenden Weg als zukunftsweisende Lebensform einem Raubtierkapitalismus vorziehen. Doch weil analoge Spiele nicht nur Unterhaltungsmedium, sondern zugleich ein Spiegel von aktuellen Wertvorstellungen sind, wird erst die weitere Entwicklung zeigen, wohin sich Politik und Gesellschaft bewegen. Suchen sie friedlichen Ausgleich oder Konflikte? Spiegelt das Vorbild *Catan* zusammen mit den vielen anderen auf Kooperation statt auf Konfrontation ausgerichteten *German Games* die künftige Welt, oder ist es die rigorose und kompromisslose Auseinandersetzung auf Kosten anderer, selbst mit den Mitteln des Krieges?

Catan ist Spiegel und Projektionsfläche zugleich. Spiegel in dem Sinn, dass der langsame, schrittweise Aufbau im Spiel unserem liberalen, mühsamen, den Ausgleich suchenden Weg als zukunftsweisende Lebensform in Demokratie und grenzüberschreitendem Zusammenleben entspricht, und Projektionsfläche, weil in vielen Menschen die Sehnsucht nach einer einsamen Insel steckt. Dabei ist die einsame Insel lediglich eine Metapher für den Wusch nach einem Aufbruch, der das Bisherige hinter sich lässt, um mit Vertrauen in die Zukunft eine geheimnisvolle Welt zu erkunden. Auswandern, um unter anderen Gegebenheiten zu einer neuen, gesicherten Existenz zu finden, ist Teil des europäischen Narrativs. Auch wenn diese Vorstellung in der Realität nicht immer zu dem erhofften Ergebnis führte, so kann sie doch wenigstens im Spiel ausgelebt werden.

Es ist mittlerweile schwierig, einen Überblick über die vielen Erweiterungen, Zusätze, Sonderausgaben, Varianten, Szenarien und kreativen Neuschöpfungen zu behalten, die auf der Grundstruktur des *Catan*-Spiels aufsetzen. Es steht zu erwarten, dass die Möglichkeiten noch immer nicht ausgeschöpft sind. Auch diese vielen Formen dieses Spiels reflektieren Wesenszüge Europas, denn innerhalb einer gemeinsamen Fest-

legung auf das Grundmuster der Demokratie sind vielfältige Anpassungen und unterschiedliche Interpretationen möglich.

Nun ist das *Catan*-Spiel zwar *ein* signifikantes Beispiel für den europäischen Denkansatz, aber nicht das einzige. Im Gegenteil: *Catan* steht phänotypisch für eine Grundhaltung. *Carcassonne*,[138] 2001 zum *Spiel des Jahres* gewählt, zeigt bei völlig anderem Narrativ und deshalb auch grundlegend anderem Ablauf eine entscheidende Übereinstimmung: Die Spieler bauen Verbindungen, die ihnen gemeinsam dienen. Jeder verfolgt seine eigenen Interessen, aber nicht auf Grundlage eines Nullsummenspiels auf Kosten der anderen, sondern lediglich in der Nutzung der gemeinschaftlich geschaffenen Grundlagen. Die kleinen breitbeinigen Figürchen, die statt handelsüblicher Halmakegel gesetzt werden, haben, das sei nebenbei angemerkt, zu einer neuen Wortschöpfung geführt, dem *Meeple*.[139] Diese Bezeichnung ist mittlerweile grenzüberschreitend in vielen Ländern geläufig.

Siedler, die die unbekannte Insel *Catan* entdecken und für sich bewohnbar machen, sind motiviert durch die Hoffnung auf ein friedliches, gesichertes Leben. Menschen, die sich auf einem Stück Land niederlassen und Stärke in der Gemeinschaft finden, wie sie es bei *Carcassonne* erleben, streben nach einem friedlichen, gesicherten Leben in Wohlstand und ohne aggressive Auseinandersetzungen. *Catan* und *Carcassonne* dienen hier als Platzhalter für gedanklich ähnlich konfigurierte Spiele. Sie manifestieren symbolträchtig das wirtschaftliche und kulturelle Zusammenspiel friedlicher Gesellschaften und sind damit Gesellschafts-Spiele im unmittelbaren Sinn des Wortes.

---

[138] *Carcassonne* von Klaus Jürgen Wrede: Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren, *Spiel des Jahres* 2001, (München: Hans-im-Glück, 2001, BSAH 07.01.02.02).

[139] *Meeple*: Spielfigürchen. Kofferwort durch Zusammenziehung von 'my' and 'people', mittlerweile zur Gattungsbezeichnung von Brettspielen geworden. https://www.happymeeple.com/de/medien/was-ist-ein-meeple/, Stand: 7.8.2022.

1.5.5 Mögliche Grundlagenbeeinflussung in naher Zukunft

Der seit Jahrtausenden unveränderte Bestand an Archetypen des Spiels wurde in den 1970er-Jahren überraschend erweitert. Durch Computertechnik kam der Faktor Zeit ins Spiel- Stoppuhren, Sanduhren und beliebige andere Zeitmesser waren ungenau oder mussten überwacht werden, was eine permanente Fehlerquelle war. Die Messgenauigkeit des Computers steht außer Diskussion. Der Ablauf einer vorgegebenen Zeit kann nicht beeinflusst werden.

Aufgrund der bereits entwickelten Voraussetzungen zeichnen sich Forschungsansätze ab, mit den Methoden der Künstlichen Intelligenz den seit Jahrtausenden unveränderten Bestand an spieltechnischen Archetypen um neue Formen zu erweitern. So zum Beispiel mit dem Projekt EMPAMOS der Technischen Hochschule Nürnberg. Es ist theoretisch möglich, mit Hilfe künstlicher Intelligenz alle denkbaren Kombinationen der definierten Einzelelementen durchzuprobieren. Es ist nicht auszuschließen, dass dabei ein neuer Archetyp identifiziert wird. Deshalb wird die Bedeutung und der Stand der Entwicklung von Archetypen kurz dargestellt.

1.6 Forschungsfragen und Desiderata

Das analoge Brettspiel kennzeichnet ein weites Feld wissenschaftlicher Defizite. Diese Arbeit beschränkt sich darauf, den Teilbereich klären, der der selbstgestellten Aufgabe entspricht und Antworten auf folgende Frage erarbeitet:

- Was waren die prägenden Spieleinhalte und Darstellungsformen in den ersten eineinhalb Jahrzenten des Betrachtungszeitraums?
- Welche Faktoren haben nach einer statischen, weitgehend linearen Fortschreibung bestehender Spieleanfertigung ab Mitte der 1960er-Jahre zu einer Dynamisierung der Entwicklung geführt?
- Welche Wirkgrößen haben in den 1980er- und 1990er-Jahren den grundlegenden Umbruch herbeigeführt, durch den der deutschsprachige Kulturraum zum weltweit bedeutendsten und produktivsten Spielemarkt wurde? Wie spielten sie zusammen?

- Zu welchen inhaltlichen und qualitativen Veränderungen für die Entwicklung des analogen Spiels in Deutschland hat das geführt?
- Welche kulturellen Folgewirkungen sind erkennbar?
- Welche Wirkungen auf die Entwicklung des analogen Spiels in anderen Ländern sind erkennbar?
- Welche Desiderata leiten sich für eine bestandssichernde Zukunft des analogen Spiels daraus ab?

2 Von *Mensch-ärgere-dich-nicht* über *Catan* in die Zukunft

2.1 Spielehersteller und Spieleverlage

Für eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in der Bundesrepublik wäre es zu kurz gegriffen, die Spiele nur aufzulisten, ohne sie in den Kontext zu bringen, der durch die herausgebenden Verlage vorgezeichnet ist. Die Spiele sind untrennbar von den Unternehmen abhängig, die sie hergestellt und/oder vertrieben haben.

Wenn Unternehmen, gleich aus welcher Branche, betriebswirtschaftlichen Größen wie Wachstum, Umsatz oder Return on Investment als strategische Ziele definieren, die anschließend in der Planung konkretisiert werden, gerät oft das übergeordnete strategische Ziel aus den Augen: Überleben. Ein Unternehmen, das nicht überlebt, kann weder Umsatz noch Gewinn erzielen. Für Spielehersteller ist nicht maßgebend, ob sich ein bestimmtes Produkt aus einem breiten Sortiment am Markt halten kann. Relevant ist, ob das Unternehmen als solches auf soliden, zukunftssicheren Füßen steht, damit es überlebt. Es ist erstaunlich, wie wenige Unternehmen Überlebt haben.

2.1.1 Deutsche Hersteller und Verlage

Die beiden folgenden Tabellen beruhen auf einer analytischen Auswertung der Unternehmen, die im *Spielehersteller-Almanach* aufgelistet sind (*siehe Anhang*). In diesem finden sich auch ergänzende Informationen zu den Unternehmen. Die Zeitangaben zeigen nur Näherungswerte in einer Spannweite von fünf Jahren, was jedoch für die Untersuchung ausreichend genau ist. Es geht nur darum, wie ein Verlag mit seinen Aktivitäten im Vergleich zu anderen Marktteilnehmern einzuordnen ist. Die gleiche Spannbreite gilt für Angaben, die das Ausscheiden aus dem Markt betreffen. Oft lief das Geschäft schlecht, es wurde kaum mehr Umsatz erzielt, aber manches Unternehmen bestand trotzdem formal noch weiter, bis es entweder Insolvenz anmelden musste oder aus dem Handelsregister gestrichen wurde. Doch auch die

Beendigung der Geschäftstätigkeit, sei sie nun tatsächlich oder handelsrechtlich formal, ist mit einer Spanne von fünf Jahren hinlänglich positioniert.

Wichtiger ist ein anderer Verzeichnungsfaktor: Die Tabelle bildet nicht die Bedeutung des jeweiligen Unternehmens ab, sondern lediglich die Tatsache, dass Spiele herausgebracht und vertrieben wurden. Deshalb steht ein Verlag wie Horatio in der Tabelle, obgleich nur zwei Spiele vertrieben wurden. Weil eines davon immer wieder in der Kritik stand und womöglich gerade deshalb von denen gekauft wurde, die gesellschaftspolitisch entsprechend ausgerichtet waren, steht dieser Verlag ebenso berechtigt auf der Liste, wie etwa der Otto Maier Verlag Ravensburg, der im gleichen Zeitraum hunderte von Spielen herausbrachte und damit hohe Umsätze erzielte.

Bei der Betrachtung der Unternehmenslandschaft zeigen sich also unscharfe Randzonen, deshalb kann Tabelle 1 nicht den Anspruch erheben, vollkommen lückenlos und vollständig zu sein. Bei Kleinstverlagen wurde eine reduzierte Auswahl getroffen. Obgleich die Grenzziehung schwerfiel, ob sie der Untersuchung dienen oder als Quantité négligeable zu bewerten sind, traf die Reduktion einige kleine, eher unbedeutende Verlage, vor allem, wenn auch noch deren Auflagen sehr klein waren, oder auch solche, die zwar Spiele anboten, diese aber in Randbereichen wie Esoterik oder der Bastelei positioniert hatten. Kleinunternehmen wie Dirk Troyat aus Braunschweig[140] oder die *Odin-Spiele* aus Freiburg[141] sind Beispiele. Sie stehen stellvertretend für einige andere; oft Leute, die glaubten, mit einfachen Mitteln im Spielemarkt leicht Fuß fassen zu können. Das erwies sich in der Folge meist als Fehleinschätzung, denn ein Markteintritt, ohne mit dem Umfeld des Wettbewerbs vertraut zu sein und vor allem eine klare Vorstellung zu haben, was Vertrieb bedeutet und wie man ihn bewerkstelligt, führt ziemlich rasch zu finanziellen Problemen, die auch unternehmerische Selbstausbeutung nicht lange überbrücken kann. In die weitgehend erfolglose und deshalb nicht erfasste Kategorie gehören aber auch

---

[140] *Himalaya-Expedition*, Dirk Troyat, Eigenverlag 1994, BSAH 09.02.02.04.

[141] *Sahitam, Zauberstein, Fülle, Märchenwald, Lichtstein* Titel von Odin-Spielen, Freiburg im Breisgau, 1982. Zur kurzen Geschäftstätigkeit siehe https://www.northdata.de/ODIN+-+Spiele+GmbH,+Freiburg+i.+Breisgau/Amtsgericht+Freiburg+HRB+2346, (1.6.2024)

Versuche, über das Medium Spiel einem Anliegen Gehör zu verschaffen, ohne sich längerfristig engagieren zu wollen. Als Beispiel hierfür diene *Schwarzmarkt*, ein vorgeblich kapitalismuskritischer Abklatsch von Monopoly.[142] Im Abgrenzungsfeld lagen ferner solche Unternehmen, die in ihrem Portfolio vorwiegend andere Produkte wie Baukästen, Kreativmaterial, Puzzles oder Malbücher anboten und nur gelegentlich Spiele im Programm hatten.

Tabelle 1 Deutsche Spielehersteller, die im Betrachtungszeitraum in der Bundesrepublik tätig waren

Unternehmen	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit
ASS Leinfelden	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
FX Schmid	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Haba – Habermaass	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Klee	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Noris	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Ravensburger	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Sala - Sala Rotsiegel	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Schmidt	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Spear	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	
Hausser	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85			
Aulfes (Bayerwald)	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80				
Herbart	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80				
Abel-Klinger, Heimchen, ASS	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70						
Franz Schmidt Nürnberg	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70						
Jos. Scholz	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70						
Weise	50 - 55	55 - 60	60 - 65							
Nürburg Franz Dumke	50 - 55	55 - 60								
Die Spieletruhe Morlesau	50 - 55									
Capisco	50 - 55									
Drechsler	50 - 55									
Spear		55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 - 85			
Bielefelder Spielkarten		55 - 60								
Diana		55 - 60								
Neuwerk		55 - 60								
Becker (Schyns)				65 - 70	70 - 75	75 - 80				
IWA Rechenschieber Riehle				65 - 70	70 - 75	75 - 80				
Brohm				65 - 70	70 - 75					
Langewiesche-Brandt				65 - 70	70 - 75					
Perma				65 - 70	70 - 75					

[142] *Schwarzmarkt. Ein Wirtschaftsroulett*, K. Feyerabend/W. Giese, 4 bis 6 Spieler ab 10 J., (New Lit, Mainz, 1982), BSAH 09.09.02.02).

Unternehmen	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit
Lindenberg				65 - 70						
Delphin-Verlag				60 - 65						
Die Spieletruhe Nöll				60 - 65						
Gerhards					70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Herder					70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Selecta					70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Vedes					70 - 75	75 - 80	80 - 85	85 - 90		
Arxon					70 - 75	75 - 80	80 - 85			
Deutscher Taschenbuch Verlag					70 - 75	75 - 80				
Hanje Spieleatelier					70 - 75	75 - 80				
Heyne					70 - 75	75 - 80				
Horatio					70 - 75	75 - 80				
Pestalozzi					70 - 75	75 - 80				
Schroedel					70 - 75	75 - 80				
Steidl					70 - 75	75 - 80				
Keller					70 - 75					
Phalanx					70 - 75					
Edition Perlhuhn						75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Kosmos						75 - 80	80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Berliner Spielkarten						75 - 80	80 - 85			
Bütehorn						75 - 80	80 - 85			
Pelikan						75 - 80	80 - 85			
Hornauer						75 - 80				
Kraul						75 - 80				
Krone Spiele-Club						75 - 80				
Krummacher						75 - 80				
Newlit						75 - 80				
Schlender						75 - 80				
Aktuell							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Amigo							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Arbeitsstelle für neues Spielen							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Fagus							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Pharao							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Spiele aus Regensburg							80 - 85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Pyramo							80 - 85	85 - 90	90 - 95	
Deutsche Verlagsanstalt dva							80 - 85	85 - 90		
Hexagames							80 - 85	85 - 90		
KD-Spiele							80 - 85	85 - 90		
Heidmük							80 - 85			
Intelli							80 - 85			
Abacus								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Dr. F. Hein								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Fata Morgana								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Franjos								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Hans-im-Glück								85 - 90	90 - 95	95 - 99

Unternehmen	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit
Historien								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Moskito								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Müller								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Schyns								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Truant								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Zoch								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Fun Connection								85 - 90	90 - 95	
Beltz & Gelberg								85 - 90		
Edition Erlkönig								85 - 90		
Fleckenstein								85 - 90		
Kröhnland								85 - 90		
Triangel								85 - 90		
2F Friedemann Friese									90 - 95	95 - 99
Adlung									90 - 95	95 - 99
Beleduc									90 - 95	95 - 99
Davinci									90 - 95	95 - 99
DB									90 - 95	95 - 99
Doris & Frank									90 - 95	95 - 99
Drei Magier									90 - 95	95 - 99
Heidelberger									90 - 95	95 - 99
Kinzel									90 - 95	95 - 99
Moses									90 - 95	95 - 99
Pegasus									90 - 95	95 - 99
Queen									90 - 95	95 - 99
Spieltrieb									90 - 95	95 - 99
Theta									90 - 95	95 - 99
TM									90 - 95	95 - 99
Zeitstein									90 - 95	95 - 99
VSK									90 - 95	95 - 99
Blatz									90 - 95	
Pro Ligno									90 - 95	
Bambus										95 - 99
Bohemia										95 - 99
Dinter										95 - 99
Edition Malibu										95 - 99
Eggert										95 - 99
Game Art										95 - 99
Goldsieber										95 - 99
Krimsus										95 - 99
N&W										95 - 99
Nürnberger Spielkarten NSV										95 - 99
Pro Ludo										95 - 99
Relaxx										95 - 99
Steffen Spiele										95 - 99
Werner										95 - 99
Winning Moves										95 - 99

Auf den ersten Blick könnte man aus der Zusammenstellung schließen, dass von den zwanzig Unternehmen, die den Krieg überstanden hatten und die 1949 wieder auf den Plan traten – immerhin gut 16 Prozent der 120 aufgelisteten Unternehmen – zur Jahrtausendwende doch noch acht, also etwa 7 Prozent im Geschäft waren. Doch selbst diese Zahl erzeugt ein Scheinbild, denn wirtschaftlich eigenständig waren am Ende des Betrachtungszeitraums nur noch der Otto Maier Verlag Ravensburg mit dem Markennamen *Ravensburger* und die Habermaass Family GmbH, die als *Haba* auftrat.[143] Noch mehr einzuschränken ist diese Angabe unter dem Blickwinkel, eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels vorzulegen, denn sie ist nur formal richtig. Zwar vertrieb Haba stets Brettspiele, vor allem für Kinder, doch im Betrachtungszeitraum lag der Schwerpunkt der Geschäftstätigkeit, die das Unternehmen sicherte, vorwiegend auf Holzspielwaren und Kindergartenausstattungen.

Alle anderen Unternehmen, die über den gesamten Zeitraum bis zum Jahr 2000 Bestand ausweisen, bestanden nur noch dem Namen nach, weil eingeführte Marken von Übernehmern weitergeführt wurden, oder sie standen unmittelbar vor der Insolvenz, die aber erst kurz nach dem Betrachtungszeitraum eintrat. Formal könnte Noris zu den Unternehmen gezählt werden, die zur Jahrtausendwende noch eigenständig agierten. Doch Noris wurde, trotz jahrzehntelanger sehr aktiver Präsenz am Markt, 2001 von der Simba-Dickie-Gruppe übernommen, war also de facto schon davor angezählt.[144] *Schmidt Spiele* bestand zwar stets als Marke, war aber bereits von der Blatz-Gruppe in Berlin übernommen worden. Nur der Namen *Schmidt* blieb erhalten, zusammen mit einem aktualisierten Logo. Ähnliches gilt für den Priener Spielkarten- und Spielehersteller *FX Schmid*, dessen Firmenbezeichnung nach der Übernahme durch Ravensburger auf *FX* reduziert wurde. *Kosmos* bestand zwar als Unternehmen im gesamten Betrachtungszeitraum. Doch bis in die 1970er-Jahre hatte

[143] Im September 2023 meldete Haba Insolvenz an. Das Unternehmen beendete das Insolvenzverfahren in Eigenverwaltung zum 1.3.2024. www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/spielwarenfirma-haba-beendet-insolvenz-erste-neue-auftraege/100019710.html (1.6.2024).

[144] https://www.simba-dickie-group.com/en/companies-and-brands/noris/, (1.6.2024).

das Unternehmen nichts mit Gesellschaftsspielen zu tun, sondern machte sein Geschäft mit Büchern und Experimentierkästen. Auch *Herder* war im gesamten Betrachtungszeitraum aktiv, trat aber nur für eine kurze Zeit als Spieleanbieter auf. Ausnahmslos alle anderen Unternehmen, die ihre Geschäftstätigkeit nach 1945 wieder aufgenommen hatten, waren in dem halben Jahrhundert der Betrachtung entweder *out of business* gegangen oder wurden schon früher von anderen Organisationen übernommen.

Mit Ausnahme von kurzatmigen Tastversuchen gab es bis in die zweite Hälfte der 1960er-Jahre keine Neugründungen von Spieleverlagen. Spear verzerrt dieses Bild geringfügig, weil das Unternehmen erst 1955 die Produktionsstätten von Foto Porst zurückerhalten hatte, durch die Wiederaufnahme der schon vor dem Krieg bestehenden Unternehmenstätigkeit aber keine Neugründung darstellt.

Initiativ wurde die Branche erst in der Anlaufzeit der späteren 1960er- und der Aufbruchsphase der 1970er-Jahre. Doch von den neun Unternehmen, die in der ersten Hälfte dieses Jahrzehnts auftraten, konnte sich in erfolgreicher Selbstständigkeit lediglich *Gerhards*, ein Hersteller von Holzspielen, und *Selecta*, auf dem Markt für Kinderspiele tätig, bis zur Jahrtausendwende halten.

Ähnlich verhält es sich mit den Start-ups der späteren 1970er-Jahre. Von einem Dutzend Neugründungen konnten sich, obgleich der analysierte Zeitraum kürzer war, nur noch zwei bis zum Ende des Betrachtungszeitraums positionieren.

Es liegt in der Natur der Sache, dass von späteren Neugründungen eine erhebliche Anzahl auch am Ende des Jahrhunderts noch präsent waren, weil es sich um einen kurzen Zeitraum handelt. Wie viele von diesen die Folgejahre überleben und sich längerfristig behaupten konnten, muss einer Untersuchung der Entwicklung des analogen Spiels in Deutschland und dem deutschsprachigen Kulturraum ab dem Jahr 2000 vorbehalten bleiben.

Zusammenfassend lässt sich aus der Übersicht ableiten, dass das analoge Spiel in den eineinhalb Jahrzehnten nach 1945 im Wesentlichen von den bereits vor dem Krieg etablierten Verlagen mit geringem Aufwand fortgeführt wurde. Über die inhaltliche Qualität und Vielfalt dieser Spiele siehe Kapitel 3.1.

2.1.2 Ausländische in Deutschland aktive Hersteller und Verlage

Auch die ausländischen Unternehmen bedürfen einer Kommentierung. Dass sie in der Zusammenstellung enthalten sind, lässt sie auf den ersten Blick hin als aktive Marktteilnehmer erscheinen. Das sagt aber nichts über die tatsächliche Marktpräsenz aus. Gemeinsam ist lediglich, dass diese Unternehmen ihre Produkte jeweils in einem anderen Land fertigten, sprachlich auf den deutschsprachigen Markt ausrichteten und in diese Bereiche exportieren oder für Herstellung oder Vertrieb Lizenzen vergaben, sowie über lange Jahre mit Monopoly, bevor Parker selbst im deutschsprachigen Markt aktiv wurde. Eine Sonderstellung hatten Firmen, die im deutschen Sprachbereich ihren Firmensitz und damit von vorneherein einen sprachlichen und kulturellen Vorteil hatten wie Josef Schneider Junior und Piatnik in Wien, Carlit in der deutschsprachigen Schweiz und Peri in Oberösterreich. Doch auch deren Aktivitäten waren insgesamt von eher untergeordneter Bedeutung und Wirksamkeit.

Tabelle 2 Ausländische Spielehersteller, die im Betrachtungszeitraum in der Bundesrepublik tätig waren

Unternehmen	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit	Zeit
Carlit	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Piatnik	50 - 55	55 - 60	60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Josef Schneider Jun. Wien	50 - 55	55 - 60								
Schowanek	50 - 55	55 -60								
Hasbro			60 - 65	65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
3M			60 - 65	65 - 70	70 - 75					
Parker				65 - 70	70 - 75	75 - 80	80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Jumbo					70 - 75	75 - 80	80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Invicta					70 - 75	75 - 80				
Editrice Giochi					70 -75	75 - 80	80 -85			
Goliath							80 -85	85 - 90	90 - 95	95 - 99
Naef							80 -85	85 - 90		
Interteam							80 -85			
IT – International Team							80 -85			
Abalone								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Bandai Huki								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Clementoni								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Eurogames								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Silver Bear								85 - 90	90 - 95	95 - 99
Flying Turtle								85 - 90		
Mattel									90 - 95	95 - 99
Peri									90 - 95	
Asmodée										95 - 99
Identity Games										95 - 99
Splotter Spellen										95 - 99
University Games										95 - 99
Venice Connection										95 - 99

Es ist nachvollziehbar, dass in der ersten Zeit des Wiederaufbaus nach dem Krieg nur deutschsprachige Unternehmen auf dem damals noch sehr schwachen Spielmarkt auftraten. Ausländische Unternehmen, auch wenn sie den Heimvorteil der deutschen Sprache hatten, konnten im deutschen Spielemarkt kaum Fuß fassen. *Josef Schneider Junior Wien,* der auch das Signet J.S.W. nutzte, war zwar präsent, aber nur in geringem Umfang aktiv. Schowanek aus der Tschechoslowakei nahm den Betrieb bei Salzburg auf, hatte die Lizenz für *Scrabble*, vermarktete das Spiel aber nur in der kurzen Zeitspanne von 1953 bis 1958 und musste die Lizenz dann an Spear als ursprünglichen Eigner zurückgeben.[145] Für *Carlit* gilt die Einschränkung, dass die Produkte zwar im Prinzip jederzeit verfügbar, jedoch nicht von einem aktiven Vertrieb getragen waren.[146] Die Spielkarten aus der österreichischen Produktion von *Piatnik* in Wien wurden von den Handelsvertretern von *FX Schmid* in Prien auf Provisionsbasis mitvertrieben. Erst in den 1960er-Jahren begann Piatnik, zunächst auch nur zögerlich, Spiele in Deutschland auf den Markt zu bringen. Interessant jedenfalls ist die Feststellung, dass sich auch, durchaus vergleichbar mit den deutschen Firmen, die nach dem Krieg ihre Tätigkeit wieder aufgenommen hatten, nur Piatnik über den gesamten Betrachtungszeitraum behaupten konnte. [147]

---

[145] Marion Faber/Helmut Schwarz, *Die Spielmacher: J. W. Spears & Söhne; Geschichte einer Spielefabrik; (erschien begleitend zur Ausstellung Die Spielmacher, J. W. Spear & Söhne - Geschichte einer Spielefabrik, Spielzeugmuseum Nürnberg (Museum Lydia Bayer), 22.11.1997 - 10.4.1998)*, Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Bd. 2, Nürnberg 1997, S. 99.

[146] Das ist nachvollziehbar, dass das Interesse an diesen Spielen mit dezidiert schweizerischen Themen und Inhalten, zum Beispiel *Leiterli-Spiel* oder *Schweizer Reise*, gering, der Kaufpreis durch den Wechselkurs von D-Mark zu Schweizer Franken jedoch hoch war.

[147] Piatnik Mail 230527 1657 Strehl Werneck.pdf. Text im Anhang

Tabelle 3 Teilnahme ausländischer Spieleverlage an der Spielwarenmesse zwischen 1950 und 1969

Jahr	Schowanek	Piatnik	J. Schneider	Hasbro	Carlit	3M
1950	■					
1951	■					
1952	■					
1953	■					
1954	■					
1955	■					
1956	■					
1957	■	■				
1958	■	■	■			
1959	■	■				
1960	■	■	■			
1961	■	■				
1962	■	■	■			
1963	■	■	■			
1964	■	■	■			
1965	■	■	■	■		
1966	■	■	■			
1967	■	■	■			
1968	■	■	■			
1969	■	■	■	■		

Ein entsprechendes Bild zeichnet sich auch ab, wenn man die Teilnahme ausländischer Spielehersteller an der Spielwarenmesse in Nürnberg analysiert. Am beharrlichsten zeigt sich zwar Schowanek, doch von Scrabble abgesehen, produzierte das Unternehmen Holzspielwaren und Zulieferteile für andere Hersteller. Spielkartenhersteller Piatnik zeigte zwar ab 1957 Konstanz, verlegte sich aber erst Mitte der 1960er-Jahre auf Spiele. Josef Schneider Wien war anfangs gar nicht, dann sporadisch, und schließlich obwohl beständig, doch ohne Nachdruck und Erfolg am Markt tätig. Der Spielwarenkonzern Hasbro startete mit großen Abständen erste, zögerliche Versuche. Der Schweizer Verlag Carlit versuchte erst gar nicht, durch einen Messeauftritt Zugang zum deutschen Markt zu bekommen. Und das US-amerikanische Unternehmen 3M (Minnesota Mining and Manufacturing Company) war noch nicht so weit, sich diesen Zugang über eine Messepräsenz zu erschließen. Erst Mitte der 1960er-Jahre, als das sogenannte Wirtschaftswunder bereits einer größeren Anzahl von Menschen einen gewissen Wohlstand gebracht hatte, verschafften sich

3M und auch Hasbro Zugang zum deutschen Markt. 3M trat zwar mit innovativen Produkten auf, positionierte sich jedoch in einem Preissegment, das weit über dem Durchschnitt der sonst angebotenen Gesellschaftsspiele lag.[148] Hinzu kam, dass der Technologiekonzern 3M mit anspruchsvollen Gesellschaftsspielen eine Produktkategorie in sein Portfolio genommen hatte, die keinen Bezug zu den übrigen Geschäftsfeldern des Unternehmens hatte. Folglich gab es auch keine Erfahrung mit vertrieblichen Anforderungen und Usancen, insbesondere nicht in einem kulturell fremden Umfeld. Der Lernprozess der Spielesparte des Unternehmens führte dazu, den hochpreisigen, aufwändigen Produkten, die sich kaum absetzen ließen, kleine, billige Spiele folgen zu lassen, was ebenfalls nicht funktionierte. Nach etwa einem Jahrzehnt von *trial and error* mit unterschiedlichen Produktlinien, alle mit geringem Erfolg, zog sich 3M aus diesem Segment zurück. Das Unternehmen gab die Spielesparte nicht nur in Deutschland auf, sondern vollständig, weil die erwarteten Erfolge auch auf allen anderen Märkten ausgeblieben waren.

Anders Hasbro, denn dieses Unternehmen bewegte sich in dem gewohnten und damit gesicherten Umfeld des Spielwarenhandels. Gleiches gilt für Jumbo aus den Niederlanden, wenn auch erst etwa ein Jahrzehnt später, als es bereits einen stark wachsenden Markt für analoge Spiele in Deutschland gab. Beide Unternehmen bauten für ihren Vertrieb Niederlassungen in Deutschland auf.

Dass der britische Kunststoffhersteller Invicta sich nicht auf Dauer am deutschen Spielmarkt behaupten konnte, lag nicht zuletzt an dem Umgang des Unternehmens mit ethischen Regeln und Vorstellungen.

Der ab den 1980er-Jahren boomende deutsche Spielemarkt zog in der Folge eine Reihe von weiteren ausländischen Unternehmen an, die sich aber nur durchsetzen und auf die Dauer halten konnten, wenn sie entweder eine Nische besetzen, diese, wie der französische Verlag Abalone sogar definieren konnten oder wenn sie mit strategischer Ausrichtung ausreichend finanziert waren, wie etwa das italienische Unternehmen Clementoni.

---

[148] 3M-Spiele im Bayerischen Spiele-Archiv: BSAH 11.04.01.01 bis 11.04.01.06

Die Veränderung, die das Wachstum des deutschen Spielemarkts gebracht hat, wird durch die Tatsache deutlich, dass etwa sechzig Prozent der Markteintritte ausländischer Spieleverlage erst in der Zeit zwischen 1980 und 2000 erfolgte. Jedoch konnten sich nur wenige dauerhaft halten. Die eingehende Analyse dieser Gegebenheit muss jedoch, weil sie mit ihren Wirkungen weit in die Folgezeit des Betrachtungszeitraums reicht, einer anderen Untersuchung vorbehalten bleiben.

2.2 Der Verkauf von Spielen: Markt und Regeln

2.2.1 Deutsche Spielwaren-Fachmesse in Nürnberg

Schon vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkriegs war der zuvor starke Export von Spielwaren fast vollständig zum Erliegen gekommen. Nach 1945 waren die Herstellungsbetriebe weitgehend zerstört oder zumindest beschädigt. Den geringen Bedarf an Kinderspielzeug deckten bald ausländische Anbieter.

Im Nachkriegsdeutschland herrschte Mangelwirtschaft. Ein Bedarf an Brettspielen bestand so gut wie gar nicht. Die Menschen hatten andere Sorgen. Deshalb gingen auch viele Kleinbetriebe, die zuvor Spielwaren produziert hatten, zunächst dazu über, die noch verfügbaren Produktionskapazitäten dafür zu nutzen, den dringenden Bedarf an Haushaltswaren zu decken.[149] Die teils noch reichlich vorhandenen Materialreste für Stahlhelme oder Munitionshülsen aus der Kriegsproduktion wurden zu Sieben, Schüsseln oder Trinkgefäßen umgearbeitet. Dazu genügten oft wenige Maschinen, die noch funktionsfähig waren oder mit geringem Aufwand wieder instandgesetzt werden konnten.

Erst im beginnenden Aufschwung der 1950er-Jahre wurde deutlich, dass es für die westdeutsche Spielwarenindustrie - auch für das Segment der Brettspiele – einen Bedarf gab und dass es an einer geeigneten Messe fehlte. Die Leipziger Messe, die

[149] Vgl. Brauer, Ulla: *Kriegsende: Wie aus Waffen Hausrat wurde.* https://www.ndr.de/geschichte/chronologie/kriegsende/Upcycling-am-Kriegsende-Wie-aus-Waffen-Hausrat-wurde,notbehelf100.html, (10.5.2024).

zuvor die Drehscheibe für die Verbindung zwischen Herstellern und Handel, vor allem aber auch für den Export war, stand durch die Zonengrenze nicht mehr zur Verfügung. Die Versuche der Spielwarenindustrie, die Messen in Frankfurt, Köln und Hannover für die Präsentation ihrer Produkte zu nutzen, erwiesen sich durch deren allgemeinen Charakter und die zu große inhaltliche Bandbreite der Exponate als wenig ergiebig. Auf diese Weise konnte das Fachpublikum nicht wirksam erreicht werden.[150]

Der Umsatzschub bei Spielwaren in der Zeit vor Weihnachten reichte nicht aus, eine gleichmäßige und damit ganzjährige Beschäftigung zu erreichen. Deshalb suchte die Spielwarenindustrie gemeinsam mit dem Großhandel nach einer Lösung, die nicht nur den Vertrieb insgesamt befeuern, sondern für eine kontinuierliche Auslastung sorgen und vor allem auch den Export wieder ankurbeln sollte.

Im Herbst 1949 beschlossen Vertreter der *Arbeitsgemeinschaft Spielwarenindustrie des Vereinigten Wirtschaftsgebiets* zusammen mit der *Vedes*[151] eine *Deutsche Spielwarenfachmesse* zu gründen. Erstmals sollte sie im Frühjahr 1950 stattfinden. Während die Idee in der Branche allgemeine Zustimmung fand, lehnte ausgerechnet die Verbandsorganisation der Messewirtschaft *AUMA*[152] das Vorhaben ab, weil ein zu starkes Anwachsen von Messen befürchtet wurde.[153]

Der Standort für die geplante neue Messe sollte Nürnberg sein. Nun gab es gerade in Nürnberg keine ausreichenden Übernachtungsmöglichkeiten, die Stadt war verkehrstechnisch schlecht angebunden und vor allem fehlte es an einer für ein Messegesche-

---

[150] Drescher, Fritz: *Die ersten 25 Jahre der Nürnberger Spielwarenmesse*, hrsg. von Spielwarenmesse eG Nürnberg (Bamberg 1976), S. 11.

[151] VEDES = *Vereinigung der Spielwaren-Fachgeschäfte eG Nürnberg (1949; Vereinigung Deutscher Spielwarenhändler eGmbH)* ist eine Einkaufs- und Marketing-Gemeinschaft des Spielwaren-Fachhandels.

[152] AUMA = Ausstellungs- und Messeausschuss der Deutschen Wirtschaft (Verband der deutschen Messewirtsch*aft)*.

[153] Drescher 1976, S. 12.

hen geeigneten Infrastruktur. Das hatte offenbar Tradition.[154] Dass sich die Gründer der neuen Messe trotz dieser historischen Disposition dennoch auf Nürnberg festlegten, lag vor allem an der lange in die Vergangenheit reichenden traditionellen Verankerung der Spielwarenherstellung in und um Nürnberg. Nachweislich reicht der Beruf des Docken- oder auch Toggelinmachers, wie die Spielzeugschnitzer und Puppenmacher genannt wurden, bis ins 14. Jahrhundert zurück.[155] Bildliche Darstellungen sind zahlreich. Sie finden sich beispielsweise in den Hausbüchern der Nürnberger Zwölfbrüderstiftungen.[156]

Doch es ging nicht allein um Puppen. Jede Art von Spielzeug wurde in Nürnberg oder im weiteren Umland hergestellt oder fand, wie etwa in Heimarbeit hergestelltes Spielzeug aus dem Grödnertal, in Nürnberg den geeigneten Handelsplatz. Dabei lässt sich auch die technische Entwicklung gut verfolgen, denn zur Kunst des Schnitzens und Formens kam schrittweise der Zinn- und Messingguss, die Blechverarbeitung und in der Nachkriegszeit auch die Verarbeitung von Kunststoffen. Die Technik der Blechformung ließ vor allem Hersteller von Miniatureisenbahnen sprießen. Nur das 1859 gegründete Unternehmen *Märklin* war in Göppingen, etwa vierzig Kilometer östlich von Stuttgart in Baden-Württemberg angesiedelt. Alle übrigen Hersteller von Spielzeugeisenbahnen wie *Ernst Plank, Georges Carette, Johann Distler, Karl Bub, Ernst Paul*

---

[154] Verbunden mit der Übergabe der Reichskleinodien wurde Nürnberg 1423/24 und ergänzend 1431 kaiserliche Privilegien in einem Umfang verliehen, wie sie kaum eine andere Stadt zur damaligen Zeit besaß. „*Der Andrang der Frommen und der Kaufleute war ungemein; 1463 kamen fast 2000 Wagen und Karren durch die Tore der Stadt.“* (Schulte, Aloys: *Geschichte der Grossen Ravensburger Handelsgesellschaften 1380–1530,* Stuttgart/Berlin 1923, S. 448.) Doch „*dieser so günstigen Voraussetzungen zum Trotz* [wurde] *Nürnberg niemals zu einer großen Reichsmesse.“* (Lütge, Friedrich: *Der Untergang der Nürnberger Heiltumsmesse*, Jahrbücher *für Nationalökonomie und Statistik* Vol. 178, No. 1/3 (August 1965), S. 133–157). Das lag nicht zuletzt an dem beharrlichen Widerstand von Frankfurt und Nördlingen, die um den Bestand der dortigen Messen fürchteten. Fest steht jedenfalls, dass Nürnberg, zu jener Zeit nach Köln mit knapp 40.000 Einwohnern zweitgrößte Stadt auf dem Gebiet des späteren Deutschlands in seinen heutigen Grenzen, schon früh die Chance gehabt hätte, sich als Messestandort langfristig zu etablieren – sie aber nicht nutzte.

[155] Falkenberg, Karin: *Nürnberg hat das Zeug zum Spielen.* Zur DNA der fränkischen Spielzeugstadt. In: Kulturstadt Nürnberg. Herkunft und Zukunft in Europa. Nürnberg 2019, S. 127 – 146.

[156] *Hausbücher der Nürnberger Zwölfbrüderstiftungen* mit Abbildungen. Beispiele: Amb. 279.2° Folio recto (Landauer I): Georg Neudthardt (gest. nach 1656) Toggelinmacher; Amb. 317b.2° Folio 10 verso (Mendel II): Clauß Schach, dat. 1558.

Lehmann, Thomas Hess, Johann Andreas Issmayer, Jean Fleischmann oder die Brüder *Adolf und Ignaz Bing* waren direkt in Nürnberg oder im umgebenden Großraum tätig. Hinzu kamen andere Spielzeugproduzenten wir zum Beispiel die Unternehmen *Bruder* (gegründet 1926), *BIG* (gegründet 1938), *GAMA* in Fürth (gegründet 1881) oder *Geobra* in Zirndorf, das diese Firmenbezeichnung seit 1908 für das 1876 gegründete Unternehmens führte. Weil auch die mächtige Vertriebsorganisation Vedes ihren Sitz in Nürnberg hatte, legten sich die Messegründer trotz aller einschränkenden und ungünstigen Voraussetzungen auf Nürnberg fest. Initiatoren waren vier Unternehmer: Carl Ehmann (Märklin-Modelleisenbahnen), Arno Drottboom (Direktor der Vedes), Ernst Theodor Horn (Hauptgeschäftsführer der Arbeitsgemeinschaft Spielwarenindustrie) und Hans Mangold (Blechspielzeughersteller GAMA).[157]

Auftakt war die Messe vom 12. bis 18. März 1950. Zwar kamen zur Eröffnung Bundeswirtschaftsminister Ludwig Erhardt und der Bayerische Wirtschaftsminister Hans Seidel, was die Bedeutung der Messe dokumentierte, doch in den ersten Jahren war die *Deutsche Spielwarenfachmesse* alles andere als professionell. Das Angebot war verteilt auf Gebäude in der Nürnberger Innenstadt in der Nähe des Stadtparks, auf das dreistöckige – und später um eine Etage aufgestockte – Wieselerhaus, das Gemeindehaus Maxfeld und zwei kleine Zelthallen. Erst 1961 kam mit dem Max-Scheerer-Haus weitere Fläche hinzu, ergänzt 1966 um das Europa-Haus an der Bayreuther Straße.[158]

Bezeichnend für die geringe Bedeutung des Brettspiels in der damaligen Zeit ist die Zusammensetzung der Genossenschaft, die die Messe gründete und bis heute betreibt.[159] Von den 46 Gründungsmitgliedern waren nur drei Hersteller von Brettspielen: Heinrich Boesner für das Unternehmen *Georg Reulein* (Fürth), Kurt Hausser für *O. & M. Hausser* (Neustadt bei Coburg) und Ilse Spear für *I.W.Spear &*

---

[157] Drescher 1976, S.12

[158] Ebd., S. 17 ff.

[159] Ebd., S. 22

Söhne (Nürnberg).[160] Dass sich der Otto Maier Verlag Ravensburg, ein Unternehmen, das auch zu dieser Zeit etwa neunzig Mitarbeiter beschäftigte, daran nicht beteiligte, ist einerseits verwunderlich, verdeutlicht aber andererseits den kärglichen Stellenwert, den man der Entwicklung des Brettspiels damals noch zuordnete, denn das Unternehmen generierte zu dieser Zeit den überwiegenden Teil seines Umsatzes mit Produkten aus den Bereichen Basteln, Beschäftigung und Büchern. Das lässt sich aus dem ungleichen Verhältnis der sonstigen Angebote mit 126 Positionen zu den Spielen mit 52 Positionen in dem als Beispiel herangezogenen Ordersatz des Hauses von 1951 ablesen.[161]

In Deutschland gibt es einige internationale Leitmessen, wie beispielsweise die Frankfurter Buchmesse, die BAUMA in München oder die ANUGA in Köln. Dass die *Internationale Spielwarenmesse – International Toy Fair Nürnberg* auch dazu gehört, ist nicht zuletzt Ludwig Erhard in seiner damaligen Funktion als Wirtschaftsminister der Bundesrepublik zu verdanken. Zum Abschluss seiner Eröffnungsrede 1951 deutete er auf das hinter ihm angebrachte Schild *Deutsche Spielwaren Fachmesse* und sagte wörtlich: „*Ich möchte nächstes Jahr das Wort ‚Deutsche' nicht mehr sehen*" und drohte, dass er andernfalls diese Messe nicht mehr besuchen werde.[162] Das löste intensive Diskussionen aus, denn die heimischen Aussteller wollten sich eigentlich die ausländische Konkurrenz vom Hals halten und bestanden darauf, dass zwar Einkäufer aus dem Ausland, nicht jedoch Aussteller zugelassen wurden. Nur widerstrebend gaben sie dem politischen Druck nach. Doch dieser grundlegende Schwenk war initialer Auslöser für ein rapides Wachstum und den Aufstieg der Spielwarenmesse Nürnberg von einem regionalen Geschehen zu der internationalen Leitmesse.

Die Verkehrsanbindung mit notorisch überlasteten Autobahnen und magerer Anbindung an Bahnnetze hielt mit dem Wachstum der Messe ebenso wenig Schritt, wie die

---

[160] Ebd.

[161] *pl_1951.pdf*, Preisliste und Bestelliste des Otto Maier Verlags von 1951. Dokument im Anhang

[162] Nostheide, Werner: *50 Jahre Spielwarenmesse Nürnberg: Geschichte eines Erfolges*, hg. von Spielwarenmesse eG Nürnberg, 1. Aufl. Bamberg 1998, S. 48.

Entwicklung der Unterbringungsmöglichkeiten für die Messebesucher.[163] Die versprengten Ausstellungsflächen mit Behelfsbauten machten es den Organisatoren unmöglich, der Messe eine überschaubare Struktur zu verleihen. Die einzelnen Teilbranchen konnten aufgrund der baulichen Gegebenheiten nicht sortiert zusammengefasst werden, sondern waren weit verstreut. Es dokumentiert den Bedarf und die Aufnahmefähigkeit des Marktes, dass die Spielwarenmesse trotz aller Unzulänglichkeiten und der erschwerten und eingeschränkten Arbeitsbedingungen für die Einkäufer kontinuierlich wuchs.

Ein knappes Viertel Jahrhundert nach den ersten Anfängen der Messe, konnte die Spielwarenmesse 1973 in ein Messezentrum in Nürnberg-Langwasser umziehen. Damit war es endlich möglich, die Messe in einer einigermaßen übersichtlichen Form zu gliedern und eine Systematik erkennbar zu machen. Die neue Struktur wurde als Branchengliederung bezeichnet, war aber naturgemäß eine Warengruppengliederung. Zunächst gab es sechs Warengruppen, die mit farblicher Kennzeichnung eingeführt wurden, was jedoch, zusammen mit den von Architekten und Designern für die Hallenkennzeichnung gewählten Farben, für reichlich Verwirrung sorgte.

- Gruppe 1 (braun): Modellbau, Basteln und Hobby
- Gruppe 2 (grün): Eisenbahnen, Autobahnen, Baukästen, Lehr- und didaktisches Spielzeug
- Gruppe 3 (blau): sonstige Spielwaren, insbesondere nichtmechanisches und mechanisches Spielzeug, Sportspielzeug,
- Gruppe 4 (rot): Puppen, Plüschspielzeug, hauswirtschaftliches Spielzeug, Holzspielwaren, Kleinkorbwaren
- Gruppe 5 (gelb): Bücher, Spiele, Schallplatten
- Gruppe 6 (violett): Christbaumschmuck, Fest- und Scherzartikel
- Gruppe 7 (orange): Mehrbranchengruppe

[163] Die Unterbringungsmöglichkeiten waren derart problematisch, dass Drescher ihnen ein eigenes Kapitel in seiner Darstellung widmet, vgl. Drescher 1976, S. 62 ff.

Gruppe 7 kam erst zu einem späteren Zeitpunkt hinzu, und Gruppe 3 wurde bald um Videospiele ergänzt.[164]

Die Spiele finden sich, unspektakulär eingefügt, in Gruppe 5. Sie hatten zunächst mit der Halle 11 nur wenig Raum zur Verfügung. Halle 11 ist eine unübersichtliche und im Vergleich zur Größe der anderen Hallen eher kleine Mehrzweckhalle mit Nutzflächen auf zwei Etagen, die außerhalb von Messezeiten für andere Aktivitäten genutzt werden kann. Im gesamten Messegeschehen spielten die Brettspiele aber auch ohnedem kaum eine Rolle, was nicht zuletzt durch die Vielfalt und Bandbreite der übrigen Warengruppen deutlich wird. Dennoch wurden die Gesellschaftsspiele von dem allgemeinen Aufschwung zumindest mitgetragen. Wie bescheiden und uneinheitlich die Auftritte der Spielehersteller auf den Spielwarenmessen in den ersten Jahren auch waren, sie waren unabdingbare Voraussetzung für das später einsetzende Wachstum.

Zahlen und statistische Erhebungen, wie sie heute selbstverständlich sind, wurden in den ersten beiden Jahrzehnten des Messebetriebs zunächst gar nicht, später nur in unzureichender Form erhoben, sodass eine wertmäßige Analyse der Bedeutung der Brettspiele im Vergleich zum Gesamtmarkt nicht möglich ist. Aus dem Gesamtzusammenhang ergibt sich jedoch, dass die Brettspiele von untergeordneter Bedeutung waren.

2.2.2 Einkaufsorganisationen

Um die schwache Verhandlungsposition vieler einzelner Fachhändler durch geballte Einkaufskraft zu stärken, verbunden mit der Notwendigkeit, aus der unüberblickbaren Angebotsbreite der Industrie eine für den Einzelhändler handhabbare Auswahl zu treffen, wurde bereits 1904 die *Vereinigung Deutscher Spielwarenhändler* (woraus das Akronym *VEDES* gebildet wurde), als Bindeglied zwischen Fachhandel und Herstellern gegründet. Die Organisation begann mit 14 Gründungsmitgliedern. Bis

[164] Nostheide 1998, S. 46

1948 war die Zahl der Mitglieder auf 211 angestiegen, die sich nun teilen mussten: 134 in der Westzone, 62 in der Ostzone und der Rest in ausländische Aktivitäten. Die Vedes der Westzone beteiligte sich an der Gründung der *Deutschen Spielwarenfachmesse* 1949/1950.[165]

Für die Vedes nahmen Gesellschaftsspiele in den beiden ersten Jahrzehnten nach dem Krieg wenig Raum ein, wie es auch bei der Messe selbst zu beobachten war. Erst in den 1970er-Jahren hatte die Vedes mit der aus Stuttgart stammenden Fachhändlerin Gisela Fritz eine Spezialistin, die jährlich das Angebot auf der Spielwarenmesse sichtete, um Empfehlungen für den Spielwaren-Facheinzelhandel auszusprechen.

Mit der *Fördergemeinschaft Spielwaren Facheinzelhandels-GmbH & Co.KG* (Hildesheim), kurz *Idee und Spiel,*[166] kam 1977 eine weitere starke Einkaufsorganisation hinzu. Die marketingorientierte Verteilung der Aktivitäten auf sechs Warengruppen positionierte jedoch das analoge Spiel lediglich als Teilbereich in dem Segment, das sich auf den Facheinzelhandel ausrichtete. Die übrigen fünf Segmente konzentrierten sich auf die unterschiedlichen Richtungen des Modellbaus, auf digitale Spiele und auf hochwertige Sortimente und Lernspielzeug.

Der größte Teil des Spielwarenfachhandels ist Mitglied in einer dieser Großhandelsorganisationen. Bei der Auswahl der Produkte und dem Aushandeln der Konditionen, was Preise, Rabatte, Boni, bewertete Werbemaßnahmen betrifft, handeln diese Organisationen marktwirtschaftlich, weil auch sie von den Umsätzen profitieren. Deshalb nahmen analoge Spiele keine Sonderstellung ein, anders als etwa digitale Spiele, Lego oder Playmobil. Die Großhandelsorganisationen be- und verhinderten Umsätze mit analogen Spielen nicht. Sie förderten sie aber auch nicht gezielt, sondern ließen sie im Portfolio mit allen anderen Produktlinien des Spielwarenangebots mitlaufen.

---

[165] Vgl. die Unternehmensgeschichte der Vedes unter: https://www.vedes-gruppe.de/die-vedes-gruppe/historie (10.5.2024).

[166] Eigenschreibweise *idee+spiel,* https://www.ideeundspiel.com (1.6.2024).

Um die Dimension des Spielemarktgröße richtig einordnen zu können ist ein Blick auf einige Teilaspekte sinnvoll.

Segmentierungen gliedern den Markt. Kleine, mutige Start-ups bereichern das Angebot kurzfristig, hinterlassen aber keine nachhaltigen Spuren, wenn sie sich im Wettbewerb nicht behaupten können. Die Größe eines Unternehmens sagt wenig über die Innovationskraft und den Beitrag zur inhaltlichen Qualitätsverbesserung der Spiele aus, zum Beispiel dann, wenn es lediglich darum geht, durch Me-too-Produkte am Erfolg eines Innovators teilzuhaben.

2.2.3 Segmentierung stellt Vergleichbarkeit in Frage

Dass *Spiel* ein unscharfer Begriff ist, der auch durch Eingrenzungen wie *Brettspiel* oder *Gesellschaftsspiel* nicht fassbarer wird, wurde bereits ausgeführt. Die Unschärfe verschleiert auch, dass der Markt für Spiele keineswegs ein einheitliches Feld ist, sondern segmentiert. Nicht alle Spieleverlage bewegen sich im gleichen Segment, auch wenn die Produkte Erscheinungsähnlichkeiten aufweisen oder in ähnlich aussehende Schachtelformate gepackt sind.

Diese Erkenntnis war bis zur Mitte der 1960er-Jahre auch ohne große Bedeutung, weil sich die Angebote der Hersteller zwar teils deutlich in der Gestaltung, doch inhaltlich nur gering unterschieden. Ein Reisespiel war ein Reisespiel, unabhängig von der regionalen Zuordnung. Ein Mensch-ärgere-dich-nicht, ob nun mit dieser Bezeichnung oder mit graphischer Veränderung und einem anderen Namen, war ein Start-Ziel-Rennen. Ähnliches galt für viele Würfelspiele, ob nun als Auto- oder Pferderennen oder mit einem anderen thematischen Ansatz.

Erst inhaltliche wie formale Differenzierungen begannen ab Mitte der 1960er-Jahre.. Es entstanden Teilbereiche, die auf unterschiedliche Zielgruppen ausgerichtet waren. Sie splitteten den Markt auf, obgleich das lange Zeit nicht sichtbar wurde. Dekorative Holzspiele, didaktische Spiele, esoterische Spiele, Exit- und Escape-Spiele, Familienspiele, Fantasy-Spiele, Geschicklichkeitsspiele, koffergeeignete Urlaubsspiele, Kommunikationsspiele, Konfliktsimulationen, kooperative Spiele, Logikspiele, Mitbringspiele, Partyspiele, Rollenspiele, Strategiespiele, Zwei-Personen-

Spiele – die Aufzählung von Teilfeldern des Marktes, die dem Oberbegriff Spiel zuzuordnen sind, lässt sich lange weiterführen, doch kaum ein Segment wird von einem Hersteller monopolisiert. Wenn eine deutliche Nachfrage nach einer Kategorie erkennbar wird, versuchen meist mehrere Anbieter, sich mit Me-too Produkten zu positionieren, um einen Teil des Marktpotenzials für sich abzuschöpfen.

Für Start-ups ist es gerade in den größeren Segmenten schwierig, eine gesicherte Position gegen den Wettbewerbsdruck der bereits etablierten Unternehmungen zu erringen. Denn diese haben Vorteile durch Größe, Reputation, eingeführten Vertrieb und weitere Faktoren, vor allem aber durch Erfahrung und Kenntnis der Usancen und Regeln am Markt.

2.2.4 Bestehen oder Scheitern auf einem hart umkämpften Markt

Es gibt viele Ursachen, die im Wettbewerb zum Scheitern führen. Start-ups haben nur dann eine Chance, sich erfolgreich zu behaupten, wenn sie eine Nische erkennen und besetzen, die den etablierten Marktteilnehmer nicht relevant erscheint oder für diese unerreichbar ist. Bereits erwähnt wurde die Nische, die der französische Hersteller Abalone mit abstrakten Spielen mit ausgeprägter Haptik definiert und besetzt hatte.[167]

Eine Nische kann aus besonderen Darstellungsformen bestehen. Beispiele sind die meist in Pappröhren verpackten Spiele des Aktuell-Verlags oder der Edition Perlhuhn, die hochwertig aus Buche gefertigten Holzspiele von Gerhards oder die überdimensionierten Spielpläne, die das Hanje Spieleatelier jeweils in kleinen Auflagen publizierte. Auch inhaltlich wie preislich völlig aus dem Rahmen fallende künstlerische Gestaltung, wie sie der Zeitsteinverlag des Künstlers Thomas Fackler mit der *Abtei der wandernden Bücher* oder der *Oper der schwarzen Spiegel*, die jeweils mehrere tausend D-Mark kosteten und nur in limitierter, nummerierter Auflage hergestellt wurden, definierten eine Nische. Eine andere Art der Sonderstellung kann sich auch aus dem strategischen Vorgehen ergeben, wie es zum Beispiel der Hans-im-Glück

[167] Es ist plausibel, dass ein Unternehmen wie Ravensburger weder Spielfelder aus individuell angefertigtem Batiktuch herstellen noch mit bestehenden Vertriebsstrukturen vermarkten kann.

Verlag konsequent verfolgt.[168] Interessante Nischen können sich ferner aus Marktzugängen eröffnen, die für andere Wettbewerber nicht oder nur schwer zugänglich sind, wie zum Beispiel Museumsshops.

2.3 Dürftiger Rechtsschutz

2.3.1 Vom Me-too-Produkt zum Plagiat

Wie auf jedem Feld wirtschaftlichen Handelns mit starkem Wettbewerb gibt es auch im Spielebereich *Me-too*-Produkte. Damit bezeichnet man angenäherte Imitationen eines erfolgreichen Produkts durch einen Wettbewerber. Die beiden Standardmodelle hierfür sind *me too but better* oder *me too but cheaper*. Ein großer Teil der althergebrachten, rechtefrei reproduzierbaren Spiele wie Mühle, Dame, das Gänse- und Leiterspiel und ähnliche Titeln, wie sie die von mehreren Unternehmen angebotenen sogenannten Spielemagazine enthalten, meist zusammen mit Mensch-ärgere-dich-nicht-Varianten mit anderer Namensgebung und/oder abgewandeltem Design, sind in der Regel der Kategorie *me too but cheaper* zuzuordnen. Sie differenzieren sich nicht durch besondere Produktqualität, sondern vor allem durch den Preis, eventuell ein ansprechendes oder auffälliges Schachteldeckblatt oder der Ankündigung von besonders vielen Spielmöglichkeiten mit dem gleichen Spielmaterial.

Me too funktioniert im Spielebereich nur auf bestimmten Teilgebieten. Die zahllosen Mensch-ärgere-dich-nicht-Varianten wurden bereits erwähnt. Relativ einfach war es in den 1980er- und frühen 1990er-Jahren, sich an den Erfolg von *Trivial Pursuit* anzuhängen. Als das Spiel 1984 in Deutschland eingeführt wurde, löste der durch exzellentes Marketing getriggerte Erfolg eine gewaltige epigonale Welle aus. In der nachfolgenden Zeit kam eine kaum überschaubare Anzahl an Frage-Antwort-Spielen

[168] Der Münchner Hans-im-Glück-Verlag war von Anfang an darauf ausgerichtet, sich lediglich auf redaktionelle Arbeit mit geringem Personalaufwand auf nur sehr wenige Titel pro Jahr zu fokussieren. Produktion, Logistik, Vertrieb und alle weiteren betriebswirtschaftlichen Funktionen wurden auf andere Unternehmen übertragen.

zu einer ebenso schwer überschaubaren Menge an Themen auf den Markt. Die meisten dieser Spiele waren eher dem Bereich *cheaper* als *better* zuzuordnen.

Erst in neuerer Zeit führte *me too* gelegentlich zu Innovationen, wie das Beispiel der Exit-Spiele belegt. Zwar gibt es auch in diesem Segment eine große Anzahl von wenig einfallsreichen Produkten. Doch angetrieben von dem Anreiz, von der bereits erfolgreich angelaufenen Publizitätswelle zu profitieren, gab es ideenreiche, originelle Ansätze, die die Bandbreite der von Exit-Spielen abgedeckten Möglichkeiten erweitert haben. Dazu gehörte zum Beispiel die Umkehrung des Exit-Prinzips, das als Spielvorgabe setzt, die Spieler seien eingesperrt und sollen in vorgegebenem Zeitrahmen den Ausweg finden. *Break-in-Spiele* hingegen haben als Ziel, den geheimen Zugang zu einem versperrten und gesicherten Ort zu finden.

Die Nachahmung durch eine der üblichen Vorgehensweisen, mit denen sich Marktteilnehmer an den Erfolg eines anderen Unternehmens anhängen, mag mit wenig eingrenzbaren Themenfeldern wie Frage-Antwort- oder Exitspielen gelingen. Sie funktioniert jedoch nicht bei komplexen innovativen Spielen. Das wirft interessante Aspekte auf. Anders als in den USA sind analoge Spiele in Europa nicht patentierbar.[169] Würden Erfolgstitel wie *Catan* oder *Carcassonne* eins-zu-eins kopiert, wären das zwar Plagiate, doch eine rechtliche Handhabe dagegen könnte sich lediglich auf Marken, Schriften, Erscheinungsbild u.ä. stützen. Eine inhaltliche Eins-zu-Eins-Reproduktion jedoch würde nach ungeschriebener, aber herrschender Usance weder von den Spielern noch von der Interessenvertretung der Spieleautoren und schon gar nicht von der Spielkritik hingenommen werden.[170] Ein Verlag, der eine derartige Nachbildung herausbrächte, würde damit seine Reputation und Akzeptanz aufs Spiel setzen. Dass jedoch erfolgreiche einzelne Elemente in anderen Spielen Einsatz finden, gilt als vertretbar. So erschienen in der Folge des Catan-Erfolgs viele

---

[169] Die damit verbundenen Fragen nach Schutz und Urheberansprüchen werden im Teilkapitel 3.3.8 untersucht.

[170] Diese Feststellung ist durch die Negation zu belegen. Einem Plagiat würde ein Spielekritiker durch eine kritische oder abwertende Rezension zu einer Publizität verhelfen. Auch eine negative Kritik schafft Bekanntheit und erreicht damit das Gegenteil dessen, was die Kritik im konkreten Fall bewirken will.

Spiele mit Spielfeldern, die variabel aus sechseckigen Teilen zusammengesetzt wurden. Ebenso gab es eine Welle von *Worker-Placement-Spielen*, bei denen immer wieder in Einzelaktionen erreichte Figurenmehrheiten zu Vorteilen oder auch zum Spielgewinn verhalfen.

2.3.2 Urheberschutz für analoge Spiele: Hilfreich oder hemmend?

Es ist kaum möglich, eine überzeugende und trennscharfe Grenzlinie zwischen einer gering abgewandelten Verwendung erfolgreicher Spielelemente und einem Plagiat zu ziehen. Erstere kann trotz enger Annäherung an ein Vorbild eine eigenständige, schöpferische Leistung sein. Es kann auch eine Nachahmung handeln, die durch formale oder thematische Abgrenzung eine substanzielle Berechtigung legitimiert. Zu der materiellen Interpretation eines Plagiatsverdachts kommt bei analogen Spielen auch noch eine ethische Komponente. Sie führt unmittelbar zur Frage, inwieweit außer Regeln des Anstands und der Redlichkeit im Geschäftsleben auch andere Mechanismen greifen. Das führt zu der Frage, ob rechtlichen Mittel zur Verfügung stehen, Annäherungen oder Nachahmungen abzuwehren. Was für die Spiele selbst gilt betrifft auch das unmittelbar angrenzende Umfeld.

Gegen die missbräuchliche Verwendung der Bezeichnung *Spiel des Jahres* war ab 1979 nur eine Abwehr in Deutschland auf Grund des Markenrechts möglich. Die Verwendung der deutschsprachig aufgedruckten Bezeichnung *Spiel des Jahres* in anderen Ländern hinterging die Kunden, wenn diese davon ausgingen, es handle sich um die Auszeichnung durch die deutsche Jury. Diese Täuschung war zwar unanständig, konnte aber nicht verhindert werden, weil für die Bezeichnung in anderen Ländern kein Titelschutz eingetragen war und die Jury durch den Missbrauch auch keinen unmittelbaren Schaden hatte.

Unbestritten ist, dass ein von langer Hand überlieferter Mechanismus wie der, der dem Würfel- und Wettlaufspiel *Mensch-ärgere-dich-nicht* zu Grunde liegt, uneingeschränkt verwendet werden kann. Lediglich der Name *Mensch-ärgere-dich-nicht,* der Schriftzug und das Farb- und sonstige Erscheinungsbild sind vor Nachahmungen geschützt. Grenzfälle laufen zum Teil in einer Grauzone. Ein sehr ähnlich klingender Titel wie

Mensch-ärgere-dich-doch-nicht wird wohl erfolgreich verhindert werden können. *Das Ärgerspiel*[171] zum Beispiel blieb jedoch unbeanstandet.

Ist bei *Mensch-ärgere-dich-nicht* zumindest der Name geschützt, so fehlt dieser Schutz bei vielen weit verbreiteten älteren Spielen völlig. Jedermann kann unangefochten Spiele wie Halma, Mühle, Dame, Mikado usw. auf den Markt bringen und auch so benennen. Das gemeinsame Merkmale dieser Spiele ist, dass ihr Ursprung in die Vergangenheit reicht, zum Teil sogar weit. Bei Büchern erlöschen alle Schutzrechte 70 Jahre nach dem Tod des Autors.[172] Das Werk wird dadurch gemeinfrei. Das bedeutet, dass keine immateriellen Güterrechte bestehen. Für Spiele wird dies entsprechend geltend gemacht, zum Beispiel in der Handhabung durch die Bayerische Staatsbibliothek, wenn es um die Aufnahme von analogen Spielen in das Bavarikon[173] geht, was jedoch in sich nicht schlüssig ist, denn diese auf einem Zeitablauf beruhende Rechtefreigabe fußt auf einem zuvor keineswegs zuverlässig gesicherten Schutzrecht.

Die Situation bei neuen Spielen ist anders als im Buchbereich. Entwickelt werden neue Spiele von einem Spieleerfinder oder Spieleautor. Im Sprachgebrauch des Alltags mag diese Unterscheidung belanglos erscheinen. Sobald es sich jedoch um Rechtspositionen, insbesondere um Schutzrechte handelt, bekommt die Unterscheidung grundsätzliche Bedeutung.

Die Spiele-Autoren-Zunft SAZ versucht als Interessenvertretung der Spieleautoren, Spiele als Werk zu definieren, um sie dadurch als persönlich-geistige Schöpfungen der Literatur, Wissenschaft und Kunst zuzurechnen zu können. Die Aufzählung der

---

[171] *Das Ärgerspiel*, Tom Werneck, 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Heyne Taschenspiele, München 1975, BSAH 16.01.02.01.

[172] § 64 *Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) vom 9. Sept. 1965 (BGBl. I, S. 1273), zuletzt geändert durch Artikel 25 des Gesetzes vom 23. Juni 2021 (BGBL. I, S. 1858, https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/, (23.3.2023)*.

[173] *Bavarikon* ist das Internetportal des Freistaats Bayern zur Präsentation von Kunst-, Kultur- und Wissensschätzen aus Einrichtungen in Bayern. Zum Urheberschutz Punkt 6.1 im Vorantrag: https://syncandshare.lrz.de/getlink/fiUF9mBteweMwDesE1tW3S/bavarikon_Vorantrag_Formular-Version_2.0.pdf, (24.3.2023)

geschützten Werke in § 2 UrhG[174] ist auf Grund der Formulierung *insbesondere* nicht enumerativ, sondern hat lediglich beispielhafte Bedeutung. Spiele, gleich welcher Art, sind jedoch nicht enthalten. Eine Spieleidee kann nicht direkt und unmittelbar, sondern lediglich in analoger Anwendung zum Werk werden, wenn sie konkret greifbar ist.

Ein Urheberrecht entsteht nicht durch Anmeldung, sondern automatisch in dem Augenblick, in dem ein Werk entstanden ist. Dieses Schutzrecht endet 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers. Es muss aber tatsächlich ein Werk bestehen, damit der Schutz greifen kann. Die bloße Idee genügt nicht. Wenn es eine plausible Spielregel und dazu passendes Spielmaterial und/oder einen Spielplan gibt, wenn also ein ganz konkreter, funktionsfähiger Ablauf festgeschrieben ist, *kann* ein Werk entstanden sein. Die Kommentierung[175] zum § 2 Urheberrechtsgesetz verweist auf zwei unterschiedliche Werkbegriffe: die *eigene geistige Schöpfung* und die *persönliche geistige Schöpfung*, die sich vor allem dadurch unterscheiden, dass bei letzterer die Anforderungen an eine hinreichende Individualität etwas geringer anzusetzen sind.

Ob ein Werk tatsächlich entstanden und schutzfähig ist, misst sich jedoch in erster Linie an der Frage, ob es sich um eine eigene geistige Leistung handelt. Der Gesetzgeber möchte es dem potenziellen Plagiator nicht allzu einfach machen.

---

[174] Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) vom 9. Sept. 1965 (BGBl. I, S. 1273), zuletzt geändert durch Artikel 25 des Gesetzes vom 23. Juni 2021 (BGBL. I, S. 1858)
§ 2 Geschützte Werke:
(1) Zu den geschützten Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst gehören insbesondere:
1. Sprachwerke, wie Schriftwerke, Reden und Computerprogramme;
2. Werke der Musik;
3. pantomimische Werke einschließlich der Werke der Tanzkunst;
4. Werke der bildenden Künste einschließlich der Werke der Baukunst und der angewandten Kunst und Entwürfe solcher Werke;
5. Lichtbildwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Lichtbildwerke geschaffen werden;
6. Filmwerke einschließlich der Werke, die ähnlich wie Filmwerke geschaffen werden;
7. Darstellungen wissenschaftlicher oder technischer Art, wie Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen und plastische Darstellungen.

(2) Werke im Sinne dieses Gesetzes sind nur persönliche geistige Schöpfungen.

[175] Dreier, Thomas/Schulze, Gernot: *Urheberrechtsgesetz: Urheberrechts-Diensteanbieter-Gesetz, Verwertungsgesellschaftengesetz, Nebenurheberrecht*, *Kunsturhebergesetz*: Kommentar, 7. Auflage, § 2 Randziffer 23, S. 104, München 2022.

Die Spielregel selbst ist kein Werk, so wie auch die Beschreibung der Funktionen einer Bohrmaschine kein Werk im Sinne des Patentgesetzes ist. Auch wenn eine Bedienungsanleitung klar, übersichtlich, fehlerfrei, lückenlos und leicht verständlich geschrieben ist, stellt sie keine eigene schöpferische Leistung dar, ist also kein schützenswertes Werk. Wer einen derartigen Text erstellt, hat keine kreative Wahlfreiheit, sondern muss Schritt für Schritt jede einzelne Funktion in einer logischen Abfolge so beschreiben, wie es die Bedienung des Geräts erfordert.

Urheberschutz *kann* beim Spiel nur dann entstehen, wenn ein gewisses Maß an Schöpfungshöhe erreicht wird, die ein eigenständiges Werk konstituiert. Das Werk ist also nicht die Spielregel selbst, obgleich ohne diese ein Spiel gar nicht spielbar ist. Entscheidend ist nicht, *wie* ein Spiel beschrieben wird, sondern um *was* es geh*t*. Was ist die geistige Leistung, die sich in der Regel manifestiert? Was ist der eigene schöpferische Leistungsbeitrag des Autors, der ein Spiel von anderen Spielen unterscheidet und abhebt? M*ensch-ärgere-dich-nicht* mit einem anderen Titel zu versehen oder das Design dieses Spiels mit einem Dschungelpfad zu unterlegen, ist weder geistreich, noch entsteht durch die veränderte optische Darstellung ein Werk, das für sich in Anspruch nehmen kann, eine schöpferisch-geistige Leistung zu sein. Eine derartige *Schöpfungshöhe* ist zu trivial. Erst wenn es einem Autor gelingt, ein eigenständiges Spiel nach seinen eigenen Vorstellungen und Vorlieben so zu gestalten, dass den Spielern für ihre Züge mehrere Möglichkeiten offenstehen, dass das Spiel bei allen wie auch immer gearteten Entscheidungen einwandfrei funktioniert, der Ablauf einem neuen Muster folgt und immer auf ein definiertes Ende zusteuert, *kann* ein Werk entstanden sein, das vom Urhebergesetz geschützt wird. Das kann gelegentlich auch für einzelne Elemente des Spiels gelten, wenn sie von bisher bekannten Vorgängen abweichen und neue, kreative Spielformen oder einen neuen Spielmechanismus darstellen. Wie gesagt *kann*. Doch ob ein Autor tatsächlich ein eigenständiges Werk geschaffen hat ist nicht anhand einer gesichertem Rechtslage abzugleichen, sondern bedarf in jedem Einzelfall der Klärung.

Um diesen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, erkennen viele Spieleverlage von sich aus ein Urheberrecht in ihren Verträgen ausdrücklich an. Das beruht aber nicht auf einer bindenden rechtlichen Grundlage, weil ja das Urheberschutzgesetz den

Schutz von Spielen nicht vorsieht. Vereinbarungen, die auf das Urheberschutzgesetz Bezug nehmen, sind also keineswegs zwingend, sondern gelten lediglich als branchenübliche Fairness und erfolgen im Spielraum der Vertragsfreiheit. Wenn eine Verletzung einer derartigen Vereinbarung auftritt, nachdem der Autor die Rechte an seinem Spiel an einen Verlag übertragen hat, kümmert sich dieser in seinem eigenen Interesse um Abhilfe. Bis es so weit ist, muss der Autor seine Interessen selbst vertreten. In der Praxis geschieht das bei vermeintlichen oder auch tatsächlichen Konflikten meist durch Vermittlung der Spiele-Autoren-Zunft auf dem Weg einer gütlichen Einigung oder eines Vergleichs. [176]

Zwar ist anerkannt, dass Spieleautoren mit ihrem Schöpfungsakt ihr Spiel über eine lediglich materiell gestaltende Ebene hinaus auf das Niveau geistiger Leistungen heben, denn es geht beim Entwurf eines neuen Spiels nicht um gestaltende Konstruktion, sondern um Intuition und Kreativität. Doch weil die im Buchbereich wirksamen Rechtschutzmechanismen für Spiele nicht greifen, stützt man sich derzeit mit der analogen Anwendung des Gesetzes zum Schutz gegen unlauteren Wettbewerb auf eine dürftige Hilfskonstruktion. Die zur Anwendung kommende Argumentationskette soll zu einem Anspruch auf Schadensersatz für den führen, der ein Spiel entwickelt und ausgearbeitet hat, weil sich ein anderer, der diese Idee kopiert, den Aufwand erspart, diese Idee selbst auszuarbeiten.

Jeder Diskurs, der die grundsätzliche Frage aufwirft, ob ein rechtlicher Schutz für Spieleautoren sinnvoll oder gar notwendig sei, befindet sich im Raum divergierender Interessen. Es ist verständlich, dass Autoren nicht nur ihre Idee, sondern möglichst weitgehend auch alle ähnlichen Abläufe oder Konkretisierungen vor Nachahmern geschützt sehen wollen. Das kann aber nicht im Sinne der Verlage und erst recht nicht im Interesse der Verbraucher sein. Und nicht zuletzt wären derartige Regelungen auch nicht im Sinne der Rechtsprechung.

---

[176] Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ), Game Designer Association, Friedhofstr. 1, 68623 Lampertheim, office@spieleautorenzunft.de, www.spieleautorenzunft.de, Adressstand: 7.5.2024.

Obgleich die Menge der als Archetypen bezeichneten grundlegenden Spielmechanismen gering ist, ist die Zahl der daraus abgeleiteten unterschiedlichen Spiele unüberschaubar, weil bereits minimale Veränderungen einen völlig anderen Spielablauf zur Folge haben können.[177] Es ist im Interesse der Verlage wie der Verbraucher, dass jede neue Idee zu Weiterentwicklungen in Form von neuen Spielen führt, auch wenn sich die Innovation nur in kleinen Schritten vollzieht. Wären nur sehr grundsätzliche Innovationen möglich, weil rechtliche Schutzbarrieren inkrementelle Änderungen weitgehend verhindern würden, wäre eine kontinuierliche Fortentwicklung der Brettspiele weitgehend lahmgelegt.

Durch den Versuch, eine Idee, für die ein Urheberanspruch oder ein sonstiger rechtlicher Schutz geltend gemacht wird, von einer unerlaubten Annäherung abzugrenzen, würde die Rechtsprechung vor kaum lösbare Interpretationsprobleme gestellt. Damit würde sich die derzeitige Rechtsunsicherheit eher vergrößern, statt den gewünschten Schutz zu gewähren. Würde die Rechtsprechung nämlich den Interpretationsspielraum weit ausdehnen, um einen breiten Sicherheitskorridor anzulegen, der Entscheidungen vor ständigen Urteilsanfechtungen schützt, so wäre die Weiterentwicklung des Spiels zwangsläufig behindert und eingeschränkt. Ein eng gesetzter Rahmen der Interpretation hingegen müsste für jeden denkbaren Fall eine Regelung vorsehen, was wohl ein Ding der Unmöglichkeit wäre. Die Festschreibung eines Urheber- oder ähnlich gearteten Schutzrechts für analoge Spiele wäre also verbunden mit schwer eingrenzbaren Vorteilen für die Urheber. Die künftige Entwicklung jedoch würde einschneidend retardierender Wirkung unterliegen und die Rechtsprechung wäre durch Interpretationsprobleme belastet.

Die Konsequenzen für die Praxis liegen auf der Hand. Hilfreich ist im Konfliktfall der Nachweis der Priorität, also *wann* eine Idee in einer definierten Ausgestaltung

---

[177] Angenommen, die gewürfelte Augenzahl bei Mensch-ärgere-dich-nicht würde erlauben, eine Figur wahlweise vorwärts *oder* mit doppelter Reichweite rückwärts zu bewegen. Dieser Eingriff in die Regeln wäre minimal. Doch es ist plausibel, dass die Auswirkungen den Charakter des Spiels ändern würden.

vorgelegen hat.[178] Die bisherige Handhabung belegt, dass Kontroversem meist im Wege gütlicher Einigung oder eines Vergleichs, oft vermittelt von der Spiele-Autoren-Zunft SAZ , aus der Welt geschafft werden. Wenn das nicht zum Erfolg führt bewähren sich Selbstreinigungskräfte der Spielewelt. Auf der einen Seite achten die Verlage sehr sorgfältig auf ihre Reputation und distanzieren sich von derartigen Werken und den beteiligten Personen. Auf der anderen Seite weisen Special Interest Publikationen auf solche Fälle ebenso deutlich hin, wie viele Blogger im Netz. Die seltenen Fälle, in denen Verlage versuchten, sich auf dem Weg der Verletzung von ethischen Regeln Vorteile zu verschaffen, endeten durch die Bank damit, dass diese Unternehen wieder von der Bildfläche verschwanden.

2.4 Die Dynamisierung der Spezialisten im Personal-bereich

Bei der Analyse der Verlage und Unternehmen entstehen allein durch Verflechtungen, Kooperationen, Übernahmen sowie Namens- und Logotransfers Unschärfen und intransparente Graubereiche. Hinzu kam der nur schrittweise akzeptierte Personaltransfer innerhalb der Branche. Es dauerte lange, bis auch diese Branche so durchlässig wurde, wie es in anderen Geschäftszweigen üblich ist. Als Ende der 1970er-Jahre ein Mitarbeiter aus dem Führungsstab von Ravensburger zum Wettbewerber Schmidt in Eching wechselte, war dies eine Art Tabubruch, denn es galt in der Branche lange als ungeschriebenes Gesetz, bei einem Wechsel des Arbeitsplatzes nicht zu einem Konkurrenten zu gehen, sondern sich ein anderes Arbeitsgebiet zu suchen. Die Entwicklung ab den 1970er-Jahren hat nicht nur die Menge und Qualität der Spiele verbessert, sondern zugleich auch schrittweise zu einem Prozess der Professionalisierung geführt, zu dem auch eine mit Transparenz verbundene Fluktuation gehört.

[178] Beweissicherungsverfahren: https://spiele-archiv.de/index.php/de/spielideen-sichern (2.11.2024)

Das rasche Wachstum der Spielebranche ab den 1980er-Jahren erforderte außerdem nicht nur veränderte organisatorische Strukturen, sondern zusätzliche personelle Kapazität, vor allem im redaktionellen Bereich. Auch wenn die Unternehmen sonstige Funktionen wie Produktion, Lagerhaltung, Disposition, kaufmännische Verwaltung, Finanzierung mit Erfahrungsträgern aus anderen Branchen besetzten oder durch eigene Ausbildung heranziehen konnten, fanden sich für den schnell wachsenden kreativen Bereich des Produktmanagements so gut wie keine geeigneten Kräfte. Spezialisten konnten nur entweder bei anderen Verlagen abgeworben oder aus dem Kreis engagierter Spieler rekrutiert werden, die sich in der Branche, zum Beispiel als Spieleerklärer, Veranstalter von Spieleevents, Spielregelbearbeiter oder Herausgeber kleiner Insider-Publikationen sichtbar gemacht hatten. Zum Teil wuchsen auch Spieleautoren aus der Zusammenarbeit mit den Verlagen in die Redaktionsarbeit hinein. Ein Beispiel hierfür ist Claudia Wieczorek-Gegenmüller, die mittlerweile eine Spieleagentur leitet.[179] Auf der Internationalen Spieleerfinder-Messe 2005 zeigte sie ein Spiel, das sie als Abschlussarbeit ihres Mediendesign-Studiums erarbeitet hatte. Der Spieleverlag Selecta übernahm nicht nur das Spiel, sondern bot ihr zugleich an, sie als Produktmanagerin anzustellen. 2006 wurde das von ihr selbst redaktionell betreute Spiel *Fabulantis* veröffentlicht, Wieczorek-Gegenmüller blieb lange als Redakteurin im Verlag. Auch wenn in diesem konkreten Einzelfall der Vorgang zeitlich nach dem Betrachtungszeitraum dieser Arbeit liegt, ist er symptomatisch.

Das Berufsbild des Spieleredakteurs, der in der Branche oft auch als Produktentwickler oder Produktmanager bezeichnet wird, oder einen unternehmensinternen Ausbildungsweg, der zu dieser Tätigkeit hinführte, gibt es bislang nicht. Selbst in der Wachstumsphase der 1980-er-Jahre, als der Markt einen hohen Bedarf an solchen Kräften hatte, etablierten sich keine entsprechenden Ausbildungsmöglichkeiten. Das hatte Folgen im Qualitätsbereich. Als die Zahl der konkurrierenden Unternehmen und die Vielfalt der spielimmanenten Inhalte rapide wuschs, mussten solide Testverfahren eingerichtet werden, waren immer wieder andere Materialien zu erproben, entstanden

[179] *Kreativagentur Mühlenkind* in Halle, https://www.spieleagentin.de/kontakt, (8.7.2023).

innovative Produktionsprozesse, mussten ungewohnte Zulieferwege erschlossen und neue Vertriebsstrukturen etabliert werden.

Weil die Redakteure und Produktmanager weitgehend auf *learning by doing* angewiesen waren, traten bei unterschiedlichen Herstellern häufig die gleichen Fehler oder Mängel auf, die auf fehlender Erfahrung oder mangelndem Wissen beruhten. Dazu gehörten bei ungünstigem Licht schwer unterscheidbare Farben. Die Ursachen konnten vielfältig sein: Die Farben wurden bei der Entwicklung in hellem Bürolicht oder bei Tageslicht ausgewählt und nicht auf ihre Unterscheidbarkeit bei Kunstlicht geprüft oder die Bildschirme bei den Redakteuren, Grafikern und Druckern waren unterschiedlich kalibriert oder es wurden nicht übereinstimmende Farbskalen verwendet usw. Material ließ sich nach dem für den Spielablauf erforderlichen Zusammenbau nicht mehr in der Schachtel verstauen. Die Spielregeln hatten konzeptionelle Lücken oder enthielten sinnentstellende Fehler. Systemzusammenbrüche bei bestimmten Konstellationen im Spielverlauf hatte der Verlag nicht entdeckt, weil ein Spiel während der Entwicklung nicht ausreichend und unter verschiedenen Voraussetzungen getestet worden war. Schwerwiegende Fehler dieser Art waren nicht seltene Ausnahmen, sondern traten immer wieder und zum Teil auch bei den großen Verlagen auf.

Natürlich haben sich die meisten, die ohne oder mit nur geringen Vorkenntnissen die Redaktionstätigkeit in einem Spieleverlag aufgenommen haben, im Laufe der Jahre Knowhow und professionelle Qualität angeeignet. Zur Etablierung eines Ausbildungszweiges zum Spielredakteur hat die drängende Anforderung jedoch bis heute nicht geführt.

2.5 Von 1948 bis 1965: Austerität, Kargheit und Repetition

2.5.1 Not – und Spiele?

Die Menschen hatten in den ersten Nachkriegsjahren andere Sorgen als sich mit Spielen zu beschäftigen. Auch die Hersteller hatten Probleme. Wenn sie ihre Produktion wieder aufnehmen wollten, war das ein unternehmerischer Aufbruch mit limitierten Mitteln. Viele Produktionsanlagen waren zerstört oder in einem desolaten Zustand. Beschädigte Fertigungsstätten mussten instandgesetzt oder neu aufgebaut werden. Und das in einer Zeit, in der weder die benötigten Rohstoffe noch erforderliche Maschinen und Anlagen ohne weiteres zu erhalten waren.

Nach dem Krieg bildeten die USA und Großbritannien aus den von ihnen besetzten Gebieten ein als Bizone bezeichnetes Vereinigtes Wirtschaftsgebiet. Erst nach einigem Zögern schloss sich Frankreich auf der Londoner Sechs-Mächte-Konferenz an und bezog das französisch besetzte Gebiet, zunächst noch ohne Saarland, mit ein, wodurch im März 1948 die sogenannte *Trizone* entstand. Als am 20. Juni 1948 mit der Währungsreform die Deutsche Mark eingeführt wurde, vollzog sich die Trennung zwischen den Westmächten und der sowjetischen Besatzungszone im Osten, die zur DDR wurde. Am 23. Mai 1949 erfolgte die Gründung der Bundesrepublik. Wenn auch zunächst nur sehr zögerlich, begann sich die Lage der Bevölkerung und vor allem der Wirtschaft etwas zu bessern. Grundlage war der Marshallplan. Eine neue Wirtschaftsordnung verband den freien Wettbewerb und das Privateigentum mit einer Gewinnorientierung, ergänzt durch das Konzept der sozialen Marktwirtschaft. Das Zusammenwirken dieser Faktoren sorgte zwar für den gewaltigen Aufschwung, der im Nachhinein als Wirtschaftswunder bezeichnet wurde. Doch diese positive Entwicklung traf nicht alle Branchen gleichmäßig. Es liegt in der Natur der Sache, dass zuerst grundlegende Bedürfnisse befriedigt und die Beschaffung von Wohnung, Kleidung, Wohnausstattung, Haushaltsgeräten usw. Vorrang hatte, ergänzt um Statussymbole, vor allem Motorisierung, ehe man an Ausgaben für Spiele dachte.

Es zeugt von verlegerischem Mut, wenn unmittelbar nach der Währungsreform mit den eingeschränkten Mitteln und Möglichkeiten der damaligen Zeit dennoch Spiele produziert wurden. Ein markantes Beispiel ist eine Stadt-Land-Fluss-Variante mit dem Titel *Was weißt Du?*. Kaum erkennbare Farben, von Hand zurechtgesägte Würfel, ein lappiger, doppelseitig bedruckter Spielplan, alles offensichtlich in Handarbeit zusammengefügt sind Merkmale einer Mangelwirtschaft.[180] In welchen Nöten die Produktion damals steckte zeigt, dass der Verlag *Spieltruhe Jung & Co OHG* in Morlesau bei Hammelburg trotz ermutigender Anfangserfolge wieder aufgeben musste, als ein Brand den kleinen Lagerbestand vernichtete.[181] Erst 1964 trat dieser Verlag wieder auf den Plan, inzwischen interfamiliär in andere Hände übergegangen, und brachte 1965 *Bus Stop* und *Safari* heraus, beide von dem Autor Peter Pallat.

Dass Spiele in diesem Kontext lange keine Bedeutung hatten und sich deshalb die meisten, und vor allem die kleinen Verlage schwertaten, auch nur geringe Erfolge zu verbuchen, lässt sich aus der Zeitschiene in Tabelle 1 ablesen. Sie zeigt, dass in einer Zeitspanne von über zwei Jahrzehnten nicht eine einzige Neugründung eines Spieleverlags Bestand hatte.

Was Spiele betrifft, waren *Ravensburger* und *Schmidt* die aktivsten Unternehmen, wobei das gesamte Programm von Schmidt in Eching bei München mit Ausnahme des Dauerläufers *Mensch-ärgere-dich-nicht*, das sich Josef Friedrich Schmidt vorbehalten hatte, von dessen Sohn im Unternehmen *Franz Schmidt Nürnberg* ebenfalls produziert und von einer gemeinschaftlichen Organisation vertrieben wurde.

Das Unternehmen *Hausser* griff neben einer Reihe von anderen einfachen und anspruchslosen Spielen mit *Dein Volkswagen (1956), Fahrt ins Blaue* und *Eine Reise durch Italien* eines der Themen der Zeit auf, als Motorisierung hohen Prestigewert hatte und die Welle der Urlaubsreisen nach Italien und Spanien begann. Die wachsende Bedeutung des Exports spiegelte sich im *Welthandelsspiel,* einer um Symbole aus der Nazizeit bereinigte Neugestaltung früherer Auflagen.

---

[180] Weberpals, Karl: *Was weißt Du?* ca. 1948, Spielbox 1/99, S. 34.

[181] http://hammelburger-album.de/index.php/stadtbild?id=105 (7.5.2024). Dokument im Anhang

Obgleich der *Jos. Scholz Verlag* handelsrechtlich noch bis in die späten 1960er-Jahre bestand, lassen sich Spiele, soweit sie nach dem Krieg hergestellt wurden, zeitlich nicht zuordnen. Von einer deutlichen Präsenz am Markt kann jedoch bei diesem Verlag nicht gesprochen werden.

Die Papier- und Kartonagenfabrik *Franz Dumke* trat ab 1948 mit dem Logo *Nürburg-Spiele* auf. Das Erscheinungsbild wurde in den 1960er-Jahren modernisiert. Das Unternehmen brachte in den ersten Jahren nach dem Krieg magnetische Angelspiele, Spielesammlungen und andere einfache Spiele heraus. Im Vorgriff auf die erste Mondlandung am 21. Juli 1969 kam 1958 *Treffpunkt Mars*. Nach einem kurzen Ausflug in die Welt der didaktischen Spiele mit *Der verkehrte Satz* waren in den 1960er- und 1970er-Jahren Autoverkehr und Auto-Rennsport die vorherrschende Themen.

Noris brachte in den ersten Jahren ebenfalls vorwiegend Spiele heraus, die bereits vor dem Krieg im Programm waren, vor allem einfache Spiele wie Lotto und dazu Spielesammlungen.

Christian Herbart produzierte vor allem Spielzeug, ergänzt durch einige halbherzige Versuche, am Spielemarkt Fuß zu fassen, zum Beispiel um 1953 mit einem *Gänsespiel*.

Der Verlag *Abel-Klinger* belegte, dass sich eine Position auf einem Wettbewerbsmarkt nicht mit gelegentlichen Aktivitäten halten lässt, auch wenn die Spiele erfolgreiche Buchtitel aufgriffen, wie etwa *Der Räuber Hotzenplotz* nach dem Buch von Otfried Preussler oder *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* nach Michael Ende, ergänzt um einige Spiele, die weder innovative Ansätze enthielten noch in zeitgemäßem Design gestaltet waren. Das Unternehmen stellte Ende der 1960er-Jahre seine Aktivitäten ein. Lediglich die Marke wurde von *ASS* übernommen.

2.5.2 Die Durchleuchtung einer Grauzone

Aus den Inhalten der in den ersten eineinhalb Jahrzehnten ab 1948 produzierten Spiele war die Nachkriegssituation abzulesen. Die Verlage griffen auf bewährte – und vor allem vorhandene – Spiele zurück.

Informationen und Daten sind aus dieser Zeit nur sehr schwer zu beschaffen. Statistische Aufzeichnungen erschienen nicht erforderlich. Ein Firmenarchiv hatte nur *Hausser*, doch Daten und Unterlagen sind bei einem Brand fast vollständig vernichtet worden. Der *Kosmosverlag* in Stuttgart hatte zwar ein umfangreiches Firmenarchiv, doch in die Welt des Spiels stieg Kosmos erst in den 1970er-Jahren ein. Ravensburger betreibt mittlerweile ein professionell geführtes Unternehmensarchiv. Doch der Rückgriff in die Vergangenheit weist Inkonsistenzen aus.[182] Immerhin sind Ordersätze aus den 1950er-Jahren erhalten. Das waren die Bestellformulare für die Spielwarenmesse, aber auch für reisende Handelsvertreter, die das gesamte Programm des Verlags mit EK und VK enthielten.[183]

Die Ravensburger-Bestellformulare boten ein umfassendes Programm. Der fünfseitige Ordersatz von 1960 enthält nicht nur auf eineinhalb Seiten das Angebot an Spielen, sondern als weiteren Produktgruppen Quartett- und Kartenspiele, Beschäftigungen im Kasten, Ravensburger Hobbies (getrennt kleine und große Ausgaben), Werkkästen,

---

[182] Dazu Tristan Schwennsen, Archivar des Ravensburger Unternehmensarchivs, in einem Mail vom 17. 7. 2023 an den Autor: *„Wann wurde das Unternehmensarchiv Ravensburger gegründet? Das lässt sich leider nicht mit Bestimmtheit sagen, dazu habe ich mal recherchiert. Aufgrund dessen, dass wir relativ viel Aktenmaterial und auch – bis auf wenige Ausnahmen – die frühen Produkte im Unternehmensarchiv haben, gehe ich davon aus, dass es etwas ähnliches schon sehr früh gab, auch wenn es vielleicht nicht zwingend „Archiv" genannt wurde. Wann Erwin Glonnegger sich dieser Sammlung angenommen hat, kann ich nicht sagen. Die frühesten definitiven Belege für die Existenz eines Unternehmensarchivs kann ich auf 1970 datieren, aber aus den Unterlagen geht hervor, dass das Unternehmensarchiv schon davor existiert hat. Nun macht eine Sammlung noch kein Archiv aus. Ab 1977 bekam Glonnegger Unterstützung durch Roland Einholz, der das Unternehmensarchiv ordnen sollte. Nach dem Ausscheiden von Glonnegger 1986 übernahm Roland Einholz weiter diese Aufgabe. Ab Mitte der 2000er-Jahre begann eine digitale Erschließung der Bestände und mit der Einstellung von Ulrich Schludi – einem ausgebildeten Archivar – 2008 wurde das Archiv nochmals professionalisiert. Wo man da jetzt die Gründung festlegen will, ist schwierig." Mailtext im Anhang.*

[183] EK ist die branchenübliche Abkürzung für den Einkaufspreis. Das ist der Betrag, den der Einzelhändler oder auch der Großhändler an den Hersteller zu bezahlen hat. Der VK bezeichnete den Verkaufspreis für den Endkunden. Er war damals definiert als Mindestpreis, den der Einzelhändler nicht unterschreiten durfte. Die Differenz zwischen EK und VK betrug damals etwa 50 Prozent. Ein Spiel, das der Einzelhändler für 2 D-Mark einkaufte, musste er also für mindestens für 3 D-Mark verkaufen. Diese Spanne, ergänzt um umsatzabhängige oder von sonstigen Faktoren beeinflusste Rabatte und Boni und brachte dem Einzelhandel in der Regel ein auskömmliches Dasein. Im Laufe der Zeit ist zwar die Preisbindung gefallen, der handelsübliche Aufschlag jedoch auf Größenordnungen um 80 Prozent gestiegen.

Phantasie-Malbücher, Arbeitsmaterial für Klebearbeiten in Beuteln, Faltblätter aus Naturpapier, Flechtblätter aus Glanzpapier, Flechtnadeln, Alu-Folien, Modellbaubogen, Ausschneidebogen, Bilderbücher aus Pappe, Leporellos, Wandfriese, Bilderbücher aus Papier, außerdem ‚die großen bunten Bücher', Jugendschriften, Spielbücher, Jugendbeschäftigung, Werkarbeit, Pädagogik und Bücher für den Modellbau.[184] Zusätzlich gab es auch noch eine getrennte Preis- und Bestellliste für den Bereich des Fachbuchs. Diese langatmige Aufzählung positioniert und relativiert die Bedeutung des analogen Spiels selbst für den Marktführer.

Es ist festzuhalten, dass die Archive der Unternehmen, soweit sie überhaupt bestehen, keine brauchbaren Daten liefern, auf die sich Recherchen stützen können. Die solidesten Quellen bieten die beiden Spiele-Archive in Nürnberg und München-Haar mit ihren Spielebeständen, Zettel- und Katalogsammlungen, Fachzeitschriften und einschlägigen Büchern.

Im Wesentlichen bestand das Angebot an Gesellschaftsspielen in den 1950er-Jahren aus Titeln, die es auch vor dem Krieg schon gegeben hatte, oft zusammengefasst als Spiele-Magazin oder Spielesammlung. Diese enthielten meist Würfel, Spielsteine, Karten, Mikadostäbchen und häufig einige doppelseitig bedruckte Pläne mit Spielen wie Halma, sternförmigem Halma, Dame, Mühle und oft auch einem Pferderennen auf Würfelbasis, sowie Schach und Mensch-ärgere-dich-nicht oder in einem die Rechte nicht verletzenden Derivat auf Grundlage eines ähnlichen Ablaufmusters. Üppiger ausgestattete Packungen enthielten bisweilen auch noch einen Satz Dominosteine. Weil, abgesehen von dem Titel Mensch-ärgere-dich-nicht, alle diese Spiele als kulturelles Allgemeingut frei verfügbar waren, mussten hierfür auch keine Autorenhonorare einkalkuliert und bezahlt werden.

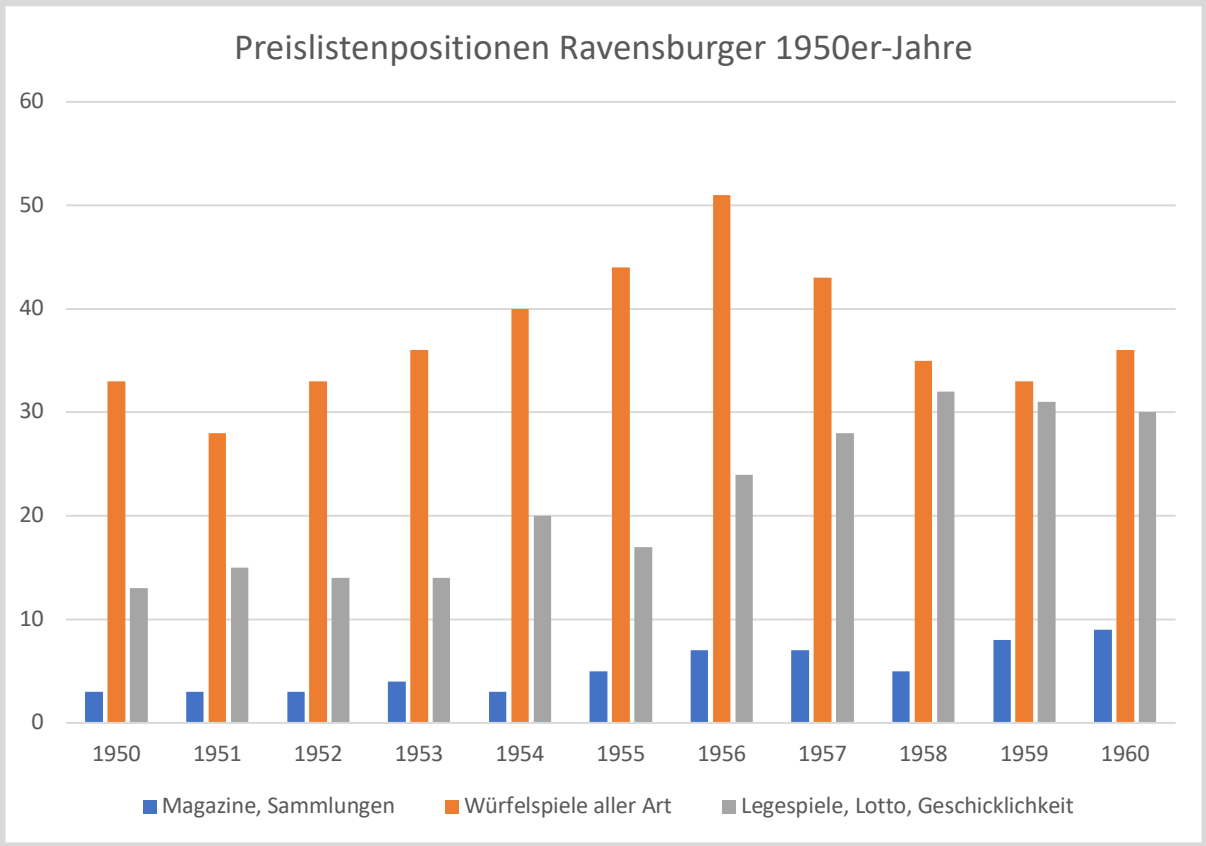
Kriegswichtige Produktionszentren, die während des Kriegs starkem Bombardement ausgesetzt waren, waren weitgehend zerstört. Dabei wurden auch Fabriken getroffen, die lediglich Spiele und Spielwaren herstellten, wie zum Beispiel in Nürnberg und

---

[184] *pl_1960.pdf,* Preis- und Bestellliste Frühjahr 1960 des Otto Maier Verlags Ravensburg. Dokument im Anhang

Fürth. Hinzu kamen unmittelbar nach Kriegsende Demontagen, die wie die Bombardements in erster Linie die Industriezentren betrafen.[185] Weil Ravensburg nicht zu den wichtigen Zielen gehörte, auf die die Bombardements der Alliierten gerichtet waren, hatte der Otto Maier Verlag den Startvorteil weitgehend unzerstörter Produktionsanlagen. Das aggregierte Produktspektrum dieses Verlags zeichnet ein signifikantes Bild der Entwicklung des analogen Spiels im ersten Nachkriegsjahrzehnt.

Diagramm 1 Aggregierte Analyse der Ordersatzpositionen des Marktführers in den 1950er-Jahren für die drei wichtigsten Spiele-Segmente



Auf den ersten Blick erscheint die Zahl der Spiele vergleichsweise hoch und die der Spielesammlungen gering. Doch die Darstellung gibt nicht die Absatzmengen wieder,

[185] Grau, Andreas/Würz, Markus: *Demontagen*, in: Lebendiges Museum Online, Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, http://www.hdg.de/lemo/kapitel/nachkriegsjahre/doppelte-staatsgruendung/demontagen.html, (06.05.2024).

sondern lediglich die Anzahl der Zeilen im Ordersatz. Auch die Zahl der Würfel- und sonstigen Spiele bedarf der Relativierung, denn viele Positionen enthalten Dopplungen, z.B. *‚Pos 334a Fang den Hut mit 4er und 6er Plan‘, ‚Pos 334b/1 Fang den Hut mit 4er und 6er Plan‘,* und *‚Pos 334b Fang den Hut mit 4er Plan‘.*[186]

Bei näherer Betrachtung zeigen sich sowohl Entwicklungen als auch Konstanten in den Positionen der Ordersätze:

Tabelle 4 Aufgegliederte Analyse der Ordersatzpositionen des Marktführers für die relevanten Spiele-Segmente in den 1950er-Jahren

Jahr	**1950**	**1951**	**1952**	**1953**	**1954**	**1955**	**1956**	**1957**	**1958**	**1959**	**1960**
Traditionsspiele	8	6	8	9	10	11	12	10	8	9	6
Magazine	3	3	3	4	3	5	7	7	5	8	9
Würfelspiele	25	22	25	27	30	33	39	33	27	24	30
Geschicklichkeit	1	1	2	2	3	3	4	7	8	8	9
Legespiele	2	3	3	4	8	9	12	12	11	12	13
Lotto	10	11	9	8	9	8	8	9	13	11	8
Lernen	3	3	3	7	8	10	9	8	5	5	6
Summen	**52**	**49**	**53**	**61**	**71**	**79**	**91**	**86**	**77**	**77**	**81**

Als Traditionsspiele sind in der Übersicht Mühle, Dame, Halma, Glocke und Hammer, Gänsespiel und Schach erfasst. Mit geringer Schwankungsbreite zog sich diese Gruppe über den gesamten Zeitraum. Über die Hälfte der betrachteten Zeit blieb auch die Zahl der Spielemagazine weitgehend unverändert. Erst in der zweiten Hälfte der Dekade verdoppelte sich dieses Angebot. Der größte Anteil erfasst Würfel- und Gesellschaftsspiele. Dass sich die Größenordnung von vorneherein aufgrund von Doppelpositionen um etwa zehn bis fünfzehn Prozent reduziert, wurde bereits erläutert. Während kindorientierte Lottospiele ohne signifikante Veränderungen angeboten wurden, nahmen einfache Lege- und Lernspiele über die Zeit an Bedeutung zu. Dabei zeigt sich die interessante Korrelation, dass nach einer Steigerung Mitte der

[186] *pl_1951.pdf,* Preis- und Bestellliste Otto Maier Verlag Ravensburg für das Jahr 1951, Seite 1. Dokument siehe FN 82 im Anhang

1950er-Jahre der Rückgang an Titeln im Spielebereich weitgehend durch die Zunahme bei Legespielen und Geschicklichkeitsspielen kompensiert wird.

Lange Zeit waren beim Otto Maier Verlag Ravensburg die wichtigsten Träger des Geschäfts *Fang den Hut, Deutschlandreise, Weltreise* und ab 1958 das *Goldene Spielemagazin*, das urheberrechtlich freie Spiele enthielt; alles tradierte und sehr einfache Themen und Inhalte.[187] Entscheidende Impulse, die die Entwicklung und Akzeptanz von Spielen vorantrieben, brachten erst am Ende der 1950er-Jahre die Spiele *Memory* und *Malefiz*. Ihre Wirkung schlägt sich jedoch weder in der Grafik noch der Tabelle nieder, sondern wird erst in den Folgejahren sichtbar.

Die Basler Kindergärtnerin Berta von Schroeder hatte in den 1940er-Jahren ein Spiel entwickelt, das sie *Zwillingsspiel* nannte. Der in London stationierte Schweizer Militärattaché William H. Hurter lernte es 1946 kennen und verfeinerte es, indem er aus Illustrierten ausgeschnittene Bildchen auf Kärtchen klebte. Zurück in der Schweiz bot er das Spiel zunächst *Carlit* in Zürich an. Doch Carlit hatte ein prinzipähnliches Spiel mit dem Titel *Punta* im Programm und lehnte ab. Der Ravensburger Spieleverlag jedoch griff 1959 zu. Memory wurde zum erfolgreichsten Spiel des Verlags.[188]

Dabei war die Idee des Spiels keineswegs grundlegend neu. Sie hat historische Vorläufer. Das Metropolitan Museum of Modern Art in New York zeigt ein auf das 18. Jahrhundert datiertes japanisches *Kai-awase* (貝合わせ) Spiel*,* auch als *Shell Game* bezeichnet, das aus innen bemalten Muschelhälften besteht, die passend zusammenzufügen sind.[189] Datierungen für Kai-awase reichen jedoch weiter zurück in die Tokugawa-Zeit 1603 bis 1868, teils sogar bis in die Heian-Periode 794 bis etwa 1190. Das japanische Wort *awase* bedeutet *passen* oder *zusammenfügen*. In England und

---

[187] Reidt, Andrea: *Der Enkel oder Mister Ravensburger fängt den Hut: eine Unternehmergeschichte*, Stuttgart 2013, S. 120.

[188] Memory: Statement des Ravensburger Spieleverlags 2019 zum 50-jährigen Jubiläum*: "Über 75 Mio. Memory-Spiele in über 70 Ländern verkauft".* https://www.myravensburger.com/de-DE/foto-memory/ (29. 5. 2023).

[189] https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44535 (07. 05. 2024)

den USA gab es im 19. Jahrhundert prinzipähnliche Spiele unter den Bezeichnungen *Pairs* und *Pelmanism.*[190]

Das andere Erfolgsprodukt der Ravensburger war *Malefiz*. Urheber war Werner Schöppner, ein Angestellter in einer Großbäckerei in Köln.[191] Es handelt sich um ein Start-Ziel-Würfelspiel, bei dem wie bei Mensch-ärgere-dich-nicht gegnerische Figuren herausgeworfen und auf die Startposition zurückgeschickt werden. Die Spieler können jedoch den Gegnern zusätzlich Barrikaden auf den Weg setzen, die aus dem Weg zu räumen sind. Damit verändert sich die spielerische Herausforderung, denn der Zufall des Würfels muss mit Entscheidungen verbunden werden, die das eigene Fortkommen ermöglichen und dabei zugleich das der Mitspieler stören. Besonders als Spiel zu dritt oder zu viert bekommt Malefiz eine besondere Note, denn es entstehen laufend Koalitionen, um gemeinsam den Mitspieler zu behindern, der gerade am weitesten vorne liegt. Es sind fragile Bündnisse, die jederzeit gebrochen werden, wenn es dem eigenen Vorteil dient, was oft emotionalisierend wirkt.

> *Um die Namensfindung ranken sich zwei Versionen. Erwin Glonnegger, verantwortlich für das gesamte Spieleprogramm bei Ravensburger, erzählte mir, seine Frau habe zu ihm gesagt, „Du bist doch ein rechter Malefiz!“, als er ihr wieder einmal einen Sperrstein vor eine ihrer Figuren gesetzt hatte. Mit der gleichen Aussage wird inzwischen die Frau des Verlegers Karl Maier zitiert. Ob diese Zuschreibung den Tatsachen entspricht oder dazu dient, die Firmenchronik zu beleben, ist nicht feststellbar, mag aber auch dahingestellt bleiben. Das Ravensburger Firmenarchiv hat dazu keine Aufzeichnungen.*[192]

---

[190] Pelmanism = concentration: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pelmanism

[191] Erwin Glonnegger, a.a.O., S. 25.

[192] Aussage des Leiters des Ravensburger Unternehmensarchivs Tristan Schwennsen am 10.7.2023 bei einem persönlichen Gespräch in Ravensburg

Debatten um politische Korrektheit und gesellschaftliche Positionierungen gab es auch damals schon. Der niederländische Designer Alfons van Heusden hatte ein provokatives Titelbild für Malefiz entworfen. Den grünen Figuren war ein Räuber mit Revolver, den roten eine auffällig geschminkte Dame, gelb ein junges Mädchen und blau einen alten Mann mit wallendem Bart zugeordnet. Die kessen Darstellungen führten vor allem in Norddeutschland zu Protesten.[193] Interessant ist, dass alle Änderungen und Entwicklungen des Spieldesigns an diesem Spiel weitgehend spurlos vorübergegangen sind. Selbst in jüngster Zeit kam eine Neugestaltung nicht in Frage, weil sich das ursprüngliche Erscheinungsbild beim Konsumenten eingeprägt und gefestigt hat.

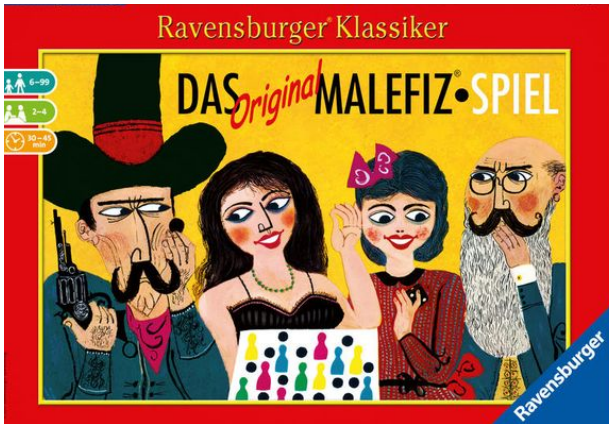


Abbildung 9 Spiel Malefiz, Ravensburger, ca. 1959, (BSAH 06.02.03.01)

Zu Mensch-ärgere-dich-nicht als solidem, umsatzträchtigen Dauerläufer kamen Ende der 1950er-Jahre Memory und Malefiz und markieren den Beginn eines Aufbruchs. Das belegen die Verkaufszahlen. 1960, im Erscheinungsjahr, nahm der deutschsprachige Markt etwa 8000, 1961 schon 12.000 und 1962 bereits 17.000 Stück auf. 1965 waren es 35.000 und 1970 bereits 175.000 verkaufte Malefiz-Einheiten. Nach 20 Jahren war das Spiel ein Welterfolg mit über 3,5 Millionen verkauften Spielen.[194] Verkaufszahlen von Memory im gleichen Zeitraum sind nicht verfügbar, sie wuchsen aber beinahe explosionsartig.

---

[193] Ernst, Synes: *Ganz schön malefizisch dieses Malefiz.* In: *spielbox.* 4, 1982, S. 38–40.

[194] https://spielwiese.at/index.php/spezielle-spiele-76865/moderne-klassiker/qso-ein-malefiz-kerlq, (07.05.2024).

2.5.3 Merkmale der analogen Spiele bis zur Mitte der 1960er-Jahre

- Spiele hatten in der unmittelbaren Nachkriegszeit nur geringe Bedeutung. Die Menschen hatten andere Probleme zu lösen.
- Beschädigte Produktionsanlagen mussten erst instandgesetzt, zerstörte oder demontierte neu beschafft werden, was einen zügigen Produktionsanlauf erschwerte.
- Rohmaterial wie Papier, Pappe oder Klebstoff war oft nur mit großem Aufwand zu beschaffen. Spielmaterial wie Würfel oder Halmakegel waren von den Zulieferern nur schwer zu bekommen und erlaubten über längere Zeit keine Abweichungen von Standardformen, -größen und -farben, weil auch diese Betriebe mit Einschränkungen zu kämpfen hatten. Eine kreative, gestaltende Vielfalt war deshalb nur eingeschränkt möglich.
- Beschaffungsprobleme und produktionstechnische, logistische und vertriebliche Schwierigkeiten ließen wenig Raum für Innovationen. Die Unternehmen griffen auf die bewährten und aus der Vorkriegsperiode übernommenen Produkte wie Mensch-ärgere-dich-nicht, Monopoly in Lizenzausgaben, Spielemagazine und vor allem preiswerte einfache Würfel- und Legespiele sowie Spielkarten zurück. Vorzugsweise wurden frei verfügbare Spiele oder aus der Vorkriegszeit übernommene Spiele produziert, für die keine Autorenhonorare zu zahlen waren.
- Die analogen Spiele nutzten bewährte Muster, vor allem würfelgetriebene Start-Ziel Abläufe und variierten lediglich die Themen. Das belegen die vielen Reisespiele.
- Die Bezeichnung Gesellschaftsspiel war sehr weit gefasst. Schon einfachste Kartenspiele wie *Schnipp-Schnapp* wurden als *Gesellschaftsspiele* angeboten. Das ist aus den Katalogen und Preislisten ersichtlich.
- Erst eine im Laufe der Jahre langsam eingespielte Produktion, verbunden mit problemloserer Beschaffung von Rohmaterial und Zulieferteilen, verbesserte den Marktzugang und erzeugte damit in der zweiten Hälfte der 1950er-Jahre

zunehmend Konkurrenzdruck, was zu Differenzierungen führte. Hinzu kamen neue Gestaltungsmöglichkeiten durch Kunststoffspritzguss.

- Die Erfolgsprodukte *Memory* oder *Malefiz* waren keine inhaltlichen Innovationen, sondern lediglich Leistungen eines verbesserten Marketings. Sie stehen damit phänotypisch für die Entwicklung der Branche zu dieser Zeit, denn beide Produkte hatten nur geringen Innovationswert. Das Spielprinzip von Memory ist Jahrhunderte alt und bestand vor den Ravensburger-Ausgaben auch bereits in Aufmachungen, die sich nur durch die Bildgestaltung, nicht aber durch den Spielablauf selbst unterschieden. Malefiz ist ein würfelgetriebenes Start-Ziel-Spiel. Das Merkmal der darin verwendeten Sperren gab es bereits in anderen Start-Ziel-Spielen. So gilt zum Beispiel bei Mensch-ärgere-dich-nicht, dass zwei gleichfarbige Steine auf einem Feld weder geschlagen noch übersprungen werden dürfen.
- Trotz fehlender Innovation bei den Inhalten der Spiele hatten Traditionsspiele wie Mensch-ärgere-dich-nicht oder Fang-den-Hut, sowie Marketingerfolge wie Malefiz oder Memory für die weitere Entwicklung des analogen Spiels große Wirkung, weil damit Spiele in größeren Mengen auf den Markt kamen. Teils waren diese Spiele nicht mehr nur an Kinder adressiert, sondern brachten die Familie oder Freunde an den Spieltisch. Erwachsene entdeckten zunehmend, dass es auch untereinander und ohne Kinder Vergnügen bereitet, Gesellschaftsspiele zu spielen.

2.5.4 Der Übergang von den 1950er- in die 1960er-Jahre: Themen und Inhalte



Abbildung 10 Spiel Hallo Taxi, Ravensburger, ca. 1953, (https://www.spiele-check.de/18910-Hallo_TAXI.html)

Inhaltlich waren die Spielangebote der 1950er-Jahre mehrheitlich einfach konzipiert und auf Kinder ausgerichtet. Das verdeutlichen Titel wie *Häschenspiel, Wir fahren mit der Eisenbahn, Lustig voran, Kauf bei mir* oder *Katz und Maus.*[195] Viele Themen wurden aus der Erlebniswelt der Kinder entnommen: Auto, Eisenbahn, Vögel, Tiere, Blumen oder Märchen. Hinzu kamen viele Reisespiele, die Orte, Denkmäler und Sehenswürdigkeiten touristisch bekannter Gegenden mit einem Start-Ziel-Ablauf unterlegten.

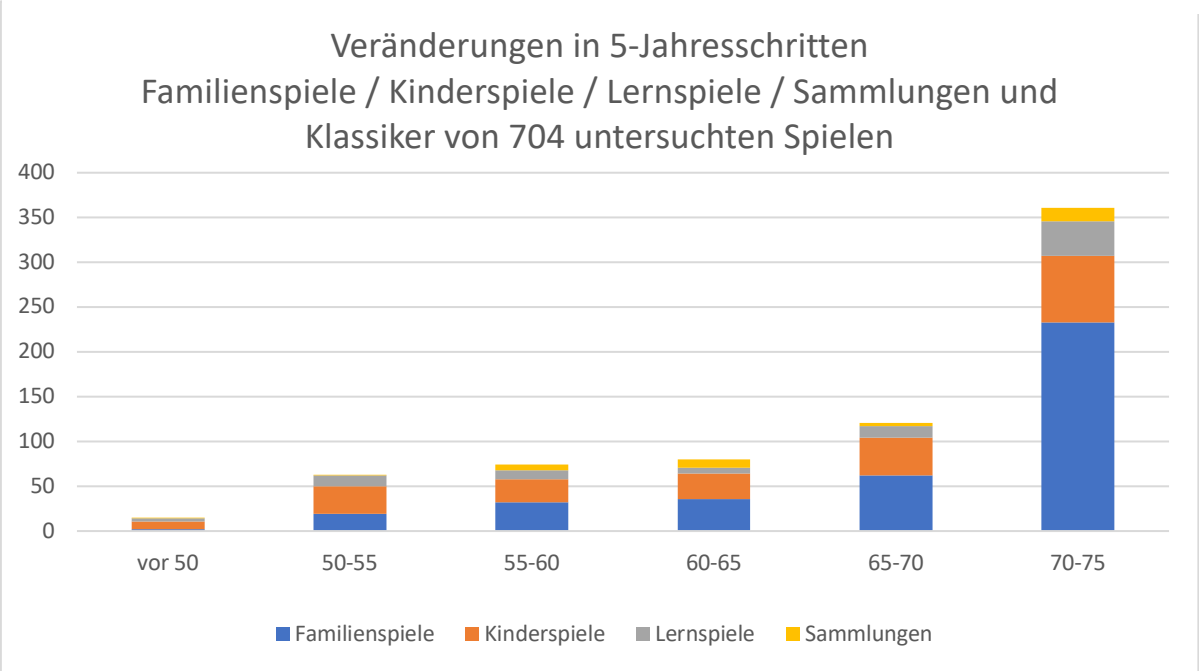
Einen Überblick über die lange nur zögerliche Entwicklung, der ein Wachstum ab Mitte der 1960er-Jahre folgte, verbunden mit einem inhaltlichen Strukturwandel, geben die folgende Diagramme. Grundlage ist eine Analyse von 704 Spielen aus dem Bestand des Bayerischen Spielearchivs aus den Jahren 1948 bis 1975, für die folgende Einschränkungen gelten: Einbezogen werden konnte nur vorliegendes Material. Ein zweites Problem stellt die Zuordnung zu den vier Kategorien dar. Ziemlich einfach ist die Kategorie *Sammlungen*, in die auch monothematische Editionen einbezogen wurden, etwa Go, Schach, Dame oder Halma mit unterschiedlichen Spieleplänen. Auch *Lernspiele* waren leicht einzuordnen. Doch ob ein Titel als Kinder- oder Familienspiel zu betrachten ist, liegt oft in einem Grenzbereich, der einen Zuordnungsspielraum eröffnet. Als Filter diente in diesen Fällen lediglich meine auf langjähriger Erfahrung beruhende subjektive Einschätzung, denn vor allem in den 1950er-Jahren fehlt bei vielen Spielen eine Altersangabe. Belastbar sind nur die zeitlichen Zuordnungen, aus

[195] pl_1951.pdf, Preis- und Bestellliste des Otto Maier Verlags Ravensburg 1951. Dokument zu FN 82 im Anhang.

denen sich der sprunghafte Anstieg des Wachstums ab Mitte der 1960er-Jahre ablesen lässt.

Die Zusammenfassung aller in einem Zeitraum von fünf Jahren erschienen Titel einer Kategorie zu je einer Gruppe schafft Übersichtlichkeit und verdeutlicht die allgemeine Entwicklung.

Diagramm 2 Die aggregierte Darstellung der vier wichtigsten Umsatzfelder zeigt einen deutlichen Anstieg Mitte der 1950er-Jahre, gefolgt von einem sprunghaften Wachstum ab Mitte der 1960er-Jahre mit signifikantem Bedeutungszuwachs der Familienspiele. Quelle: BSAH



Die Zahl der publizierten Titel macht deutlich, dass den ersten Anläufen vor 1950 etwa eineinhalb Jahrzehnte mit einer Entwicklung in kleinen Schritten folgte. Erst in der zweiten Hälfte der 1960er-Jahre setzte der Schub ein, der schon im folgenden Jahrzehnt zu einer Verdreifachung der Titel führte. Der signifikante Zuwachs liegt in der Kategorie der Familienspiele, die zunehmend nicht mehr nur in der definierten Form Eltern-Kinder gespielt wurden, sondern teils auch explizit als Unterhaltung für Erwachsene dienten und auch so präsentiert wurden.

Anschaulich werden die strukturellen Veränderungen sichtbar, wenn man die prozentuale Verteilung innerhalb der vier Kategorien beleuchtet. Mit geringer Schwankungsbreite blieben die Spielesammlungen, zusammen mit den mono-

thematischen Ausgaben sogenannter Klassiker, über die Zeit stabil. Dass nach dem Anstieg in den ersten Jahren bei den Lernspielen kein Zuwachs, sondern eher ein Rückgang folgte, ist nur eine scheinbare Erscheinung, denn was in den folgenden Jahren auf den Markt kam brachte kaum Neuerungen, sondern es waren häufig aufpolierte Ausgaben längst bekannter Titel und Themen.

Die interessante Entwicklung liegt in der Umdrehung des Verhältnisses angebotener Titel von Kinder- zu Familienspielen. Schlichte Kinderspiele verloren durch die stetige Entwicklung über Familienspiel zu dezidierten Erwachsenenspielen an Bedeutung. Dabei ist anzumerken ist, dass die Säule 1950 bis 1955 anders aussähe, wäre sie nicht aus einem halben Jahrzehnt, sondern aus den beiden letzten Jahren vor 1955 aggregiert, denn erst dann der beginnt eigentlich der Zuwachs der Familienspiele.

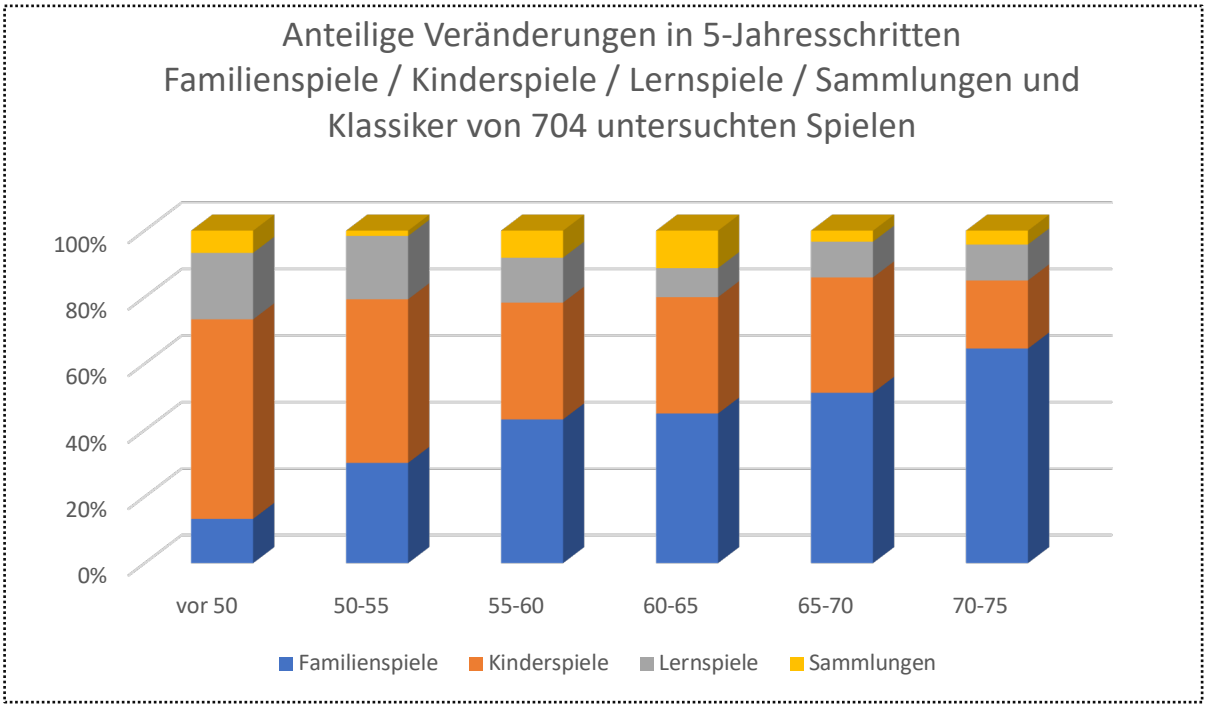


Diagramm 3 *Die anteilige Aufspreizung verdeutlicht den steten Bedeutungszuwachs des Familienspielsegments ab Mitte der 1950er-Jahre. Quelle: BSAH*

Exemplarisch lässt sich der Prozess auch anhand der Messekataloge und Ordersätze des Spielkartenherstellers FX Schmid verfolgen. Der Fachhandelsprospekt vom September 1954 enthält neben einer großen Zahl unterschiedlicher Spielkarten ein *Schnipp-Schnapp*, dazu *Uiih*, ein einfaches Legespiel, den *Zahlenschreck* als

Animation, Rechnen zu üben, sowie als Neuheiten *Alles lacht* und *Lach Dich gesund*. Letzteres ausdrücklich für Erwachsene.[196]

1957, also drei Jahre später, hatte sich die Situation lediglich in der Form geändert, dass der *Zahlenschreck* seinen Schrecken verloren hatte, weil aus dem Titel *Das lustige 1x1 ge*worden war.[197]

1962 zeigt einen Rückschritt. Zwar enthalten die Preislisten inzwischen kategorisierende Überschriften. Bei *Kinder- und Gesellschaftsspielen* findet man jedoch nur *Schnipp-Schnapp*, zwei *Heitere Legespiele* mit Spielkarten und wieder *Das lustige 1x1.*[198]

Symptomatisch für den Aufbruch der Branche in die Welt des analogen Spiels ist, dass auch ein auf Spielkarten spezialisierter Verlag, der bis dahin Spiele eher stiefmütterlich behandelt hatte, diese nun auch ins Programm nahm. Der Messekatalog von FX Schmid von 1968 enthält erstmals vier pädagogisch ambitionierte Spiele und ein Leselernspiel für das Vorschulalter.[199]

Von da an dynamisiert sich der Wandel. 1971 enthält das Angebot bereits zwei Dutzend Spiele,[200] gefolgt 1974 von einem an die Endverbraucher adressierten Flyer mit dem Titel *Erwachsenenspiele*.[201]

Das Design von Schachteln, Plänen, Material und Regeln: Ein Thema sui generis
Nicht nur das Design, sondern auch die Qualität der Schachteln war in den 1950er-Jahren schlicht. Was an Spielen aus dieser Zeit bei privaten Sammlern oder im Deutschen und Bayerischen Spiele-Archiv vorhanden ist, ist häufig in einem schlechten Zustand. Weil die Eckverbindungen der Schachteln oft wenig stabil waren, platzen diese Verbindungen schon bei geringem Druck auf den Karton. Unansehnliche Spiele,

---

[196] FXS Preisliste 5409.pdf. Dokument im Anhang.

[197] FXS Preisliste 57.pdf. Dokument im Anhang.

[198] FXS Preisliste 62.pdf. Dokument im Anhang.

[199] FXS Preisliste 68.pdf. Dokument im Anhang.

[200] FXS Preisliste 71.pdf. Dokument im Anhang.

[201] FXS Prospekt Erwachsenenspiele ca. 74.pdf. Dokument im Anhang.

zudem häufig mit wenig dauerhaftem Spielreiz, wurden entsorgt. Deshalb ist das verfügbare Material begrenzt.

Nicht nur das Material, sondern auch die Gestaltung war den Einschränkungen der damaligen Zeit unterworfen. Weder gab es bedruckte, spielanimierende Inlays in den Schachteln, noch wurde der Unterboden als Animationsfläche genutzt oder mit Information über den Inhalt bedruckt.

Überwiegendes Merkmal der Gestaltung der Titelgrafik in den ersten Jahren war in der Regel ein einfaches, oft hausbacken anmutendes Design mit einfachen Schriften und plakativen Farben ohne produktversprechende Animation, die einen Erlebnisbezug zum Inhalt herstellten.



Abbildung 11 Gestaltungswandel des Spiels 'Sag nix über Pulok' (Ravensburger) in einem Zeitraum von ca. 30 Jahren, BSAH 06.03.04.02 und 06.02.03.02

Ein gutes Beispiel hierfür ist der Vergleich einiger Schachtelbilder des Spiels *Sag nix über Pulok*, das bereits seit 1928 verkauft wurde und in vielen unterschiedlichen Gestaltungen auf den Markt kam. Die über das Titelbild kommunizierte Information über den Inhalt war in den in den 1950er-Jahren publizierten Versionen kaum besser als in der ursprünglichen Ausgabe von 1928 (links oben). Zwar geben das *Kreuzwortpulok*, die Version mit der Artikelnummer 5613 aus dem Jahr 1954 und das *Kinderpulok* von 1955 durch Buchstaben einen Hinweis auf ein Wortspiel. Doch erst in der späteren, bis 1979 im Programm laufenden Version kommuniziert die Titelgestaltung, dass es sich um ein Buchstaben-Legespiel handelt.



Abbildung 12 Spiel Sag nix über Pulok im Erscheinungsbild der 1970er-Jahre, BSAH 06.03.04.02

Auf Funktion und Bedeutung der Spielregel wurde bereits hingewiesen. Bei sehr einfachen Spielabläufen, vor allem wenn das Grundprinzip bereits bekannt ist, spielte es keine entscheidende Rolle, ob die Spielregel allen didaktischen Erfordernissen

entsprach. Bei Varianten von Start-Ziel-Spielen liefern unabhängig vom Thema bereits die auf dem Spielplan erkennbaren Aufdrucke für Beginn und Ende zusammen mit dem Würfel eine Vorinformation.

Lücken, Aufbaufehler oder fehlende Informationen waren bei den Spielregeln keine Seltenheit. Ein typischer Mangel war zum Beispiel, dass oft vorausgesetzt wurde, dass der Erste im Zielfeld Gewinner des Spiels ist. Dabei blieb ungeklärt, wie weitere Spieler zu bewerten sind, die in der gleichen Runde ankommen. Oft fehlte auch das eigentliche Ziel des Spiels selbst und die Regel begann unmittelbar mit der Beschreibung einzelner Spielzüge oder verhedderte sich in Sonderregeln. Es bedurfte eines langen Lernprozesses, der jedoch überhaupt erst gegen Ende der 1950er-Jahre einsetzte und der als Entwicklungsvorgang bei den einzelnen Verlagen auch unterschiedlich rasch vorankam, bis sich die Spielregelqualität allgemein verbesserte.

Erst Ende der 1950er-Jahre setzte zögerlich der Wandel vom Thema zum Inhalt ein. Er setzte sich in den frühen 1960er-Jahren fort und führte zu einer grundlegenden Änderung der Verlagstätigkeit. Zuvor wurden Themen wie *U-Boot-Jagd – Torpedo los!* (Sala, 1949), *Reise durch die Welt* (Abel-Klinger, um 1950), *Sag, wer mag das Männlein sein* (Drechsler, um 1950), *Wintersport* (Klee, 1952), *Hänsel und Gretel* (Spear, um 1953), *Dein Volkswagen* (Hausser, 1954), *Die lustige Autoreise* (Bayerwald, 1954), *Lustige Kilometer* (Franz Schmidt Nürnberg, 1956) einfach auf bewährte Würfelspiel-Grundmuster gesetzt. Das Spielerlebnis bezog sich also nicht auf taktische oder strategische Überlegungen, sondern speiste sich aus der Erzählkraft des Motivs und dem Glücksfaktor des Würfels.

Parallel zur inhaltlichen Entwicklung des analogen Spiels veränderten sich im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit die Präsentationsmöglichkeiten und -vorstellungen von Grund auf. Die inhaltliche und gestalterische Vielfalt des Spiels brachte ab etwa der Mitte der 1960er-Jahre derart unterschiedliche Ausdrucksformen hervor, dass die Analyse der Bedeutung und Aussagekraft von Spieleschachteln, Spielplänen, Anleitungen und der Gestaltung von Farben und Schriften aus gesellschaftlicher und gesellschaftspolitischer Sicht, vor allem aber auch unter dem Blickwinkel der Entwicklung des Designs in seiner Gesamtheit den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde und eine eigene Untersuchung erfordert.

2.6 Aufbruch: Mitte der 1960er- bis Ende der 1970er-Jahre

2.6.1 Die Geburt der Taschenspiele

Reinhold Stecher, damals Leiter der Lektorate im Münchner Taschenbuchverlag Heyne, hatte meinen Geschäftspartner Frank Ullmann und mich einbestellt. Wir waren mit einem Manuskript im Verzug. Eine unserer fadenscheinigen Ausreden war, dass wir neuerdings weniger Zeit hätten, weil wir unser Portfolio auf Spiele erweitert hätten. Der einfache Hintergrund war die Tatsache, dass ich kurz zuvor einen Spielentwurf an Ravensburger geschickt hatte und mir nicht vorstellen konnte, dass er abgelehnt werden könnte.

Im Gespräch entstand spontan der Gedanke, mit der Vertriebsstärke des Taschenbuchverlags Spiele in Taschenbuchformat zum Taschenbuchpreis auf den Markt zu bringen. Wir gingen sofort ans Werk und bastelten eine an der Stirnsite zu öffnende Schachtel im Format eines dicken Taschenbuchs. Spielpläne sollten mit Puzzleschnitt aus einzelnen Elementen ineinander verhakt werden. Das war bahnbrechend, denn bis dahin gab es nur Spielpläne mit einem Knickfalz. Der Nachmittag wurde zum späten Abend und endete mit dem Auftrag, vier für das eingeschränkte Format geeignete Spiele vorzulegen.

Das Attacke-Debakel

Das erste Spiel war rasch entworfen. Es war ein interessantes Buchstabenspiel, das auf Anhieb funktionierte. In kurzer Folge entstanden die beiden nächsten Spiele. Ermutigt durch diese Erfolge wollte ich ein asymmetrisches Strategiespiel entwickeln. In der Mitte eine Burg, die dem Verteidiger kaum Bewegungsspielraum eröffnete. Außerhalb der Festung ein vernetztes Areal, auf dem sich der Feind frei bewegen konnte. Konnte der Angreifer innerhalb einer vorgegebenen Zahl von Zügen in die Bastion eindringen, so hatte er gewonnen. Gelang ihm das nicht, so war der Verteidiger der Sieger. Das Spiel erhielt den Titel ‚Attacke'.

Spielentwürfe müssen getestet werden. Ich testete mit meinem Geschäftspartner. Er hatte als Verteidiger keine Chance gegen mich als Angreifer. Wir tauschten die Rollen. Er gewann. Nach diesen zwei Testspielen stellten wir zufrieden fest, das

Spiel würde funktionieren und sei ausgeglichen. Mal würde der Eine, mal der Andere gewinnen.

Kurz darauf stellten wir unsere vier Spiele im Heyne-Verlag vor. Als Angreifer gewann ich die erste Attacke-Runde gegen Reinhold Stecher. Wir tauschten die Rollen, was ihm zum Sieg verhalf. Zufrieden stellten wir fest, das Spiel sei ausgeglichen. Mal würde der Eine, mal der Andere gewinnen.

Zufällig kam in diesem Augenblick der Verleger Rolf Heyne in das Büro. Die Verärgerung, seinen teuersten Angestellten in der Arbeitszeit beim Spielen anzutreffen, war deutlich erkennbar. Stecher nutzte die Gelegenheit, dem Verleger uns beide und dazu seine Idee vorzustellen, das Sortiment des Verlags um Spiele zu erweitern. Attacke war das Probespiel. Als Verteidiger verlor Rolf Heyne, doch in der Rolle des Angreifers gewann er die kurze Partie. Zufrieden stellte er fest, das Spiel sei ausgeglichen. Mal würde der Eine, mal der Andere gewinnen.

Um unternehmerisches Risiko in überschaubaren Größen zu halten, wurden Spiele auch in den frühen 1970er-Jahren üblicherweise nur in Startauflagen zwischen 2.000 und 4.000 Stück herausgebracht. Als Newcomer am Markt setzte der Taschenbuchverlag jedoch die für diese Branche gängigen Auflagendimensionen an. Die vier Spiele kamen mit je 20.000 Stück auf den Markt. Drei wurden vom Markt aufgenommen und auch wohlwollend rezensiert. Zu Attacke jedoch hagelte es Zuschriften aufgebrachter Kunden. Eine gipfelte in der Formulierung, auch ein Verteidiger mit dem Intelligenzquotienten von Einstein hätte gegen einen völlig debilen Angreifer keine Chance und belegte das mit einer mathematischen Strukturanalyse.

Der unerwartete Erfolg der Taschenspiele erforderte bald eine zweite Auflage. Der Verlag verlangte eine inhaltliche Korrektur des Spiels und gab vor, dass das Erscheinungsbild der Regel nicht geändert werden dürfe. Ein zusätzlicher Farblauf im Druck käme auch nicht in Frage.

Ich arbeitete lange an dem Spiel. Die Regel war sichtbar länger geworden, und das Spielfeld erforderte einen zusätzlichen Farblauf. Bei dem Testspiel gegen meinen Geschäftspartner scheiterte ich als Angreifer. Mit vertauschten Rollen gespielt konnte ich die Burg verteidigen. Wir stellten fest, nun sei das Spiel ausgeglichen.

Mal würde der Eine, mal der Andere gewinnen, und es wäre nicht immer der Angreifer. Mit der gleichen Feststellung liefen die beiden Probespiele im Lektorat ab. Die Verärgerung über den Imageschaden, den die untaugliche ‚Attacke' ausgelöst hatte, konnte man dem Verleger Rolf Heyne, der in diesem Augenblick in das Büro kam, deutlich ansehen. Doch nach zwei Proberunden, bei dem er selbst einmal Angreifer, einmal Verteidiger war, stellte auch er zufrieden fest, das Spiel sei ausgeglichen. Mal würde der Eine, mal der Andere gewinnen, und es sei nun nicht mehr immer der Angreifer. Nach diesen sechs Testspielen ging die zweite Auflage in gleicher Höhe in den Druck. Die Reaktionen der Käufer deckten sich mit denen der Erstauflage.

Weil es offensichtlich war, dass das Spiel für die dritte Auflage nicht mehr als Strategiespiel zu retten war verlagerte ich es auf die Zufallsentscheidung des Würfels und ließ es vielfach testen. Bald hatten clevere Spieler jedoch herausgefunden, wie sie trotz des Zufalls auf Grund der Netzstruktur des Plans in weit über der Hälfte der Fälle als Angreifer gewinnen konnten. Daraufhin beschlossen wir, das Spiel aus dem Programm zu nehmen.

Die Taschenbuchspiel-Serie war inzwischen auf 16 Titel angewachsen und es gab Lizenzanfragen aus Holland und Dänemark. Um sich keine Blöße durch den Hinweis auf ein untaugliches Spiel zu geben, wurde die komplette Serie als Lizenz verkauft, einschließlich des Katastrophenspiels. ‚Attacke' wurde zu ‚Attack' und ‚Afgrond'.

Ablaufbedingt brauchen manche Spiele große Spielpläne. Die Herstellung von soliden, haltbaren Knickfalzen führte lange dazu, dass die Pläne nur einfach umgeschlagen wurden, um sie zu verkleinern. Dennoch blieb die Notwenigkeit, sie in einer großflächigen Schachtel unterzubringen. Die Idee, Gesellschaftsspiele kompakt in eine Schachtel vom Format eines etwas dickeren Taschenbuchs zu packen, war neu. Zudem verband sich mit der Anpassung des Formats an den Taschenbuchbereich auch die Erwartung eines korrespondierenden Preisgefüges.

Hinzu kam der Gedanke, Spielpläne nicht nach herkömmlicher Art zu falten, sondern mit einer Puzzlestanzung zu versehen, mit der die Teile verschiebesicher ineinander

gehakt werden konnten. Das war eine Innovation, die durch den Fortschritt der Technik so preiswert geworden war, dass sie umgesetzt werden konnte.

Lange bestanden Puzzles im Wesentlichen aus dünnem Sperrholz, das zuvor mit einem bedruckten Blatt beklebt worden war. Das folgte der Erfindung des britischen Kartographen John Spilsbury (1739 – 1769), der 1766 auf dünne Holzbrettchen geklebte Landkarten entlang der Grenzen zerschnitt. Gedacht war das als Lehrmittel für den Geographieunterricht.[202] Zwar hatten bereits 1910 Otto Maier Ravensburg und Josef Scholz einfache Puzzles aus Pappe im Programm. Doch die industriele Fertigung mit Schnitten, die auch mehrfach auseinandergenommen und wieder zusammengefügt werden konnten, erforderte hochwertige Pappe, schnitthaltige Stanzwerkzeuge und Pressen mit Druck bis zu eintausend Tonnen.

Die einfachste Lösung für ein kleines, handliches Spielformat war eine Schachtel aus einem Stück mit Öffnung durch Einstecklaschen an den Stirnseiten. Das war zwar nicht sonderlich stabil, funktionierte aber und galt für mehrere Jahre als Standard für preiswerte Spiele. Auch der zu dieser Zeit auf Experimentierkästen ausgerichtete Kosmos Verlag kopierte die vom Heyne-Buchverlag konzipierte Schachtel und brachte 1975 vier Titel im gleichen Format heraus (siehe 3.2.3). Doch auf die Dauer konnte sich diese Art der Verpackung nicht durchsetzen. Der Karton war zu dünn, die Schachteln hatten oft schon nach kurzer Zeit Risse an den Einstecklaschen oder waren zerdrückt. Die großen Spieleverlage mit eigener Produktion, allen voran Ravensburger, die die erforderlichen Maschinen und Werkzeuge hatten, um konventionelle Schachteln herzustellen, gingen dazu über, das handliche Kleinformat als stabile Stülpschachtel auf den Markt zu bringen. Zugleich erhielten dieses preiswerte Kleinformat durch die Bezeichnung als *Mitbringspiele* eine eigenständige Erkennbarkeit. Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass eine erfolgreiche Verpackungsgröße, die sich rasch auf breiter Basis etabliert hatte, nicht von der

---

[202] Sheffrin, Jill: *Neatly Dissected for the Instruction of Young Ladies and Gentlemen in the Knowledge of Geography: John Spilsbury and Early Dissected Puzzles* (Review), The Papers of the Bibliographical Society of America, 94, no 2, S. 312-312 (2000), http://www.jstor.org/stable/24304364, (7.5.2024).

Spieleindustrie selbst entwickelt wurde, sondern dass sie im Lektoratsbüro eines Taschenbuchverlags in der Münchner Innenstadt entstand.

2.6.2 Spieleserien in senkrechten Schachteln: Ein neues Format

Ein flächiger Spielplan kann einfach oder auch mehrfach durch einen Knickfalz verkleinert werden. Dennoch erfordert er für die Bereitstellung durch den Hersteller und die Lagerung durch den Nutzer eine gewisse Fläche bei geringer Höhe. Die Spielanleitung ist üblicherweise auf Papier gedruckt. Das beansprucht kaum Höhe, aber Länge und Breite. Als geeignete Form zur Aufbewahrung von Spielen hat sich deshalb die flache Schachtel eingebürgert, in der sich auch kleinteiliges Spielmaterial wie Karten, Würfel oder Spielfiguren unterbringen lässt. Solche Schachteln sind nicht geeignet, senkrecht aufgestellt zu werden, es sei denn, der Deckel wird entweder durch geschicktes Paper-Engineering, eine umschließende Hülle oder ein Band in Position gehalten.

Die *Bookshelf-Games* des US-amerikanischen Technologiekonzerns *3M* Mitte der 1960er Jahre hatten ein bis dato unbekanntes Format. Zielgruppe waren Erwachsene, und zwar in mehrfacher Hinsicht. Das betraf zunächst die anspruchsvollen Inhalte, die sich grundlegend von den Spielen unterschieden, die bekannt und verbreitet waren. Auch Gestaltung und Spielmittel wichen deutlich von dem ab, was der Markt bis dahin angeboten hatte, denn das Material war aufwändig und hochwertig gestaltet. Eine Gestaltungsvielfalt mit solidem, hochwertigem Kunststoff, zum Teil sehr fein ausgearbeitete Figuren, eleganten Metallteilen und haptischen Formen schuf neue Spielerlebnisse.

Besonders auffällig war das Format. Die Schachteln hatten einheitlich etwa die Größe der zu dieser Zeit noch weit verbreiteten bändereichen Nachschlagewerke, steckten in leinengebundenen Schubern und waren so dekoriert, dass sie der Nutzer ganz selbstverständlich senkrecht im Bücherregal unterbrachte, wo sie mit der Anmutung teurer Lexika standen. Das war eine Maßnahme des Marketings, denn damit waren die Spiele sichtbar und griffbereit und verschwanden nicht wie andere Spiele in Schränken, Regalen oder im Kinderzimmer. Nicht zuletzt setzte aber auch der Preis neue Maßstäbe, denn die 3M-Spiele, wie zum Beispiel *Twixt* oder *Breakthru* von Alex

Randolph, *Ploy, Bazaar* und *Acquire* von Sid Sackson oder *Feudal* von Fred Buetschler, kosteten ein Mehrfaches dessen, war zu dieser Zeit üblicherweise selbst für anspruchsvolle Familienspiele bezahlt werden musste.

Der marketingtechnische Ansatz, Spiele als markant sichtbare Serie herauszubringen, fand Beachtung. Dabei war der Grundgedanke nicht ganz neu, denn schon zuvor hatte *Aulfes* unter der Marke *Bayerwald* die *A-Serie* publiziert, dabei aber den Fehler gemacht, keine klare Erkennbarkeit durch übereinstimmende Merkmale wie Gestaltung, Farbgebung, Schrift oder auch Format zu schaffen. Deutlicher strich das *Hanje Spieleatelier* später mit seinen Spielen den Seriencharakter heraus. Die überdimensionierten Hanje-Spielpläne, die sich bestenfalls als Dekoration an die Wand hängen, nicht aber in einem Schrank oder Regal unterbringen ließen, hatten deshalb nur bei Liebhabern, nicht aber in einem breiteren Markt Erfolg.

Obgleich sich nach einiger Zeit abzeichnete, dass sich die 3M-Spiele nicht lange am Markt halten würden, reagierten die Wettbewerber. Ravensburger brachte 1971 vier Spiele als *Casino-Serie* heraus, die sich ebenso gut flach wie senkrecht lagern ließen. 1972 folgten vier weitere Spiele in gleicher Aufmachung, darunter auch *Quaro* von Alex Randolph, versteckt unter dem Pseudonym L.W.Bones. Otto Maier führte die Casino-Serie bis 1976 fort, ab dann aber, wenn auch unter dem gleichen Serientitel, wieder in herkömmlichen flachen Schachteln. 1973 reagierte Schmidt mit vierzehn Titeln und drei Puzzles der *Spielebar*.[203] Der Spielkartenhersteller *FX Schmid* aus Prien hatte den Seriengedanken bereits 1972 aufgegriffen und brachte zunächst sieben kleine Buchkassetten heraus, die aber keine Brett-, sondern Kartenspiele enthielten. Doch immerhin war das bewährte Kartenspiel *1000 Kilometer* dabei. 1973 folgte dann aber die *E-Serie* mit insgesamt 19 Spielen. Wohl im Versuch, sich gegen die anderen Spieleanbieter abzugrenzen, hatten sie aber keine übereinstimmende Größe, sondern es gab innerhalb der Serie insgesamt fünf verschiedene Formate. Das

[203] In Spielerkreisen wurden diese Spiele spöttisch als *Kanister* bezeichnet, weil die Schachteln 36,5 Zentimeter hoch waren und sich deshalb kaum senkrecht in ein Regal stellen ließen, obgleich sie hierfür konzipiert waren.

Debut war ebenso kurz wie erfolglos. 1974 wurde das gesamte Programm wieder eingestellt.

Bald verwischte sich die Prägnanz der Serien in der auffälligen Form senkrechtaufstellbarer Schachteln. Es folgte ein Übergang zu konventionellen, flachen Schachteln, die jedoch den Seriengedanken weiterführten.

Der Verlag *Berliner Spielkarten* beteiligte sich 1974 mit der *Spiel-o-Thek* an der Welle, Spiele in einer erkennbaren Serie zu editieren. Darunter waren auch drei Spiele von Rudi Hoffmann. Den mangelnden Vertriebserfolg besserte auch die 1976 eingeführte auffälligere Gestaltung mit Banderole nicht auf, und bald zogen die Berliner Spielkarten ihre Spieleserie aus dem Verkehr.

In den frühen 1970er-Jahren gab es zwar bereits Faxgeräte,[204] doch sie waren teuer in der Anschaffung und teuer im Betrieb. [205] Nicht alle Spielwareneinzelhändler konnten sich so ein Gerät leisten. Bestellungen, die der Händler heutzutage auf elektronischem Weg selbst vornimmt, nahm zur damaligen Zeit der reisende Handelsvertreter entgegen, in dem er die Händler besuchte. Der Schreibbedarf- und Büroartikelhersteller Pelikan in Hannover verfügte über ein flächendeckendes Netz von Handelsvertretern. Der PBS-Handel[206] war für die Vertreter der Spieleverlage so gut wie nicht zu erschließen; sie hatten genug zu tun, den Spielwarenhandel abzuarbeiten. Pelikan sah darin die Chance, über den PBS-Bereich Spiele vermarkten zu können, ohne im gleichen Laden die Produkte der traditionellen Spieleverlage in großer Bandbreite konkurrierend zu finden. Deshalb rechnete sich Pelikan wegen der weitgehenden Alleinstellung gute Chancen aus, dass die Vertreter bei der Aufnahme von Bestellungen dem Einzelhändler das Spieleprogramm verkaufen würden. Man sah darin eine Win-Win-Situation, weil der Vertreter durch höheren Auftragseingang höhere Provisionen bekäme, während der Einzelhändler an der Erweiterung des Geschäftsvolumens verdienen würde.

---

[204] Faxgeräte wurden damals als Fernkopierer bezeichnet.

[205] Die Übertragung einer DIN A4-Seite dauerte im Modembetrieb drei Minuten.

[206] PBS = Kurzbezeichnung für Papier, Büro und Schreibwaren.

Pelikan startete die Offensive am Spielemarkt 1974 mit einer ansprechenden Serie kleiner, handlicher, ansprechend gestalteter Kassetten, so hoch wie die schmale Kante eines DIN A4-Blatts. Vor allem in der Anfangszeit enthielten sie auch durchwegs interessante, neue Spiele. Nach kurzem Anfangserfolg, gestützt auf mediale Aufmerksamkeit, zeigte sich jedoch die Schwäche des Geschäftsmodells. Die Einzelhändler hatten während des parallel weiterlaufenden Geschäftsbetriebs nicht Zeit und Muße, sich mit den erklärenden Beschreibungen der Spiele durch die Handelsvertreter zu beschäftigen. Damit hatten sie auch keine Beratungskompetenz. Und nicht zuletzt erwarteten die Kunden im Schreibwarenladen auch keine Spiele. Zwischen 1974 und 1976 kamen zwar insgesamt 14 Kassetten heraus, die sich dekorativ senkrecht ins Bücherregal reihen ließen. Doch weil die Quantität der Inhalte nachließ und die Serie insgesamt nicht erfolgreich lief, ersetzte Pelikan die Buchschuber durch konventionelle Flachschachteln. Als sich auch dieses Konzept nicht bewährte, reduzierte das Unternehmen das Spieleangebot formatmäßig und preislich immer weiter, bis es bei einer umfangreichen Reihe kleiner Plastikschächtelchen landete, das unbedeutende Spielereien zum Taschengeldpreis enthielt. Damit erreichte Pelikan statt der kaufkräftigeren Zielgruppe der Erwachsenen nur noch Kinder. Die Herstellung von Spieleschachteln als Buchschuber war aufwändiger und damit teurer als konventionelle flache Schachteln. Deshalb verschwanden schrittweise alle anderen Buchschubergestaltungen, nachdem sich 3M vom Markt zurückgezogen hatte. Das lag jedoch nicht nur an den Produktionskosten, sondern auch an der Fehleinschätzung, dass Spieler das Bestreben hätten, Spiele als vollständige Serie zusammenzutragen, etwa wie Briefmarkensammler, für die ein Satz an Wert und Bedeutung gewinnt, wenn er komplett ist. Durchgängiges Merkmal aller Spieleserien war, dass sich die Qualität der ersten Titel nicht durchhalten ließ und die Käufer keinen Grund sahen, unattraktive oder gar Neuauflagen alter Spiele zu kaufen. Verbesserte Fertigungsmethoden machten die Produktion von Schachteln in Schuberform erst in den 1990er-Jahren preiswerter und damit wieder attraktiv. *Goldsieber, TM* und die Ravensburger-Tochter *Alea* griffen auf die hochkantige Form zurück und setzten sich damit von den Produkten der Wettbewerber ab.

2.6.3 Die Entdeckung der Unterseite der Spieleschachtel

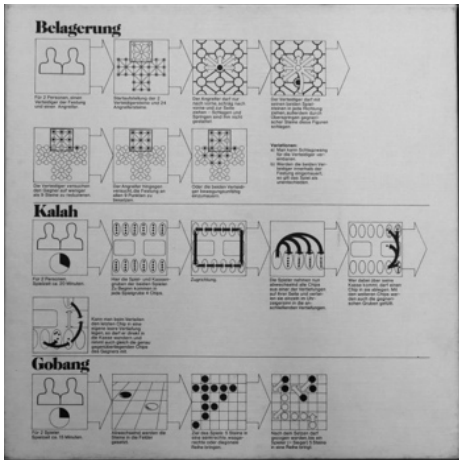
Lange waren Spieleschachteln weitgehend schmucklose Behälter, in denen die Spiele ins Regal geschoben und aufbewahrt wurden. Der Schachteldeckel zeigte oft nur den Titel und den Verlag. Das genügte auch völlig, wenn es um einen längst bekannten und eingeführten Titel wie Halma, Domino, Dame, Mühle oder auch Mensch-ärgere-dich-nicht ging. Aus produktionstechnischen Gründen konnten wenigstens die Seitenkanten der Schachteldeckel Information oder Bebilderung liefern, weil er mit einem vorgedruckten Blatt beklebt wurde, das bis in die Innenseite der Schachteln umgeschlagen und festgeleimt wurde. Der untere Teil der Schachtel wurde lange nicht als nutzbare Fläche erkannt und blieb leer.

Marketing ist kein neuer Begriff. Schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde er in amerikanischen Universitäten verwendet. Ohne den Begriff zu verwenden, gab es auch in Deutschland bereits seit längerer Zeit absatzfördernde Maßnahmen. Das 1893 erfundene Backpulver beispielsweise vermittelte Oetker den potenziellen Kunden als Arbeitserleichterung durch ein Produkt, von dem die Konsumenten zuvor nicht einmal gewusst hatten, dass sie es brauchen könnten.

Obgleich es auch im Nachkriegsdeutschland Ansätze der Absatzförderung gab, setzte sich der Begriff des Marketings und ein damit verbundenes umfassendes Verständnis erst Ende der 1960er-Jahre durch, nachdem Heribert Meffert an der Westfälischen Wilhelms-Universität in Münster den ersten Marketinglehrstuhl und ein Institut für Marketing eingerichtet hatte.[207] Mit Verzögerung nahmen auch Spieleverlage Maßnahmen in den Blick, die über Reklame und Werbung hinausgingen.

Ein Schritt war die Entdeckung der Unterseite der Schachteln. Sie wurde zur kundenorientierenden Nutzfläche, weil dort der Inhalt vom Material bis zum Spielerlebnis dargestellt werden konnte, ohne dass die Packung geöffnet werden musste. Das erwies sich vor allem deshalb als Vorteil, weil es viele Kunden ablehnten, eine bereits

[207] https://www.wiwi.uni-muenster.de/fakultaet/de/news/2391, (19.4.2024).



geöffnete Packung zu kaufen. Die Inspektion des Inhalts erübrigte sich, wenn das Spiel zusätzlich zur Titelgestaltung eingehender dargestellt werden konnte. In der Folge wurden die Spiele in eine Folie eingeschweißt; ein Vorgang, der ab Ende der 1960er-Jahre durch mittlerweile verfügbare Materialien und Produktionstechnik preiswert herzustellen war.

Abbildung 13 Spielesammlung Berliner Spielkarten mit Kurzerklärungen auf der Unterseite der Schachtel BSAH 11.03.04.02

2.6.4 Veränderte Rahmenbedingungen

Inkrementelle Entwicklungen beruhen auf der Extrapolation des Bekannten. Dieses Vorgehen war das wesentliche Kennzeichen der 1950er- und der ersten Hälfte der 1960er-Jahre. Die grundlegenden Umbrüche im Bereich der analogen Spiele begannen in ersten Ansätzen in der zweiten Hälfte der 1960er-Jahre, setzten aber eigentlich erst in den 1970er-Jahren in voller Wirksamkeit ein. Es begann eine disruptive Entwicklung, die neue Produkte, neue Anwendungen, neue Märkte, neue Geschäftsmodelle und auch neue technische Lösungen mit sich brachte. [208] Möglich wurde sie durch das Zusammenwirken mehrerer voneinander unabhängiger, sich jedoch gegenseitig beeinflussender Faktoren.

[208] Zur Bedeutung disruptiver Entwicklungen in etablierten Märkten: Mirow, Michael: *Wege aus der Komplexitätsfalle: Strukturen und Strategien im Unternehmen neu denken*, München 2022, insb. S. 182 ff.

2.6.4.1 Einkommen

Die Einkommenssituation der deutschen Haushalte in den als Wirtschaftswunder bezeichneten Nachkriegsjahren hat sich laufend signifikant verbessert. Eine Untersuchung des Deutschen Instituts für Wirtschaftsforschung macht dies beispielhaft deutlich.[209]

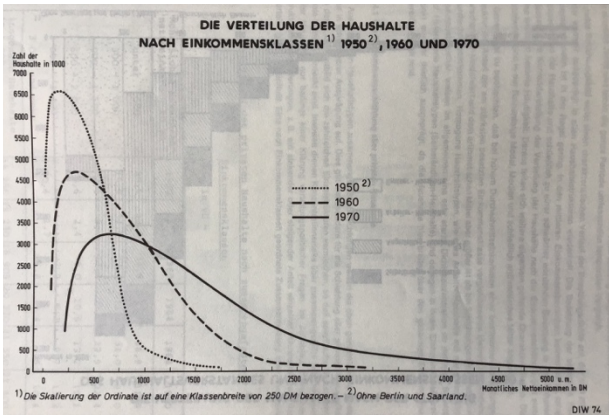


Abbildung 14 Der in einem Zeitraum von etwas über zwei Jahrzehnten in der Bundesrepublik auf breiter Basis gewachsene Wohlstand

Lag die Zahl der Haushalte mit einem monatlichen Nettoeinkommen von 1000 D-Mark oder weniger in den 1950er-Jahren noch hoch, so hat sich dies rasch und nachhaltig verändert.

Dass prioritär der Grundbedarf an Investitionen im Haushalt und im unmittelbaren Lebensbereich der Bevölkerung gedeckt wurde, bedarf keiner Erläuterung. Doch sobald Möbel, Haushaltsgeräte und -maschinen beschafft und auch Mobilität erreicht war, wurden Mittel für Freizeitaktivitäten frei.

2.6.4.2 Freizeit

Zusammen mit wachsendem Wohlstand wuchs auch die verfügbare Zeit. Am 8. Januar 1963 wurde das Bundesurlaubsgesetz verabschiedet, das jedem Arbeitnehmer mindestens 24 Werktage bezahlten Urlaub sicherte.[210] Mit zunehmender Freizeit entwickelte sich die Bereitschaft, neue Spiele kennenzulernen, auch wenn dies zunächst noch wenig Breitenwirkung zeigte. Ablesen lässt sich das an der geringen Zahl der jährlichen Neuerscheinungen an *nicht* traditionellen Spielen in den 1960er- und

---

[209] Göseke, Gerhard/Bedau, Klaus-Dietrich: *Verteilung und Schichtung der Einkommen der privaten Haushalte in der Bundesrepublik Deutschland: 1950-1975*, Beiträge zur Strukturforschung, Heft 31, Berlin 1974, S. 61.

[210] Bundesurlaubsgesetz vom 8.1.1963: https://www.gesetze-im-internet.de/burlg/BUrlG.pdf, dort insb. §§ 3 und 11, (2.3.2022).

1970er-Jahren in der Größenordnung von etwa 50 Titeln.[211] Es handelt sich um solche Spiele, die von Autoren stammten und sich signifikant von den Inhalten der tradierten und verbreiteten Spiele und Spielemagazine unterschieden. Dass noch Ende der 1970er-Jahre der Gesamtumsatz der gesamten Spielebranche in Westdeutschland mit etwa 60 Mio. Einwohnern nur ungefähr 20 Mio. D-Mark. betrug wurde bereits ausgeführt.[212]

Es gehört zum Wesen gewinnorientierter Unternehmen, den Aufwand für die Herstellung einer Ware möglichst gering zu halten. In besonderem Maße gilt dies für umkämpfte Märkte. Spielehersteller verhalten sich da nicht anders als jedes andere auf Gewinnerzielung ausgerichtete Unternehmen.

Produktionskosten senken konnten die Spielehersteller vor allem dadurch, dass sie an Material, aber auch an Honoraren für Autoren und Illustratoren sparten, was sich in den beiden Nachkriegsjahrzehnten in Deutschland in repetitiven Produktionen manifestierte. Kreative Neuerungen waren eher selten und kamen oft in spartanisch anmutender, kostengünstiger Ausstattung auf den Markt. Doch weil durch die Sparsamkeitsdiktate impulsgebende Investitionen fehlten, führte dieses Vorgehen nicht zu einem kräftigen Wachstum, sondern schrieb lediglich den wirtschaftlichen Status quo mit geringen Wachstumsraten fort.

Die Annahme liegt nahe, dass die Spieleindustrie die Möglichleiten und Chancen erkannt hätte, die ein Umfeld anbot, das stark von Umbruch und Aufbruch geprägt war. Zum Beispiel eine starke mediale Verbreitung von Musik verschiedenster Strömungen und weiteren Aktivitäten, mit denen die Freizeit gefüllt wurde, aber auch Entwicklungen wie der Hippiekultur und Friedensbewegung der 1968er-Jahre und weiteren gesellschaftsverändernden Einflussfaktoren wie der Verhütungspille und der Welle der sexuellen Befreiung. Das war jedoch nicht der Fall, obgleich es doch im Eigeninteresse

---

[211] Scholten, Jens: *Zwischen Markt und Parteiräson*. Die Unternehmensgeschichte des „Vorwärts“ 1984 bis 1989, 1. Aufl., Bd. 40, Veröffentlichungen des Instituts für Soziale Bewegungen, Essen 2008, S. 252: Die vom Vorwärts-Verlag herausgebrachte Special-Interest Zeitschrift *Spielbox* ging von 42 lohnenden, also im Heft darzustellenden Spielen pro Jahr aus.

[212] Vgl. FN 6

der Spieleverlage gewesen wäre, den Aufschwung nicht nur mitzunehmen, sondern selbst aktiv zu gestalten. Zeitgeist und Umstände hätten den Herstellern gute Ansätze für Anpassungen aus eigener Initiative geboten. Die zunehmende Freizeit und ein auf großer Breite gewachsener Wohlstand verband sich mit Erwartungen an freizeitgestaltende Angebote.

Dennoch veränderte sich das inhaltliche und auch qualitätsmäßige Angebot erst langsam, als die Spielehersteller auf den wachsenden Druck der Rezensenten zu reagieren begannen. Denn nicht nur *Die Zeit,* sondern auch andere Medien wie *Bayerischer Rundfunk, Frankfurter Rundschau, Hamburger Abendblatt, Hessischer Rundfunk, Neue Zürcher Zeitung* oder *Süddeutsche Zeitung* hatten regelmäßig erscheinende Kolumnen eingerichtet, die analoge Spiele beschrieben und durchleuchteten. Zwar waren die Einflussmöglichkeiten der Rezensenten, bedingt durch die kleine Zahl, zunächst noch gering. Doch sie stiegen in den frühen 1970er-Jahren signifikant an, stark gefördert durch den jährlichen *Journalistentreff* während der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg als wichtigstes Forum für Impulse, Information und Kontakte. Mediales Wirken erzeugte einen Pull, eine Nachfrage durch die Konsumenten. Dass die Verlage auf einen Nachfragemarkt mit Zurückhaltung bei Investitionen in die Produktion, vor allem aber in die Produktqualität reagierten, war schwer nachzuvollziehen.

2.6.5 Der Journalistentreff und seine Wirkungen[213]

Von unserer Wohnung in Büchenbach, einem eingemeindeten Dorf bei Erlangen, war die Spielwarenmesse im Nürnberger Messezentrum keine 30 Kilometer entfernt. Diese unmittelbare Nähe bot die besondere Chance, interessante und einflussreiche Leute kennen zu lernen. Ich lud ab 1973 zum Messevorabend am Kamin bei mir zu Hause ein.

Der Kreis der Gäste wuchs schnell und sprengte bald die räumlichen Möglichkeiten. Deshalb verlagerte ich das Treffen in den Bocksbeutelkeller im Hotel Deutscher Hof in Nürnberg, zwischen Bahnhof und Plärrer.

Damit veränderte sich die Intention. Die ursprüngliche Absicht, Branchengrößen kennenzulernen hatte sich längst erübrigt – ich kannte sie mittlerweile. Es war jedoch auffällig, wie wenig Journalisten ich in den ersten Jahren einladen konnte, die sich mit Spielen befassten, denn deren Zahl war klein.

Um konstruktive Verbindungen zu schaffen, lud ich die für Freizeit- und Unterhaltungsthemen zuständigen Redakteure von Tageszeitungen, Zeitschriften, Rundfunk und Fernsehsendern ein und dazu alle Journalisten, die sich in irgendeiner Form wenigstens mit Spielwaren beschäftigt hatten. Dazu Spieleautoren und die Pressesprecher und Geschäftsführer der Spielehersteller.

Das Konzept wirkte. Der Journalistentreff wurde zum Insiderereignis der Branche. Aus der Verbindung von persönlichen Kontakten und dem Fokus auf die Welt des Gesellschaftsspiels entstand rasch ein umfangreiches publizistisches Geschehen. Von Jahr zu Jahr wuchs die Zahl derer, die Interesse an Spielen gefunden hatten und darüber schrieben oder berichteten, wie Achim Feist in der Südwestpresse Ulm, Roberto Talotta im ORF in Wien, Edwin Ruschitzka, Hans-Ulrich Schneider, Helmut Wresnik und andere. Viele von denen, die damals das Gesellschaftsspiel als

---

[213] Dieser Abschnitt gehört von der Systematik her in den Zusammenhang mit der Bedeutung der Spielekritik und der Special Interest Publikationen eingeordnet. Er ist jedoch an dieser Stelle platziert, weil er Voraussetzung zum Verständnis des darauf folgenden Abschnitts ist, der die Entstehung des Kosmos-Verlags darstellt.

journalistisches Thema für sich entdeckt hatten, hatten sich im Laufe der Zeit profunde Kenntnisse angeeignet und Kompetenz entwickelt. Einige wurden später in die Jury ‚Spiel des Jahres' berufen.

Was 1973 im überschaubaren häuslichen Kreis begonnen hatte, entwickelte sich im Laufe der Jahre zu einer immer größeren Veranstaltung. Bald wurde es zum Kriterium, wer eingeladen wurde, und wer nicht. Als eine Größe von 180 Gästen erreicht war stellte ich in den 1990er-Jahren den Journalistentreff ein. Nicht nur war das Ziel erreicht, publizistische Breite für das analoge Spiel zu schaffen, sondern es war auch längst die kritische Masse entstanden, die Voraussetzung für die Gründung der Jury ‚Spiel des Jahres' als Verein war. Für eine Vereinsgründung sind zwar nur sieben Mitglieder erforderlich. Doch eine derartige Gruppierung von Spezialisten ist auch darauf angewiesen, im Laufe der weiteren Entwicklung bestandssichernd weitere Mitglieder gewinnen zu können.

Bis zum Umzug von Erlangen nach München im Herbst 1978 behielt ich zusätzlich zum Journalistentreff den Messevorabend am Kamin in meiner Wohnung bei. Und dort, beim letzten Mal, hat Kollege Jürgen Herz die Idee, ein Spiel des Jahres zu wählen, an uns herangetragen.

Der jährliche Journalistentreff hatte zum Ziel, durch seinen informellen Rahmen ein engmaschiges Netz von Verbindungen zwischen Journalisten, Medien und Spieleverlagen zu schaffen, ergänzt durch Spieleautoren, Grafiker und andere Kreative. Die jährliche Teilnehmerliste wurde als *Who is Who* der Brettspielebranche gehandelt. Die folgenden drei Seiten zeigen ein Beispiel.

Journalistentreff 1990; Teilnehmeranalyse Stand 06. 02. 90

Schl.	Name	Code 2	JT
Abbott	Robert Abbott	a1-a	JTSE
Achilles FREUNDIN	Ilse Achilles	j1+d	JTSR
Almquist GAME OF THE YEAR SWEDEN	Birgitta Almquist	j3-a	JTSE
Andersen	Helge Andersen	j3+d	JTSR
Arndt WESTFALENBLATT	Stefanie Arndt	j1-d	JTSW
Bachmann MUSEUM DDR	Manfred Bachmann	s0-d	JTSN
Baumgarten HUGENDUBEL	Ilse Baumgarten	h2+d	JTSR
Becher NDR	Peter Becher	j2+d	JTDR
Beiersdorf F.X.SCHMID	Christian Beiersdorf	h1+d	JTSR
Bimboese TRIMEDIA	Bodo Bimboese	p0+d	JTDR
Bitterli FEMINA	Peter R. Bitterli	j3+a	JTSR
Blumöhr DARMSTÄDTER ECHO	Michael Blumöhr	j1+d	JTSN
Bock STUTTGARTER ZEITUNG	Annegert Bock	j1-d	JTSR
Böhler ELTERN	Rudolf Böhler	j1+d	JTSR
Bötzkes BR	Claus-Erich Bötzkes	j2-d	JTSW
Broer KURIER WIEN	Dr. Wolfgang Broer	j1-a	JTSW
Bruck SCHMIDT SPIELE	Stefan Bruck	h1+d	JTSR
Brunnhofer HANS-IM-GLÜCK	Bernd Brunnhofer	h1+d	JTSN
Cassan WIN	Ferdinand de Cassan	j3+a	JTSW
Corts VOLKSBLATT BERLIN	Jochen Corts	j3+d	JTDR
Dageför Werner	Werner H. Dageför	j1-d	JTSW
David NDR	Jan David	j2-d	JTSN
De Toffoli FREIER JOURNALIST	Dario de Toffoli	j2+a	JTSE
Degler SPIEGEL	Dieter Degler	j1-d	JTSW
Dietz/Truchsess DEISTER/WESER-ZTG	Ulrike Dietz/Wolfhard Truchsess	j3+d	JTSR
Dittmar DIE WELT	Peter Dittmar	j1-d	JTSW
Donadoni	Marco Donadoni	j3+a	JTSE
Dossena LA STAMPA	Giampaolo Dossena	j1?a	JTSE
Eckrich HR III	Jörg Eckrich	j2-d	JTDW
Ernst SCHWEIZER ILLUSTRIERTE	Synes Ernst	j1+a	JTDR
Faber SPIELZEUGMUSEUM NÜRNBERG	Marion Faber	s0+d	JTSR
Feist SÜDWESTPRESSE ULM	Achim Feist	j1+d	JTDW
Feldmann HR	Barbara Feldmann	j1+d	JTSN
Feulner NORIS	Erwin Feulner	h1+d	JTSR
Feyerbacher M.	Renate Feyerbacher M.A.	j2+d	JTSW
Fleurence JAWX	Jacques Fleurence	e0+a	JTSE
Forschbach Edgar	Edgar Forschbach	j2+d	JTSW
Franck WDR	Matthias Franck	j2+d	JTDR
Friedrich WIESBADENERKURIER	Matthias Friedrich	j1-d	JTSR
Frisé FAZ	Maria Frisé	j1-d	JTSW
Fritz	Jürgen Fritz	s0+d	JTSN
Friz SPIELWAREN-KURTZ	Gisela Friz	v2+d	JTSR
Gehring HR	Ulrike Gehring	j2+d	JTSN
Gehrmann SPIELEREI	Peter A. Gehrmann	j3+d	JTSN
Geis MATTEL	Hermann Geis	h1+d	JTSN
Giarratana MB	Neil Giarratana	h1+d	JTSR
Glimne AB ALGA	Dan Glimne	60+a	JTSE
Glonnegger SPIELBUCHAUTOR/SPIELEAUTOR	Erwin Glonnegger	a2+d	JTDR
Goemann SPIELBLATT	Joachim Goemann	j3+d	JTSR
Greisenegger PROFIL	Ingrid Greisenegger	j1-a	JTSW
Gross SCHMIDT SPIELE	Peter Gross	h1+d	JTSR
HABA Hopf	Hopf	h1+d	JTSN
Hajdukovic JUMBO DEUTSCHLAND	Bärbel Hajdukovic	h1+d	JTSR
Hanneforth SPIELCASINO	Dirk Hanneforth	j3+d	JTDR
Hasselblatt Dieter	Dieter Hasselblatt	j3-d	JTDW
Heidecke WAZ	Gerd Heidecke	j1-d	JTSW
Hentrich WESTFALENPOST	Karin Hentrich	j1+d	JTSR
Herbst NDR	Hans-Joachim Herbst	j2-d	JTSW
Herwig SFB	Christoph Herwig	j2+d	JTSR
Herz	Jürgen Herz	j3-d	JTDW

Abbildung 15 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 1/3

Journalistentreff 1990; Teilnehmeranalyse Stand 06. 02. 90

Schl.	Name	Code 2	JT
Herz PBS/SPIELMAGAZIN	Helmut Herz	j1+a	JTSR
Herzberg	Peter Herzberg	j1-d	JTSN
Herzberg LUI	Renate Herzberg	j1-d	JTSW
Hess ACHENER VOLKSZEITUNG	Dorothea und Berthold Hess	j3+d	JTSW
Hoffmann Rudi	Rudi Hoffmann	a1+d	JTSR
Holzapfel SPIEL EXKLUSIV	Marlies Holzapfel	h1+d	JTSN
Huber HERDERVERLAG	Edgar Huber	h1+d	JTSR
Husemann	Fritz W. Husemann	j1-d	JTDW
Hüskes NIEDERRHEINISCHE ZTG	Harald Hüskes	j1-d	JTSW
Huss SPIELBOX	Karin Huss	j3+d	JTSW
Huth TAZ	Peter Huth	j3+d	JTSN
Jäger NEUE WESTFÄLISCHE	Monika Jäger	j1-d	JTSW
Jahn	Reinhard Jahn	j3-d	JTSN
Jansen WAZ	Hans Jansen	j1-d	JTSW
JEUX & STRATEG	JEUX & STRATEGIE	j3+a	JTSE
Jost PARKER	Karlheinz Jost	h1+d	JTSR
Kaiser NÜRNBERGER ZEITUNG	Werner Kaiser	j1+d	JTSR
Kammann BUCHJOURNAL	Petra Kammann	j1-d	JTSW
Karnebogen BILD & FUNK	Giesbert Karnebogen	j1+d	JTDR
Kilz KOSMOS	Dieter Kilz	h1+d	JTSW
Kobbert SPIELEAUTOR	Max J. Kobbert	a1+d	JTDR
Korte FH DORTMUND	Rainer Korte	j3+d	JTSR
Kramer SPIELEAUTOR	Wolfgang Kramer	a1+d	JTDR
Kreppner KLEE	Herbert Kreppner	h1+d	JTSR
Kropfeld DAS SPIELZEUG	Alfred G. Kropfeld	j3+d	JTSR
Kühner NORDBAYERISCHER KURIER	Claudia Kühner	j1-d	JTSW
Lamy LEIPZIGER & PARTNER	Jutta Lamy	p0+d	JTSR
Langenscheidt	Florian Langenscheidt	h2-d	JTSW
Lennartz FRANKF. NEUE PRESSE	Michael Lennartz	j1-d	JTSW
Leyten HAUSEMANN & HÖTTE	Ben Leyten	h1+a	JT**
Lindl MB	Lindl	h1+d	JTSN
Lindström GAME OF THE YEAR SWEDEN	Hanz "Hazzan" Lindström	j3-a	JTSE
Livingstone	Ian Livingstone	a1+a	JTSE
Loock CITADEL	Thomas Loock	j1+d	JTSN
Maier	Otto Julius Maier	h1+d	JTSR
Meier BADISCHE ZEITUNG	Gert-Dieter Meier	j1-d	JTSW
Menzel SELECTA	Günther Menzel	h1+d	JTSR
Merz BR	Friedrich Merz	j2-d	JTSW
Mies RHEINISCHE POST	Joachim Mies	j1-d	JTSW
Miller SPIELWIESE	Arno Miller	j1+a	JTSW
Möller	Klaus Möller	j2-d	JTSW
Mor LIZENZAGENTUR BAR DAVID	Abraham Mor	l0+a	JTSE
MÜLLER-SPIELE	Walter Müller	h1+d	JTSN
Musgrave GAMES REVIEW MONTHLY	Julian Musgrave	j1-a	JTSE
Mutschke FAIRPLAY	Andreas Mutschke	j3+d	JTSR
Neidhardt BRM TAGESZTG	Jürgen Neidhardt	j1+d	JTSR
Neldner GAMES	Dirk Neldner	j3+d	JTSR
Neugebauer FREIER JOURNALIST	Peter Neugebauer	j3+d	JTSR
Nichols GAMES MONTHLY	Steve Nichols	j1-a	JTSE
Nikisch HEXAGAMES	Joe Nikisch	h1+d	JTSR
Nostheide SPIELMITTEL	Jens Nostheide	j3+d	JTSR
Parlett GAMESINVENTOR	David Parlett	a1-a	JTSE
Petersen FREIER JOURNALIST	Uwe Petersen	j3+d	JTDR
Philip RAVENSBURGER	Margrit Philip	h1+d	JTDR
Pinlet JAWX	Frédéric Pinlet	e0+a	JTSE
POHLE FACHGR SPIEL	Ernst Pohle	v3+d	JTSR
PRINZ Schröder	Kathinka Schröder	j1+d	JTSN
Pritchard SPIELBUCHAUTOR	David Pritchard	a2+a	JTSE
Rade GAME OF THE YEAR SWEDEN	Lars Rade	j3-a	JTSE
Ragg PIATNIK	Ernst R. Ragg	h1+a	JTSR
Chris Wernecks	Münchner Kaufleute	j3+d	JTSR

Abbildung 16 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 2/3

Journalistentreff 1990; Teilnehmeranalyse Stand 06. 02. 90

Schl.	Name	Code 2	JT
Randolph SPIELEAUTOR	Alex Randolph	a1+a	JTDR
Reitz ALLGEMEINE ZEITUNG	Uwe Reitz	j1+d	JTSN
Rohde NDR-FERNSEHEN	Heinz Rohde	j2-d	JTSW
Rohner & Wolf	Stefanie Rohner/Christian Wolf	j3+a	JTSR
Rüttinger SPIELEAUTOR	Johann Rüttinger	a1+d	JTDR
Schächter	Markus Schächter	j2-d	JTSW
Schäfer JUMBO DEUTSCHLAND	Reiner Schäfer	h1-d	JTSR
Schlegel RAVENSBURGER	Werner H. Schlegel	h1+d	JTSR
Schlüns RADIO NIEDERSACHSEN	Anke Schlüns	j2-d	JTSW
Schmid FACHGRUPPE SPIEL	Dr. Volker Schmid	v3+d	JTSR
Schmid M. F.X.SCHMID	Michael Schmid	h1+3	JTDR
Schmid SCHACHGROSSMEISTER	Lothar Schmid	s0+d	JTSR
Schneider SCHWÄBISCHE ZEITUNG	Hans-Ulrich Schneider	j1+d	JTDR
Schrörs EINZELHANDELSVERBAND	Heinz Schrörs	v2+d	JTSW
Shortz GAMES Priv	Will Shortz	j1-a	JTSE
Siegers MATTEL	Roland Siegers	h1+d	JTDR
Slocum	Jerry Slocum	s0-a	JTSE
Solcher AUGSBURGER ALLGEMEINE	Lilo Solcher	j1+d	JTSR
Soldat RIAS BERLIN	Hans-Georg Soldat	j2+d	JTSR
Solomon, PhD	Eric Solomon, PhD	a1-a	JTSE
Starke SWF	Kai-Michael Starke	j2+d	JTSR
Stephan WIESBADENER KURIER	Gert Stephan	j1-d	JTSW
Stöhr SCHMIDTSPIELE	Jürgen Stöhr	h1-d	JTDR
Stork HR III	Jutta Stork	j2-d	JTSW
Strunz NORDBAYERISCHER KURIER	Claus Strunz	j1-d	JTSW
SZ Berg	Lilo Berg	j1+d	JTSN
SZ Kvech	Christian Kvech	j1+d	JTSN
Talotta ORF WIEN	Roberto Talotta	j3+a	JTDR
Teuber SPIELEAUTOR	Klaus Teuber	a1+d	JTSR
Thiel RIAS	Matthias Thiel	j2+d	JTSR
Thole SPIEL DES JAHRES	Bernward Thole	j3+d	JTDR
Thomann BASLER NACHRICHTEN	Felix Thomann	j3+a	JTSR
Tschorn PR AGENTUR	Dieter Tschorn	p0+d	JTDR
Ubenauf RINGIER	Georg Ubenauf	j1-d	JTSW
Valzania RAI TV	Sergio Valzania	j2+a	JTSE
Voelmy SPIELBRETT	Frank-Michael Voelmy	h1+d	JTSN
Wagner FREIER JOURNALIST	Daniel Wagner	j3+d	JTSR
Walker GAMES	Brian C. Walker	j1+a	JTSE
Wennerberg GAME OF THE YEAR SWEDEN	Bengt Wennerberg	j3+a	JTSE
Westrich NRZ	Johannes Westrich	j1-d	JTSW
Wik-Thorell GAME OF THE YEAR SWEDEN	Anna-Lena Wik Thorell	j3-a	JTSE
Wilfert BAYER. RUNDFUNK HÖRFUNK	Stefan Wilfert	j3+d	JTSR
Wilke VEDES	Lilian-Susann Wilke	v1+d	JTSW
Winters GÖTTINGER TAGBLATT	Christian Winters	j1-d	JTDR
Wittig EDITION PERLHUHN	Reinhold Wittig	h1+d	JTDR
Wolf	Knut-Michael Wolf	j3+d	JTDR
Wolz SPIELBOX	Ulrike Wolz	j3+d	JTDR
Zillken MITTELBADISCHE PRESSE	Bernd Zillken	j3+d	JTSR
Anne Hegener	Hegener + Glaser	h1+d	JTSN

Abbildung 17 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 3/3

2.6.6 Eine Partyeinladung legt den Grundstein für den Welterfolg von Kosmos

> *Der Zutritt zu ‚Tom Wernecks Journalistentreff', setzte eine persönliche Einladung voraus. In den Hallen des neuen Messegeländes hatte Kosmos stets einen großen Stand für die Experimentierkästen. Leiter des Programms war Dr. Juan Hartwig Wulff, der mich Jahr für Jahr eindringlich um eine Einladung bat. Meine Antwort war klar und stets gleich: Wenn Kosmos Spiele im Programm hätte, dann gerne. Doch Naturführer, Ratgeber und Experimentierkästen seien nun mal keine Gesellschaftsspiele.*
>
> *1985 fing mich Wulff gleich zu Messebeginn im Pressezentrum ab. Ich könne ihm nun getrost eine Einladungskarte ausstellen, denn auf dem Kosmosstand sei die neue Spiele-Serie von Franckh-Kosmos zu begutachten.*
>
> *Es war kaum zu glauben! Nur um den begehrten Zutritt zu einer Party zu erhalten, hatte er sich auf das fremde Terrain der Gesellschaftsspiele begeben. In Zusammenarbeit mit der Göttinger Edition Perlhuhn präsentierte Franckh-Kosmos einige ansprechend gestaltete Spiele.*

Diese Geschichte enthält eine ironische Komponente, weil Franckh-Kosmos sich bereits 1975 auf das Gebiet der Gesellschaftsspiele begeben, dieses Segment aber bald wieder auf Grund mangelnden Erfolgs aufgegeben hatte. Kosmos hatte die Idee des Heyne-Taschenbuchverlags kopiert und unter der Bezeichnung *Franckhs Buch-Spiele* die vier Titel *Flixt, Takado, Goldrush* und *Pool*[214] in kleinen Schachteln aus dünner Pappe in Taschenbuch-Größe herausgebracht, der Vertrieb aber schon nach kurzer Zeit wieder eingestellt.

In der Kooperation mit der Edition Perlhuhn wuchs die neue Reihe der Franckh-Kosmos-Spiele zwischen 1985 und 1988 auf 14 Titel an. 1989 wurde sie zur *Spiele-Galerie* umbenannt. Unter diesem Label hatten die Spiele immer den kennzeichnenden Zusatz *Franckh-Kosmos*, wurden aber ab 1995 vollumfänglich in die

[214] Flixt, Takado, Goldrush, Pool: BSAH 17.02.02.08.

Marke Kosmos integriert. Das war das Jahr, in dem die *Siedler von Catan* zum *Spiel des Jahres* gewählt wurden,

Doch schon 1985, mit dem Eintritt in die Welt des analogen Spiels, hatte der Verlag einen Erfolg erzielt. Im Herbst wurde *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* das *Spiel des Jahres*. Es handelte sich um ein in seiner Art innovatives Kriminalspiel, das spannende Kurzgeschichten, Denksport und Gesellschaftsspiel in einer neuartigen Weise verflocht.

Das Geschäft mit den Franckh-Kosmos-Spielen schien zu florieren. Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg wurden Programm und Neuheiten Jahr für Jahr, getrennt von den Experimentierkästen, in einem eigenen Areal aufwändig präsentiert.

1995 gab es wie gewohnt eine dominante Darstellung der Experimentierkästen, doch die Fläche der Franckh-Kosmos-Spiele beherrschte ein japanisches Unternehmen. Franckh-Kosmos fanden wir als kleinstmöglichen Stand, unauffällig an einer Säule am Rand. Nicht einmal der Name war geblieben. Es gab nur noch die Kurzform ‚Kosmos'. Auf dem begrenzten Platz gab es auch so gut wie keine Spiele. Neu war eigentlich nur *Die Siedler von Catan*. Man kam kaum dazu, sich dieses magere Programm anzusehen, denn das beherrschende Gesprächsthema war, die Messeleitung habe einen Fehler gemacht und versehentlich die mittlerweile traditionell Kosmos zustehende Standfläche anderweitig vergeben.

Erst viele Jahre später wurden die wahren Hintergründe bekannt. Trotz der Auszeichnung für Sherlock Holmes war es Franckh-Kosmos nicht gelungen, mit den Spielen Gewinne zu erzielen. Im Gegenteil! Und so kam es, wie es kommen musste: Die Buchverlagsgruppe Langen-Müller, zu der unter anderem auch Kosmos gehörte, hatte sich auf ihr Kerngeschäft besonnen. Alles stand auf dem Prüfstand. Die völlig unrentable Spielesparte sollte vollkommen und mit sofortiger Wirkung gestrichen werden. Reiner Müller, der zuvor die Zeitschrift ‚Spielbox' geleitet hatte, konnte der Geschäftsleitung nur mit großer Mühe eine minimale Messepräsenz abringen, um ‚Die Siedler von Catan' zu zeigen. Doch kein Außenstehender konnte das Damoklesschwert sehen, das im Fall eines Misserfolgs ziemlich sicher auf Reiner Müller und das gesamte Spielegeschäft des Verlags heruntergefallen wäre.

Bei der Wahl zum *Spiel des Jahres* schlugen *Die Siedler von Catan* die anderen Spiele des Jahrgangs mühelos aus dem Feld. Axel Meffert, eine unternehmerische Persönlichkeit, wurde 1985 Geschäftsführer bei Kosmos, dem Jahr, als *Die Siedler von Catan* zum *Spiel des Jahres* gewählt wurden.[215] Ideenreich, tatkräftig und sehr zielstrebig nutzte er die Auszeichnung. Mit den Mitteln des modernen Marketings machte er gemeinsam mit den Verlagseignern, der Unternehmerfamilie Fleissner, aus *Catan* durch Erweiterungen, Varianten und Zusätze eine Spielefamilie und einen weltweiten Erfolg. Mit Bärbel Schmidts hatte Meffert eine erfahrene Spieleredakteurin an der Hand. Von da an ging es mit den Kosmos-Spielen steil aufwärts, in wenigen Jahren von tastenden Versuchen bis zum Major Player. Der kleine, quirlige Juan-Hartwig Wulff jedoch ist in Vergessenheit geraten und kaum jemand weiß, dass er den Grundstein für den heutigen Erfolg gelegt hatte. Weil er unbedingt auf einer Party dabei sein wollte.

[215] https://www.petonline.de/daten/news/2012/03/21/axel-meffert-gestorben.html, (10.5.2024).

2.7 Schub und Durchbruch zu neuen Dimensionen ab den 1980er-Jahren

2.7.1 Branchenorganisation: Die Interessenvertretung der Spieleverlage

Bis ins 19. Jahrhundert war es die Aufgabe der Zünfte, die Belange ihrer Mitglieder, meist Handwerker, zu wahren. Heutzutage sind es die Verbände, die die Interessen ihrer Mitglieder vertreten. Natürlich haben sich dabei die Aufgabenfelder verschoben. Die Einbeziehung sozialer und wirtschaftlicher Systeme, die einerseits die herstellerseitige Kette von Rohstoffen, Produktion und Vermarktung bis zur Produktgestaltung und der wirtschaftlichen Sicherung der Mitglieder bestimmten, andererseits aber auch die Preise für die Verbraucher festlegten und damit verteidigten, wurde in den Verbänden von neuen Aufgaben und Zielen abgelöst. Sehr viel weitergehend, als es noch bei den Zünften üblich und notwendig war, gehört es heutzutage zu den Aufgaben der Verbände, mit gemeinsamen Aktivitäten die Interessen der Mitglieder in der Politik zu verankern und sie nach außen, also in die jeweils zu adressierende Öffentlichkeit zu tragen.

Die Spieleverlage gründeten etwa Mitte der 1970er-Jahre die *Fachgruppe Spiel – Interessenverband der Spieleverlage in Deutschland*. Es war keine präzise Bezeichnung, denn auch der österreichische Verlag *Piatnik* war Mitglied.

Die heterogene Zusammensetzung mit großen Unternehmen wie *Ravensburger, Schmidt, FX Schmid* oder *Kosmos* auf der einen, kleine und wenig bedeutende Verlage wie *Drei Magier* auf der anderen Seite machte die Zusammenarbeit nicht leicht, weil die Mitglieder unterschiedliche Ziele verfolgen. Die *Fachgruppe Spiel* bestand bis 2014 und wurde dann in *Spieleverlage e.V.* umbenannt. Beide Organisationsformen waren bzw. sind Mitglied im *DVSI, dem Deutschen Verband der Spielwarenindustrie* mit Sitz in Nürnberg,

Der Zusammenschluss der Verlage war auf gemeinsame, verlagsübergreifende Förderungsmaßnahmen ausgerichtet. Für die Arbeit der Jury *Spiel des Jahres* war die Gruppierung wichtig. Die Jury stellte allein durch die Tatsache, dass es sie gab, bereits

eine Formierung der Spielekritiker dar, was von dem metiertypischen Einzelverhalten zu einer Bündelung der Aktionen führte. Dadurch, dass auf der Verlagsseite eine ebenfalls formierte Gruppe bestand, konnten Regelungen generalisiert werden. Für die Verwendung der Logos, deren Positionierungen in Verbindung mit Schriftgrößen auf Plakaten oder Werbeschriften, aber auch für die mediale Verwendung der Auszeichnung mussten Vereinbarungen grundsätzlicher Natur geschaffen werden, die den vertragsgemäßen Gebrauch der Auszeichnung regelten und missbräuchlicher Verwendung Vorschub leisten sollten. Diese Regelungen mussten also nicht immer wieder neu mit den Preisempfängern ausgehandelt werden, sondern bestanden als fertige Vorlagen.

So wichtig die *Fachgruppe Spiel* als Vertretung der Verlage für die Jury auch war, die eigentliche Intention als unternehmensübergreifender Branchenverband mit Wirkung auf Gesetzgebung und Gesellschaft erreichte sie kaum. Zu heterogen war und ist die Zusammensetzung und damit die Interessenlage der Mitglieder.

2.8 Spiel des Jahres

2.8.1 Von der Idee zur organisatorischen Umsetzung

Parallel zum ‚Journalistentreff' behielt ich den Messevorabend am Kamin im kleinen Kreis in unserer Wohnung in Erlangen-Büchenbach bei. Am Donnerstag, 8. Februar 1978, am Abend vor der Messeeröffnung in Nürnberg, saßen Bernward Thole, Alex Randolph, Jürgen Herz, Gilbert Obermair, Dieter Hasselblatt und noch ein paar andere aus der Branche vor der heimischen Feuerstelle. Jürgen Herz, ein journalistischer Kollege, hatte eine Gesprächspause abgewartet und schlug vor, ein ‚Spiel des Jahres' zu wählen.[216]

Stille!

Thole wandte ein, dass das vielleicht der Spieleindustrie gar nicht gefallen könnte. Worauf Herz sagte, wir Spielekritiker seien doch ausschließlich Anwälte des Verbrauchers, also unserer Leser, Radiohörer oder Fernsehzuschauer. Die Interessen der Spielehersteller könnten und sollten uns völlig gleichgültig sein.

Nochmals Stille.

Dann ergänzte Herz seinen Vorschlag gleich mit zwei konkreten Vorschlägen. Die Organisationsform sollte ein Verein sein, um die Mitgliedschaft steuern zu können. Nur wer Vereinsmitglied ist dürfe abstimmen, und wer Mitglied wird, bestimmt der Verein nach seinen eigenen Regeln. Für das Wahlverfahren schlug Herz zwei aufeinanderfolgende Schritte vor, mit der Bestimmung des Gewinners nach der Delphi-Methode. Jedes stimmberechtigte Mitglied sollte in jeder Abstimmung jeweils fünf Vorschläge liefern, die er absteigend mit 15, 10, 6, 3 und einem Punkt

---

[216] *Jürgen Herz: Wie das Spiel des Jahres entstand.pdf.* Der Erinnerungsbeitrag [https://www.spiel-des-jahres.de/geschichte/, (23.7.2023)] enthält als sachlichen Fehler, das Familienministerium habe die Veranstaltung finanziert. Richtig ist, dass Antje Huber, damals Bundesministerin für Jugend, Familie und Gesundheit, über ihre Kontakte erreicht hatte, dass lediglich das Gebäude der Volkshochschule Essen unentgeltlich zur Verfügung gestellt wurde. Diese Feststellung ist insofern wichtig, als erst die im Laufe der Jahre gewachsenen Finanzierungsprobleme zur Entwicklung des Lizenzmodells für die Verwendung des Logos geführt haben. Ergänzend hierzu ein Feature von Hunter & Cron (Johannes Jaeger und Jan Cronauer). Dokument im Anhang.

zu bewerten hätte. Das ist ein Vorgehen, das keine gleiche Punktzahl für unterschiedliche Titel ermöglicht. Eine zweite Abstimmungsrunde sollte erfolgen, nachdem alle Jurymitglieder die Ergebnisse der ersten Runde zur Kenntnis genommen hatten.

Abschließend sagte Herz noch, er selbst sei beruflich derart eingespannt, dass er die Realisierung auf keinen Fall in Angriff nehmen könne. Er sehe aber seinen Vorschlag in guten Händen. Und zeigte auf Bernward Thole und mich…

Wie so viele gute Ideen blieb die Anregung, die Jürgen Herz gegeben hatte, zunächst einfach liegen. Einige Zeit später trafen wir uns zu einer Journalistenmeisterschaft im *Tipp-Kick*-Fußball. Herz erinnerte eindringlich an seinen Vorschlag und machte nochmals deutlich, dass er keinen Beitrag zur Umsetzung leisten könne.

Thole und ich gingen ans Werk. Wir hatten den besonderen Vorteil, vom Charakter und auch von der beruflichen Erfahrung her völlig unterschiedlich zu sein. Thole als Akademischer Rat an der Philipps-Universität Marburg war darauf spezialisiert, detailgenau komplexe Regelwerke zu analysieren. Durch meine Führungsposition in der Elektroindustrie war ich vor allem darauf ausgerichtet, strategische Pläne und Strukturen zu entwickeln. Erst das Zusammenspiel dieser so unterschiedlichen Voraussetzungen ermöglichte das strategische Konstrukt, das zum *Spiel des Jahres* wurde.

Eine lange Liste von Themen und Fragen musste minutiös abgearbeitet oder mit einer plausiblen Antwort versehen werden, weil uns klar war, dass Fehler in der Konstruktion später nur schwer zu korrigieren gewesen wären.

- Wer sollte und konnte Mitglied der Jury werden?
- Wie sollte das Aufnahmeverfahren aussehen?
- Wie sollte die Satzung ausgestaltet werden?
    - Rechte und Pflichten der Mitglieder
    - Rechte und Pflichten des Vorstands
- Welche Spiele sollten für die Wahl in Frage kommen – und welche nicht?
- Wie sollte das Wahlverfahren im Einzelnen ablaufen?

- Wie sollte die Auszeichnung gestaltet sein?
- Abstufungen zwischen Sieger und den folgenden Titeln?
- Wie sollte der Preis nach außen kommuniziert werden?

All das war neben unserer beruflichen Tätigkeit zu bewältigen, die uns beide vollzeitlich in Anspruch nahm. Uns war bewusst, dass wir mit der geplanten Preisverleihung fremdes Geld umverteilen würden. Wenn die von uns vergebene Auszeichnung einen Kunden veranlasst, das prämierte Spiel zu kaufen, so fehlt ihm das Geld, das er vielleicht für Produkte eines Wettbewerbers des Hauptpreisträgers ausgegeben hätte.

Schließlich war das gesamte strategische Konzept mit allen Einzelheiten zu Papier gebracht. Es enthielt auch eine Vision, was wir im Zeitraum von zehn Jahren erreicht haben wollten.

Abschluss der Vorbereitungen war 1978 die Gründung des Vereins *Spiel des Jahres* durch sieben Fachjournalisten mit Eintrag beim Registergericht in Nürnberg.[217] Nürnberg wurde als Sitz des Vereins gewählt, weil die Spielwarenmesse, zumindest aus der damaligen Perspektive, der Ort war, an dem sich alle Mitglieder einmal im Jahr zusammenfinden würden, um eine ordentliche Mitgliederversammlung abzuhalten.

2.8.2 Zusammensetzung der Jury

Die Zahl derer, die in Zeitung, Zeitschrift, Rundfunk oder Fernsehen über Spiele berichteten, war zwar im Laufe der 1970er-Jahre gewachsen. Doch von diesen kamen am Ende nur wenige für eine Aufnahme in die Jury in Betracht. Das *Spiel des Jahres* war ausdrücklich als Kritikerpreis definiert. Damit sollte klargestellt werden, dass keine Einflussnahme von außen möglich war. Keinesfalls durften die Hersteller an Auswahl oder Entscheidungsfindung beteiligt sein. Auch über den Umweg, Verbraucher abstimmen zu lassen, sollten sie keinen Hebel in die Hand bekommen, denn mit aggressivem Marketing und intensiver Werbung könnten sich manche Verbraucher,

[217] Die Gründungsmitglieder des Vereins *Spiel des Jahres* e.V.: Jochen Corts, Harald Fritz, Walter Luc Haas, Dieter Hasselblatt, Jürgen Herz, Bernward Thole, Tom Werneck.

die nicht das gesamte Angebot an Spielen überblicken, beeindrucken und beeinflussen lassen.

Hinzu kam zwingend die finanzielle Unabhängigkeit der Jurymitglieder. Mitglied konnte nur werden, wer entweder fest bei einem Medium als Journalist angestellt war oder wer Spielekritiken zwar als Freizeitbeschäftigung verfasste, finanziell aber durch eine dauerhafte berufliche Tätigkeit gesichert war.

Mitglieder wurden in die Jury berufen. Man konnte sich also nicht wie bei einem Sportverein als Mitglied anmelden. Die Jury sah sich potenzielle Mitglieder über einen längeren Zeitraum sorgfältig an, um sicher zu sein, dass Kompetenz, Beständigkeit und Integrität gewährleistet waren.

Für die Eigenschaft als Spielekritiker galten die drei Kriterien Regelmäßigkeit, Kompetenz und öffentliches Medium. Es genügte nicht, gelegentlich einen Beitrag zu verfassen, sondern bedeutete, mit festen Kolumnen, Veröffentlichungsserien oder definierten Sendezeiten eine stetige und regelmäßige Präsenz beim Verbraucher zu sichern. Kompetenz beinhaltete eine klare, eigene Meinung. Wer lediglich Werbetexte eines Verlags in ein Medium brachte, sollte nicht in der Jury sein. Die Bezeichnung *öffentliches Medium* umfasste nur Zeitung, Zeitschrift, Rundfunk oder Fernsehen. Damit sollten diejenigen ausgeschlossen bleiben, die lediglich eine eigene kleine Fachpublikation mit einem nicht überschaubaren Leserkreis herausgaben, aber auch Mitarbeiter der Branchenpublikationen.

Als letztes Kriterium kam auch noch soziale Kompatibilität hinzu, denn bei aller gebotenen Meinungsvielfalt sollte am Ende doch stets ein Konsens gefunden werden, den alle mittragen konnten. Das Gremium sollte konstruktiv arbeiten, aber keinen Raum für persönlichen Animositäten bieten.

Es liegt in der Natur der Sache, dass sich im Laufe der Jahre vieles ändert. Medien, die wie in der Zeit der Jurygründung regelmäßig Spiele vorstellten, gibt kaum noch. Das Publikationsgeschehen hat sich längst auf andere Medien wie Blogs oder YouTube-Videos verlagert. Deshalb hat sich auch die Zusammensetzung der Jury in Abkehr von der ursprünglichen, beinahe puritanischen Strenge dahingehend gewandelt, dass nun auch Protagonisten dieser neuen Medien in die Jury berufen werden. Dagegen ist grundsätzlich nichts einzuwenden. Nur: Ob ein Schriftzug in den

Preissymbolen, die nach wie vor das Wort *Kritikerpreis* enthalten, noch seine Berechtigung hat, sei dahingestellt. Dass 2019 Mitglieder des Beirats der Jury, die das *Kinderspiel des Jahres* vergibt, nicht mehr berufen wurden, sondern dass die Beiratstätigkeit öffentlich ausgeschrieben werden musste, bestätigt diese Entwicklung.

2.8.3 Erster Versuch 1978: Der Probelauf

> *Die beiden Telekopierer, die eine Firma ausrangiert hatte und die ich vor der Verschrottung retten und wieder aufbereiten lassen konnte, hatten neu je etwa 12.500 D-Mark gekostet. Für diesen Preis bekam man zu dieser Zeit einen kleinen Neuwagen. Mit diesen beiden Apparaten waren mein Kollege Bernward Thole und ich wenigstens in der Lage, Entwürfe und Dokumente unabhängig von zeitverzögernden Briefsendungen zu übertragen, auch wenn der Transfer einer Schreibmaschinenseite volle drei Minuten brauchte. Doch die anderen fünf Gründungsmitglieder des Vereins hatten kein derartiges Gerät. Telefonieren tagsüber war teuer, und ab 19 Uhr, wenn der Tarif erschwinglich wurde, kaum möglich, weil die Leitungen stets überlastet waren. Wir mussten die Erfahrung gewinnen, ob ein mehrstufiger Wahlprozess überhaupt funktionieren würde – und das in der Sommerzeit mit Bundesländern mit unterschiedlichen Urlaubsperioden und zusätzlich einem Mitglied in der Schweiz.*
>
> *Wir haben es ausprobiert. Alle Schritte per Brief. Alle Rückfragen per Brief. Alle Entscheidungen per Brief. Es hat funktioniert. Wir haben 1978 ein Spiel probehalber gewählt. Es war ‚Hase & Igel', das Spiel, das dann im Folgejahr ganz offiziell zum ‚Spiel des Jahres' wurde.*

2.8.4 Die Initialzündung: Erste Preisverleihung 1979

Antje Huber (1924 – 2015), Bundesministerin für Jugend, Familie und Gesundheit, die die Schirmherrschaft über die Preisverleihung übernommen hatte, hatte über den Oberbürgermeister ihres Wahlsprengels die Volkshochschule in Essen als geeigneten Ort bereitstellen lassen; ein Gebäude, das inzwischen nicht mehr steht. Zu Einzelheiten einschließlich des Übergangs nachfolgender Spieletreffen von der Volkshochschule in die Essener Messehallen siehe Einleitung.

2.8.5 Wählbare Spiele

Das *Spiel des Jahres* sollte eigentlich nur solche Spiele in Betracht ziehen, die im Entscheidungsjahr herausgekommen waren. Zudem mussten Spielregeln und gegebenenfalls auch Spielmaterial, wie zum Beispiel Texte auf Kärtchen, in deutscher Sprache vorliegen. Nicht zuletzt kamen nur Spiele in Betracht, die auch am Markt verfügbar waren. Damit wurden Miniauflagen ausgeschlossen, die nur schwer über Direktbestellungen oder im Handverkauf auf Veranstaltungen zu beschaffen, im Spielwarenhandel aber nicht gelistet waren.

Die Einschränkung, dass nur Spiele aus der laufenden Jahresproduktion wählbar sein sollten, erwies sich als problematisch, weil dadurch viele Titel unter den Tisch fielen. Auch wenn die Verlage bereits kurz nach Jahresbeginn auf der Spielwarenmesse in Nürnberg die gesamte Jahresproduktion vorgestellt hatten, waren viele Spiele zum Zeitpunkt der Juryentscheidungen nicht verfügbar, weil sie auf Grund limitierter Fertigungskapazität oder aus Marketinggründen – etwa auf die Weihnachtszeit als Geschenk ausgerichtet – erst in der zweiten Jahreshälfte produziert wurden. Deshalb wurde die Liste der wählbaren Spiele um die Titel erweitert, die im vorhergehenden Jahr erschienen waren. Dabei wurde die gesamte Vorjahresproduktion berücksichtigt, weil es kaum handhabbar gewesen wäre, jedem einzelnen Titel ein Erscheinungsdatum zuzuordnen.

2.8.6 Die Auszeichnungen

Spiel des Jahres: Wie in Paragraf 1 der Satzung festgelegt, hatte sich der *Verein Spiel des Jahres e.V.* das Ziel gesetzt, das Kulturgut Spiel zu fördern. Um diesen Gedanken konkret umzusetzen, sollte die Jury unter anderem ein *Spiel des Jahres* wählen.

Es gibt für Erscheinungsformen der Kultur keine objektiven Kriterien. Jede Beurteilung erfolgt durch Menschen, die ihre eigene, subjektive Sichtweise haben. Deshalb boten auch die der Öffentlichkeit präsentierten Entscheidungskriterien bestenfalls Leitlinien für die Jurymitglieder, mit deren Hilfe sich die eigenen Beurteilungen auf Plausibilität hin überprüfen ließen. Die Jurymitglieder diskutieren:

- Die Idee, die dem Spiel zugrunde liegt: Originalität, Spielbarkeit, Spielwert.

- Die Spielregel: Aufbau, Übersichtlichkeit, Verständlichkeit und Vollständigkeit.
- Das Spielmaterial: Funktion, Gestaltung und Qualität der Verarbeitung.
- Anmutung: Schriften und grafische Gestaltung des gesamten Spiels, von der Schachtel über Spielplan bis zur Spielregel.
- Wiederspielreiz: Bietet das Spiel lediglich ein interessantes Strohfeuer oder animiert es zu Wiederholungen?

Um zu erreichen, dass sich Spieler intensiv mit dem Preis beschäftigen und sie zu Diskussionen und auch Spekulationen anzuregen, wurden vorab nominierte Titel veröffentlicht.

Dem Ziel, über die Preisvergabe das Kulturgut Spiel zu fördern, wurde durch eine Empfehlungsliste Rechnung getragen, weil die Jury damit auf mehrere Spiele aufmerksam machen konnte.

Sonderpreis Schönes Spiel: Nach den ersten Schritten, wenigstens die Namen der Autoren zu nennen, vergingen noch etwa zwei Jahrzehnte, bis es zum branchenüblichen Standard wurde, mit namentlicher Nennung der gestaltenden Designer auch auf die Qualität der künstlerischen Arbeit selbst hinzuweisen. Wesentlich vorangetrieben hat diese Entwicklung die Vergabe des Sonderpreises *Schönes Spiel* von 1979 bis 1997. Die Jury stellte diese ergänzende Auszeichnung ein, als sich juryintern die Erkenntnis durchsetzte, dass Spielekritiker Fachleute für die inhaltlichen Beurteilung eines Spiels sein mögen, sich die Beurteilung der graphischen Leistung und künstlerischen Qualität jedoch auf den Rahmen des individuellen Geschmacks limitiert.

Starke Impulse, die graphische Anmutung von Brettspielen neu auszurichten, kamen ab Mitte der 1990er-Jahre aus Frankreich. Fantasiereiche, fein ausgearbeitete Gestaltungen, die häufig an die Tradition der Malerei des Barocks oder der Romantik anknüpften, setzten das jeweilige Thema derart in Szene, dass die Spieler von vorneherein in die imaginäre Welt des Inhalts und Ablaufs eines Spiels gezogen wurden. Unübersehbar machte sich auch der starke Einfluss der digitalen Spiele bemerkbar. Das gilt für graphische Realitätsannäherung wie für Fantasy-Graphik.

Parallel zu den Impulsen aus Frankreich entwickelten sich Künstler wie beispielsweise Victor Boden, Dennis Lohhausen, Doris Matthäus, Michael Menzel, Michael Schacht,

Rolf Vogt oder Franz Vohwinkel in Deutschland zu namhaften Gestaltern von Spielen. Neben konventionellen Mitteln von Stift und Farbe wurde genutzt, was die Computertechnik an zusätzlichen gestalterischen Dimensionen ermöglichte.

Erst nach etwas über einem weiteren Jahrzehnt, nachdem die Jury *Spiel des Jahres* den Sonderpreis *Schönes Spiel* achtzehn Mal vergeben und dann endgültig eingestellt hatte, griff die Leipziger Messe den Gedanken auf, Grafiker und Illustratoren besonders zu würdigen. Im Rahmen der Veranstaltung *Modell, Hobby, Spiel* vergibt sie seit 2009 den Preis *Graf Ludo*. [218]

Weitere Sonderpreise: Es kennzeichnet Entwicklungsprozesse, dass Wirkungen durch Experimente auf ihr Erfolgspotential überprüft werden. Zwar wurde der Sonderpreis *Schönes Spiel* fast zwei Jahrzehnte lang vergebenen. Doch es setzte sich auch die Erkenntnis durch, dass mit dem Instrument der Sonderpreise sparsamer umzugehen sei. Nur der *Sonderpreis Kinderspiel* wurde zunächst noch kontinuierlich beibehalten. Jeweils einmalig vergab die Jury 1980 einen Sonderpreis *Bestes Solitärspiel* für *Rubik's Cube* (Arxon), 1988 einen Sonderpreis *Kooperatives Familienspiel* für *Sauerbaum* (Herder), 1995 für ein *3D Krimi-Puzzle* (MB) und aufeinanderfolgend je einen Sonderpreis *Geschicklichkeitsspiel* 1996 für *Carabande* (Goldsieber) und 1997 für *Husarengolf* (Abacus). Eine Reihe weiterer Sonderpreise (*Geschichte im Spiel, Literatur im Spiel, Fantastisches Spiel, Komplexes Spiel, Partyspiel, Neue Spielwelten, Spiel des Jahres Plus* und das später zum Hauptpreis umgewandelte *Kennerspiel*) wurden im Zeitraum nach dieser Untersuchung vergeben.

Erst Sonderpreis, dann Kinderspiel des Jahres: 2001 wandelte die Jury den seit 1989 vergebenen Sonderpreis *Kinderspiel des Jahres* in einen Hauptpreis um, der nun gleichwertig neben dem *Spiel des Jahres* stand. Um die Bedeutung und Eigenständigkeit zu unterstreichen, wurde der Preis ab 2010 unabhängig von der

[218] Designpreis Graf Ludo, seit 2009 vergeben von der Leipziger Messe auf der Messe Modell-Hobby-Spiel. https://www.leipziger-messe.de/de/nachrichten/modell-hobby-spiel-auswahlliste-fuer-den-spielegrafikpreis-graf-ludo-2023, (24.4.2024),

Bekanntgabe des *Spiels des Jahres* in Berlin mit einer eigenen Veranstaltung in Hamburg verliehen.

Etwas experimentiert wurde mit der Nominierungsliste. Von 2004 bis 2010 bestand sie aus fünf Titeln, wurde dann auf drei reduziert. Ergänzend gab die Jury eine Empfehlungsliste mit vier bis sieben Titeln heraus. Es handelte sich um Spiele, die laut Schachtelaufdruck für ein Mindestalter von vier bis sechs Jahren vorgesehen waren oder vorwiegend auf Kindergarten- und Schulkinder bis zu einem Alter von acht Jahren zielten. Dabei wurde die Herstellerangabe für das Zielgruppen-Mindestalter nicht als gesicherte Größe betrachtet, sondern gelegentlich durch die Spiel- und Testerfahrungen der Jury relativiert.

Kennerspiel des Jahres: Zusätzlich zum *Kinderspiel des Jahres* vergibt die Jury seit 2011 mit dem *Kennerspiel des Jahres* noch einen weiteren Hauptpreis. Er sollte Orientierung für Spieler bieten, die viel und oft spielen und anspruchsvolle Spiele als Herausforderung annehmen. Zusammen mit den Nominierungen für das *Spiel des Jahres* veröffentlichte die Jury auch für diesen Preis eine Nominierungsliste mit drei Titeln.

Ob dieser Preis sinnvoll ist oder lediglich die Zahl an Auszeichnungen vergrößert, mag dahingestellt sein, denn engagierte Vielspieler kennen die einschlägigen Verlage und deren Programme und brauchen diese zusätzliche Information nicht. Die Spieleverlage jedoch nehmen diesen Preis gerne an, weil er von der Reputation von *Spiel des Jahres* getragen wird.

Essener Feder: Mit der *Essener Feder* wollte sich die Jury bei der Stadt Essen für die kostenlose Bereitstellung der Räumlichkeiten in der Volkshochschule bedanken. Die als Wanderpreis konzipierte Auszeichnung galt der Qualität einer vorbildlichen Spielanleitung, denn den Spielregeln wurde zum Teil auch von großen Verlagen zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Die Jury wählte den Preisträger und teilte ihn der Stadt Essen mit, die damit ein imagewirksames Instrument an die Hand bekam.

Querelen, die auf mangelnder Differenzierung von *Spiel des Jahres* und dem von Friedhelm Merz, Veranstalter der Verbrauchermesse *Spiel* in Essen, gegründeten *Deutschen Spielepreis* beruhten, veranlassten die Jury, die Preisverleihung zunächst nach Frankfurt, später nach Berlin zu verlegen. Es wäre nicht überzeugend gewesen,

die *Essener Feder* an einem dieser Orte zu verleihen. Deshalb wurde sie Merz überlassen.

2.8.7 Prozesse und Dilemmata der Entscheidungsfindung

Es war nicht einfach, einen unter Zeitdruck stehenden mehrstufigen Entscheidungsprozess zu etablieren, der transparent war und keine Fehlinterpretationen zuließ, und das mit ausschließlicher Kommunikation per Briefpost oder Telefon. Die Aggregation der Einzelvoten ergab meist eine sehr lange Liste, weil jedem Jurymitglied die gesamte Bandbreite der wählbaren Spiele zur Verfügung stand. Es zeigte sich aber in der Praxis, dass stets eine stark abfallenden Kurve entstand, die viele Außenseiter enthielt, die keinen breiten Konsens in der Jury fanden und die damit aus dem Rennen waren. Aus den Spielen mit höheren Punkten wurde eine Nominierungsliste erstellt.

Weil jedes Jurymitglied seinen Favoriten verteidigte, suchte jeder nach möglichen Schwachstellen bei anderen Titeln, die geeignet waren, den eigenen Favoriten zu verdrängen. Die Diskussion darüber zeigte Mängel und Ungleichgewichte auf, schuf eine detailreiche Klarheit über die einzelnen Titel und sicherte damit die Qualität der Entscheidungen.

Im finalen Wahlgang zeigte sich meist, dass der endgültige Sieger auch in der vorhergehenden Entscheidungsrunde stets entweder bereits an der Spitze oder zumindest im oberen Bereich gelegen hatte. Das vermittelte auch juryintern die beruhigende Gewissheit, einen Titel gewählt zu haben, der im Konsens getragen werden konnte, auch wenn es der Wunschkandidat einzelner Jurymitglieder nicht geschafft hatte, zum Hauptpreisträger zu werden.

Einige Verlage gingen davon aus, dass die Jury kleine Unternehmen nicht berücksichtigen und den Hauptpreis deshalb vorzugsweise an große, leistungsfähige Hersteller vergeben würde.[219] Dass das nichts mit der Realität zu tun hatte, belegten

[219] Diese Aussage kann nicht belegt werden, weil es dazu keine schriftlichen Dokumente gab und es sich insgesamt auch nur um ein branchenweit verbreitetes, als zweckdienlich angesehenes on-dit handelte, das jedoch einer sachlichen Grundlage entbehrte.

mehrere Preisvergaben.[220] Die Jury orientierte sich ausschließlich an der inhaltlichen Qualität der Spiele. Die Reputation von Autoren, die Bedeutung von Verlagen oder mögliche produktionstechnische oder vertriebliche Probleme für den Preisempfänger waren Merkmale, die der Jury bei der Entscheidungsfindung stets gleichgültig waren.

Das Wahlergebnis hatte naturgemäß einschneidende Auswirkungen für die Hersteller, denn es bedeutete ja nicht nur für den Gewinner einen gewaltigen Umsatzschub, sondern es schmälerte auch die Umsätze anderer Verlage, weil das Budget von Kunden umgelenkt wurde. Gesprächsweise versuchten Verlagsmitarbeiter immer wieder herauszufinden, was bei der Jury Erfolg haben könnte, um Spiele *jurypassend* erstellen zu können.[221]

2.8.8 Finanzierung über das Lizenzmodell

Die Entscheidungen der Jury brachten nicht nur den einzelnen Verlagen, sondern dem gesamten Markt des analogen Spiels einen gewaltigen Aufschwung, der auch mit hohen Gewinnen verbunden war. Die Jurymitglieder mussten jedoch die mit ihrer Jurytätigkeit verbundenen Kosten selbst tragen. Das waren die Fahrtkosten zur Messe nach Nürnberg und zur Preisverleihung in Essen, im Laufe der weiteren Entwicklung auch zu einer jährlichen Klausurtagung mit den dabei anfallenden Übernachtungen. Hinzu kamen Telekommunikationskosten. Das war eine unausgeglichene Situation, die nicht nur der Jury, sondern auch den Verlagen Unbehagen bereitete.

Der Herstellerverband *Fachgruppe Spiel* machte gesprächsweise den Vorschlag, man könne wenigstens die Hotelkosten übernehmen. Das wurde abgelehnt, denn es hätte

---

[220] So zum Beispiel an Bütehorn für *Seti* (Sonderpreis Schönes Spiel 1979, BSAH 11.01.01.02) oder an Intelli für *Rummikub* (*Spiel des Jahres*1980, BSAH 11.02.01.02).

[221] Gesetzt den hypothetischen Fall, die Jury hätte ein Worker-Placement-Spiel, angesiedelt im Ambiente des griechischen Olymps gewählt und hätte im Folgejahr ein anderes, aber auf dem gleichen Prinzip beruhendes Spiel, möglicherweise auch noch in ähnlicher narrativen Einkleidung ausgezeichnet, so wäre die Reaktion der Verlage vermutlich die Annahme gewesen, dass diese Art von Spielen eine bevorzugte Aussicht auf Prämierung haben würde. Die Folge wären viele Titel in entsprechender Aufmachung und inhaltlicher Form. Die Jury hätte sich – selbstverschuldet – in die sich verengende Röhre einer eingeschränkten Auswahl manövriert.

die strikt verfolgte Linie völliger Unabhängigkeit von der Spieleindustrie in Gefahr gebracht. Mit zunehmender Bedeutung der Auszeichnung wuchs jedoch der juryinterne Verwaltungsaufwand. Es kam eine große Zahl von Anfragen und Bitten um Beratung, zum Beispiel von Lehrern und Erziehern, von Bibliotheken und Organisationen, die kommissarisch vom 1985 in Marburg von Bernward Thole und mir gegründeten Deutschen Spielearchiv beantwortet wurden. Um diese Geschäftsstelle zu entlasten, spendete die Fachgruppe dem Archiv dreimal eine Jahrestranche von jeweils 30.000 D-Mark. Damit konnten zumindest zum Teil auch Kosten gedeckt werden, die administrativ für *Spiel des Jahres* anfielen.

Genaugenommen war das aber doch eine Finanzierung der Jury durch die Hintertür, verbunden mit der Abhängigkeit, dass diese Zuwendung wegfallen könnte. Deshalb entwickelte ich ein Lizenzmodell. Die Tatsache, dass ein Spiel zum *Spiel des Jahres* gewählt, auf einer Nominierungs- oder Empfehlungsliste gestanden oder in sonstiger Form von der Jury ausgezeichnet worden war, konnte jeder betroffene Verlag jederzeit uneingeschränkt für seine Werbung verwenden. Das Logo allerdings, das bereits als Markenzeichen eingetragen war, sollte nur gegen Zahlung einer Lizenzgebühr auf Schachteln und Werbemittel gedruckt werden dürfen. Das Modell war sorgsam gestaffelt nach der jeweiligen Bedeutung der Auszeichnung. Die an sich sowieso geringe Lizenzgebühr war beim Hauptpreisträger höher als bei nominierten Titeln, und diese wiederum höher als bei Spielen auf der Empfehlungsliste. Damit wurde auch der finanziellen Beanspruchung der Verlage durch einen zusätzlichen Kostenfaktor Rechnung getragen. Die Einnahmen deckten Reisekosten der Jury, die Kosten der Geschäftsstelle und finanzierten satzungsgemäß Maßnahmen zur Förderung des Spiels in Familie und Gesellschaft. Die Jurymitglieder erhielten keine Zuwendungen, Gehälter oder Zahlungen. Erst viel später wurde eine Aufwandsentschädigung für die Jurymitglieder eingeführt.

2.8.9 Nutzungsvertrag und Verwertungsberechtigung

Die Nutzung des Logos auf Grund des Lizenzmodells wurde nicht der freien Entscheidung der Verlage überlassen, sondern setzte immer den Abschluss eines Vertrags voraus. Der regelte Größe der Darstellung im Verhältnis zur Schachtelgröße,

Farbtreue, Beschränkung auf den ausgezeichneten Titel, schloss die Ausweitung auf das übrige Verlagsprogramm aus und klärte die Verwendung bei Sonderausgaben und Auslandsauflagen.

2.8.10 Paradigmenwechsel: Vom ‚Push' zum ‚Pull'

Die Auszeichnung Spiel des Jahres hat einen Paradigmenwechsel herbeigeführt. Der Markt für analoge Spiele war bis zum Ende der 1970er-Jahre ein Push-Markt. Die Spielehersteller standen im Wettbewerb, ihre Produkte in den Großhandel zu drücken, der den Druck an die Einzelhändler weitergab. Diese wiederum bemühten sich darum, die Spiele dem Endkunden zu verkaufen. Durch den Preis *Spiel des Jahres* drehte sich die Richtung zum Pull-Markt um. Die Kunden verlangten die Spiele vom Händler, der den Bedarf über den Großhändler an den Produzenten weiterreichte.

Das hatte mehrere Ursachen. Die publizistische Multiplikationskraft der Auszeichnung wirkte auf die potenziellen Käufer. Einschneidender aber war der Druck, den sie auf die Verlage ausübte. Um die Chance zu haben, die Auszeichnung *Spiel des Jahres* zu erhalten, waren die Hersteller gezwungen, den qualitativen Input deutlich zu verbessern, ohne dabei den Output, also das Preisniveau wesentlich anheben zu können, weil dieses durch preisliche Erwartungskorridore einengend vorgezeichnet war. Für die Käufer führte das zu dem Ergebnis, dass sie im Vergleich zur vorhergehenden Zeit für einen vergleichbaren Mitteleinsatz qualitativ deutlich hochwertigere Inhalte bekamen. Positive Spielerfahrungen wiederum setzten die Bereitschaft frei, weitere Spiele zu kaufen. Zugleich verhinderten zwei unterschiedliche Kräfte, dass die Spiele in eine preisliche Prohibitivzone gerieten. Zum Konkurrenzdruck kam die allgemeine Wirkung der Preiserwartung hinzu. Erfahrung und Erwartung der Kunden setzten für verzichtbare Konsumgüter eine Bandbreite, deren Obergrenzen nicht leicht zu durchbrechen waren, und die auch die Spiele (innerhalb ihrer Segmente) in den von den Konsumenten erwarteten und akzeptierten Größenordnungen hielten. Bei mehr oder weniger gleichbleibenden Verkaufspreisen erhielten die Käufer also ein von Grund auf verändertes Angebot. Das Spielerlebnis entwickelte sich durch anspruchsvollere Inhalte, bessere Materialausstattung und Gestaltung sowie eine ständig wachsende Vielfalt von Themen und Inhalten zunehmend positiv.

Der Preis *Spiel des Jahres* hatte eine große Anzahl Zahl zusätzlicher Aktivitäten auf dem Spielemarkt zur Folge, die den Pull-Markt belebten:

- Publikumsveranstaltungen wie die Verbrauchermesse Spiel in Essen;
- Spiel-Großveranstaltungen, wie sie in Wien und München sowie folgend in kleinerem Maßstab an vielen anderen Orte angeboten wurden;
- Spielerinformation durch Rezensionen und Special Interest-Publikationen;
- Etablierung von Spezialmessen für Autoren in Göttingen und München (seit 2022 in Nürnberg);
- Entstehung von Verbänden und Interessenvertretungen für Autoren und Spielesammler;
- Publikation von Spielebüchern;
- neue Vertriebsformen durch Vertriebsgesellschaften, die teils selbst zu Verlagen wurden;
- ausgelagerte Produktion und Distribution, Gründung eines verlags-übergreifenden Unternehmens mit weltweiter Bedeutung, das diese Aufgaben übernahm;
- Zugang zu neuen Preissegmenten;
- Veränderung von Werbung und Marktkommunikation;
- zahllose weitere Spielepreise nach *Spiel des Jahres*;
- unüberschaubar viele regelmäßige öffentliche und private Spieleevents.

Die Entwicklung vom Push- zum Pull-Markt hatte seinen Vorlauf in den 1970er-Jahren. Ab den 1980er-Jahren entstand eine spielkulturelle Szene mit rasantem Wachstum, die selbstverstärkende Kräfte freisetzte.

Die nicht von Marketing oder Werbung der Spieleverlage, sondern durch eine Jury unabhängiger Spielekritiker von außen gesetzten Impulse hatten ein enormes Markt-wachstum zur Folge.

Eine sinnvolle Erstauflage für ein Gesellschaftsspiel, die die vorlaufenden Kosten deckt, lag branchenüblich bei 3.500 bis 5.000 Stück. Höhere Startauflagen steigerten nicht nur die Vorfinanzierungskosten, sondern enthielten auch noch weitere Kosten, zum Beispiel für die Lagerhaltung. Hinzu kamen Risiken, wenn sich ein Spiel nicht verkaufen ließ und verramscht oder vernichtet werden musste. Es erwies sich als

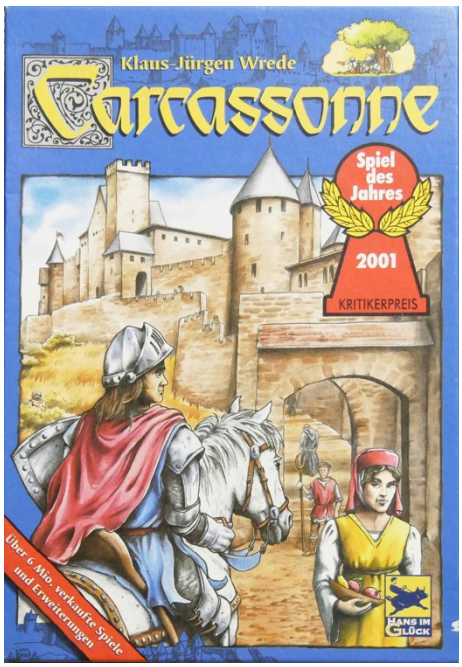
wirtschaftlicher, Spiele bei Bedarf nachzuproduzieren, statt sie von vorneherein in größerer Menge auf Lager zu legen.



Abbildung 19 Spiel Catan in einer Sonderauflage als Big Box, Kosmos, 2019, BSAH 07.04.01.02

Für die jeweiligen *Spiel des Jahres*-Hauptpreisträger schnellten die branchenüblichen Startauflagen von analogen Spielen oft bereits im Jahr der Preisverleihung um den Faktor 100 in die Höhe auf 350.000 bis zu einer halben Million Stück. Auch die nominierten und auf einer gesonderten Liste empfohlenen Spiele machten große Umsatzsprünge. Viele Hauptpreisträger etablierten sich in der Folgezeit als Dauerläufer und erzielten weiterhin hohe Auflagen, wie zum Beispiel *Die Siedler von Catan* mit weit über 25 Millionen oder *Carcassonne* mit über zehn Millionen Gesamtauflage (Informationsstand 2021).

Abbildung 18 Spiel Carcassonne, Hans-im-Glück, BSAH 07-01.02.02



Unter dem Schirm der ausgezeichneten und von der Jury empfohlenen Titel – eine Menge, die jährlich insgesamt zwei bis drei Dutzend Titel betraf – ließ sich eine große Zahl weiterer Spiele allein schon dadurch absetzen, dass die Jury mit der Auszeichnung oder Nominierung eines Spiels auf einen Spieleverlag und damit auf dessen Programm aufmerksam machte. Das förderte insbesondere kleinere Verlage, deren Mittel für Werbung und Öffentlichkeitsarbeit begrenzt waren. Doch die unmittelbar von *Spiel des Jahres* beeinflussten Auflagen erklären das Wachstum des Marktes nur zum Teil.

Die Ursache greift tiefer. Antriebsmotor waren die mit der Auszeichnung einhergehenden finanziellen Anreize. Um nicht von vorneherein aussortiert zu werden, sondern wenigstens die Chance zu haben, eine Auszeichnung der Jury zu erhalten, waren

die Verlage gezwungen, den qualitativen Input deutlich zu verbessern, ohne dabei den Output, also das Preisniveau wesentlich anheben zu können, weil dieses durch preisliche Erwartungskorridore einengend vorgezeichnet war. Auch wenn sich durch den Aufwand für die Qualitätssteigerung die erzielbaren Margen verringerten, wuchs der Markt, weil die Käufer Spiele in anspruchsvoller inhaltlicher und gestaltungsmäßiger Qualität bekamen. Das schuf die Kaufanreize, die dem Markt unter dem Schirm vom *Spiel des Jahres* ständigen kräftigen Auftrieb gaben. Deshalb profitierten davon auch Produkte und Verlage, auf die die Jury nicht aufmerksam gemacht hatte.

2.8.11 IGOTYA: Die gescheiterte Idee einer internationalen Jury-Zertifizierung

Die kryptische Abkürzung steht für *International Game of the Year Association* und war gedacht als Zertifizierungsinstitution für die ausufernden sonstigen Spiele-Preise. Es konnte nicht verhindert werden, dass sich in anderen Ländern Gruppierungen an das Renommee der deutschen Auszeichnung anhängten und einen wie auch immer gearteten Preis als *Spiel des Jahres* bezeichneten und vergaben.

Wenn dabei vergleichbare ethische Standards eingehalten wurden, wie sie bei der Einführung von *Spiel des Jahres* in Deutschland definiert wurden – Unabhängigkeit der Jury von Industrie und Handel, Kompetenz der Jurymitglieder usw. – wäre dagegen auch nichts einzuwenden gewesen. Doch wenn in der Jury Mitglieder einer Großhandelsorganisation saßen, durch eine Einsendegebühr den Verlagen die Möglichkeit gegeben wurde, selbst auszuwählen, welche Spiele zu begutachten waren und welche nicht, oder Mitglieder der Jury eine Spiele-Zeitschrift herausgaben, die auf Anzeigen der Spieleverlage angewiesen war, verloren solche Auszeichnungen an Wert. Ein missbräuchlicher Vorgang war der



Abbildung 20 Spiel Super Master Mind, Invicta, mit selbsternannter Auszeichnung als Spiel des Jahres, BSAH 11.03.03.05

Aufdruck *Game of the Year* durch die britische Firma *Invicta*, die sich schon vor der Produktion diesen Titel für *Mastermind Vintage Original* (1982) selbst verlieh, dies 1985 für *Word Master Mind* wiederholte und diese Spiele sowie *Super Master Mind* mit der selbsternannten Auszeichnung *Spiel des Jahres* und einem Logo, das dem *Spiel des Jahres*-Logo angenähert war, auf dem deutschen Markt anbot.

Um für die Verbraucher zuverlässige Klarheit zu schaffen, entstand 2010 der Gedanke, eine Organisation zu schaffen, die Jahr für Jahr erneuernd eine Art *Seal of Approvement*, also eine Art Gütesiegel, vergeben sollte. Voraussetzung wäre gewesen, dass jeweils maximal eine Jury pro Land jährlich anhand einer Checkliste nachgewiesen hätte, dass ethische Kriterien lückenlos eingehalten und die Unabhängigkeit aller Jurymitglieder gesichert gewesen war.[222]

Um eine derartige Institution zu etablieren, hätte es mindesten drei nationale Jury-Gruppierungen gebraucht, die selbst dieses Gütesiegel uneingeschränkt verdient hätten. Außer *Spiel des Jahres* fand sich jedoch nicht eine einzige weitere, die diesen Ansprüchen vollumfänglich genügt hätte. IGOTYA wurde nicht gegründet.

2.8.12 Die Vielzahl, Positionierung und Wirkung von Spielepreisen

Die Mitgliedschaft in einer Jury, die einen wirkungsvollen Spielepreis vergibt, verbindet sich mit bevorzugter Vergabe kostenloser Spiele und wertschätzender persönlicher Behandlung. Einen Preis zu verleihen, um sich in diese Vorrangstellung zu bringen, ist für Leute, die für sich selbst keine Chance sehen, in die Jury *Spiel des Jahres* berufen zu werden, ebenso verlockend, wie auch für Institutionen, um die damit verbundene Machtposition zu eigenem Vorteil verwerten zu können.

Der Erfolg von *Spiel des Jahres* hat eine große Zahl weiterer Spieleauszeichnungen in Deutschland und mit einiger Verzögerung auch in vielen anderen Ländern zur Folge gehabt. Eine Analyse des Bayerischen Spiele-Archivs hatte für 2015 weit über hundert Spielepreise aufgelistet, wobei lediglich die Tatsache, dass es den jeweiligen Preis

[222] IGOTYA Konzept 100220.pdf2. Text im Anhang.

gab, betrachtet wurde, nicht jedoch Bedeutung und Wirkung. Doch bereits im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit gab es nicht nur das *Spiel des Jahres*, sondern bereits eine größere Zahl weiterer Preise. Dass diese keine durchschlagende Wirkung erzielen konnten, ist wohl darauf zurückzuführen, dass Verbraucher, und zwar unabhängig von den Vermarktungsanstrengungen der jeweiligen Auszeichnungen, sehr wohl wahrnehmen, ob eine Preisvergabe altruistisch erfolgt oder von kommerziellen oder sonstigen Interessen getrieben wird.

Eine chronologische Reihung der Auszeichnungen lässt sich nicht bruchfrei anlegen, weil manche Preise umgewandelt, fusioniert oder anderweitig verändert wurden. Die Zahl der Auszeichnungen hat nach der Jahrtausendwende deutlich zugenommen, sie liegen aber außerhalb des Betrachtungszeitraum dieser Arbeit. Es ist auch nicht sinnvoll, alle Spielepreise aufzulisten, denn neben denen, die mediale Beachtung finden und von den Verbrauchern wahrgenommen werden, gibt es viele Preise mit marginaler Wirkung. Ein Übersicht ausgewählter Auszeichnungen findet sich im Anhang.

Spiel des Jahres ab 1979 (Einzelheiten siehe 2.8)

Goldener Pöppel ab 1979 und Deutscher Spielepreis ab 1990: Die von Knut-Michael Wolf herausgegeben Zeitschrift *Pöppelrevue* griff die *Spiel des Jahres*-Idee auf und vergab ab 1979 den *Goldenen Pöppel*. Gewählt wurde diese Auszeichnung jedoch von den Lesern des Hefts. Weil es keine Einschränkung bezüglich des Erscheinungsjahrs gab, belegte den ersten Platz in vier aufeinander folgenden Jahren das Spiel *Hase & Igel*, gefolgt von je zweimal *Scotland Yard* und *Heimlich & Co.* Als Veranstalter der Verbrauchermesse *Spiel* in Essen übernahm Friedhelm Merz 1990 die Pöppelrevue und damit auch den *Goldenen Pöppel*, den er umbenannte in *Deutscher Spiel-Preis*. Ergänzend gab es,



Abbildung 21 Deutscher Spielepreis



wie bei *Spiel des Jahres*, seit 1992 eine Auszeichnung für Kinderspiele.[223] Merz führte den Ansatz der Pöppelrevue fort, die Auszeichnung von den Abonnenten wählen zu lassen und erweiterte sie dahingehend, dass sich zusätzlich jede interessierte Privatperson, aber auch jeder Händler an der Wahl beteiligen konnte; ein Verfahren, das nicht gegen Einflussmaßnahmen gefeit ist.[224] Die Preise wurden im Rahmen der *Spiel* in Essen überreicht.

Die mangelnde Abgrenzung des Deutschen Spielepreises zum zeitgleich bekannt gegebenen *Spiel des Jahres* veranlasste die Jury, Zeitpunkt und Ort ihrer eigenen Preisverleihung zu verändern. Nach einem wenig medienwirksamen Versuch, die Verleihung in Frankfurt vorzunehmen, wurde das Event nach Berlin verlagert.

Es ist eine besondere Stärke der Auszeichnung *Spiel des Jahres*, dass mit der Preisvergabe weder direkt noch indirekt kommerzielle Interessen verfolgt werden. Ein Preis ist wenig überzeugend, wenn Hersteller oder der Handel die Entscheidungen treffen oder auf sie einwirken können. Das gilt auch für subtile Beeinflussungen, etwa, wenn Jurymitglieder finanziell an Publikationen beteiligt sind, die auf Einnahmen aus der Werbung von Spieleverlagen angewiesen sind, oder wenn die Auswahl nur aus Spielen getroffen werden kann, die eingereicht wurden. Denn damit können Verlage, Handel oder andere Interessengruppierungen den Fokus gezielt auf solche Produkte lenken, die aus Sicht des Marketings gute Erfolge bringen sollen.

Mit Spielepreisen verfolgen die jeweiligen Vergeber einer Auszeichnung unterschiedliche Ziele. Wenn Spieleverlage oder Handelsorganisationen direkt oder auch verdeckt hinter einem Preis stehen, ist die Intention klar und eindeutig. Sie suchen Bekanntheit oder eine Steigerung des Geschäftserfolgs.

---

[223] Die Auszeichnung wird als *Bestes Kinderspiel* deklariert. Wenn schon die auf Spiele spezialisierten Mitglieder der Jury *Spiel des Jahres* nicht das Beste, sondern lediglich ein ihrer individuellen Meinung nach beachtenswertes Spiel auszeichnen können, wird der Anspruch, ‚das Beste' ausgewählt zu haben, bei einer inhomogenen und intransparenten Menge von Abstimmungsberechtigten fragwürdig und zum unerfüllbarem Anspruch.

[224] *Deutscher Spielepreis beeinflussbar: Thomas Boley.pdf,* https://www.wildbits.de/2018/07/30/deutsche-spielepreis-beeinflussbar/ und übereinstimmend https://www.spielbar.com/wordpress/2018/08/11/17608/ oder https://www.spieledorf.net/aus-der-spielewelt/auszeichnungen/spielepreis-verleihung-2018.html, (alle 23.7.2023). Dokumente im Anhang.

Differenzierter ist die Situation, wenn man andere Gruppierungen oder auch Einzelpersonen betrachtet, die einen Preis verleihen, denn stets steht die Frage im Raum: Cui bono? Was will der Preisvergeber oder die preisvergebende Gruppierung erreichen? Geht es um Geld? Und wenn Geld im Spiel ist: Wird es transparent und zweckgebunden eingesetzt?

Auch die Adressaten von Spielepreisen verdienen Beachtung. Empfänger können Spieleverlage, Institutionen oder auch Einzelpersonen sein, zum Beispiel Spieleautoren. Auf der Adressatenseite stehen Spielinteressierte, die sich an den Auszeichnungen orientieren und sie als Impulsgeber betrachten.

Die Rekognition, die einer Auszeichnung anhaftet, wirkt sich unmittelbar auf alle Beteiligten aus. In besonderem Maße gilt das für das *Spiel des Jahres* und abgestuft, je nach Bedeutung und Wirksamkeit, auch für anderen Auszeichnungen. Dem ausgezeichneten Spieleverlag bringt ein Preis Renommée und Geschäftserfolg. Der Spieleautor hat hohen Nutzen durch auflagenabhängige Lizenzeinnahmen. Der Handel profitiert durch Umsatzsteigerungen und der Endverbraucher erhält Beratung, Entscheidungshilfe und auch die Animation, neue Spiele zu entdecken und auszuprobieren.

Für Verlage kann der Entscheidungsprozess schwierig sein, welche Logos auf der Schachtel platziert werden, wenn ein Produkt im gleichen Jahr von mehreren Stellen Auszeichnungen erhalten hat. Werden manche Preise unangemessen aufgewertet, wenn sie neben anderen, renommierten Auszeichnungen stehen? Ebnen viele nebeneinander platzierte Auszeichnungen deren Bedeutung ein? Welche Auszeichnungen können weggelassen werden? Wird dadurch eine Jury brüskiert?

Auch bei einem unbedeutenden Preis stellt sich die Frage, ob die Platzierung der Auszeichnung auf der Packung das Produkt unter dem Gesichtspunkt aufwertet, irgendeine Auszeichnung sei immer noch besser als gar keine. Die Handhabungspolitik der Spieleverlage im Umgang mit Auszeichnungen ist nicht einheitlich.

Die Wirkung einer Auszeichnung kann die Spieleindustrie unmittelbar an der Steigerung des Geschäftserfolgs ablesen, wenn sie die damit verbundenen Chancen

und Möglichkeiten in vollem Umfang nutzt. Das ist aber nicht immer gewährleistet.[225] Imponderabel ist die Wahrnehmung eines Preises durch Endverbraucher und Medien.

Für den Endverbraucher zählt der Nutzen, wenn er die Erfahrung macht, dass er sich auf die Qualität einer Auszeichnung verlassen kann und er mit den Entscheidungen gut beraten ist. Es zählt auch das Vertrauen in die Integrität der Entscheider.

Bei der Bewertung der Spielepreise in Deutschland spielt auch die Stellung eine Rolle, die der Erste am Markt hat. *Spiel des Jahres* hatte den *First Mover Advantage* und konnte Standards setzen, weil es zuvor nichts Vergleichbares gab. Auch wenn die gesamte Spieleproduktion in der zweiten Hälfte der 1970er-Jahre noch am Beginn des großen Aufschwungs stand, war sie im Vergleich zu allen europäischen Nachbarländern bereits der wichtigste und stärkste Markt. Der *Deutsche Spielepreis* war zwar als *Early Mover* dem Vorreiter auf den Fersen. Um sich zu differenzieren konnte er aber dessen Vorgehen und Strategie nicht einfach kopieren und musste deshalb andere, abweichende Formen finden. Generell hat zwar der Zweite in einem aufbrechenden Markt stets die Möglichkeit, aus Fehlern des Ersten zu lernen, was aber nur funktioniert, wenn dieser auch tatsächlich nachvollziehbare Fehler macht. Noch schwerer haben es die *Late Mover*. Sie sind in der Rolle der *Copycats*, die noch später auf den bereits rollenden Zug aufspringen wollen. Ihnen bleibt nur, eine durchsichtige und nicht gut verkaufbare Imitationsstrategie zu verfolgen oder eine Nische zu besetzen.

Diese Rollenbilder finden sich in der Landschaft der Spiele-Preise in Deutschland beinahe lehrbuchmäßig gespiegelt.

- *Spiel des Jahres* 1979: *First Mover*, konnte als Standard die Wahl durch eine von Handel und Spieleindustrie unabhängigen Jury setzen und hatte freie Hand bei der Auswahl der Preisbenennung und der Gestaltung des Erschei-

[225] Kaum verwertet wurden zum Beispiel die *Spiel des Jahres*-Auszeichnungen für *Focus* von Sid Sackson (Parker 1981) oder für *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* von Gary Grady/Suzanne Goldberg/Raymond Edwards (Franckh-Kosmos Verlags-GmbH 1985).

nungsbilds, konnte unterstützend staatliche Glaubwürdigkeit durch ministerielle Schirmherrschaft erreichen und zur Finanzierung ein Lizenzmodell etablieren.

- Goldener Pöppel 1979: *Early Mover* mit gutem Gespür für den richtigen Zeitpunkt, aber limitiert auf die Leserschaft der Zeitschrift, was dem Preis die Chance nahm, den Marktführer mit einer Imitationsstrategie zu verfolgen, wodurch der Preis zu einem Nischenprodukt wurde.
- Deutscher Spielepreis 1990: Obgleich zeitlich um über ein Jahrzehnt zu *Spiel des Jahres* versetzt immer noch ein *Early Mover*, weil es außer dem Nischenprodukt *Goldner Pöppel* noch keinen weiteren Spielepreis gab. Der *Deutsche Spielepreis* musste jedoch strategische Kompromisse machen: Keine Expertenjury mit dem Anspruch völliger Unabhängigkeit von Industrie und Handel, stattdessen eine Wahl durch Interessenvertreter und „*Otto Normalverbraucher*“. Keine freie Wahl, sondern Ausweichverhalten für die Bezeichnung des Preises und die Gestaltung eines Erscheinungsbilds, das nicht nur den Preis darstellen, sondern zugleich auch das Logo des *Merzverlags* verbreiten sollte. Keine Möglichkeit, zusätzlich zum Lizenzmodell von *Spiel des Jahres* ein weiteres Lizenzmodell einzurichten. Der Deutsche Spielepreis konnte also nur eine Imitationsstrategie fahren.
- À la Carte 1991: *Copycat*, fokussiert auf den Nischenbereich der Spielkarte.[226]
- Zunächst im Ausland (*Årets spel* ab 1984 in Schweden, *Årets spil* ab 1987 in Dänemark, *As d`Or* ab 1988 in Frankreich, *Gioco dell'Anno* 1991 und *Lucca Games Best of Show* ab 1993 in Italien), nach der Jahrtausendwende zusätzlich auch im deutschsprachigen Kulturraum, etwa mit dem österreichischen Spielepreis *Spiel der Spiele* ab 2001 etablierten sich Spielepreise, die in dem Marketingschema als *Late Mover* oder *Copycats* einzuordnen sind und

[226] Die Spielezeitschrift *Fairplay* macht seit 1991 jährlich auf ein Kartenspiel aufmerksam, das im Zeitraum Mitte des Vorjahres bis zur Mitte des laufenden Jahres erschien. Der Preis wird während der Verbrauchermesse Spiel in Essen überreicht.

bestätigen, dass der Erste am Markt die besten Chancen hat, sich durchzusetzen, die Standards zu definieren und Bedeutung zu erlangen.

2.9 Das Aufbrechen der Preissegmente

1993 hob sich auf der Verbrauchermesse *Spiel* in Essen ein Stand durch seine exklusive Gestaltung von den übrigen Ständen deutlich ab. In einem Umfeld, das Familienspiele, aber auch solche Spiele, die dezidiert auf Erwachsene ausgerichtet waren, in einem Preiskorridor zwischen 20 und höchstens 35 D-Mark anbot, sollte *Die Abtei der wandernden Bücher* 820 D-Mark kosten. Das Spiel war eine handwerkliche Leistung. Jedes Stück war mit aufwändigem Material detailgenau in Handarbeit einzeln gefertigt. Der Stand des *Zeitstein-Verlags* hatte gewaltigen Zulauf, weil sich dieses außergewöhnliche Spiel rasch herumgesprochen hatte. Doch am Abend des ersten Messetags hatte der Künstler, Autor und Gestalter Thomas Fackler neben viel Anerkennung für das Spiel nur heftige Proteste wegen des Preises zu hören bekommen.

> *Mir war klar, dass Thomas Fackler sofort aufgeben würde, wenn er die Messe ohne Aufträge beenden würde. Durch seinen Auftritt und seine Argumentation stand jedoch zu erwarten, dass ein Erfolg zu weiteren Spielen in diesem Qualitätssegment führen würde.*
>
> *Ich verabredete mich mit Fackler zum Abendessen. Wir diskutierten den Preis. Wie zu erwarten hatte er den ganzen Tag neben bewundernden Worten für die Qualität seiner Arbeit nur Beschwerden über den Preis gehört. Kein Wunder bei einem Klientel, die an ein Preisgefüge gewohnt war, das wie ein Standard wirkte. Ich schlug ihm vor, am nächsten Tag den Preis deutlich auf 2.000 D-Mark anzuheben, weil sich dieses Spiel überhaupt nicht am Preis messen lassen dürfe, sondern ausschließlich an seinem Wert.*
>
> *Das erschien ihm jedoch als zu riskant. Doch am Ende der Messe hatte Fackler knapp drei Dutzend Bestellungen zu 1.200 D-Mark. Die übrigen der auf 200 Exemplare limitierten Edition der ‚Abtei der wandernden Bücher' verkaufte er später alle im vierstelligen Bereich, der teils ein Vielfaches vom Initialpreis betrug.*

Die Erwartung, dass Fackler weitere Spiele schaffen würde, hat sich bestätigt. In der Folge kamen weitere exklusive Spiele im Hochpreissegment heraus, u.a. *Die Oper der schwarzen Spiegel, Die Mauer* und die acht Spiele umfassende *Malstrom*-Serie, letztere in limitierter Auflage zwischen 35 und 70 Exemplaren, weil Fackler alte Bücher verarbeitete und nur das Material verarbeiten konnte, das der jeweilige Foliant hergab.[227]

In der Folge kamen immer öfter aufwändig gestaltete und zum Teil auch üppig ausgestattete Spiele auf den Markt, die ein Vielfaches der gängigen Preise für Gesellschaftsspiele kosteten und die von engagierten Vielspielern auch gekauft wurden. Besondere Ausstattungsvarianten, einzeln handgefertigte Spiele und Kunstobjekte konnten, nachdem Fackler diese Bresche geschlagen hatte, die Preisspanne noch deutlich weiter anheben.

Nach der Jahrtausendwende setzte sich insbesondere Frank Czarnetzki auf Facklers Spur, zum Beispiel mit der Holzkassette *Black Elephant*.[228] Unter dem in der Branche genutzten Pseudonym *Czarnè* leitete er das Ein-Mann-Unterlehmen *LudoArt* in Lübeck.

Abgesehen vom anspruchsvollen künstlerischen Niveau hatten die Spiele von Thomas Fackler die nachhaltige Wirkung, ein festes Gefüge aufgebrochen zu haben. Der Preis für ein Gesellschaftsspiel war bis dato in der Verbrauchererwartung mit einer weitgehend festen Obergrenze verbunden, die im Bereich des Gegenwerts eines Abendessens oder der Kinokarten für zwei Personen lag. Die Fackler-Spiele waren ein erster Ansatz für eine veränderte Herangehensweise von potenziellen Käufern, die sich nicht mehr am Preis, sondern am Wert orientierten.

---

[227] *Zeitstein-Verlag / Thomas Fackler-Spiele,* http://zeitstein.de, (23.3.2023).

[228] *Black Elephant* von Frank Czarnetzki, 2 Spieler ab 10 Jahren, LudoArt 2004, BSAH 08.02.01.05.

2.10 Der Preisverfall im Nachfragemarkt

Die Preisentwicklungen im Spielebereich hatten aber auch eine gegenläufige Richtung. Oft dauerte es nur wenige Minuten, bis Spielwarenhändler nach der Bekanntgabe des *Spiels des Jahres* den Preis für diesen Titel senkten. Dies war nicht eine Einzelbeobachtung in einem spezifischen Jahr, sondern erwies sich als repetitiver Vorgang.

Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse genügen für das Wissen, dass sich für ein knappes, begehrtes Gut höhere Preise erzielen lassen. Kein Einzelhändler hatte zum Zeitpunkt der Bekanntgabe der Juryentscheidung große Mengen des jeweils prämierten Titels auf Lager. Engagierte Spieler versuchten sofort, sich den ausgezeichneten Titel zu besorgen. Es entstand also in kürzester Zeit eine große Nachfrage. Darauf mit einer vorsorglichen Preissenkung zu reagieren ist nicht nachvollziehbar. Wenn die Nachfrage für ein Produkt unerwartet sprunghaft steigt, dauert es erfahrungsgemäß eine Weile, bis die Produktion hochgefahren und die Distribution in Gang gekommen ist. Deshalb finden auch überpreiste Produkte in der Anlaufzeit ihre Abnehmer.

Ein rapider Preisverfall war das generelle Problem vieler von der Jury *Spiel des Jahres* ausgezeichneten Titel. Zwar galt das noch nicht in den ersten Jahren der Preisvergabe, also ab 1979, weil sich der Wert der Auszeichnung erst bei den Konsumenten etablieren musste. Doch sobald sich ab etwa Mitte der 1980er-Jahre die Bedeutung der Auszeichnung durchgesetzt hatte, setzte auch der Preiskampf ein.

Der Grund liegt in den divergierenden Interessen der Beteiligten. Im Wesentlichen handelt es sich drei Gruppen: Spieleverlage, andere, oft branchenfremde Verkäufer und Fachhandel.

Das Interesse des Herstellers ist, eine möglichst hohe Stückzahl auf den Markt zu bringen. In der Produktion kann er durch hohe Stückzahlen Kostendegressionen erreichen, die er weitergeben kann, ohne seine Margen zu beschneiden. Spiele mit hohem Verbreitungsgrad fördern zudem Akzeptanz und Renommée des Verlags, was sich positiv auf dessen andere Produkte auswirken kann.

Das Interesse des Fachhändlers ist, seine betriebswirtschaftliche Rentabilität zu sichern. Dazu muss er seinen Einkaufspreis mit einem Aufschlag an seine Kundenweitergeben. Bei dem Aufschlag handelt es sich in der Regel um einen Faktor von 0,8. Damit deckt der Händler seine Kosten, kann seine Steuern bezahlen und einen Gewinn erwirtschaftet. Das Problem dabei: Weil es sich in der Praxis um ein komplexes Gefüge aus dem Zusammenspiel von Einkaufspreis, Rabatten und Boni handelt, bleibt am Ende stets, dass der Einkaufspreis von der abgenommenen Menge beeinflusst wird.

Doch statt einen betriebswirtschaftlich kalkulierten Preis anzusetzen, wurde die Zugkraft der Auszeichnung als Hebel im Wettbewerb betrachtet. Drastische Preissenkungen sollten den Kunden mit der Erwartung an den Point of Sales locken, ihm dann andere, solide durchkalkulierte Produkte verkaufen zu können.

Doch diese Überlegung verfolgten auch andere, branchenfremde Unternehmen, wie etwa Kaffeeröster mit weitverzweigtem Filialnetz, die mit einer einzige Order fünf- und auch sechsstellige Mengen bestellen konnten. Teils wurden die Spiele ohne Aufschlag zum Einkaufspreis weitergegeben. Das erzeugte zwar Kosten für Logistik und Handling, die aber für das gesamte Geschäftsfeld von geringer Relevanz waren. Das Ziel des Marketings branchenfremder Anbieter von analogen Spielen war lediglich, über den attraktiven Preis Aufmerksamkeit und Wahrnehmung zu erzielen und Konsumenten an den Point of Sales zu holen.

Für das Preisdumping sorgten auch Onlinehändler, die anders kalkulieren konnten als der Betreiber eines Ladengeschäfts, weil beim Geschäftsmodell des Onlinehandels von vorneherein viele Kosten nicht entstehen. Zudem muss ein Onlinehändler kein breites Angebot vorhalten, sondern kann sich auf ausgewählte Produkte beschränken, was seine Kostenposition weiter verbessert.

Wenn der Spielwareneinzelhandel seine Marge nicht ebenfalls auf das von anderen Anbietern gesenkte Niveau herabsetzte, brachte ihm das Preisgebaren der Wettbewerber noch den psychologischen Nachteil, dass potenzielle Kunden aus der Differenz zwischen billigstem Angebot eines branchenfremden Unternehmens oder einem Onlineshop und dem Preis des jeweiligen Händlers schließen konnten, dass bei diesem *alle* Produkte im gleichen Verhältnis teurer wären.

Nutznießer in diesem ruinösen Preiskampf waren zunächst die Verbraucher, daneben aber auch die herstellenden Spieleverlage, denen es gleichgültig sein konnte, ob Wiederverkäufer mit dem Spiel Geld verdienten oder nicht. Doch das war eine kurzsichtige, nur auf die jeweilige Vertriebsperiode projizierte Sichtweise, denn ein starker, erfolgreicher Spielwareneinzelhandel müsste für die Verlage eigentlich von fundamentalem Interesse sein.

Auf der *Spiel* in Essen können die Besucher die Neuheiten der Verlage kennen lernen und oft auch sofort erwerben. Insbesondere gilt das für kleine und ausländische Verlage, die auf den auf dieser Messe getätigten Umsatz angewiesen sind. Zusätzlich aber gab es stets ein umfangreiches Angebot an Spielen, die bereits seit einiger Zeit auf dem Markt waren.

Viele potenzielle Käufer warten geduldig, bis große Händelketten und Warenhäuser die Preise als Sonderangebote oder für den saisonalen Lagerräumungsverkauf senken. Um dem Bewusstsein des Kunden entgegenzuwirken, auf Preissenkungen warten zu können, sammeln deshalb viele große Unternehmen im Spätsommer die unverkauften Spiele in allen Filialen ein, sortieren und palettieren sie und bieten sie als Sonderangebote auf der *Spiel* in Essen an. Für diese Unternehmen hat das den zweifachen Effekt: Die Vorräte sind verkauft und in der regionalen Distribution wird die Preisdisziplin aufrechterhalten.

Die Zahl der Besucher der Messe *Spiel* ließ und lässt sich nicht verifizieren. Folgt man den Angaben der Veranstalter, so lag die Zahl 2019 bei 219.000. Der Mittelwert der publizierte Besucherzahlen über zwanzig Jahre ab 2000 liegt bei über 150.000.[229] Es ist davon auszugehen, dass der überwiegende Teil der Besucher aus dem bevölkerungsdichten Ballungsraum des Ruhrgebiets kommt. Private Budgets, die auf der Messe in *Schnäppchenkäufe* fließen, stehen im weiteren Umkreis um Essen für das Vorweihnachtsgeschäft des Handels nicht mehr zur Verfügung.

---

[229] Quelle: (in der Zeit von 1983 bis 2000 zum Teil lückenhafte) Statistik auf Grundlage der Angaben der Veranstalter, https://de.wikipedia.org/wiki/Internationale_Spieltage, (7.8.2023).

Ein signifikanter Teil des Umsatzes des Spielwarenhandels und damit auch des Segments der Brettspiele wird im letzten Quartal eines Jahres getätigt. Auf den Bedarf an repräsentativen und zum Teil auch hochpreisigen Spiele haben sich die Verlage eingestellt und liefern manche Produkte, die bereits Ende Januar oder Anfang Februar auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vorgestellt wurden, erst zu dieser Zeit aus. Wenn jedoch kurz vor dem Beginn des Weihnachtsumsatzschubs ein beträchtlicher Teil der Kaufkraft bereits abgeschöpft ist, macht sich das für den Handel im weiteren Umkreis von Essen durch Umsatzrückgänge bemerkbar.[230]

2.11 Vom Preis zum Wert: Der Wert analoger Spiele

Die Preise für Spiele lagen bis in die Mitte der 1960er-Jahre in jeweils eher engen Korridoren. Die Kundenerwartung bezog solche Begrenzungen auf die Produktgruppen, die dem damaligen Angebot vorherrschend entsprachen: Kartenspiele, Kinderspiele und Familienspiele. Ab Mitte der 1960er-Jahre bot das amerikanische Unternehmen *3M (Minnesota Mining and Manufacturing Company)* Spiele an, die explizit an Erwachsene adressiert und auf einem Preisniveau angesiedelt waren, das rund dreifach über dem gängiger Familienspiele lag. Der Versuch scheiterte. Die Umsätze lagen weit unter den erwarten Größenordnungen. 3M zog sich nach einiger Zeit vergeblicher Versuche völlig aus dem Spielesegment zurück.

Die gewaltige Aufspreizung der Produktlinien und damit der Preise vom Ramsch zu Dimensionen, die eher an den Kunstmarkt, als an einen Markt für industriell hergestellte Waren denken lässt, wirft Fragen nach der Bedeutung des dem Preis gegenüberstehenden materiellen Wertes auf.

Korreliert man die Vorstellungen des materiellen Wertes eines Spiels mit dem Faktor Zeit, kommen zunächst historische Funde ins Blickfeld. Analoge Spiele decken,

[230] Diese Aussage kann nicht belegt werden. Sie beruht auf mehreren Gesprächen mit Einzelhändlern, die ausdrücklich darauf hingewiesen haben, nicht genannt werden zu wollen, weil sich bestätigte Umsatzrückgänge negativ auf ihr Image auswirken könnten.

jedenfalls nach dem gegenwärtigen Stand archäologischer Forschung, eine Spanne von etwa 5000 Jahren der Menschheitsgeschichte ab. Es ist denkbar, dass Spiele aus sehr weit zurückreichenden Kulturen zu ihrer Zeit von äußerst geringem Wert waren, weil sie vielleicht weit verbreitet, leicht herzustellen oder allgegenwärtig waren. Doch weil heute nur wenige Exemplare vorliegen, haben sie einen hohen dokumentarischen, wissenschaftlichen, kulturhistorischen, musealen oder sonstigen Wert. Weitgehend bedingt durch die Seltenheit der erhaltenen Exemplare lassen sich derartige Spiele leicht einem Wertbegriff im Sinne des Kulturgutschutzgesetzes zuschreiben.[231]

Doch abgesehen von aus gesetzlichen Vorschriften ableitbaren Wertbildungen, die einer sichernden Kulturerhaltung dienen, stellen sich grundsätzliche Fragen nach der Definition und Bedeutung des Wertbegriffs. Ethische Wertbegriffe sind von materiellen Werten zu unterscheiden, weil einem ethischen Wertbegriff das für materielle Werte kennzeichnende Merkmal der Austauschqualität fehlt.

Im materiellen Bereich leitet sich aus den Eigenschaften einer Sache, einer Dienstleistung oder einer Information ein Äquivalent ab, das ausdrückt, wie begehrt sie ist, sich in der Regel in einem Preis abbildet und damit einen Wert deklariert.

Für die Funktion und Bedeutung des Wertbegriffs gibt es zahlreiche Erklärungsmodelle. Sie sind in der Literatur für Moralphilosophie ebenso umfassend dargestellt, wie für Mathematik, Volks- und Betriebswirtschaft und andere Bereiche. Viele Erklärungsmuster zielen darauf ab, einen Preis zu rechtfertigen, zum Beispiel durch die Erfassung der in einem Produkt oder in einer Dienstleistung enthaltenen Arbeit.

Der allgemein gebräuchliche Wertbegriff bezieht sich auf die einer Sache innewohnende Qualität, durch die sie in einem gewissen Maße begehrenswert ist und sich verkaufen oder vermarkten lässt. In einer arbeitsteiligen Welt ist der Einzelne nicht in

---

[231] Gesetz zum Schutz von Kulturgut (Kulturgutschutzgesetz – KGSG vom 31. 7. 2016), § 2 Begriffsbestimmungen: Im Sinne dieses Gesetzes ist oder sind: Ziff. 10 „Kulturgut“ jede bewegliche Sache oder Sachgesamtheit von künstlerischem, geschichtlichem oder archäologischem Wert oder aus anderen Bereichen des kulturellen Erbes, insbesondere von paläontologischem, ethnographischem, numismatischem oder wissenschaftlichem Wert.

der Lage, sich die zu seinem Daseinserhalt erforderlichen Grundlagen selbst zu beschaffen. Wertfestlegungen bieten eine verallgemeinernde und neutralisierende Grundlage für den Austausch von Gütern oder Leistungen. Das zur Abwicklung dienende Geld gilt als autorisiertes Dokument zur Besiegelung eines Kaufvertrags,[232] denn weder der Geldschein noch eine auf dem Konto gebuchte Zahl haben einen eigenen, selbstständigen Wert. Nicht einmal der Metallwert einer gängigen Münze entspricht dem Wert, der ihr für die Besiegelung eines Kaufvertrags zugeschrieben wird.

Obgleich also Geld selbst keinen oder nur sehr geringen Eigenwert hat und einen Wert lediglich symbolisiert, was durch die Virtualisierung des Geldes im bargeldlosen Zahlungsverkehr besonders augenfällig wird, ist es so gut wie unmöglich, irgendetwas losgelöst von seinem durch den Preis verkörperten Wert zu betrachten. Das gilt generell für alle wirtschaftlichen Vorgänge ebenso wie für Kultur und Kunst. *„We are always, so to speak, calculating how things 'figure' for us – always pricing them, so to speak, in relation to the total economy of our personal universe."*[233] Der Be-Wertungsvorgang wird also in die Welt des Geldes verschoben und macht eine Bipolarität des Begriffs *Wert* sichtbar. Erst eine Wertbestimmung setzt Dinge in eine Beziehung und macht sie dadurch vergleich- und messbar. Als Ergebnis wird eine Sache oder Leistung als wertvoller angesehen als eine andere.

Ein Wert konstituiert sich also, sobald einer Sache, einer Dienstleistung oder einer Information als materielles Tauschäquivalent ein Geldbetrag zugeordnet wird. Es gibt jedoch keinen objektiven Wert. Schon die Begrifflichkeit *objektiver Wert* ist in sich widersprüchlich. Der Wert ist zwangsläufig eine subjektive Größe, die Schwankungen unterliegen kann. Die subjektive Wertvorstellung misst sich entweder am konkreten Bedarf oder dem Wunsch dessen, der ein Produkt oder eine Dienstleistung erwerben will.

---

[232] Schmidt, Walter: *Das neue Geld-Bewusstsein*, Weinheim 2018, S. 54.

[233] Herrnstein Smith, Barbara: *Contingencies of Value: Alternative Perspectives for Critical Theory,* Cambridge 1988, S. 42.

In oft unverständlicher Form zeigt sich die Subjektivität der Wertbildung bei der Preisfindung im Kunstmarkt. So finden sich zum Beispiel häufig Phantasiepreise in Auktions- oder Kunstkatalogen, die lediglich deklaratorische Bedeutung haben, weil sie nicht die Realität abbilden, sondern Markt und Wertvorstellungen potenzieller Käufer beeinflussen sollen. Zudem wird im Kunstmarkt der Wertbildungsprozess häufig in der Form außer Kraft gesetzt, dass einer Sache ein bestimmter Wert einfach verbindlich zugeordnet wird, *„und zwar völlig unabhängig davon, was andere davon halten".*[234] Wenn der Wert dem Vergleich entzogen wird, wird er zu einer absoluten Größe. Dabei weist Baecker auf die immanente Widersprüchlichkeit hin und kritisiert den wenig überzeugenden Versuch der Wissenschaft, diesen Widerspruch dadurch auflösen zu wollen, eine Seite des Begriffs Wert als extrinsisch, die andere als intrinsisch zu definieren.

Natürlich ist es möglich und legitim, auch die Preisfindung für analoge Spiele unter dem Blickwinkel angewandter und umgesetzter Kunst zu betrachten. Würde man dabei den Usancen der Kunstbranche folgen, könnten sich theoretisch in Anlehnung an oder in Parallelität zu anderen Objekten des Kunstgeschehens eine hochgesteckte Preis- und damit Wertbildung ableiten lassen. Doch wenn dies der Ansatz zur Zuordnung eines Wertes zu Spielen wäre, so wäre er deutlich zu kurz gegriffen. Denn der einzelne Aspekt einer noch so anspruchsvollen künstlerischen Gestaltung der Schachtel, des Spielplans, des Materials oder der Regeln kann der Komplexität des Spiels in seinen vielfältigen Darstellungs- und Erscheinungsformen nicht gerecht werden. Zudem sind auch nicht alle analogen Spiele künstlerisch wertvoll. Im Gegenteil: Viele sind durch anspruchslose Gebrauchsgraphik und fantasiearm gestaltetes Material gekennzeichnet.

Nicht einmal eine aufwändige, hochwertige Gestaltung und Ausstattung reicht also aus, um einem Spiel einen Wert zuzuordnen. Darstellungsformen gehören lediglich ergänzend zu den wertbildenden Faktoren. Idealer Weise müsste man den Wert eines

---

[234] *Baecker, Dirk: Worin besteht der Wert des Wertes in Susanne Anna u.a., (Hg.), Wertwechselstrom: Zum Verhältnis zwischen ökonomischem und ästhetischem Wert,* Köln, 2011, S. 12.

Spiels an einer Reihe von Merkmalen festmachen, zu denen neben dem Erscheinungsbild und einer leichten Zugänglichkeit vor allem das Spielerlebnis, der Wiederholungsreiz, also das spielimmanente Ablaufgeschehen zählen. Doch das sind weiche Faktoren, die lediglich subjektive Qualität haben. Sie werden zusätzlich von individueller Präferenz, aber auch von der konkreten Spielsituation, der verfügbaren Zeit und den Mitspielern beeinflusst. Aus solchen Merkmalen ist folglich kein Wert ableitbar.

Deshalb dreht sich der Vorgang um. Nicht ein aus wie auch immer gearteten einzelnen wertbildenden Faktoren aggregierter Gesamtwert bestimmt den Preis, sondern aus einem definierten Preis leitet sich eine Wertvorstellung ab. Hier greifen allgemeine Marktmechanismen. Für viele Produkte des täglichen Konsums haben sich Unter- und Obergrenzen für eine Preisvorstellung gebildet. Was für Güter des täglichen Bedarfs gilt, gilt auch im Spielebereich. Kartenspiele sind nur im unteren Preissegment zu verkaufen, kleinere und sogenannte Mitbringspiele liegen etwas höher, darüber liegt der Preisbereich für Familienspiele und noch eine Stufe darüber sind anspruchsvollere, oft auch mit umfangreichem Material ausgestattete Spiele für engagierte, routinierte Spieler angesiedelt, die in der Spielewelt meist als *Kennerspiele* bezeichnet werden. Interessant dabei ist, dass sich die im Preis manifestierte Wertvorstellung auf die Korridore fixiert. Einem Familienspiel, das zum Preis eines Kartenspiels angeboten wäre, würde der Konsument ebenso wenig trauen, wie einem Kartenspiel im Preissegment der Kennerspiele.

Zugrunde liegen allgemeine Verhaltensregeln von Marktteilnehmern. Liegt ein geforderter Preis unter der subjektiven Wertvorstellung, muss also der Käufer nicht das zahlen, was er im äußersten Fall zu zahlen bereit gewesen wäre, dann entsteht eine Konsumentenrente[235], die alltagssprachlich als *Schnäppchen* bezeichnet wird. Liegt der Preis jedoch über der subjektiven Wertzuordnung, so kommt es nicht zum Kauf.

Zwischen Wert und Preis besteht also kein zwingender Zusammenhang. Wie weit diese beiden Größen oft auseinanderliegen oder voneinander nicht unmittelbar

---

[235] von Lucius, Wulf D.: *Bücherlust. Vom Sammeln,* 2. Aufl., Köln 2000, S. 109.

abhängen, demonstriert das Marketingverhalten der Spielebranche. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse zeigen die Spieleverlage zu Jahresbeginn die Produktpalette für das jeweils anstehende Jahr mit definierten Erscheinungsterminen und empfohlenen Verkaufspreisen. Im späten Frühjahr, vor der Urlaubssaison, kommen mit Rücksicht auf Reisebudget und limitiertes Reisegepäck vorwiegend kleinere, preiswerte Spiele in die Läden. Mit Blick auf das Weihnachtsgeschäft erscheinen im Herbst viele großvolumigen Spiele im höheren Preissegment. Die inhaltliche Qualität der Spiele ist dabei weder mit der Packungsgröße noch mit dem Preis gekoppelt. Bei den kleineren, preiswerten Produkten in der ersten Jahreshälfte finden sich oft Spiele mit hohem Spielwert, während die auf das Jahresende ausgerichteten großvolumigen Packungen in den höheren Preissegmenten zwar einen höheren Spielwert bieten können, dafür aber keineswegs eine Gewähr bieten.

2.11.1 Preis, Wert und Packungsgröße

Auch wenn eine wesentlich kleinere Verpackung für den Inhalt völlig ausreichen würde, bedient das größere Volumen die Vorstellung von potenziellen Kunden, dafür auch einen der subjektiven Preisvorstellung angemessenen höheren Wert zu erhalten. Es steht zu erwarten, dass dieser Ansatz in absehbarer Zeit eine gesellschaftliche Modifikation erfahren wird. Die Unterbringungsmöglichkeiten großer Volumina im Wohnbereich stoßen an Grenzen. Im gesellschaftspolitischen Wandel, in dem Werterhalt, Lebensdauerverlängerung, Reparaturfreundlichkeit und Abfallreduktion zunehmend bedeutsam werden, ist davon auszugehen, dass Spiele tendenziell länger in Gebrauch bleiben. Um nicht in das Problem zu laufen, dass potenzielle Käufer Spiele nur deshalb nicht mehr erwerben, weil sie sie nicht mehr unterbringen können, werden die Spielehersteller umdenken müssen. Statt die großformatige Schachtel als rechtfertigendes Äquivalent einer höheren Preisdefinition zu setzen, könnte dem Kunden künftig eine Wertvorstellung vermittelt werden, die sich vom Volumen ablöst. Für die Verlage hätte das zur Folge, dass sie für ihre Marktkommunikation lernen müssten, einen durch das Schachtelvolumen imaginierten Material- und Inhaltswert durch das Spielerlebnis oder andere Kaufanreize zu substituieren. Erst dann wird es

möglich sein, Preise auch im höheren Preissegment für kleine, kompakte Verpackungen zu plausibilisieren.[236]

2.11.2 Fragwürdige Preisfindung durch Angebot und Nachfrage

Im einfachsten Fall bestimmt sich für den materiellen Wert eines Gesellschaftsspiels ein Betrag dadurch, dass sich Käufer und Verkäufer auf einen Preis einigen. Doch diese Größe ist einer Fragwürdigkeit unterworfen, denn die individuelle Einigung muss, auch wenn es sich um das gleiche Spiel handelt, nicht für alle gleichartigen Kauftransaktionen gelten. Der Verkäufer kann den Preis für das gleiche Spiel beim nächsten Kunden anheben oder senken.

Zeigt sich bereits bei Spielen, die aktuell auf dem Markt sind, kein einheitliches Preisgefüge und damit eben auch kein stabiler, einheitlicher Wert, so gerät das Wert-Bild noch weiter in Schieflage, wenn es um Spiele geht, deren Produktzyklus bereits vor der Wertfindung abgelaufen ist, selbst wenn sie erst kurze Zeit aus dem Markt genommen wurden. Als Hilfskonstruktion kann kurzfristig der Neuwert eines einzelnen Spiels oder auch die Summe der Neuwerte für eine größere Menge solcher Spiele für eine Wertzuweisung herangezogen werden, um daraus einen Preis abzuleiten. Doch wenn es sich dabei nicht um Objekte im Neuzustand handelt, ist bereits ein Abzug für Gebrauchspuren anzusetzen. Reicht jedoch der Entstehungszeitraum deutlich weiter zurück, versagt dieser Ansatz völlig, zum Beispiel auf Grund veränderter Kaufkraft oder auch einer anderen Währungseinheit, wie es die Umstellung von der D-Mark auf den Euro mit sich brachte.

Noch schlechter greift der Wiederbeschaffungswert für die Wertbestimmung nicht mehr am Markt verfügbarer Spiele. Gesetzt den Fall, eine Sammlung älterer analoger Spiele würde untergehen und müsste restituiert werden, so zeigen sich die Probleme durch oft sehr unterschiedliche Preise im Gebrauchtspielangebot. Hinzu kommt, dass viele Spiele zum Zeitpunkt einer Ersatzsuche überhaupt nicht angeboten werden, also

---

[236] Einige Verlage bieten bereits ihr gesamtes Spieleprogramm in kleinen Schächtelchen an, so etwa vorbildlich *Oink Games Inc.*, Tokyo, https://oinkgames.com/de/games/ (6.10.2024)

weder bei Antiquariaten noch im Gebrauchtspielhandel zu finden sind. Gänzlich versagt der Bewertungsansatz der Wiederbeschaffung, wenn es sich um letzte existierende Spiele handelt, die zwar dokumentiert, physisch aber in weiteren Exemplaren gar nicht mehr vorhanden sind.[237]

Deshalb kommt gerade bei älteren Spielen bei der Preisfindung zum ökonomischen Wert häufig eine emotionale Komponente hinzu, was dann zu einer freien Preisfindung auf Grundlage von Sammler- und Liebhaberwert führt.

Der Wert analoger Spiele ist also grundsätzlich über zwei Kategorien zugleich zu definieren: dem materiellen *und* dem immateriellen Wert. Damit wird die Be-Wertung auch zu einer ethischen, einer kulturellen Betrachtung.

Eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels kann an den Veränderungen und der Differenzierung der Vorstellungen von Wert und Preis nicht vorbeigehen. Sie erfolgte in Stufen. In den 1950er- und der ersten Hälfte der 1960er-Jahre war die Preisgestaltung eher konservativ und bot weder den Verlagen noch dem Handel Ansätze für größere Veränderungen. Verankert war das auch im Sparzwang der Nachkriegsjahre, in denen Investitionen, die einen Nachholbedarf deckten, Vorrang vor verzichtbaren Ausgaben hatten. Die vor allem von 3M als Vorreiter vorgetragenen Anläufe Mitte der 1960er-Jahre scheiterten, Kunden dazu zu bringen, wesentlich höhere Preise zu akzeptieren. Was 3M als Preis angesetzt hatte, lag im Erwartungsspektrum der Spielekäufer viel zu hoch. Die Spieleverlage, die unter dem Schirm von 3M mit deutlich moderateren Preisanhebungen agierten, konnten jedoch zu dieser Zeit den Mehrwert noch nicht vermitteln, den sie in zunehmendem Maße qualitativ anboten. Die Dynamisierung setzte erst ab Beginn der 1980er-Jahre ein. Die

---

[237] Die Versicherungswirtschaft hat, um diesem Dilemma zu entgehen, eine spezielle Handhabung des Wiederbeschaffungswerts entwickelt. Es gibt Versicherungsangebote, die, etwa im Rahmen einer Hausratspolice, den Verlust oder Untergang einer beliebigen privaten Sammlung bis zur maximalen Höhe des abgeschlossenen Versicherungswertes in Höhe des Beschaffungswertes decken. Dies ist jedoch mit der erschwerenden Einschränkung verbunden, dass für die Beschaffung Belege vorliegen müssen. So kann einem Geschädigten auf diese Weise ein Geldbetrag zukommen, dessen Höhe er durch die Versicherungskonditionen beeinflussen kann. Der Verlust einer Sammlung lässt sich dabei vielleicht verschmerzen, aber nicht ersetzen. Denn ein derartiges Modell schafft lediglich den Ersatz für einen Wert, restituiert diesen jedoch nicht.

Statik der Preiskorridore der vorhergehenden Zeit lockerte sich, was die Aufspreizung der Bandbreiten der Korridore zur Folge hatte. Höhere Preise für kleinere Auflagen, verbunden mit geringeren, aber kumulierten Erlösen für Massenauflagen, die entweder durch intensives Marketing oder durch breitenwirksame Auszeichnungen ausgelöst wurden, verschafften den Verlagen die finanziellen Spielräume, die Produkte inhaltlich besser auszustatten und/oder einen höheren Spielwert zu bieten.

2.11.3 Der immaterielle Wert analoger Spiele

Spiele lediglich über einen erzielbaren Kaufpreis zu bewerten wäre zu kurz gegriffen. Nicht nur, dass ein im Kaufpreis manifestierter Wert den Schwankungen von Angebot und Nachfrage unterliegt und sich deshalb rasch ändern kann. Eine auf reiner Preisaddition beruhende Betrachtung lässt nämlich auch den nicht sichtbaren immateriellen Wert als wertbildenden Faktor außer Acht.

Wert ist keine feste Eigenschaft von Gütern, sondern beruht auf sozialen oder kulturellen Zuschreibungen. Was immaterielle Qualität und gestaltende Einflussnahme bedeutet, ist konkret und augenfällig am Spielzeug darzustellen. Vielleicht abgesehen von Bauklötzen oder Legosteinen, mit denen sich, soweit es die Statik erlaubt, eigene Vorstellungen gestalten lassen, sind gestaltete Spielsachen in der Regel miniaturisierte Abbilder der realen oder gedanklichen Welt der Erwachsenen. Autos, Flugzeuge, Armeen, Puppen, Tiere, Operationsbesteck, aber auch Monsterwesen, Comicfiguren oder Aliens – alles, was im Alltag vorkommt oder auf einem Bildschirm erscheint, taugt als Vorlage für ein Spielzeug. Mit großer Selbstverständlichkeit enthält diese Zuordnung, dass Kinder die Welt der Erwachsenen so kennen und zu akzeptieren lernen, wie sie derzeit ist und wie sie sie im Spiel replizieren können. Das schließt auch neuere gesellschaftliche Positionierungen ein, die zum Beispiel „Indianer“, oder „Neger“ in Form von Figuren oder bildlichen Darstellungen als rassistisch kennzeichnen.

Spielzeugfahrzeuge oder kleine Figuren mögen zu einer harmlosen und bedeutungsarmen Kopie des Erwachsenendaseins führen und taugen. Doch bei naturgetreuen Abbildern von Schusswaffen und Panzern bleibt kein Raum, Mord und Totschlag zu hinterfragen oder Kriege als Katastrophe zu begreifen. Die abbildende Konkretisierung

von Imitationsspielzeug zementiert in jedem Fall die Rolle des Spielenden als reproduzierenden Nutzer und verhindert zugleich die Möglichkeit, die Welt selbstständig, kreativ und in eigenen Formen zu erfinden.

Was an dem *Zeug zum Spielen*[238] durch seine abbildende Realitätsimitation offensichtlich ist, ist bei analogen Spielen zwar ebenso gegeben, wird aber oft erst nach genauerem Hinsehen sichtbar. Das liegt materialbedingt an wesentlich größeren Freiräumen der Darstellungs- und Gestaltungsmöglichkeit bei Spielplänen, Spielmaterial und Schachteln. Doch auch analoge Spiele realisieren in ihrer modellhaften Klein-Welt ein Abbild von gesellschaftlichen Vorstellungen. Kulturspiegelnd finden sich Strömungen, die das gesellschaftliche Miteinander betonen, in der großen Zahl kooperativer Spiele[239] ebenso, wie scharfmacherische Tendenzen in aggressiven Spielen[240]. Seichtem, inhaltsarmem Entertainment als Abbild zahlreicher Medienangebote in Form einfacher Partyunterhaltungen[241] stehen ausgeklügelte Deduktionsspiele[242] gegenüber, die nur mit Kreativität und Verstand erfolgreich zu Ende gebracht werden können. Gesellschaftliche Vereinsamung und Verlorenheit bilden sich in Escaperooms und Exitsimulationen ab,[243] die ein Entrinnen aus einer für das Spiel selbstgewählten Isolation möglich, aber keineswegs zwingend machen.

---

[238] Falkenberg, Karin: *Das Spielzeugmuseum auf dem Weg zum Emotionalen Weltmuseum*, hg. von Karin Gleixner, Nürnberg 2021, S. 9

[239] Kooperative Spiele, ausgewählte Beispiele: *MicroMacro Crime City* (Pegasus 2021) BSAH 04.02.01.03, *Herr der Ringe*, Kosmos 2000, BSAH 07.04.03.02, *Waldschattenspiel,* Kraul 1985 BSAH 08.02.01.05.

[240] Aggressive Spiele, ausgewählte Beispiele: *Monopoly* (Hasbro, div. Versionen), BSAH 04.03.01.02, *Cash'n Guns,* Repos, 2005, *Secret Hitler*, Goat, Wolf & Cabbage LLC, 2016.

[241] TV-Show als Brettspiel, ausgewählte Beispiele: *Wetten, dass...,* Clementoni 2006, BSAH 20.03.02.02, *Genial daneben - Das Spiel,* Clementoni 2004 BSAH 20.03.02.01, Scene it? Mattel, div. Ausgaben BSAH 20.03.03.05.

[242] Deduktionsspiele, ausgewählte Beispiele: *Cluedo* (Hasbro, div. Ausgaben) BSAH 04.03.04.03, *Scotland Yard,* Ravensburger 1983, BSAH 06.02.05.03, *Mastermind* (div. Verlage, ab 1971) BSAH 11.03.03.05.

[243] Escape Room und Exitspiele, ausgewählte Beispiele: *Exit*, Kosmos, div. Ausgaben ab 2016, BSAH 17.02.02.04, *Unlock - Timeless Adventures*, Space Cowboys / Asmodee, 2019, BSAH 06.04.03.03, Escape Room: Das Spiel – Jumanji, Noris 2019, BSAH 06.04.04.01.

Es ist das Wesen eines immateriellen Wertes, dass man sich auf dessen Vorhandensein verständigen und einigen kann, ohne ihn real begreifen oder überzeugend mit einem Preis beziffern zu können. Und so kommt zu der häufig gegebenen Schwierigkeit, einem Spiel einen materiellen Wert zuzuschreiben, ihm zusätzlich über die immaterielle Bedeutung einen Wertzuwachs zuzumessen, ohne hierfür handfeste Kriterien an der Hand zu haben.

2.11.4 Der wissenschaftliche Wert analoger Spiele

Zu den ponderablen Größen eines materiellen und immateriellen Werts kommt ergänzend, dass sich analoge Spiele in kulturhistorischer Dimension als historisches Material darstellen können. Wenn ein Spiel eine gesellschaftliche und kulturelle Vielfalt abbildet, die mit der damit manifestierten immateriellen Zuweisung in Bezug zu setzen ist, kann sich eine Bedeutung in der Doppelfunktion als historisches Dokument und als Quelle für Forschungsvorhaben in vielen Wissenschaftsbereichen ergeben. Das gilt für neuzeitliche Spiele ebenso wie für historisches Material, das in seiner Vielfalt längst noch nicht erschöpfend wissenschaftlich ausgewertet ist. Dass Spiele in vielen auch voneinander völlig unabhängigen Kulturen und Epochen die Entwicklung der Menschheit begleitet und beeinflusst haben, bietet ausreichend Ansätze für weiterführende Forschung.

2.12 Ethische Herausforderungen in einem aufbrechenden Markt

„*Chef Otto Maier weigerte sich, Monopoly ins Programm zu nehmen, aus moralischen Gründen natürlich: Der spielende Mensch sollte nicht lernen, dass Gier zum Erfolg führt.“*[244]

> *In Bescheidenheit hat Erwin Glonnegger, langjähriger Leiter der Spieleentwicklung bei Ravensburger, dies in seinen späten Jahren im Interview*

[244] Knopf, Michael: *Gut, dass er von gestern ist. Zum 80. Geburtstag von Erwin Glonnegger*, Spielbox, Nr. 25. Jahrg., Heft 3/2005, S. 6.

gesagt. Doch bei einem Abendessen Mitte der 1970er-Jahre in Weingarten bei Ravensburg hatte er mir just diese Geschichte anders erzählt, nämlich dass er selbst einschneidende Konflikte mit dem Verleger hatte, weil er die Lizenz für Monopoly aus ethischen Gründen entschieden ablehnte, wohl wissend, dass der Verlag viel Geld einnehmen würde, wenn er dieses Spiel vermarkten sollte. Und dass ein Verzicht auf die Lizenz eben auch bedeutet hatte, dass sehr viel leicht verdienbares Geld nicht eingenommen wurde.

Die Frage, wer den Namen *Malefiz* geprägt habe, ob Glonneggers Frau oder die des Verlegers, hat allenfalls anekdotischen Wert, aber keine weitere Bedeutung. Die Entscheidung für oder gegen Monopoly hingegen war von großer Tragweite. Weil es hierzu keine Aufzeichnungen gibt – auch im Ravensburger Unternehmensarchiv finden sich keine Belege – ist es müßig, der Frage weiter nachzugehen, wem in den späten 1950er-Jahren der Verzicht auf die Monopoly-Lizenz nun tatsächlich zuzuschreiben ist. Im Idealfall waren sich der Leiter der Spieleentwicklung und der Verleger sogar einig, dass diese Art von Spielen nicht mit der ethischen und moralischen Linie des Hauses übereinstimmte. Bei dieser ablehnenden Entscheidung lagen jedenfalls zwei konträre Werte auf der Waagschale: Geld, das leicht und sicher mit einem nicht zur Grundlinie des Verlags passenden Spiel verdient werden konnte gegenüber einer klaren und von jedem Konsumenten anhand der Produkte nachvollziehbaren Positionierung. Langfristig gesehen hat sich wohl der Verzicht aufs schnelle Geld als kluge Entscheidung erwiesen. Denn ein mitgenommener Gewinn in einer überschaubaren Zeit kann das wichtigste Kapital eines Unternehmens zerstören: den guten Ruf verlässlicher Seriosität.

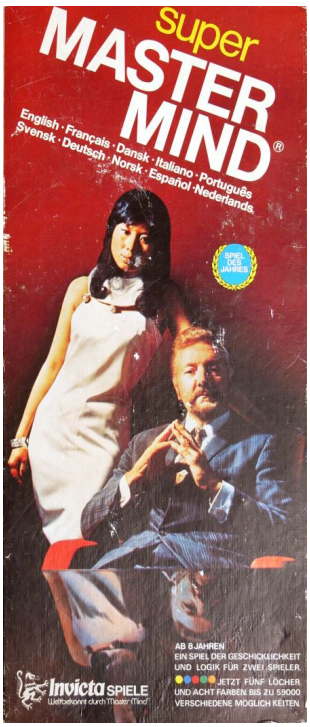
2.12.1 Mastermind vs. Superhirn

Die *Römischen Verträge*, die am 1. Januar 1958 in Kraft traten, waren die Grundlage für die Europäische Union (EU), der 1973 auch Großbritannien beitrat.

1970 setzte der in Paris lebende israelische Mathematiker und Telekommunikationsexperte *Mordechai Meirowitz* ein altbekanntes Papier-und-Bleistift-Spiel geschickt in Materialhaftigkeit um. Ein durch Farbstecker gebildeter verdeckter Code sollte vom Gegenspieler durch Versuch und Irrtum entschlüsselt werden. *Invicta Plastic*, ein klei-

ner britischer Hersteller von Kunststoffwaren in Leicester, erwarb Produktionsrechte für dieses Deduktionsspiel.





Der amerikanische Spielehersteller *Parker Brothers* und *Invicta Plastic* hatten vereinbart, dass Parker die exklusiven Vertriebsrechte für Deutschland haben sollte. Parker vermarktete das Spiel ab 1971 unter dem Titel *Superhirn*. Die das Spiel umhüllende Banderole unterschied sich bei beinahe gleichem Bild und ähnlicher Schriftart lediglich durch den Titel.

Abbildung 22 Das weitgehend übereinstimmende Erscheinungsbild des von Invicta in England für Parker in Deutschland produzierten Spiels SuperHirn und dem selbst vermarkteten Master Mind mit der selbsternannten Auszeichnung Spiel des Jahres BSAH 04.03.02.03 und 11.03.03.05)

Parker führte das Spiel mit aufwändigem Marketing in Deutschland ein. Das Unternehmen musste auf den Abgabepreis von Invicta einen Aufschlag machen, um die Vertriebskosten zu decken und Gewinn zu erzielen.

Zu den Regeln der Europäischen Union gehörte unter anderem, dass territoriale Absprachen innerhalb der EU keine Geltung hatten. Darauf berief sich *Invicta* und brachte das Spiel, nachdem Parker *Superhirn* mit hohem Kostenaufwand populär gemacht hatte, zu deutlich geringerem Preis ab etwa 1974 auf den Markt. Das war deshalb leicht möglich, weil bereits in Invictas Abgabepreis an Parker eine Gewinnspanne enthalten war. Zudem entfielen für *Invicta* die Introduktionskosten am Markt, denn das Produkt war ja längst etabliert.

Das Vorgehen von *Invicta* brachte die Spielekritiker in ein Dilemma. Welche Version des identischen Produkts sollten sie in einer Rezension darstellen? Sollte man die deutlich teurere Variante von Parker empfehlen, dem Unternehmen, das sich an die vereinbarten Regeln gehalten hatte, oder war im Interesse des Budgets des Käufers auf die preiswerte Ausgabe eines Anbieters hinzuweisen, der sich ohne Rücksicht auf

Vereinbarungen auf eine Rechtsposition berief? Sollte man als Kritiker unehrenhaftes Verhalten belohnen, wenn es dem Konsumenten einen kleinen Vorteil bringt?

Dass das Verhalten des britischen Unternehmens rein juristisch gesehen nicht zu beanstanden war, steht außer Frage. Doch eine Rechtsposition zu haben bedeutet nicht zwingend, dass man sich darauf berufen muss.

2.12.2 Das englische Game of the Year

Das britische Unternehmen *Invicta* ist auch noch mit einem zweiten Vorgang aufgefallen. Es ging um den Titel *Game of the Year,* den sich das Unternehmen selbst verliehen hatte.

Auszeichnungen für Produkte folgen einer zeitlichen Reihenfolge. Erst wird das Produkt hergestellt, dann geprüft und bewertet und erst dann – gegebenenfalls – prämiert. Es gehört auch zu den Regeln des Anstands, sich eine Ehrung, einen Preis oder eine Auszeichnung nicht selbst zuzusprechen.

Das focht *Invicta Plastic* nicht an. Ab 1972 verlieh sich das Unternehmen selbst den Titel *Awarded Game of the Year* für unterschiedliche Ausgaben von *Mastermind*.[245] Darunter zum Teil der Aufdruck: *LE JEU DE L'ANNEE, SPIEL DES JAHRES, EL JUEGO DEL AÑO, ÅRETS SPILL.*

2.12.3 McMulti

1987 brachte *Hexagames* zur *Spiel* in Essen das Wirtschaftsspiel *McMulti* heraus.[246] Als Gesprächsthema wurde unter informierten Spielern auf der Messe alsbald

[245] Vergleichbare Ausgaben Parker BSAH 04.03.02.02; Invicta BSAH 11.03.03.04.

[246] McMulti (Originaltitel: *Crude*) von James St. Laurent, Hexagames 1987, BSAH 11.01.02.03.

gehandelt, nur dieses und kein anderes Spiel käme im folgenden Jahr als *Spiel des Jahres* in Frage. [247]

> *Ich war seinerzeit Mitglied der Jury. Hätte man nur die inhaltliche Qualität des Spiels betrachtet, so wäre es durchaus und ohne Einschränkungen als ‚Spiel des Jahres' in Frage gekommen. Dem Spiel haftete nur ein Fehler an. Der US-amerikanische Autor James J. St. Laurent war nicht aufzufinden. Nun ist es in den USA schwierig, jemanden aufzuspüren, wenn dessen Social Security Number nicht bekannt ist. Ein Meldewesen wie es in Deutschland üblich ist, gibt es in den Vereinigten Staaten nicht. Selbst Sid Sackson, dem in New York lebenden Spieleautor und -sammler, der jahrelang kenntnisreich und akribisch geforscht hatte, war es nicht gelungen, eine Spur von St. Laurent zu finden. Auch nicht über den Verlag, bei dem das Spiel in den USA unter dem Titel ‚Crude' in kleiner Auflage erschienen war.*
>
> *Wir befragten Hexagames nach den Rechten. Man habe für den Autor einen Vertrag zu Gunsten Dritter gem. § 328 Abs. 1 BGB geschlossen und würde die ihm zustehenden Lizenzeinnahmen auf ein Sperrkonto einzahlen. Er könne über das Geld verfügen, sobald man ihn gefunden habe. Er würde sich sicher bald melden, denn als ‚Spiel des Jahres' würde McMulti auch in den USA rasch Popularität gewinnen und er würde davon Kenntnis erhalten.*

Die Konstruktion eines Vertrags zu Gunsten Dritter funktioniert nicht. Er setzt drei Parteien voraus: Der Versprechende, der in einem wechselseitig wirkenden Deckungsverhältnis zum Versprechensempfänger steht. Dieser wiederum steht in einem Valutaverhältnis zum Dritten, der seinerseits den Anspruch auf ein Vollzugsverhältnis zum Versprechenden hat. Doch den Versprechensempfänger gab es im vorliegenden Fall gar nicht. Hexagames hatte versucht, mit sich selbst zu kontrahieren.

---

[247] Ausgezeichnet hat die Jury 1988 *Barbarossa und die Rätselmeister* von Klaus Teuber, *ASS* 1988, BSAH 08.03.02.02

Ein weiterer Mangel war der von Hexagames unterstellte Wille des Autors, dieses Spiel zu veröffentlichen. Das könnte eine unhaltbare Annahme sein. Der Autor könnte zum Beispiel Beamter sein, der keine zusätzlichen Einkünfte ohne vorherige Anzeige beim Arbeitgeber haben darf und den unangemeldete Einnahmen aus Deutschland vielleicht in erhebliche beamtenrechtliche Schwierigkeiten gebracht hätten. Oder er wollte keinesfalls eine Veröffentlichung seines Spiels in Deutschland sehen, weil das Land mit schmerzhaften Holocaust-Erfahrungen verbunden ist. Noch eine Reihe weiterer negierender Gründe sind denkbar.

Damit war für die Jury geklärt, dass es sich bei der Hexagames-Ausgabe von McMulti um einen illegalen Raubdruck handelte, der für eine Auszeichnung auf keinen Fall in Frage käme.[248]

Der interessante Aspekt dabei ist der Mangel an ethischem Verhalten des Verlags. Originalspiele der amerikanischen Ausgabe waren zuvor begehrte Sammlerobjekte und die Qualität des Spieles war bekannt. Die Entscheider im Hexagames-Verlag wussten, was sie taten, als sie das Spiel herausbrachten. In einem Umfeld eines stetigen Wachstums, der genügend Raum für ein erfolgreiches Bestehen bot, zählte der Verlag auf den Druck einer Art öffentlicher Meinung innerhalb der Kreise engagierter Spieler auf die Jury. Es war der Versuch, sich mit einem gesuchten, begehrten Spiel einen Wettbewerbsvorteil bei der Vergabe der Auszeichnung *Spiel des Jahres* zu verschaffen.

Im Einzelnen lässt sich das Verhalten von Hexagames gegenüber seinen Kunden, in erster Linie dem Spielwarenhandel, nicht verifizieren. Es ist aber ein interessanter Aspekt, dass sich dieses Unternehmen in einem Umfeld, das von starkem Wachstum geprägt war, nicht lange am Markt halten konnte.

---

[248] McMulti wurde 2012 von Pegasus erneut aufgelegt (BSAH 04.02.01.02). Der Autor James. J. St. Laurent war zu diesem Zeitpunkt bereits verstorben. Über die Zusammenhänge, wie und wann er gefunden wurde, ist nichts bekannt. Er hat jedoch an der 2012 von dem US-amerikanischen Spieleverlag Stronghold publizierten Originalspiel *Crude* verbessernd mitgearbeitet. Die von Pegasus ebenfalls 2012 herausgebrachten Version ist eine Lizenzausgabe. Dokument im Anhang.

Gelegentlich gab es Versuche, sich im Wettbewerb mit Maßnahmen einen Vorteil zu verschaffen, die das Geschäftsgebaren des ehrbaren Kaufmanns verletzten. Sie waren aber, das sei betont, nicht die Regel, sondern Ausnahmen. Dennoch scheint die Versuchung für manche Marktteilnehmer groß, als Trittbrettfahrer vom Erfolg oder der Reputation anderer profitieren zu können. Ein kurzsichtiger Ansatz, denn Spielekritiker und vor allem die vielen Special Interest Publikationen weisen gerne und ausführlich auf derartige Verfehlungen hin. Mund-zu-Mund-Propaganda ist im Spielebereich wichtig. Ein beschädigter Ruf lässt sich nicht leicht wieder herstellen.

2.12.4 Müller & Sohn



Abbildung 23 Plakatwerbung für Müller & Sohn, Franckh Spiele-Galerie 1986, mit nachträglichem Überkleber, der den weitgehend unsichtbaren Hinweis auf den Sonderpreis überdeckte (BSAH)

1986 erhielt das Spiel *Müller & Sohn* aus der Edition Perlhuhn, erschienen in der Franckh-Spielegalerie, bei der *Spiel des Jahres*-Wahl den *Sonderpreis für das schöne Spiel*, um damit auf die Ausstattung und grafische Gestaltung aufmerksam zu machen. Die Auszeichnung als Sonderpreis war wohl dem Verlag nicht gut genug. Er brachte ein Plakat mit einem Spiel-des-Jahres-Logo in einer Größe heraus, die vertragliche Vereinbarungen verletzte. Damit nicht genug: In die aus zahlreichen weißen Strichlinien bestehende Landschaft vor der Mühle war in weißer, randloser Negativschrift klein und unauffällig der Hinweis auf den Sonderpreis so geschickt integriert, dass er nicht auffiel. Erst als die Jury protestierte, wurde die beanstandete Stelle mit einem Aufkleber überdeckt.

2.12.5 Krummacher: Play Boss vs. Das Wirtschaftsspiel und König Krösus

Um die Auszubildenden in seiner Fabrik für Datenscheiben und Rechenschieber[249] spielerisch mit den Zusammenhängen von Preisen für Rohmaterial, Fertigwaren, Preisschwankungen am Markt und dem Durchfluss in der Produktion vertraut zu machen, entwickelte Firmenchef Harald Riehle 1968 die Produktions- und Marktsimulation *Big Boss*.[250] Kurz später wurde das Spiel leicht abgewandelt als *Play Boss* verkauft. Der Marktmechanismus ist in beiden Versionen einfach und verständlich: Wenig Angebot führt zu höherem Preis, während ein größeres Angebot den Preis sinken lässt. Auch die übrigen Parameter gaben komplexe Prozesse, etwa der Lagerhaltung und der Produktion mit den damit verbundenen Kosten stark abstrahiert und damit leicht verständlich wieder.

Gottfried Krummacher, der ein Prägeunternehmen für Faschingsorden, Anstecknadeln, Münzen und Vereinspokale in St. Augustin, Rhein-Sieg-Kreis betrieb, brachte nur zwei Spiele auf den Markt: 1975 *Das Wirtschaftsspiel*, ein Plagiat des Spiels *Big Boss* und 1978 *König Krösus*, ebenfalls ein Plagiat.

Das Wirtschafts-Spiel war eine Kopie von *Big Boss*. Nachdem Riehle dagegen juristische Schritte eingeleitet hatte, reduzierte Krummacher *Big Boss* auf eine eins-zu-eins-Kopie des zentralen Marktmechanismus und nannte dieses 1978 publizierte Plagiat *König Krösus*. In beiden Fällen zeichnete als Autor Walter Wolf Windisch. Dass Windisch das von Krummacher vermarktete und zu Recht beanstandete Plagiat 1981 nochmals einem Verlag verkaufen konnte, diesmal an Spear in Nürnberg, machte den Vorgang nicht besser.

---

[249] *IWA - F.Riehle GmbH & Co. KG, Denkendorf;* https://iwa.de/unternehmen/ueber-uns, (23.3.2023).

[250] *Big Boss* (Eigenschreibung: *bigboss, BSAH 07.02.03.04*) ist ein Gesellschaftsspiel, das 1968 von Harald Riehle, Geschäftsführer und Eigner der IWA Rechenschieberfabrik, entwickelt und vertrieben wurde. IWA brachte noch drei weitere Spiele Riehles heraus. 1969 erhielt *Big Boss* einige Modifikationen und wurde fortan unter der Bezeichnung *Hallo Boss* (Eigenschreibung: *hallo boss*) und ab 1972 als *Play Boss* (Eigenschreibung: *play boss BSAH 06.03.05.03*) vertrieben. Ab 1977 erschien das Spiel in einer abermals modifizierten Variante fast zwanzig Jahre lang bei Ravensburger unter dem Namen *Playboss* (Eigenschreibung: *PLAYBOSS*).

Es dauerte bis 1978, bis Riehles Einspruch Wirkung zeigte und Krummacher *Das Wirtschaftsspiel* vom Markt nehmen musste. Dieser Vorgang, und nicht zuletzt dessen Dauer, warf die bis dato weitgehend unbeachtete Frage nach dem Schutz geistigen Eigentums bei Spielen auf. Anders als bei der Frage, ob eingeführte Namen wie etwa *Memory* unter ein Schutzrecht fallen, ging es konkret um die grundsätzliche Bewertung des geistigen Eigentums des Spieleautors: Steht eine veröffentlichte Spieleidee, also die Konkretisierung eines Ablaufprozesses, uneingeschränkt anderen Marktteilnehmern zur Nutzung zur Verfügung oder kann diese verhindert werden?

Im Fall *Mastermind* vs. *Superhirn* konnte sich Invicta auf die Regeln der Europäischen Union berufen und war damit formal im Recht. Dass damit die privatrechtlichen Vereinbarungen zwischen Invicta und Parker übergangen wurden, war moralisch unanständig, bot aber keine Handhabe für Maßnahmen.

Die Causa *McMulti* war rechtlich kaum angreifbar. Der gegenüber der Jury behauptete Vertrag zu Gunsten Dritter war zwar inexistent. Es gab in dem Fall aber auch keinen Geschädigten, der einen Klageanspruch gehabt haben könnte. Es blieb lediglich die ethische Komponente eines Raubdrucks.

Auch das Werbeplakat für *Müller & Sohn* bewegte sich weniger im Bereich juristischer Angreifbarkeit, sondern mehr der Redlichkeit und des Anstands. Die Verwendung des Logos war bei Sonderpreisen daran gebunden, dass im unmittelbaren räumlichen Zusammenhang mit der Abbildung auf die Klassifizierung hinzuweisen war. Das erfolgte auf dem beanstandeten Plakat zwar tatsächlich, aber in einer Weise, dass die Schrift nur bei genauem und sorgfältigem Hinsehen zu erkennen war.

Fasst man die Beispielsfälle zusammen, bleibt die Erkenntnis, dass es in einem Ordnungssystem immer Schlupflöcher und Grauzonen gibt, die rechtlich nicht oder nur schwer zu fassen sind. Manche Fälle treten zu selten auf und sind in ihrer Wirkung zu wenig bedeutend, um hierfür noch weitere Regelungen zu schaffen.

Als ernsthafte Reibefläche erwiesen sich jedoch die beiden von Krummacher veröffentlichten Spiele, denn sie stellten zur Diskussion, wie mit einem Plagiat umzugehen sei, ob es überhaupt eine Handhabe dagegen gibt und wenn, auf welchem Weg Ansprüche durchgesetzt werden können. Das führt zur grundsätzlichen Frage, ob für analoge Spiele ein Urheberrecht geltend gemacht werden kann oder ob es

vielleicht auch noch andere Schutzrechte aus dem Bereich des Schutzes geistigen Eigentums geben könnte, was bereits unter 2.3.2 diskutiert wurde.

2.13 Mechanismen der Verbreitung analoger Spiele

2.13.1 Der Krone-Spielclub und das Krone Spielschiff

Der *Krone-Spiele-Club* war kein Spieleverlag im eigentlichen Sinn, war aber in den 1970er-Jahren mitgestaltender Player in der Welt der Brettspiele. Zu dieser Zeit war Rauchen noch gesellschaftlich weitgehend akzeptiert.[251] Alle großen Zigarettenhersteller besetzten eine signifikante Nische, um ihre Werbung zu platzieren.

Dem Verbot für Tabakwerbung 1975 im Radio, Kino und Fernsehen gingen heftige Kontroversen voraus. Sie gaben der Tabak- und der Werbeindustrie Zeit, sich auf das Verbot vorzubereiten. Viele Firmen aus der Tabakbranche setzten auf Spiele als Sympathieträger. So brachten die Reemtsma Cigarettenfabriken 1975 als Werbespiel den Titel *Ernte 23 Entspannungsspiel* mit dem Untertitel *Entspannen Sie sich ein paar leichte Minuten lang* heraus. Es war allerdings nichts anderes als das altbekannte Einsiedlerspiel.



Abbildung 24 Spiel Ernte 23 Entspannungsspiel, Reemtsma 1975, (BSAH)

Der Konzern British American Tobacco Plc. (BAT) wollte für die Marke *Krone* das positive Image des Gesellschaftsspiels wesentlich intensiver nutzen. Als Teil der

[251] In Restaurants und Gaststätten wurde geraucht. Plakat- und Kinowerbung für Zigaretten war beinahe selbstverständlich. Das *HB-Männchen*, Werbefigur der zum BAT-Konzern gehörigen Zigarettenmarke *Haus Bergmann*, war omnipräsent. Cowboys verbreiteten in den Werbefilmen für *Marlboro* das Gefühl des unbegrenzten Abenteuers. Die Marke *Camel* vermittelte die Weite und Freiheit der Wüste. Seit 1975 ist die Werbung für Tabakwaren im Kino und Fernsehen verboten. Doch *The Marlboro Man* und *Joe Camel* waren noch bis zum Ende der 1990er-Jahre in Zeitschriften und auf Plakatwänden zu sehen. Seit 2007 ist das Rauchen in öffentlichen Gebäuden und Verkehrsmitteln untersagt. 2008 wurde schließlich auch in den Räumen der Gastronomie Rauchen verboten.

Positionierung im Freizeitsektor wurde der Krone Spiele-Club in enger Kooperation mit den Spieleherstellern ASS und Schmidt etabliert. Ergänzend wurden auch noch einzelne Spiele von FX Schmid und Bütehorn mit dem Krone-Logo versehen. Die Harmlosigkeit des Spiels sollte sich auf eine gefahrlose Leichtigkeit der Zigarette übertragen und zusätzlich sollte die Zigarette auch als selbstverständliche Begleiterscheinung des Spiels verstanden werden. Viele nur über die Marke Krone vertriebenen Spiele trugen auf der Verpackung das Markenzeichen der Zigarette mit dem Slogan: *Die Stunden genießen*. Explizit an Erwachsene adressiert waren die ASS-Spiele *6mal6, Battel, Coup, Domingo, Trans-Cart,* und von Schmidt *3er-Schach, Würfel-Joker, Kniffel* oder *Zock;* ferner *Holiday AG* von FX Schmid, was aber nur eine Umgestaltung des bereits bekannten ASS-Titels *Coup* war, und ferner *Tricom* von Bütehorn. Hinzu kamen einige Geschicklichkeitsspiele und andere einfache Spielereien. Der Krone Spiele Club initiierte eine eigene Zeitschrift, die Schreibspiele enthielt. Den Titel *Gin*, ein Spiel aus dem Hanje-Spieleverlag, brachte der Club in einer kleinen Kunststoffverpackung als *Rundkurs* in eigener Edition heraus. 1976 erschien das *Das große Krone Spielebuch*.[252] Zur Regionalisierung entstanden mehrere örtliche Krone-Clubs. Ein Gemeinschaftsgefühl der Spieler sollte das Krone-Spielschiff erzeugen, das mit Preisträgern von Wettbewerben, aber auch mit zahlenden Kunden in der Nordsee kreuzte.

2.13.2 Erklär-Bären

Der vor allem bei Spieleevents genutzte Begriff des *Erklärbären* entstand durch ein Wortspiel. Der Heidelberger Spieleverlag bedruckte Informationsblätter und die T-Shirts seiner für Veranstaltungen angeheuerten Spielregelerklärer, wohl in Anspielung auf Mensch-ärgere-dich-nicht, mit *Heidelbärger*. In phonetischer Anlehnung wurden die Animateure *Erklärbären* genannt. Diese Bezeichnung hat sich inzwischen als Deonym etabliert.

---

[252] Grube, Frank, a.a.O.

Erklärbären sind zu einem wichtigen Instrument der Verbreitung von Spielen geworden. Verbraucherorientierte Veranstaltungen wie die *Spiel* in Essen, die *Münchner Spielwiesn* und zahllose regionale nach ähnlichem Muster organisierte Aktivitäten würden nicht funktionieren, wenn es lediglich Stände gäbe, an denen Verlage ihre Spiele ausstellen. Die Besucher wollen die Spiele ausprobieren. Deshalb gibt es entweder wie auf der *Spielwiesn* eine zentrale Ausgabestelle, an der gegen den als Pfand hinterlegten Ausweis Spiele ausgeliehen und auf weitläufig verfügbaren Sitzgruppen ausprobiert werden können, oder die Verlage stellen auf ihrer Standfläche selbst die eigenen Produkte zum Ausprobieren bereit. In beiden Fällen haben die Verlage ein Interesse daran, dass die Spieler nicht durch langwieriges Regelstudium die Lust an dem jeweiligen Spiel verlieren, sondern dass sie unmittelbar ins Spielerlebnis eintauchen. Spielregelerklärer haben sich als gute Investition erwiesen, weil sie Einstiegshürden überwinden und nicht nur das jeweilige Spiel erklären, sondern damit auch den Zugang zu einem Spieleverlag eröffnen oder eine bereits bestehende positive Grundeinstellung vertiefen.

2.13.3 Werbung und Marketing

Mit überdimensioniertem Aufwand für Werbung und Marketing lässt sich fast jedes Produkt am Markt platzieren. Das gilt auch für analoge Spiele. Die Auszeichnung eines Titels als *Spiel des Jahres* mag die Auflage im Auszeichnungsjahr auf eine halbe Million oder noch weit höher treiben. Ob ein derart gepushtes Spiel im weiteren Verlauf zu einem beständigen Erfolg wird, entscheiden langfristig aber nicht Hersteller, Handel oder Werbeagenturen, sondern die Konsumenten, also die Spieler durch Akzeptanz. Welche Wirkung Mund-zu-Mund-Propaganda für die Verbreitung von Spielen hatte, ließ sich gut an den unterschiedlichen längerfristigen Erfolgen der Titel ablesen, die als *Spiel des Jahres* ausgezeichnet wurden. *Alle* ausgezeichneten Spiele hatten im Jahr der Preisverleihung die gleiche Reputation mit auf den Weg bekommen. Die Verkaufszahlen, die sich aus den Lizenzzahlungen an die Jury ergaben, waren auch im ersten Jahr mit geringen Schwankungen stets mehr oder weniger gleich. Die Unterschiede zeigten sich aber deutlich in den Folgejahren. Wie unterschiedlich sich die prämierten Spiele in der Folgezeit absetzen ließen, hing weitgehend von der Multiplikationswirkung durch die Spieler ab. Manche Spiele lösten bei Mitspielern den

Wunsch aus, es selbst zu besitzen. Andere hinterließen jedoch nur den Eindruck, es sei gut gewesen, das Spiel kennengelernt zu haben, ohne dabei den Wunsch nach Wiederholung oder gar dem Besitz eines eigenen Exemplars auszulösen. Die Multiplikationswirkung durch persönliches Erleben erwies sich als wirkungsvoller als jede Art von Werbung.

Aus dieser Beobachtung zogen die Verlage die Konsequenz, die Ressourcen für Marketing und Werbung auf die von den Spielern selbst verbreiteten Spiele zu fokussieren. Um den Erfolg eines bereits in Breite am Markt etablierten Spiels zu verlängern, gab es zwei unterschiedliche Ansätze.

Für seit vielen Jahren genutzte Spiele, die durch häufigen Gebrauch Verschleißspuren zeigten oder bei denen Teile fehlten, wurde ein gleichwertiger Ersatz angeboten. Doch um den Lebenszyklus von Spielen zu verlängern, die erst kurz am Markt waren, kam ein Ersatz nicht in Frage. Deshalb wurde das Konzept der Erweiterungen entwickelt.

Wer in einer Spielrunde ein neues Spiel kennenlernt und davon begeistert ist, ist potenzieller Käufer. Wer jedoch ein Spiel als vielleicht interessant oder einigermaßen unterhaltsam, aber nicht weiter beachtenswert aufnimmt, wird sich nicht darum bemühen, den eigenen Spielebestand um diesen Titel zu erweitern. Mund-zu-Mund-Propaganda und eigenes Spielerlebnis sind Schlüssel für dauerhaften Erfolg.

Die mediale Welt, die das analoge Spiel vermittelt, ist zwar nur eine Begleiterscheinung, in ihrer Wirkung aber ein bedeutender kultureller Faktor. Mediale Kultur ist jedoch nicht statisch. Sie ist begleitender Teil und zugleich Spiegel der gesellschaftlichen Entwicklung, wenn sie nicht Gefahr laufen will, sich selbst abzuschaffen. Der Spielekritiker, der noch in den späten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts die Szene geprägt hat, ist jedoch ebenso obsolet geworden, wie seine verlässlich stets zum gleichen Zeitpunkt und an der gleichen Stelle erscheinende Kolumne. An seine Stelle sind Medien und Medienschaffende getreten, die inhaltlich wie technisch neu ausgerichtet sind. Kritisch darf angemerkt werden, dass dabei ein Zuwachs an Quantität bisweilen auf Kosten des qualitativen Tiefgangs geht. Zu besichtigen ist das bei vielen Videos auf Youtube oder anderen Kanälen, die mit langatmigen Banalitäten eine Ablaufdauer mit geringer Wertschöpfung erzeugen.

2.13.4 Verbreitung von Spielen durch äußere Rahmenbedingungen

Es gibt nicht nur die moderne, von Marketing und Werbung forcierte Verbreitung von Spielen, sondern auch eine durch äußere Faktoren bedingte Positionierung mit der Folge einer langsamen, aber stabilen soziokulturellen Durchdringung. Ein wichtiger Aspekt, der in der Literatur häufig vernachlässigt wird, ist das Klima. Dass beispielsweise in mediterranen Ländern oder der Türkei in besonderem Maße Spiele wie *Backgammon* und *Domino* verbreitet sind, ist stark von Temperaturen beeinflusst. Schattige Treffpunkte im Freien sind weniger gut geeignet für Spiele mit Karten oder kleinen Teilen, die bei einem Windstoß umfallen oder davonfliegen. *Backgammon* und *Domino*, die beide abwechslungsreiche Variationen bieten, nutzen flache, windfeste Spielsteine.

Temperaturen beeinflussen auch das Verhalten. In kühleren, nördlicheren Regionen wird abends häufiger die Wohnung als Aufenthalt genutzt. Zu den vielen gängigen Formen des Indoor-Zeitvertreibs gehören Karten- und Brettspiele. Hingegen ist es in wärmeren Regionen nicht unüblich, sich am Abend außerhalb der Wohnung aufzuhalten und dort auch zu spielen.

2.14 Neue Geschäftsmodelle: Vom Verlag zum Distributor

2.14.1 Heidelberger Spieleverlag

Harald Bilz, Leiter des Anfang der 1990er-Jahre in Walldürn bei Buchen gegründeten *Heidelberger Spieleverlags,* veröffentliche zunächst nur seine eigenen und die Spiele seines Freundes Peter Gutbrod. Dann orientierte sich das Unternehmen der beiden um und übernahm den Vertrieb für mehrere engagierter Kleinverlage. In den 1980er- und 1990er-Jahren traten Ein-Mann-Betriebe mit zum Teil originellen Produkten auf, von denen jedoch auch bald viele wieder aufgeben mussten, weil sie an der Hürde des Vertriebs scheiterten. Das, was ein einzelner Kleinverlag nicht zu leisten im Stande war, sollte durch die Bündelung gleichgelagerter Bedarfe vieler gelingen.

Die Idee war gut und richtig, doch sie wurde vom Heidelberger Spieleverlag mit wenig Nachdruck verfolgt. Kurz vor der Jahrtausendwende änderte der Verlag seine

Ausrichtung erneut, produzierte kleine Kartenspiele und fokussierte sich auf die Übersetzung und den Vertrieb komplexer ausländischer Spiele.

2.14.2 Pegasus Spiele

Zunächst war es nur ein Verkaufsladen, in dem Karsten Esser und Andreas Finkernagel ab 1993 in Friedberg Fantasyspiele vertrieben. Bald kamen Trading Card Games, auch als Sammelkartenspiele bezeichnet, hinzu. Besonders erfolgreich war zu dieser Zeit *Magic: The Gathering*, dem bald *Pokémon* (1998, Japan), *Yu-Gi-Oh!* (1999, ebenfalls Japan) und viele weitere derartigen Systeme folgten. Über die Entwicklung von Rollenspielen ging der Verlag schrittweise dazu über, in eigener Redaktion Familien- und Kinderspiele herauszubringen. Die nächste Erweiterung des Portfolios bezog Spiele ein, die dem Bereich der sogenannten Kennerspiele zugeordnet werden. Zusätzlich wurden ausgewählte Produkte, aber auch ganze Verlagsprogramme integriert. Damit war Pegasus auch zum Distributor geworden, der den Vertrieb von Produkten kleiner deutscher, vor allem aber ausländischer Unternehmen übernommen hatte.

2.14.3 Huch & Friends / Hutter Trade

2004 gründete der Kaufmann Hermann Hutter in Günzburg zusammen mit Albrecht Werstein und Klaus Zoch den Verlag *Huch & Friends*,[253] der neben Lernspielen vor allem auf innovative Spiele ausgerichtet war. Der Firmenname wurde 2017 auf *Huch* reduziert. Als Vertriebsorganisation kam 2004 das Unternehmen *Hutter Trade Geschäftsführungs GmbH* hinzu.

Das war eine Neuerung, weil das Geschäftsmodell von vorneherein darauf beruhte, ausschließlich die Produkte anderer, teils auch ausländischer Verlage als Distributor zu vermarkten. Hutter Trade schloss eine Lücke, die darin bestand, den Vertriebsbedarf vieler kleiner Verlage zu einer gemeinsamen Vertriebsanstrengung mit

[253] Eigenschreibweise *Huch & friends.*

intensivem Nachdruck zu bündeln, was zuvor weniger professionell von Heidelberger betrieben wurde.

Anfangs reichte Hutter die Spiele seiner Partner unverändert und unbearbeitet weiter. Doch bald übernahm das Unternehmen kleinere Verlage und schloss Kooperationen oder integrative Vereinbarungen. Zunehmend wurden fremdsprachige Spielregeln übersetzt. Im nächsten Schritt etablierte das Unternehmen auch eine eigene Redaktion, die zum Beispiel kulturelle Adaptionen ausländischer Spiele für den deutschen Markt vornahm.

Es war nicht ungewöhnlich, dass etablierte Spieleverlage sich an anderen Verlagen beteiligten oder sie völlig übernahmen. Das Konstrukt jedoch, nicht als Kerngeschäft auf eine verlegerische und/oder produzierende Leistung zu setzen, sondern sich von vorneherein auf eine breitgefächerte Menge an Fremdprodukten zu fokussieren, wich von den etablierten Vorgehensweisen erfolgreich ab. Hinzu kam ein gutes Gespür für Spiele mit Erfolgspotential. Eine beträchtliche Zahl von Spielen, die Auszeichnungen erhielten und hohe Stückzahlen im Verkauf erzielten, führten zu einem raschen Wachstum.

2.14.4 Asmodée Éditions

Der französische Spieleverlag *Asmodée Éditions* wurde 1995 gegründet. Neben einigen eigenen Spielen ging das Unternehmen rasch dazu über, Produkte anderer Verlage in das Vertriebsprogramm zu übernehmen. Die *Asmodée Deutschland GmbH* mit Sitz in Essen entstand 2008. Die Liste der Verlage, deren Produkte Asmodée vertreibt, umfasst etwa 30 Positionen (Stand 07.2023), wobei in diesen Verlagen eingeschachtelte andere Verlage nicht mitgerechnet sind. Mittlerweile gehört die Asmodée-Gruppe zu den größten Unternehmen der Branche weltweit.

Die Entwicklung der Distributoren fällt zwar nur zu einem kleinen Teil in die zeitliche Begrenzung, die für diese Arbeit gesetzt ist, zeigt aber einen Effekt, der nur durch den vorlaufenden Aufbau eines rasch und dynamisch wachsenden Marktes möglich wurde.

2.14.5 Kontinuierliches Wachstum einer Branche

Kaum ein anderer Industriezweig in Deutschland kann auf ein über vier Jahrzehnte gemitteltes Wachstum von 8,7 Prozent zurückblicken. Indikator ist die Menge an jährlichen Neuerscheinungen. Die Angaben zur Steigerung der Neuerscheinungen auf der Messe *Spiel* in Essen hat Wolf Marvin Weidner auf Grundlage der Pressemitteilungen des Veranstalters für die Jahre 2007 bis 2017 analysiert.[254] Der Zuwachsbeträgt 300 Prozent. Für 2019 meldete der Veranstalter rund 1.200 sogenannte *Neuheiten*.[255]

Diese Angabe ist unrealistisch, weil der Messeveranstalter als Neuheit auch alle nachträglichen Zusätze und Erweiterungen für Titel bezeichnete, die bereits auf dem Markt waren, um die Bedeutung der Messe aufzuwerten.[256] Reduziert man die werblich ausgerichteten Angaben um einen Korrekturfaktor von 40 Prozent,[257] so verbleiben über 700 neue Titel, was immer noch eine beachtliche Größenordnung darstellt. Die Messe machte selbst im Coronajahr 2021 rund 1000 Neuheiten geltend.[258] Nach Abzug des gleichen Korrekturfaktors von 40 Prozent verbleiben immer noch 600 neue Titel. Mit geringer Schwankung kann diese Größenordnung seit Jahren als Mindest-Output angesehen werden, der in Deutschland dem Markt an tatsächlichen Neuheiten angeboten wird.

---

[254] Weidner, Wolf: Aufschwung von Gesellschaftsspielen als Ausdruck von Cocooning? Gesellschaftsspiele in Deutschland. DOI:10.13140/RG.2.2.18094.64329.

[255] https://www.spiel-messe.com/wp-content/uploads/2020/09/1.-Pressemitteilung-SPIELdigital.pdf, (20.9.2021).

[256] Publikumsmesse Spiel 21: https://www.spiel-messe.com, (8.11.2021). Der ‚Spiel-Guide' enthält ab S. 17 die Hauptliste der gezeigten Neuheiten. Auf der Messe war eine gedruckte Nachmeldeliste erhältlich.

[257] Zum Korrekturfaktor für die Zahl der Neuerscheinungen: Das Bayerische Spiele-Archiv pflegt alle Neuerscheinungen laufend in die Datenbank (https://sammlung.spiele-archiv.de, 10.6.2024) ein. Dabei zeigte sich ein über mehrere Jahre weitgehend gleichbleibender Anteil an Erweiterungen und Zusätzen zu bestehenden Spielen von rund 30 %. Der angesetzte Korrekturfaktor von 40 % für Erweiterungen und Zusätze setzt die Zahl der Neuerscheinungen vorsorglich noch weiter herab, um jeden möglichen Fehler auszuschließen.

[258] Publikumsmesse Spiel 21 Schlussbericht vom 17.10.2021: *Weltgrößte Brettspielmesse begeistert Publikum und Ausstelle*r, https://www.spiel-messe.com, (18.10.2021).

Mit dieser Dimension verbunden ist eine weit gespannte inhaltliche, thematische und auch gestalterische Vielfalt. Hinzu kommt das kreative Potenzial, das sich in neuen Spielen und auch neuen Spielformen ausdrückt.

Deutlich hatte das Warengliederungssystem der Spielwarenmesse in Nürnberg gezeigt, dass analoge Spiele nur als eher geringer Teil im Gesamtsortiment angesehen wurden. Lange Zeit lag der prozentuale Anteil am Umsatz der Branche deutlich unter zehn Prozent. Das änderte sich mit dem enormen Aufschwung, den das analoge Spiel ab Beginn der 1980er-Jahre nahm. Es kamen mehrere Faktoren zusammen, die eine stimulierende Wirkung hatten.

Was dabei fehlte, war lediglich ein spürbarer zusätzlicher Schub von der Interessenvertretung der Spieleverlage. Der Verband existierte, doch gemeinsame Aktivitäten, die eine Marktbelebung befördert hätten, blieben aus. Jeder Verlag sah auf sein eigenes Geschäftsfeld. Und so erwies es sich als Paradoxon, dass die Hausaufgaben der Industrie nicht von dieser selbst, sondern von den wenigen Journalisten in der Jury *Spiel des Jahres* als Mittler zwischen Verlagen und Verbrauchern gemacht wurden. Paradox insofern, als die Interessenlage von Verlagen und Spielekritikern sich nicht per se decken, sondern oft divergieren. Der von der Jury erzielte kumulierte Effekt jedoch war derart nachhaltig, wie ihn zwar einzelne Verlage nicht hätten leisten können, ein Verband jedoch als Aufgabe gehabt hätte.

Die Entwicklung des analogen Spiels führte in zwei Richtungen. Zum einen passte in Deutschland alles zusammen: *Spiel des Jahres*, weitere Spielepreise, Verbrauchermessen und -events und eine wachsende Spielbegeisterung, die es für ausländische Spieleverlage attraktiv machte, sich mit sporadischer, möglichst sogar dauerhafter Präsenz im deutschen Markt zu engagieren. Diese Newcomer heizten wiederum den Wettbewerb an, der sich mit interessanten, publikumswirksamen Spielen gegen den Druck von außen positionieren musste. Das Ganze in einer Zeit eines weitverbreiteten bürgerlichen Wohlstands und verbunden mit wachsender Freizeit.

Die andere Richtung war ein wachsendes Interesse an analogen Spielen in anderen Ländern, die sich an der Entwicklung in Deutschland orientierten und die auch die Wirkgrößen verstanden. Zunächst in Frankreich und den USA, im weiteren Verlauf vor

allem Italien, Spanien, Polen und Tschechien, in Fernost Japan und in besonderem Maße Korea.

Die Spielwarenmesse in Nürnberg trug dem Bedeutungszuwachs Rechnung. Analoge Spiele, die zuvor vor allem im oberen Bereich der Mehrzweckhalle 11 und mit einigen Einzelständen auch noch verstreut in anderen Hallen untergebracht waren, wurden in der zweistöckigen Halle 10 zusammengefasst, was die Ausstellungsfläche für die Anbieter analoger Spiele nahezu verdreifachte.

Doch das sind lediglich unmittelbar wahrnehmbare Aspekte. Bedeutsamer ist die Einordnung in einen anderen Kontext. Deutschland war lange Zeit auf vielen Gebieten der Technik entweder führend oder im weltweiten Vergleich zumindest Teil der Spitzengruppe. Diese Leitposition ging in vielen Sektoren verloren: Textilindustrie, Fotografie, Unterhaltungselektronik, Handelsschiffbau, Arzneimittel und so fort. Derzeit trifft das Erstarken vieler ausländischer Automobilhersteller einen Lebensnerv der deutschen Industrie. Bei der Digitalisierung liegt – Stand 18. August 2023 – Deutschland im Vergleich in der EU laut Index für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft (DESI), veröffentlicht von der Europäischen Kommission, auf Platz elf.[259] Im Länderranking zur digitalen Wettbewerbsfähigkeit weltweit 2022 ist Deutschland noch schlechter positioniert: „*Im Jahr 2022 war Dänemark Spitzenreiter im weltweiten Länderranking zur digitalen Wettbewerbsfähigkeit. … Deutschland belegte mit einem Indexwert von 85,17 Punkten den neunzehnten Platz*.“[260] Ein Alleinstellungsmerkmal hatte die deutsche Industrie bis in die frühen 2000er-Jahre nur auf einem einzigen, relativ kleinen Produktionsgebiet, dem Bau von Hochleistungs-Segelflugzeugen. In einem Umfeld, in dem die traditionellen Industrienationen durch immer mehr Länder bedrängt werden, die ihre Industrien ertüchtigen, werden sich geistige Leistungen

[259] DESI-Bericht der EU: https://germany.representation.ec.europa.eu/news/ deutschland-im-digitalen-vergleich-der-eu-auf-platz-elf-2021-11-12_de. (18.8.2023)

[260] https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1284906/umfrage/laenderranking-zur-digitalen-wettbewerbsfaehigkeit-weltweit/#:~:text=Das%20Ranking%20zur%20digitalen%20Wettbewerbsfähigkeit,17%20Punkten%20den%2019%20Platz, Statista Research Department, (19.1.2023).

zunehmend als zukunftssichernd erweisen. Deutschland hat kaum natürliche Rohstoffe. Für eine stabile Zukunft ist das Land auf Rohstoffimporte angewiesen – und auf seine Leistungsfähigkeit, Ideen umzusetzen.

Analoge Spiele sind bestimmt nicht der Industriezweig, der Deutschlands Zukunft sichert. Doch die erreichte weltweite Spitzenposition in dem kleinen Teilfeld der analogen Spiele zeigt, dass mit einer zielstrebigen Umsetzung kreativer Ideen auch wirksame wirtschaftliche Erfolge verbunden sind.

2.15 Verlagsunabhängige Produktion als markt-veränderndes Novum (LudoFact)

Der Preis *Spiel des Jahres* hatte zunächst Anlaufschwierigkeiten. Ravensburger hatte das Spiel *Hase und Igel* aus dem Programm gestrichen, was die Jury bei ihrer ersten Entscheidung 1979 aber nicht wissen konnte. Bis der Verlag endlich beschloss, das Spiel doch wieder ins Portfolio zu nehmen war er längere Zeit nicht in der Lage, die Nachfrage zu befriedigen. Diese Diskrepanz zwischen Nachfrage und Lieferfähigkeit wirkte sich auf die absetzbare Menge der Anfangszeit aus.

Rummikub, der zweite ausgezeichnete Titel, litt darunter, dass die Vertriebsfirmen *Intelli* und *Arxon* in Schwierigkeiten steckten. *Parker* hatte die Auszeichnung für *Focus* 1981 nicht ernstgenommen und das Spiel kaum beworben. Erst *Sagaland*, erschienen bei Ravensburger, brachte 1982 den Durchbruch, der die Verkaufszahlen bereits im ersten Jahr weit über die Marke einer halben Million hob. Vor da an zeigten sich stets Absatzmengen, die in dieser Größenordnung lagen, teils aber noch weit darüber hinausschossen.

Die einer Preisverleihung folgenden Produktionsschwierigkeiten für den ausgezeichneten Verlag spielten für die Entscheidungen der Jury keine Rolle. Die meisten Mitglieder des Gremiums hatten nicht einmal eine vage Vorstellung von herstellungstechnischen Problemen. Solche zeigten sich zum Beispiel 1987, als das Spiel *Auf Achse* von Wolfgang Kramer bei *FX Schmid* in Prien zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde. Nun galt es, in kürzester Zeit eine große Menge an kleinen Lastwagen aus Kunststoff als Spielfiguren zu produzieren. Die vorhandenen Spitzgussformen reichten hierfür bei weitem nicht aus. Die Beschaffung von Formen, die mittlerweile mit

numerisch gesteuerten Maschinen in kurzer Zeit preiswert hergestellt werden können, dauerte damals Wochen und manchmal auch Monate. Die Einkäufer von FX Schmid reisten nach China, was zu dieser Zeit noch sehr ungewöhnlich war, um die benötigten Formen fertigen zu lassen.

Unabhängig von solchen besonderen Schwierigkeiten blieb das grundlegende Problem einer produktionstechnischen Belastungsspitze, die nun jedes Jahr auftrat. Selbst ein Major Player wie Ravensburger mit eigener Produktion war nicht in der Lage, den gewaltigen Bedarf in kurzer Zeit zu decken, der zu einer Steigerung um das Hundertfache und oft noch mehr der ursprünglichen Auflage durch die Auszeichnung als *Spiel des Jahres* entstand. Doch vorsorglich eine Produktionskapazität auszuweiten, um nicht vorherseh- und planbare Belastungsspitzen abzufangen, war nicht sinnvoll und kam aus betriebswirtschaftlicher Sicht nicht einmal für den Marktführer in Frage. Zwar wandten sich kleinere Verlage, die den Hauptpreis gewonnen hatten, an die wenigen großen Hersteller, die eigene Produktionslinien unterhielten, begaben sich damit aber auch in die Hand der Wettbewerber. Doch gleichgültig, wer die Produktion übernommen hatte, es blieb stets die Schwierigkeit, in kurzer Zeit sehr große Mengen bereitzustellen, denn die Produktionskapazitäten aller Hersteller waren auf die Deckung einer kontinuierlichen Grundlast ausgerichtet.

Diese Problematik erkannte der Unternehmer Horst Walz, der zwischen Augsburg und Günzburg in Jettingen-Scheppach eine Druckerei betrieb. Mit dem Unternehmen *LudoFact* fing er ab 1995 mit verlagsunabhängiger Fabrikation das Spitzenbelastungsproblem für die gesamte Branche auf.[261] Der strategische Grundgedanke war ebenso einfach wie einleuchtend: Wenn das *Spiel des Jahres* in jedem Jahr den Produktionsbedarf von mehreren Hunderttausend Spielen auslöst, so müssen diese eben auch in jedem Jahr produziert und in sehr kurzer Zeit ausgeliefert werden. Diese Überlegung dokumentierte einen dauerhaft planbaren Bedarf einer branchenübergreifenden und verlagsunabhängigen Produktionskapazität. Um die

[261] LudoFact in Jettingen-Scheppach ist europäischer Marktführer in der verlagsunabhängigen Herstellung und Konfektionierung von analogen Spielen und Puzzles und produziert ca. 17 Mio. Einheiten pro Jahr für über 200 Spieleverlage. https://ludofact.de/de, (1.9.2022).

übrige Zeit auszulasten, bot das Unternehmen Auftragsfertigung zunächst für kleinere Spieleverlage und in zunehmendem Maße dann auch für die gesamte Branche an und fing damit Bedarfsbelastungen auf. Diese Art von Outsourcing entlastete die einzelnen Spieleverlage, und nicht nur die kleinen, sondern zum Teil auch die Großen der Branche lösten damit Probleme von Nachfragespitzen. Hinzu kam, dass das Outsourcing auch noch Ressourcen für die redaktionelle Arbeit der Verlage freigab.

Das Konzept der verlagsübergreifenden Produktion hatte *LudoFact* schon nach kurzer Zeit um eine vertriebstechnische Dienstleistung erweitert, die ebenfalls für die Welt des analogen Spiels völlig neu war. Statt die produzierten Spiele an die auftraggebenden Verlage oder an die von diesen benannten Großhändler zu schicken, lagerte das LudoFact-Tochterunternehmen *LudoPackt* die Spiele, kommissionierte verlagsübergreifend, was vom Handel bestellt wurde, und lieferte die Bestellungen direkt aus.[262] Das ersparte den Verlagen Lagerhaltung und Kommissionsleistungen mit allen damit verbundenen Problemen und Kosten.

[262] *https://ludopackt.de/de/*, (28.6.2023)

3 Was haben Spiele mit Kultur zu tun?

Die Frage, ob Spiele Kulturtreiber oder kulturelle Folge sind, folgt der Logik des Henne-Ei-Problems. Es lässt sich nicht feststellen, was in dieser sich gegenseitig bedingenden Wechselwirkung als ursächlich anzusehen ist. Es liegen auch keine gesicherten Erkenntnisse, sondern lediglich Vermutungen mit einem hohen Grad an Wahrscheinlichkeit über die Zeit vor, wann Menschen begonnen haben zu spielen. Ob *vor* den auf ein Alter von etwa 5000 Jahren datierten und dokumentierten Spielen bereits auf definierten Spielflächen ausgetragene Spiele existierten ist zwar anzunehmen, lässt sich aber bisher nicht nachweisen. Wenn es sie bereits gab, waren es mit hoher Wahrscheinlichkeit Muldenspiele, wie sie in weiterentwickelter Form als Familie der *Mancalas* bekannt sind. In den Boden gegrabene Mulden sind jedoch ebenso wenig erhalten wie Spiele, die aus den zu dieser Zeit verfügbaren Werkstoffen angefertigt gewesen sein könnten. Archäologische Funde legen jedoch nahe, dass als Vorläufer formalisierter Spiele bereits Los-Spiele, also Spielabläufe ohne formale Eingrenzung auf ein Spielfeld, verbreitet waren.[263] Es ist dies die ursprünglichste aller Spielformen, weil es die einfachste Art einer Zufallsentscheidung ist.[264]

Losentscheidungen sind in vielen Kulturen zu beobachten. Sie führen entweder zu einer von den Beteiligten akzeptierten Umverteilung, schaffen einen sozialen Ausgleich, der Streit vermeidet, oder man unterwirft sich ihnen, weil sie als Willen der Götter oder anderer höherer Mächte interpretiert werden. Die für eine Wanderung einzuschlagende Richtung lassen Inuit durch ein gedrehtes Stöckchen bestimmen und vertrauen darauf, dass eine höhere Macht ihnen den richtigen Kurs weist, obgleich die Entscheidung tatsächlich nur auf einem Zufall beruht.[265] Wenn in den Evangelien weitgehend übereinstimmend berichtet wird, die vier Wachsoldaten hätten das Gewand Jesu gerecht aufgeteilt, aber ein aus einem Stück gewebtes Kleidungsstück

---

[263] Hoffmann/Dietrich: S. 12.

[264] Lhôte, S. 530.

[265] Hoffmann/Dietrich: *a.a.O.*

nicht zerschnitten, sondern verlost,[266] dann weist auch das daraufhin, dass der ungerechte Ausgang des Losverfahrens, weil es nur einen Gewinner geben konnte, bedingungslos und uneingeschränkt akzeptiert wurde.[267]

Grundsätzlich besteht bei Los-Spielen der Entscheidungsraum des Spielers lediglich darin, Zeitpunkt und Höhe seines Wetteinsatzes zu bestimmen. Ob Roulette, Würfel, Pferderennen, aufgedeckte Spielkarten, Lottozahlenziehung oder ein anderer Mechanismus zu einer Entscheidung führt, spielt aus Sicht des Spielers keine Rolle. Weil dessen ergebniswirksamer Einfluss so gering ist, zielt diese Art von Spiel auf Gewinnmaximierung und bezieht daraus auch seinen Anreiz.

Losspiele sind wohl eine anthroposophische Konstante, denn es gibt sie auch im Islam, obgleich dieser gegenüber dem Spiel einschneidende und vielfach dokumentierte Vorbehalte hat. Was an Aussprüchen des islamischen Propheten Mohammed überliefert ist, oder was seine Nachfolger wohl in seinem Sinn formulierten, wurde zu den in sechs Büchern zusammengefassten Hadith. Dort finden sich zahllose detaillierte Antworten auf so gut wie jede mit dem Spiel zusammenhängende Frage, konkret und nach den Arten der nach dem Islam verbotenen oder tolerierten Spiele aufgegliedert. In religiös strenger Betrachtung werden nur solche Spiele hingenommen, die keine Abbildungen oder Musik enthalten, frei von Zufallselementen sind und nicht zu Aggression führen, sowie Sportspiele. Zudem darf das Spiel nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen und vor allem nicht vom Gebet oder anderen religiösen Verpflichtungen abhalten.[268]

Es gibt jedoch auch andere Einstellungen: „*Man fragt dich nach dem Wein und dem Losspiel. Sprich: In beiden liegt große Sünde und Nutzen für die Menschen. Die Sünde aber, die in ihnen liegt, ist größer als ihr Nutzen. … Vielleicht denkt ihr ja nach.*“ Und: „*Ihr Gläubigen! Siehe Wein, Losspiel, Opfersteine sowie Pfeile – sie sind ein Greuel,*

---

[266] NT, Joh. 19,23.

[267] Hoffmann und Dietrich: *a.a.O.*

[268] https://islamqa.info/ge/answers/22305/einige-spiele-und-was-davon-erlaubt-und-was-verboten-ist, Stand: 23.3.2022.

sind ein Werk des Satans. So meidet das, vielleicht wird‘s euch dann wohlergehen.“ Und: „*An-Nawawī, möge Allah mit ihm gnädig sein, hat in seinem Buch ‚Scharĥ Muşlim‘ gesagt: ‚der seine Hand in Schweinefleisch und Schweineblut taucht‘, bedeutet, dass man dadurch jemandem gleicht, der davon isst. Somit wird dieses Verbot (des Würfelns) mit dem Verbot des Essens (von Schweinefleisch und Schweineblut) verglichen.“* [269]

Wie unterschiedlich die Vorschriften des Koran ausgelegt werden, zeigt die Handhabung, dass in manchen islamischen Ländern Wetten und Glücksspiele sogar weit verbreitet sind. Katar und Saudi-Arabien und einige andere arabische Staaten erlauben zwar keine Spielcasinos. Doch bei Kamelrennen wird mit zum Teil hohen Einsätzen gewettet. In der Türkei betreibt der Staat eine eigene Lotterie, an der sich Millionen Muslime beteiligen, obgleich sich die staatliche Religionsbehörde Diyanet İşleri Başkanı entschieden dagegen ausspricht, besonders nachdrücklich vor allem in neuerer Zeit unter ihrem Präsidenten Ali Erbaş: „*An diesem Beispiel sieht man, dass etwas gesetzlich legal sein kann, aber zugleich auch religiös verboten*.“[270]

Die Diskrepanz zwischen religiösen Vorschriften und praktischer Handhabung erläutert Islamwissenschaftler Mathias Rohe im gleichen Beitrag: „*Auch Muslime sind halt nicht nur Muslime. Erstens sind sie unterschiedlich fromm. Unterschiedlich bereit, die Regeln einzuhalten. Und sie lassen sich von vielen anderen Dingen auch noch leiten, als nur von ihrer Religion.“*

Nun mag es sein, dass sich die Bandbreite dessen, was erlaubt oder zumindest toleriert wird, in der moderne Welt verschoben und gelockert hat. Demgegenüber steht aber, dass Spiele mit hohem Einsatz in der islamischen Welt bereits eine lange

---

[269] Alam, Shahid, Hrsg.: *Der Koran*: aus dem Arabischen übertragen von Hartmut und Katharina Bobzin, 2., überarb. Aufl., Neue Orientalische Bibliothek (München: Verlag C.H. Beck, 2017), Sure 2,219, S. 34 und Sure 5,90, S. 104.

[270] Topel, Hüseyin: *Wetten und Glücksspiel im Islam: Eine schwere Sünde*, https://www.deutschlandfunk.de/wetten-und-gluecksspiel-im-islam-eine-schwere-suende-100.html, Stand: 31.8.2022, Deutschlandfunk.

Tradition haben. Das belegt das eigenartige traditionelle *Meisir*-Spiel, zum Teil auch benannt als *Maysir*.[271] Einsatz waren in der Regel Kamele. Sie wurden vom Verlierer sogleich geschlachtet, der anschließend das Fleisch verteilte. Üblicherweise sieben Spieler nutzten ein röhrenartiges Gefäß, um daraus Pfeile herauszuschütteln, was die Funktion eines Zufallsgenerators oder einer Lostrommel hatte, vergleichbar einem Würfel bei anderen Spielen oder auch dem Werfen von Runen.[272]

Löst man sich von weltanschaulichen Eingrenzungen, so findet man mit *Meisir* ein über viele Generationen überliefertes und weitergetragenes Spiel mit anerkannten Regeln, typischem Material und vor allem einer starken sozialen Komponente. Das Fleisch des vom Verlierer geschlachteten Kamels wurde gerecht unter den Mitspielern verteilt. Und nicht nur das: Auch der Verteilmechanismus selbst war wiederum ein Spiel in Form eines Losverfahrens. Jeder Mitspieler legte einen Gegenstand in ein Tuch. Einer nahm, für die anderen nicht sichtbar, einen dieser Gegenstände die Hand. Ein anderer zeigte auf einen Fleischhaufen. Damit war bestimmt, wer ihn bekommen sollte.[273] Auch wenn zur „*wirklichen Ausrottung der alten Spiele …. namentlich die Wahhâbiten in ihrer fanatischen Periode beigetragen*“[274] hätten, wodurch auch das *Meisirspiel* in Vergessenheit geriet, bleibt eine Kombination aus kreativer Leistung und geregeltem sozialen Miteinander, zusammen mit der Tatsache, dass Losspiele eine lange historische Tradition haben.

Die spielentscheidende und zugleich legitimierte Funktion des Loswurfs bestätigt auch eine andere Stelle des Koran. Der Wurf der *Meisirpfeile* entschied, wer sich als Pfleger um Maria als Mutter von Jesus Christus zu kümmern hatte.[275]

---

[271] Rosenthal, Franz: *Gambling in Islam* (Leiden: Brill, 1975), mit ausführlicher Beschreibung S.74 ff.

[272] Huber, Anton: *Das Meisir genannte Spiel der heidnischen Araber,* Univ. Diss. (Leipzig: Breitkopf & Härtel, 1883), insb. S. 53 ff.

[273] Jacob, Georg: *Altarabisches Beduinenleben*, 2. vermehrte Auflage (in reprographischem Nachdruck), Studien in arabischen Dichtern, III (Hildesheim: Georg Olms, 1967), S. 111.

[274] ebd., S. 110.

[275] Alam, Shahid, Hrsg.: *Der Koran,* Sure 3: 44, S. 52.

Die grundsätzliche Ambivalenz der Akzeptanz von Spielen beruht auf dem Unterschied zwischen dem, was gesetzlich erlaubt und was religiös geboten ist, wobei sich in der religiösen Interpretation eine sehr große Spannweite der individuellen, aber auch regionalen Auslegung zeigt.[276]

Viele einschneidende und den Ablauf des Alltags belastende Maßnahmen werden auf Grund religiöser Vorgaben beachtet. Doch der an vielen Stellen sichtbare Durchbruch säkularer Toleranz gegenüber religiösen Geboten und strenger Wortgläubigkeit verweist auf die anthropologische Konstante, die Wesensmerkmal des Spiels ist. Offensichtlich ist das Bedürfnis nach dem Spielerlebnis stärker als die Einschränkung durch religiöse Gebote. Das verdeutlicht die Funktion des analogen Spiels als gesellschaftlicher und politischer Kulturspiegel. Dessen Bedeutung wird in besonderem Maße sichtbar, wenn die Obrigkeit Verbote erlässt, oder die Religion das Spiel zu Sünde und Laster erklärt und sich die Menschen trotz Strafandrohungen nicht abhalten lassen zu spielen.

Würfel und alle ähnlichen Zufallsgeneratoren, gleichgültig in welcher Form, sind im Prinzip nichts anderes als Losentscheidungen mit erweiterten Mitteln. Bei den am weitesten in die Vergangenheit weisenden Funden handelt es sich um Astragale. Das sind Sprunggelenkknochen aus den Hinterläufen von Paarhufern. In der Regel stammen sie von Rindern, Ziegen oder Schafen. Die jeweils oben liegenden Seiten lassen sich gut unterscheiden, was die Zuordnung zu einem Wert ermöglicht. Doch bedingt durch die Form fällt jeder wie ein Würfel geworfene Astragal mit einer empirisch ermittelbaren Wahrscheinlichkeit eher auf eine der längeren Seiten. Ein angelehnt aufrecht auf einer Schmalseite stehender Astragal ist ein extrem rares Würfelergebnis. Auf Grund der Form entwickelten sich Wertzuordnungen, die der Wahrscheinlichkeit des Auftretens angepasst waren. *„So zählte die instabilste Seite eines Astragals sechs Punkte, die konkave vier, die konvexe drei und die letzte*

[276] Zarghami, Mehdy: *Anthropologische Grundlagen von Spiel und Sport aus der Sicht des Islam*, (Universität Düsseldorf (Dissertation), 1997), S. 62 ff.

(einfachste) Seite einen Punkt".[277] Für das Spiel brauchbare Zufallsergebnisse lassen sich gut aus der Kombination mehrerer Knochenwürfel ableiten. Ovid deutet bereits die Vielschichtigkeit und Interpretationsbreite von Würfelergebnissen an: „*sunt aliis scriptae, quibus alea luditur, artes– haec erat ad nostros non leue crimen auos– quid uelant tali, quo possis plurima iactu figere, damnosos effugiasue canes; tessera quos habeat numeros, distante uocato mittere quo deceat, quo dare missa modo*;"[278] [Schriften gibt es sogar von der Kunst mit Würfeln zu spielen – unseren Vätern galt dies als kein leichtes Vergehen – wie man die >Knöchel< verrechnet, mit welchem Wurf du das meiste schaffst, dem Verlust aus dem Weg gehst, der durch >Hunde< entsteht, welcherlei Zahlen ein Würfel besitzt, und wie sie verschieden heißen, sobald man wirft, wie man den Wurf übergibt…][279]

Die Bandbreite der Interpretationsmöglichkeiten von mit unterschiedlichen Würfeln erzielbaren Ergebnissen führte zu einer unüberschaubaren Zahl reiner Würfelspiele. Hinzu kommen ebenfalls unübersehbar viele Glücksspiele, bei denen der einfache Würfelwurf durch eine oft aufwändige Apparatur ersetzt wird. Doch auch die Kugel in einer Rouletteschüssel oder die rotierenden Drehscheiben in einem Gerät, das als *Einarmiger Bandit* bezeichnet wird, ist im Prinzip nichts anderes als eine Vorrichtung, um ein Zufallsergebnis zu generieren.

Parallel zum Einsatz von Zufallsgeneratoren ist die Konstitution von Regeln als Kulturtreiber anzusehen. Bereits für die einfachsten Würfelspiele muss es Regeln gegeben haben, denn ohne die Verständigung auf eine für alle Spieler gleichermaßen geltende Handhabung gibt es kein Spiel. Astragale wurden in der grundlegend neuen Funktion genutzt, um den Ablauf eines Spiels mit Schrittfolgen voranzutreiben. Statt die Ergebnisse von Zufallsgeneratoren, gleichgültig mit welchen Mitteln erzeugt, unmittelbar in

---

[277] Naso, Publius Ovidius: *Tristia*, hg. von John B. Hall (DE GRUYTER, 1995), https://doi.org/10.1515/9783110966220.

[278] Ingleheart, Jennifer: A Commentary on Ovid, Tristia, Book 2, Oxford Classical Monographs (Oxford ; New York: Oxford University Press, 2010), S. 52 und Hinweis zu dem von Ovid kritisierten Mangel an Moral im Spiel S. 360.

[279] Naso, Publius Ovidius: Tristien, übers. von Volker Ebensbach, 1. Aufl. (Leipzig: Insel-Verlag Anton Killenberg, 1984), Zweites Buch, Randziffer 471 bis 476.

einen Gewinn umzusetzen, etwa durch die sofortige Auszahlung eines Einsatzes, wurden die Resultate auf eine Laufleiste übertragen, um damit einen kontinuierlichen Fortgang zu markieren. Das war nicht nur eine kleine Stufe eines Fortschritts, sondern ein Entwicklungssprung. Er führte zur Entstehung aller Würfel- und Wettlaufspiele, wie sie zum Beispiel heutzutage als *Backgammon* oder *Mensch-ärgere-dich-nicht* gebräuchlich sind. Hinzu kam im späteren Verlauf der Entwicklung zum Wettlauf noch der Kampfaspekt der partiellen Elimination. Wenn eine Figur ein Feld besetzt hatte musste eine Lösung für eine hinzukommende andere Figur gefunden werden. Die ankommende Figur verdrängte den Platzhalter, musste davor stehenbleiben, konnte sie überspringen oder durfte sich das Feld mit der vorhandenen Figur teilen. Astragale, aber auch andere als Zufallsgenerator eingesetzte Mittel wie Stäbchen, Muscheln, markierte Bohnen oder wie auch immer geartete ‚Würfel' haben damit ihre ursprünglich primäre in eine sekundäre Funktion transferiert. Zumindest jedenfalls in den Fällen, in denen sie als Treiber bei einem spielerischen Funktionsablauf dienen, denn die ursprüngliche Form des schlichten Spiels mit dem Zufall, ob nun verbunden mit einem Wettgeschehen oder nicht, blieb bis auf den heutigen Tag uneingeschränkt erhalten.

Die Frage, ob Spiele Kulturtreiber oder Kulturfolge sind, lässt sich deshalb nicht eindeutig beantworten, weil es für beide Möglichkeiten plausible Erklärungen gibt.

Denkbar ist, dass die im Laufe der Zeit gewachsenen Erfahrungen, die sich aus Zufallsergebnissen von Los-, Würfel- oder sonstigen Zufallsgeneratoren ergeben haben, zur Einschätzung von Wahrscheinlichkeiten und damit zu ersten Ansätzen der Wahrscheinlichkeitsrechnung geführt haben. Die Entdeckung der kombinatorischen Möglichkeiten wäre dann die kulturtreibende Voraussetzung für die Weiterentwicklung zu analogen Spielen etwa als frühe Start-Ziel-Abläufe, wie sie *Senet* oder das *Königliche Spiel von Ur* repräsentieren. Was sich auf dieser Stufe manifestierte, hat in der Folge Schritt für Schritt zu inhaltlichen Weiterentwicklungen der Spiele geführt.

Umgekehrt ist ebenso überzeugend, dass verbesserte mathematische Fertigkeiten auf Spiele übertragen wurden. Und so könnte sich auch der kulturelle Fortschritt in der Form ausgewirkt haben, dass analoge Spiele als Folge und Dokumentation dieser Entwicklungen entstanden. So, wie kulturelle Entwicklungen den Boden für bedeutende Erfindungen bereiteten und andererseits bahnbrechende Erfindungen zu

kulturellen Blüten führten, ist von einer Wechselwirkung auszugehen, die das Spiel ebenso zum Kulturtreiber wie zur kulturellen Wirkung werden ließ. Eine derartige Wechselwirkung findet sich auf vielen Gebieten, zum Beispiel in der Literatur, wenn Schriften dazu führten, dass ein neues Zeitalter anbrach, oder aber ein hoher Kulturstand zu einer reichhaltigen Literaturproduktion führte.

Am Zeitalter der Aufklärung ist das zu verdeutlichen: Veröffentlichungen von John Locke, Thomas Hobbes, David Hume und einer Reihe anderer Denker beeinflussten Immanuel Kant, der mit der *Kritik der reinen Vernunft* das europäische Weltbild erschütterte. „*Aufklärung ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbst verschuldeten Unmündigkeit. Unmündigkeit ist das Unvermögen, sich seines Verstandes ohne Leitung eines anderen zu bedienen. Selbstverschuldet ist diese Unmündigkeit, wenn die Ursache derselben nicht am Mangel des Verstandes, sondern der Entschließung und des Mutes liegt, sich seiner ohne Leitung eines andern zu bedienen. Sapere aude! Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen! ist also der Wahlspruch der Aufklärung.“*[280] In der Folgezeit nahm die Literatur einen gewaltigen Aufschwung und wurde zum Bindeglied zwischen dem aufstrebenden Bürgertum und der Philosophie. Christian Fürchtegott Gellert, Albrecht von Haller, Johann Christoph Gottsched, Christian Ludwig von Hagedorn oder Gotthold Ephraim Lessing sind nur einige der Namen, die für eine bedeutsame Literaturentwicklung stehen, insbesondere auch der Komödie und des Dramas.

Bei Spielen ist in jedem Fall von einem wechselseitigen kulturentwickelnden Einfluss auszugehen. Die sich gegenseitig beeinflussende Beziehung zwischen kulturtreibenden Entwicklungen und Blütezeiten von Kulturen ist wohl ebenfalls als anthropologische Konstante zu interpretieren. Dass sich in Kulturen, die wohl keinerlei Berührungspunkte haben konnten, analoge Spiele entwickelten, die in Einzelfällen geradezu überraschende Übereinstimmungen zeigten, wie etwa Patolli im präkolumbianischen Mesoamerika mit Chaupur und Pachisi in Indien, die wiederum eine augenfällige Verwandtschaft mit dem koreanischen Yut zeigen, bestätigen diese

[280] Kant, Immanuel: *Was ist Aufklärung?*, Berliner Monatsschrift, Heft 12 (1784): S. 481 bis 494.

Annahme. Deshalb mag die Frage dahingestellt bleiben, ob analoge Spiele nun kulturtreibend seien oder ob sie erst im Umfeld einer entwickelten Kultur entstehen konnten. So oder so sind Spiele aus der Kultur ebenso wenig wegzudenken, wie der Kulturbereich aus dem Spiel.

3.1 Die Diskontinuität der Parallelen *Industriegut* und *Kulturgut*

A prima vista ist das analoge Spiel als Produkt industrieller Herstellung lediglich ein Konsumgut des alltäglichen Lebens, das in großer Stückzahl und stets gleicher Qualität produziert und vermarktet wird. Im Laufe der Zeit verringert es durch Abnützung und Verschleiß seinen Gebrauchswert. Wenn es diesen ganz verliert wird das Spiel zum Abfall und entsorgt. Dieser Betrachtung steht die Tatsache gegenüber, dass das Spiel zugleich kulturelle Bedeutung hat, auch wenn diese sich nicht im Bereich der Hochkultur verorten lässt und einer Mesokultur (siehe 1.5.3) zugewiesen werden muss. Mit der Bestimmung auf der einen Seite als industrielles Massenprodukt und andererseits als Ausdruck kultureller Gestaltungskraft gibt also zwei parallele Betrachtungsansätze.

Doch dieser kurze Blick auf die Gegebenheiten hält einer näheren Prüfung nicht stand. Zwar bleibt die Tatsache, dass es sich um ein industriell gefertigtes Massengut handelt, prinzipiell auch dann unverändert, wenn es sich im Einzelfall um geringe Volumina handelt. Was jedoch einer zuordnenden Interpretation stets zugänglich ist, ist die Einordnung als Kulturgut und mit kultureller Aussagekraft.

Die Spannweite einer kulturellen Bedeutung bei Spielen ist sehr groß. Sie ändert sich im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit im gleichen Zeitraster, wie die allgemeine Entwicklung. Sie unterliegt also einer Kontinuität bis Mitte der 1960er-Jahre, gewinnt einen beobachtbaren Zuwachs an Ideenhöhe, Gestaltung und Ausstattung in der Zeit bis Ende der 1970er-Jahre, gefolgt von einer beinahe explosionsartigen Anreicherung in den beiden folgenden Jahrzehnten.

Die große Zahl der einfachen Reisespiele des ersten zehn bis fünfzehn Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg ist symptomatisch für einen eher geringen Anspruch an die Spieltiefe. Nur geringe Aufmerksamkeit wurde der Ausstattung, der graphischen

Qualität, geschweige denn dem kreativen Input geschenkt. Einzelheiten hierzu sind bereits ausgeführt. Der deutliche Entwicklungssprung in den folgenden eineinhalb Jahrzehnten hob Qualität, Ideenhöhe und Ausstattung auf ein neues Niveau. Dieses blieb jedoch in diesem Zeitraum in sich geschlossen mehr oder weniger stabil. Mit Beginn der 1980er-Jahre setzte ein weiterer Hub ein, der dann ebenfalls seine stabile Kontinuität zeigte.

Das ergibt einen dreistufigen kulturellen Entwicklungsstand, der in der jeweiligen Periode weitgehend parallel zur Kontinuität der industriellen Grundströmung verläuft, durch seine Stufen jedoch eine Diskontinuität manifestiert.

3.2 Vom Spieleerfinder zum Spieleautor

Die Tätigkeit eines Erfinders ist, ein neues Verfahren oder eine neue Anwendung zu entwickeln, die es zuvor nicht gegeben hat, die einen Mangel behebt oder ein Problem löst, wenn es sich um eine technische Konstruktion oder ein Verfahren handelt, das den Stand der Technik voranbringt. Das ergibt sich aus den Paragrafen 1 bis 3 des Deutschen Patentgesetzes, das diese Voraussetzungen und Gegebenheiten prüft. [281] Nur dann, wenn alle Kriterien erfüllt sind, kann ein Schutzrecht in Form eines Patents erteilt werden. Ob ein neues Brettspiel tatsächlich einen Mangel behebt oder gar ein Problem löst, mag im Einzelfall vielleicht noch zur Diskussion stehen. Keinesfalls aber bringt ein Spiel den Stand der Technik voran. Patentfähig wäre zum Beispiel die als Zauberwürfel bezeichnete Drehkonstruktion des Ungarn Ernö Rubik gewesen, obgleich dieser Würfel eher dem Bereich des Spielzeugs als dem des Spiels zuzuordnen ist.[282]

Analoge Spiele manifestieren sich in ihrer Gestaltung und ihrem Material. Doch diese materialisierte Verkörperung ist ohne Relevanz, wenn sie isoliert angeboten wird. Ein Spiel ohne Anleitung ist nicht spielbar. Der geistige Gehalt steckt ausschließlich in der

[281] Patentgesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 16. Dezember 1980 (BGBl. 1981 I S. 1), das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 30. Aug. 2021 (BGBl. I S. 4074) geändert worden ist.

[282] Werneck, Tom: Der Zauberwürfel, München, 1981.

Regel. Nach der Definition des Patentrechts ist die *Erfindung* eines Spiels lediglich eine Bedienungsanleitung. Diese gilt nicht als integraler Bestandteil eines *Werks*, sondern lediglich als *Anweisungen an den menschlichen Geist*. Eine solche wiederum ist nicht patent-, und nur bedingt gebrauchsmusterfähig.[283] Aus dem Patentgesetz und artverwandten Vorschriften zum Schutz geistigen Eigentums lassen sich keine Schutzansprüche ableiten. Im Gegenteil: Das Patentgesetz schließt Spiele bereits in Paragraf 1 Nr. 2 Ziff. 2 ausdrücklich von der Patentierbarkeit aus.[284] Eingehend kommentiert und begründet wird dieser explizite Ausschluss in den Richtlinien zur Patentierbarkeit Teil G Nr. 3.5.2., nach der Anweisungen an den menschlichen Geist weder eine technische Neuerung darstellen noch den Stand der Technik voranbringen.

Bis in die 1970er-Jahre existierte die Bezeichnung Spieleautor nicht. Ideengeber wurden damals als Spieleerfinder bezeichnet. Doch die Entwicklung eines Brettspiels hat mit der Arbeit eines Erfinders wenig zu tun. Die Bezeichnung als Erfinder weist in die technische Richtung und geht am Kern und der Qualität der Tätigkeit dessen vorbei, der sich ein Spiel ausdenkt und es bis zur Spielreife entwickelt. In Analogie zum Buchautor wird deshalb mittlerweile die Bezeichnung Spieleautor verwendet, denn der Autor ist der künstlerischen Richtung zuzuordnen.

Auf die Tatsache, dass es bis in die 1970er-Jahre gängige Praxis der Spielehersteller war, die Namen der Autoren als Firmengeheimnis zu behandeln und die Autoren mit Knebelungsverträgen an das Haus zu binden, wurde bereits hingewiesen. Dabei ist das Problem der Namensnennung des Urhebers bei Spielen nicht neu. Namensnennungen begannen mit den bedruckten Spielbögen, wie sie in großem Variantenreichtum vor allem als Gänsespiel ab dem 15. Jahrhundert verbreitet waren, weil es für die Drucker Werbung bedeutete, wenn sie über das gedruckte Spiel angesprochen werden konnten.

---

[283] https://www.epo.org/law-practice/legal-texts/html/guidelines/d/g_ii_3_5_2.htm, mit ausführlicher Kommentierung des Art 52 (2) c und (3) Patentgesetz (3.11.2021).

[284] *Patentgesetz, wie angegeben*.

Die Fälle, in denen der Autor eines Spiels ab Beginn des 19. Jahrhunderts, sei es durch Initialen, sei es durch Pseudonym, sei es durch volle Namensnennung kenntlich wurde, hat Rudolf Rühle in einem kenntnisreichen Aufsatz dargestellt. Es folgt jedoch der generellen Entwicklung der Nachkriegszeit, dass das einzige aus der Vorkriegszeit von einem anderen Verlag übernommene und unter anderem Titel publizierte Spiel den zuvor schon kenntlich gemachten Autor nicht mehr erwähnt.[285]

Erste, sehr zögerliche Ansätze, die das Prinzip durchbrachen, den Autor als Firmengeheimnis zu betrachten, gab es in den 1960er-Jahren. Es waren Ausnahmefälle, wenn der geistige Urheber eines Spiels auf der Schachtel oder wenigstens auf der Spielregel genannt wurde. Vor allem Peter Pallat, Rudi Hoffmann, Reinhold Wittig und Alex Randolph versuchten, ihre Namen auf die Spiele zu bringen. Am leichtesten fiel dies naturgemäß Reinhold Wittig durch seine Doppelrolle als Autor und Verleger. Doch selbst der schon zu dieser Zeit renommierte Alex Randolph jedoch musste mehrfach auf Pseudonyme ausweichen, so etwa auf L.W. Bones für das Spiel *Quaro*[286], P. Halva für Domemo[287] oder Daan F. Oudolf für Cartino[288]. Dabei hatte sich Randolph mit dem schon seit 1962 von dem amerikanischen Technologiekonzern 3M publizierten Spiel *Twixt* längst einen Namen gemacht.

> *Den offensichtlichen Mangel der Namensnennung auf Spielen diskutierte ich in den frühen 1970er-Jahren mit einem Kollegen, dem Spielekritiker Bernward Thole, Marburg. Ausgangspunkt unserer Überlegungen war eine fiktive Situation im Buchhandel. Wir stellten uns vor, ein Kunde würde ein Buch von Heinrich Böll mit 200 Seiten zum Preis von 30 D-Mark verlangen. Aus welchen Gründen auch immer*

---

[285] Rühle, Rudolf: *Der lange Marsch zur Namensnennung,* Spielbox 26. Jahrg., 5/2006, Okt., S. 34: *„So beim Buchstabenspiel BIMBO…Ursprünglich war das Spiel in den frühen 1930er-Jahren beim Verlag Paul Mehl, Berlin, erschienen. …trägt die Autorenangabe Ludwig Kröll. … Dann übernahm Scholz es in sein Verlagsprogramm… Der Autor wurde nicht mehr erwähnt, und so blieb es auch bis zur letzten Auflage (bei Berliner Spielkarten).“*

[286] Spiel *Quaro*, Ravensburger 1974 (BSAH 06.02.03.04).

[287] Spiel *Domemo*, Ravensburger 1975 (BSAH 06.02.05.03).

[288] Spiel *Cartino*, Ravensburger 1969 (BSAH 06.02.02.03).

würde der Verkäufer als Alternative ein Werk von Günter Grass mit 400 Seiten zum Preis von nur 24 D-Mark anbieten. Damit hätte der Kunde einen um 20 Prozent geringeren Preis zu zahlen, und würde zusätzlich die doppelte Seitenzahl erhalten. Wie würde der fiktive Kunde wohl reagieren?

Wer das Werk eines bestimmten Autors lesen will, wird sich weder durch einen geringeren Preis noch durch eine höhere Seitenzahl dahingehend beeinflussen lassen, das Buch eines anderen Autors zu kaufen. Wertbildend ist beim Buch offensichtlich nicht das bedruckte Papier. Es wirken andere Faktoren wie Name und Bekanntheit des Autors, Reputation des Verlags, bei literarischen Werken die Bedeutung des Lektors, Qualität eines Übersetzers, künstlerische Gestaltung von Cover und Artwork.

Als Konsequenz aus dem Vergleich zum Buch hatten wir beschlossen, unsere regelmäßig erscheinenden Kolumnen der Spielkritik zu nutzen und die Namen von Autor, Redakteur und Grafiker zu veröffentlichen. Oft war das mit erheblichem Rechercheaufwand verbunden. Thole schrieb damals die Spielekritik-Kolumne für die Frankfurter Rundschau, ich selbst verfasste wöchentlich die der ZEIT.[289] *Eigentlich wäre es die Aufgabe der Spielehersteller gewesen, wertbildende Faktoren darzustellen und bei den Konsumenten bekannt zu machen, statt Spiele nur über zugkräftige Titelformulierungen und den Preis zu verkaufen. Doch gerade die Verlage verhielten sich gegenteilig, und wir setzten wir uns darüber hinweg.*

Die konsequente Veröffentlichung der Autorennamen war für andere Spielekritiker beispielgebend, hatte aber wohl eine empfindliche Stelle mancher Hersteller getroffen. Deren Reaktionen war zum Teil Verärgerung und Protest. Dieser ging sogar so weit, dass Thole und ich 1974 und 1975 Hausverbot für den Stand des

[289] Zum Beispiel https://www.zeit.de/1975/42/goldfinger-jagt-dr-no, Beleg im Anhang.

Spieleherstellers Parker auf der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg hatten und auch die Belieferung mit Rezensionsmustern gesperrt wurde.[290]

Offensichtlich hatten wir mit unserem Vorgehen auf eine Schwachstelle der Verlage gezielt. Die bis in die 1970er-Jahre oft anspruchslose Aufmachung und Ausstattung von Spielen gab den Kunden wenig an die Hand, mit den Produkten eine Wertvorstellung zu verbinden, die in einem angemessenen Verhältnis zum Preis stand. Für den Kunden stand lediglich die greifbare Substanz im Fokus. Er sah Spielregel und Material in einer einfach gestalteten Schachtel zusammen mit einem funktionalen, aber oft nicht fantasiereich ausgeführten Spielplan. Wenn nur das reine Material als Bewertungsmaßstab für den Preis des Produkts herangezogen werden kann, ist es verständlich, dass Spiele häufig als unverhältnismäßig teuer bewertet wurden. Die geistige Leistung, die Autor, Redakteur und Gestalter lieferten, konnte der Kunde nicht in Betracht ziehen, weil ihm diese Werte nicht vermittelt wurden.

3.3 Prägende Autoren der ersten Stunde

Alex Randolph und die Determination: Anfang der 1970er-Jahre ließ ich mir das 3M-Spiel ‚Twixt' aus den USA schicken. Ziel des Spiels ist, gegenüberliegende Spielfeldränder mit den Verbindungsteilen durchgehend zu verbinden. Ich spielte es anfangs begeistert, verlor aber zunehmend das Interesse, weil ich immer und ausnahmslos gewann, wenn ich den ersten Zug machen konnte. Spiele nennt man determiniert, wenn ein Spieler einen ungerechten Vorteil hat, weil er die zugehörige Gewinnregel kennt und, je nach Spiel, entweder den ersten oder einen bestimmten folgenden Zug machen darf. Das Zündholzspiel aus dem Film ‚Letztes Jahr in Marienbad' aus der Gruppe der ‚Nim' oder ‚Misère-Spiele' gehört ebenso zu den

[290] Diese Tatsache kann nicht belegt werden. Das Hausverbot wurde auf der Messe mündlich ausgesprochen.

determinierten Spielen[291]*, wie das Mühlespiel, das sich in fast allen Spielesammlungen findet und als ‚gelöstes' Spiel gilt.*[292]

Ich klagte der Düsseldorfer 3M-Niederlassung mein Missvergnügen über das teure, determinierte Spiel. Michel Matschoss, der zuständige Manager, schlug vor, mit einem gewissen Alex Randolph darüber zu reden. Er sei der Autor und werde zur nächsten Spielwarenmesse kommen.

Kaum hatte die Messe geöffnet fand ich mich auf dem 3M-Stand ein. Matschoss, der den angereisten Randolph auch gerade erst kennen gelernt hatte, bugsierte uns in eine enge Kabine, in der Mäntel hingen und sich Kartons stapelten. Das Spielbrett hatten wir zwischen uns schräg auf den Knien. Randolph räumte mir den ersten Zug ein. Ich spielte - und verlor. Nächste Partie. Ich begann – und verlor erneut. Nach mehreren Partien gab ich mich geschlagen. Mein Determinationsvorwurf hatte seinen Meister gefunden. Randolph meinte, er hege schon lange den Verdacht, dass Twixt determiniert sei. Aber auf einem sehr – und er betonte das Wort ‚sehr' – viel höheren Spielniveau, als ich es beherrschte. Die Determination bei Twixt sei eher vergleichbar mit dem immerhin theoretisch denkbaren Vorteil von Weiß beim Schach. Für mich war es eine peinliche Niederlage und zugleich der Beginn einer wunderbaren Freundschaft.

Ein Jahr später folgte Randolph meiner Einladung zum Messevorabend am Kamin in meiner Wohnung bei Erlangen. Mein, wenn auch haltloser, Vorwurf habe ihm keine Ruhe gelassen. Deshalb schlage er vor, das Spiel mit der ‚Kuchenregel' zu beginnen: Ein Spieler setzt den ersten Stein. Der zweite Spieler hat nun die Wahl, ob er mit dieser Farbe weitermachen oder mit der anderen Farbe spielen wolle. Etwa so, wie man Leckereien unter zwei Brüdern aufteilt: der eine teilt, der andere wählt.

---

[291] Bewersdorff, Jörg: *Glück, Logik und Bluff: Mathematik im Spiel - Methoden, Ergebnisse und Grenzen*, 5., akt. Aufl., Wiesbaden 2010.

[292] Peter Stahlhacke, ETH Zürich, konnte nachweisen, dass Mühle bei perfektem Spiel immer zu einem Remis führt: https://www.heise.de/news/Mr-Data-spielt-Muehle-81701.html (1.6.2024).

Alex Randolph war in den drei letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts *die* prägende Figur unter den Spieleautoren. Dabei hatte er keine bahnbrechenden Entwicklungen vorzuweisen. Sein Erfolg lag einerseits an seiner Persönlichkeit, andererseits aber auch an einem kreativen Fleiß, mit dem er bekannte Spielmechanismen oft nur geringfügig veränderte, um daraus neue Spielerlebnisse abzuleiten. Während andere Autoren, wie Wolfgang Kramer oder Klaus Teuber mehrfach den Titel *Spiel des Jahres* erringen konnte, erhielt Randolph diese Auszeichnung nur ein einziges Mal, und das nicht allein, sondern in Co-Autorenschaft mit dem bereits erwähnten Michel Matschoss 1982 für *Sagaland*, eine in Märchenform gekleidete Memory-Variante.[293]

Randolph kam 1922 in Böhmen in der Nähe von Brünn zur Welt.[294] Sein Vater war Russe, die Mutter eine aus Colorado stammende Amerikanerin. Zuhause wurde englisch gesprochen. Nach ein paar Jugendjahren in Venedig, wo er italienisch lernte, kam er in ein Internat in Champéry, wo solide Kenntnisse in französisch und spanisch hinzukamen. Unmittelbar nach dem Krieg, in dem er als Agent des US-Nachrichtendienstes seine umfassenden Sprachkenntnisse einsetzte, um codierte Nachrichten zu entschlüsseln, arbeitete er, weil er inzwischen auch noch fehlerfrei deutsch sprach, eine Weile in Wien, ebenfalls für amerikanische Dienste. Später ging er nach Boston und schrieb Romane und Werbetexte.

Es war mehr oder weniger ein Zufall, dass einer seiner Kunden ein von ihm entwickeltes Spiel entdeckte und 1961 bei einem Verlag unterbringen konnte. Das gab ihm den Mut, fortan seinen Lebensunterhalt mit Spielen zu sichern. Er zog wieder nach Wien, wo er angeblich im legendären Kaffeehaus Hawelka 1962 das Spiel *Twixt* entwickelte. Die Tantiemen reichten für eine Studienreise nach Japan. Eigentlich wollte er nur kurz bleiben, doch es wurden fast sieben Jahre daraus. Als Liebhaber von Schach lernte er dort die Variante *Shōgi* kennen und brachte es bis zu einem Meistertitel, was vor ihm nur Japanern vorbehalten war.

---

[293] Sagaland von Michel Matschoss/Alex Randolph, *Spiel des Jahres* 1982, Ravensburger, BSAH 06.03.03.02.

[294] Zum Werdegang von Alex Randolph ergänzend: https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/sondersammlungen/alexander-randolph-schaudepot/ein-bewegtes-leben. Dokument im Anhang.

Nach Japan zog er nach Venedig, wo er bis zu seinem Tod 2004 lebte und arbeitete.

> *Er liebe Venedig, sagte er mir bei einem Besuch, „weil die Stadt so schön morbid und in sich selbst ein Spiel ist". Es gäbe keine Stelle, die man nicht, und sei es auch auf kompliziertem Weg, wahlweise zu Fuß oder per Boot erreichen könne. Deshalb habe er auch die Ausbildung zum Gondoliere gemacht.*

Spieleentwicklungen, die er Verlagen anbot, hatten die Besonderheit, dass die Prototypen stets mit kunstvoll gedrechselten Figuren versehen waren. Für die Entstehung einer kreativen Gruppe italienischer Spieleautoren hat er einen wesentlichen Anfangsimpuls gesetzt, als er den jungen Venezianer Leo Colovini dazu animierte und anleitete, Spiele zu entwickeln.

Die Liste der von Randolph entwickelten Spiele enthält über hundert Titel. Vor allem in Deutschland war er mit seiner ausdrucksstarken Persönlichkeit ein gefragter Interviewpartner, der oft originelle, druckreife Formulierungen lieferte und damit stark dazu beitrug, die Bedeutung des Spieleautors als geistigen Urheber eines Werks zu verankern und zu verbreiten.

1995 gründete Randolph zusammen mit Tom Kremer, Phil E. Orbanes und Mike Meyers den amerikanischen Spieleverlag *Winning Moves*, der auch in Deutschland mit einer Niederlassung vertreten ist. Im selben Jahr gründete Randolph mit Leo Colovini und Dario de Toffoli den italienischen Verlag *Venice Connection*.

Peter Pallat: In der Zeit des zögerlichen Aufbruchs der Entwicklung des Spiels wurden einige wenige originelle Persönlichkeiten sichtbar. Zu ihnen gehörte der 1901 in Halensee geborene Architekt Peter Pallat. Als eine Art Markenzeichen trug er immer statt einer Krawatte eine Schleife.

Sein erstes Spiel hatte er schon als Teenager entwickelt, doch erst im Alter von 31 Jahren konnte er es im Ravensburger Spielverlag unterbringen. Insgesamt brachte Pallat acht Titel vor dem Zweiten Weltkrieg heraus; alle bei Ravensburger.

Nach dem Krieg trat er erst 1958 wieder mit Spielen in Erscheinung. In einer Zeit, in der die meisten Verlage ihre Autoren mit Knebelungsverträgen an ihr Haus banden und die Namen der Autoren als Firmengeheimnis betrachteten, scherte Pallat aus, veröffentlichte lieber bei kleinen und sogar weitgehend unbekannten Verlagen wie

etwa der *Spieltruhe*, bestand aber darauf, dass sein Name auf der Schachtel zu lesen war. Pallat starb 1992.

Rudi Hoffmann: Der 1924 in Höxter geborene Rudi Hoffmann fand erst mit 40 Jahren zum Spiel. Bis dahin hatte er nach seinem Studium an der Kunstakademie in Karlsruhe als Buchautor, Keramikgestalter, sowie als Illustrator und Grafiker in der Werbeindustrie gearbeitet.

Hoffmans Spiele zeigten in der Regel originelle Elemente. So etwa *Minister*, bei dem ein Aufstieg in der Beamtenlaufbahn als Kettenreaktion eine Beförderungslawine bei Untergebenen mit gleichem Parteibuch auslöste. Die Minister selbst wurden schließlich in der *Proporzbude ausgeklüngelt*. Damit karikierte er gängige Vorurteile, Beamtenhierarchien und Machenschaften der Politik. 1981 wurde sein Spiel *Café International* zum *Spiel des Jahres* gewählt. Ein halbes Dutzend seiner Spiele kamen im Laufe der Zeit auf die Auswahlliste der Jury. Insgesamt kamen etwa 60 Hoffmann-Spiele heraus, viele davon jedoch als überarbeitete Neuauflagen.

Hoffmann starb 2008 in Bensheim. Sein Sohn Guido Hoffmann trat in seine Fußstapfen und arbeitet seit 1996 als Spieleautor und Produktmanager.

Reinhold Wittig: Reinhold Alex Wittig, (*1937) arbeitete am Geologischen Institut der Georg-August-Universität Göttingen. Zusätzlich zu seiner Tätigkeit als Geologe, die ihn in mehreren Reisen nach Afrika führte, betätigte sich Wittig als Künstler und Spieleautor.

1976 gründete er den Eigenverlag *Edition Perlhuhn*, der Spiele, oft in Rollen verpackt, meist in kleinen Auflagen herausbrachte.[295] Eines seiner Spiele mit dem schlichten Titel *Spiel* enthielt eine waffeleisenartige, dreieckige Grundplatte, auf der handelsübliche Würfel in mehreren Farben aufgeschichtet wurden. Auf dieser Grundlage sollten sich die Kunden selbst Spiele ausdenken und die Regeln einschicken, wodurch im Laufe der Zeit ein umfangreiches Regelbuch entstand.

---

[295] So z.B. *Das Wildschweinspiel*, Tom Werneck/Klaus Palme: Göttingen: Edition Perlhuhn, 1986, BSAH 08.01.01.03.

Autoren wie Randolph, Hoffmann, Pallat oder Wittig hatten den Gedanken aufgegriffen, neue Spielabläufe zu entwerfen. Sie waren nicht die einzigen, die Mitte der 1960er-Jahre Spiele entwickelten, stehen aber stellvertretend sowohl für die Zeit als auch für die Art der Inhalte. Themen wurden neuerdings nur noch zur Einkleidung, dem sogenannten Dress-up, herangezogen, waren aber nicht mehr ablaufbestimmend wie zuvor etwa bei den zahllosen Reisespielen. Ein Umkehrprozess hatte begonnen. Wurde zuvor einem zugkräftig erscheinenden Thema ein Ablauf aufgepfropft, so galt es neuerdings, zu einem Ablauf ein Thema zu finden, das passte und das den Inhalt plausibel machte. Hinzu kam eben das Novum, dass sich vor allem diese vier Autoren deutlich und wahrnehmbar um Sichtbarkeit bemühten. Das darf nicht den Blick dafür verstellen, dass es zeitgleich weitere produktiver Autoren gab. Nur: Die blieben weitgehend im Schatten.

3.4 Protagonisten einer neuen Autorengeneration

Werner Schöppner, Autor von Malefiz, dachte, es sei einfach, weitere Spiele zu entwerfen und sein guter Name würde bereits genügen, sie auch bei einem Verlag unterzubringen. Doch für Start-Ziel-Spiele, zu denen es auch gehörte, Sperren und Hindernisse einzufügen, hatte er mit Malefiz lediglich eine neue, originelle Variante gefunden. Sie erwies sich zwar als kommerziell erfolgreich, war aber keine grundlegende Neuerung. Doch Schöppners Vorgehen war symptomatisch für die damalige Zeit: Extrapolation des Altbekannten. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass er in der Folgezeit nicht einen einzigen seiner weiteren Prototypen unterbringen konnte, denn auch diese bestanden durch die Bank aus der leichten Modifikation von Start-Ziel-Laufspielen.

Ein Kennzeichen der in den 1960er-Jahren eingeführten Bookshelf-Serie[296] des amerikanischen Unternehmens 3M war, dass stets der Name des Spieleerfinders genannt wurde. Auch die solide gestaltete Reihe von kleineren Spielen, von 3M als

[296] Spiele der Bookshelf-Serie im Bayerischen Spiele-Archiv BSAH 11.04.01.02 bis 11.04.01.06.

Gamettes bezeichnet, zeigte die Namen der Autoren.[297] Der zunächst so fortschrittliche Auftritt wurde jedoch bald zum Strohfeuer, als 3M mehrere andere Spieleserien – aufwändige Sportsimulationen, aber auch preiswerte Unterhaltungsspielchen – anbot, die ohne Autorenangabe auf den Markt kamen. Immerhin war ein wirksamer Impuls gesetzt. Spiele hatte eine Aufwertung dadurch erfahren, dass sie mit einer Person verbunden waren.

Auf das originelle Wettlaufspiel *Minister* von Rudi Hoffmann, bei dem die Bewegungen der Figuren oft unerwartete Kettenreaktionen auslösen, wurde bereits hingewiesen. Es kann ebenso als Musterbeispiel für die neue Denkweise betrachtet werden, wie ein von dem Briten David Parlett entwickeltes mathematisches Optimierungsspiel. Um auf einer langen, schnurgeraden Schiene voranzukommen, mussten Bewegungspunkte als eine Art der Bezahlung eingesetzt werden. Von denen bekamen die Spieler proportional steigend umso mehr, je weiter sie in dem Rennen zurücklagen. Sie konnten ihre Spielfiguren jederzeit rückwärts bewegen, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten. Am Ende durften jedoch nur wenige Bewegungspunkte über die Ziellinie getragen werden. Überschüsse konnten nach dem gleichen Muster abgestoßen werden, wie deren Erwerb: je weiter zurück im Rennen, desto größer die Beseitigungsquote.

Neue Ablaufkonstruktionen sind bezeichnend für die Denkweise der neuen Autorengeneration. Zunächst waren die Verlage auf diese Entwicklung noch nicht vorbereitet. Parletts Optimierungsspiel beispielsweise wurde als zu spröde und leblos abgelehnt. Der Durchbruch kam, als der Autor das Spiel in den Wettlauf zwischen Hase und Igel einkleidete. Ein phänotypischer Vorgang, der sich nun immer häufiger in den Spielen der neuen Autorengeneration findet. Ein Thema zu definieren und dieses auf eine althergebrachte Ablaufmechanik zu setzen wurde ersetzt durch einen Kreativprozess, der auf Grundlage einer neuartigen Ablaufkonstruktion erst am Ende mit einer passenden und überzeugenden thematischen Einkleidung versehen wurde,

---

[297] Die neun Titel *Evade, Foil, High-Bid, Monad, Octrix, Sleuth, Sum-Up, Tryce* und *Venture* der Gamette-Serie im Bayerischen Spiele-Archiv: BSAH 11.04.01.04.

die sich dann auch in dem durch die Titelfindung definierten Kommunikationsanspruch spiegelte. Hierfür lassen sich beliebig viele Beispiele anführen.[298]

Der ersten, noch überschaubaren Gruppe von Autoren folgte bald eine neue, noch kreativer und moderner denkende Generation. Es ist nicht möglich, alle aufzulisten. Weil sie typische Repräsentanten dieser Entwicklung sind, sollen Wolfgang Kramer, Max Kobbert, Reiner Knizia und Klaus Teuber pars pro toto stehen.

Wolfgang Kramer: Kramer (*1942) entwickelte Spiele ab den frühen 1970er-Jahren neben seiner beruflichen Tätigkeit bei Bosch in Stuttgart. Sein erstes Spiel *Tempo* erschien 1974 bei *ASS*. Ermutigt durch Erfolge, insbesondere durch zwei aufeinanderfolgende Auszeichnungen für *Heimlich & Co.* (1986) und *Auf Achse* (1987) als *Spiel des Jahres*, verließ er 1988, gesichert durch eine drei Jahre gültige Rückfahrkarte, das Unternehmen, um seinen Lebensunterhalt ausschließlich über die Entwicklung von Spielen zu sichern. Nur Alex Randolph in Venedig war bis dahin professioneller Spieleautor. In Deutschland war Kramer der erste, der diesen Schritt wagte. Er war damit Vorreiter für die Entwicklung von Brett- und Kartenspielen als Beruf. Kramer hat viele seiner über hundert veröffentlichten Spiele zusammen mit anderen Autoren erstellt. Fünfmal wurden seine Spiele von *Spiel des Jahres* mit dem Hauptpreis ausgezeichnet. Außerdem hat er zwei spielorientierte Rätselbücher veröffentlicht.

Max Kobbert: Max Jürgen Kobbert (*1944) entwickelte Spiele neben seiner Tätigkeit als Professor für Kunstdidaktik und Psychologie an der Kunstakademie Düsseldorf in Münster (ab 1987 Kunstakademie Münster). *Colomino*, sein erstes Spiel, entstand 1971 und erschien 1973 bei Ravensburger. Sein großer Wurf war 1986 *Das verrückte Labyrinth*, dem viele Varianten und Erweiterungen und eine Reihe weiterer Kreationen

[298] So etwa *Xerxes* von Kurt Heuser (1973 FX Schmid, BSAH 11.04.01.04), *Dampfross* von David Watts (1978 Bütehorn, BSAH 11.01.01.03), *Alaska* von Eric W. Solomon (1979 Ravensburger, BSAH 06.03.04.01), *Heimlich & Co* von Wolfgang Kramer (1984 Edition Perlhuhn, BSAH 08.01.01.02 und 1986 Ravensburger, BSAH 06.02.04,02); *Die Siedler von Catan* von Klaus Teuber (1995 Kosmos, BSAH 07.04.01.01) usw.

folgten. Um das analoge Spiel als Kulturgut zu etablieren, hat er ein Buch verfasst, das in unterschiedlichen Versionen publiziert wurde.[299]

Reiner Knizia: Reiner Walter Knizia (*1957) studierte Physik und Mathematik und promovierte über ein Problem der Mathematik.[300] Er hatte eine erfolgreiche Industriekarriere hinter sich, teils auch in England, ehe er sich 1997 entschied, hauptberuflich als Spieleautor zu arbeiten. Bis dahin hatte er bereits etwa 80 Spiele veröffentlicht.

In Deutschland erschienen Knizia-Spiele ab 1990. Ab dann kamen seine Spiele in dichter Folge, von denen viele Auszeichnungen erhielten, darunter viermal der *Deutsche Spielepreis*. Doch erst 2008 wurde *Keltis* zum *Spiel des Jahres* gewählt. Zeitgleich erhielt Knizia auch noch für *Wer war's* die Auszeichnung *Kinderspiel des Jahres*.[301]

Viele seiner über 400 veröffentlichten Spiele sind mathematisch strukturiert und von seiner naturwissenschaftlichen Ausbildung geprägt. Knizia deckt mit seinen Spielen eine große Bandbreite ab, von Kinder- und Familienspielen zu Hybridspielen, die mit elektronischer Unterstützung arbeiten.

Klaus Teuber: Zahntechnikermeister Klaus Teuber (1952 – 2023) steckte in wirtschaftlichen Schwierigkeiten, als sein erstes veröffentlichtes Spiel *Barbarossa und die Rätselmeister* 1988 zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde. Noch dreimal wurde er mit dem Preis *Spiel des Jahres* ausgezeichnet: *Adel verpflichtet* (1990) und *Drunter & Drüber* (1991), dann *Die Siedler von Catan* (1995), das zu einem Welterfolg wurde.

---

[299] Kobbert, Max J., *Kulturgut Spiel*, Münster: Daedalus, 2010 und Kobbert, Max J. ; *Kulturgut Spiel*, hg. von Ingrid Bierer, Michael Imhof Verlag GmbH & Co. KG, Nürnberg: Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg, 2018.

[300] *Charakterisierung von mehrdimensionalen Perron-Integralen* (Diss., Ulm, Univ., 1986).

[301] Zwei Jahrzehnte hatte Knizia darauf gewartet, die Auszeichnung *Spiel des Jahres* zu erhalten. Als er 2008 den Preis in gleich zwei Kategorien erhielt, konnte er sie nicht selbst in Empfang nehmen, weil sein Flug zur Preisverleihung ausgefallen war.

Weil Teuber trotz des Renommees durch den Catan-Erfolg keinen Verleger für sein Spiel *Pleitegeier* finden konnte, der nicht auf Veränderungen bestand,[302] gründete er zusammen mit Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke und Peter Neugebauer den Verlag TM.[303] Später erweiterte sich der Kreis der Gesellschafter noch um den PR-Experten Fritz Gruber. Doch schon bald stand das Unternehmen vor dem finanziellen Ende.[304] Gruber hatte enge Kontakte zu dem Spielwarenhändler *Simba Toys* in Fürth, der Spiele als Ergänzung ins Programm nehmen wollte. Daraus entstand die Serie der *Goldsieberspiele*, wobei sich in dieser Bezeichnung der Name der Unternehmerfamilie Sieber findet. Die Marke Goldsieber wurde 2002 bei Noris eingegliedert, ein Unternehmen, das 2001 ebenfalls von der Simba-Gruppe übernommen wurde.[305]

3.5 Autoren schaffen neue Spielformen

Statt Siegpunkte auf einem Zettel zu notieren, umgab Wolfgang Kramer den Plan eines Werbespiels[306] und das Spiel *Heimlich & Co*[307] mit einem Band mit fortlaufenden Zahlen, auf dem ein farbiger Spielstein den Punktestand jedes Spielers anzeigte. Das war eine Neuerung, weil die Mitspieler stets sehen konnten, was die anderen im Spielverlauf bereits erreicht hatten. Diese informative Anordnung wird von vielen Spielern als *Kramerleiste* bezeichnet und wurde zum Deonym und Inbegriff für die Anzeige des Spielfortschritts und ganz allgemein für Zählleisten, auch wenn es sich um Spiele anderer Autoren oder Verlage handelt.

---

[302] Das Spiel Pleitegeier erschien im TM-Verlag unter dem Titel *Vernissage*, BSAH 07.04.06.04.

[303] TM steht für Teuber und Müller.

[304] Weil es für Teuber immer schwieriger wurde, das von seinem Vater übernommene Dentallabor zu führen und sich zugleich Maß mit Spielen zu beschäftigen, übertrug er 1997 die TM-Aktivitäten auf Kosmos, schloss mit Kosmos einen Exklusivvertrag über seine Autorentätigkeit, verkaufte 1999 das Dentallabor und arbeitete seitdem hauptberuflich als Spieleentwickler.

[305] https://www.simba-dickie-group.com/en/the-group/history/#history_nav__link--7, (1.6.2024).

[306] *Das große Unternehmen Erdgas:* Wolfgang Kramer, Werbespiel im Auftrag der Gemeinschaft *Information Erdgas*, Ravensburger Werbemittel, 1982, BSAH 06.03.02.03.

[307] *Heimlich & Co* von Wolfgang Kramer, Edition Perlhuhn, Göttingen 1984, BSAH 08.01.01.02.

Eine weitere Neuerung Kramers waren Karten mit konträren Entscheidungen. Wählt der Spieler zum Beispiel einen hohen Wert für eine Option, so wirkt die Doppelfunktion der Karte derart, dass dafür im gleichen Zug ein anderer spielrelevanter Wert stark eingeschränkt wird und umgekehrt.

3.6 Vom Amateur zum Lebensunterhalt: Spiele entwickeln als Beruf

Auch für zur damaligen Zeit bereits erfolgreiche Autoren waren ihre Spieleentwicklungen eine zusätzliche Tätigkeit neben ihrem eigentlichen Beruf und die von den Verlagen gezahlten Tantiemen ein Nebenerwerb. Die Lebensgrundlage musste anderweitig gesichert werden. Erst Autoren wie Sid Sackson in New York oder Alex Randolph in Venedig konnten es auf Grund kontinuierlicher Einnahmen riskieren, ihre bisherigen Berufe aufzugeben. Sie verwenden fortan ihre Zeit in vollem Umfang darauf, neue Spiele zu entwickeln und zu vermarkten, was ebenfalls Zeit in Anspruch nahm und Geld kostete. Mit dem Schub der 1980er-Jahre mit einer Vielzahl an Neuerscheinungen, viele davon in hohen Auflagen, setzten Wegbereiter wie Wolfgang Kramer oder Reiner Knizia[308] einen Prozess in Gang. Die Entwicklung von analogen Spielen als amateurhafte Freizeitbeschäftigung wurde zunehmend professionalisiert.

Der Sprung in die Selbstständigkeit als professioneller Spieleentwickler setzt nicht nur das Selbstvertrauen voraus, ständig neue Ideen entwickeln und auch noch erfolgreich vermarkten zu können. Hinzu kommen administrative Tätigkeiten, vor allem im Zusammenhang mit der Erstellung und Verfolgung von Rechnungen, zusätzlich aber auch, systematisch und lückenlos Lizenzen und weitere Vermarktungen der eigenen Ideen im Auge zu behalten. Gerade, wenn es sich um Lizenzen in asiatische Länder oder eher ungeläufige Sprachregionen handelt, ist das in der Praxis oft schwierig.

---

[308] Einige Spieleautoren, die von der Entwicklung von Spielen leben können (Auswahl): Inka und Markus Brand, Leo Colovini, Reiner Knizia, Wolfgang Kramer, Rita Modl, Alan R. Moon, Marco Teubner, Klaus Jürgen Wrede. Die Aufzählung beruht auf der Kenntnis durch persönliche Kontakte, ist jedoch nicht belegbar. Das *Berufsbild Spieleautor* existiert nicht. Folglich gibt es dazu auch keine Veröffentlichungen.

3.7 Vom Spielefabrikanten zum Verlag

Das analoge Spiel definiert sich in einer verbindenden Nähe zum Buch. Das reicht über die gesamte Wertschöpfungskette von der kreativen Tätigkeit des Autors über Lektorat, Herstellung,[309] und die logistischen Anforderungen bis zur Vermarktung des fertigen Produkts. Deshalb sind die Rollen ins Blickfeld zu nehmen, die aus dem Rohprodukt des Autors ein fertiges Spiel machen.

Die lektorierende Arbeit der Spieleverlage weist enge Übereinstimmungen mit dem Buchbereich auf, auch wenn die Akteure je nach Unternehmenskultur der Spieleverlage nicht als Lektoren, sondern entweder als Redakteure oder als Produktmanager bezeichnet werden. Die enge Zusammenarbeit zwischen Buchautor und Lektor beeinflusst und verändert das Ergebnis und wirkt oft als ausgleichendes und dabei qualitätssteigerndes Element. Der gestaltende Anteil des Redakteurs ist bei analogen Spielen in der Regel noch wesentlich umfangreicher als im Buchbereich. Oft muss das Spielthema in ein anderes Narrativ eingebettet werden. [310] Zwar liefern Autoren ihre Prototypen oft selbst narrativ eingebunden, doch häufig wird das fertige Spiel mit einem völlig anderen Ambiente verbunden, das kaum mehr Bezug zur ursprünglichen Thematik hat. Grund hierfür kann bei der marktgerechten Aufbereitung eines analogen Spiels die Eingliederung in bereits bestehende Serien sein, aber auch von produktionstechnischen Einschränkungen, vorgegebenen Schachtelgrößen, Herstellungskosten, Dimensionen und Gewicht von Verpackungseinheiten beeinflusst sein. Die Ergebnisse systematischer Testläufe können ebenfalls einschneidende und verändernde Auswirkungen auf das fertige Produkt haben. Deshalb ist der gestaltende

---

[309] Die *Herstellung* bezeichnet den Verlagsbereich, der für Gestaltung und Produktion einschließlich Datenmanagement, Einkauf und Kalkulation verantwortlich ist.

[310] Bei analogen Spielen wird der Begriff des Narrativs nicht im Sinne übergreifender, identitätsstiftender Erzählungen verwendet. Der inflationären Degenerierung vieler Begriffe folgend dient die Bezeichnung als Narrativ für die erzählerische Einbettung eines Spiels in eine Vorstellungswelt, die einen Bezug zum Inhalt des Spiels erzeugen soll. Die zu schaffen, gehört zu den Aufgaben des Redakteurs.

Leistungsanteil der redaktionelle Arbeit an einem Spiel im Regelfall mindestens der des Autors gleichzusetzen und übersteigt diesen in vielen Fällen sogar deutlich.

Nicht generell, aber doch häufig überschreitet der Aufwand für Design und narrativadäquates Artwork bei analogen Spielen den Gestaltungsaufwand für Bücher. Spiele mit Design, Artwork und Produktgestaltung attraktiver zu machen begann in Ansätzen Mitte der 1960er-Jahre und wurde ab den 1970er-Jahren zur Regel. Zunehmend zeigte die Gestaltung der Schachteln nicht mehr nur das Spielfeld oder Figuren, sondern erzählte bildhaft eine Geschichte, die auf dem Spielfeld ablaufen würde.

Für den Spielplan und häufig auch das Spielmaterial erforderte das weit mehr als nur zeichnerische oder anderweitige graphische Fertigkeiten. Zu den rein technischen Erfordernissen, die beim Design berücksichtigt werden müssen, damit ein Spielablauf in der vorgesehenen Weise funktioniert, gehört, dass Figuren nicht auf dem Falz des Spielplans stehen, weil sie sonst im Spielbetrieb leicht umfallen, dass sich Farben auch bei schlechtem Licht deutlich unterscheiden, Schriften sich gut lesen oder Symbole selbsterklärend erschließen lassen und dass sich zusammengebautes Material auch wieder in der Schachtel verstauen lässt. Ergänzend sind weitere Anforderungen zu beachten: Spielplan und Spielmaterial sollen in Form, Farbe und Gestaltung das Narrativ des Spiels erschließen und dem Spieler erlebbar machen. Die Gestaltung der Umverpackung soll ein Produktversprechen enthalten, das der Inhalt auch tatsächlich einlöst. „*Werbung und Warenverpackung verbinden mit ästhetischen Mitteln die Gebrauchseigenschaften von Gütern mit distinktiven Versprechen.*“[311] Zudem soll das Design nicht nur zum Kauf animieren, sondern in der Folge auch dazu, dass das Spiel möglichst oft gespielt wird.[312] Der Graphiker oder Illustrator muss also weit mehr leisten, als nur eine ansprechende Gestaltung abzuliefern. Er muss das Spiel mit

---

[311] Ludwig, Andreas: *Geschichte ohne Dinge? Materielle Kultur zwischen Beiläufigkeit und Quelle,* Historische Anthropologie 23, Nr. 3 (1. Dezember 2015): 431–45, https://doi.org/10.7788/ha-2015-0308. S. 437.

[312] Werneck, Tom*: Leitfaden für Spieleerfinder und solche, die es werden woll*en, 7. erw. Aufl., Ravensburger Spieleverlag, 2015.

seinem gesamten Ablauf, seinem Narrativ und seinen funktionalen Rahmenbedingungen, wie Verpackung oder Verstaubarkeit nach dem Spiel, verstanden und verinnerlicht haben.

Die redaktionelle Entwicklung eines analogen Spiels entspricht in ihrer Gesamtheit bei aller grundsätzlichen und strukturellen Ähnlichkeit eher dem Ausnahmefall besonders aufwändiger Buchproduktionen etwa im Kunstbereich, als dem standardmäßigen Prozess, der zur Entstehung eines lediglich mit Text gefüllten Buchs führt. Erst bei den folgenden Schritten wie Logistik, Vertrieb, Werbung oder Marketing decken sich Buch und analoges Spiel im grundsätzlichen Vorgehen.

Ausgehend von den Überlegungen, die wertbildenden Merkmale analoger Spiele vom Material abzulösen und durch die Bewertung geistiger Leistungen zu subsituieren,[313] gingen Bernward Thole und ich bereits ab Mitte der 1970er-Jahre dazu über, Redakteure und Grafiker in Rezensionen namentlich zu benennen, soweit das möglich war.

Über den Wert des Materials hinausreichende wertbildende Faktoren führen zu einem gleichseitigen Dreieck. Eine Ecke repräsentiert die schöpferische Leistung des Autors, eine andere die kreative Leistung des Redakteurs und die dritte gilt Grafik, Gestaltung, Design und Artwork. Als generelle Faustregel bewertet die Branche der Spieleverlage die Leistungsanteile von Autor, Redakteur und Grafiker zu je einem Drittel.[314]

Es war zwar ein bedeutender Schritt, dass sich ab den 1980er-Jahren die produzierenden Unternehmen selbst nicht mehr als Spielehersteller bezeichneten, sondern als Verlage verstanden. Doch Änderungen in Firmenkulturen benötigen Zeit. Von wenigen engagierten kleinen Verlagen abgesehen, die eine Vorreiterrolle einnahmen, wurde es jedoch erst nach der Jahrtausendwende branchenüblich, auf der Schachtelunterseite und/oder der Spielregel die Namen aller Kreativkräfte auszuweisen, vergleichbar dem

---

[313] Der prozessauslösende Vorgang ist unter 3.2 dargelegt.

[314] Lothar Hemme, zu dieser Zeit Produktentwickler im Ravensburger Spieleverlag, in einem Gespräch im Oktober 2015.

Impressum eines Buchs. Auch wenn der Vorgang, der von einem kreativen Schöpfungsvorgang über eine verlegerische Leistung zu einem Kulturprodukt führt, bei Buch und analogem Spiel im Prinzip übereinstimmt ist, bestehen unterschiedliche Schutzrechte. Der Autor eines Buchs ist über das Urheberrecht geschützt, der Autor eines Spiels nicht. Diese Unstimmigkeit hat zu einem Diskurs geführt, der jedoch bisher das Ziel einer Gleichbehandlung nicht erreicht hat.[315]

3.8 Meilensteine: Catan und Carcassonne

Die Wahl des Spiels *Die Siedler von Catan* zum *Spiel des Jahres* 1995 war nicht nur bestimmt von Spielidee, Aufmachung und Ausstattung, Spielreiz und Spannungsbogen. Ein besonderer Erfolgsfaktor war ein Novum in Form einer völlig neuen Art von Spielanleitung.

Viele komplexe analoge Spiele lassen sich mühelos spielen, sobald man die Regeln verstanden hat; aber eben auch erst dann. Doch die Regeln zu erarbeiten und so zu verinnerlichen, dass das Spiel fehlerfrei gespielt werden kann, setzt meist einen zeitaufwändigen Arbeits- und Lernprozess voraus. Das hätte auch für *Die Siedler von Catan* gegolten, hätten Autor Klaus Teuber und Redakteur Reiner Müller nicht eine neue Form der Regelerarbeitung erfunden und eingesetzt. Sie gingen nicht in herkömmlicher Weise Schritt für Schritt über die Beschreibung des Spielziels und des Materials zur Vorbereitung und zum Aufbau, um dann die einzelnen Spielzüge, Einschränkungen und eventuelle Sonderregeln zu erklären. Stattdessen fanden die Käufer, nachdem sie die Schachtel geöffnet hatten, als erstes ein Bild mit einem leicht nachvollziehbaren Musteraufbau vor. Es war eine Spielsituation im ersten Drittel einer Partie. Acht Sprechblasen mit je einem kurzen Satz dienten zur Erklärung. Damit konnte sofort weitergespielt werden. Alle weiteren Schritte ergaben sich weitgehend nahtlos mit kurzem Nachschlagen während des Spielverlaufs. Ergänzend lag dem Spiel ein ausführliches Regelwerk und ein als Almanach bezeichnetes Nachschlagewerk bei.

---

[315] Die Frage nach den Rechten des Spieleautors wird auch unter 3.2.3 diskutiert.

Diese Art, die Anwender in kürzester Zeit und mit geringem Aufwand mit einem komplexen Ablauf vertraut zu machen, war bahnbrechend. Sie war nicht nur eine wesentliche Komponente des weltweiten Erfolgs dieses Spiels, sondern auch Vorlage für ein grundlegend neues Verständnis der Regelgestaltung. Damit ließ sich die Einstiegshürde vieler komplexer Spiele spürbar senken. Der erleichterte Zugang ermöglichte es Autoren, vertrackte Abläufe in Spiele einzubauen, auf die sie sonst verzichtet hätten, um den Zugang nicht zu überfrachten. Das steigerte das Anspruchsniveau und die inhaltliche Qualität und transformierte komplexe Abläufe aus dem Nischendasein des Spezialistenspiels in die Zugänglichkeit für ein breiteres Spielpublikum.

Auch *Carcassonne* wurde zu einem Meilenstein der Entwicklung. Legespiele waren nicht neu. Verbreitet waren vor allem *Tangram* oder *Domino*. Sie beruhen auf dem einfachen Prinzip, passende Punktwerte, Formen oder Bilder aneinanderzufügen, eine Fläche lückenlos zu füllen oder eine Vorlage ohne innere Konturlinien mit den Teilen nachzubilden.

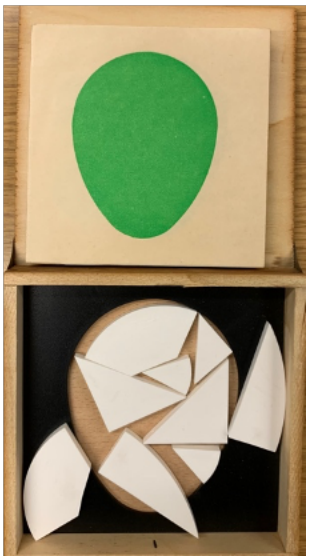


Abbildung 25 Tangram, Beispiel für Sonderform Ei BSAH 15.01.02.04

Um den Ursprung von Domino und Tangram ranken sich Mythen und Vermutungen. Beide sollen aus China stammen, doch Domino werden noch ältere ägyptische oder arabische Wurzeln zugeschrieben, wofür es jedoch keine Belege gibt.[316] Tangram sei das chinesische *ch'i ch'ae pan,* was mit *Seven-Board of Cunning* [Sieben Steine der Weisheit / Klugheit] übersetzt wohl darauf hinweisen soll, dass ohne eine gewisse Intelligenz dieses einfach anmutende Spiel nicht beherrschbar ist.[317] Literatur zu Tangram liegt erst ab dem frühen 19. Jahrhundert vor.[318]

[316] Armanino, Dominic C.: *Dominoes: games, rules & strategy*, 1st Fireside ed, New York 1987, S. 5.

[317] Elffers, Joost: *Tangram: The Ancient Chinese Shapes Game*, übers. von R. J. Hollingdale, Reprinted (twice) Middlesex 1978, S. 9.

[318] Elffers, Joost/Hendriks, Frans: *Tangram: d. alte chines. Formenspiel*, Köln 1978, mit ausführlichen Literaturhinweisen ab S. 52.

Tangram ist eine Selbstbeschäftigung, weil das kommunikative Element des gemeinsamen Spiels fehlt. Kompetitiv ist es nur in der Form, dass der Spieler gegen sich selbst antritt, wenn er eine vorgegebene Aufgabe lösen will. Entweder bleibt er so lange beharrlich dabei, bis er die Aufgabe erfüllt hat, oder er gibt auf und schlägt die Lösung nach. Hierzu sei angemerkt, dass es außer der gängigen siebenteiligen Grundform weitere Sets in unterschiedlichen Formen gibt wie Ei[319], Herz, Quadrat, Kreis, Ellipse oder Sechseck, woraus sich wieder unübersehbar viele weitere Aufgaben ableiten.[320]

Domino hingegen ist ein Spiel. Zwar wird es in seiner einfachsten Spielweise bereits kleinen Kindern angeboten, die damit auch gut zurechtkommen. Dadurch haftet Domino das Vorurteil an, belanglos zu sein. Eine Fehleinschätzung, die auf mangelnder Kenntnis der Möglichkeiten beruht, die dieses Spiel bietet, denn es lassen sich bereits mit einem einfachen Sechserset Partien spielen, die an Spieltiefe mit vielen gängigen Kartenspielen vergleichbar sind. Noch deutlich weiter gehen die Möglichkeiten mit Achter-, Neuner- und Zwölfersets.[321]

Neben diesen Legespielen blieben andere Legespiele mit langer Tradition wenig beachtet, wohl auch, weil viele zu einfach und zu anspruchslos waren.

Bevor *Carcassonne* von Klaus-Jürgen Wrede 2001 zum *Spiel des* Jahres gewählt wurde, gab es jedoch auch schon einige interessante Mehr-Personen-Legespiele. So zum Beispiel *Café International* von Rudi Hoffmann, *Spiel des Jahres* 1989.[322] Doch der Durchbruch dieser Spielform, die zur weltweiten Verbreitung geführt hat, entstand erst aus der Verbindung von drei Faktoren: einfacher Handhabung, einer Vielfalt der sich daraus ergebenden Möglichkeiten und einem unaggressiven Geschehen. Denn *Carcassonne* gehört nicht zur Kategorie der endlichen Nullsummenspiele mit perfekter

---

[319] *Das Ei des Columbus*, ohne Angabe von Autor und Verlag, o.J., BSAH 15.01.02.04.

[320] Elffers, Joost/Schuyt, Michael: *DuMont's neues Tangram*, Köln 1977, mit beigelegten vorgestanzten Formen.

[321] Thole, Bernward/Werneck, Tom: *Das Dominospiel*, S. 28 ff.

[322] *Café International,* Rudi Hoffmann, 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, erschien 1989 bei Mattel, 1998 bei Relaxx und nach deren Insolvenz 1999 bei Amigo.

Information, bei dem der Vorteil einer Partei automatisch zum Nachteil für einen oder mehrere Mitspieler wird. Im Gegenteil: Kärtchen, die ein Spieler legt und für sich nutzt, können auch für Mitspieler hilfreich und erfolgsfördernd sein.

Aus der Welt des amerikanischen Films stammen Bezeichnungen wie *Sequel* und *Prequel*. Beide zielen auf die Verlängerung des Erfolgs. Sequel setzt eine im Film erzählte Geschichte fort, das Prequel liefert die Vorgeschichte.

Diese Mechanismen machte sich auch das Marketing auflagenstarker Spiele zunutze. Den Auftakt bildete die *Seefahrer-Erweiterung* der *Siedler von Catan*. Rings um das bestehende Spiel werden weitere, umrahmende Teile ausgelegt, die ein Meer mit besiedelbaren Inseln bilden. Der Spielreiz wurde durch diesen Zusatz nur unwesentlich verbessert, die Spieldauer etwas verlängert. Doch weil das Grundspiel bereits weit verbreitet und die Akzeptanz groß war, wurde auch der Zusatz mit hoher Stückzahl aufgenommen. Die Rückkopplung an den Verlag war eindeutig: Erweiterungen sind nicht nur ein lohnendes Geschäft, sondern halten auch das zugrunde liegende Spiel lebendig. Und so erschienen in kurzer Folge neue Catan-Versionen, die das Ambiente in exotische Regionen verlagerten, wie etwa nach Hawaii, oder die zeitliche Rückgriffe auf legendäre Epochen ebenso ermöglichten, wie die Eroberung des Weltraums. Innerhalb des Systems entstanden Verflechtungen, weil manche Erweiterungen mit anderen Catan-Versionen kombiniert werden können und damit weitere Varianten entstehen. Auch das Erfolgsspiel Carcassonne, das ebenso wie Catan in unterschiedliche Zeiten und Landschaften gebettet wurde, hat eine Flut von Nachfolgespielen nach sich gezogen.

Erweiterungen, Zusätze und Ableger müssen nicht automatisch vom Autor des Grundspiels stammen, sondern sind oft Kooperationen mit anderen Autoren und in einzelnen Fällen auch eigenständige Werke.

Die Bemühung um Zielgruppenbindung durch Sonderaktionen wurden zur Kopiervorlage für das Marketing führten dazu, dass das Konzept der Erweiterungen fortentwickelt wurde. Um Menschen bei einer Messe oder einem anderen Spieleevent

an den Stand eines Verlags zu holen, gab es sogenannte Promotionskarten,[323] die ergänzende Sonderfunktionen bieten und nur am Stand des Herstellers auf diesen Veranstaltungen ausgegeben wurden. Neben einem zusätzlichen Spielreiz brachten sie auch das Erfolgserlebnis, ein rares Einzelstück zu besitzen, das andere Spieler nicht haben.

Aufmerksame Sammler entdeckten auf der Grafik dieser Karten oft brancheninterne Anspielungen, etwa wenn in einem Kartensatz, der sonst nur Phantasiefiguren enthält, die Gesichtszüge eines Autors, Verlegers oder einer anderen Person aus der Szene oder dem Verlagswesen erkennbar waren. In konsequenter Weiterführung gaben einige Spieleverlage zusätzlich Sammlerboxen heraus, die besondere Erweiterungen und/oder einige Promotionskarten enthielten und übersichtlichen Stauraum boten.

Weil die Idee der Grundspielerweiterung durch die großen Verlage von den Spielekäufern aufgenommen wurde, brachten auch kleinere Wettbewerber Ergänzungen und Zusätze für ihre Spiele heraus, um im Rahmen bescheidenerer Möglichkeiten des Marketings Produktlebensdauern zu verlängern.

Dass Erweiterungen und Promotionskarten bei Sammlern beliebt sind, belegen die teilweise hohen Preise, die sich auf dem Sekundärmarkt für vergriffene Erweiterungen zu Basis-Spielen erzielen lassen.

3.9 Themenvielfalt und Erscheinungsformen des analogen Spiels

3.9.1 Inhaltliche Breite

Waren die ersten zwei Jahrzehnte nach Kriegsende vorwiegend dadurch gekennzeichnet, dass einfache Themen mit althergebrachten Abläufen, insbesondere einfachen Start-Ziel-Würfeleien unterlegt wurden, so kamen ab Mitte der 1960er-Jahre gelegentlich Spielformen hinzu, die neue Mechanismen hatten. Im weiteren Verlauf

[323] Promotionskarten werden im Fachjargon als Promokarten bezeichnet.

wurden Themenfelder mit einer großen Bandbreite entdeckt. Neben Inhalten wie Schlachten, Völkerwanderungsbewegungen, Seereisen, Entdeckerrouten, Urbanisierung und die Erschließung unbekannter Welten wurde auch vieles, was das Alltagserleben bot, ins Spiel umgesetzt: Berufe und Produktion, Bauen und Wohnen, Transport und Verkehr, Politik und Verwaltung.



Abbildung 26 Spiel Spion und Spion von Alex Randolph, Milton Bradley 1987, BSAH 04.02.05.01

Hinzu kamen weitere Ansätze. Literatur, ferner moderne Druckwerke wie Comics, sowie die zahllosen Fernsehserien wurden zur Quelle der Eingebung. So war zum Beispiele *Spion & Spion* von Alex Randolph von der gleichnamigen Comicserie von Antonio Prohias inspiriert, die ab 1961 in der satirischen Zeitschrift *MAD* erschien und bei der der weiße und der schwarze Spion ständig versuchen, sich gegenseitig geheime Informationen zu stehlen. *ASS* rekurrierte auf die Disneys Mickey Mouse-Hefte und brachte die *Jagd durch Entenhausen*. Ravensburger setzte mit *Rette sich wer kann* die Schlümpfe in Szene, beide Titel von Wolfgang Kramer. Die Erweiterung der inhaltlichen Bandbreite der Spiele durch neue Themen war für die Käufer ein Gewinn und bot den Verlagen die Möglichkeit, sich zu profilieren und von den Wettbewerbern abzusetzen.

Neben den vielen Neuerscheinungen liefen konstante und verlässliche Umsatzgaranten, wie etwa *Mensch-ärgere-dich-nicht,* zum Teil mit hohen Stückzahlen kontinuierlich weiter. Für dieses und einige andere Spiele mit langem Lebenszyklus gab es zwei unterschiedliche Nachkaufimpulse:

Um Ersatzbedarf handelt es sich, wenn ein altes, verschlissenes oder nicht mehr vollständiges Spiel durch ein Exemplar ersetzt wird, das dem gewohnten Erscheinungsbild weitgehend unverändert entspricht. Diese Substitution lässt manche Spiele zu erfolgreichen Dauerläufern werden.



Abbildung 27 Spiel Mauerhüpfer von Norbert Tauscher, Schmidt 2014, BSAH 08.06.01.01

Der zweite Kaufimpuls beruht auf der Verbindung von Vertrautem und Innovation. Ein Hersteller wie *Schmidt* beispielsweise diversifiziert immer wieder das Erfolgsspiel *Mensch-ärgere-dich-nicht* und bringt veränderte Ausgaben heraus. Hinzu kommen Weiterentwicklungen oder Varianten, die als vertrauensbildendes Erkennungsmerkmal den Titel des Originals weiterführen oder diesen geringfügig, aber mit deutlicher Signalwirkung anpassen.

Doch auch Spiele mit vertrautem Erscheinungsbild und weit verbreiteten Wiedererkennungsmerkmalen sind einem permanenten Wandel unterworfen. Design, Material und Verpackung unterliegen Anpassungen an veränderte Erwartungen sowohl des Handels als auch der Verbraucher. Sie erfolgen jedoch in kleinen, oft kaum wahrnehmbaren Inkrementen, weil die Grundwahrnehmung der vertrauten Erkennungsmerkmale erhalten werden soll. Zu einer Zeitreihe angeordnet dokumentieren die Ausgaben des gleichen Titels jedoch gesellschaftlichen Wandel. Material zum Beispiel verweist auf ein verändertes Umweltbewusstsein. Spielkegel und Würfel zunächst aus Holz, später aus Kunststoff und in zunehmendem Maß wieder aus Holz als natürlichem Rohstoff verweisen auf ein verändertes Umweltbewusstsein und auf eine Neubewertung von Ressourcen. Die oft minimalen Anpassungen von Farben Schriften oder Materialien folgen gewandelten Konsumentenerwartungen. Dabei müssen alle materialbedingten Veränderungen stets der europäischen Norm EN 71 entsprechen, die die Sicherheitsbestimmungen für Spielwaren und damit auch für Spiele spezifiziert. EN 71 enthält Vorgaben und Grenzwerte für Farben, Lacke, Weichmacher, Schwermetalle, Speichelfestigkeit und Minimalgrößen, damit Kleinteile

nicht verschluckt werden können. Zugleich ist diese Norm ein Spiegel der konstanten Weiterentwicklung von Sicherheitsbewusstsein und Gefahrenwahrnehmung unserer Gesellschaft.[324] Es ist selbstverständlich, dass alle Neuerscheinungen dieser Vorschrift entsprechen müssen. Deshalb muss der gesamte Produktentwicklungs- und Produktionsprozess von vorneherein darauf ausgerichtet werden. Bei der verändernden Anpassung älterer Spiele kann dies schwierig sein, wenn es gilt, vertraute Erscheinungsformen beizubehalten.

3.9.2 Erscheinungsvielfalt bei Produktmonotonie

Die Analyse inkrementaler Änderungen ein und desselben Titels über einen längeren Zeitraum hinweg und die daraus ableitbare gesellschaftliche Wahrnehmung kann ebenso aufschlussreich sein, wie eine Zeitreihe von gleichlautenden Titeln, die ständigen Änderungen unterliegen oder in Lizenzausgaben eingekleidet sind wie *Star Wars, Simpsons* usw. Gute Beispiele für die kontinuierliche markttechnische Aufbereitung derartiger Dauerläufer sind Titel wie *Risiko, Monopoly* oder *Cluedo*.

Auch wenn die Zahl der Spielwarenläden in Deutschland bis zur Jahrtausendwende rückläufig war und sich neue, zusätzliche Vertriebsformen etablierten, konnten sich Konsumenten dennoch beraten lassen, bevor sie kauften. Das war in den USA in dieser Form nur sehr eingeschränkt möglich. In USA und Kanada gab es nur sehr wenige Fachgeschäfte, deren Geschäftsgrundlage der Verkauf von Spielwaren und Spielen war. Nur *ein* Unternehmen konnte auf diesem Geschäftsfeld in größerem Maßstab Fuß fassen. Frederick August Otto Schwarz, ein deutscher Immigrant, eröffnete 1862 zusammen mit seinen Brüdern in Baltimore einen *Toy Bazaar*. Das Unternehmen florierte. Es expandierte nach Philadelphia und Boston und 1870 auch an den Broadway in New York. Nach mehrmaligem Standortwechsel richtete das Unternehmen eine mehrstöckige Verkaufsfläche an der Fifth Avenue unter dem

[324] Die europäische Norm EN 71 basiert auf der Richtlinie 2009/48/EG vom 30.6.2009 und wurde in Deutschland als DIN-Norm DIN EN 71 veröffentlicht. Träger ist seit 1961 CEN (Comité Européen de Normalisation / European Commitee for Standardization). https://www.din.de/de/meta/suche/62730!search?query=DIN+EN+71, (7.5.2024).

Namen *FAO Schwarz* ein. Nach einigen Insolvenzen und Neustarts durch Investoren ist heute nur noch der Markenname erhalten.[325] *FAO Schwarz* ist nun im Rockefeller Center aktiv. (Stand März 2022)

Von dieser Besonderheit abgesehen, lief der Handel mit Spielen bis zur Etablierung des Onlinegeschäfts in den USA fast ausschließlich über große Einzelhandelsketten, z.B. *Walmart*, oder über Verbrauchermärkte wie *Toys‘R’Us*[326], wobei für diese vorwiegend auf Spielwaren ausgerichteten Vertriebskanäle analoge Spiele nur ein Nischengeschäft waren. Die Ware wurde zur Selbstbedienung durch die Kunden bereitgestellt. Eine Beratung zum Inhalt gab es schon bei FAO Schwarz kaum und erst recht nicht in allen übrigen Distributionskanälen.

Die Struktur des Vertriebs in den USA wirkte sich unmittelbar auf die Inhalte der Produkte aus. Weil es keine Beratung gab, konnte die gerichtete Kommunikation vom Verlag zum potenziellen Kunden nur über das Fernsehen laufen. Anspruchsvolle neue Spiele und komplexe Inhalte in der durch Kosten begrenzten Zeit für TV-Werbung zu vermitteln, war ein Ding der Unmöglichkeit. Funktionsweise, Inhalt und erlebbare Spieltiefe waren auf diesem Weg nicht zu transportieren. Es konnte nur der Name eines Spiels und des Herstellers ins Verbraucherbewusstsein gerückt werden, ergänzt durch ein paar Bilder, die auf das im Spiel dargestellte Ambiente Bezug nahmen. Deshalb nutzten die amerikanischen Verlage ihre eigenen, etablierte Produkte, um sie bei gleichbleibenden Grundtiteln ständig mit Veränderungen zu unterlegen. Das konnte auf vielfältige Weise geschehen und lässt sich an einigen Monopoly-Beispielen darstellen.

---

[325] Ferreira, Jennifer mit Eintrag FAO Schwarz in The SAGE Encyclopedia of Economics and Society, hg. von Frederick F. Wherry, First Edition, Los Angeles: SAGE reference, 2015.

[326] Eigenschreibweise mit seitenverkehrt dargestelltem R.



Abbildung 28 Monopoly Fortnite, Hasbro 2028, BSAH 04.01.02.02



Abbildung 29 Monopoly Deal, Hasbro 2010, BSAH 04.01.04.02

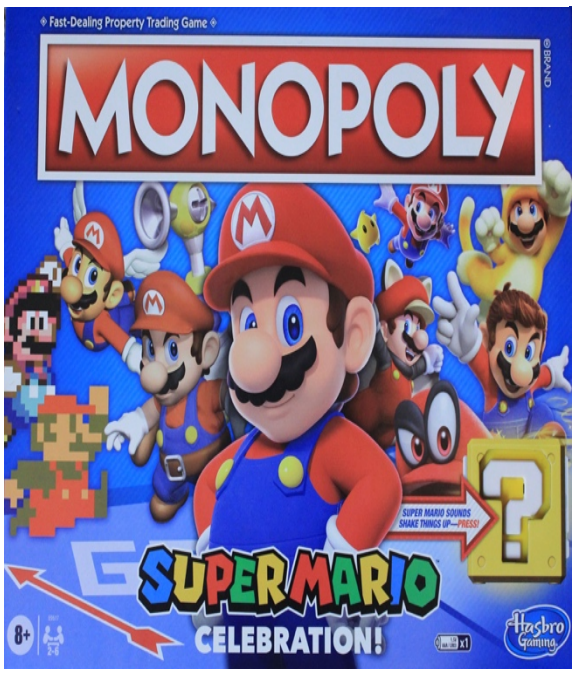


Abbildung 30 Monopoly Super Mario, Hasbro 2020, BSAH 04.01.03.02



Abbildung 31 Monopoly Oktoberfest, Hasbro 2010, BSAH 04.01.05.02



Abbildung 32 Monopoly FIFA WM, Hasbro 2006, BSAH 04.01.05.02



Abbildung 33 Monopoly Star Wars, Hasbro1999, BSAH 04.01.06.02

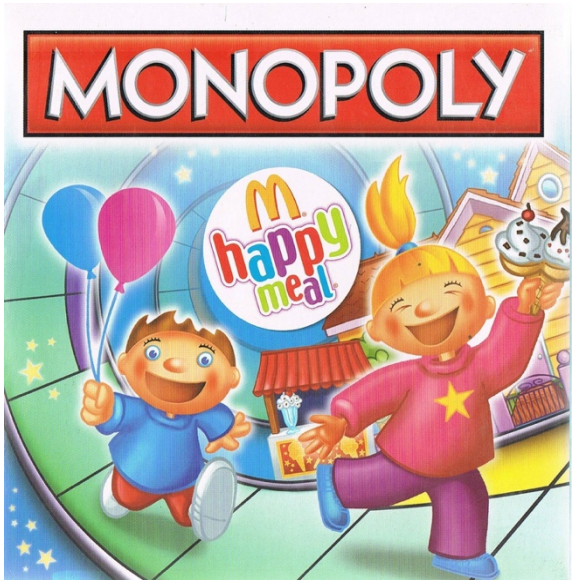


Abbildung 34 Monopoly McDonald HappyMeal, Hasbro 2009, BSAH 04.01.05.02



Abbildung 35 Monopoly Zapped, Hasbro 2012, BSAH 04.01.03.02

Auch wenn der Spielverlauf eines neuen Angebots mit dem ursprünglichen Spiel wenig und in manchen Fällen gar nichts mehr zu tun hatte, schaffte der beibehaltene Name des Originals Aufmerksamkeit und Vertrauen. Die Möglichkeiten der Veränderung waren und sind weit gespannt. Das ursprüngliche Spiel wird umfunktioniert zu einem umfassenden Dach, unter dem sich laufend andere Inhalte unterbringen lassen. Im konkreten Beispiel lautete die Werbebotschaft: *Monopoly*. Dann folgte ein inhaltlicher oder thematischer Zusatz, der aufgriff, was sich vermarkten ließ.

Was für Monopoly aufgezeigt wurde, galt und gilt auch für andere seit langem bekannte Spiele. Sie wurden nach dem gleichen Muster unter ein und demselben Namen vom Produkt zur Warengruppe, wie beispielsweise *Risk (Risiko), Cluedo,* oder *Game of Life (Spiel des Lebens).*

Als Konsequenz führte dieser marketingorientierte Ansatz dazu, dass bereits bei der Auswahl neuer Spiele zum wichtigsten Entscheidungskriterium wurde, wie problemlos sich ein Produkt unter dem Schirm eines eingeführten Namens platzieren ließ. Damit wurden von vorneherein viele Spielevorschläge aussortiert, die vielleicht in anderen Märkten gute Erfolgschancen gehabt haben könnten, weil sie in ihrer Komplexität oder Neuartigkeit dem Kunden in der Kürze der Werbeeinblendung nicht zu vermitteln gewesen wären.

Daneben hatten in der Werbung in den USA vor allem solche Spiele breiten Raum, die einen sichtbaren und damit leicht nachvollziehbaren mechanischen Ablauf hatten, etwa wenn ein Kunststoffkrokodil zuschnappte, nachdem man ihm einen weiteren Zahn gezogen hatte, ein herabfallender Korb eine ungeschickt verschobene Maus festsetzte oder ein Plastikesel wild ausschlug, nachdem man ihm ein weiteres kleines Gewicht aufgebürdet hatte. Die Fokussierung auf mit einer Mechanik verbundene einfache Abläufe engte die Möglichkeiten zusätzlich ein, neue analoge Spiele am Markt einzuführen.

Wenn dennoch neue Spiele platziert werden sollten, erforderte das einen großen Aufwand für Marketing und Public Relations, wie bei der Einführung des Spiels *Trivial Pursuit*. Die Erfindungshöhe dieses Spiels ist gering, denn Frage-Antwort-Spiele gab es längst in Spielebüchern.[327] Häufig mussten die Antworten auf die Quizfragen nicht mühsam am Ende des Buchs nachgeschlagen werden,[328] sondern konnten auf gleicher Zeilenhöhe auf der rechten Buchseite abgelesen werden, während die Fragen links oder unmittelbar darüber angeordnet waren. Bei Zeile für Zeile aufgedeckten Antworten konnte auch der vorlesende Frager mitspielen.[329] Die Bandbreite der Themen, die Quizspiele mit Fragen abdecken, ist kaum eingrenzbar. Beispiele: Inhalt der Bibel,[330] Kirchengeschichte,[331] Staatskunde,[332] Kenntnis einer Örtlichkeit[333] oder Abenteuerromane.[334]

Die Auswahl an zitierten und durchgängig *vor* dem Erscheinen von Trivial Pursuit publizierten Quiz-Büchern belegt, dass die als Autoren benannten Kanadier Scott Abbott und Chris Haney 1979 nichts bahnbrechend Neues geschaffen hatten. Der Ideenhub

---

[327] von Aarau, Agnes: *Viel Vergnüge*n, 2. unveränd. Aufl., Stuttgart ca. 1900, S. 283 und 299.

[328] Ege, Rolf: *Wer weiß was über Ostpreußen?* Ein lustiges Quizbuch, München 1958.

[329] *Das dicke Quizbuch*, Berlin-Schöneberg ca. 1960.

[330] Pitsch, Friedrich: *Durch Quiz zur Bibe*l**,** Aschaffenburg 1957.

[331] Römer, Maria und Haller, Michael: *Kennst Du sie? Heils- und Kirchengeschichte einmal anders*, München 1959.

[332] Fabian, Georg: *Der gewitzte Staatsbürger,* München 1961.

[333] Kiessling, Waldemar/Kiessling, Paula: *Münchner Quiz,* München 1957.

[334] Frank, Gerd: *Kennen Sie Karl May?* Bamberg 1970.

bestand lediglich darin, jeweils ein halbes Dutzend Fragen auf ein Kärtchen zu setzen. Welche Frage beantwortet werden musste, ergab sich aus der Farbe, die die Spielfigur nach dem Würfeln auf dem Spielfeld erreichte. An sich war das Spielfeld überflüssig, denn der gleiche Effekt wäre auch mit einem Farbwürfel zu erzielen.

Es zeigt, wie schwierig es war, ein neues analoges Spiel am Markt zu platzieren, dass es mehrere Jahre mit intensiven, aber weitgehend erfolglosen Versuchen des Eigenvertriebs brauchte, bis der amerikanische Hersteller *Selchow & Righter* Trivial Pursuit ins Programm nahm und mit einer aufwändigen Werbekampagne vermarktete.[335]

Fehlende Beratung und durch Kosten limitierte Werbezeit reduzierte die Kommunikation zwischen Hersteller und Käufer in den USA auf die permanente Fortschreibung bewährter, etablierter Muster. Die insgesamt große Anzahl an Spieletiteln suggeriert eine inhaltliche Vielfalt, die de facto nicht gegeben ist. Im Gegenteil: es handelte sich lediglich um eine nominelle Perpetuierung der Produkte, die jedoch den Kunden signalisierte, dass sie auf Erfolgsprodukte setzten. Neuetablierungen von analogen Spielen waren in den Jahren vor der Jahrtausendwende in den USA Marketingleistungen, die außerhalb der üblichen Marktkommunikationskanäle lagen.

Das Engagement US-amerikanischer Unternehmen wie Hasbro, Parker oder Mattel im deutschen Spielemarkt dokumentiert, dass die Marktdimension ernstgenommen wurde. Die Produkte wurden jedoch nur sprachlich, nicht aber inhaltlich auf die völlig anders entwickelte Spielekultur angepasst. Hasbro und Parker, beide bereits in der Umbruchszeit ab Mitte der 1960er-Jahre aktiv (siehe Tabelle 2) hätten die Gelegenheit gehabt, Produkte zu regionalisieren. Das in einem so bedeutenden Wachstumsmarkt zu unterlassen, bedeutete vertane Chancen.

---

[335] Dazu kontaktierte der Verlag 1983 zur New York Toy Fair 1.800 Großkunden und zusätzlich eine große Zahl von Hollywood-Stars direkt. Erst die mediale Beachtung, die dieser Aufwand zur Folge hatte, brachte den Durchbruch, der diesem trivialen – *nomen est omen* – Spiel so große Popularität schuf, dass es sich lohnte, die Marktkontinuität über aufwändige TV-Werbung zu sichern.

3.9.3 Autorenspiele

Spiele spiegeln, was der Mensch erlebt, was seine Fantasie erschließt oder was seine Träume sind. Deshalb sind Spiele so vielseitig und decken so viele Inhalte und Themen ab. Für eine Bestandsaufnahme des analogen Spiels wurden nur einige signifikante Themen herausgegriffen, wenn sie in der betrachteten Periode von Bedeutung und Einfluss waren.

Der Bedeutungswandel, der sich im sprachlichen Übergang vom Spieleerfinder zum Spieleautor manifestiert, ist bereits dargelegt. In einem weiteren Schritt hat sich dieser Vorgang von der Person auf das Produkt übertragen. Das entsprach auch den Intentionen derer, die sich um diesen Transfer als Parallele zur Bewertung von Literatur bemüht hatten. Denn die Literatur hatte längst die Übertragung der Geltung eines Autors auf dessen Werk und umgekehrt die literarische Kraft als kennzeichnendes Merkmal des Autors vollzogen.

In Analogie hierzu entstand in den 1990er-Jahren die Hervorhebung von Spielen als Autorenspiele, wenn sie einem bereits erfolgreichen Autor zugeordnet werden konnten. Umgekehrt rückte ein Erfolg den Autor in die Wahrnehmung einer interessierten Öffentlichkeit, zum Beispiel: *Abilene* von Roland Siegers (Hexagames 1983), *Modern Art* von Reiner Knizia (Hans-im-Glück 1992), *Vernissage* von Klaus Teuber (TM 1993), *Die Augen der Kali* von Alex Randolph, *Nizza* von Wolfgang Kramer, *Sansibar* von Reinhold Wittig, *Spiel der Türme* von Rudi Hoffmann (letztere vier Titel bei Schmidt 1993.)

Im Laufe der Zeit wurde es möglich, den Zusammenhang von Autor und Produkt zu erkennen. So, wie Literaturkritiker den Schreib- und Formulierungsstil einem bestimmten Autor zuzuordnen in der Lage sind, wurde auch bei einer Reihe von Spieleautoren im Laufe der Zeit eine Art handwerklicher Handschrift erkennbar, vor allem, wenn sie viele Spiele veröffentlichten.[336]

---

[336] So scharf und akzentuiert sich etwa Albert Camus, Ernest Hemingway oder Frank Kafka sprachlich von John Steinbeck unterscheiden, so klar differenzieren sich beispielsweise Spiele von Wolfgang Kramer von denen von Klaus-Jürgen Wrede, Klaus Teuber oder Reiner Knizia.

3.9.4 Stiefkind Sportspiele

Als *Wunder von Bern* wurde der Gewinn der Fußball-Weltmeisterschaft 1954 bezeichnet. Mit weitem Abstand in der Beliebtheitsskala führte zwar Fußball vor anderen Disziplinen wie Tennis, Autorennen, Turnen, Handball, Radrennen und vielen anderen, doch insgesamt nahm das Interesse an Sport stetig zu; sei es aktiv, sei es als engagierter Zuschauer. Die Sommerolympiade 1972 in München verstärkte diese Entwicklung.



Abbildung 36 Spiel Der Bergsteiger, Hausser, 1955 BSAH 01.03.05.01

Spieleautoren und Verlage wollten aus dieser Entwicklung Nutzen ziehen. Weit mehr als hundert Spiele, die eine Sportart simulieren sollten, kamen im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit auf den Markt. Nach schlichten Ansätzen, die nur das Sportthema auf das Prinzip eines Würfelspiels pfropften, zum Beispiel *Das Segelflugspiel*[337] oder sich anderer einfacher Mechanismen bedienten, wie etwa *Der Bergsteiger*,[338] bei dem als Zufallselement neben dem Würfel auch Magnete wirkten, kamen mit der Sportspielserie von 3M in der Mitte der 1960er-Jahre einige Themen auf den Spielplan, die auf den Regeln der Sportart aufbauten und versuchten, eine Nähe zum realen Geschehen glaubhaft zu machen. Sie erregten zwar Aufmerksamkeit und fanden Beachtung. Doch außer *Golf*, dem Autorennen *Speed Circuit* und dem Segelwettbewerb *Regatta* scheiterten Simulationen wie das Pferdewettspiel *Win, Place & Show, Pro Football, Big League Baseball* oder *Blue Line Hockey* bereits daran, dass in Deutschland kaum jemand die Wettsysteme der anglo-amerikanischen Welt oder die Regeln der dort erfolgreichen und populären Sportarten verstand.[339] Damit war eine Chance vertan, eine sportbegeisterte Zielgruppe für die Idee zu gewinnen, ihren

---

[337] *Segelflugspiel,* A. Dieffenbach: Artikel Nr. 552, Ravensburger, 1951. https://boardgamegeek.com/boardgame/113620/segelflugspiel/credits, Board Game Geek, (9.5.2024)

[338] *Der Bergsteiger*, Hausser, 1955, BSAH 11.03.05.03.

[339] 3M-Sportspiele im BSAH: 11.03.01.02.

Lieblingssport auf das Spielbrett zu übertragen. Hinzu kam die ernüchternde Erkenntnis, dass die Übersetzung realer Aktivitäten in spielmechanische Abläufe immer wirklichkeitsfremd bleibt. Es ist nun mal etwas anderes, selbst in einem schnellen und heftigen Duell um einen Ball zu kämpfen oder diese Aktion als engagierter Zuschauer zu verfolgen, als mit Entscheidungskärtchen oder einem Würfel ein Ergebnis herbeizuführen, das der Wirklichkeit entsprechen soll.

Aus eigener Begeisterung für eine Sportart versuchten Autoren immer wieder, Sport auf ein Spielbrett zu übertragen. Am ehesten gelang dies noch mit den Themen Pferde- und Autorennen.[340] Der überwiegende Teil der Versuche jedoch war erfolglos.[341]

3.9.5 Umweltspiele

Die sogenannte *68er-Bewegung* hatte zwar ihre Wurzeln in den tiefgreifenden kulturellen und gesellschaftlichen Veränderungen, die bereits in den 1950er-Jahren begannen. Sie kamen aber erst mit den Protestaktionen der späten 1960er-Jahre zum Ausbruch. Vieles wurde in Frage gestellt: verkrustete politische Strukturen, der Kapitalismus, Notstandsgesetze, Geschlechterrollen, eine rigide Sexmoral, mangelhaft aufgearbeiteter Nationalsozialismus, Protest gegen den Vietnamkrieg. Doch in der vielschichtigen gesellschaftlichen Debatte wurden Umweltprobleme nur gelegentlich und mit geringem Nachdruck thematisiert. Dazu passt, dass selbst der 1969 entstandene Begriff *Umweltschutz* noch lange Zeit brauchte, bis er zum breiteren Sprachgebrauch wurde.[342]

---

[340] Z.B. *Tempo. Das Spiel e*rschien unter unterschiedlichen Titeln mehrfach mit leichten Veränderungen. Wolfgang Kramer, Leinfelden: ASS, 1974, BSAH 08.03.03.03.

[341] Nur ein einziges Sportspiel hatte dauerhaften Erfolg: Das Geschicklichkeitsspiel Tipp-Kick, das jedoch weder eine Neuerung war, weil es bereits seit 1921 verkauft wird, noch zu den analogen Spielen gerechnet werden kann.

[342] *“Im Herbst 1969 wurde im Innenministerium der Bundesregierung eine Abteilung gegründet, die sich mit Wasserwirtschaft, Abfallbeseitigung, Luftreinhaltung und Lärmschutz befasste. Ein Abteilungsleiter soll bei der Gründung den Begriff "environment protection", der in den USA bereits*

In die Welt der Spiele fand das Thema Umweltschutz nur zögerlich Eingang. Zwar machte Ravensburger bereits 1980 mit *Ökolopoly* von Frederic Vester die komplexe kybernetische Vernetzung von Faktoren mit gegenseitiger Abhängigkeit sichtbar, doch es war mehr ein Spiel für den Unterricht als ein familientaugliches Gesellschaftsspiel. Im Spielebereich verfolgte in den frühen 1980er-Jahren nur Autor und Kleinverleger Franz-Josef Scholles mit dem Kleinverlag *Ökovertrieb* Umweltthemen konsequent. Doch gesellschaftlich war das Thema noch nicht angekommen. Scholles konnte von mehreren Spielen, wie etwa dem *Umweltspiel* von Gunter Strüven und Doris Alker oder dem *Ökospiel,* erschienen 1987, jeweils nur kleine Auflagen absetzen.

Umweltspiele kannten zunächst nur drei thematische Zielrichtungen:

- Sie prangerten vorwurfsvoll und oft auch aggressiv umweltschädigendes Verhalten an, wie das auf den Giftmüllskandal von Seveso rekurrierende *Wenn es leckt…* (Autorengemeinschaft der Akademie Remscheid, 1987).
- Sie vermittelten über eine langweilige Würfelei Belehrung, wie mit Scholles *Umweltspiel* oder waren trockene, akademische Instruktion, verpackt in eine Spieleschachtel, wie etwa Vesters *Ökolopoly.* Daran ändert sich auch nichts, wenn die Botschaft ernst gemeint und gut aufbereitet war, wie etwa im *Giftmüllspiel* von Wolfgang Hoffmann (Institut für ökologische Forschung und Bildung, 1987). Es ging in diesem Spiel darum, einen Giftmülltransport zu verhindern, dessen Ladung im Mittelmeer verklappt werden sollte. Wenn das fast immer erreichbare Spielziel eingetreten war, blieb als ungelöste Frage, wie der Giftmüll anderweitig entsorgt werden konnte.



Abbildung 37 Spiel Giftmüllspiel, Institut für ökologische Forschung, 1987 BSAH 11.03.05.01

gebräuchlich war, in "Umweltschutz" übersetzt haben." Aus: Umweltschutz-Ursprung: Wie alles begann in Ecoreporter vom 14.11.2029, https://www.ecoreporter.de/artikel/geschichte-des-umweltschutzes-wie-alles-begann/#:~:text=Die%20Verbindung%20%22Umweltschutz%22%20stammt%2C,Abfallbeseitigung%2C%20Luftreinhaltung%20und%20Lärmschutz%20befasste, (9.8.2023).

- Sie zeigten eine schon etwas gefährdete Umwelt, in der jedoch mit ein paar unbeträchtlichen Handgriffen oder weitgehend schmerzfreien Verhaltensänderungen aus den kleinen Umweltschäden rasch wieder eine heile Welt herbeigespielt werden konnte, wie zum Beispiel in *Die Ökolis – spielend die Umwelt schützen* von Jens Christopher und Richard Ulrich (Ravensburger,1993).

Kaum ein Thema ist besser geeignet, die Diskrepanz zwischen dem Wesen des Spiels und dem Versuch aufzuzeigen, das Spiel als Transportmedium für gesellschaftliche, politische oder sonstige Anliegen zu instrumentalisieren. Huizinga definiert, das Spiel habe sein *„Ziel in sich selber“* und werde *„begleitet … von einem Gefühl der Spannung und Freude und dem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘ “.*[343] Das verträgt sich nicht mit der Resorption einer Botschaft mit eher schwer verdaulichem Inhalt.

3.9.6 Protest gegen das System

Minderheiten in einem demokratischen System nutzen bisweilen das Mittel des gezielten Tabubruchs, um Aufmerksamkeit und Wahrnehmung für ihr Anliegen zu erreichen. Der Versuch, systemverändernde Ansätze über das Medium Spiel zu vermitteln, kann mediale Aufmerksamkeit generieren, wenn der Inhalt starke provokative Reizwirkung hat. Treffende Beispiele für gezielte gesellschaftliche Brüskierung[344] sind *Provopoli* (Siehe 1.1.2.) und *Das Numerus- Clausus-Spiel* von Wolfram Johannes und Karl-Heinz Trapp, beide 1972 erschienen Horatio-Verlag, den man, von diesen Ausnahmen abgesehen, nicht den gesellschaftskritischen Bewegungen der Neuen Linken oder anderen Gegenkulturen zurechnen würde, weil das übrige Programm vorwiegend aus Kochbüchern bestand. Schon der Titel

---

[343] Huizinga, a.a.O., S. 37.

[344] Die Deutsche Digitale Bibliothek führt dazu u.a. auf: Anarchismus, Jugendgefährdende Schrift, Sprengkörper, Außerparlamentarische Opposition (APO), Studentenbewegung; https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/item/ELFS55R3VCRUHFVOZ52ES32RZSLR6LOU, (8.11.23)

Provopoli ist herausfordernd, denn er enthält die Assoziation zur Provokation ebenso wie den Hinweis auf eine gezielte Verletzung der Titelrechte von Monopoly.

Was für Umweltspiele gilt, ist direkt übertragbar auf gesellschaftskritische Spiele. Sie erreichen zwar mediale Präsenz, haben aber in der Regel marginale Überzeugungskraft, vor allem, wenn die Botschaften bei geringem spielerischem Reiz drastisch vorgetragen werden.

3.9.7 Rollen- und Fantasy-Spiele

Das Mittelalter scheint eine besondere Faszination auf die heutige Welt auszuüben. Kriege, Plünderungen, Seuchen, miserable hygienische Verhältnisse, Armut, Bildungsmangel, Ausbeutung, Frondienste, Leibeigenschaft, kirchliche und obrigkeitliche Willkür, Folterungen und Rechtlosigkeit – alles wird im verklärenden Rückblick ausgeblendet. Für viele Menschen verbindet sich der Begriff des Mittelalters mit Vorstellungen einer Zeit der Idylle, der Harmonie, der Gerechtigkeit und der einfachen, übersichtlichen Lösungen in einer einfachen, übersichtlichen Welt.

Der Eskapismus in diese Utopie ist im Alltag allgegenwärtig. *Der Herr der Ringe* und weitere Filme verherrlichen Mut, Kampfgeist und das edle Rittertum oder lassen Unterdrückte wie *Robin Hood* siegen. Bücher wie der *Medicus* von Noah Gordon oder *Der Name der Rose* von Umberto Eco erzielen große Auflagen. In Festspielen und Veranstaltungen wie der Landshuter Hochzeit 1475[345] oder dem Kaltenberger Ritterturnier[346] lebt das Mittelalter ebenso auf, wie in zahllosen mittelalterlich ausgerichteten Märkten.

Der Spielebereich hat diesen Trend frühzeitig aufgegriffen. 1974 brachten die US-Amerikaner Gary Gygax und Dave Anderson *Dungeons & Dragons* heraus, ein pen-and-paper-Rollenspiel. Es dauerte zehn Jahre, bis das Original und mehrere längst in Deutschland verbreitete ähnliche Konstrukte, etwa *Midgard* 1981, mit dem *Schwarzen*

[345] https://www.landshuter-hochzeit.de/files/pdf/auffuehrung2023/Schlag_nach_2023_Homepage.pdf, (7.5.2024).

[346] https://www.ritterturnier.de, (7.5.2024).

Auge[347] ein von *Schmidt Spiel- und Freizeit* zusammen mit dem Buchverlag *Droemer* in hoher Auflage verbreitetes deutschsprachiges Pendant bekamen. Dass die in der Literatur geltend gemachte Zeit der Geschehnisse von der der Fantasywelten in den unterirdischen Verließen oft erheblich abweicht, spielt dabei keine Rolle. Die Vorstellungen von Zeiten, die vergangenen Welten zuzuordnenden sind, sind bei Fantasy-Spielen diffus. Selbst offensichtliche zeitliche Diskrepanzen haben keine spielwertmindernde Wirkung.

Bei Rollenspielen werden den Spielern Rollen zugeteilt, die mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten, etwa Mut, Geschicklichkeit, brachialer Kraft oder einem besonderen Instinkt ausgestattet sind. Die Charaktere bewegen sich durch fiktive Welten, die von Monstern und anderen Gruselwesen beherrscht und verteidigt werden. Kämpfe, oft als Proben bezeichnet, entscheiden Würfel in Verbindung mit Fähigkeiten oder Eigenschaften, die einer Spielfigur zugeordnet wurden. Geleitet werden diese gedanklichen Abenteuer von einem Spielleiter, der Beschreibungen und Anweisungen nach den Vorgaben umfangreicher Anleitungs- und Referenzbücher gibt und oft auf eigene Ansichten und Einstellungen zurückgreifen muss. Das unterwirft die Spieler einer Führungsmacht.

Als Materialisierung solcher fiktiven Welten vermarktete Schmidt vereinfachte Versionen in Form von Gesellschaftsspielen in herkömmlichen Schachteln.[348] Als das Unternehmen 1997 insolvent wurde, übernahm *Fantasy Productions* das Programm.[349]

Die Fantasyszene berührt trotz ihrer Größe und Bedeutung die analogen Spiele nur mit geringer Schnittmenge, denn Kostümierung, Beschaffung mittelalterlicher Waffen, Koch- und Handwerksriten, Veranstaltungen und Events, eine eigene Musikszene,

---

[347] Zu verstehen ist der Titel als Anspielung auf das lidlose rote Auge Saurons, der Verkörperung des Bösen in John Ronald Reuel Tolkiens *Der Herr der Ringe*.

[348] Beispiele *Die Burg des Schreckens (*1992*), Dorf des Grauens* und *Tal des Drachens (*1993,) alle von Roger Ford (Schmidt).

[349] *Fantasy Productions*, 1983 von Werner Fuchs, Ulrich Kiesow und Hans-Joachim Alpers in Erkrath gegründet, trat am Markt als *FanPro* auf. Bis zu seiner Auflösung 2012 war FanPro, nicht zuletzt durch die auflagenstarke Zeitschrift *Wunderwelten*, einer der erfolgreichsten Verlage der Fantasyszene in Deutschland.

umfangreiche Literatur und einschlägige Zeitschriften haben mit dem analogen Spiel nichts zu tun. Die Abgrenzung manifestiert sich auch in einem weitgehend unabhängigen Auftreten auf Messen wie der *Spiel* in Essen mit Hallen, die ausschließlich dieser Szene zugeordnet sind.

3.9.8 Konfliktsimulationen

Bei Konfliktsimulationen geht es um eine in ein vereinfachtes Modell übertragene Verkleinerung eines Geschehens, das eine aggressiv ausgetragene Auseinandersetzung wirklichkeitsannähernd nachstellt.

Die Sozialpsychologie verwendet Konfliktsimulation in Form von Rollenspielen, um individuelle zwischenmenschliche, aber auch gruppenbezogene Konflikte offenlegen und analysieren zu können. In den sogenannten Sandkastenspielen des Militärs wurde der Einsatz von Soldaten und Kriegsgerät in Verbindung mit geländebedingten Vor- und Nachteilen und den Möglichkeiten der Versorgung und des Nachschubs kombiniert, um Rückschlüsse auf die Auswirkungen unterschiedliche Varianten ziehen zu können.

Brettspiele thematisieren Konflikte in Form von Konfrontationen, deren Schauplatz in ferner Vergangenheit, der Gegenwart und aber auch einer imaginären Zukunft liegen können, wenn sie zum Beispiel im Weltraum angesiedelt sind. Meist dient eine große Menge an quadratischen oder sechseckigen Plättchen als Ersatz für Spielfiguren, weil sie sich leicht mit unterschiedlicher Information bedrucken lassen. Der spielerischen Aktion dient in der Regel ein Bewegungswert, der die Mobilität einer Einheit, und ein Kampfwert, der die Kampfstärke bestimmt.

Konfliktsimulationen stehen in einem Spannungsfeld. Gegner machen geltend, sie würden die Brutalität des Krieges trivialisieren und einem Gewöhnungseffekt unterwerfen. Befürworter hingegen verweisen auf den hohen Abstraktionsgrad und ziehen die Parallele zum gesellschaftlich uneingeschränkt akzeptierten Schachspiel, das ja im Grunde auch eine Konfliktsimulation darstelle. Außerdem würden geschichtliche Ereignisse in Verbindung mit einem fein ausgearbeiteten Regelwerk und einer realistischen Abbildung der jeweiligen örtlichen Gegebenheiten historisches Bewusstsein und konkretes Geschichtswissen vermitteln.

Konfliktsimulationen, von den Anwendern als CoSims bezeichnet, kommen zum überwiegenden Teil aus dem angloamerikanischen Raum. Die Regelbücher und Anleitungen werden oft nicht übersetzt, sondern setzen englische Sprachkenntnisse voraus. Die Thematisierung von kriegerischem Geschehen auf deutschem Boden in die aktuelle Zeit gesetzt, löste in den 1970er-Jahren in den Medien empörte Ablehnung aus, was ein Spiegel gesellschaftlicher Strömungen wie Friedensbewegung oder Ablehnung des Nato-Doppelbeschlusses vom 12. Dezember 1979 war.

Die Zahl an CoSim-Titeln ist groß. Sie den analogen Spielen zuzurechnen legt vor allem das Erscheinungsbild nahe, denn diese Produkte werden meist in Schachteln angeboten, wie sie für gängige analoge Spiele üblich sind. Auch die sonstigen Merkmale wie Regeln, die von allen Spielern eingehalten werden, freiwilliges Tun und das Spiel um des Spiels willen, decken sich vordergründig mit den Definitionen des Spiels. Die Abgrenzung erfolgt durch Merkmale wie inhaltliche Aggressivität, aufwändige, komplexe Regeln und oft auch sehr langer Dauer der einzelnen Partien. Das hat zur Bildung einer eigenen Community geführt, die mit den Spielern von Gesellschaftsspielen nur geringe Schnittmengen hat. Das drückt sich in der Form aus, dass CoSims in den zahllosen Videoclips, die analoge Spiele vorstellen, so gut wie nie vorkommen und dass die CoSim-Szene auf Publikumsveranstaltungen und Messen nicht als Teil der analogen Spielwelt in Erscheinung tritt. Sie organisiert sich in eigenen Strukturen[350] und mit eigenen Events.[351]

3.9.9 Sandkastenspiele des Militärs

Isoliert betrachtet hat ein Gesellschaftsspiel nur die Funktion, zu unterhalten und dem Vergnügen zu dienen. Lässt man die seltenen rein abstrakten Spiele außer Betracht,

[350] So zum Beispiel die *Gesellschaft für historische Simulation e.V.* (GHS) mit Sitz in TG Malden, Niederlande. https://ghs-kosim.de, (7.5.2024).

[351] Beispiel Event *HexaCon*, https://ghs-kosim.de/index.php/2023/01/15/hexacon-xxxv-2023/, (15.8.2023).

so bilden Spiele, eingebunden in ein Narrativ, in der Regel ein Abbild oder ein reduziertes Modell einer realen oder auch fiktiven Wirklichkeit.

Die durch Spielmechanismus und Regeln definierten Freiräume eröffnen dem Spieler jedoch auch Experimentierfelder, die in der Realität nicht gegeben sind. Jede reale Entscheidung, gleichgültig ob trivial oder tief in den Lebensverlauf einschneidend, wird in dem Augenblick zur Tatsache, in dem sie getroffen wird und ist damit unumkehrbar. Im Spiel jedoch lässt sich die Zeit zurücksetzen. Sogar bei identisch konfigurierten Voraussetzungen bei Spielbeginn lässt sich gefahrlos immer wieder ein anderer Ablauf durchspielen. Es ist diese spielimmanente Qualität, die in der Übertragung auf das reale Leben Räume für Veränderungen und Weiterentwicklungen schafft. Im Sprachgebrauch hat das mit der Formulierung „*Lasst uns das mal durchspielen*“ ebenso seinen Niederschlag gefunden wie zum Beispiel in den sogenannten Sandkastenspielen, mit denen Militärs die Möglichkeiten von Truppenverschiebungen und Fourage in schwierigem Gelände durchprobierten. Generell sind militärische Planspiele ein sowohl vom Militär als auch der Friedensforschung gleichermaßen eingesetztes Instrumentarium, das für Aus- und Weiterbildung, vor allem aber für die Nachbildung und Analyse von Konfliktkonstellationen genutzt wird.

Dabei spielt es keine Rolle, ob Möglichkeiten und Alternativen in einer im Sandkasten nachgeformten Topografie oder mit komplexen Computerprogrammen ermittelt werden. Wesentlich ist, dass sich in kurzer Zeit unterschiedliche Abfolgen bei gleichen Voraussetzungen oder gleiche Abfolgen bei unterschiedlichen Voraussetzungen in ihrer Auswirkung vergleichen lassen, um daraus die effektivste Lösung herauszufiltern. Vergleichbar ist dieser Prozess mit einem Tabellenkalkulationsprogramm, bei dem die Eingabe eines veränderten Parameters sofort die Auswirkungen auf allen abhängigen Feldern sichtbar macht und damit jeweils die Frage beantwortet: „*Was wäre, wenn…“.*

Ein bestürzend realistisches Beispiel für ein militärisches Sandkastenspiel bot in den 1970er-Jahren das Spiel *The Fulda Gap.* Es war zwar nicht als deutschsprachige Version auf dem Markt, konnte aber über stationierte US-Soldaten für 12 Dollar im PX-Laden[352] beschafft werden. Unterschiedliche Abläufe für die – auf Grund der grenznahen Truppen- und Panzerkonzentration damals durchaus realistischen – Annahme, dass der Warschauer Pakt mit einem Panzerangriff durch die Fuldaer Senke bis zum Rhein vorstoßen könnte, ließen sich mit einem Brettspiel nachstellen.[353] Dazu gehörten auch Szenarien, die den Einsatz von Atombomben oder biologischen und chemischen Waffen beinhalteten. Text auf dem Cover des Spiels: "*If war ever again comes to Europe, the major Soviet thrust must be aimed at the powerful US forces guarding southern Germany. In order to breach the NATO defenses and break through into the heart of Europe, the armored columns of the Warsaw Pact must force their way through the Fulda Gap – The First Battle of the Next War*"[354]

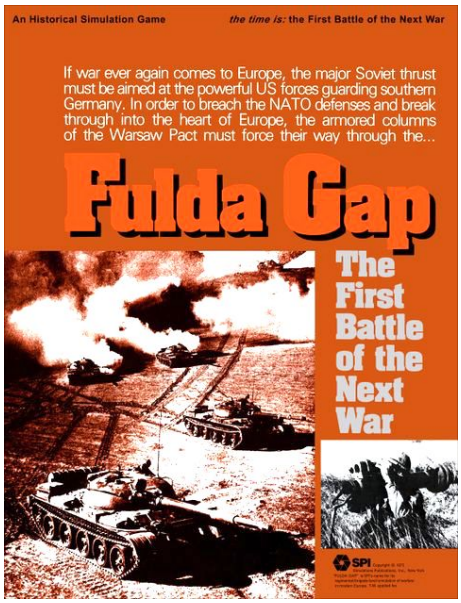


Abbildung 38 Spiel Fulda Gap, Cover, 1977, (BoardGameGeek)

Auf dem gleichen Szenario beruhte auch die von dem amerikanischen Konflikt-Simulations-Verlag SPI am Spielemarkt vorbei 1975 auf der Frankfurter Buchmesse vorgestellte Spiel ‚*Würzburg*'. Die Werbung für dieses Spiel fand sich nicht in den an Spieler adressierte Medien, sondern vorwiegend in Modellbauzeitschriften. Doch Publizität erreichte dieses Spiel auch ohne Reklame, denn der spielimmanente Gedanke, dass eine Atombombe auf Würzburg eine realistische, problemlösende

---

[352] Als PX wurden die *Post Exchange*-Einkaufszentren der US-Armee bezeichnet. Zutritt hatten nur US-Soldaten, Reservisten, Veteranen und deren Angehörigen mit speziellem Ausweis.

[353] *Fulda Gap oder Wie man einen Alptraum zum Kinderspiel macht*, Fuldaer Zeitung/Hünfelder Zeitung, Nr. 57/1982, S. 7 (9. März 1982).

[354] *Fulda Gap* von James F. Dunnigan, Konfliktsimulation für 2 Spieler ab 12 Jahren (Simulations Publications, Inc., 1977).

Vorgehensweise sei, löste einen Sturm der Entrüstung aus. Der Oberbürgermeister von Würzburg wollte einen Antrag auf Indizierung des Spiels stellen, was aber unterblieb.

Ein weiteres aus einer großen Zahl derartiger Spiele herausgegriffenes Beispiel ist *Panzerschlacht*,[355] das laut Herstellerangabe bereits für Achtjährige vorgesehen war und eine Art offen gespieltes *Schiffe versenken* darstellt. Für die sechs Panzer pro Partei, die auf dem Plan bewegt werden können, notiert jeder pro Zug sechs Felder als Vermutung, wohin der Gegenspieler im nächsten Zug ziehen wird. Zusätzlich gibt es Minen, Kanonen und Gebäude, die nicht bewegt werden können.



Abbildung 40 Panzerschlacht, Milton Bradley 1976, BSAH 04.03.05.04

Abbildung 39 Schiffe versenken, Schmidt, BSAH 08.03.03.02



Selbst das einfache *Schiffe versenken*[356], das eigentlich keine Konkretisierung braucht, weil es auch auf Karopapier ohne Aufwand gespielt werden kann, ist bereits die Simulation einer kriegerischen Auseinandersetzung auf hoher See, der die Vorstellung zugrunde liegt, gegnerische Schiffe mit Mann und Maus auf den Grund des Ozeans zu schicken. Der Ursprung dieses Spiels ist in der Literatur nicht nachgewiesen, wird aber Ende des 18. Jahrhunderts in England vermutet.[357]

---

[355] *Panzerschlacht,* 2 Spieler ab 8 Jahren, Milton Bradley, 1976.

[356] Das Spiel *Schiffe versenken* liegt in vielen Ausgaben vor. Hier als Beispiel von Schmidt, 1980er-Jahre.

[357] Für die Herkunft dieses Spiels liefert die Literatur keine belastbaren Quellen. Vermutungen, so zum Beispiel https://sinkships.com/info.html, datieren den Ursprung im späten 18., andere im 19.Jahrhundert. So auch Warwitz, Siegbert/Rudolf, Anita: *Schiffe versenken oder die Seeschlacht*. In: Dies.: *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen*. 5. Auflage, Baltmannsweiler 2021. S. 139–140.

Es fällt emotional nicht leicht, in der spielerisch modellierten Erprobung menschen- und materialvernichtender Vorgehensweise in einem brutalen Krieg eine kulturelle Errungenschaft zu erkennen. Sie funktioniert auch nur über die Hilfskonstruktion einer ethischen Rechtfertigung, dass die Macht, die diese Spielform einsetzt, damit Gefährdungen für Leben und Gesundheit der eigenen Soldaten wie Zivilisten zu minimieren versucht. Hinzu kommt die Vorschrift des Art. 2, Abs. 2, Satz 1 Grundgesetz, die das Recht auf körperliche Unversehrtheit verbürgt.[358] Wertfrei und nur auf den spieltechnischen Ablauf fokussiert, steckt jedoch gerade in der hohen Komplexität und der modellierten Aussageverlässlichkeit militärischer Simulationen eine besondere Leistung. Im Gegensatz zu *normalen* analogen Spielen, die jederzeit wiederholt und mit anderen Herangehensweisen zu anderen Ergebnissen gebracht werden können, hat diese Form von Spielen bisweilen unumkehrbare Folgen, sobald die gefundenen Maßnahmen und Parameter in die reale Welt übertragen werden. Sie ist damit von fundamentaler kultureller und auch zivilisationsgestaltender Bedeutung. Wie konkret und real der Ansatz ist, Spiele für den Erkenntnisgewinn der Streitkräfte einzusetzen, zeigt ein Vortrag auf der Fachmesse der Videospielbranche: „*Um Gamification in der Ausbildung militärischer Führungskräfte am Beispiel des Einsatzes der App ‚Wonderland' und der Microsoft Hololens 2 zur Schulung agiler Projektmanagement-Methoden geht es im Vortrag von Oberstleutnant Cordula P. von der Führungsakademie der Bundeswehr.*"[359]

Zu der spielerischen Abbildung von gewaltsamen Konflikten, die nicht zur Erforschung von Alternativen mit der Ausrichtung auf Schadensverhinderung oder wenigstens der Minimierung von schwerwiegenden Folgen ausgerichtet sind, sondern die dem reinen ‚Vergnügen' dienen sollen, ist eine kritische Anmerkung geboten. Gesellschaftspolitisch wünschenswert wäre, statt Auslöschung oder Unterwerfung des Gegners auch im Spiel Prävention oder Deeskalation zum Inhalt zu machen. Denn Spiele

---

[358] Lingens, Eric: *Der Schutz von Leben und Gesundheit im Wehrdienstverhältnis unter Berücksichtigung der Pflicht zur Gesunderhaltung*, (Frankfurt/Bern 1982).

[359] Aus dem Veranstaltungsprogramm der Videospielbranche Gamescom Congress in Köln für einen Vortrag am 24. 8. 2023 von 14:00 bis 14:30 Uhr, *https://congress.gamescom.global/de/gamescom-congress/programm/zeitplan/, (*10.5.2024).

dienen nicht nur zur Unterhaltung, sondern wirken auch erzieherisch und meinungsbildend. Doch das Bedürfnis, Konflikte radikal auszutragen, scheint groß zu sein, was eine große Zahl von Titeln belegt, die als CoSim[360] erhältlich sind. Es geht stets um die brachiale Gewalt als Mittel zur Eliminierung des Gegners, auch wenn darüber beschönigend und diminuierend der Mantel eines gewissen Abstrahierungsgrads gehängt wird.

3.9.10 Kooperative Spiele: Ein neues Konzept

Gewalt ist die Schädigung der körperlichen oder der psychischen Unversehrtheit, wobei es keine Rolle spielt, ob diese Einwirkung vorsätzlich oder nur fahrlässig erfolgt. Voraussetzung ist, dass der Gewaltausübende dazu auch in der Lage ist, dass er also die entsprechende Macht hat. „*Macht erwächst aus der Fähigkeit, zu belohnen und/oder zu bestrafen. Anders ausgedrückt: Macht ist die Fähigkeit, anderen Schmerzen zuzufügen oder Lust zu verschaffen. Wer Macht ausübt, setzt Belohnungen und Strafen ein, um zu bekommen, was er haben möchte. Ist die Strafe schlimm oder die Belohnung verlockend genug, so gelingt ihm das auch.*“[361] Gewalt ist also ausgeübte Macht.

Gewalt in Form von Kriegen, Misshandlungen, Ausbeutung oder Kinderarbeit wollte die friedensorientierte 1968er-Generation mit einer gewaltfreien Gesellschaft einen anderen Lebensentwurf entgegensetzen. Gelebt wurden die Vorstellungen nicht von der ganzen Gesellschaft, sondern nur von denen, die sich explizit mit diesem gedanklichen Konstrukt beschäftigt hatten und auch da nur in einzelnen Aktivitätsfeldern. Zu diesen gehörte auch eine neue Art des gemeinschaftlichen Spiels. Der Kerngedanke war, dass es keinen einzelnen Gewinner, aber auch keinen einzelnen Verlierer geben sollte. Denn auch aus einem Spiel als Sieger hervorzukommen war eine Position der Stärke und damit der Macht, und sei die Gewaltausübung auch nur darauf beschränkt,

---

[360] CoSim = Kurzbezeichnung für Conflict Simulation.

[361] Gordon, Thomas/Breuer, Karlpeter: *Gute Beziehungen: wie sie entstehen und stärker werden: wirksame Konfliktbewältigung in Familie und Beruf*, übers. von Hainer Kober, 4. Aufl., Stuttgart 2016, S. 21.

auf die anderen herabsehen zu können. Durch gemeinschaftliches Handeln zu einem gemeinschaftlichen Ergebnis zu kommen, sollte den Neid auf individuelle Erfolge eliminieren. Der Gedanke des uneigennützigen Spielverhaltens führte zur Entwicklung einer Kategorie, die als *Kooperative Spiele* bezeichnet wurde. Zunächst wurden Kinder adressiert, damit diese nicht lernen müssen, zu verlieren und mit einer Niederlage umzugehen. Später folgte auch einer Reihe kooperativer Spiele für Erwachsene.

Der grundlegende Ansatz ist umstritten. Dem Gedanken, der den kooperativen Spielen zugrunde liegt, Kinder vor Enttäuschungen und Frustrationserlebnissen zu bewahren, steht die Erkenntnis gegenüber, dass Niederlagen im Leben unvermeidlich sind. Der Lernprozess, der den Umgang mit Niederlagen steuert, betrifft die Steuerung der Emotionen. Eltern oder ältere Mitspieler, die Kinder gezielt gewinnen lassen, um negative Reaktionen zu vermeiden, nehmen damit auch in Kauf, dass das Vertrauen in Ehrlichkeit und Zuverlässigkeit beschädigt wird, denn die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass das Kind spielablaufkorrigierende Maßnahmen, sogenanntes Schummeln, durchschaut.

Kooperative Spiele beruhen darauf, auf der einen Seite den natürlichen Gegenspieler zu entpersonalisieren und durch eine externe Kraft zu ersetzen. Auf der anderen Seite steht der konstruktive Gedanke, der sich mit der Grundhaltung der 1968er-Generation verbindet, dass das Zurückstecken eines eigenen Vorteils der Gemeinschaft nützt und hilft.

Externalisierte Spielgegner könne Naturerscheinungen wie Wolken, Sturmflut oder Regen sein, aber auch Ereignisse wie ein brennendes Haus, das nur gelöscht werden kann, wenn in gemeinschaftlichem Zusammenwirken alle Verkehrshindernisse beseitig werden, die das Vorankommen der Feuerwehr behindern. Ein Konstrukt, das diesen Ablauf darstellte, war *Feuerwehr*.[362] Bei *Scotland Yard* übernehmen die Spieler gemeinsam die Aufgabe des Staates, Rechtsbrecher dingfest zu machen.[363] In

---

[362] *Feuerwehr*, Norbert Lechleitner, Kooperatives Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Auswahlliste *Spiel des Jahres* 1984, Freiburg im Breisgau: Herder 1984, BSAH 11.03.01.04.

[363] *Scotland Yard,* Werner Schlegel u. a., Kooperatives Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren. *Spiels des Jahres* 1983, Ravensburger 1983, BSAH 06.02.05.03.

Anlehnung an die literarische Vorlage übernehmen die Spieler die Rollen der fünf Hobbits Frodo, Sam, Merry, Pippin und Dick, um im Spiel *Der Herr der Ringe* gemeinsam gegen Sauron vorzugehen, der das Böse verkörpert.[364]

Es ist bezeichnend, dass die ersten kooperativen Spiele nicht von einem der größeren Spieleverlage herausgebracht wurden, sondern im Buchverlag Herder erschienen. Die in dieser Art von Spielen verkörperte Idee passt zur Grundausrichtung des Freiburger Verlags, dessen Programm weitgehend auf christliche Theologie, Kirche, Religion, Erziehung und Vorschulpädagogik ausgerichtet war. Erst als diese Bresche im Kinderspielbereich geschlagen war, wurde der kooperative Gedanke auf andere Zielgruppen erweitert.

Dem Wandel gesellschaftlicher und politischer Vorstellungen folgend, der altruistischen Idealen in Zeiten von Krisen und Umbrüchen weniger Raum bietet, haben die kooperativen Spiele ab der Jahrtausendwende etwas an Bedeutung und Präsenz verloren.

3.9.11 Cocooning als begründendes Argument für Solitärspiele

Die Anbieter von Solitärspielen beriefen sich auf den von der amerikanischen Zukunftsforscherin Faith Popcorn in den frühen 1980er-Jahren festgestellten Trend zum Rückzug aus einer unüberschaubar komplexen Welt in die Ruhe und Sicherheit einer häuslichen Umgebung, für den die Forscherin den Begriff *Cocooning* geprägt hatte. „*A celebrated trendspotter discusses 'cocooning' or staying at home for entertainment, and its implications for the publishing industry".*[365] Solitärspiele hatte es als Selbstbeschäftigung zwar immer schon gegeben. Bekannte Beispiele sind das Einsiedlerspiel (Siehe 1.2), Tangram oder auch die vielen zum Teil kniffligen Denkspiele und Herausforderungen, die mit Dominosteinen zu lösen sind.[366] Eine

---

[364] *Der Herr der Ringe,* Reiner Knizia, Kooperatives Familienspiel für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren, *Spiel des Jahres Sonderpreis Literatur im Spiel*, Kosmos, 2000, BSAH 07.04.03.02.

[365] Popcorn, Faith: *Publishing for Cocooners*, Publishers Weekly Vol.238 (22) p.23 (1991).

[366] Thole, Bernward/Werneck, Tom: *Das Dominospiel,* Ravensburg 1982, S. 79 - 103.

kleine Welle des Zuspruchs für spielerische Selbstbeschäftigungen entstand in den 1990er-Jahren, zum Beispiel mit den vielen Solitärspielen, die der *Pyramoverlag* herausgebracht hatte. Zum Teil übernahmen große Verlage diese Produkte, gestalteten sie um, versahen sie mit einem neuen Titel, wie etwa die *Schlangengrube* (Pyramo, BSAH 08.04.01.02)*,*[367] die zum *Glastropfenspiel* wurde (Ravensburger 1990, BSAH 06.02.03.01).

Das Interesse an Solitärspielen, die darauf beruhen, die erzielten Ergebnisse immer weiter zu verbessern, etwa durch weniger Schritte zur Lösung, verebbte in den 1990er-Jahren. Erst nach 2010 kam wieder ein breiteres Angebot an Selbstbeschäftigungen, vor allem durch den holländischen Verlag *Jumbo*, das sich auf niedrigem, aber beständigem Niveau am Markt etablieren konnte.

3.9.12 Der umgekehrte Weg: Von der Digitalversion zum analogen Spiel

Neben vielen anderen Computerspielen bietet die Plattform Steam[368] auch Dorfromantik[369] an und beschreibt das Spiel als *„… friedliches Aufbauspiel, bei dem du hexagonale Kärtchen platzierst, um eine stetig wachsende Dorflandschaft zu erschaffen. Erkunde eine Vielzahl an farbenfrohen Biomen, schalte neue Bauteile frei und vollende Quests, um deine Spielwelt mit Leben zu füllen!“* Von dem ständig nachwachsenden Stapel mit Sechseck-Plättchen zeigen sich stets zwei offen, von denen das oberste passend an das Landschaftsbild gefügt wird. So entsteht ein Gebiet mit Feldern, Städten, Straßen, Flüssen, Wiesen und Wäldern.

Auch wenn die grafischen Möglichkeiten und die darstellende Vielfalt elektronischer Spiele die Erlebniswelt eines Spiels in eine real wirkende Nähe projizieren können,

---

[367] *Schlangengrube,* Dieter Matthes und Sylvia Heinz, Bernried: Pyramo 1985, BSAH 08.04.01.02.

[368] https://store.steampowered.com/app/1455840/Dorfromantik/, (30.7.2023).

[369] *Dorfromantik Computerspiel*, https://toukana.com/dorfromantik/ (30.7.2023), (Toukana Interactive), in Deutschland ausgezeichnet als *'Best Game Design*' (German Computer Game Award 2021), '*Best Game*' (German Developer Innovation Prize 2021) und '*Best Debut*' (German Computer Game Award 2021).

liegt ihnen doch immer ein archetypisches Muster des analogen Spiels zu Grunde. Das geschickt ausgearbeitete elektronische Spiel *Dorfromantik* ist ein Legespiel, das es in dieser Form zuvor nicht analog gab. Es folgt nicht dem gängigen Vorgehen, aus einem oder mehreren analogen Grundmustern ein elektronisches Spiel zu entwickeln, sondern ist ein Beispiel für die neue Tendenz, den umgekehrten Weg zu gehen und elektronische Spiele in analoge umzuwandeln. *Dorfromantik* wurde 2023 in der Analogversion zum *Spiel des Jahres* gewählt.[370]

Auch wenn in digitalen Spielen das analoge Grundmuster oft nicht auf Anhieb erkennbar ist, weil mehrere Archetypen ineinander verwoben und verschachtelt sind und eine opulente grafische Einbettung und passender Sound beeindruckt, bleibt die Tatsache, dass dem Geschehen analoge Archetypen zugrunde liegen. Wie *Dorf-romantik* zeigt, bieten erfolgreiche Digitalspiele den Anreiz, deren Bekanntheitsgrad zu nutzen und sie in die analoge Spielwelt zu übertragen.

3.9.13 Vom Spielplan aus Pappe zu erweiterten Spielmöglichkeiten

Der Mitte der 1960er-Jahre einsetzende Entwicklungsschub hat nicht nur eine Vielfalt an neuen Ideen für die inhaltlichen Abläufe mit sich gebracht. Es setzte auch ein Umdenken bei der Umsetzung ein. War bislang ein analoges Spiel in der Regel gekennzeichnet durch die nur in ihrer materiellen Ausprägung unterschiedlichen Form von Spielfeld und Spielmaterial, so begann ein Nachdenken über neue Materialien und Anwendungen. Magnetismus wurde auch zuvor schon bei Spielen eingesetzt.[371] Doch neue Fertigungsverfahren boten andere Materialstärken und genauer dimensionierbare Haltekraft an, mit denen sich andere Konzepte realisieren ließen. Spiegel, Licht, Laser, Pop-up-Gestaltungen des Paper-Engineerings und verbesserte Stanztechniken, neue Klebstoffe und Materialien wurden auf ihre Möglichkeiten untersucht, um sie spielablaufgestaltend einzusetzen. Verbesserter Formenbau mit numerisch gesteuerten Fräsen ermöglichten fein ausgearbeitete Spielfiguren aus

---

[370] *Dorfromantik* von Lukas Zach und Michael Palm, 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Pegasus, 2022.

[371] Siehe Abb. 13: Das Bergsteigerspiel

stabilen Kunststoffen. Die Auswahl an thermoplastischen, also leicht gestaltbaren Materialien wie Polypropylen, Polyvinylchlorid, Polyethylen, verschiedene Arten von Acryl oder Silikon wuchs ständig. Hinzu kamen preiswerte elektrische, spielunterstützende Geräte mit Stromversorgung durch Batterien oder Solarenergie, die durch den Einsatz von Motoren, Sensoren, Halbleitern, Spulen, Transistoren, Dioden und anderen Bauelementen Bewegungen ermöglichten, Lichteffekte erzeugten, Töne speicherten und wiedergaben oder mit anderen Geräten kommunizierten. Die Drucktechnik der zuvor einfachen Spielpläne aus Pappe veränderte sich, weil es möglich wurde, Spielfelder aus mehreren Schichten mit unterschiedlichen Profilen und Aussparungen herzustellen.

Im weiteren Verlauf zeichnete sich bereits der 3D-Druck ab, mit der sich auch individualisierte, personalisierte Spielfiguren herstellen lassen. Manche neu entwickelten Kunststoffe zeigten Eigenschaften, die sich in spielerische Abläufe umsetzen ließen, etwa zähe Materialien, die ihre Form nur langsam änderten, die bei rascher Belastung hart, kurz darauf aber schon wieder weich und leicht zu verformen waren. Inlays,[372] die ursprünglich nur die Teile sortiert aufbewahren sollten, wurden als gestaltbare Zonen entdeckt, die das Narrativ dekorativ aufgriffen und in manchen Fällen sogar ins Spielgeschehen integriert wurden.

Auch im Verpackungsbereich erweiterten neue Maschinen und Verfahren die gestalterischen Möglichkeiten: Buchschuber als Spieleverpackung, die in den späten 1960er- und frühen 1970er-Jahren noch aufwändig in der Herstellung waren, konnten zwei Jahrzehnte später preisgünstiger produziert werden. Die Technik erlaubte preiswerte Verpackungen aus Blech in Form von Dosen, Schatullen oder Truhen. Hinzu kamen runde, ovale, dreieckige und andere unkonventionelle Schachtelformen. Die erwiesen sich zwar oft als sperrig, wenn es darum ging, sie aufzubewahren. Im Handel jedoch erzwang die Form, das Spiel nicht als Teil eines Stapels zu präsentieren, weil der seine Stabilität verlor. So wurde das unhandliche, in einer dreieckigen Verpackung

[372] Inlay: geformter Einsatz in einer Spieleschachtel.

gelieferte Spiel *TriBaLance*[373] im Handel meist aufrecht und damit auffällig hingestellt, weil es sich schlecht zusammen mit rechteckigen Schachteln stapeln ließ.[374]

In der Drucktechnik gab es Entwicklungssprünge, die Prägungen, Glanz und Glitter, lackierte Oberflächen und 3D-Effekte ermöglichten. Verbesserte Produktionsmöglichkeiten, neue Materialien und auch bereits bekannte Materialien, die in neuen Formen und Dimensionen verfügbar waren, erweiterten den gedanklichen Aktionsradius der Verlage wie der Autoren.

3.9.14 Elektrifizierte Brettspiele

Die Grundlagen können bereits auf das frühe 18. Jahrhundert datiert werden, als der Engländer Stephen Grey (1666 – 1736) die unterschiedliche elektrische Leitfähigkeit von Materialien entdeckte. „*So Gray is credited with finding that electrical conductors must be insulated and that insulators were not conductors and that a charge could be induced in a previously non-electrified body. He established electricity as a current showing it would travel over a conductor.*“[375] Doch es dauerte bis in die 1950er-Jahre, um einen Entwicklungsprozess in Gang zu bringen, der dann nochmal etwa dreißig Jahre brauchte, um zu preiswerten Halbleitern und anderen elektronischen Bauteilen zu führen.

Was zunächst für industrielle Anwendungen gedacht war, fand bald den Weg in den Alltag und damit auch in die Spieleindustrie. Nur weil es technisch machbar war, kamen dabei in der Anfangsphase weitgehend sinnfreie Produkte heraus, zum Beispiel ein teures, in einer sperrigen Schachtel untergebrachtes *Elektronisches Schiffeversenken*. Für dieses Spiel genügt ein Blatt Karopapier. Auch ein elektrifizierter

---

[373] *TriBaLance* von Michael Sohre, 2 bis 3 Spieler ab 10 Jahren, Theta, Kleinmachnow 1995, BSAH 11.02.01.03

[374] Auf Proteste des Handels und von Spielern reagierte der Verlag uneinsichtig, indem er das Spiel in einer späteren Auflage in eine rechteckige, aber überlange Schachtel packte, die sich wiederum nicht in die stapelbaren Angebote anderer Mitbewerber einfügte.

[375] http://www.18thc-cities.paris-sorbonne.fr/the-history-and-present-state-of.html#:~:text=So%20Gray%20is%20credited%20with,would%20travel%20over%20a%20conductor. (7.5.2024).

Würfel brachte keinen Vorteil: Die Ergebnisse waren nicht *zufälliger* als bei einem herkömmlichen Würfel. Doch das Gerät war unhandlich, benötigte eine Batterie und es fehlte das haptische Erlebnis, das der aus der Hand gerollte oder der im Knobelbecher geschüttelte und dann auf den Tisch gestülpte Würfel vermittelt.

Es dauerte eine Weile, bis sich die Erkenntnis durchsetzte, dass Elektronik im analogen Spiel nur sinnvoll ist, wenn damit eine Wertschöpfung verbunden ist, die auf andere Weise nicht erreicht werden kann. Etwa, wenn eine Menge spielbeeinflussender Ereignisse erweitert, die Bandbreite an Zufallsentscheidungen größer gesetzt werden kann oder durch in den Spielplan eingedruckte Leitungsbahnen zusätzlich Spielmöglichkeiten erschlossen werden. Doch bis es so weit war, gab es Zwischenformen, die eine derartige Wertschöpfung vorspiegelten, aber tatsächlich nicht bewirkten, wie etwa *Magor, der Zauberer*.[376] Die technische Mystifizierung, die die elektronische Figur des Zauberers repräsentierte, war nichts weiter als ein gut verkleideter Würfel, der per Zufallsentscheidung die Spieler auffordert, die herbeigeschafften Zutaten auf Echtheit oder Unzulässigkeit zu überprüfen. Milton Bradley nutzte die Technik, um mit einem *Electronic Traum Telefon* und dem *Electronic Shopping-Center* die Zielgruppe junger Mädchen zu erschließen. Auch bei diesen beiden Spielen lag der Reiz in erster Linie darin, mit dem noch ungewohnten Medium umzugehen, während die zugrunde liegenden Spielabläufe auf herkömmlichen, einfachen Mustern beruhten. Das *Electronic Traum-Telefon* war ein Deduktionsspiel nach dem Vorbild von Cluedo, das *Electronic Shopping-Center* beruhte auf einem Verteilmechanismus, der auch mit Kärtchen und Würfeln leicht herzustellen ist. Weil parallel die Welt der digitalen Spiele zugänglich wurde – oft auf speziell hierfür gefertigten Geräten – war bald deutlich sichtbar, dass analoge Spiele entweder vollumfänglich, und ergänzt um die gesamte Bandbreite der medialen Gestaltungs- und Darstellungsmöglichkeiten, in die Digitalwelt zu transformieren waren oder sie blieben, was sie waren: analoge, haptisch erfahrbare Spiele, bei denen elektronische Hilfsmittel bestenfalls ergänzenden Charakter haben. Keines der bekannten analogen

---

[376] *Magor, der Zauberer* von Wolfgang Riedesser, 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Ravensburger 1993

Spiele konnte sich als elektrifizierte Version durchsetzen. Alle diese Versuche verschwanden nach kurzer Zeit wieder vom Markt.

3.10 Sonderformen des Spiels

3.10.1 Analoge Spiele als Präsentationsformat des Fernsehens

Dass die mit dem analogen Spiel verbundene Haptik und die Spieltischatmosphäre sich nicht beliebig ins Großformat umsetzen lässt, ohne dabei seine besondere Wirkung und Anziehungskraft zu verlieren, musste das Zweite Deutsche Fernsehen in den Jahren 2015 bis 2017 lernen. Unter der Moderation von Johannes B. Kerner setzte die Sendung *Das Spiel beginnt* die Traditionsspiele *Looping Louie, Rush Hour, Memory, Spitz paß auf!, Mikado* und *Halli Galli*[377] in überdimensionierter Größe ein.
Zwar hatte die Sendungsserie zur Primetime am Samstagabend brauchbare Einschaltquoten. Es bleibt aber vor allem im Hinblick auf weitere Spiele-Shows auf Grundlage von Gesellschaftsspielen zu untersuchen, ob vielleicht andere Sender zur gleichen Zeit wenig zu bieten hatten, was sich auf die Einschaltquoten ausgewirkt haben könnte. Auch wenn die technische Umsetzung der Spiele gut gelungen war, blieb doch, dass bei der Größenskalierung viel vom Spielwert verloren ging. Die Sendung wurde nach Ablauf der vorgesehenen Termine nicht verlängert und aus dem Programm genommen. Selbst wenn es die Absicht des Senders gewesen sein sollte, anhand von populären Spielen auf das analoge Spiel insgesamt hinzuweisen, wirkte dieser Ansatz, wohl geschuldet der Notwendigkeit, den Inhalt und Ablauf als bekannt vorauszusetzen oder ihn mit wenig Worten zu erklären, eher als Bestätigung des Vorurteils, dass Gesellschaftsspiele schlicht und bestenfalls für Kinder geeignet sind.

---

[377] *Loopig Louie* (MB/Hasbro, BSAH 04.03.05.04); *Rush Hour* (Think Fun/Ravensburger BSAH 21.04.04.02); *Memory* (Ravensburger BSAH 06.02.02.01); *Spitz paß auf!* (Schmidt BSAH 08.06.03.01); *Mikado* (div. Hersteller, z.B. Noris BSAH 06.04.03.01); *Halli Galli* (Amigo, BSAH 18.02.02.04).

Die Versuche des Fernsehens, analoge Spiele in überdimensionaler Größe zu präsentieren, manifestierten den grundlegenden Unterschied, ob mit den Spielen selbst gespielt wird oder ob man sie distanziert betrachtet.

3.10.2 Stadtmarketing

1992 erschien zum 1.250-jährigen Stadtjubiläum von Erfurt in einer Kleinauflage von nur 110 Stück das *Krämerbrücken-Spiel* von Wolfgang Großkopf. Der Leinenbeutel als Verpackung diente zugleich als Spielplan. Das Spiel stellt vereinfacht die Bebauung und Nutzung der 1472 aus Stein gebauten Brücke über die Gera durch Kaufleute und Zünfte dar. Wenngleich dieses Spiel nicht von der Stadtverwaltung herausgegeben wurde, fügte es sich doch ein in den Gedanken, Spiele für Touristen mit einem ortsgebundenen Erinnerungswert zu versehen.

Ein umfangreiches Spektrum solcher Spiele bieten die Stadtversionen von Monopoly mit auffallenden Straßennamen und Baudenkmalen. Dass das Medium Spiel geeignet ist, Geschichte, Sehenswürdigkeiten und andere regionale Besonderheiten zu vermitteln, hat nicht zuletzt durch gesunkene Herstellungskosten auf Grund zunehmender Automatisierung im Produktionsprozess zu einer Flut von Spielen mit örtlichem Bezug geführt.

Auf einer höheren Ebene nutzt jedoch das Stadtmarketing ebenfalls das Spiel, weil entweder mehrere Varianten ausprobiert werden können, die Konfliktpotenziale sichtbar machen oder die Diskussionsthemen anstoßen. Vorreiter dieser Form des Stadtmarketings war Georg Pohl, der als Regionalmanager und Spielentwickler eine Reihe von Planspielen entwickelte, mit denen Strukturen für Gemeinwesen entwickelt oder auf ihre Tauglichkeit hin überprüft werden konnten.[378]

Eine Institution ist die SAGSAGA, kurz für Swiss Austrian German Simulation and Gaming Association,[379] die sich das Ziel gesetzt hat, Planspielaktivitäten aller Art durch

[378] http://www.stadtspieler.com/veranstaltungen.php, (30.7.2023)

[379] https://sagsaga.org, (30.7.2023)

Vernetzung zu fördern. In diesem Entwicklerkreis finden sich mehrere Spezialisten für die Planung von kommunalem Zusammenwirken in Form von Spielen.

3.11 Aussagekraft analoger Spiele

3.11.1 Abstrakte Spiele

Jedes beliebige Thema lässt sich modellieren und in ein Spiel umsetzen. Das Spiel kann jedoch nicht die komplette und lückenlose Wirklichkeit darstellen – sonst wäre es die Realität selbst – sondern reduziert einen Ablauf, eine Vorstellung oder eine Erlebniswelt auf eine vereinfachte, abstrahierte Form. Rein abstrakte Spiele wie etwa Mühle oder das traditionelle, auch unter Bezeichnungen wie *Solitär, Steckhalma, Solohalma, Springer, Jumper* oder *Nonnenspiel* bekannte *Einsiedlerspiel*, aber auch moderne Formen wie das *L-Spiel,*[380] *Abalone,*[381] *Moreaki-Kemu*[382] *oder das Gipf-Projekt*[383] sind jedoch im Vergleich zu der Vielzahl thematischer Spiele rare Ausnahmen.

Auf den ersten Blick scheinen Spiele oft beziehungsungebunden zu sein, vor allem dann, wenn sie auf schmucklosen geometrischen Feldern gespielt werden, wie *Halma* oder *Schach.* Doch bei genauerem Hinsehen entpuppen sich auch von diesen abstrakt anmutenden Spielen viele als verkleinertes oder vereinfachtes Abbild eines realen oder fiktiven Geschehens. Ein gutes Beispiel hierfür ist das japanische Spiel *Go*. Abstraktion lässt sich nicht weiter vorantreiben als bis zum Gegensatz von schwarz zu weiß, was sich in den Spielsteinen zeigt. Das Spielfeld ist ein schlichtes Karo-Gitter von neunzehn mal neunzehn Linien, was im Vergleich zum Farbwechsel der Schachbrettfelder ebenfalls die Abstraktionsgrenze erreicht. Die linsenförmige Form der Steine lässt an vom Flusswasser geformte Kiesel denken. Auch dies ist eine Form der

---

[380] *L-Game* in De Bono, *In 15 Tagen Denken lernen*, München 1990.

[381] *Abalone* von Michel Lalet und Laurent Lévi, 2 Spieler ab 8 Jahren, BSAH 08.04.03.01.

[382] *Moriaki Kemu* von Stefan Kiehl: https://shop.spiel-tac.de/Moeraki-Kemu_Taktikspiel_fuer_zwei_Personen, (1.9.2022).

[383] *Das GIPF-Projekt* von Kris Burm: https://brettspielbox.de/spielfamilie-gipf-projekt/, (1.9.2022) BSAH 08.05.01.02.

Natur, die keine weitere Vereinfachung mehr möglich macht. Bei keinem einzigen der spielimmanenten Elemente ist eine weitere formale Reduktion denkbar, ohne dass das Element selbst auf Null reduziert wäre und damit verschwinden würde. Doch trotz aller auf Abstraktion verweisenden Merkmale bildet *Go* ein reales Grundproblem der japanischen Gesellschaft ab. So groß das Land auch flächenmäßig erscheinen mag, so ist die für den Reisanbau verfügbare Fläche auf Grund der gebirgigen Struktur des Landes begrenzt. Eng und raumsparend auf kleiner Grundfläche zu bauen manifestiert sich durchgängig von den Städten bis zum *Noka*, dem einfachen Bauernhaus. Das lebensnahe Abbild der Notwendigkeit, das Überleben der Gesellschaft durch Reisanbau auf ausreichender Fläche zu sichern, bildet sich im Ziel des *Go*-Spiels ab. Es gilt, Raumgewinn zu erzielen und Areale einzugrenzen, die vom Gegenspieler nicht mehr erobert werden können. [384]

Auch wenn das geometrische Schwarz-weiß-Muster des Spielbretts abstrakt anmutet, ist auch Schach kein abstraktes Spiel. Es bildet das feudale System[385] kleinstaatlicher konkurrierender Fürstentümer ab.[386] Nicht auf den ersten Blick zu erkennen hingegen ist, dass auch das unter Namen wie *Mensch-ärgere-dich-nicht, Ludo, Petits Chevaux, Reise zur Herberge* oder *Eile mit Weile* und weiteren Bezeichnungen weit verbreitete Spiel nicht etwa ein abstraktes Würfel- und Wettlaufspiel ist. Zugrunde liegt das indische *Chaupur*

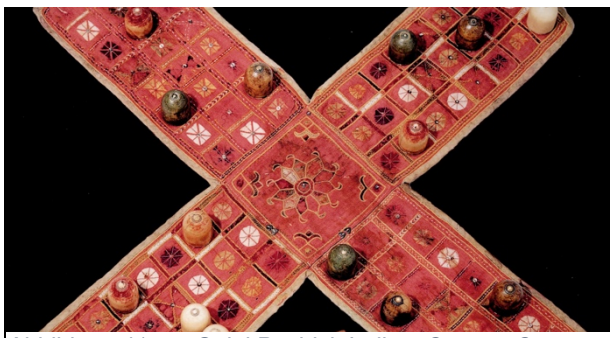


Abbildung 41 Spiel Pachisi, Indien, Coma y Comas, Un Monde de Jeux, ISBN 978 2376972 495, S. 80

[384] Werneck, Tom: *Von Wiedergeburt, Reisfeldern, gottgleichen Kaisern und mächtigen Frauen: Spiele als Spiegel kultureller Werte und Vorstellungen.* Vorlesung am 10. Mai 2021 an der Burg Giebchenstein Kunsthochschule Halle, https://www.burg-halle.de/design/design-studies/design-studies/lehrangebote/l/exotische-spielwelten-ein-spielgesteuertes-zukunftsszenario-und-erfolgsversprechende-vermarktung-ei/, (8.11.2021)

[385] Petzold, Joachim: *Schach: eine Kulturgeschichte*, Leipzig 1986, S. 74.

[386] Finkenzeller, Roswin/Ziehr, Wilhelm et.al.: *Schach: 2000 Jahre Spielgeschichte*, Aarau/Stuttgart 1989, S. 47 u. 68 ff.

oder auch *Pachisi* genannte Spiel.[387] Es spiegelt den Reinkarnationsglauben, der Teil einiger hinduistischer, vor allem aber buddhistischer Glaubensvorstellungen ist. Die durch Spielfiguren repräsentierten Wesen treten ins Leben, kommen voran, sterben, werden wiedergeboren, sterben wieder, treten erneut in ein Leben, in dem sie immer wieder unterschiedlich weit vorankommen. Bis sie endlich aus dem Samsara, dem Kreislauf des Leidens und der Wiedergeburten durch Bodhi, den Vorgang der Erleuchtung und des Erwachens, das Nirwana als bleibenden Zustand des höchsten Glücks erreichen. Das Nirwana stellen im Spiel die Zielfelder dar, in die die Spielfiguren einrücken und aus denen sie nicht mehr vertrieben werden können.

Selbst Halma, obgleich es abstrakt erscheint, simuliert Vorgänge aus der Realität: Der Aufbruch von Volksgruppen, die ein neues Territorium besetzen wollen, das gerade ein räumliches Vakuum bietet, weil auch deren Bewohner zeitgleich aufgebrochen sind. Halma stellt zugleich auch das Problem der beeinträchtigten Durchflussmengen dar, wenn sich Menschenakkumulationen in gegenläufiger Richtung durch enge Innenstadtstraßen bewegen

Die aufgezeigten Beispiele machen deutlich, dass sich viele abstrakt erscheinende Spiele in ihrem Kern auf konkrete Gegebenheiten zurückführen lassen. Der Grad der Abstraktion kann jedoch so weit vorangetrieben sein, dass die materielle Vorlage nur schwer erkennbar ist.

3.11.2 Gibt es eine qualitative Untergrenze des analogen Spiels?

Wenn die materielle Konkretisierung im Verhältnis zur Regel in den Hintergrund tritt, (siehe Bedeutung der Spielregel) muss folglich *jede* konkrete Ausprägung dem analogen Spiel zugerechnet werden, sofern sie nur von einer gebrauchstüchtigen Regel begleitet wird. Eine einschränkende Interpretation eines Spiels im Hinblick auf spielerische Originalität, Spielvergnügen oder Wiederholungsanreiz kann kein Kriterium

[387] Bell, Robert Charles: *Il Libro dei Giochi da Tavola*, übers. von Giampaolo Dossena (Milano 1979), S. 110-113 und Comas i Coma, Oriol: Un Monde de Jeux: Histoire et mécanismes des jeux de société.

sein, das geeignet wäre, eine Zuordnung zu den analogen Spielen zu rechtfertigen oder auszuschließen, denn jede derartige Bewertung muss zwangsläufig subjektiv sein. Sie ist immer vom Geschmack, den individuellen Vorlieben, dem Kenntnis-, Erfahrungs- und Erwartungsstand des Betrachters abhängig und entzieht sich damit einer Objektivierung.

Als einzelner Gegenstand ist das analoge Gesellschaftsspiel zudem zunächst nichts anderes als ein Konsumgut in der Nutzbarkeitsqualität alltäglicher Verbrauchs- und Wegwerfgüter. Erst in der zusammengeführten Gesamtheit kann sich das analoge Spiel zu einem Teil kultureller Aktivitäten transformieren, bei denen es keine Rolle spielt, wenn ein beliebiges Einzelexemplar qualitätsmäßig abweicht oder keiner Kategorie zugeordnet werden kann, die noch als Produkt der Alltagskultur anzusehen ist. Eine aussondernde Bewertung, die ein einzelnes Exemplar von der Gesamtheit des analogen Spiels abgrenzen wollte, ist konsequenter Weise nicht einmal dann möglich, wenn es sich um eine Kopie handelt; ja selbst dann nicht, wenn damit bestehende Rechte verletzt werden. Denn die Frage, ob eine Kopie legal oder rechteverletzend erstellt wurde, hat nichts mit der Eigenschaft zu tun, ein funktionierendes Spiel zu sein. Die Subjektivität des Beobachters gilt folglich auch für banale oder epigonale Werke.

3.11.3 Das Spiel als Simulation von gewaltsamen Konflikten

Konflikte im Spiel sind Modelle von Konflikten allgemeiner Art. Auf allen Gebieten, vom Zusammenleben im häuslichen Bereich bis auf die Ebene der Politik sind Konflikte unvermeidbar. Drei grundsätzliche Merkmale kennzeichnen jeden Konflikt:

- Divergierende Interessen, die den Beteiligten auch bewusst sind.
- Aus seiner subjektiven Sicht geht jeder der Beteiligten davon aus, dass er im Recht sei.
- Die Beteiligten sind aufeinander und/oder die gleichen Ressourcen angewiesen.

In Spielen lässt sich diese Grundkonstellation schon deshalb leicht modellieren, weil dabei das zweite Merkmal entfallen kann. Um ein funktionstüchtiges Spiel zu konfigurieren genügt es bereits, unterschiedliche Zielvorstellungen zu bestimmen und die

dafür erforderlichen Ressourcen einzuschränken. Hinzu kommt, dass das Verhalten der Spieler nicht notwendigerweise vernunftgesteuert sein muss, sondern gefahrlos Abweichungen erlaubt. Bei realen Konflikten ist davon auszugehen, dass Entscheidungen auf Grund von Wert-Erwartungs- und Spieltheorien getroffen werden. „*Diese gehen davon aus, dass Individuen zielgerichtet handeln und in ihrem Handeln diejenige Alternative wählen, die ihnen den größten subjektive Nutzen verspricht. Dementsprechend werden auch Konfliktparteien als rational Handelnde gesehen, welche die Kosten und Nutzen ihrer Entscheidungen abwägen und prinzipiell auf ein rationales und für beide Seiten gewinnbringendes Potenzial hinarbeiten können*."[388] Es liegt im Wesen des Spiels, dass auch Entscheidungen getroffen werden können, die nicht in das nüchterne Kosten-Nutzen-Konzept passen und dabei auch nicht die Hoffnungen und Erwartungen der Gegenpartei berücksichtigen. Anders als in der Realität, bei der die Konfliktparteien anschließend vielleicht lange miteinander auskommen müssen, existiert der spielimmanente Konflikt nach Beendigung der Partie nicht mehr.

Prominente Beispiele für gewaltsame Konflikte im Spielbereich gibt es in unüberschaubarer Zahl. Dabei kann der Begriff der Gewalt sehr weit gefasst sein und ist meist auch in keiner Weise mit dem Bewusstsein verbunden, einen gewaltsamen Konflikt nachzustellen. Selbst evidente Gewalt kann durch ständigen Gebrauch derart abgenützt sein, dass sie als solche nicht wahrgenommen und als harmlose Spielerei klassifiziert wird.

Zwei signifikante Beispiele für die Repräsentation der Gewalt im analogen Spiel:

- Die Simulationen eines wirtschaftlichen Geschehens, wie es etwa *Monopoly*[389] durch Mieteinnahmen und den Handel mit Immobilien darstellt, enthält nicht nur Merkmale von Rücksichtslosigkeit und rigoroser Gewalt, sondern leitet gerade daraus seinen Erfolg ab, denn zum erklärten Ziel gehört, die Mitspieler in den

[388] Sommer, Gert und Fuchs, Albert, Hg., *Krieg und Frieden: Handbuch der Konflikt- und Friedenspsychologie*, 1. Aufl., Weinheim: Beltz, 2004, S. 229.

[389] *Monopoly* von Charles Darrow, Vertrieb Deutschland durch Hasbro, Neu-Isenburg, Übersicht auf https://monopoly.hasbro.com/de-de, (24.2.2022).

Ruin zu treiben. Die Spielregel legt fest: „*Kann ein Spieler die anstehende Miete nicht mehr bezahlen, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle Besitztümer des bankrotten Spielers werden an den Gläubiger (= Grundstücksbesitzer) übergeben.*“

- *La Conquête du Monde* (Die Eroberung der Welt) war der ursprüngliche Titel eines Spiels des französischen Regisseurs Albert Lamorisse, das später als *Risiko*[390] von Parker Brothers vermarktet wurde.



Abbildung 42 Spiel Risiko, Parker 1982, BSAH 04.03.03.03



Abbildung 43 Spiel Risiko, Auftrag 1970er-Jahre, Parker, BSAH 04.03.03.03



Abbildung 44 Spiel Risiko, Auftrag 1980er-Jahre, Parker, BSAH 04.03.03.03

Lange waren die Ziele der Spieler bei Risiko drastisch formuliert. Sie reichten von der Aufforderung, Länder oder ganze Kontinente zu erobern bis zum Auftrag, einen Mitspieler völlig zu vernichten.[391]

Dass sich die gesellschaftlichen Vorstellungen, was unter Gewalt zu verstehen ist, verschieben können, ist gerade bei diesem Spiel markant dokumentiert. Die im Spiel zum Ausdruck gebrachte Gewalt führte zu einem Indizierungsverfahren bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS, derzeitig Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)), zu dem ich als

---

[390] *Risiko* von Albert Lamorisse, Vertrieb Deutschland durch Hasbro, Übersicht der vielfältigen Ausgaben auf https://products.hasbro.com/de-de/toys-games?q=nomy.restName%3 Agames-and-puzzles, (23.3.2022).

[391] Das Bayerische Spiele-Archiv Haar besitzt mehrere unterschiedliche Ausgaben mit gleicher Diktion; alle BSAH 04.03.03.03.

Gutachter bestellt war und das 1982 mit einem Vergleich vor dem Verwaltungsgericht Köln endete.[392] Dieser beinhaltete, dass die Kartentexte verändert werden mussten. Spielaufträge wie *Erobere das Land X* wurden ersetzt durch *Befreie das besetzte Land X.* In der Realität führt das zwar zum gleichen Ergebnis, denn ein von feindlichen Kräften okkupiertes Land kann nur dadurch befreit werden, dass Truppen einmarschieren und es erobern. Die moralische Rechtfertigung ist jedoch anders gelagert.

Weil nach dem Vergleich noch eine Aufbrauchfrist für bereits produzierte Spiele toleriert wurde, enthielten erst ab etwa der Mitte der 1980er-Jahre alle verschiedenen, im deutschsprachigen Raum vermarkteten Ausgaben von *Risiko* die an eine Befreiung gekoppelten Spielaufträge. Einen grundlegenden Wandel brachte der Einsatz der Bundeswehr in Afghanistan. Schon 2002 wies Peter Struck, der damalige Bundesminister der Verteidigung, auf die kriegsähnliche Situation der Bundeswehr am Hindukusch hin.[393] Als Karl-Theodor zu Guttenberg 2009 das Verteidigungsministerium übernahm, formulierte er: „*Es herrschen kriegsähnliche Zustände in Teilen Afghanistans*“[394] und *„[…] kann man umgangssprachlich von Krieg reden*.“[395] Mit dem Argument, wenn schon die Verteidigungsminister selbst von Krieg sprächen, brauche sich das Spiel nicht verbal zu verstecken,[396] wurden daraufhin wieder die ursprünglichen martialischen Spielaufträge eingesetzt. Parker, mittlerweile von Hasbro

---

[392] *Risiko*: Vergleich VG Köln 10 K 6287/82 zum Abschluss des Indizierungsverfahrens bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Dokumente im Anhang.

[393] Rede des Bundesministers der Verteidigung, Peter Struck vor dem Deutschen Bundestag am 20. 12. 200; https://www.bundesregierung.de/breg-de/service/bulletin/rede-des-bundesministers-der-verteidigung-dr-peter-struck--784328, (13. 6. 2022).

[394] Zum sprachlichen Umgang: Die Versicherungswirtschaft schließt generell kriegsbedingte Schäden aus. Das erklärt Formulierungen wie „kriegsähnlicher Zustand“. Vgl. Mark Makowsky am 26.10.2022 am Kölner Instituts für Versicherungsrecht, https://versicherungsrecht.jura.uni-koeln.de/sites/versicherungsrecht/Jour_Fixe/JF_Makowsky.pdf. (8.3.2024).

[395] Kriegsähnliche Zustände in Teilen Afghanistans: https://www.phoenix.de/sendungen/dokumentationen/deutschlands-krieger---die-bundeswehr-und-ihre-minister-a-890544.html, und https://www.spiegel.de/politik/ausland/tabu-bruch-guttenberg-spricht-von-krieg-in-afghanistan-a-687235.html, (8. 3.2022).

[396] Mutz, Jörg, PR-Agentur für Hasbro, im persönlichen Gespräch mit mir während der Spielwarenmesse Februar 2012.

übernommen, hatte sich durch zwei Instanzen geklagt und feierte den Erfolg mit der Werbebotschaft: „*25 Jahre nach der Indizierung des Spiels Risiko darf man jetzt wieder angreifen und erobern*“.[397] Dass aber damit das spielimmanente Konfliktpotential keineswegs grundsätzlich beseitig wurde belegt die kritische Analyse der Spielregel der Sonderausgabe *Risiko – das Duell* aus dem Jahr 2008 mit einem Spielfeld, das weitgehend die politischen Landschaft der EU abbildet. Als Beispiel für das Ende eines Zugs *„[…] dürfen Sie Ihre Einheiten von Deutschland durch Polen und Weißrussland nach Süd-Russland ziehen.“*[398] Das weckt unerfreuliche Erinnerungen.



Abbildung 45 Spiel Risiko, neutralisierte Auftragskarte, hier mit dem Auftrag, entweder Argentinien zu erobern oder alle schwarzen Armeen zu vernichten BSAH 04.03.03.03

Erst auf Grund der generellen gesellschaftspolitischen Sensibilisierung für *political correctness* wurden die Texte später durch Bilder ersetzt und damit sprachlich neutralisiert, was zugleich die soziokulturelle Bedingtheit des analogen Spiels belegt.

Jede spielerische Konfrontation auf dem Spielbrett, gleichgültig, um welche Art der Auseinandersetzung es sich handelt, kann auf mehrere Arten beendet werden. Im Normalfall ist ein vorher festgelegtes Spielziel erreicht. Möglich ist auch eine Absprache der Spieler, die zu einem gütlichen Abbruch führt. Wer allerdings als Spielverderber die Figuren vom Brett fegt, demontiert damit den durch Regeln gesicherten Zusammenhalt. Die Realität macht immer wieder deutlich, dass die Grenzlinie zwischen einem Spiel mit akzeptierten Regeln, passendem Material und definiertem Feld auf der einen und dem Spiel wirtschaftlicher oder politischer Macht auf der anderen Seite dünn ist: „*Die gemeinsame Praxis kann auch abbrechen, das Spiel*

[397] Vgl. Bericht von Oliver Rezec in der taz vom 20.3.2010, Rubrik Gesellschaft/Alltag mit Bezug auf die Entscheidung des Verwaltungsgerichts Köln, AZ 10 K 6287/82, Dokument im Anhang.

[398] Ebd., Text im Anhang.

beendet sein. „[…] wenn es keine Einigkeit darüber mehr [gibt], welche Regeln die Interaktion leiten sollen, dann bedeutet das Ende gemeinsam akzeptierter Regeln der Interaktion und der Verständigung häufig den Beginn der Gewalt, des Krieges“.[399]

Konflikte mögen im persönlichen Bereich mit Verletzungen, im wirtschaftlichen Bereich mit Schäden enden und führen bei kriegerischer Konfrontation zu Katastrophen und unermesslichem Leid. Im Spiel hingegen sind die Auseinandersetzungen ritualisiert. Sie sind räumlich und zeitlich begrenzt. Anders als in der Realität werden hier die Konflikte von allen Beteiligten als Element des Spiels gesucht und akzeptiert. Ein weiterer fundamentaler Unterschied zwischen realen und gespielten Konflikten ist die Wiederholbarkeit. Ein realer Konflikt, der unverändert erneut auftritt, verweist auf einen Mangel im Lösungsvorgang. Ein Konflikt im Spiel hingegen eröffnet den Anreiz, gefahrlos nach anderen, neuen Lösungsmöglichkeiten zu suchen.

3.11.3.1 Chaturanga als eine der Urformen des Schachspiels

Die teils Jahrtausende weit in die Vergangenheit reichende Geschichte des Spiels hat neben den vielfältigen Untersuchungsrichtungen wie Archäologie, Geschichtswissenschaft usw. vor allem kulturanalytische Aussagekraft. Das lässt sich anhand der grundlegend unterschiedlichen Ausprägungen des Schachspiels darlegen. Bei prinzipähnlichem Konstrukt zeigen die zu Grunde liegenden kulturellen Bezugssysteme in Indien, China, Japan und Europa durch den Vergleich von Regeln, vor allem aber durch zugeordnete Bedeutungen, fundamentale Unterschiede. Die andersgearteten Formen dieses Spiels transformieren sie in jeweils unterschiedlicher Weise vom trivialen Unterhaltungsmedium zum Reflektor kultureller Grundmuster.

Der Ursprung des Schachspiels ist umstritten und wird teils in Indien, teils in Persien verortet. Als gesichert kann *Chaturanga* im nördlichen Indien auf das sechste nach-

[399] Nida-Rümelin, Julian: *Verantwortung*, 2011, 94, zitiert nach Bereczki, Wittgensteins Sprachspiel und die Spieltheorie, S. 201.

christliche Jahrhundert datiert werden.[400] Vier Spieler führten mit Elefanten, Streitwagen, Reitern und Fußvolk unterschiedliche militärische Gruppierungen. Zum Ausgleich ungleicher Stärke dienten Würfel. Zusammen mit Herrscher und Ratgeber bildet diese Konfiguration wesentliche Elemente der Struktur der damaligen indischen Streitmacht ab, reflektiert aber zugleich auch die politische Machtteilung der Gesellschaft mit Priestern, Regierenden, Landbevölkerung und dienender Arbeiterklasse jener Zeit. Als Alexander der Große 326 v. Chr. in das nordwestliche Indien vordrang, traf er auf diese vierfache Kriegsformation.[401] Rund 800 Jahre später datierbare Spiele enthielten nach wie vor diese Kombination, obgleich der Kampfwagen dann längst aus dem Arsenal militärischer Ausrüstungen gestrichen war.

3.11.3.2 Schach als Konfliktsituation

Semiotisch orientierte Analysen der Zugmöglichkeiten des Schachspiels, gleich in welcher Variante, erschöpfen sich zunächst in der Aufzählung von waagrechten, senkrechten oder diagonalen Bewegungsmöglichkeiten und als Sonderform der Bewegung dem Rochieren oder Überspringen anderer Figuren. Ein weiterer Aspekt ist die Zugweite, die eng begrenzt oder, soweit freie Felder verfügbar sind, spielfeldüberbrückend sein kann. Wirkung und Bedeutung erhalten die Zugmöglichkeiten erst in Verbindung mit dem Abbild der jeweiligen gesellschaftlichen Strukturen und machtpolitisch begründeten Zuschreibungen.

Schach ist nicht nur ein Konflikt in sich, sondern kann auch einen Antagonismus zu externen Gegebenheiten bilden, wenn sich die spielimmanente Auseinandersetzung auf eine zweite, höhere Ebene verlagert, wie dies in der 1943 posthum veröffentlichten Schachnovelle des britisch-österreichischen Schriftstellers Stefan Zweig geschieht.[402] Denn der eigentliche Konflikt besteht dort in der Auseinandersetzung mit dem Terror

---

[400] McNab, Jessie Dennis, (Hg.): *Chess: East and West, Past and Present,* New York 1968, S. XI (Introduction).

[401] Breloer, Bernhard: *Alexanders Kampf gegen Poros*, Stuttgart 1933, S. 72.

[402] Zweig, Stefan: *Novellen*, hg. von Rüdiger Görner, Zürich 2009.

der Naziherrschaft, dem sich eine der beiden Hauptfiguren der Erzählung durch die intensive geistige Beschäftigung mit Schach zu entziehen versucht, was zur Konfrontation der Protagonisten führt; zum Konflikt primitiver Menschenverachtung mit Intelligenz und humanistischen Werten.

Das Schachspiel selbst ist Krieg, auch wenn die Gesellschaft diese Form der Auseinandersetzung als ritualisiert, modellhaft und symbolisch diminuiert. Das spiegelt sich in der belletristischen Literatur: *„[…] gräßliche Schlacht geschlagen. Es werden Fallen gestellt, es wird umzingelt, belagert, verfolgt; es gibt Angriff und Rückzug, es werden – eine besonders verräterische Formulierung – Figuren ‚geopfert', bevorzugt Bauern; es wird immer mehr in die Enge getrieben, es wird gedroht und gemetzelt; es gibt immer mehr Tote und schließlich muss sich einer der befeindeten Könige ergeben…. Das Schachspiel ist auf nichts, als auf die Vernichtung des Gegners ausgerichtet."* Und weiter: *„Das Schach wiederholt nur den Irrsinn der Weltgeschichte auf kleinem Brett. Man strengt sein Hirn ausschließlich dazu an, den Gegner möglichst schnell auszurotten, und man hat die Partie auch dann gewonnen, wenn das eigene Heer weitgehend abgeschlachtet ist*."[403] Doch nicht nur die Literatur, sondern auch die schachorientierte Fachliteratur macht aus der kriegssimulierenden Absicht keinen Hehl. So etwa „*Das Schachspiel befriedigt […] den in jedem Menschen schlummernden Kampftrieb*".[404] Marion Faber stellt 2011 fest: „*Vor allem die Kriegs- und Klugheitsmetapher blieb Schach als Strategie- und Verstandesspiel erhalten*".[405]

---

[403] Westphalen, Joseph von: *Warum ich nicht Schach spiele* in Warum ich trotzdem Seitensprünge mache, München 1995, S. 8.

[404] Kellner, Otto: *Das Schachspiel,* BdBerlin/Leipzig 1904, S. 4.

[405] Faber, Marion: *Zweikampf, Zugzwang, Zitterpartie*. Die Bildsprache des Schachspiels vom Barock zum Biedermeier, S. 26, in Natascha Niemeyer-Wasserer, Hg., *Von der Krone zum Bürger: Schach in der höfischen und bürgerlichen Kultur von 1750 - 1850*, Baldham 2011.



Abbildung 46 Spiel A Game at Chess, Kolorierter Stich von Charles Williams, London 1802

Auch bildliche Darstellungen weisen deutlich auf das kriegerische Element, so etwa das karikaturistische Gemälde von Charles Williams *A Game at Chess* aus dem Jahr 1802, das Napoleon und Cornwallis, beide in Uniform und mit Säbeln bewaffnet, am Schachbrett zeigt.



Abbildung 47 Spiel Schach als politische Karikatur, signiert mit G.H., Napoleon verliert das Spiel

So auch die lediglich mit *G.H.* gekennzeichnete Radierung, die als politische Karikatur einen verzweifelten Napoleon vor einem Schachbrett zeigt, umringt von Militärs verschiedener an den napoleonischen Kriegen beteiligten Völker.[406] Der reiche John Bull, der England repräsentiert, trägt die Weltkugel, auf der Napoleon wohl gerade die Schachpartie verliert. In Napoleons Sprechblase steht: „Which way shall I

[406] Beide Karikaturen in: Niemeyer-Wasserer a.a.O., S. 103 und 105 sowie zahlreichen Abbildungen militärischer Schachfiguren

move/ how shall I maneuvre. I am afraid I shall lose my king as well as my men and Knights".



Eine erste Einführung ins Schachspiel für Kinder ist durchgängig als Ritterschlacht illustriert und beginnt mit: *„Schach ist ein Kriegsspiel zwischen zwei gleich starken Armeen, den Weißen und den Schwarzen*"[407]

Abbildung 48 Schacheinführung für Kinder - Illustration als Krieg zweier Armeen BSAH 13.04.01.01

Diese Beispiele sind exemplarisch aus einer unüberschaubaren Zahl von Belegen herausgegriffen.

Auf der Metaebene sind die drei wesentlichen Merkmale eines Kriegs Raum, Zeit und Kriegsakteure.[408] Im Schach ist der Raum eindeutig und klar erkennbar begrenzt durch das vorgegebene Areal des Spielfelds. Dabei spielt es keine Rolle, ob auf einem gängigen Brett oder auf einer der zahlreichen Sonderformen gespielt wird. Denn es gibt auch runde, dreidimensionale und viele andere Gestaltungsformen oder unterschiedliche Spielfeldgrößen, deren übereinstimmendes Merkmal ist, ebenso zahlreich wie wirtschaftlich weitgehend erfolglos zu sein.[409] Auch die Zeit ist definiert durch den Beginn und das Ende des Spiels, sei es durch Abbruch, sei es durch Sieg

[407] McLeod, William T. u. a.: *Schach: leicht gelernt u. gut gespielt,* Stuttgart/Zürich 1977, S. 8.

[408] Willeke, Stephanie: *Grenzfall Krieg: Zur Darstellung der neuen Kriege nach 9/11 in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur,* 1. Aufl., Bielefeld 2018, S. 107 ff., doi.org/10.14361/9783839440353.

[409] Eingehend ist dies dokumentiert in Pritchard, David Brine: *The Encyclopedia of Chess Variants*, auf 150 Exemplare limitierte Auflage; London 1994, mit dem wohl umfassendsten Überblick über Varianten und Sonderformen des Schachspiels. Im Bibliotheksbestand BSAH 13.01.02.01

und Niederlage. Sieht man von einigen weitgehend erfolglosen Versuchen ab, Mehrpersonen-Schachvarianten einzuführen, so ist die Zahl der Akteure als Regelfall auf zwei begrenzt und diese sind eindeutig definiert. Ziel eines Kriegs ist entweder, den Gegner zu unterwerfen, was auch zu dessen völliger Vernichtung führen kann, oder dessen Besitz an sich zu bringen. Besitz kann aus Territorium oder beweglichen Gütern bestehen. Schach zielt auf die Vernichtung des Gegners und damit zugleich auf die Herrschaft über das gesamte, durch die flächenmäßige Begrenzung des Spielbretts bestimmte Gebiet.

3.11.3.3 Die Repräsentation feudaler Herrschaft am Beispiel Schach

Die privilegierte Stellung der oberen Schichten hat sich in formal abgewandelter Form über alle Schritte der Weiterentwicklung des Spiels aus der arabischen Kultur bis zur heutigen in Europa gängigen Form erhalten. Es geht aber in allen Stufen einer verändernden Anpassung immer um den Machterhalt des feudalistischen Herrscherpaares. „*So war insbesondere Geschlecht, Name und Position der Dame, der Königin, erst das Ergebnis eines Entwicklungsprozesses der abendländischen Adaption des Spiels in den mittelalterlichen Jahrhunderten*.“[410] In den unterschiedlichen Entwicklungskonstellationen im europäischen Schach geht es jedoch nicht um eine Gleichstellung der Regierenden, sondern um die grundsätzliche Manifestation des Patriarchats, denn die mächtigste Figur auf dem Brett, die Dame, die ja die Königin repräsentiert, muss sich opfern, um den weitgehend unbeweglichen und spielschwachen König zu sichern. „*Allein der König, dieses unbewegliche Monstrum, muss geschützt werden.“*[411]

Es überrascht, dass in der aktuellen Genderdebatte die diskriminierende Rolle der Dame im Schach bisher völlig ausgespart wurde. Dabei ist die grundsätzliche Diskussion der Darstellung und Bedeutung der Frau im Spiel nicht neu. „*Christine de Pizan*

---

[410] Seibt, Ferdinand/Lundt et.al, Reimöller, Helma (Hg.): *Von Aufbruch und Utopie: Perspektiven einer neuen Gesellschaftsgeschichte des Mittelalters* (Köln 1992): Helma Reimöller: Die zwei Gesichter der femina ludens. Bemerkungen zur Kartenspielerin im späten mittelalterlichen Diskurs, S. 305.

[411] Westphalen, *a.a.O.,* S. 9.

(1364 bis etwa 1430)[412] *initiierte in Frankreich die Querelle des Femmes bzw. Querelle des Dames, die als große europäische Geschlechterdebatte in Wort und Bild von 1400 bis zum Ende des 18.Jahrhunderts geführt wird*", konstatiert Ulrike Wörner und belegt die Entwicklung anhand der Geschichte der Spielkarte. [413] Noch weiter geht Helma Reimöller, die, in Anspielung auf Huizingas *homo ludens*, den Begriff der *femina ludens* geprägt hat.[414] Das Bild der spielenden Frau reicht von *„[...] der Statusfunktion des Spiels auf einer Skala zwischen ritterlichen probitates und standesabbildender hochhöfischer Spielkultur einerseits und den Vergnügungen einer bäuerlichen Bevölkerung oder städtischer Unterschichten andererseits ….[und] ist bedeutsam für die Einschätzung der Kartenspielerinnen des späten Mittelalters*."[415] Der Wandel, der einerseits von einer Obrigkeit gesetzt war, für die die Auswirkungen des Glücksspiels als Beeinträchtigung der öffentlichen Ordnung galten, der andererseits von der Kirche im Transfer von einer allgemeinen Sündhaftigkeit auf die individuelle Bußfertigkeit vorangetrieben wurde, führte zu einem Frauenbild von einer *femina ludens* als „*lasterhafte Sünderin, der von Obrigkeit und Klerus verachteten Kartenspielerin."*[416] Dass in diesem Umfeld die dienende und bis zur Selbstaufopferung reichende Rolle der Dame im Schach definiert werden konnte, ist nur aus dem damaligen Grundverständnis erklärbar.

Wenngleich die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren im europäischen Schach prinzipiell nur geringfügig von denen der ursprünglichen indischen Vorlage abweichen, haben sich im Laufe der Zeit nicht nur zugeordnete Bedeutungen grundlegend verändert, sondern es wurden vor allem auch Akzeleratoren eingebaut. Der mögliche

---

[412] Pizan, Christine de: *Der Schatz der Stadt der Frauen: weibliche Lebensklugheit in der Welt des Spätmittelalters* in *Frauen - Kultur - Geschichte*, hg. von Claudia Opitz-Belakhal, Freiburg im Breisgau 1996.

[413] Wörner, Ulrike: *Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzei*t, Regensburger Schriften zur Volkskunde, Bd. 21, Münster, Waxmann, 2010, S. 22.

[414] Seibt/Reimöller, *a.a.O*

[415] Ebd., S. 304.

[416] Ebd., S. 320.

Doppelschritt des Bauern im erstem Bewegungszug dient ebenso wie die Rochade dazu, das Spiel mit einer größeren Dynamik und damit einem reduzierten Zeitverbrauch zu versehen. Vor allem aber beschleunigte die Macht der Dame das Spiel. Sie wurde vom *Wesir* mit stark eingeschränkter Zugweite zur mächtigsten Figur auf dem Brett.[417] Damit haben Beschleunigung und Zeit als beherrschende Faktoren europäischer Denk- und Handlungsweise Eingang in dieses Spiel gefunden. Die im Laufe der Entwicklung zu beobachtenden Veränderungen auf der inhaltlichen Ebene eröffnen der historischen Anthropologie noch ein weites Forschungsfeld.

Unsere Gesellschaft beginnt in zunehmendem Maß das traditionelle Rollenbild der Frau, die sich zu unterwerfen und aufzuopfern hat, durch gleichberechtigte Teilhabe zu ersetzen, und sie hat auch die im Schachspiel dargestellte feudale Herrschaftsform abgelegt und durch demokratische Lebensformen ersetzt. Unter dem Blickwinkel der Diskrepanz zwischen einem aristokratischen Herrschaftssystem und der Lebensform der Demokratie wirkt der immer noch lebhafte Zuspruch zum Schachspiel als Unstimmigkeit und steht im Widerspruch zu einer wachsenden Sensibilisierung für politische Korrektheit. Der im Spiel ausgetragene evidente Antagonismus zwischen freiheitlich gelebter Wirklichkeit und Unterwerfung unter die Willkür eines königlichen Herrscherpaars empfindet jedoch eine große Zahl von Spielern wohl als wenig störend, denn Schach genießt nach wie vor eine hohe gesellschaftliche Wertschätzung und Anerkennung als Bestandteil westlicher Kultur. Das spiegelt die Schachplattform chess.com. Sie hat etwa 75 Millionen Mitglieder und zeigt auf einem Zähler die täglich gespielten Partien an; meist über 8,5 Millionen.[418]

---

[417] Strouhal Ernst in Ulrich Schädler/Musée suisse du jeu, (Hg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der analogen Spiele* ; (aus Anlass des zwanzigjährigen Bestehens des Schweizerischen Spielmuseums 1987 - 2007), Darmstadt 2007, S. 67.

[418] Schachplattform chess.com, (8.11.2021).

3.11.3.4 Xianqui in China, Shogi in Japan: Spiegel gesellschaftlicher Strukturen

Im europäischen Schach finden sich alle Elemente des kleinstaatlichen, feudalherrschaftlichen, höfischen Lebens mit seinen ausgeprägten Strukturen. Bei aller hierarchischer Distanz war das Herrscherpaar im realen Leben dennoch in gewisser Weise volksnah. König und Dame bewegen sich auf dem Schachbrett *im Volk*.



Abbildung 49 Spiel Xiangqi, Grundaufbau BSAH 06.01.01.02

Grundlegend anders zeigt sich die Rangordnung bei *Xiangqi*, dem chinesischen Schach. Das Herrscherbild, das im Spiel auftritt, spiegelt nicht nur, dass der Kaiser der Höchste im Staat und seinem hierarchischen Gefüge ist, sondern manifestiert auch seine gottgleiche Stellung. Denn nach allgemeiner chinesischer Auffassung stand der Kaiser im Mittelpunkt des Universums. Ihm „*kam daher die Verantwortung zu, Himmel und Erde im Gleichgewicht zu halten und damit die natürliche Ordnung zu garantieren*.“[419] Als *Sohn des Himmels* genoss er das Vorrecht, als *der Einzige Mensch* bezeichnet zu werden. Doch zwei gottgleiche Kaiser im Spiel zu haben, beide mit dem Anspruch, jeweils der Höchste zu sein, ist kontradiktiv. Auch wenn jeder der beiden Kaiser sein auf neun Positionen eng begrenztes Palastareal – das mit Diagonalen versehene Quadrat – nie verlassen kann und damit nicht einmal eine räumliche Näherung möglich ist, sorgt diplomatisches Protokoll dafür, dass selbst auf spielfeldüberbrückender Distanz keine Konfliktsituation auftritt, denn stets ist eine Figur auf der Sichtverbindung gefesselt. Tritt dennoch ein Kaiser in das Sichtfeld des Gegners, so hat er sich unterworfen und ist matt.

---

[419] Hibbert, Christopher/Hahn, Monika: *Die Kaiser von China*, Herrsching 1989, S. 130.

Weitere signifikante Merkmale unterscheiden die chinesische Form des Schachspiels von anderen Schachformen. Quer durch das Spielfeld verläuft ein breiter Streifen; der *große, gelbe Fluss*. Er ist im Spiel nur schwer überwindbar und gibt wohl die Lebenserfahrung wieder, dass sich in mit Wasser vollgesogenen wattierten Lederpanzern oder anderer durchnässter Kriegsausrüstung auf der gegenüberliegenden Seite eines Flusses nicht gut kämpfen lässt. Der Elefant kann den Fluss nicht überwinden und muss stets auf seiner Spielfeldhälfte bleiben. Offenbar beeindruckt von der Tatsache, dass ein Geschütz über die Köpfe der eigenen Soldaten hinweg den Gegner treffen kann, ist die Figur der Kanone konzipiert. Sie trifft den Gegner auf Distanz, wenn eine eigene Figur auf der Sichtverbindung steht.

Bildet das europäische Schach Beweglichkeit und Dynamik ab, so steht dem im chinesischen Schach die Hierarchisierung des Raums und die Blockadefunktion des Figurenmaterials, aber auch deren Überwindung durch die Kanone gegenüber.[420]

Der hier als Beispiel für eine grundlegende Gegebenheit dargestellte Vergleich von prinzipähnlichen, in Ausprägung und Wirkung jedoch sehr unterschiedlichen Spielformen spiegelt die jeweils aktuellen Vorstellungen und Bezugssysteme der Gesellschaften von Macht, Hierarchie, strategischen Möglichkeiten, Subordination oder geschlechterspezifischen Rollen zu der Zeit, in der die jeweiligen Spielformen festgeschrieben wurden, und bietet den Ansatz für weiterführende kulturvergleichende wie historische Forschung.

[420] Petschar, Hans in Ursula Baatz/Wolfgang Müller-Funk, (Hg.): *Vom Ernst des Spiels: über Spiel und Spieltheorie*, Berlin 1993, S. 126.



Abbildung 50 Spiel Shogi Grundaufbau BSAH 05.02.02.01

Obgleich auch hier die Zugmöglichkeiten der Figuren durch horizontale, vertikale und diagonale Richtung und unterschiedliche Zugweiten definiert sind, ist das japanische Schachspiel *Shogi* wiederum abweichend konzipiert und bildet ein völlig anderes kulturelles Grundbild ab. Die Figuren bewegen sich nicht wie beim chinesischen Schach auf Linien, sondern, mit dem europäischen Schach vergleichbar, auf Feldern. Eines der wesentlichen Unterscheidungsmerkmale ist, dass geschlagene Figuren nicht ausscheiden. Sie kommen zwar zunächst vom Brett, gehen aber in den Besitz des Gegenspielers über. Dieser kann die eroberte Figur jederzeit als eigene Figur auf dem Brett einsetzen, was immer wieder zur Instabilität einer zwischenzeitlich aufgebauten Machtbalance führt. Möglich wird das, weil die Figuren keine unterschiedlichen Farben aufweisen. Beide Spieler verwalten einen identischen Figurensatz. Wem welche Figur gehört, definiert sich über die Einsatzrichtung, denn die flachen Steine sind vorne pfeilartig zugespitzt.

Nur die Unterseite der Figuren ist in anderer Farbe, meist rot gehalten. Die Steine werden umgedreht und erhalten dadurch erweiterte Zugmöglichkeiten, wenn sie befördert werden. Das geschieht in den letzten drei Reihen des Spielfelds, der Verteidigungszone des Gegenspielers. Alle Figuren können durch die Promotion eine Wertsteigerung durch erweiterte Zugmöglichkeiten erfahren. Die Ausnahme bilden König und die beiden Goldgeneräle. Zugrunde liegt die Vorstellung, dass ab einer gewissen Ranghöhe bereits alles erreicht ist, was die hierarchische Struktur des japanischen Kaiserreichs zu bieten hat. Interessant jedoch ist der Gedanke, dass Kriegsgefangene, also eroberte gegnerische Figuren, sich ideologisch umdrehen und zur Verstärkung der eigenen Armee einsetzen lassen. Das manifestiert eine grundlegend unterschiedliche Sichtweise der Kriegsführung und der damit verbundenen Loyalitätsnormen. Eroberte Figuren verlieren zunächst eine durch Promotion bereits erreichte Aufwertung, was darauf hinweist, dass man ihrer neu zugewiesenen Loyalität zunächst nicht traut und sie sich in der neuen Aufgabe und Funktion erst bewähren müssen, um erneut durch Promotion aufgewertet werden zu können.

Die Materialisierung des Spiels spielt für die meisten Spieler kaum eine Rolle. Bei *Xiangqi* dient sehr häufig ein schlichtes Blatt Papier als Spielfeld. *Shogi* und *Schach* werden vorzugsweise mit einfachen, stark abstrahierten Spielen gespielt. Aufwändige, künstlerische Gestaltungen werden in allen drei Kulturen als eher hinderlich betrachtet und dienen lediglich der Repräsentation, nicht aber dem aktiven Spiel. Wenn also in allen Kulturen die materielle Gestaltung von geringer Bedeutung ist, muss die Wertschöpfung auf der inhaltlichen Qualität und der kulturellen Bedeutung liegen.

3.11.4 Das Spiel als Botschaftsträger

Viele Spiele mit einem deutlich erkennbaren Narrativ tragen zwar immanent eine Botschaft in sich, die aber das Spielerlebnis nicht unmittelbar beeinflusst. Schach ist Krieg. Das Ziel ist, ein anderes Königreich zu besiegen, zu unterwerfen und auszulöschen. Doch Schachspieler haben nicht das Abbild einer Schlacht vor Augen, sondern betrachten das Geschehen als sich gegenseitig beeinflussende Wirkungen von Stellungen und möglichen Zügen. Auch wenn Pachisi hinduistische Glaubensvorstellungen zugrunde liegen, wird Mensch-ärgere-dich-nicht unabhängig von der historischen Vorlage als Spiel gespielt. Die Spieler wissen meist nichts von der ursprünglichen Intention oder nehmen sie nicht wahr und spielen unbekümmert, weil sie nur das Spielerlebnis suchen. Das japanische Spiel Shogi enthält immanent die Botschaft, dass es klüger ist, gegnerische Soldaten nicht zu vernichten, sondern sie ideologisch umzudrehen und zur Verstärkung der eigenen Kräfte einzusetzen. Die Zuordnung von nicht auf den ersten Blick erkennbaren Botschaften zu Spielen lässt sich beliebig fortsetzen. Sie haben jedoch insofern nur geringe Bedeutung, weil es bei der Kreation eines Spiels in der Regel nicht darum ging, ein wirksames Trägermedium für eine Ideologie, politische Einstellung, gesellschaftliche Positionierung, wirtschaftliche Grundrichtung oder ein sonstiges Anliegen zu konkretisieren. Impulsgebend für die Spielentstehung war jeweils eine reale Gegebenheit. Die Einbeziehung von Botschaften konnte dabei bewusst oder unbewusst eine begleitende Rolle gespielt haben. Dem Spieler sind die zugrunde liegenden Ansätze in der Regel gleichgültig, solange ihm das Spiel nur Spaß macht.

Doch Spiele eignen sich auch als Trägermedium, um in umgekehrter Richtung zu wirken. Dann ist Spiel nicht Spiel um seiner selbst willen, sondern lediglich Mittel zum Zweck.



Abbildung 51 Spiel Verkehrszeichen-Memory, Otto Maier Ravensburg 1971, BSAH 06.02.01.01

Didaktische Spiele werden nicht mit der Intention entwickelt, ein Spielvergnügen zu vermitteln, sondern um konkrete Lerninhalte zu transportieren, wie etwa beim Verkehrszeichen-Memory.[421] Die Vermittlung von Wissen oder Fähigkeiten soll über ein spielerisches Geschehen als Trägermedium schmackhaft gemacht werden, bleibt aber ihrem Wesen nach dennoch ein Lernprozess. Das löst das Spiel von der zweckfreien, freiwilligen Betätigung und gibt ihm ein Ziel oder eine ergebnisorientierte Richtung, was bei Kindern die Reaktion auslösen kann, die Absicht zu merken, verstimmt zu sein und das Lernspiel abzulehnen.[422]

Die Werbeindustrie nutzt das Spiel intensiv als Botschaftsträger. Unternehmen, Verbände, kulturelle Einrichtungen, NGOs, Kommunen und andere Institutionen geben die Entwicklung von Spielen in Auftrag, die dem Spieler Produkte, aber auch Wertvorstellungen maßgeschneidert nahebringen. Bereits ab den 1950er-Jahren suchten bekannte Marken ihr Renommée mit Spielen zu fördern wie zum Beispiel Nigrin für Autopflege (*Lustige Nigrin-Autofahrt*, ca. 1950), Odol für ein Mundwasser (*Das Odol-Spiel*, ca. 1950), Aral für Treibstoffe (*Kreuz und quer durch den Verkehr*, 1953), Eduscho für Kaffee (*Eduscho schafft zu jeder Zeit Behagen und Gemütlichkeit*, ca. 1955), Persil für Waschmittel (*Lauf und Kauf*, ca. 1959), Blendax für Zahnpasta (*Mit Blendax-Max auf Reisen*, ca. 1960), Salamander für Schuhe (*Glück zu im Salamanderschuh*, ca. 1960), Esso Treibstoffe (*Das große Tiger Spiel – mit dem Esso-*

[421] Verkehrszeichen-Memory, Otto Maier Ravensburg, 1971 BSAH 06.02.01.01.

[422] Nach Johann Wolfgang von Goethe in *Torquato Tasso* (II,1): Tasso drückt sein Missfallen am Verhalten der Prinzessin Leonore Sanvitale, Gräfin von Scandiano, aus: *"... und wenn sie auch die Absicht hat, den Freunden wohlzutun, so fühlt man Absicht, und man ist verstimmt.*"

Tiger in den Urlaub, 1965 bis 1968), die Vereinigungsgesellschaft Rheinischer Braunkohlebergwerke (*Brennstoff-Boss*, 1970). Werbespiele erhält der Endverbraucher in der Regel kostenlos oder verbunden mit der Bitte um eine Spende. Bisweilen werden solche Spiele neuerdings auch als Support der Institution über den Verkauf trotz eindeutiger Werbebotschaft angeboten. [423]



Abbildung 52 Spiel Bierbörse, Cover und Illustration (Ausschnitt) Parker 1979, BSAH 04.03.04.01

Wenn der Endverbraucher ein Spiel nicht kostenlos als Werbung erhält, sondern dafür in dem Bewusstsein bezahlt, dass er mit dem Erwerb dem Werbenden Geld zufließen lassen will, ist dagegen nichts einzuwenden. Grenzgängerisch war die *Bierbörse,* 1979 herausgegeben von der deutschen Niederlassung von Parker. Es handelte sich um eine Vermarktung des Spiels *Bazaar* von Sid Sackson, das schon 1968 als Bookshelfgame von 3M in Deutschland vertrieben wurde. Es war eine lizensierte und aus dieser Sicht nicht zu beanstandende Neuauflage des ursprünglichen Spiels. Die Preisgestaltung lag im Rahmen vergleichbarer Spiele. Was jedoch Anstoß erregte, war

[423] *Kaufangebot an Spielen mit Werbeintention von Greenpeace, https://warenhaus.greenpeace-magazin.de/produkte/spiele/, (6.6.2023).*

die Tatsache, dass mit Spielelementen gespielt wurde, die die Logos bekannter Biermarken trugen – und für deren Verwendung die Brauereien an den Spieleverlag in vergleichbarem Maß bezahlt hatten, als wäre Werbung geschaltet worden. Damit hatte der Endkunde zwar nicht für die Werbung direkt bezahlt, der Verlag jedoch hatte für das gleiche Produkt von zwei Seiten eine Zahlung erhalten, die einzeln in ihrer Höhe jeweils als Gegenwert für das Spiel gerechtfertigt gewesen wäre.

Ethische Grundwerte verletzte ein ebenfalls 1979 im Vorfeld der Bundestagswahl am 5. Oktober 1980 auf den Markt gebrachtes Spiel mit dem Titel *Die Wahlschlacht*. Produziert und vertrieben wurde es von Schmidt in Eching. Es gerierte sich als Möglichkeit, den Wahlprozess kennenzulernen. Bei mehrfachem Spiel stellte sich jedoch heraus, dass immer die CDU/CSU gewann und immer die SPD, zusammen mit allen anderen Parteien verlor. Nur sehr schwer war kleingedruckt der Auftraggeber zu finden. Hinter dem Spiel stand eine *Schutzgemeinschaft soziale Marktwirtschaft*.[424] Unter dem Deckmantel einer chancengleichen Wahlvorbereitung wurde der Konsument auf eine einseitige politische Ausrichtung gelenkt, für die er auch noch bezahlen musste.

Ein Grenzfall sind auch Spiele, die alle Merkmale gängiger analoger Spiele aufweisen, aber nicht im Handel auftauchen, sondern kostenlos oder als Preise in einem Gewinnspiel verteilt werden. Meist sind das Auftragsarbeiten, die sich von auf dem Markt befindlichen Spielen unterscheiden, weil sie passgenau als Träger von Werbebotschaften zugeschnitten werden.[425]

Dass der Gedanke, Spiele als Träger von Botschaften einzusetzen, nicht neu ist, belegen auch Dominospielen, die statt der Punkte Bilder zeigen.

Die Werbung nutzt Erkennungsmerkmale von Spielen und überträgt sie in Claims oder Slogans. Häufig zu sehen sind Botschaften oder Überschriften vor Beiträgen, die aus Scrabble-Steinen gelegt wurden. Diese haben noch die besonders günstige Eigen-

---

[424] *Der Spiegel* 24/1976 und *Die Zeit* 40/1976.pdf. Dokument im Anhang.

[425] *Fantastische Ballonreise* von Tom Werneck als Beispiel für Promotionsspiele (hier: für das Getränk Fanta), Ravensburger, 1977, BSAH 11.01.04.04.

schaft, dass durch kreuzwortartige Anordnungen als Botschaftsträger genutzte Wörter bildlich verbunden werden können. Eingehend hat sich mit der Nutzung von Spielen als Werbeträger Peter Neugebauer auseinandergesetzt und mit Beispielen belegt, wie etwa dem Wahlplakat, mit dem sich Hans-Dietrich Genscher 1994 als Schachstratege und damit generell als Stratege darstellte oder mit den von Rheinmetall 1988 und 1989 herausgegebenen Kalendern.[426]

3.11.5 Das Spiel als politischer, gesellschaftlicher und kultureller Experimentierkasten

Ein vergleichend-experimenteller Ansatz, wie ihn Konfliktsimulationen bieten, gilt jedoch nicht nur für die militärische Führung und Entscheidung. „*Freiheit, Scheitern und Ausprobieren sind individuelle Risiken von Einzelnen, obwohl sie als Motor für Veränderung als systemimmanent in einer Unternehmenskultur anerkannt werden sollten. Die Fähigkeit und Möglichkeit zur Veränderung sind die Kernkompetenzen in einer dynamischen Umwelt, auf die sich das Management vorbereiten muss*“.[427] Was die Autoren hier auf die Unternehmensführung einengen, gilt generell und uneingeschränkt für jeden Lebensbereich. Im realen Leben kann Versuch und Irrtum mit großen Risiken verbunden sein. Im Spiel ist die schwerwiegendste Folge, nicht als Sieger oder Gewinner aus der Partie zu gehen.

Als Unterhaltungsfunktion lassen sich sowohl unterschiedliche Abläufe bei gleicher Ausgangslage als auch die Auswirkungen einer gleichbleibenden Strategie bei unterschiedlichen Startszenarien im analogen Gesellschaftsspiel gefahrlos ausprobieren. Neben dem spielerischen Unterhaltungswert haben analoge Spiele jedoch auch im gesellschaftlichen Beziehungsgeflecht der Spieler Wirkung und Bedeutung. Eine auf einen Spieleabend begrenzte Einladung von Menschen, zu denen eine Beziehung über berufliche oder oberflächliche soziale Kontakte hinaus vertieft werden soll, bleibt

---

[426] Neugebauer, Peter: *Instrumentalisiert: Werbung mit Spielen,* Spielbox, Nr. 4/2003, S. 42.

[427] Junge, Jens et.al: *Spielerisches Gestalten - Ludologie als transdisziplinärer Forschungsbereich*, https://www.ludologie.de/fileadmin/user_upload/Spielerisches_Gestalten.pdf, (17. 9. 2021).

ohne weitere gesellschaftliche Verpflichtung, wenn sich beim Spiel herausstellt, dass es keinen brauchbaren gemeinsamen Nenner gibt. Man ist sich gegenseitig nichts schuldig, weil man sich *ja nur zum Spielen* verabredet hatte. Entwickelt sich jedoch während des Spiels ein weiterführendes Gespräch, so kann die Partie sogar ohne Ergebnis oder ermittelte Sieger jederzeit abgebrochen werden, wenn sie durch andere Themen ersetzt wird.

Spiele haben darüber hinaus weitreichende weitere Funktionen. Lern- und Trainingsspiele, therapeutische Spiele, Teambildungsspiele, Kommunikationsspiele in Unternehmen und Institutionen, Spiele, die unterschiedliche politische oder gesellschaftliche Positionen zu einem Ausgleich bringen sollen, sind nur einige Beispiele aus einer Palette von Ansätzen und Möglichkeiten, die über den privaten Gebrauch unterhaltsamer Spiele im Familien- und Freundeskreis weit hinausgehen.

Wie ein Spiel wahrgenommen wird, ist nicht auf die Spieler begrenzt. Die Forschung kann sich durch externe Beobachtung sowohl auf spielimmanente Abläufe als auch auf Verhaltensformen und Entscheidungsprozesse fokussieren. Als umfassender Reflektor realer als auch imaginärer Denk-, Handlungs-, Erlebnis- und Verkörperungswelten bieten Spiele einen kaum erschöpfbaren Ansatz für die Forschung. Das gilt gleichermaßen für Spiele aus der Vergangenheit wie der Gegenwart.

Betrachtet man Kultur als Gesamtheit der von einer Gesellschaft auf einem definierten Gebiet während einer umrissenen Zeitspanne geschaffenen, charakteristischen geistigen, künstlerischen, gestaltenden Leistungen, so werden analoge Spiele, die dazu dienen, gesellschaftliche, wirtschaftliche, technische, politische oder beliebige sonstige Konstellationen zu erforschen und zu erproben zum Kulturträger, weil sie Ausdruck einer menschlichen Weiter- und Höherentwicklung sind. Deshalb sind sogar gescheiterte Spiele, die Szenarien erkunden sollten, im Sinne einer kulturellen Entwicklung erfolgreich, wenn sie abgrenzen und den Wissens- und Erkenntnisvorrat erweitern und bereichern.

3.11.6 Narration, Simulation und modellierte Realität

Der geschichtlichen Interpretation zugänglich sind nicht nur historische Spiele selbst mit ihren direkten und unmittelbaren Bezügen zu der Zeit, aus der sie stammen,

sondern auch moderne Spiele, die historische Themen thematisch verarbeiten und damit aus der Versenkung des Vergessens in die Gegenwart der Erinnerung und des Bewusstseins heben.

Die Repräsentation geschichtlicher Vorgänge und historischer Themen im Gesellschaftsspiel kann immer nur Modellcharakter haben. Spielimmanent führt jede Modellierung komplexer Wirklichkeiten zwangsläufig nicht nur zur ablauftechnischen, sondern vor allem zu einer thematischen Reduktion. Es gibt historisch detailliert dokumentierte Schlachten, die sich mit akribischer Detailtreue im Spiel nachzeichnen lassen und Historikern den Ansatz bieten, *was wäre, wenn*-Konstellationen zu verfolgen. Das sind aber eher seltene Ausnahmen. So lässt sich zum Beispiel der mutmaßliche weitere Fortgang einer kriegerischen Auseinandersetzung nachstellen, wenn als veränderte Bedingung eine bestimmte Verstärkung früher oder eine Fourage später eingetroffen wäre. Doch von solchen Simulationen abgesehen, mischen sich historische Gegebenheiten, die als thematischer Anlass herangezogen werden, in der Regel mit heutiger Sicht, mit derzeit gängigen Wertvorstellungen, aber auch dem aktuellen Kenntnisstand oder werden verbrämt. Wenn alle diese Einschränkungen, Gegebenheiten und Einflussgrößen als Informationsfilter in Betracht gezogen werden, lassen sich daraus Erklärungsmuster ableiten, warum heute in der Betrachtung historischer Ereignisse jeweils eine bestimmte Perspektive eingenommen wird.

Ohne diese Eigenschaft selbst explizit zu beanspruchen, werden Spiele überdies auch durch ihre Narrative häufig zu historischen Quellen. Ein aus der großen Zahl geeigneter Beispiele sei *„Wir fahren gegen Engeland“ h*erausgegriffen.[428]

[428] *Wir fahren gegen Engeland - Ein neues Kriegsspiel von U-Booten und Fliegern.* ca. 1940, Verlag Scholz - künstlerische Spiele.



Abbildung 53 Spiel Wir fahren gegen Engeland, Cover, Verlag Scholz, ca. 1940 BSAH 15.01.01.02

Das Spiel erschien ohne Angabe eines Autors. Die spielmechanische Konstruktion ist ein anspruchsloses Würfelspiel. Doch die politische Diktion legt nationalsozialistisches Gedankengut bloß und macht es der geschichtlichen Betrachtung in vielfältiger Weise zugänglich. Das reicht von der Interpretation der noch aus der Weimarer Zeit stammenden und willig übernommenen These *Volk ohne Raum*, mit der die Nationalsozialisten ihre Eroberungskriege zu legitimieren versuchten, über kartographische Grenzinterpretationen und Schwerpunktdarstellungen, Vermittlung unterschiedlicher Waffengattungen bis zur Indoktrinierung der Jugend, die damit auf eine Selbstverständlichkeit des Kriegs und einem berechtigten Anspruch auf Eroberung, verbunden mit als sicher einzustufender Erwartung eines *Endsiegs*, eingeschworen werden sollte. Denn in dem Spiel geht es nicht etwa um eine Auseinandersetzung mit gleichen Chancen für beide Seiten, sondern nur um stetes Vorwärtsrücken, bei dem ständig englische Flugzeuge, Frachter, Kriegsschiffe oder U-Boote abgeschossen oder versenkt werden. Dafür gibt es Kärtchen mit Namen und Kennzahlen. Es gewinnt, wer ein Maximum an vernichteter Tonnage erreicht.



Abbildung 54 Spiel Wir fahren gegen Engeland, Kartenbeispiel, Verlag Scholz, ca. 1940, BSAH 15.01.01.02

Andere spielimmanente Botschaften sind nicht auf den ersten Blick zu erkennen, werden aber in der Zusammenschau mehrerer Spiele zum gleichen Thema evident.

So etwa die vielen immer wieder veränderten Ausgaben zum Thema *Deutschlandreise* in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Obgleich das Ziel lediglich war, einem einfachen Spielablauf einen einkleidenden Rahmen zu geben, dokumentieren die unterschiedlichen Ausgaben die sich ständig ändernden Geschichtsbilder politischer Einstellungen und Formulierungen. Manifest wird das durch die laufend neu interpretierten Bezeichnungen *Deutschland, BRD, Bundesrepublik* oder *Bundesrepublik Deutschland* auf der einen*, Deutsche Demokratische Republik,* oder *DDR* mit oder ohne Anführungszeichen[429] auf der anderen Seite. Bewusst unscharf gezogene Grenzen, graphisch betonte oder unterdrückte Nachbarländer erzeugen politische Geschichtsbilder. Der sprachliche Umgang wirkt auf die Wahrnehmung der deutschen Nachkriegszeit ein und wird damit zur Geschichtsvermittlung ebenso wie zur Klitterung. Und das nicht nur im Hinblick auf die politischen, wirtschaftlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Beziehungen zur DDR, sondern auch mit Wirkung auf innerpolitische Strömungen, Erwartungen und Forderungen innerhalb der Bundesrepublik, zum Beispiel dem Wählerpotential der Vertriebenenverbände. Auch wenn es das Ziel der jeweiligen Ausgabe lediglich war, den Spielern Unterhaltung zu bieten, entstand dabei unvermeidbar immer ein politischer Rahmen. Dessen Wirkung bestand darin, dass seine Aussagestärke nicht auf den ersten Blick erkennbar war. Divergierende Darstellungsformen einer grundsätzlich gleichbleibenden Thematik über einen längeren Zeitraum hinweg, wie etwa Klima, Verkehr, Umwelt, Energie oder Hausbau, machen analoge Spiele in Verbindung mit einer Zeitachse der Forschung auf unterschiedlichen Feldern zugänglich.

Dass es nur wenige abstrakte Spiele gibt, wurde bereits erörtert. Auch wenn bei analogen Spielen auf den ersten Blick kein unmittelbar feststellbarer Bezug zur Realität erkennbar ist, ist doch oft ein konkreter Hintergrund auszumachen. Der muss jedoch nicht in der greifbaren und be-greifbaren Alltagswirklichkeit liegen. Erzählwirklichkeiten

---

[429] *Das Trauerspiel um die ‚Gänsefüßchen':* https://www.axelspringer.com/de/inside/das-trauerspiel-um-die-gaensefuesschen-wie-ein-alleinstellungsmerkmal-ueber-nacht-verschwand, (31.8.2022). Diese Kennzeichnung der DDR galt lange als Alleinstellungsmerkmal des Axel Springer Verlags und wurde von diesem am 2. August 1989 abgeschafft.

können in den sakralen Bereich greifen. Wie aus begleitenden Inschriften hervorgeht, war es wesenstypisch für manche Würfel- und Wettlaufspiele der Antike, dass die Spieler sich mit den sie repräsentierenden Figuren identifizierten und den unsicheren Verlauf des Spiels auf ihr eigenes Leben übertrugen; ein irdischer, gefahrvoller Weg, beeinflusst von anderen Mächten, symbolisiert durch konkurrierende Mitspieler. Erst wenn das Spiel sich dem Ende näherte, so wie sich das Leben unerbittlich auf ein Ende zubewegt, transzendierte der Vorgang. Aus der Unsicherheit des Daseins wurde in einem sakralen Akt der Übergang in einen heiligen Bereich, der Beständigkeit und dauerhafte Unantastbarkeit in einem ewigen Leben gewährleistete, so wie es viele Religionen den Gläubigen verhießen und auch heute noch verheißen.

Das Wesen des Narrativs im Spiel zielt weniger auf den Inhalt als auf Form, Art und Weise der Wiedergabe einer sinnstiftenden Ursprungs- oder Entwicklungsgeschichte und einer für den Zusammenhalt einer Gemeinschaft bedeutsamen Erzählung. Das kann sich in alltäglicher Kleinteiligkeit ebenso darstellen wie in den Vorstellungen ganzer Gesellschaften. Die Bandbreite tradierter Erzählungen ist unüberschaubar. Sie reicht von familiären oder im gesellschaftlichen Umfeld verankerten Vorstellungen bis zu den großen Erzählungen der Menschheit, wie sie zum Beispiel Naturkatastrophen tradieren, die das Gilgamesch-Epos[430] ebenso schildert wie die Bibel. Dazu gehört auch die lange Liste von Mythen und Heldensagen in unterschiedlichen Kulturen. In der vierten Zeile des Nibelungenlieds ist etwa zu lesen: „…*von küener recken strîten muget ir nû wunder hœren sagen.“*[431] Ob die besungenen Heldentaten einen realen Hintergrund haben oder auch schon zur damaligen Zeit eine Phantasiewelt entsprungen waren, spielt dabei keine Rolle. Sie sind in gleichem Maße Realität, wie fiktive Konstellationen beliebiger Art im Spiel zu einer kurzfristigen Wirklichkeit werden. Denn das Spiel kann und darf alle Naturgesetze, alle der Konvention geschuldeten Regeln und alle gesicherten Erfahrungen und Vorstellungen für die Dauer einer Partie außer

[430] Buczkowski, Anja/Bertram, Peter et.al., Maul, Stefan M., (Hg.): Das Gilgamesch-Epos, (München 2005).

[431] Schulze, Ursula/Grosse, Siegfried (Hg.): *Das Nibelungenlied*, 1. Aventuire C1, 1, Stuttgart 2015.

Kraft setzen und durch andere Axiome substituieren oder mit beliebigen Narrativen füllen.

Die Themen, die geeignete Inhalte für Narrative liefern können, sind kaum überschaubar. „*Ein Mann soll in seinem Leben ein Haus bauen, einen Baum pflanzen und einen Sohn zeugen*.“ Diese – durchaus fragwürdige – Aufforderung ist im allgemeinen Sprichwortvorrat enthalten und wird, narrativsichernd, mit der Martin Luther zugeschriebenen, aber nicht belegbaren Formulierung untermauert „*Wenn ich wüsste, dass morgen die Welt unterginge, würde ich heute noch ein Apfelbäumchen pflanzen*“. Kulturübergreifend ist dieses inhaltliche Grundmuster auch in anderen Weltgegenden anzutreffen. Im Babylonischen Talmud findet sich: *„Der gebaut hat, der gepflanzt hat, der verlobt hat“*.[432] Von den zehn Jahren der französischen Revolution mit der Beseitigung des feudalen, absolutistischen Herrschaftssystems und dem Übergang zur Aufklärung ist *Liberté, Égalité, Fraternité* zur Grundlage der modernen Französischen Republik als westlich definiertem Verfassungsstaat geworden. Selbst Motive aus dem Fantasy-Bereich, wie sie J.R.R. Tolkien mit dem *Hobbit*-Thema[433] oder der *Herr-der-Ringe*-Trilogie[434] geschaffen hat oder rein fiktionale Welten wie etwa *Star Wars*[435] gehen derart in den Bereich der Vorstellung, inhaltlichen Beschäftigung und Erzählung vieler Menschen ein, dass sie über die reine Lektüre oder die filmische Darstellung hinausreichen und zu eigenständigen Legenden werden.

Die klammernde Bindungswirkung von Erzählmustern gilt nicht nur für große Gemeinschaften wie Religionen, Staaten oder übereinstimmende gesellschaftliche Lebensformen oder Interessen, sie lassen sich kleinteilig auch in engen Gruppierungen finden, etwa einer in einer Familie von Generation zu Generation

---

[432] Mayer, Reinhold, Hg.: *Der Babylonische Talmud*, 3., überarb. Aufl, Traktat Sota (Gemara) VIII, Fol. 44a,Goldmann (München 1974).

[433] Tolkien, J. R. R.: *Der kleine Hobbit*, übers. von Walter Scherf, Neuausgabe, 6. Auflage, (München 2016).

[434] Tolkien, J. R. R.: *Der Herr der Ringe*, Bd. 1 bis 3, (Stuttgart|München1984).

[435] Hidalgo, Pablo/Windham, Ryder: *Star Wars - Die offizielle Geschichte*, (München 2021

weitererzählten Herkunftsgeschichte, wobei es dabei nicht unbedingt auf den Wahrheitsgehalt ankommt.

Die unüberschaubare Vielfalt von Mythen, Geschichten, Erzählungen, Sagen, Überlieferungen und Vorstellungen, gleich ob aus Vergangenheit, Gegenwart oder auch einer fiktiven Zukunft, lässt sich ins Spiel übertragen. Das beginnt oft mit der Formulierung von Titeln, die gezielt auf bekannten und vertrauten Inhalten aufsetzen. Ein Spieletitel wie *Kolumbus*[436] rekurriert auf den Mythos, der einen großen Entdecker umgibt. *Alaska*[437] weckt das Bild von Eisbären, Schlittenhunden, Kälte und leidensfähigem Überlebenswillen. Selbst reine Kunstworte wie *Hexagon*[438]*, Pentago*[439] oder *MicroMacro*[440] sind assoziativ gebunden und vermitteln: *Sechseck oder Wabe, Die Zahl 5* oder *Etwas Kleines im Großen*. Die Beispiele lassen sich beliebig fortführen.

Als Titelformulierungen setzen Themen analoger Spiele häufig auf einem Narrativ auf, weil damit die Bereitschaft der Spieler, sich mit Inhalt und Ablauf auseinanderzusetzen, mit bereits vorhandenen Vorstellungen verknüpft wird. Das erleichtert den Zugang und definiert zugleich ein Produktversprechen, das sich, bevor der Spieler ein neues Spiel kennenlernt, in eine Erwartungshaltung übersetzt.

Die immanente Abstraktion, die eine Vorstellung oder eine Erzählung kennzeichnet, materialisiert sich nicht nur im Spiel, sondern sie bekommt zugleich eine zeitliche Dimension, und zwar in zweifacher Form: Einerseits beginnt der Prozess einer Geschichtenerzählung mit einem Einstieg und führt zu einem den Vorgang beendenden und abschließenden Ende. Andererseits ist auch die von den Spielern eingesetzte

---

[436] *Kolumbus* von Wolfgang Kramer: 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, Ravensburg, 1991, BSAH 06.03.04.03.

[437] *Alaska* von Eric Solomon: 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Ravensburg, 1979, BSAH 06.03.04.01.

[438] *Das magische Hexagon* von Horst Kühlwei: 2 Spieler ab 10 Jahren, Coesfeld: VSK, 1994, BSAH 09.03.03.01.

[439] *Pentago* von Tomas Michael Flodén, 2 Spieler ab 10 Jahren, Stuttgart: Kosmos, 2005, BSAH 07.04.02.04.

[440] *MicroMacro Crime City* von Johannes Sich: 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren. Friedberg: Pegasus, 2020, BSAH 04.02.01.03.

Zeit ein konkretisierender Faktor, weil sie in unmittelbarem Zusammenhang mit der Bedeutung steht, die dem Narrativ zugeordnet wird. Das Narrativ einer Entwicklung, die sich im Spielgeschehen über die Abfolge mehrerer Jahreszeiten zieht, lässt den Spieler eine längere Spieldauer erwarten als etwa die Erzählung von einem Basar mit ein paar schnell abgewickelten Tauschgeschäften.

3.11.7 Fiktion und Realität im Modell

Narrative und die durch das Spiel angebotenen Modelle einer Realität oder auch eines fiktiven Geschehens können zusammenwirken. Vorstellungen, die Erzählungen im sogenannten Kopfkino zum Geschehen oder Ablauf werden lassen, konkretisieren sich im Modell zur leicht verständlichen Anschaulichkeit. Schon seit Jahrtausenden nutzen Menschen Modelle als Vorlage, Abbildung oder als Entwurf, und zwar in unterschiedlichster Form.[441] Das Wissen um die Bedeutung der Seefahrt für Entdeckungen, Besiedlung, Handel und Kulturaustausch eröffnete der Forschung das Desiderat, die unterschiedlichen Seefahrzeuge zu kennen. Doch Wasserfahrzeuge aus vergänglichen Materialien wie Holz, Rinde, Schilf, Kalebassen oder Tierhäuten sind kaum erhalten.[442] Was jedoch vorliegt, ist ein reichhaltiger Fundus an Modellen in konkreter Ausformung oder bildlicher Darstellung, durch die Rekonstruktionen möglich wurden, was zugleich ein gutes Beispiel für den Wert von Modellen darstellt. [443] Anhand eines Modells lassen sich Formen und Proportionen beurteilen, Sachverhalte klären oder darlegen, Erfahrungen weitergeben, Entscheidungen treffen oder Hypothesen

---

[441] Johnston, Paul Forsythe: *Ship and boat models in ancient Greece* (Annapolis 985).

[442] Göttlicher, Arvid: *Materialien für ein Corpus der Schiffsmodelle im Altertum*, (Mainz am Rhein 1978), S.1.

[443] Ebd.



Abbildung 55 Nachbau einer Arche nach antiken Anweisungen. Wiedergabe des Bilds mit freundlicher Genehmigung durch Irvin Finkel

überprüfen. Je anschaulicher ein Modell, desto besser erfüllt es seinen Zweck. Der britische Spielforscher Irvin Finkel hat nach den genauen Beschreibungen und Anweisungen, die er einer etwa 4.000 Jahre alten babylonischen Tontafel entnommen hatte, eine verkleinerte Version eines Boots nachbauen lassen, das als Vorlage für die Erzählung der Arche Noah gedient haben mag. Finkel wird in dem Bericht einer britischen Zeitung zitiert: „*The scaled-down version of the ark is just large enough to accommodate a few pairs of 'well behaved' animals*." Das Boot bewies seine Seetüchtigkeit.[444]

Reduktion ist das grundlegende Element eines jeglichen Modells. Modelle, gleich welcher Art, sind Denkmuster und bieten durch ihre Abstraktion den Ansatz für Einordnungen in komplexere Strukturen. Das gilt für die Verkleinerung einer Wirklichkeit genauso wie für konkrete Anschauungsmodelle, wie sie zum Beispiel Architekten oder Raumeinrichter verwenden. Auch der Kulturbereich bedient sich der Modellierung, um Denkmuster und Verhaltensformen, etwa im Beziehungsgeflecht zwischen Individuum und Gesellschaft, zu beschreiben. Zu Themen der interkulturellen Zusammenarbeit haben vor allem Gert Jan Hofstede[445] und zu Kulturmodellen Edward T. Hall[446] grundlegende Untersuchungen vorgelegt.

---

[444] Griffith, Sarah in Daily Mail Online am 14. 9. 2014: Scaled-down replica based on 4000-year-old Babylonian tablet's instructions is rebuilt by hand. https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2753211/Noah-s-Ark-revealed-Scaled-replica-based-4000-year-old-tablet-s-instructions-build-hand-India.html, (10.5.2024).

[445] Hofstede, Gert Jan u. a.: Lokales Denken, globales Handeln, interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management, (München 2017).

[446] Hall, Edward Twitchell: Die Sprache des Raumes, Schwann (Düsseldorf 1976).

Alle Disziplinen der Wissenschaft nutzen Modelle. Deshalb gibt es eine kaum überschaubare Zahl verschiedener Ansätze und Theorien. Brigitte Falkenburg und Susanne Hauser eröffnen ihr Editorial zu ihrem Sammelband über *Modelldenken in den Wissenschaften* mit den Sätzen: "Bei aller inhaltlichen und methodologischen Uneinheitlichkeit weisen die heutigen Natur- und Kulturwissenschaften eine bemerkenswerte Gemeinsamkeit auf: Die Modellbildung spielt in ihnen eine prominente Rolle. Modelle sind konstitutiv für wissenschaftliche Erkenntnis; sie sind neben hermeneutischen Methoden wohl die wichtigsten Werkzeuge zur Erschließung der Gegenstandsbereiche der Einzelwissenschaften." [447] Die theoretische Ausschöpfung der Modelltheorien mit Unterscheidungen in repräsentierende, theoretische und imaginäre Modelle, und diese in Abgrenzung zu Analogien[448] ist zwar von wissenschaftlicher Relevanz, hat aber für die Modellierung von realen Vorgängen in Spielwelten keine Aussagekraft.

Der grundlegende Unterschied zwischen Wissenschaft und Spiel liegt bei der Modellbildung in der Zielrichtung. Beide bilden eine Wirklichkeit in verändertem Maßstab ab. Im Spiel kann ein Modell statt einer Wirklichkeit aber auch eine Möglichkeit, eine Fiktion oder eine Hypothese in vereinfachter Form darstellen. Das Modell muss auch nicht zwingend kleiner sein als die reale Vorlage, obgleich das die Regel ist. Die Wissenschaft braucht und nutzt Modelle, um Erkenntnisse zu gewinnen. Die zum Spiel reduzierte Realität hat jedoch keinen konkreten Nutzwert, weil sie darauf angelegt ist, dem Vergnügen, der gespannten Entspannung und der Lebensfreude zu dienen. Dann entführt das Spiel die Beteiligten in eine modellierte Welt, die sie sich durch Vorstellung und Anpassung an den eigenen Erfahrungs- und Kenntnisgrund ausgestalten. Damit erweitern die Spieler zugleich wieder die vom Modell gesetzten Grenzen.

---

[447] Falkenburg, Brigitte/Hauser, Susanne, (Hg.): *Modelldenken in den Wissenschaften*, (Hamburg 1997), 1997/1, S. 7.

[448] Z.B. Achinstein, Peter: *Concepts of Science - A Philosophical Analysis*, (Baltimore 1998), insb. S. 203 ff.

Die Verkleinerung in einem Modell hat signifikante Auswirkungen.[449] Bei analogen Spielen, die eine Realität modellieren, wird das Bedürfnis nach Vorlagentreue durch die Freiräume substituiert, die die Reduktion einerseits bedingt, andererseits aber auch eröffnet. Durchaus vergleichbar mit dem Modelleisenbahner, der seine Anlage immer wieder erweitern will, sind viele Spieler und vor allem auch private Sammler von Spielen getrieben von dem Wunsch, die Welt der bereits gehorteten Wirklichkeiten durch zusätzliche Wirklichkeiten zu ergänzen. Auch um den Preis, *mehr Desselben* anzuhäufen.[450]

Modellimmanente Verkleinerung führt zur Reduzierung der Komplexität. Was in der Realität oft zu einer kaum mehr überschaubaren Vielfalt von Möglichkeiten und damit verbundenen Abhängigkeiten und gegenseitigen Beeinflussungen führt, wie sie für vernetzte Systeme typisch sind, würde als detailgenaue Abbildung der Wirklichkeit Spiele zur Ablaufdarstellung eines Arbeitsprozesses degradieren und den Spielern Freude und Vergnügen nehmen. Zu viele alternative Möglichkeiten überfordern die Spieler, weil sie die Auswirkungen nicht mehr überblicken und deshalb keine Entscheidungen mehr treffen können, deren Auswirkungen innerhalb der Bandbreite eines überschaubaren Risikos liegen. Spiele mit einem sehr tiefen Entscheidungsbaum geraten deshalb leicht in den Bereich anspruchsvoller geistiger Arbeit. Die Frage, ob

---

[449] Bei Modelleisenbahnen beispielsweise nimmt der Wunsch, ein reduziertes Bild der großen Welt zu schaffen, eine Form an, die sich in höchstmöglicher Gestaltungsgenauigkeit kleinster Details konkretisiert. Man stelle sich eine Lokomotive mit einer sichtbaren, großen Mutter vor, die nur mit einem entsprechend dimensionierten Maulschlüssel angezogen werden kann. Verkleinert man nun die Originalvorlage Schritt für Schritt, so wird diese Mutter irgendwann so klein, dass es technisch nicht mehr möglich ist, ein Gewinde zu schneiden und sie aufzuschrauben. Sie gerät dann im Modell zu einem kleinen, etwas erhabenen Punkt, der die Funktion andeutet, aber nicht mehr erfüllt. Jede modellierte Wirklichkeit unterliegt durch Verkleinerung dem Prozess, dass die Darstellung eines Teils entweder nur in veränderter und oft nur noch in symbolischer Form möglich ist oder dass Details außer Acht gelassen werden müssen.

[450] "Wenn Du immer wieder das tust, was Du schon immer getan hast, dann wird Du immer wieder das bekommen, was Du schon immer bekommen hast. Wenn Du etwas anderes haben willst, musst Du etwas anderes tun. Und wenn das, was Du tust, Dich nicht weiterbringt, dann tu etwas völlig anderes, statt mehr vom gleichen Falschen." Wird sowohl Paul Watzlawick (1921 – 2007) als auch Henry Ford (1863 – 1947) zugeschrieben.

unter dieser Prämisse Schach noch zu den Spielen zu zählen ist, ist nicht von der Hand zu weisen.

3.11.8 Reduktion und Komplexität

Wenn ein Zuviel an komplexen Entscheidungen das Wesen eines auf der Modellierung einer – realen oder auch fiktionalen – Wirklichkeit beruhenden Spiels zunichtemacht, so gilt das auch für das Gegenteil. Ein Spiel, das nur einen einzigen, bereits vorgegebenen Zug erlauben würde, wäre kein Spiel, sondern ein langweiliger Ablaufautomatismus. Was ein Geschehen zum Spiel macht, ist ein Zusammenwirken von Zufall und eigener Entscheidung. Dafür gibt es keine feste Formel. Die Bandbreite reicht auf der einen Seite von *Null Prozent Zufall*, Beispiel: Go, bis *100 Prozent Zufall*, Beispiel: Roulette. Auf der anderen Seite steht *kein Entscheidungsspielraum* bis *vollständige Herrschaft über alle möglichen Entscheidungen*. Für jedes Spiel, dem eine modellierte Wirklichkeit zugrunde liegt, lässt sich auf jeder der beiden Skalen ein Punkt definieren, der Zufall und eigene Entscheidung positioniert, was zugleich auch die Beziehung dieser beiden Größen festschreibt. Dass diese Regel für die gesamte Gruppe von Quiz-, Psycho-, Konversations- und Ratespielen nicht gilt, ist dazu kein Widerspruch, denn das sind keine Modelle einer wie auch immer gearteten Wirklichkeit, sondern beziehen ihre spielerische Funktion ausschließlich aus der zwischenmenschlichen Kommunikation.

3.12 Die Entwicklung beeinflussende, verstärkende Kräfte

Tritt man zu nahe an ein Mosaik heran, erkennt man zwar einzelne Steinchen, doch jedes ist, isoliert betrachtet, weitgehend bedeutungslos. Erst wenn sich die Teile mit einem gewissen Abstand zu einem Gesamtbild fügen, erhält jedes noch so kleine Element seine Funktion und Aussagekraft.

Die Welt des analogen Spiels hat in ihrer Aufschwungphase ab der Mitte der 1960er-Jahre nicht nur innovative Produkte herausgebracht, sondern auch vielen einzelnen begleitenden Initiativen Raum gegeben. Jede einzelne hätte sich vielleicht nicht entfalten können, wäre sie nur für sich allein ohne Einbettung in ein aufstrebendes Umfeld an den Start gegangen. Nun, im Rückblick, wäre das Gesamtbild selbst dann

erkennbar, wenn einige Elemente fehlen würden. Es ist aber gerade die breite Vielschichtigkeit von scheinbar nicht zusammenhängenden Aktivitäten, die sich vernetzt und gegenseitig animiert und befruchtet haben, denn die unterschiedlichen und scheinbar eigenständigen Initiativen, Versuche, themenannähernden Publikationen, Zusammenschlüsse, community-bildenden Veranstaltungen, neuen Vertriebsformen, Narrative, Kulturdifferenzen und ideologischen oder gesellschaftspolitischen Diskurse beeinflussten sich gegenseitig und erzeugten ein breites Interesse am Spiel. Die Heterogenität legt nahe, von Puzzlesteinen zu sprechen, die durch ihr ineinander verhaktes Zusammenwirken zu einer Dynamik geführt haben, die sich stimulierend auf die Entwicklung des analogen Spiels ausgewirkt hat, schwerpunktmäßig vor allem in den letzten beiden Jahrzehnten des Betrachtungszeitraums.

3.12.1 Spielkritik als kultursteuernder Einfluss

Die wesentlichen Impulse, die die Entwicklung des Spieleangebots beeinflussten, kamen von außen. Eugen Oker, eines von mehreren Pseudonymen von Friedrich Gebhardt (1919 – 2006), war der erste Spielerezensent in Deutschland. Er beschrieb von 1964 bis 1971 Spiele im Wochenendjournal der Zeitung *Die ZEIT,* einer wöchentlichen Kolumne, die ich später für mehrere Jahre übernahm.[451] Zu Beginn der 1970er-Jahre gab es im deutschsprachigen Kulturraum nur etwa ein Dutzend regelmäßig über analoge Spiele publizierende Journalisten, von denen jedoch einige lediglich ihre eigenen, an einen kleinen Abonnentenkreis gerichtete Informationsblätter herausgaben.[452]

[451] https://www.zeit.de/suche/index?q=Tom+Werneck, (9.5.2024).

[452] Regelmäßig publizierende Spielerezensenten 1970: Jochen Corts, Jörg Eckrich, Walter Luc Haas, Dieter Hasselblatt, Jürgen Herz, Harald Fritz, Gilbert Obermair, Eugen Oker, Bernward Thole, Tom Werneck, Stefan Wilfert, Knut-Michael Wolf; gelegentlich Hans-Georg Soldat.

Kritik ist ein wesentlicher Treiber kultureller Entwicklungen. Die Literaturkritikerin Sigrid Löffler formulierte: „*Kritik ist das Geschäft der Bewertung*."[453] Sie ist „*prüfende Beurteilung* [und] *Begutachtung*"[454] und damit verbunden mit der Zuweisung, den Dingen auf den Grund zu gehen und deren Bedeutung in einen höherwertigen Kontext einzuordnen. Der rechtfertigende Sinn der Kritik ist, Spielräume, Deutungs- und Entscheidungsmöglichkeiten auszuleuchten, weil sie Alternativen bieten, die eben auch andere Ausdrucksformen ermöglicht hätten.[455] Die Kritik an der Kritik, die konkrete Alternativvorschläge fordert: „*the best way to expose or demystify an existing practice would seem to be by suggesting an alternative practice, rather than criticizing the current ones",* [456] wie es der Philosoph Richard Rorty vorschlug, mag vielleicht auf vielen Gebieten, etwa im gesellschaftlichen Bereich, funktionieren. Im Bereich der Spielekritik ist dieser Gedanke jedoch von vorneherein zum Scheitern verurteilt, weil sich die Äußerung des Kritikers jeweils auf ein fertiges, bereits vorliegendes Produkt richtet, das im Nachhinein nicht verändert werden kann. Zudem ist der Spielekritiker weder Spieleautor noch Produktmanager. Es fehlt ihm deshalb an fachlicher Kompetenz auf einer Seite, oft sogar auf beiden Gebieten.

Weitgehend sind die Darstellungen analoger Spiele in den Medien jedoch treffender als Rezensionen, denn als Kritik zu bezeichnen. Zwischen Kritik und Rezension besteht ein abstufender Unterschied in der Deutungstiefe. Abgeleitet von lat. *recensere* in der Bedeutung *sorgfältig prüfen*[457] wird zwar auch die Rezension definiert als „*kritische Besprechung von Büchern, Filmen, Theateraufführungen, Fernseh-*

---

[453] Honnef, Klaus: *Kunstkritik heute: Texte zwischen Wertung und Werbung*, Schriften zur Kunstkritik 18, Deiningen 2008, S. 4.

[454] Wahrig, Gerhard/Krämer, Hildegard; Zimmermann, Harald (Hg.): Brockhaus Wahrig: deutsches Wörterbuch in sechs Bänden, Wiesbaden/Stuttgart 1980. Bd. 4, S. 324.

[455] Jaeggi, Rahel/Wesche, Tilo und Universität Basel (Hg.): *Was ist Kritik?* 1. Aufl., Frankfurt, 2009, S. 7.

[456] Rorty, Richard: *Feminism, Ideology, and Deconstruction: A Pragmatist View* in Slavoj Žižek, Hg., Mapping ideology, London/New York 1994, S. 227.

[457] Duden, a,a.o., S. 1393.

sendungen u.ä. besonders in einer Zeitung od. Zeitschrift“,[458] was ebenfalls einen qualitativen Anspruch definiert. Doch die als Rezension bezeichnete Besprechung von Kulturgütern oder kulturellen Ereignissen fokussiert sich oft, und limitiert sich damit zugleich, auf die Darstellung eines Inhalts oder einer Abfolge. Die erläuternde Wiedergabe eines Spielverlaufs mag für einen potenziellen Käufer eine Orientierungshilfe sein. Doch selbst, wenn sich die Publikationsrealität der medialen Darstellung von analogen Spielen lediglich auf das Narrativ der Spiele beschränkt, hat sie ihre Bedeutung immer noch in der Nennungsfrequenz, die sich in zweifacher Richtung auswirkt. Häufige Nennungen beeinflussen nicht nur die potenziellen Konsumenten, sondern auch die Hersteller. Diese wiederum in positiver wie negativer Hinsicht, denn auch die Nicht-Nennung kann im Vergleich zu häufig und/oder ausführlicher dargestellten Titeln von Aussagekraft sein.

Die Bedeutung einer regelmäßig erscheinenden Kritik, und zwar generell und für jede Art von Kulturkritik gültig, liegt in der zwangsläufig gegebenen Subjektivität des Kritikers. Ein objektives Urteil über eine kulturelle Leistung ist bestenfalls in Fällen krasser Fehlleistungen möglich, etwa wenn ein Pianist falsche Tasten anschlägt. Unvermeidbar hat jeder Kritiker seine eigene Werteskala, hat Vorlieben und Aversionen. Ein Werturteil, das den Anspruch erhebt, objektiv zu sein, ist nicht möglich.

Ein wesentlicher Faktor einer Kritikkultur ist langfristige Beständigkeit. Die individuelle Präferenz und Bewertung des Wahrgenommenen durch den Rezipienten, abgeglichen mit dem eigenen Wertesystem des Kritikers, mag bei einmalig erscheinender Publikation lesens- oder hörenswert sein. Doch nur an einer konstant publizierten Kritik kann der Leser oder Hörer seine eigenen Maßstäbe korrelieren, weil er im Laufe der Zeit die Wertmaßstäbe des Kritikers kennen lernt.

---

[458] Wahrig. Bd. 5, S. 382

In England wurde die gestaltende Wirkung von Rezensionen und auch einer tiefer gehenden Spielkritik in einschneidender Weise deutlich.

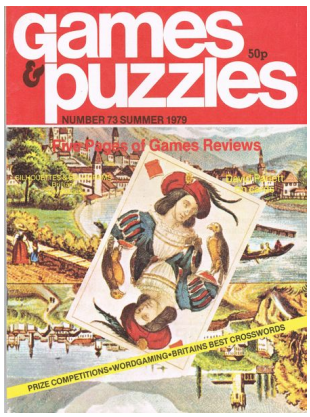


Abbildung 56 Spielefachzeitschrift Games & Puzzles, England, 1970er-Jahre. Diese Publikation wurde nach 73 Heften eingestellt. BSAH 13.04.05.02

Ab Mai 1972 erschien in London regelmäßig die Special Interest-Publikation *Games & Puzzles.* Spiele wurden dort ausführlich und frei von werblicher Beeinflussung vorgestellt. Namhafte britische und amerikanische Autoren wie Robert Charles Bell, Gyles Brandreth, Tony Buzan, Darryl Francis, Nick Palmer, David Parlett, David Pritchard, Sid Sackson, Richard Sharp, Eric Solomon oder Don Turnbull schrieben über Spiele. Potenzielle Kunden wussten vor dem Kauf, was sie erwartete. Das war ein Impulsgeber für beide Seiten, Spieleverlage wie Käufer, der im Laufe der Zeit zu einem umfangreichen Angebot an anspruchsvollen Spielen führte. Die Breite, aber auch das inhaltliche Niveau der in England veröffentlichten analogen Spiele veranlasste viele Tageszeitungen, der Spielkritik Kolumnen einzuräumen, was den qualitativen Wettbewerb unter den Spieleherstellern weiter anheizte. Großbritannien galt in den 1970er-Jahren als das Zentrum der Welt des analogen Spiels.

Interne Unregelmäßigkeiten führten 1981 dazu, dass diese Publikation schlagartig ihr Erscheinen einstellen musste. Wohl in der Annahme, der Grund für die Insolvenz von *Games & Puzzles* als Leitmedium wäre ein nachlassendes Interesse an Spielen und ohne die eigentlichen Ursachen weiter zu analysieren, sahen die Tageszeitungen keine Notwendigkeit mehr, die bestehenden kritischen Rezensionskolumnen fortzuführen und stellten sie ein.[459] Weil die Verbraucher keine leitende Orientierung durch kritische Selektion mehr hatten, bestand in der Folge für die Hersteller keine Notwendigkeit mehr, sich durch Qualität und Anspruch zu differenzieren. Innerhalb von

[459] Parlett, David: *Games & Puzzles*: *The Inside Story,* https://www.parlettgames.uk/gamester/gamespuz.html, (7.5.2024); Tagungsbeitrag beim 15th Annual Colloquium of the Board Games Studies, München, 2012.

wenigen Monaten reduzierte sich das Niveau des Angebots auf große Schachteln mit dürftigem Inhalt. Der qualitative Zusammenbruch des zuvor so innovativen britischen Marktes führte als Schleppwirkung zu einer quantitativen Marktschrumpfung. Für die Konsumenten war der Anreiz entfallen, neue, interessante Spiele zu entdecken und sie zeigten wenig Interesse, gängige, längst bekannte Traditionsspiele zu kaufen, auch wenn diese in ein anderes Gestaltungsbild gepackt wurden.

In Deutschland hatte die Kultur der Spielekritik zunächst nur einige Vorläufer und entfaltete erst ab Mitte der 1970er-Jahre breite mediale Wirkung. Analoge Spiele waren für Zeitungen kein interessantes Thema, bis Eugen Oker ab 1964 Spielekritiken in der der Zeitung *Die Zeit* und später der *Frankfurter Rundschau* veröffentlichte.[460] Es dauerte noch fast ein halbes Jahrzehnt, bis weitere Journalisten das analoge Spiel als Rezensionsthema entdeckten und auch andere Medien erschlossen. So zum Beispiel Jörg Eckrich, Redakteur im Hessischen, Stefan Wilfert und Dieter Hasselblatt im Bayerischen Rundfunk oder Hans-Georg Soldat im RIAS Berlin. Hinzu kamen mehrere redaktionsunabhängige Journalisten wie Gilbert Obermair, Harald Fritz oder Peter Purell und engagierte Außenseiter (zu denen auch ich zählte), wie Jochen Corts, von Beruf Richter, und Bernward Thole, Akademischer Rat an der Philipps-Universität Marburg. Rundfunk- und Fernsehsendungen oder Beiträge in Zeitungen und Zeitschriften deckten einen Informationsbedarf, weil sich ein wachsendes Interesse der Konsumenten entwickelte, die bei der zunehmenden Menge an Neuerscheinungen Orientierung suchten. Die Medien hatten verstanden, dass es Teil der Leser-, Hörer- und Zuschauerbindung ist, Informationen zu Spielen zu liefern. Am häufigsten waren Spielkritiken in den Wochenendbeilagen der Zeitungen zu finden.

Diese Entwicklung begann mit der zunehmenden Verbreitung des Internets zu bröckeln. Obgleich der Markt und damit auch die Anzahl der Mediennutzer wuchs, die Spiele kauften, stellten vor allem die Zeitungen in den 1990er-Jahren ihre Kolumnen ein und ersetzten sie durch gelegentliche Features, etwa mit Geschenkempfehlungen

[460] Als jeweils Interessenkollisionen publik wurden habe ich ihn als Spielerezensent in beiden Medien abgelöst. https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/quo-vadis-brettspielbranche/ (9.6.2024)

vor Weihnachten oder der Urlaubszeit. Das hatte jedoch mit Spielkritik kaum mehr zu tun. Zudem wurden diese Darstellungen zunehmend davon beeinflusst, ob die im Text erwähnten Hersteller Werbung schalteten.

Mit dem zunächst nur eingeschränkt verfügbaren, dann rasch wachsenden Zugang zum Internet änderte sich parallel zu Veränderungen im Vertrieb Schritt für Schritt die Kommunikation zum Endverbraucher. Zuvor war die Werbung der Verlage lange Zeit parallel und ergänzend zu der Mittlerrolle der Journalisten in Tageszeitungen, Rundfunk und Fernsehen, sowie gelegentlich auch in Zeitschriften gelaufen. Insgesamt jedoch verlagerten die Spieleverlage ihre Marktkommunikation und die Werbemaßnahmen auf das Internet. Zurück blieben die Special Interest Publikationen *Spielbox*[461]*, Spielerei*[462] und *Fairplay*.[463] Anbieter auf Youtube oder anderen Internetkanälen bildeten einen Auffang für die Journalisten, deren regelmäßige Kolumnen eingestellt wurden.[464] Doch das kontinuierliche Wachstum der Welt des analogen Spiels zog neue Personen und mit ihnen neue Kompetenzen an. Um über Spiele zu berichten, verschafften sie sich über Blogs und Videokanäle erfolgreich neue Zugänge zu den Konsumenten.

Nach der Jahrtausendwende hatte also der Treibriemen der Kritik seine Antriebswirkung fast vollständig verloren. Nach dem Wegfall fast aller Kolumnen behielt als eine der seltenen Ausnahmen nur die auflagenstarke Nordwest-Zeitung Oldenburg ihre wöchentliche Spielekritik seit über zwei Jahrzehnten bis heute bei.[465] Spielekritik in Form regelmäßiger Kolumnen spielte deshalb nur noch eine unter-

---

[461] Nostheide, Barbara (Hg).: Special Interest Publikation *Spielbox*, 7 Ausgaben/Jahr, Memmelsdorf: W. Nostheide, https://www.spielbox.de (12.7.2022).

[462] Höser, Carsten (Hg).: Special-Interest-Zeitschrift *Spielerei*, 4 Ausgaben/Jahr, Bochum, https://www.spielerei.de, (2.8.2022).

[463] Schulte, Rolf (Hg).: Special Interest Zeitschrift *Fairplay*, 4 Ausgaben/Jahr, (Bielefeld), https://www.fairplay-online.de, (2.8.2022).

[464] Youtube-Videos mit Spielbeschreibungen: (Auswahl): https://www.youtube.com/c/SpieleBlog, https://hunterundcron.de/category/videos/videos-mit-hunter-cron/, #spieleblog, https://www.spiel-doch-mal.com, https://www.youtube.com/c/BetterBoardgames, (alle 2.8.2022).

[465] Nordwest-Zeitung Oldenburg, *Spiele-Kolumne im Wochenend-Journal*, https://www.nwzonline.de, zwei Beispiele und externer Beleg im Anhang.

geordnete Rolle. Ihr erging es ähnlich wie der Kunstkritik: *„Tempi passati… In den vergangenen dreißig Jahren ist die Kunstkritik vom Schwer- zum Leichtgewicht geschrumpft.“*[466] Die mediale Vermittlungsfunktion übernimmt mittlerweile weitgehend ein professionalisiertes Marketing der Spieleverlage. Hinzu kommt ein verändertes Verhalten vieler Verbraucher, die Newsletter abonniert haben oder die sich Spiele zunächst auf YouTube oder anderen Kanälen erklären lassen, bevor sie sich zum Kauf entscheiden.

Damit stellt sich, dies sei kritisch angemerkt, auch eine grundlegende Definitionsfrage der Jury *Spiel des Jahres*. Sie vergibt den Preis nicht an das *beste* Spiel eines Jahres, denn diese Qualifizierung würde eine Objektivierung der Entscheidung behaupten, was ja per se nicht möglich ist. Die Bezeichnung als *Kritikerpreis* stellt ausdrücklich klar, dass es sich um die aggregierte subjektive und individuelle Meinung einzelner Kritiker handelt, von denen es jedoch immer weniger gibt und die zunehmend von Bloggern oder Videoproduzenten abgelöst werden, die ihre Produktionen oder Webseiten häufig durch Werbung oder Sponsoring finanzieren. Damit rückt die Kernqualität der Jury in den Bereich einer Fragwürdigkeit, ob sie nach wie vor unabhängig von externen Einflüssen entscheidet, insbesondere unbeeinflusst von Spieleindustrie und Spielehandel.

3.12.2 Vom hektografierten Insiderblatt zur Special Interest Zeitschrift

Vor den Kommunikationsmöglichkeiten des Internets hatte sich eine Szene von Enthusiasten gebildet, die ihre Spielzüge in komplexen Spielen an andere, räumlich entfernte Mitspieler per Briefpost übermittelten. Einige Spieler nahmen die Koordination in die Hand und vervielfältigten die Entscheidungseingaben in hektografierter Form. Diese Rundbriefe eigneten sich, ergänzend eigene Erfahrungen des jeweiligen Autors mit Spielen einzubringen und auch neue Spiele vorzustellen.

[466] Honnef, S. 9.

Das wiederum veranlasste Leser, Kommentare und gelegentlich auch Gastbeiträge zu liefern, was die inhaltliche Qualität aufbesserte. Unabhängig von den Tabellen mit Spielzügen erwiesen sich diese Blätter bald auch für manche Spieler, die am *play by mail* kein Interesse hatten, als geeignete Informationsquelle, was die Auflagen steigerte. Mehr oder weniger regelmäßig erscheinende Rundbriefe wie der *Joker* von Walter Luc Haas oder der *WWB* von Knut-Michael Wolf[467] wurden so zu Vorläufern und zugleich Türöffnern für viele Informationshefte für Spieler, die in der Folgezeit entstanden.

3.12.3 Mediale Rezeption: Film und Fernsehen im Spiel

Zu den Medien, die auf die Entwicklung des analogen Spiels gewirkt haben, zählt auch das Fernsehen.

Ein zunächst eher zögerlicher Regelbetrieb des Fernsehens begann in Deutschland erst in den frühen 1950er-Jahren. Bei unbefriedigender technischer Qualität, bedingt durch geringe Zeilenauflösung und großer Bautiefe der Schwarz-Weiß-Apparate wuchs die Zahl der Fernsehnutzer zunächst nur langsam. 1955 gab es in der Bundesrepublik erst 100.000 Fernsehgeräte. In der Folgezeit setzte ein kontinuierliches Wachstum ein, weil das Fernsehgerät zum Prestigeobjekt wurde.[468]

Ab 1967 begann die Zeit des Farbfernsehens. Schon zuvor hatte das Fernsehen zu einem Rückgang des Kinobesuchs geführt. Die Entwicklung von Kino und Fernsehen spiegelte sich auch im Bereich des Spiels, weil populäre Themen dieser Medien als Spieletitel angeboten wurden. Die Kurzlebigkeit von Kinofilmen bedingt durch raschen Programmwechsel gaben den Spieleverlagen keine Möglichkeit, sich an Erfolgstitel anzuhängen. Bis ein Spiel entwickelt, produziert und distribuiert war, war ein Film, auf den Bezug genommen werden sollte, schon wieder in Vergessenheit geraten. Das änderte sich erst um die Jahrtausendwende, als Hollywood zunehmend sehr

---

[467] WWB = *Wolfs Wirtschaftsbrief.*

[468] Fernsehen: Wie die Bilder laufen lernten: https://artsandculture.google.com/story/hwWRulYnqhANIg?hl=de#, (7.5.2024).

aufwändig als Blockbuster produzierte Filme nicht nur mit zeitlichem Vorlauf ankündigte, sondern durch Lizenzvergabe für begleitendes Material weitere Umsätze generierte. Ein Beispiel hierfür ist *Hercules*, der 35. Zeichentrickfilm der Walt Disney-Studios, der 1997 in die Kinos kam und von zwei gleichnamigen Spielen begleitet wurde, herausgegeben von MB und Mattel.[469] Alles, was an lizensierten Begleitprodukten, dem sogenannten Merchandising, verkauft wurde, vom T-Shirt bis zur bedruckten Tasse, und eben auch die Spiele, hatte trotzdem nur eine kurze Halbwertszeit. Denn auch mit dem Nachlauf der auf Videokassetten oder dem damals gerade eingeführten DVD-Format gespeicherten Filme verschwand das Interesse an dem Thema, sobald der tragende Film aus den Programmen genommen wurde. Der Verkauf im Kino musste dann anderen Merchandising-Produkten Platz machen und der Verkauf der Spiele im Fachhandel stagnierte bald.

Die Wirkung des Fernsehens war anders, weil es viele erfolgreiche Serien mit langer Laufdauer gab. Langlebige Serien versprachen einen längerfristigen Lebenszyklus für Spiele mit der zeitlichen Spanne von der inhaltlichen Entwicklung bis zum Ausschöpfen des Marktes nach dem Serienende. Deshalb gibt es bis zur Jahrtausendwende nur wenige Spiele zu Kinofilmen, aber eine große Zahl von Begleitspielen zu TV-Serien. So etwa *Was bin ich* und *Hätten Sie‘s gewusst? (*Noris 1963*), Die Gentlemen bitten zur Kasse (*Schmidt 1969*), Wickie* und *Am laufenden Band* (ASS 1974 bzw. 1976), *Dallas,* herausgegeben in einer Schallplattenhülle (*Yaquinto/Intercommerce* 1980*,* als Lizenz bei Schmidt 1983*), Lindenstrasse* (N&W 1996), *Wer wird Millionär* (Jumbo 1988) oder *Jo Müllers Kino Quiz* (Drei Magier 1995). Das ist nur eine Auswahl an Titeln, die sich in dieser Zeit an eine TV-Serie angehängt haben.

Das generelle Manko dieser Spiele ist, dass der jeweilige Titel eine enge Verbindung zur Vorlage suggeriert. Der Spielekäufer will das TV-Geschehen nachvollziehen, will es nochmal mit seinen Protagonisten erleben oder selbst gestalten. Dazu genügen

---

[469] *Disney’s Hercules: Das Abenteuerspiel,* Milton Bradley 1997 und *Disney’s Hercules: Save Mt. Olympus,* Mattel 1997.

vertraute Schriftzüge und Abbildungen auf dem Cover ebenso wenig wie ein paar Bildchen auf dem Spielplan. Doch viele dieser Spiele waren inhaltlich kaum mehr als optische Reminiszenzen an die Vorlage. Oft wurde als Spielfiguren kleine Abbildungen der Schauspieler als Pappfiguren auf einen Plastikfuß gesteckt. Zusammen mit der Nennung von bekannten Orten musste das bereits als Realitätsnäherung genügen. Insgesamt wurden die durch den Serienbezug geweckten Erwartungen an ein lebendiges Nacherleben des filmischen Originals eher selten erfüllt.

3.12.4 Marktplätze und Interessenvertretung für Spieleautoren

Der Autorenwettbewerb *Concours International de Créateurs de Jeux de Société* in Boulogne-Billancourt, einem Vorort von Paris, besteht bereits seit 1977. Es war die erste Institution weltweit, die bis dato unveröffentlichte Spiele bewertete und damit die Verlage auf Innovationen aufmerksam machte. Die Göttinger Autorentage, die Internationale Spieleerfinder-Messe in München und der Premio Archimede kamen später, auch wenn jeweils die gleichen oder ähnliche Ziele verfolgt wurden.

Viele erfolgreiche Titel hatten in ihren Start Boulogne-Billancourt, so zum Beispiel *Abalone, Bruxelles 1893, Formule Dé, Mare Nostrum, Not Alone, Quadropolis, Quarto, River Dragon, Small World oder Tokaido*. Auch viele Autoren, die inzwischen einen guten Ruf haben, hatten dort ihre ersten Erfolge, so etwa Antoine Bauza, Régis Bonnessée, Bruno Cathala, Laurent Escoffier, Bruno Faidutti, Roberto Fraga, Serge Laget oder Phil Walker Harding.

Die Bedeutung dieses Autorenwettbewerbs liegt vor allem darin, dass er zwar in einer Zeit des starken Aufschwungs des analogen Spiels ins Leben gerufen wurde, aber dieser aufbrechende Markt war keineswegs in Frankreich, sondern Deutschland. Die Auswahl und Prämierung von unveröffentlichten Spielen, die meist von Autoren stammten, die bis dahin entweder nichts oder wenn, nur mit unauffälligem Erfolg veröffentlicht hatten, könnten man als *l'art pour l'art* betrachten. Doch der frühzeitige Beginn des jährlichen Wettbewerbs beruhte auf der Weitsicht, dass der sich abzeichnende Spieleboom auch in Frankreich wirksam werden würde.

3.12.4.1 Die Göttinger Autorentage

Das jährliche Treffen befreundeter Spieler, Spieleautoren und Spielekritiker in Göttingen im Haus der künstlerisch ambitionierten Kleinverleger Karin und Reinhold Wittig (Edition Perlhuhn) wuchs sich zu einer Größe aus, die bald den privaten Rahmen sprengte.

Die Wittigs formten die private Zusammenkunft um zum jährlichen *Göttinger Spieleautorentreffen*. Seit 1983 ist dieses Event institutionalisiert. Auch wenn es sich langsam aus privater Initiative zu einer größeren Dimension entwickelt hatte, lag darin, anders als bei der französischen Initiative, keine strategische Vision, sondern es war lediglich ein Entwicklungsprozess. Er wurde aber zu einem Nukleus für die Durchsetzung der Bezeichnung *Spieleautor* und auch der Veröffentlichung der Namen der Autoren auf den Spieleverpackungen oder in der Spielregel. Zusammen mit der 1997 in Haar bei München gegründeten *Internationalen Spielerfinder-Messe* entwickelten sich diese beiden Veranstaltungen zu den weltweit bedeutendsten Marktplätzen, auf denen Autoren ihre Entwürfe präsentieren und Redakteure der Spieleverlage in kurzer Zeit eine große Zahl an Prototypen sichten konnten.

Seit 2017 werden die Autorentage gemeinsam von der Stadt Göttingen und der Interessenvertretung der Spieleautoren (SAZ) organisiert. Aus der Kurzdarstellung von in Göttingen vorgestellten Spielen entwickelte sich die Publikation *Spiel & Autor*, eine Special-Interest-Zeitschrift, die vor allem an die Spieleverlage adressiert war, aber auch Publizität für Spieleautoren bieten sollte. Die Jury *Spiel des Jahres* vergibt seit 1995 jährlich in Göttingen einen Förderpreis für Nachwuchsautoren, durch den diese einen kurzen Einblick in die Arbeitsweise von Spielverlagen und anderen einschlägigen Institutionen erhalten. Die Stadt Göttingen vergibt seit 1998 den Preis *Inno-Spatz*, der Personen oder Institutionen auszeichnet, die sich um das Kulturgut Spiel verdient gemacht haben.

3.12.4.2 Die Internationale Spieleerfinder-Messe

Es spielt keine Rolle, wie Events für Spieleautoren benannt werden. Wichtig ist deren Funktion. Sie sind mit Marktplätzen vergleichbar, auf denen zugleich viele Anbieter

ähnliche Produkte einer größeren Zahl von potenziellen Abnehmern anbieten, die ebenfalls ähnlich gelagerte Bedürfnisse haben.

Während die französische Initiative *Créateurs de Jeux de Société* noch Neuland betrat und das Event in Göttingen langsam gewachsen war, konnte sich die ab 1997 durchgeführte Internationale Spieleerfindermesse in München-Haar auf Vorbilder stützen. Sie war nicht innovativ, sondern eine Regionalisierung, die auf der Erkenntnis beruhte, dass über 90 Prozent der Besucher der Göttinger Veranstaltung aus einem Umkreis von weniger als dreihundert Kilometern kamen. Bei einer Entfernung von 600 Kilometern zu München war deshalb die Überschneidung der Anreisezonen marginal.

Um jedoch eine Konkurrenzsituation zu vermeiden, wurde die Erfinder-Messe strategisch anders ausgerichtet. 250 oder mehr Autoren in Göttingen standen etwa 30 Vertreter der Spieleverlage gegenüber. Das ist ungefähr ein Verhältnis von 8:1. Um dieses Verhältnis zu Gunsten der Autoren zu verbessern, wurden in München maximal einhundert Autoren zugelassen. Bei der gleichen Zahl von spielesuchenden Redakteuren ist das eine Ratio von etwa 3:1, was die Ausgangslage für beide Seiten verbessert. Damit konnten die Redakteure tatsächlich das gesamte Angebot sichten und *alle* Autoren hatten die Chance, von allen geeigneten Verlagen wahrgenommen zu werden und auch ausreichend Zeit zu haben, um mit den Redakteuren vertiefend zu reden.

Die begrenzte Zulassung erforderte eine dreistufige Entscheidungskaskade, wenn die Anmeldungen das Limit überschritten. Erste Priorität hatten Autoren aus dem Ausland. Das hatte zum Ziel, diesen Autoren den Zugang zum deutschen Markt zu ermöglichen, der durch sprachliche Schwierigkeiten und mangelnde Kenntnisse der Usancen schwer überwindbare Barrieren hatte. Zweite Prioritätsstufe waren Autoren aus einem Umkreis von 300 Kilometern um München. Die dritte Filterstufe sortierte, wenn das

noch erforderlich war, diejenigen Teilnehmer aus, die bereits dreimal oder öfter dabei waren, um Auftrittsmöglichkeiten für unerfahrene Neuzugänge zu schaffen.[470]

Die Bezeichnung als Spiele*erfinder*-Messe scheint im Widerspruch zu den Bemühungen zu stehen, den überholten Begriff des Spiele*erfinders* durch den des Spiele*autors* zu ersetzen. Er wurde trotzdem gewählt, weil in der Wahrnehmung einer breiten Öffentlichkeit, die sich nicht näher mit dem Spiel und den Vorgängen in der Szene beschäftigt, der Erfinder ein interessanter Sonderling ist, der eine gewisse Aufmerksamkeit verdient, während sich der Autor von der breiten Menge der Buchautoren nicht signifikant abhebt. Es ging bei der Bezeichnung als *Spieleerfinder*-Messe also darum, der Öffentlichkeit den Neuigkeitswert einer Veranstaltung zu vermitteln.

3.12.4.3 Premio Archimede

Seit 1993 vergibt der italienische Verlag *Studiogiochi* den *Premio Archimede*. Die Auszeichnung können nur unveröffentlichte Brettspiele erhalten. Zunächst wurde der Preis jährlich, ab 1996 im Zwei-Jahres-Rhythmus vergeben. Einsendeschluss ist jeweils Ende März. Die Bekanntgabe des Gewinners und der Nächstplatzierten erfolgt in Venedig mit Unterstützung der Stadtverwaltung im September. Begleitet wird die Aktion von mehreren ergänzenden Auszeichnungen, so etwa der *Menzione Speciale Sebastiano Izzo,* eine skurrile Auszeichnung, denn sie wird für den Spielentwurf vergeben, der, gemäß der Vermutung der Jury, dem 1996 verstorbenen Sebastiano Izzo[471] wohl am besten gefallen hätte. Ferner gibt es einen Preis für das beste neue Kartenspiel sowie die *Trofeo Scienza in Giocho* für ein Spiel, das didaktisch oder

---

[470] Struktur und Vorgehensweise der vom Bayerischen Spiele-Archiv initiierten Veranstaltung haben sich derart bewährt, dass die Internationale Spielwarenmesse Nürnberg die Spieleerfinder-Messe nach 25-jährigem Bestehen übernommen und 2022 in ihr Gesamtkonzept integriert hat. https://www.spielwarenmesse.de/de/spieleerfindermesse/, (7.5.2024).

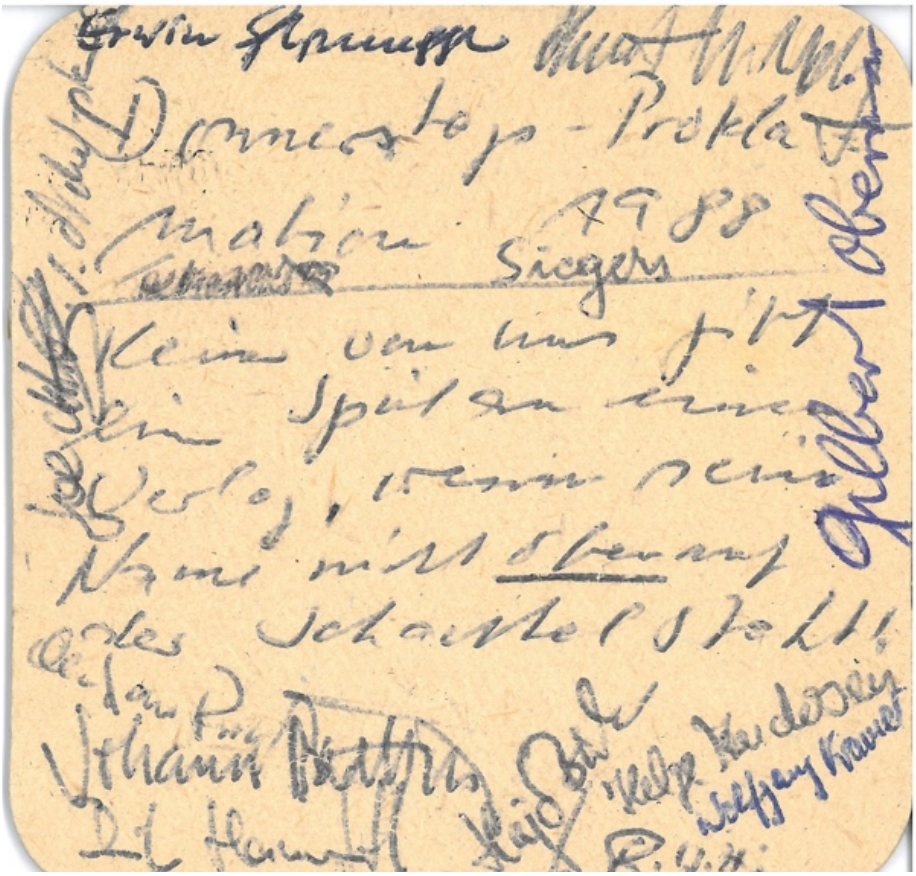
[471] Der Italiener Sebastiano Izzo war Buch- und Spieleautor, Journalist, Schach- und Dame-Experte und Gründer von spielorientierten Organisationen und Events. https://www.studiogiochi.com/en/author/sebastiano-izzo-en/, (7.5.2024).

wissenschaftlich ausgerichtet ist. Einen weiteren Preis vergibt der italienische Ableger der Spiele-Autoren-Zunft SAZ.

Der Wettbewerb ist mittlerweile Alex Randolph gewidmet, der bei den ersten sieben Veranstaltungen den Vorsitz der Jury führte. Nachfolgend leitete Dario de Toffoli den Wettbewerb.

Ähnlich wie zuvor in Frankreich war der Premio Archimede ein Preis in einem Land, in dem es für die Angebote der Spieleautoren lange kaum eine Absatzmöglichkeit gab, weil die wenigen italienischen Verlage wie *Mondadori* oder *Clementoni* vorwiegend althergebrachte Spiele oder Lizenzen wie Monopoly oder Cluedo vermarkteten. Die hohe Qualität der prämierten Spiele veranlasste zunehmend Redakteure von Spieleverlagen anderer Länder, vor allem aus Deutschland und Frankreich, die Veranstaltung zu besuchen, um unmittelbar nach der Bekanntgabe der Gewinner Kontakt mit dem Autor oder dem Autorenteam aufnehmen zu können.

3.12.4.4 Die Spiele-Autoren-Zunft SAZ



1988 hatten sich namhafte Autoren auf dem sogenannten *Bierdeckel-Manifest* auf die Nennung des Autorennamens festgelegt. *„Keiner von uns gibt ein Spiel an einen Verlag, wenn sein Name nicht oben auf der Schachtel steht.“*

Abbildung 57 Die Donnerstags-Proklamation, auch als Bierdeckelmanifest bezeichnet.

Weil Reinhold Wittig, Veranstalter des Göttinger Autorentreffens, stets konsequent die Bezeichnung *Spieleerfinder* mied und ausschließlich von *Spieleautoren* sprach, wird ihm die Urheberschaft der Bezeichnung *Spieleautor* zugeschrieben. Das ist sachlich unrichtig, denn lange vorher schon war der Begriff geprägt worden und hatte Eingang in den Sprachgebrauch der Branche gefunden (siehe 3.2.1).

1991 entstand im Rahmen des Göttinger Treffens der Gedanke, einen Verband der Spieleautoren zu gründen. Die *SAZ – Spiele-Autoren-Zunft,* international *Game Designers Association,* hat sich zur Aufgabe gemacht, die Interessen der Spieleautoren gegenüber der Öffentlichkeit, aber auch gegenüber Spieleverlagen und Werknutzern zu vertreten. Rechtsform ist ein eingetragener Verein. 2008 wurde der Verband als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen.

Eines der Anliegen der Spiele-Autoren-Zunft ist, den Status eines Kulturguts für das analoge Spiel zu erreichen.[472] Die Organisation hat hierfür mehrere Vorstöße unternommen. Dabei distanziert sie sich von ähnlich gelagerten Forderungen der Glückspiel-Industrie. Es geht der SAZ ausschließlich um solche Spiele, die nicht um Geld, sondern wertfrei zum Vergnügen gespielt werden. Nachvollziehbare Vorbehalte, die sich im Volksmund wie in der Literatur finden, beziehen sich in der Regel auf Glücksspiele und oft in diesem Zusammenhang auch auf die damit verbundene Spielsuchtgefahr. Wenn es im politischen Verfahren um die Anerkennung des analogen Gesellschaftsspiels als Kulturgut geht ist nicht völlig auszuschließen, dass entscheidungsrelevante Überlegungen zusätzlich zu begründeten Argumenten auch von eingewurzelte Vorurteilen beeinflusst werden können.

Die Aktivitäten der Spiele-Autoren-Zunft sind in erster Linie von finanziellen Interessen geprägt. Im Vordergrund der Argumentation stehen Tantiemenausschüttungen an die Autoren durch Verwertungsgesellschaften, ergänzt um weitere Konditionen, die die Situation der Autoren verbessern sollen. Von einer umsatzsteuerlichen Gleichstellung

---

[472] SAZ Chronologie der Aktivitäten 220906 Beiersdorf.pdf, Text im Anhang

von analogen Spielen mit Büchern und anderen Kulturgütern erwartet die Organisation gesteigerte Absatzzahlen der Spieleverlage, was sich, wenngleich abhängig von der jeweiligen Vertragsgestaltung, in der Regel auf die Honorare der Autoren auswirken würde. Doch das Bestreben, materielle Vorteile zu erreichen, mögen sie im Einzelfall nicht nur wünschenswert, sondern durchaus berechtigt sein, kann den Status eines Kulturguts weder konstituieren noch argumentativ begründen.

Ergänzend sei hierzu angemerkt, dass die Forderung nach Verbesserungen für die Lebens- und Einkommenssituation von Spieleautoren auf die Vorstellung eines etablierten Berufsbildes rekurriert, das es in dieser Form (noch) nicht gibt. Die Bemühungen könnten aber als erste Vorstufe für die Etablierung berufsständischer Vorstellungen und Regeln interpretiert werden.

Die bisherigen Bemühungen der SAZ waren nicht erfolgreich. Der Antrag vom 9. April 2021, gerichtet an den Ausschuss für Kultur und Medien beim Deutschen Bundestag, in dem die Würdigung des Spiels und der Spieleautoren sowie die Verbesserung der rechtlichen und vergütungsrechtlichen Rahmenbedingungen für Spieleautoren gefordert wurde, erhielt eine Absage.[473] Zum einen auf Grund eines mangelnden Verständnisses bei den Entscheidungsträgern für die kulturtragende Bedeutung des Spiels, manifestiert in der Feststellung, es ginge zu weit, *Spielregeln wie ein Sachbuch oder einen Roman zu vergüten.* Zum anderen aber auch, weil entweder Kostensteigerungen im Bibliotheksbereich befürchtet oder geltend gemacht wurde, dass eine Änderung der Rechtslage kaum etwas bewirken würde. Es kämen nämlich nach Abzug der Verwaltungskosten kaum nennenswerten Ausschüttungsbeträge bei den Autoren an. Gegen diese Entscheidung protestierte die SAZ.[474]

---

[473] Dokument im Anhang

[474] Spiele-Autoren-Zunft: *Stellungnahme zur Ablehnung des Antrags Spiele und Spieleautoren zu würdigen und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen zu verbessern* durch den Ausschuss für Kultur und Medien | Drucksache 19/28646; Text an mich übermittelt am 30.6.2021 durch SAZ-Geschäftsführer Christian Beiersdorf, Text im Anhang

Wenn eine Forderung an die Politik gerichtet wird, die Aussicht auf Erfolg haben soll, genügt ein Hinweis auf materielle Vorteile nicht. Entweder müsste die Organisation ihre Forderung mit Nachweisen unterstützen, die staatliche Lenkungsmaßnahmen zur Förderung gesellschaftlicher, wirtschaftlicher oder kultureller Entwicklungen begründen und erforderlich machen. Oder sie müsste eine wissenschaftliche Begründung beibringen, die die kulturelle Bedeutung des analogen Spiels aus dem historischen Kontext ableitet und sie in Beziehung zu der aktuellen Bedeutung einer gesellschaftlichen und kulturellen Entwicklung setzt.

Dieser Nachweis wurde zwischenzeitlich ohne Beteiligung der SAZ auf anderem Weg erbracht. Die *Deutsche Brettspielkultur* wurde im Mai 2024 in das Thüringer Landesverzeichnis des Immateriellen Kulturerbes nach dem UNESCO-Übereinkommen zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes eingetragen.[475] Zugleich wurde eine Empfehlung ausgesprochen, die *Deutsche Brettspielkultur* auch in das entsprechende Bundesverzeichnis aufzunehmen.[476]

3.12.4.5 Agenturen und Agenten

Die Interessen der Autoren vertritt nicht nur die SAZ. Auch Agenturen kümmern sich darum, allerdings nicht unentgeltlich. Es ist zwar naheliegend, dass Spieleautoren ihren Spielentwurf direkt an einen Verlag schicken. Aber dieses individuelle Vorgehen ist oft wenig erfolgversprechend.

Unerfahrene Autoren machen meist Fehler. Das beginnt mit der eigentlichen Spielidee. Die Verlage suchen in der Regel nach neuen, innovativen Spielen, und

[475] Kopie der Urkunde im Anhang.

[476] Die Entscheidung darüber wird erst im Frühjahr 2025 und damit nach Abschluss dieser Arbeit getroffen.

gelegentlich auch nach originellen Varianten eines erfolgreichen bestehenden Spiels, um dessen Lebensdauer zu verlängern.[477]

Autoren sprechen oft die Spielehersteller an, die ihnen als besonders wünschenswert erscheinen, auch wenn der Spielentwurf nicht zu den Programmen und Zielgruppen dieser Verlage passt. Nach einigen Absagen geben viele dieser Autoren auf und nehmen die Mühe nicht nochmals auf sich, weitere potenzielle Abnehmer anzusprechen, obgleich ihr Spielentwurf vielleicht bei einem anderen Verlag durchaus Chancen gehabt hätte. Typische Anfängerfehler lassen sich vermeiden, wenn sich die Autoren über die Entwicklung ihrer Idee hinaus über das Umfeld und seine Regeln informieren.[478]

Eine große Anzahl an unaufgefordert zugesandten Spielvorschlägen machte vor allem bei großen Verlagen eine aufwändige, personalintensive und damit teure Prüfung erforderlich, weil jede Einsendung ein Spiel mit dem Potenzial von *Carcassonne* oder der *Siedler von Catan* enthalten könnte. Zu ihrer Entlastung sind einige Verlage dazu übergegangen, die Vorsichtung unverlangter Einsendungen auf externe Spezialisten zu übertragen. Damit verschoben die Verlage die Kosten, die sie für Personal und Arbeitsplatz aufwenden mussten, auf Agenturen. Den Aufwand für Sichtung und Prüfung und auch alle weiteren Maßnahmen wie Einsendebestätigung, Analyseerstellung und weitere Korrespondenz geben die Agenturen über eine vorab zu bezahlende Einsendegebühr an die Einsender weiter.

Vorreiter dieser Entwicklung war der Otto Maier-Verlag in Ravensburg. Die Agentur *Projekt Spiel*, geführt von Christian Beiersdorf, vormalig Spieleredakteur im Hause Ravensburger, erweiterte die ursprünglichen Aufgabe, nur für einen Spieleverlag zu arbeiten. Einsendungen, die für Ravensburger nicht geeignet waren, konnten durchaus für das Programm eines anderen Anbieters passen. Mit vergleichbarem

---

[477] Varianten bereits bekannter Spiele, etwa ein Monopoly mit Kurorten statt Straßen oder ein Quizspiel, das einem Ort Publizität schaffen soll, haben keine Aussicht auf Erfolg. Ebenso wenig aussichtsreich sind Spiele für spezielle, eng begrenzte Zielgruppen, zum Beispiel Springreiter oder Briefmarkensammler. Trotzdem erhalten die Spieleverlage Einsendungen vergleichbarer Art.

[478] Zum Beispiel mit den ausführlichen Checklisten im *Leitfaden für Spieleerfinder*, (Werneck, Ravensburg 2015, 7. erw. Aufl.)

Ansatz, für unterschiedliche Verlag für deren Portfolio passende Angebote herauszufiltern und vorgeprüfte Spiele zielgenau anzubieten, entstanden mehrere Agenturen.

Die Tabelle zeigt einige zur Zeit der Erstellung dieser Arbeit aktiven Agenturen:

Tabelle 5 Einige Spieleagenturen, die 2022 im deutschsprachigen Raum tätig waren

Agentur	**Ort**
Infigo	Wilkau-Haßlau
Mühlenkind	Halle
Projekt Spiel	Freiburg
Spieltz – Die Spielemacher	Berlin
VEB Spielekombinat	Brandenburg a.d.Havel
White Castle	Wien

Trotz der Externalisierung der Selektion reichte die interne Lektoratskapazität der Verlage vielfach nicht aus. Deshalb hat sich eine zusätzliche Spezialisierung entwickelt. Vor allem ehemalige Lektoren, die aus einem Verlag ausgeschieden sind, übernehmen die Projektentwicklung für einzelne Spiele als Auftragsarbeit.[479]

3.12.5 Sammlungen und Ausstellungen

3.12.5.1 ESG – die Europäische Sammler Gilde



Abbildung 58 Emblem der Europäischen Spielesammler Gilde ESG

Im Frühjahr 2000 schlossen sich während der Spielwarenmesse in Nürnberg mehrere private Sammler zu einem Verein zusammen und gründeten die Europäische Sammlergilde, Kurzform ESG. Sie erstellt für ihre Mitglieder jährlich den Reprint eines alten Spiels. Diese Sonderproduktionen sind nicht im Handel erhältlich.

[479] So zum Beispiel *SpielStart*, Jürgen Valentiner-Branth, Reinbek bei Hamburg, https://spielstart.com, (15. 8. 2023) und Katja Volk mit dem *VEB Spielekombinat* in Brandenburg an der Havel

Doch schon seit 1987, also bereits lange vor der Vereinsgründung, trafen sich die Sammler jährlich in Essen, um Erfahrungen auszutauschen und Spiele weiterzugeben. Die Gruppierung bestand also bereits als informeller, aber eng kooperierender Zusammenschluss.

Dieser Verein leistet einen bedeutenden Beitrag zur Erhaltung des Kulturguts Spiel. Die Spezialisierung der einzelnen Sammelgebiete, die sich auf Themen, Hersteller, Autoren oder sonstige Merkmale beziehen können, übersteigt die Möglichkeiten, die die bestehenden Spielearchive haben. Doch über kurz oder lang entsteht bei jedem ESG-Mitglied die Notwendigkeit, seine Sammlung abzugeben. Der Versuch, sie zu veräußern, läuft meist darauf hinaus, dass Einzelstücke oder kleine zusammengefasste Einheiten verkauft werden. Doch oft führen individuelle Sammelleidenschaft, Expertise und Verantwortungsbewusstsein zu dem Wunsch, die Sammlung vollständig zu erhalten. So hat zum Beispiel Max Jürgen Kobbert seine Sammlung historischer Würfel dem Deutschen Spielearchiv in Nürnberg übertragen. Die bedeutende Sammlung von DDR-Spielen, die Rudolph Rühle zusammengetragen hatte, ging in den Besitz des Deutschen Spiele-Museums in Chemnitz über. Die umfangreiche Sammlung des Spieleautors Franz-Benno Delonge übernahm das Bayerische Spiele-Archiv.

3.12.5.2 Archive, institutionelle Sammlungen und ihre Bedeutung

Große Sammlungen analoger Spiele in Deutschland: Drei Sammlungen analoger Spiele hoben sich im Laufe der Zeit signifikant ab, weil sie Größenordnungen erreicht hatten, die die Möglichkeiten privater Sammler weit überstiegen. Der Germanist und Medienwissenschaftler Bernward Thole gründete zusammen mit mir am 25. Juni 1985 das *Deutsche Spielearchiv* in Marburg als wissenschaftliches Forschungs- und Dokumentationszentrum und brachte seine Sammlung als Fundus ein. Die Kompetenz als Archivgründer beruhte auf unserer Erfahrung in jahrzehntelanger

Tätigkeit als Kulturkritiker mit Spezialisierung auf analoge Spiele und der ebenfalls gemeinsamen Gründung der Jury *Spiel des Jahres*.[480]

Als zweite, vergleichbare Einrichtung sowie unter dem Gesichtspunkt, dass Feuer, Wasser, ein zusammenbrechendes Regal oder andere Schäden Spiele unwiederbringlich vernichten könnten, gründete ich am 23. September 1996 das *Bayerische Spiele-Archiv* in Haar, einem Vorort von München. Meine beinahe ebenso umfangreiche Sammlung wie die in Marburg war sowohl als eigenständiges Archiv, als zugleich auch sichernde Redundanz konfiguriert. Die Vorstellung, dass parallel zwei übereinstimmende Bestände aufgebaut werden könnten, erwies sich jedoch bald als unrealistisch. Zwar erhielten beide Institutionen stets alle Neuerscheinungen der großen Spieleverlage, doch die Übernahme privater Sammlungen, Spielebestände aus Nachlässen oder auch ältere Einzelstücke führten im Laufe der Zeit zu unterschiedlichen Beständen, die nur zu etwa zwei Dritteln übereinstimmten.



Abbildung 59 Spiele im Bayerischen Spiele-Archiv, Raum 08, Standort Casinostr.10, Haar bei München

Die dritte bedeutende Sammlung trugen Ferdinand und Dagmar de Cassan in Leopoldsdorf bei Wien zusammen. Die drei Institutionen arbeiteten eng zusammen und glichen in größeren Abständen ihre gespeicherten Bestände ab. Dabei bestätigte sich eine ungefähr zu zwei Drittel übereinstimmende Basis, weil auch die österreichische Sammlung in gleichem Umfang und mit den gleichen Titeln von den Spielverlagen beliefert wurden, wie die Sammlungen in Marburg und Haar. Bedingt durch eine andere Ausrichtung und die Einbettung in ein anderes kulturelles Umfeld enthielt diese

[480] https://www.ludologie.de/blog/artikel/news/quo-vadis-brettspielbranche/ (7.11.2021), insb. Punkt 3: Spielekritiker als erste Pioniere in Sachen Kulturgut Spiel.

Sammlung Spiele, die weder in Marburg noch in Haar in den Beständen enthalten waren.

Allein die Tatsache, dass es diese Sammlungen gab, führte zu Aktivitäten, die über die reine Sammeltätigkeit hinausgingen. Anfragen, Beratungsleistungen, Empfehlungen, Ausstellungen, Fortbildungsveranstaltungen und wissenschaftliche Tagungen, wie die Organisation der jährlich durchgeführten Convention *Board Game Studies*[481] machten deutlich, dass Sammlungen ab einer gewissen Größe neben der Erhaltung der Spiele zusätzliche Aufgaben zufallen.

Als sich für das Archiv in Marburg Standortprobleme abzeichneten, übernahm die Stadt Nürnberg 2010 in Anerkennung der Bedeutung den Bestand und ordnete ihn als *Deutsches Spielearchiv Nürnberg* dem Bereich der städtischen Museen zu. Der Spielebestand der Sammlung von Ferdinand und Dagmar de Cassan wurde 2022 nach Altenburg in Thüringen verbracht, wo unter der Leitung von Jens Junge ein *International Game Museum* und die *Spielewelt Altenburg* entstehen. Unverändert eigenständig geblieben ist derzeit nur das Bayerische Spiele-Archiv, das aber eng mit Altenburg kooperiert.

Die Bestände der drei Spielearchive bilden die Gesamtheit der Spiele, die nach 1945 auf den Markt gekommen sind, zu einem großen Teil ab. Ergänzend wird auch eingegliedert, was an Spielen erreicht werden kann, die ab Mitte des 19. Jahrhunderts hergestellt wurden. Realistisch betrachtet handelt es sich bei den Institutionen jedoch nicht um Sammlungen, sondern um Sammelsurien. Trotz des Umfangs der Bestände ist ein wesentliches und übereinstimmendes Kennzeichen, dass nicht mit wissenschaftlichem Anspruch systematisch gesammelt, sondern lediglich zusammengetragen wird, was erreichbar ist. Das sind in erster Linie Spiele, die die Verlage unentgeltlich zur Verfügung stellen, ergänzt durch übernommene Privatsammlungen, Käufe auf Flohmärkten und gelegentliche Erwerbungen in Antiquariaten.

---

[481] Board Game Studies (BGS), jährliche Tagung der internationalen Spielforschung. Bisherige Veranstaltungen in Deutschland: VI. Colloquium vom 6. bis 10. April 2003 in Marburg, XV. Colloquium vom 17. bis 21. April 2012 im Bayerischen Spiele-Archiv Haar/München, XIX. Colloquium vom 12. bis 16. April 2016 im Deutschen Spielearchiv Nürnberg.

Weitere wichtige Sammlungen analoger Spiele:

- Spielesammlung im Spielzeugmuseum Nürnberg, das ebenfalls Teil der Museen der Stadt Nürnberg ist,
- Deutsches Spiele-Museum in Chemnitz mit den Sammlungen von Spielplandrucken von Peter Lemcke und den Spielen der DDR-Zeit von Rudolf Rühle,
- Firmenarchiv des Ravensburger Spiele-Verlags, in dem jedoch nur Produkte und Dokumente des Unternehmens gesammelt werden,
- die teils umfangreichen Privatsammlungen der Mitglieder der Europäischen Sammler-Gilde ESG, die oft spezialisiert auf Themen, Inhalte, Verlage, Autoren oder Zeiten ausgerichtet sind.

Institutionalisierte Sammlungen im europäischen Ausland

- Archivio Italiano di Giochi in Udine in Italien.
- Centre Ludique de Boulogne-Billancourt in Frankreich mit der Sammlung US-amerikanischer Spiele von Bruce Whitehill. Die Institution arbeitet inzwischen über den Fonds Patrimonial du Jeu de Société (FPJS) mit der Universität Sorbonne Paris Nord zusammen, die eine Sammlung von 12 000 Spielen hat.[482]
- The Game Cabinet Piet Notebaert in Brügge, Belgien.

3.12.5.3 Spiele-Ausstellungen

Ausstellungen haben eine Doppelfunktion. Sie dienen einerseits der repräsentativen Darstellung der ausstellenden Institution und deren Sammlungsbestände und stellen andererseits eine Verbindung zum Betrachter her.[483] Spiele sind eine unerschöpfliche Grundlage für Ausstellungen zu so gut wie jedem Thema und aus jeglicher wissenschaftlichen Disziplin. Voraussetzung für Veranstalter sind jedoch nicht nur informa-

[482] https://boulognebillancourt.assolib.fr/association/62a73bbb3cddbc0011a6db92/clubb-centre-ludique-de-boulogne-billancourt/?tags=5f7f427d60b2000011532774&exact=0, (7.5.2024)

[483] *B*üchel, Julia: *Repräsentation - Partizipation - Zugänglichkeit: Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen*, Transcript 2022, doi.org/10.1515/9783839457078.

tionstechnische, sondern vor allem tatsächliche Zugriffmöglichkeit auf die Spiele, was einen umfassenden Fundus mit professioneller Archivierung erfordert.

Eine aktive Partizipation der Ausstellungsbesucher wäre wünschenswert, weil damit ein intensiverer Bezug zum Ausstellungsangebot hergestellt werden könnte. In der Praxis sind jedoch gerade solche wegweisenden Möglichkeiten beschränkt. Wenn es sich um historische Spiele handelt, kommt es nicht in Frage, dass dieses Material bespielt wird. Bestenfalls sind hierfür Replica geeignet, doch selbst eine gute Kopie ist eben nicht das Original. Eine weitere Schwierigkeit ist die Vermittlung von Regeln, wenn es sich nicht um besonders einfache Abläufe handelt. Deshalb haben Spieleausstellungen in der Regel eher eine Vermittlungsfunktion, als dass sie die Aufgabe einer Aktivierung übernehmen könnten.

Im Betrachtungszeitraum dieser Arbeit waren Spieleausstellungen mit Ausnahme der Aktivitäten des Schweizer Spielemuseums meist nur lokal angelegt, oft als kundenfreundlicher Blickfang im Eingangsbereich von Banken, Versicherungen, einem öffentlichen Gebäude oder am Rande einer Messe. Spieleausstellungen von Bedeutung gab es vor allem erst nach der Jahrtausendwende.

- Ausgewählte Ausstellungen des Musée Suisse du Jeu:
    - *Die Schweiz im Spiel,* 1990/1991.
    - *Chance. Das reine Glücksspiel,* 1992/1994.
    - *Histoires: Geschichte auf den Plänen des Gänsespiels,* 1995.
    - *Schlagen und Gewinnen,* 1998.
- Ausgewählte Ausstellungen des Bayerischen Spiele-Archivs:
    - *Gott und die Welt – Religion im Spiel*, 2013.
    - *Mobilität im Wandel: Vom Wanderer bis zur Weltraumrakete,* 2016.
    - *Luther und seine Zeit:* 500 Jahre nach dem Thesenanschlag in Wittenberg, 2017.
- *Von der Krone zum Bürger: Schach in der höfischen und bürgerlichen Kultur von 1750 bis 1850*; Grafing, 2011/2012.
- *Welt im Spiel.* Die Sammlung historischer Landkartenspiele von Ernst Strouhal, Graz, 2016.

- *Die Welt als Würfel. 5000 Jahre Glück im Spiel,* Leipzig, 2022: Die Sammlung Jakob Gloger.
- *Schachwunderland – Kunst und Humor im Schach* Plauen, 2022. Die Sammlung Thomas H. Thomsen.
- *Mönch ärgere dich nicht. Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel.* Museum Abtei Liesborn 2022.

3.12.6 Der kurze Boom der Spiele-Bücher

Fragt man im Buchhandel nach Spielebüchern, so landet man bei Kinderbüchern. Für Bücher, die sich mit Spielethemen befassten, gab es in den 1970er- und 1980er-Jahren gute Ansätze, die aber wieder eingestellt wurden, weil sie nicht die erwarteten Auflagen erreichten. Engagierte, anspruchsvolle Einzeltitel waren meist derart isoliert, dass sie nur bei wenigen interessierten Lesern Beachtung fanden. Das führte bei den Verlagen zu der Auffassung, dass derartige Publikationen Achtungserfolge, aber keine wirtschaftlichen Ergebnisse bringen. Buchserien, aber auch erfolgreiche und wichtige Einzelpublikationen sind im Anhang dargestellt.

3.12.7 Öffentliche Spieleevents (Essen, Wien, München/Augsburg) und private Initiativen

Spielen im Kreis der Familie oder mit Freunden limitiert sich auf die vorhandenen Spiele. Das ist bei Spielevents anders. Da werden die Besucher mit einer großen Auswahl an Spielen konfrontiert und es besteht die Möglichkeit, neue Spiele auszuprobieren.

Die Besucherzahlen solcher Veranstaltungen belegen, dass dieses Angebot einen hohen Attraktivitätswert hat, wobei die vom jeweiligen Veranstalter veröffentlichten

Zahlen nicht immer ungeprüft hingenommen werden sollten.[484] Doch ob von einem Veranstalter hunderttausend oder hundertzwanzigtausend Besucher angegeben werden, hat bei solchen Größenordnungen keinen entscheidenden Einfluss auf die generelle Anziehungskraft eines Events. Für den Besucher zählt die Information, dass eine Veranstaltung groß ist und er deshalb ein umfangreiches Angebot erwarten darf. Gemeinsam mit Familie, Freunden und Bekannten zu derartigen Events zu gehen hat eine Multiplikationswirkung.

Die weltweit größte, für Endverbraucher zugängliche Fachmesse für analoge Spiele sind die Internationalen Spielertage in Essen. Das Geschäftsmodell beruhte darauf, Standflächen an die Spieleverlage zu vermieten und zusätzlich Eintrittsgeld von den Besuchern zu erhalten.[485] Vom Messeveranstalter bereitgestellte Spielflächen standen nur in sehr eingeschränkten Umfang zur Verfügung. Das Konzept war darauf ausgerichtet, dass die einzelnen Spieleverlage die erforderlichen Flächen als Teil ihres eigenen Messestandes anmieteten und betrieben.

Weitgehend zeitgleich entstand 1984 das *Wiener Spielfest*. Es war eine Initiative der österreichischen Bundeswirtschaftskammer in Zusammenarbeit mit dem Verband der österreichischen Spielwarenindustrie. Drei Jahre lang wurde es von dem Wiener Journalisten und Spielekritiker *Roberto Talotta* organisiert, der von 1985 bis 1992 auch Mitglied der Jury *Spiel des Jahres* war. Ab 1987 übernahm der Spielesammler *Ferdinand de Cassan* die Organisation.

---

[484] Veröffentlichte Besucherzahlen von Messen und anderen Veranstaltungen sind zum Teil durch Interessen oder andere Faktoren beeinflusst und bisweilen verfälscht. Überhöhte Angaben sollen ein Event größer und bedeutender erscheinen lassen, als es ist. Zahlen können zu niedrig angegeben werden, etwa wenn eine ganze Schulklasse nur ein einziges Ticket erhält, wenn dies die Höhe der anfallenden Steuer mindert oder wenn kaschiert werden soll, dass die die feuerpolizeilich zugelassenen Höchstgrenzen an Besuchern überschritten wurden. Das sind herausgegriffene Beispiele für die Versuchung, Zahlen zu publizieren, die nicht hundertprozentig mit der Wirklichkeit übereinstimmen.

[485] Diese Handhabung galt bis 2022. In diesem Jahr verkaufte Dominique Metzler, Stieftochter des Messegründers Friedhelm Merz, die *Spiel* an die Internationale Spielwarenmesse Nürnberg. Welche grundlegenden Änderungen des Geschäftsmodells und langfristigen Wirkungen das nach sich zieht war noch nicht absehbar, als diese Arbeit abgeschlossen wurde.

Das Wiener Spielfest war grundlegend anders ausgerichtet als die Veranstaltung in Essen. Zwar war auch dort eine der Finanzierungsquellen die Verbindung von Standflächenvermietung und Eintrittsgeld, doch hinzu kamen Mittel aus der Spielwarenbranche. Deshalb konnten es sich die Veranstalter leisten, den größten Teil der verfügbaren Gesamtfläche nicht an Spieleverlage zu vermieteten, sondern sie als Spielareal für die Besucher bereitzustellen, auf der Spiele ausprobiert werden konnten. Diese waren verlagsübergreifend an einer als *Spielothek* bezeichneten Ausgabestelle gegen Pfandhinterlegung erhältlich.

Der zentral gelegene Wiener Messepalast konnte jedoch nur bis 1990 genutzt werden. Das Gebäudes war baufällig und die Polizei sperrte 1990 mehrfach den Zugang für neue Besucher, weil sich bereits zu viele darin aufhielten. Ab 1991 wurde das Spielfest ins Austria Center, ein Kongressgebäude, verlagert.[486]

In den Folgejahren musste das Spielefest Wien mehrfach ausgesetzt werden, weil die Finanzierung nicht gesichert war, obgleich, vor allem zwischen 2009 bis 2014, stets zwischen 60.000 und 70.000 Besucher kamen. 2015 wurde die Veranstaltung in unübersichtliche und nicht zusammenhängende Nebenräume des Austria Centers verlegt. Daraufhin stellte de Cassan die Organisation des Spielfests ein.

Zu Beginn der 1980er-Jahre hatte Wien etwa 1,5 Millionen[487] und München rund 1,3 Millionen[488] Einwohner. Für eine öffentliche Spieleveranstaltung war das ein vergleichbares Potenzial. Petra Griebel, die in München eine PR-Agentur betrieb, startete 1991 die *Münchner Spielwiesn*. Die Anfänge waren klein. Das Event fand zunächst in einem Saal einer Brauerei in der Nähe der Oktoberfestwiese statt. Als der Saal nicht mehr aus reichte, zog die *Spielwiesn* in einen aufgelassenen Saal im zentral gelegenen Mathäserkino um. Auch dieser Raum wurde zu klein und die Veranstaltung

---

[486] Der Messepalast wurde nach umfangreichen Renovierungsarbeiten ab 1995 zum Museumsquartier.

[487] https://www.statistik.at/statistiken/bevoelkerung-und-soziales/bevoelkerung/bevoelkerungsstand/historische-volkszaehlungen, (3.3.2023).

[488] Statistisches Amt der Landeshauptstadt München: https://stadt.muenchen.de/dam/jcr:c45700b2-e2c3-4d66-99fa-55e4c77ab3ee/jt230101.pdf, (4.3.2023).

musste ins Foyer und die weiträumigen Keller des IMAX-Kinos am Deutschen Museum verlagert werden. Dort traten ähnliche Probleme auf wie in Wien. Der Zugang wurde mehrfach gesperrt, weil weit mehr als die höchstens zugelassenen 25.000 Besucher anwesend waren. Im nächsten Schritt wurden Hallen der neuen Münchner Messe belegt, was sich als wirtschaftlich untragbar erwies. 2005 zog die Veranstaltung erneut um in das *MOC Orderzentrum München* am Nordrand der Stadt, und zählte dort bis zu 70.000 Besucher. Ab 2023 wurde der nächste Umzug erforderlich. Die Münchner Spielwiesn finden seitdem in Augsburg statt, weil es sich gezeigt hatte, dass es in der Großstadt München keine ausreichenden und für eine derartige Veranstaltung geeigneten und vor allem bezahlbaren Räume gibt. Die Finanzierungsprobleme ergeben sich aus der grundsätzlichen Struktur: Die Bereitstellung der im Vergleich zu allen anderen Spieleevents anteilig größten öffentlichen Spielfläche kostet Geld, generiert aber keine Einnahmen.

Neben den großen Veranstaltungen ist eine kaum mehr überschaubare Vielzahl an kleineren, regionalen Veranstaltungen für Spieler entstanden. Hinzu kommen regional übergreifende Aktionen, wie seit 2013 *Stadt-Land-Spielt*, eine Aktion, die jeweils in der ersten Septemberhälfte an einem Wochenende in mehreren Dutzend Städten Spiele öffentlich und kostenlos zugänglich macht.

Im Laufe der Zeit sind hunderte von regelmäßig angebotenen Spiele-Treffs, Spiele-Nachmittagen oder Spiele-Abende entstanden. Initiiert wurden sie oft als private Initiative, weil die Betreiber auf Unterstützung durch die Verlage hofften, um dadurch an die Spiele zu kommen. Aber auch viele Institutionen und Organisationen haben die Bedeutung von Spielen entdeckt, um sich damit zu profilieren: Jugendzentren, Kommunen, öffentliche Bibliotheken, Kirchen, Vereine oder Verbände.[489]

Dem privaten Bereich sind auch kommerzielle Unternehmen zuzuordnen, die Spiele anbieten, etwa als Unterhaltungsprogramm für Geburtstage und Feiern. Andere Anbieter haben sich auf Themen spezialisiert, die sich unmittelbar aus dem Brett-

[489] Zum Beispiel *Haarer Spiele-Abend*, seit 1991 als öffentliche, kostenlose Veranstaltung zunächst monatlich, dann 14-tägig durchgeführt vom Bayerischen Spiele-Archiv. Mitte 2024 waren es bereits über 680 Termine mit durchschnittlich 40 Besuchern.

spielbereich ableiteten und die sie in geeignete Räume verlagern. Dazu gehören Exit-Spiele oder Krimi-Dinner, bei denen die Besucher während eines mehrgängigen Essens einen vorgeführten Kriminalfall lösen.

3.12.8 Meisterschaften und Wettbewerbe

Lexika der Synonyme liefern eine Vielzahl von Begriffen, die das Bedürfnis zu gewinnen umschreiben, wie etwa *siegen, triumphieren, Sieger sein, den Sieg davontragen, den Sieg erringen*. Hinzu kommen Synonyme wie *sich behaupten, sich durchsetzen, Erfolg haben*. Gewinnen wollen liegt wohl in der Natur des Menschen. Zum „*Streben nach sozialer Anerkennung, nach Freiheit oder nach Verbesserung“* erklärt Hirnforscher Henning Beck: *"Menschen fühlen sich immer dann angetrieben, wenn sie besser werden,*" sei es im Vergleich zur eigenen bisherigen Leistung oder im Vergleich zu anderen. "*Ich habe so einen Vergleichswert, eine Benchmark. Und dieses Gefühl, den Gegner habe ich besiegt, das ist etwas, was uns tatsächlich antreibt*."[490] Zugrunde liegt das Bedürfnis nach sozialer Anerkennung. *„… die ultimative Belohnungsgewährung ist die Achtung durch andere Menschen*.“[491] Doch gerade an den Schulen wird eine Entwicklung sichtbar, den wettbewerbsorientierten Leistungsvergleich zurückzudrängen: **„***In diesen Tagen steht bei den Bundesjugendspielen an den Grundschulen zum letzten Mal der Wettkampfgedanke im Vordergrund. Ab dem kommenden Schuljahr richtet sich der Fokus auf die sportliche Betätigung an sich. Die bundesweite Ausschreibung der Bundesjugendspiele sieht erstmals für das Schuljahr 2023/24 vor, dass die Disziplinen Leichtathletik und Schwimmen in den Klassenstufen 1 bis 4 nur noch als bewegungsorientierter Wettbewerb ausgetragen werden, nicht mehr als leistungsorientierter Wettkampf.“* „*Endlich*“ – meint die GEW [Gewerkschaft

[490] Henning Beck, Neurowissenschaftler, in einem Interview, geführt von Rahel Klein am 18. Juni 2022 im Deutschlandfunk Nova, https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/wettbewerb-warum-wir-gewinnen-wollen, (2.8.2023).

[491] Beck, Henning: *Irren ist nützlich: Warum die Schwächen des Gehirns unsere Stärken sind*, 4. Auflage, München: Carl Hanser Verlag, 2018, S. 247.

Erziehung und Wissenschaft].[492] Geht man von der Beck'schen Prämisse aus, sind kritische Reaktionen auf Ansätze verständlich, den leistungsorientierten Wettkampf an den Schulen im Rahmen des Sportunterrichts abzuschaffen. So zum Beispiel Anant Agarwala, die ihren kritisch-sarkastischen Beitrag in der *ZEIT* mit der Formulierung eröffnete: „*Herzlichen Glückwunsch, liebe Kuschelpädagogen, ihr habt gewonnen*."[493]

Das Bedürfnis zu gewinnen ist eine grundlegende Triebfeder für das Spiel. Das wurde auch bei den ersten Spielertagen deutlich, als sie noch in der Essener Volkshochschule stattfanden. Spielekritiker Sven Kübler organisierte bereits 1984 eine erste *Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel* und etablierte hierfür das kryptische Kürzel *DMMIB.* Er übertrug die Meisterschaft in die Messehallen in Essen, als Friedhelm Merz das Geschehen dorthin verlagerte. Merz erweiterte den Wettbewerb 1988 zur *Europäischen Meisterschaft,* die von 1988 bis 1998 als *Intergame* bezeichnet wurde. In der Organisation und Zuständigkeit gab es in der Folgezeit mehrere Wechsel. 1988 und 1989 führte Peter Janshoff vom *Spielezentrum Herne* die Intergame durch, ab 1990 waren es dann wieder die Deutschen Meisterschaften, die Janshoff auf den *Herner Spielewahnsinn*[494], verlegt hatte.

Aus der Intergame entwickelten sich die European Championship Boardgames oder auch Europe Masters; Wettbewerbe, die ab 2000 in mehreren Kategorien ausgetragen werden. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Turniere und Meisterschaften, für einzelne Spiele, wie etwa für Monopoly, Carcassonne, Catan und andere, die von den jeweiligen Spieleverlagen durchgeführt werden.

An Wettbewerben und Meisterschaften nimmt nur ein kleiner Teil der Spieler in Deutschland teil. Doch sie haben eine Multiplikationswirkung, weil Special Interest

---

[492] https://www.news4teachers.de/2023/06/bundesjugendspiele-zum-letzten-mal-als-wettkampf-gewendlich/, (9.9.2023).

[493] Agarwala, Anant: *Die Bundesjugendspiele sollen kein Wettkampf mehr sein* in DIE ZEIT 30/2023: https://www.zeit.de/2023/30/bundesjugendspiele-reform-leistung-paedagogik? (7.5.2024).

[494] Der *Herner Spielewahnsinn* ist eine jährliche Veranstaltung im Frühjahr im Kulturzentrum Herne, die 1987 im damaligen Jugendzentrum und heutigen Spielezentrum Herne erstmalig durchgeführt wurde.

Zeitschriften und neuerdings auch viele Internetmedien darüber berichten. Zudem finden vor den Wettbewerben Qualifizierungsspiele statt.

4 Quo vadis – was kann und soll auf die Welt des Spiels zukommen?

4.1 Das analoge Spiel im Verdrängungswettbewerb durch digitale Spiele

Die Disponibilität von Geräten, die jederzeit den Zugriff auf digitale Spiele ermöglichen, wird als selbstverständlich empfunden. Nicht nur die Verfügbarkeit, sondern auch der Aufforderungscharakter durch Animation, Gestaltung und fantasiereiche Abläufe machen diese Medien attraktiv. Hinzu kommen Videos und Filme, die Aufmerksamkeit fordern und binden, sowie neue Formen wie *Augmented Reality* oder *Virtual Reality.* Als landläufige Meinung wurde dem analogen Spiel auf Grund der raschen Expansion der digitalen Spiele ein baldiges Ende vorausgesagt. Obgleich digitale Spiele allgegenwärtig sind, ist jedoch das Gegenteil der Fall: „*Die Elektronik schadet den Brettspielen nicht, sie kann eher unterstützen. Computerspiele lassen sich besser vermarkten als Brettspiele, weil man mehr Action zeigen kann. Aber der Gesamtumsatz der Brettspiele ist heute größer als noch in den Siebzigern. Brettspiele sterben nicht aus, weil die Menschen Brettspiele brauchen. Wir werden überflutet mit elektronischen Reizen. Es tut gut, zwischendurch in eine Welt ohne Elektronik zu fliehen – man hat Figuren, Spielbretter, Karten und konzentriert sich auf die Menschen um einen herum*." Emotionale oder auch durch Eigeninteressen beeinflusste Aussagen lassen sich mit Fakten belegen. Dass das durchschnittliche jährliche Wachstum des analogen Spiels zwischen 1980 und 2020 bei etwa 8,7 Prozent lag, wurde bereits unter 2.14.5 dargelegt.

Dass die beiden Welten des digitalen und des analogen Spiels nebeneinander bestehen, bedeutet nicht, dass sie getrennt sind. Unterstützend werden zunehmend technische Vorgänge oder Hilfsmittel in den Ablauf von analogen Spiele einbezogen. Smartphone und andere Geräte ermöglichen die Nutzung der Augmented Reality, können den Verlauf eines Brettspiels mit Geräuschen und szenischer Unterstützung untermalen, als Zeitbegrenzer dienen und Videos wiedergeben, insbesondere zur Regelerklärung. Zusatzgeräte können spielablaufunterstützend wirken, zum Beispiel

als Zufallsgeneratoren. In die Spielpläne aus Pappe lassen sich Leiterbahnen oder andere Bauteile eindrucken. Lesestifte mit Tongeneratoren sind längst gebräuchlich.[495] Solange das grundlegende Merkmal des analogen Spiels erhalten bleibt, Menschen in direktem Kontakt an den Spieltisch zu bringen, kann elektronischer Support hilfreich sein, um die Möglichkeiten des analogen Spiels auszudehnen.

4.2 Künstliche Intelligenz und Spielmoleküle

Eine interessante Entwicklung des analogen Spiels könnte darauf beruhen, mit den Mitteln der Künstlichen Intelligenz neue, bislang unentdeckte Archetypen zu finden.

4.2.1 Archetypen des Spiels

Über die einzelnen Gestaltungselemente lässt sich jedes analoge Gesellschaftsspiel auf Archetypen zurückführen. Als Archetyp bezeichnet man eine Urform, eine generellen Vorlage oder ein grundlegendes Muster.

Archetypische Ansätze, aus denen viele unterschiedliche, aber dennoch prinzipgleiche Spielformen abgeleitet wurden, sind manchmal Jahrhunderte, in einzelnen Fällen auch Jahrtausende alt. Einige Beispiele archetypischer Muster von Spielformen:

- Eine Figur, gleichgültig, ob dem Spieler oder einem Gegner zugeordnet, wird übersprungen. Sie dient damit dem schnelleren Vorankommen der überspringenden Figur. Die übersprungene Figur bleibt bei diesem Vorgang an unveränderter Position stehen (Beispiel: *Halma*).
- Eine Figur wird übersprungen, ist damit geschlagen und kommt vom Brett (Beispiel: *Dame*).
- Eine Figur besetzt den Platz einer anderen Figur, die damit geschlagen ist und vom Brett kommt (Beispiel: *Schach*).

[495] Der TipToi-Stift von Ravensburger ist mittlerweile so weit verbreitet, dass selbst Briefmarken der Deutschen Post abspielbare QR-Codes zeigen www.deutschepost.de/de/w/weihnachtspost/weihnachtsbriefmarke.html (20.11.2024)

- Die Figuren werden in einem Wettlauf von einem Startpunkt zu einem Ziel bewegt (Beispiel: *Mensch-ärgere-dich-nicht, Gänsespiel*).
- Eine Figur nimmt die darüber oder darunter gestapelten Figuren mit (Beispiel: *Fang-den-Hut*).
- Spielsteine mit übereinstimmenden Kennzeichnungen oder Merkmalen werden aneinandergefügt (Beispiel: *Domino*).

Mit Spielen, die zum Teil weit in die Vergangenheit reichen wie *Senet*[496] oder dem *Königlichen Spiel von Ur,*[497] entstanden Archetypen, die sich bis in die Neuzeit erhalten haben.

Bisher hat sich die Spielforschung noch nicht darauf geeinigt, was im Einzelnen als Archetyp zu betrachten ist. Konkret geht es stets um die Frage, ob Spiele einem bereits definierten Archetypus zuzuordnen oder mit einem weiteren eigenständigen Archetypus zu verbinden sind, weil es Überschneidungen oder ambivalente Zuordnungsmöglichkeiten gibt. Versuche, die Archetypen des Spiels enumerativ zu katalogisieren, tragen deshalb stets den Stempel individueller Präferenzen.

Das Problem überträgt sich auf die nächsthöhere Ebene der Klassifikationsversuche, weil sich die gleichen Spiele unterschiedlichen Gesichtspunkten zuordnen lassen, ohne hierfür neue Kategorien hinzufügen zu können. Das dem Spiel *Mensch-ärgere-dich-nicht* zugrunde liegenden Prinzip lässt sich der Kategorie der Würfelspiele zuordnen. Mit gleicher Berechtigung lässt sich aber auch eine archetypische Kategorie *Start-Ziel-Laufspiele* begründen, weil im Gegensatz zu reinen Würfelspielen, bei denen das Ergebnis eines Wurfs unmittelbar zu einem Verlust oder einer Auszahlung führt, die geworfenen Augenzahlen erst auf einen Spielstein übertragen werden muss. Die jährliche Wissenschaftstagung *Board Game Studies* nimmt keine Vorträge zu

---

[496] Pusch*; a.a.O.*

[497] Soubeyrand, Catherine: *The Royal Game of Ur,* http://www.gamecabinet.com/history/Ur.html, und The Royal Game of Ur, https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1935-0113-848, (beide 13.7.2021)

Kategorisierungen von Spielen mehr an. Das ist als Hinweis darauf zu werten, dass aus weiteren Kategorisierungsversuchen weder Erkenntnisgewinn noch Fortschritt erwartet wird. Allenfalls entsteht eine Umgruppierung.

Das Problem einer Zuweisung zeigt sich ebenso ambivalent, wie das einer eindeutigen Eingliederung in ein Ordnungssystem auch bei Sammlungen, Archiven und Museen. Der gleiche Gegenstand kann mit guter Berechtigung unterschiedlichen Kategorien zugeschlagen werden. Analoge Spiele aus der Zeit des Nationalsozialismus zum Beispiel passen mit einem gleichwertigen dokumentarischen Anspruch zu einem Spielearchiv, einem Papiermuseum oder einem NS-Dokumentationszentrum. Im Spielearchiv gehören sie zur Gesamtheit der Spiele einer Zeit, im Papiermuseum können sie zeigen, welche Materialien und Ersatzstoffe in einer Periode beschränkter Ressourcen eingesetzt wurden, und in einem NS-Dokumentationszentrum ergänzen sie vielleicht den Katalog der Maßnahmen zur ideologischen Indoktrinierung der Bevölkerung oder der Jugend. So gut die in dem Beispiel aufgezeigte Art von Spielen in den beiden letztgenannten Institutionen vielleicht untergebracht werden könnten, so schlecht sind sie dann in der Gesamtschau analoger Spiele auffindbar und zugänglich.

Als wesentliches und gemeinsames Merkmal jedoch galt bisher die Annahme, dass das überschaubare Repertoire der spielerischen Grundelemente als ausgeschöpft zu betrachtet war.

4.2.2 Tetris: nach 5000 Jahren Spielgeschichte ein neuer Archetypus durch Computertechnik

Mit der Entwicklung der Computertechnik in den 1970er-Jahren entstanden neue Möglichkeiten. Was bisher als gegeben und erschöpfend exploriert bewertet wurde, erhielt in der jüngeren Vergangenheit frische Impulse. Die Umsetzung eines neuen Archetypus macht das Computerspiel *Tetris* anschaulich. In den 1980er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts wurde die Zeit als Element des Spiels entdeckt. Was zuvor bei vielen analogen Spielen durch Messen mit einer Stoppuhr, oder angezeigt durch eine Sanduhr als Zeitlimit gesetzt war, litt an mangelnder Genauigkeit. Oft wurde der Ablauf einer Zeitvorgabe auch schlicht übersehen. Die Uhr des Computers hingegen

ist mit dem neuen, spielbeeinflussenden Element Zeit auf den Bruchteil von Sekunden genau, unbestechlich und unbeeinflussbar. Damit war zugleich auch die Annahme widerlegt, die Zahl der Archetypen sei ausgeschöpft und alle künftigen Spieleentwicklungen könnten nur aus der Kombination bereits bestehender Spielformen abgeleitet werden.

4.2.3 Die herausfordernde Suche nach neuen Archetypen und ihrer Bedeutung

Aus dieser Erkenntnis eröffnete sich für die Spielforschung ein neues Feld. Die bislang starre Welt der Archetypen des Spiels könnte durch neuartige wissenschaftliche Möglichkeiten, insbesondere der Künstlichen Intelligenz (KI) in Bewegung kommen.

Es sei angemerkt, dass der Begriff Künstliche Intelligenz ursprünglich nicht auf einen unmittelbaren Vergleich zwischen Mensch und Computer verweisen sollte, sondern anders konnotiert war. Offenbar geschieht es immer wieder, dass unbedachte Übertragungen aus dem Englischen zu unzutreffenden oder gar unsinnigen Wortbildungen führen. Die Bemühung, Sprache bedeutungsschwer aufzuladen und Technik möglichst beeindruckend erscheinen zu lassen, hat im Sprachgebrauch des Alltags dazu geführt, *Technik* in Anlehnung an das Englische *technology* durch *Technologie* zu ersetzen. Das Lexem „-log“ verweist jedoch auf Lehre. Unpräzise ist auch die Übersetzung von *Intelligence*,[498] denn sie bezog sich in der ursprünglichen Verbindung *Artificial Intelligence* nicht auf die menschliche Intelligenz, sondern auf Begriffe wie Nachricht, Information oder Auskunft.[499]

Für vielfältige konkrete Anwendungen im Alltag, insbesondere aber bei der Suche nach unbekannten Archetypen des Spiels stützt sich die KI-Forschung zunächst auf analoge Spiele als Verständnisgrundlage und zur Informationsgewinnung. Im

---

[498] Langenscheidt Muret-Sanders *Grosswörterbuch Englisch*, (Berlin 2004), S. 597: Intelligence: 4. a) obs. Nachrichten pl, Mitteilungen pl, Informationen pl, b) nachrichtendienstliche Informationen pl.

[499] Haugg, Friedrich, *Modelle zur Künstlichen Intelligenz,* (München 1987), S. 6.

Spielebereich ist die Künstliche Intelligenz mit dem Projekt EMPAMOS[500] weit vorgedrungen. Die *Empirische Analyse motivierender Spielelemente* der Technischen Hochschule Nürnberg zielt zwar auf andere Ergebnisse, bietet aber immanent den zukunftsweisenden Ansatz, auf diesem Weg vielleicht auch neue Archetypen aufzuspüren.

Für das Projekt wurden über 5.000 analoge Spiele mit qualitativen und quantitativen Forschungsmethoden analysiert, um motivierende Spielelemente zu isolieren. In Anlehnung an die Mustertheorie von Christopher Alexander, die bewährte Muster, sogenannte Patterns, für wiederkehrende Entwurfsprobleme[501] beschreibt und benennt, werden einzelne, definierte Elemente als Grundbausteine des Spiels angesehen und folgerichtig als *Spielmoleküle* bezeichnet.

Suchmaschinen-Technologien und Machine-Learning-Verfahren zur Textanalyse untersuchten in dem Projekt die Relevanz und Anwendungshäufigkeit der beschriebenen Spielelemente. Das Forschungsziels des Projekts ist die Zusammenfassung der Analyseergebnisse zu einer Art Mustersprache auf Grundlage der häufigsten erfolgreichen Kombinationen bestimmter Spielelemente.

---

[500] *EMPAMOS - Empirische Analyse motivierender Spielelemente*, Forschungsprojekt der Technischen Hochschule Nürnberg in Kooperation mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg https://empamos.in.th-nuernberg.de, (11.11.2020).

[501] Alexander, Christopher u. a.: *Eine Muster-Sprache: Städte, Gebäude, Konstruktion*, hg. von Hermann Czech, 2., verb. Aufl., (Wien 2011).

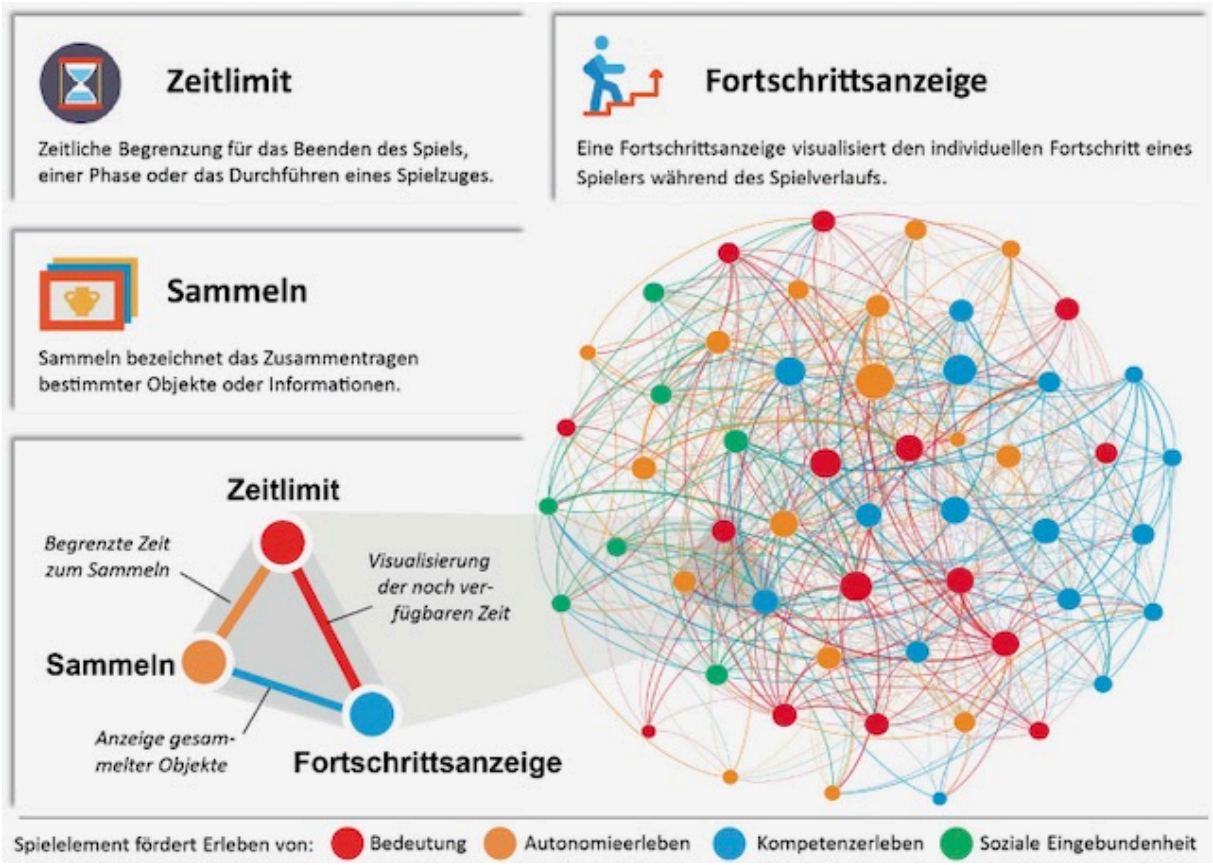


Abbildung 60 Projekt EMPAMOS der TU Nürnberg, Beisp., Ausschn., (BSAH)

Aus diesen Erkenntnissen sollen als konkrete Anwendung neue analoge Spiele und vor allem Gamification-Lösungen abgeleitet werden. Um die Treffsicherheit bei der Entwicklung neuer Spiele zu verbessern und die Erfolgswahrscheinlichkeit zu erhöhen, werden besonders häufig eingesetzte Spielmoleküle systematisch kombiniert. Die Abbildung zeigt einen der ersten Ausdrucke, die im Rahmen des EPAMOS-Projekts erstellt wurden.[502] Der Knäuel visualisiert beispielhaft den Fortschritt eines Spielers im Verlauf einer Partie unter Einsatz einer ausgewählten, aber begrenzten Zahl an Spielmolekülen.

[502] Das großformatige Druckblatt hat die Fakultät Informatik der Technischen Hochschule Nürnberg Georg Simon Ohm dem Bayerischen Spiele-Archiv überlassen

Für die Forschung könnte interessant sein, statt nach den häufigsten und damit bewährten Kombinationen zu suchen, zielgerichtet Spielmoleküle zu kombinieren, die in der Vergangenheit *noch nicht* korreliert wurden. Bei mittlerweile weit über 150 definierten einzelnen Spielmolekülen ist die Zahl an möglichen Kombinationen schon dann groß, wenn lediglich zwei Elemente in Beziehung gesetzt werden. Das ist aber in der Regel noch zu wenig für ein funktionsfähiges Spiel. Unüberschaubar wird die Zahl an denkbaren Kombinationsmöglichkeiten, sobald drei oder noch mehr Elemente in Beziehung gesetzt werden. Nicht alle möglichen Kombinationen werden zu brauchbaren Ergebnissen führen. Einige Kombinationen entfallen auch, weil sie in sich widersprüchlich sind, zum Beispiel die Verbindung des Elements *Karten offen tauschen* mit dem Element *Karten verdeckt tauschen.* Viele Spiele, die aus einer Elementkombination konstruiert wurden, funktionieren vielleicht ablauftechnisch, sind aber ohne jeden Spielreiz. Dennoch bleibt ein Feld von gewaltiger Größe, das noch nicht ausprobierte Kombinationen enthält. Natürlich gibt es keine Gewähr, dass sich auf diesem Weg tatsächlich weitere Archetypen auffinden lassen. Der Forschungsansatz des EMPAMOS-Projekts gibt jedoch der Spielforschung neues Material und neue Methoden an die Hand, damit die theoretisch bestehende Möglichkeit, weitere Archetypen zu erkennen, systematisch ausgelotet werden kann. Um dieses Potential auch tatsächlich ausschöpfen zu können, reicht es nicht, lediglich eine Informationsbasis zu schaffen. Es ist auch eine mit ausreichender Kapazität ausgestattete Institution erforderlich, die forscht und sicherstellt, dass bisher nicht gesichtete Spielformen zu Tage gefördert werden. Die Technik kann beliebig viele Elemente kombinieren, doch die Bewertung, ob sich daraus auch tatsächlich spielbare neue Formen ergeben, kann nur menschlicher Beurteilung unterliegen.

Das weltweite Wissen über das Spiel als Spiegel sowie Treiber kultureller, wirtschaftlicher und wissenschaftlicher Entfaltungen ist fraktalisiert. Es gibt keinen übergreifenden Informationspool. Doch der Teilbereich der Spieltheorie hat gezeigt, dass die Transformation analoger Grundmuster des Spiels in vielfältige Anwendungsformen zu erheblichen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen führen kann. Gleiches gilt auf vielen weiteren Bereichen wie Umweltpolitik, Gesundheitswesen, Klimabeeinflussung oder Finanzwesen. Viele Steuerungsmechanismen, die künftige Entwicklungen bei Arbeit, Ernährung, Klima, Logistik, Migrationsbewegungen, Urba-

nisierung oder Wirtschaft langfristig beeinflussen, kommen längst nicht mehr ohne Erkenntnisse der Spieltheorie aus.

In der gegenwärtigen weltpolitischen und klimabedingten Umbruchsituation drängt sich die Notwendigkeit auf, *alle* erdenklichen bestandsichernden Ressourcen auszuschöpfen. Dazu könnte auch gehören, über bisher unentdeckte Archetypen neue Spielformen zu erschließen, um daraus neuartige Anwendungen abzuleiten. Würden sich dabei Inhalte ergeben, die einen unterhaltsamen Zeitvertreib bieten, wäre das ein erfreulicher Nebeneffekt. Doch wie groß die Bedeutung von Spielen als Grundlage für den wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn sind, haben die Biochemiker Manfred Eigen, Nobelpreisträger 1967, und Ruthild Winkler-Oswatitsch im Bereich komplexer chemischer und biologischer Prozesse eindringlich und beispielgebend vor Augen geführt und argumentativ auf andere Lebensbereiche erweitert.[503]

Eine derartige gedankenspielerische Zukunftsmusik soll aufzeigen, dass nicht gesichert ist, dass die Entwicklung des analogen Spiels ihr Ende bereits erreicht hat.

Weil sich jede Entwicklung in aufeinanderfolgenden Entwicklungsschritten vollzieht steht jede neue Form des Spiels auf der Grundlage des Erreichten. Es war ein evolutionärer Sprung, der Anspruch und Qualität des analogen Brettspiels in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts im deutschsprachigen Kulturraum auf ein völlig neues Niveau gehoben hat. In der Folge war er auch Impulsgeber für eine stürmische qualitative, vor allem aber auch qualitative Entwicklung in vielen anderen Ländern. Weitgehend war die Grundlage der Entwicklung der Bestand an tradierten Grundmustern. Doch in vielen Einzelfällen wurde bereits das neu hinzugekommene Grundmuster einer unbeeinflussbaren Zeit ins analoge Spiel integriert, und sei es auch nur, dass über das Mobiltelefon Entscheidungszyklen getaktet und limitiert wurden. Es ist nicht auszuschließen, dass dem tradierten Bestand an Archetypen weitere Grundmuster hinzugefügt werden können.

---

[503] Eigen/Winkler, a.a.O.

5 Zusammenfassung

Für die Bestandsaufnahme einer derart komplexen Materie, wie sie das analoge Spiel mit einschneidenden Umbrüchen, Veränderungen und grenzüberschreitenden Wirkungen darstellt, und dies in dem langen Zeitraum eines halben Jahrhunderts, erwies sich die Aufteilung in zwei inhaltlich getrennte thematische Felder als zielführend:

- Das analoge Spiel als in großen Stückzahlen industriell hergestelltes und vermarktetes Produkt
- Das analoge Spiel in seiner Funktion und Bedeutung als Kulturgut.

Angepasst an die inhärenten Gegebenheiten boten sich für das Feld der Produkte unterschiedliche zeitliche Einheiten an. Für die Inhalte war die Aufteilung in zweimal eineinhalb und einmal zwei Jahrzehnte angemessen.

Für die Analyse der an diesem Geschehen beteiligten Unternehmen wäre diese zeitliche Gliederung jedoch zu grob gewesen. Deshalb boten sich hierfür Zeitscheiben von jeweils fünf Jahren an. In logischer Folge führte dieser Ansatz zur detaillierten Analyse der in- und ausländischen Hersteller, die als Marktteilnehmer auftraten. Daraus leiteten sich Marktbedingungen ab. Sie kommen in der Betrachtung der Produktqualität und der Distributionswege, aber auch in den Rahmenbedingungen zum Ausdruck. Dazu gehören zum Beispiel höheres Einkommen und mehr Freizeit, aber auch Probleme des gewerblichen Rechtschutzes.

Die auf der Beobachtung beruhende Annahme, dass der erste betrachtete Zeitabschnitt von eineinhalb Jahrzehnten inhaltlich von einer weitgehenden Fortschreibung der Vorkriegsproduktion geprägt war, konnte durch Belege erhärtet werden. Das betrifft auch die Feststellung, dass Austerität die Investitionsüberlegungen der Unternehmen überlagerten. Als Belege dienten Messe-Odersätze von zwei marktführenden Unternehmen, die ein kontinuierliches, wenn auch nur langsames Wachstum des Volumens verzeichneten. Die Produkte zeigten lange eine weitgehend konstante Fortschreibung mit nur sehr geringen Veränderungen. ‚Innovationen' erwiesen sich meist als über alte, einfache Spielabläufe gestülpte gerade aktuelle Themen.

Auffallend ist die dürftige Designqualität dieser Zeit. Der Zusammenhang zwischen formaler Gestaltung und damit einhergehender Kommunikation zwischen Hersteller und Kunden war noch kaum begriffen. Das konnte exemplarisch anhand mehrerer Schachtelgraphiken des Spiels *Sag nix über Pulok* nachgewiesen werden. Erst ab Mitte der 1960er-Jahre setzte der Prozess ein, über ein an das inhaltliche Narrativ angelehntes Design Art, Inhalt oder Erlebnisfeld eines Spiels zu vermitteln.

Die Analyse der Marktteilnehmer setzte eine gesonderte Arbeit voraus, die sich im Anhang im Spielealmanach findet. Unabhängig von der jeweiligen Bedeutung im Markt wurde erstmals ein Überblick über die im Betrachtungszeitraum tätigen Spieleverlage geschaffen. Erst auf dieser Grundlage ließ sich ein Zeitraster der Aktivitäten erstellen, aus dem auch ersichtlich wird, dass sich die Fortschreibung der Vorkriegsaktivitäten nicht als überlebenssichernd erwies. Die Analyse zeigt ferner, dass sich nur wenige innovative Unternehmen bis zur Jahrtausendwende halten konnten. Die Zahl der Neugründungen repräsentiert die Dynamik, die vor allem die letzten Jahre des Betrachtungszeitraums kennzeichnete. Sichtbar ist aber auch, wie viele dieser Startups nach kurzer Zeit wieder verschwanden. Insgesamt zeigt die Darstellung auf, wie vielschichtig das Geflecht ist, in das Spieleverlage über Messen, Groß- und Einzelhandel, Distributionsmittler, komplexe Formen der Preisfindung oder Fragen des gewerblichen Rechtsschutzes eingebunden sind. Der Markt für analoge Spiele hat zudem neue Geschäftsmodelle hervorgebracht: Verlagsmäßig arbeitende Distributoren und branchenübergreifend tätige Fertigung.

Das *Spiel des Jahres* gab der Entwicklung des analogen Spiels entscheidende Impulse. Aus erster Hand wird nachgezeichnet, wie diese Auszeichnung entstand, welche Verfahren und Prozessschritte gelten, aber auch, welche Probleme und Entscheidungsdilemmata es gibt.

Die das dritte Kapitel überschreibende Frage, *„Was haben Spiele mit Kultur zu tun?“* mag trivial erscheinen. Doch sie berührt unterschiedliche Vorstellungen.

- Dem Spieler mag die Antwort gleichgültig sein; er will das Spielerlebnis.
- Autoren, Verleger, Handel, Fachgremien, Multiplikatoren, Eventveranstalter und alle anderen, die unmittelbar in irgendeiner Form in die Herstellung oder

Verbreitung analoger Spiele eingebunden sind, werden nicht müde, die Anerkennung des analogen Spiels als Kulturgut einzufordern.

- Politische Entscheider sehen weder eine sachliche Begründung noch einen wirtschaftlichen oder sonstigen Nutzen, etwas an der gegenwärtigen Situation zu ändern.

Die Arbeit belegt durch ihre breitgefächerte kulturelle Durchdringung, dass die derzeitige politische Beurteilung nicht mehr haltbar ist.

Viele Aspekte der Entwicklung oszillieren zwischen der Möglichkeit, sie der produktiven, aber genauso gut der kulturellen Seite zuzuordnen.

- Produkte sind ohne Autoren, ohne verlegerische Leistungen und ohne narrativgestaltende Grafiker und Designer nicht möglich. Die Auseinandersetzung mit dieser Thematik hätte deshalb auch auf der Seite der Produktwelt ihren Platz finden können.
- Doch auch, wenn am Ende ein Produkt greifbar wird, steht dahinter immer der Ideenreichtum kreativer Kulturträger. Der gesamte evolutionäre Prozess war deshalb zwingend dem kulturellen Aspekt zuzuordnen.

Die Beweisführung der kulturellen Bedeutung und Zuordnung setzt sich mit einem breiten argumentativen Themenfeld fort: Der Transfer von der Spielemanufaktur zum Verlag schließt den Funktionswandel vom Productmanager zum Redakteur ebenso ein, wie die wachsende Bedeutung des Designers, der vom Gebrauchsgraphiker zum Gestalter des Narrativs wurde, das einen funktionierenden Ablauf zum Spielerlebnis macht. Kulturelle Vielfalt in Verbindung mit gesellschaftlicher Relevanz wird in der Bandbreite der Themen, inhaltlichen Ausrichtungen und einigen neuen Sonderformen der Spiele deutlich. Dass das kulturelle Bedeutungsspektrum weit über die Welt der Produkte hinausreicht zeigt auch die Vielfalt, die das Umfeld gestaltet: Eventveranstalter, Spielekritiker, Organisatoren von Meisterschaften und Wettbewerben, Ausstellungen, Publikationen, Fachgremien und Standesorganisationen.

Die Gesamtheit aller Aspekte weist über die Frage hinaus, ob und was Spiele mit Kultur zu tun haben könnten. Sie belegt: Analoge Spiele *sind* Kultur!

6 Desiderata

6.1 Umfassende Dokumentation des analogen Spiels

Unabhängig davon, ob die bestehenden drei großen Sammlungen von Spielen in Deutschland[504] sich selbst als Archive bezeichnen oder nicht, sind sie keine Archive im wissenschaftlichen Sinn. Dass die Bestände dieser Institutionen Lücken haben, belegt der Vergleich mit den Einträgen in der Datenbank *BoardGameGeek*,[505] die über 130.000 Datensätze enthält.[506] Das ist etwa der vierfache Bestand der größten der erwähnten Sammlungen. Die Bestände dieser Einrichtungen sind umfangreich, dennoch kann die historische Entwicklung des analogen Spiels nicht vollständig dokumentiert werden oder ein vollständiges Gedächtnis der Spieltradition ab Beginn der industriellen Herstellung und Vermarktung von Gesellschaftsspielen darstellen. Das führt zu Überlegungen, unter welchen Voraussetzungen eine Institution geschaffen werden kann, die mit gesicherter Finanzierung das analoge Spiel sammelt, dokumentiert, der Wissenschaft zugänglich macht und der Nachwelt erhält.

In der Literatur ist dargelegt, welche Aufgaben Museen und Archive haben.[507] Ausgangspunkt ist dabei immer, dass diese Institutionen bereits bestehen und arbeitsfähig sind. Für die Museumslandschaft in Deutschland gibt es eine umfassende Analyse der Verteilungsdichte, die auch Neugründungen berücksichtigt.[508] Ebenso gibt es Übersichten über Tausende von Archiven, von staatlichen, kommunalen bis zu allen

---

[504] Die in Altenburg gelagerte Sammlung des in Berlin ansässigen *Instituts für Ludologie an der SRH Hochschule für Kommunikation und Design*, die Sammlungen des *Deutschen Spielearchivs* in Nürnberg und die des *Bayerischen Spiele-Archivs* in Haar bei München.

[505] BoardGameGeek ist eine englischsprachige Website zum Thema Brett- und Kartenspiele, gegründet im Januar 2000 von Scott Alden und Derk Solko. Die Online-Datenbank *https://boardgamegeek.com* katalogisiert Spiele, Spieleautoren und Spieleverlage.

[506] Stand 09.2021

[507] Fingerle, Karlheinz: *Bibliographie Museumspädagogik und Museumskunde,* 2. Aufl., München 1985).

[508] Winter, Valerie: *Die Deutsche Museumslandschaft* (1800-2005). Augsburg 2011.

Arten privater Archive.[509] Zahlreiche Jahresberichte, Jubiläums- und Festschriften, die das Bestehen eines Archivs würdigen, rekurrieren auf erbrachte Leistungen oder stellen die Entwicklung seit der Gründung der jeweiligen Institution dar. Der vorhergehende Prozess, der zur Gründung eines Archivs führt, ist jedoch nicht wissenschaftlich aufgearbeitet und greifbar.

Die folgenden Überlegungen weisen auf Bedingungen und Anforderungen hin, die Voraussetzungen für Gründung und Betrieb eines arbeitsfähigen wissenschaftlichen Archivs sind. Der Gedanke liegt nahe, die Deutsche Nationalbibliothek als Blaupause heranzuziehen und eine vergleichbare Einrichtung auf Bundesebene zu fordern. Vorstellungen oder konkrete Vorschläge für einen auf Realisierung gerichteten politischen Entscheidungs- und Umsetzungsprozess bleiben ausgeklammert, weil hierfür derzeit keine ausreichenden konkreten Anhaltspunkte vorliegen.

Überlegenswert ist, ob der beabsichtigte Zweck auch auf Grundlage einer anderen rechtlichen Konfiguration als einer staatlichen Einrichtung erreicht werden könnte. Worauf es ankommt, ist jedoch nicht die Rechtsform, sondern vielmehr eine funktionierende Einrichtung, die geeignet ist, mit dauerhaft gesicherter Finanzierung das analoge Spiel zu erhalten und der Forschung zugänglich zu machen.

Eine griffige, allgemein verständliche Bezeichnung einer derartigen Institution ist hilfreich zur Identifizierung und Zuordnung, deren Formulierung aber nicht entscheidend.

Aussagekräftig und naheliegend wären Benennungen wie:

- Deutsches Nationales Spielearchiv
- Bundesdeutsches Spielearchiv
- Bundesarchiv für Spiele
- Deutsche National-Ludothek
- Spielearchiv der Bundesrepublik
- …

[509] Verband deutscher Archivarinnen und Archivare und Ardey-Verlag, Hg.: *Archive in Deutschland, Österreich und der Schweiz: Adressenverzeichnis 2021/2022*, 26. Ausgabe (Münster: Ardey, 2021).

„*Das Gedächtnis aktualisiert sich nicht in den ausbaubedürftigen Bibliotheken, sondern in den Köpfen der Lebenden*“[510] notiert Arnold Rothe in einem Aufsatz zu Kulturwissenschaften und kulturellem Gedächtnis. Die gängige Behauptung, das Wissen der Menschheit wachse exponentiell, mag zwar anschaulich sein. Je nach Quelle und Intention verdopple sich alle fünf bis zwölf Jahre *das Wissen der Welt*.[511] Doch derartige Aussagen beziehen sich in erster Linie auf die Quantität und erst nachrangig auf die Qualität und Relevanz von Information. Sie beinhalten auch Fehlerquellen durch quantitative Selbstverstärker etwa in der Art, dass ein Zuwachs an fachlichen Publikationen auf einem Gebiet die Publikation von Fachzeitschriften nach sich zieht. Damit wächst die Gesamtmenge wissenschaftlicher Publikationen. Das wiederum führt zu weiteren Veröffentlichungen, zum Beispiel Abstracts und Abstract-Zeitschriften. Das zieht ergänzend Metasysteme und Datenbanken nach sich, was die quantitative Breite zusätzlich erweitert.

Auch wenn man zwischen dem allgemeinen Wachstum des Wissens und der Zunahme an wissenschaftlicher Information unterscheidet, bleibt bei aller zurückhaltenden Skepsis gegenüber einer plakativen Quantifizierung der sogenannten Wissensexplosion die Erkenntnis einer stetigen Akkumulation des Wissens. Im Bereich des Spiels sind längst quantitative wie qualitative Größenordnungen erreicht, die Aufnahme- und Speichermöglichkeiten *in den Köpfen der Lebenden* weit übersteigen. Allein unter dem Gesichtspunkt der bisher erfassten Menge an Spielen ist Rothes Ansicht unhaltbar, wenn er darauf rekurriert, dass es auf *ausbaubedürftige[n] Bibliotheken* nicht ankäme. Im Gegenteil, ein zukunftstaugliches Wissensmanagement beruht auf Wissenssynthese und der Integration von Erkenntnissen. Auf die Einträge in der Datenbank BoardGameGeek wurde bereits hingewiesen.

Ob nun physisch vorhanden oder lediglich als Datensatz vorliegend: Bei analogen Spielen handelt es sich um schiere Mengen. Hypothetisch angenommen, das Wissen um die Gesamtmenge an Information zu diesen Spielen ließe sich *in den Köpfen der*

---

[510] Rothe, Arnold in: Jan Assmann/Tonio Hölscher, (Hg.): Kultur und Gedächtnis, 1. Aufl., Frankfurt am Main 1988, S. 286.

[511] Zunahme an Wissen und Information: https://www.bibb.de/de/124489.php, (2.9. 2022).

Lebenden speichern, oder, wie Rothe es nebulös bezeichnet, *aktualisieren*, so wäre damit die Information nur wenigen Menschen vorbehalten. Recherchierbarer Zugang jedoch wäre der Wissenschaft verwehrt. Als Grundlage für ein kulturelles Gedächtnis ist deshalb die physische und datentechnische Sicherung des Spiels ebenso unabdingbar wie die Erhaltung des Buchs sowie anderer gedruckter Veröffentlichungen durch die öffentlich zugängliche und gespeiste Deutsche Nationalbibliothek.

Der Mangel an grundlegendem Material in Form einer lückenlosen und dokumentierten Sammlung von Spielen ab der Zeit, als handwerkliche Einzelanfertigung in Serienherstellung überging, einschließlich der zuzuordnenden Bilder und Dokumente, blieb lange wissenschaftlich unbeachtet. Erst die neuere Spielforschung erkennt zunehmend die Einschränkungen, die sich aus den Informationslücken ergeben. Eine Quellenbasis lässt sich gelegentlich erschließen, wenn es um spezielle Einzelthemen geht, wie zum Beispiel *Hundert Jahre Mensch-ärgere-dich-nicht*. Doch sobald umfassende, breit angelegte Themen aus dem Spektrum des analogen Spiels untersucht werden sollen, fehlen dafür oft gesicherte Grundlagen. Die Bestandslücken bei den bestehenden Spielearchiven werden evident, sobald man den jeweiligen Fundus analysiert. Vorsorglich haben die beiden auf privater Initiative gegründeten Archive in Nürnberg und München ihre Sammlungsschwerpunkte auf *Spiele ab 1945* eingeschränkt, weil den Betreibern bewusst war, dass es nicht möglich wäre, allein nur die Nachkriegsproduktion zu komplettieren. Der überschaubare Zeitraum von *nur* 75 Jahren ist in beiden kooperierenden Institutionen weder vollständig noch für wissenschaftliche Zwecke ausreichend dokumentiert. Es liegt auf der Hand, dass *vor* 1945 veröffentlichte Spiele in noch geringerem Umfang beschafft werden könnten.

Bisher ist es nicht gelungen, eine kultursichernde Einrichtung im nationalen Interesse zu etablieren. Die Diskrepanz zwischen Forschungsbedarf und verfügbarer, gesicherter Information lässt sich nur mit einem schrittweisen Grundlagenaufbau verringern. Auf privater Initiative gegründete Spielearchive sind dazu nicht in der Lage.

Es sprengt den Rahmen dieser Arbeit, eine Vorbereitungsanalyse für die Etablierung eines Deutschen Nationalen Spielearchivs vorzulegen. Deshalb folgen lediglich Stichpunkte als Merkposten und Diskussionsgrundlage:

- Rechtliche Konstruktion.
- Bestandssicherung, Ablieferungspflicht und Sammelauftrag.
- Neugründung oder Umwidmung einer bestehenden Institution.
- Privat- oder öffentlich-rechtlicher Betrieb.
- Ethische Positionierung.
- Zeitliche Eingrenzungen und Abgrenzung zu historischen Sammlungsbeständen.
- Zeitpunkts eines rückwirkenden Sammlungsbeginns.
- Übertragungsregeln für die Übernahme privater Spielesammlungen.
- Risikomanagement.
- Nutzen eines staatlichen Spielearchivs für die Gesellschaft.
- Quelle für Information, Recherche und Publikationen.
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit.
- Ein nationales Spielearchiv als Vorläufer einer europäischen Einrichtung.

6.2 ISGN als weltweit übereinstimmende Kennzeichnung für Spiele

Die Einordnung vieler Spiele in Datenbanken zeigt häufig Inkonsistenzen oder Überschneidungen. Das liegt daran, dass es keine eindeutigen Unterscheidungsmerkmale gibt. In Parallelität zur ISBN, der *International Standard Book Number* schlage ich deshalb die Einführung einer *ISGN* als *International Standard Game Number* vor. Damit sollen zwei unterschiedliche Ziele erreicht werden: Die weltweit eindeutige Kennzeichnung und Grundlage für eine wissenschaftliche Zitierweise.

Kein industriell gefertigtes Produkt findet seinen Weg in den Handel, wenn es nicht mit einem maschinenlesbaren Code versehen ist. Mittlerweile weltweiter Standard ist die

GTIN (*Global Trade Item Number*), der jedoch meist mit dem EAN-Code (European Article Number) gleichgesetzt wird. Obgleich die Unterscheidung sachlich gerechtfertigt ist, spielt sie inhaltlich keine Rolle, denn die zugrunde liegende Codierung stimmt überein.

Die GTIN/EAN-Codierung besteht aus dreizehn Ziffern in vier Teilen. Die ersten drei Ziffern stehen für das Herstellerland, die folgenden vier bis sechs Ziffern identifizieren den Hersteller. Zusammen ergibt das die Basisnummer. Abhängig von deren Länge hat die darauffolgende eigentliche Artikelnummer drei bis fünf Stellen. Die letzte Zahl ist eine Prüfziffer. Die dreizehnstellige Zahl lässt sich leicht in einen Strichcode, auch Barcode genannt, umwandeln. Dieser macht die GTIN bzw. EAN für Scanner lesbar. Der Code soll für jedes Produkt in jeder Variation eine eindeutige, unverwechselbare Kennzeichnung sichern.[512]

Im professionellen Handel mag dieses System weitgehend reibungslos funktionieren. Vor allem dann, wenn es sich um industrielle Massengüter handelt, die von größeren Organisationen vertrieben werden, weil Ungereimtheiten bald sichtbar werden und sich korrigieren lassen. Doch es gibt genügend Abweichungen im System, die diese Art von Codierung für ein wissenschaftliches Archivsystem negativ beeinflussen oder völlig unbrauchbar machen. Eine Schwierigkeit ist, dass manche Kleinhersteller nur den achtstelligen Vorläufer des EAN-Codes verwenden.

Ein wesentlich größeres Problem besteht darin, dass mehrere Unternehmen GTIN/EAN-Codes vergeben[513]. Sie stehen im Wettbewerb und bieten als Unterscheidungsmerkmal verschiedene Leistungen mit unterschiedlichen Lizenzgebühren an. Die damit verbundene Unübersichtlichkeit nutzen unseriöse Anbieter. Deshalb erhalten vor allem kleinere Unternehmen über die Suche nach dem

---

[512] Bietet zum Beispiel ein Händler T-Shirts in vier Größen, fünf Farben mit sechs unterschiedlichen Aufdrucken an, so werden 120 unterschiedliche Codes benötigt, um jede Variante eindeutig zu kennzeichnen.

[513] EAN/GTIN-Codes. Barcode Deutschland, https://barcodedeutschland.de/kaeuferschutz/kontakt/, (20. 7. 2021).

besten Preis manchmal Nummern, die bereits an ein anderes Unternehmen vergeben wurden oder die frei erfunden sind. Gelegentlich verkaufen kleine Unternehmen nicht mehr benötigte Nummern im Internet weiter.

Usancen im Vertrieb können ebenfalls die Eindeutigkeit eines Produkts außer Kraft setzen, wenn der Handel vom Hersteller verlangt, mehrere Produkte mit dem gleichen Code zu versehen, obgleich Unterschiede bestehen, weil die Unterscheidung für das Warenwirtschaftssystem ohne Bedeutung ist, oder um weniger Datensätze in der eigenen Datenbank pflegen zu müssen.[514] Um sich die Kosten für neue Codes zu ersparen, verwenden manche Hersteller auch die Nummern von Produkten, die sie nicht mehr in ihrem Angebotssortiment haben, für andere, neuere Produkte aus dem gleichen Haus.

Das sind beachtliche Störgrößen, die die Brauchbarkeit der GTIN/EAN-Codierung für eine wissenschaftliche Identifizierung in Frage stellen. Grundsätzlich hat zwar auch ein Archivsystem über die Codierung Zugriff auf die Artikelidentifizierung. Für die Kennzeichnung von Spielen ist aber eine Zuordnung zu *jeder* Ausgabe eines Titels erforderlich, denn nur eine eindeutige Identifizierung jeder einzelnen Variante eines Spiels ist für ein Archiv brauchbar. Das wird vor allem bei Nachauflagen von Spielen deutlich. Bei nur geringfügigen Nachbesserungen oder Veränderungen kann der Hersteller entscheiden, ob er den für die vorhergehende Auflage genutzten Code weiterverwenden oder einen neuen Code vergeben will. Die Weiterverwendung eines bereits zugeordneten Codes mag vielleicht für den Handel oder den Endverbraucher ohne Relevanz sein. Aus wissenschaftlicher Sicht kann jedoch eine Änderung des Spiels so bedeutend sein, dass eine eigene Kennzeichnung erforderlich wäre.

---

[514] Zum Beispiel werden dann Joghurts mit Vanille-, Erdbeer- oder Pfirsichgeschmack in der Datenbank des Händlers als *ein* Produkt mit einem einheitlichen Preis geführt. Das Produkt erscheint auf dem Kassenbon als *Joghurt, div. Geschmacksrichtung*. Der Vorteil für den Handel ist, dass bei einer Preisänderung der neue Preis nur einmal eingepflegt und nicht jeder einzelnen Variante zugeordnet werden muss.

Zudem liefert die Kennzeichnung mit einem Code nur dann verbindliche Informationen über ein Produkt, wenn diese auch in einer Datenbank hinterlegt und zugänglich sind. Der Handel kann den Datensatz eines Herstellers oder Anbieters verwenden und um eigene Informationen wie Verkaufspreis oder Rabattstufen erweitern. Zwingend ist das jedoch nicht. Der Zugriff auf die Daten von Hersteller oder Anbieter erfordert, dass diese ihr Produkt mit allen Merkmalen in eine hierfür geeignete Datenbank einpflegen. Weil das mit Kosten verbunden und nicht obligatorisch ist, erfolgt oft keine derartige Registrierung.

Anders gelagert ist die Informationsqualität bei der ISBN. Sie dient zur eindeutigen Identifizierung von Büchern und anderen selbstständigen Publikationen mit redaktioneller Bearbeitung, etwa Software oder Multimedia.[515] Die ISBN wird in Deutschland durch einen Wirtschaftsbetrieb des Börsenvereins des Deutschen Buchhandels vergeben.[516]

Es ist Desiderat und zugleich für wissenschaftliche Arbeit unabdingbar, Spielen eine ebenso eindeutige informatorische Aussagekraft zuzuordnen, wie sie weltweit über die ISBN für den Buchbereich bereits besteht. Dies könnte und sollte durch die Etablierung einer entsprechenden neuen Kennung erfolgen. Eine griffige und leicht verständliche Benennung hierfür könnte in Parallelität zur *International Standard Book Number* die *International Standard Game Number* sein, abgekürzt ebenfalls in Parallelität zur ISBN als ISGN.

Nicht nur für die ökonomische Verwertungskette vom Verlag bis zum Handel, sondern auch für das Bibliothekswesen und die Wissenschaft hat sich die ISBN weltweit bewährt. Die gleichen Vorteile könnte eine ISGN bieten, und auch das in allen Berei-

[515] Zeitschriften werden nicht von der ISBN erfasst. Sie haben mit der ISSN (International Standard Serial Number) ein eigenes Kennzeichnungssystem.

[516] https://www.boersenverein.de, Stand: 11.11.2021

chen, von Produktion und Logistik über die wirtschaftliche Nutzung im Handel, das Museums- und Archivwesens bis zur wissenschaftlichen Erschließung.

Das Nummernsystem der ISBN ist wie der GTIN/EAN-Code dreizehnstellig und auch an dieses System angepasst. Doch anstelle der Ländercodes enthält es eine andere dreistellige Kodierung. Sie steht mit dem Ziffernbereich 978 und 979-1 bis 979-9 für ein imaginäres *Buchland (Bookland).* Dieser bewährten Handhabung entsprechend bietet sich für eine ISGN ein imaginäres *Spiele-Land (Gameland)* mit einem eigenen Ziffernbereich an.

7 Anhang

Zusammenstellung der Hersteller und Verlage, die in der Bundesrepublik Deutschland zwischen 1948 und 2000 tätig waren. Soweit nicht anderweit gekennzeichnet beruhen die Angaben auf Material, das im Bayerischen Spiele-Archiv oder dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg in Form von Fachzeitschriften, Katalogen, Pressemitteilungen oder sonstigen Veröffentlichungen vorliegt.

7.1 Der Spieleverlage-Almanach

7.1.1 Deutschsprachige in der Bundesrepublik bis 2000 tätige Spieleanbieter

Eine Übersicht über die Anbieter von Gesellschafts- und Brettspielen in der Bundesrepublik Deutschland bis zur Jahrtausendwende, die Hersteller in Österreich und der deutschsprachigen Schweiz ebenso ausführlich umfasst, wie die in diesem Markt tätigen anderen Anbieter aus europäischen Ländern und den USA, findet sich in diesem Teil des Anhangs. Nur solche Hersteller wurden in die Zusammenstellung nicht einbezogen, die mit Kleinstauflagen oder Randthemen, zum Beispiel aus dem esoterischen Bereich, ohne Bedeutung für die Entwicklung des Spiels blieben. Ganz konsequent ist das jedoch nicht durchzuhalten, denn es gibt Hersteller, die vielleicht nur ein einziges Spiel auf den Markt gebracht haben, das aber eine bemerkenswerte Besonderheit aufweist, wie etwa das seit 1985 vertriebene *Waldschattenspiel* mit Teelichtern des oberbayerischen Familienbetriebs Walter Kraul oder das aggressiv das politische System attackierende Spiel *Provopoli*. Weggelassen wurden Sonderformen des Brettspiels, etwa für Werbezwecke, auch wenn sie in Aufmachung und Ausstattung dem Standard von Familienspielen entsprochen haben. Die Zusammenstellung gibt einen umfassenden Überblick, kann aber den Anspruch auf Vollständigkeit nicht uneingeschränkt einlösen.

Auch die Reihung innerhalb der Liste unterliegt randschärfebedingten Konsequenzmängeln. Zwar bietet sich eine alphabetische Struktur an, die sich aber in manchen Fällen als unrealistisch erweist. Viele Unternehmen sind in anderen aufgegangen. Dabei können sich die Namen verändert haben. Oft ist eine Firmenbezeichnung auch

völlig verschwunden. Deshalb ist es lediglich eine Hilfskonstruktion, die alphabetische Reihung an dem zeitlich spätesten Firmennamen festzumachen. Sind die Hein-Legespiele unter Hein oder unter *Dr. F. Hein* einzuordnen, der Schreibweise, die der Autor und Verleger in dieser Form als Firmensignet verwendet hatte? Oder *FX Schmid* unter dem Buchstaben *F*, weil dieses Unternehmen die Abkürzung der Vornamen des Firmengründer Franz Xaver als kennzeichnende Abgrenzung zum Wettbewerber Schmidt nutzte? Soll Ravensburger unter dieser Firmenbezeichnung oder unter Otto Maier Verlag zu finden sein? Eine überzeugende Ordnung ist bei der vielfarbigen Welt der Spieleverlage kaum herzustellen. Die Reihung folgt deshalb eher der Plausibilität als einer nachvollziehbaren Logik.

Lückenlos *alle* Hersteller und Verlage aufzuführen ist nicht möglich. Manche Anbieter waren *Eintagsfliegen*, andere boten Spiele in nicht nennenswerter Menge im Eigenverlag an und hatten auf die Entwicklung des modernen analogen Spiels keinen Einfluss, andere bewegten sich auf anderen Geschäftsfeldern und Brettspiele waren Nebenprodukte oder Versuchsballons, wiederum andere boten künstlerische gestaltete Dinge an, mit denen man spielen oder auch nur herumspielen konnte. Kartenspielhersteller finden sich in der Zusammenstellung nur, wenn sie auch Spiele hergestellt oder vertrieben haben.

Nicht eingeschlossen sind Verlage, die sich auf Spezialgebiete verlegt hatten, zum Beispiel *Wargames, Sammelkarten, Dungoens & Dragons* und Spiele aus der *Fantasy-Szene.* Die Zusammenstellung enthält auch keine technikorientierten Spiele, wie sie Texas Instruments angeboten hatte. Der Fokus liegt auf analogen Spielen, nicht auf den *fringes*, also in die analoge Spielewelt hineinreichende, aber lediglich auf begrenzte Klientelgruppen zugeschnittene Produkte.

Die Ausführlichkeit und Detailtiefe ist unterschiedlich und verbindet die Bedeutung mit der Informationsbasis, die dem Bayerischen Spiele-Archiv vorliegt.

2F-Spiele Friedemann Friese

Friedemann Friese gründete 1992 den Spieleverlag *Spiele-Bau-Stelle*, den er 1994 in Anlehnung an die Anfangsbuchstaben seines Namens in *2F-Spiele* umbenannte. Ein signifikantes Merkmal aller seiner Spiele und seines persönlichen Erscheinungsbilds ist die Farbe Grün. Die Titel seiner Spiele beginnen durchgehend mit dem Buchstaben ‚F'.

Abacus

Der Verlag *Abacusspiele* wurde 1989 von Matthias Senke und Joe Nikisch in Dreieich bei Frankfurt am Main gegründet. Nikisch war zu dieser Zeit auch Geschäftsführer von Amigo und zusätzlich bis 1990 Produktmanager bei Hexagames. 1990 wurde Abacus in eine KG umgewandelt. Matthias Senke schied 1994 aus. Ab 1996 war Joe Nikisch Alleininhaber.

Abel-Klinger, Heimchen, ASS



1785 gründeten J. G. Klinger und C. J. Renner zeitgleich Kunstverlage, die zunächst Kupferstiche und später auch Spiele herstellten. 1835 kaufte sich der Nürnberger C. C. Abel bei Renner ein. Dieses Unternehmen firmierte als Renner & Abel. 1839 wurde Abel auch Teilhaber von Klinger. Schrittweise übernahm Abel beide Firmen als Alleinunternehmer. Die bis 1897 als *Abel-Klinger Spiele* publizierten Produkte firmierten ab dann als *Heimchen-Spiele*.

Um 1933 kam es zu einem Zusammenschluss mit den Vereinigten Kunstanstalten G. Geck & Co - H. Dibbern & Schneller AG in Fürth, die von Ludwig Senkeisen geführt wurden. Ab 1948 brachten die Vereinigten Kunstanstalten L. Senkeisen u. C. Abel-Klinger, Fürth bis 1968 neben Bilder- und Malbüchern Quartette und Spiele heraus. Doch selbst in einfache Spiele umgesetzte Kinderbuch-Erfolgstitel wie Otfried Preusslers *Der Räuber Hotzenplotz* oder Michael Endes *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* konnten den stetigen Niedergang des Verlags nicht aufhalten. 1970

wurden die Vereinigte Kunstanstalten aus dem Handelsregister gestrichen. 1971 übernahm ASS in Leinfelden das Unternehmen.

Adlung



Der Verlag *Adlung-Spiele* ist ein Familienbetrieb, der seit 1990 besteht. Leiter ist Karsten Adlung, der selbst Autor vieler Kartenspiele ist. In der Anfangszeit kamen einige größere Brettspiele auf den Markt. Doch dann fokussierte sich der Verlag mit kleinen Schachteln auf das Kartenspielsegment. Obgleich fast alle Produkte in Form von Spielkarten auf den Markt kamen, sind es in der Regel nicht Kartenspiele, sondern Spiele, die Karten als Spielmittel nutzen. Ein Kuriosum war *Nix:* 65 Blankokarten und einer Karte mit Ideen, was man mit diesen Karten alles anfangen könnte. Ein weiteres Kuriosum ist die Mutation, die das Logo auf jeder Rückseite der Verpackung für jedes Spiel an den Inhalt angepasst variiert.

Aktuell

Der *Aktuell-Spieleverlag* in Remagen ist ein Ein-Mann-Betrieb von Franz Josef Scholles. Stark von der Umweltbewegung beeinflusst, veröffentlichte er 1980 *Öko* in schlichter Aufmachung in einer Pappröhre, damals noch als *Öko-Vertrieb*. Seine Spiele waren für den etablierten Spielwaren-Fachhandel ungeeignet. Deshalb blieb es auch bei den folgenden engagiert umweltorientierten Spielen beim Handverkauf. In den 1990er-Jahren verlegte sich Scholles auf Kommunikationsspiele. Dazu gründete er 1996 den *Aktuell-Spiele-Verlag*.

Amigo



Die *Amigo Spiel und Freizeit GmbH* ist ein Spieleverlag mit Sitz in Dietzenbach. Er wurde 1980 von Rudolf Jansen und Günther Voigt in Rödermark gegründet. Jansen war zuvor Mitarbeiter von Arxon. Der Firmennamen leitet sich von dem gleichnamigen Hotel Amigo in Brüssel ab, in dem die Verlagsgründung beschlossen wurde. Zunächst veröffentlichte oder vertrieb das Unternehmen kleine Kartenspiele. Der Erfolg des Spiels *UNO* gab den finanziellen Spielraum, auch Gesellschaftsspiele ins Programm

zu nehmen. Doch 1992 kaufte der US-amerikanischen Spielehersteller Mattel den Lizenzgeber für UNO, das ebenfalls amerikanische Unternehmen *International Games*. Damit übernahm Mattel selbst den UNO-Vertrieb, was bei Amigo zu einem einschneidenden Umsatzeinbruch führte. Daraufhin verkauften die Gründer Jansen und Voigt den Verlag an eine Berliner Kapitalbeteiligungsgesellschaft.

Neuer Geschäftsführer wurde Uwe Pauli. In den 1990er-Jahren veröffentlichte Amigo mehrere Kartenspiele wie *6 nimmt!* von Wolfgang Kramer, *Wizard* von Ken Fisher und *Bohnanza* von Uwe Rosenberg. Diese Spiele wurden in der Folge mit darauf aufsetzenden Spielen zu Serien ausgebaut. 1995 erhielt Amigo zudem die deutschen Lizenz- und Vertriebsrechte für das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering,* 1999 für das Rollenspiel *Dungeons and Dragons* und für das *Pokémon*-Sammelkartenspiel. Prägende Figur als Produktmanager war Uwe Mölter.

Apex → Spear und Jumbo

Arbeitsstelle für neues Spielen

Buchautor und Pädagoge Hajo Bücken, Bremen, gründete 1981 die *Arbeitsstelle für Neues Spielen* mit der Ausrichtung auf pädagogische Spielmaterialien und brachte bis in die frühen 1990er-Jahre in seinem Kleinverlag über ein Dutzend Spiele heraus. Bezeichnend waren Röhren statt Schachteln als Verpackung. Bückens eigentlicher Erfolg liegt jedoch in einer großen Zahl bei anderen Verlagen veröffentlichter Spiele.

Arxon

Der Spieleverlag *Arxon* war von 1976 bis 1983 aktiv und ging dann in den Konkurs. Bekannt war der Verlag für große Plastikspiele, elektronische Gesellschaftsspiele und vor allem für viele verschiedene technische Knobeleien, die als Produkte von Ernö Rubik deklariert wurden. Ausgezeichnet wurden unter anderem *Rubik's Cube* als *Bestes Solitärspiel*. Arxon vermarktete auch *Rummikub.* Als dieses Spiel 1980 zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde, wurde es noch von *Intelli* vertrieben. Arxon-Mitarbeiter Rudolf Jansen gründete 1980 den Verlag Amigo.

ASS Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken



Die Herstellung von Spielkarten hat in Stralsund lange Tradition. Bereits 1509 wird ein gewisser Merten (Martin) Hockendorf als Kartenmacher erwähnt.[517] Die 1765 von Johann Kasper Kern gegründete Fabrik schloss sich mit anderen ortsansässigen Unternehmen, die ebenfalls mit der Produktion von Karten begonnen hatten, zu den *Vereinigten Stralsunder Spielkartenfabriken* zusammen.[518] Die wiederum wurde zusammen mit den 1832 von den Gebrüdern Bechstein gegründeten *Altenburger Spielkartenfabrik* im Jahr 1931 zu den *Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken*. Die Produktion in Stralsund wurde eingestellt und nach Altenburg in Thüringen verlagert. Als Markenname wurde die Abkürzung *ASS* etabliert.

Die amerikanischen Truppen besetzten Altenburg bereits am 15. April 1945, also schon vor der Kapitulation Deutschlands. Wegen der Aufteilung Deutschlands in vier Besatzungszogen zogen sich die Amerikaner jedoch zurück. Am 1. Juli 1945 übernahm die sowjetische Armee Altenburg und begannen sofort mit der völligen Demontage der Produktionsanlagen. Außerdem beschlagnahmten sie die Bestände des Spielkartenmuseums und verbrachten sie in die UdSSR, wo sie bis heute verschollen sind.[519] Dennoch hatte ASS in Altenburg am 3. Mai 1946 als landeseigener Betrieb des Landes Thüringen die Produktion von Spielkarten wieder aufgenommen. Elf Jahre später wurde daraus der Volkseigene Betrieb Altenburger Spielkartenfabrik. Die weitere Entwicklung dieses Unternehmens wurde auf Grund der Aufgabenstellung

---

[517] Einige Spielkarten des Kartenmachers Merten Hockendorf, wohnhaft in Stralsund, datiert 1509, hängen im Altenburger Spielkartenmuseum. Die Originale liegen im Heimatmuseum Hohenleuben. http://www.spielkarten24.de/site08.htm, gesehen am 31. 3. 2023.

[518] Franz Braun, *Die Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken*, Bd. 8, Schriftenreihe „Spielkarten“ (Köln: Franz Braun Selbstverlag, 1997), S. 6 ff.

[519] ebd., S. 115.

dieser Arbeit nicht weiterverfolgt, denn sie erhielt erst wieder mit der Wiedervereinigung für die Spielelandschaft der Bundesrepublik Bedeutung.

1948 gründeten frühere ASS-Anteilseigner zunächst unter den Namen *Casino Spielkartenfabrik GmbH* und kurz später unter *Ariston Spielkartenfabrik GmbH* das Unternehmen neu und wandelten es bald um in die *ASS AG* mit Sitz in Mannheim in der amerikanischen Besatzungszone. Damit gab es also zwei voneinander unabhängige ASS-Unternehmen.

1956 baute das in Mannheim ansässige Unternehmen eine Fabrik in Leinfelden bei Stuttgart und verlagerte die Produktion dort hin. Die ASS AG wuchs konstant, nicht zuletzt auch durch den Vertrieb für mehrere ausländische Spielkartenhersteller. Dabei dehnte sich auch das eigene Produktspektrum schrittweise über Werbegeschenke, Kinder- und Wahrsagekarten zu Würfelspielen aus. 1971 übernahm ASS AG die Firma *Abel-Klinger KG* in Fürth und ein Jahr später die *Berliner Spielkarten GmbH* in Oerlinghausen bei Bielefeld.

In den Folgejahren baute die ASS AG das Spieleprogramm aus. Erfolgreich waren vor allem sogenannte Autorenspiele mit den Abbildungen prominenter Fernsehstars wie Loriot, Rudi Carell oder Wim Thoelke. Einer der kreativen Produktmanager war Reiner Müller, der zuvor verantwortlicher Redakteur der Zeitschrift Spielbox war.

Der Konjunktureinbruch 1982, der weitgehend Folge von Konsolidierungsmaßnahmen der öffentlichen Haushalte war[520], traf das Unternehmen hart. Die Ertragslage der ASS AG war schlecht. In dieser kritischen Phase verfolgten die Anteilseigner divergierende Interessen. Einige Großaktionäre stießen ihre Aktien preiswert ab. Neue Investoren, die sogenannte Jany-Gruppe, übernahmen die Mehrheit. Die Krise verschärfte sich, als Hans W. Jany das Unternehmen 1982 handstreichartig einschließlich der Geschäftsführung übernahm. Das führte zu gerichtlichen Auseinandersetzungen, was dem angeschlagenen Unternehmen zusätzlich schadete. Wesentliche Treiber der Entwicklung waren der Münchener Steueranwalt Dieter Pogritz, der zwölf Prozent des

[520] Heilemann, Ullrich: *Rezessionen in der Bundesrepublik Deutschland von 1966 bis 2013*, *Wirtschaftsdienst* 99. Jahrgang, Nr. 2019 Heft 8 (2019): S. 546-551.

Kapitals hielt und die von ihm vertretende Ge-Bo-Beteiligungsgesellschaft mbH mit knapp 40 Prozent. Auf der anderen Seite stand die ITP Ton- und Bildträger GmbH des Berliners Karl Blatz mit 32 Prozent. Am Ende seiner sechsjährigen Sanierungsbemühungen wurde gegen Jany wegen Schädigung des Unternehmensvermögens eine sechsmonatige Freiheitsstrafe auf Bewährung verhängt. Die Ge-Bo-Beteiligungsgesellschaft nutzte die Situation und übernahm 1989 das Unternehmen. Es ging jedoch nicht darum, die Spieleproduktion wieder aufzunehmen. Der Betriebsrat sprach von "*völlig verrotteten Fabrikationsräumen und völlig veralteten Produktionsanlagen*". Ziel sei gewesen, das autobahnnahe Fabrikationsgelände und den Traditionsnamen zu vermarkten.[521]

Nach der Wiedervereinigung wurde *ASS Altenburger* 1991 zunächst reprivatisiert und dann über die Treuhandanstalt an den Spielkarten- und Spielehersteller FX Schmid in Prien verkauft. 1996 verlagerte FX Schmid das eigene Spielkartenprogramm nach Altenburg, was aber die geschäftlich unbefriedigende Situation nicht verbesserte. 1997 wurde das Traditionsunternehmen FX Schmid von Ravensburger übernommen.

Durch die Wiedervereinigung trat der Konflikt der übereinstimmenden Markennamen mit unterschiedlichen Eigentümern zu Tage. Wegen der gleichlautenden Unternehmensbezeichnungen kam es zum Rechtsstreit. Mit Urteil des Bundesgerichtshofs vom 29.06.1995[522] verlor die *Spielkartenfabrik Altenburg* den Namensstreit mit der Firma *Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken AG*, Leinfelden/Echterdingen. Sie musste sich daraufhin umbenennen in *Spielkartenfabrik Altenburg GmbH*. Viel gebracht hatte es der obsiegenden Partei nicht. Schon kurz später musste sie Konkurs anmelden. Als *ASS Spielkarten Verlag GmbH* wurde sie 1997 von der Berliner Blatz-Gruppe übernommen, die später zur *Schmidt Spiele GmbH* wurde.

---

[521] Eingehend „Aus für Spielkarten-Fabriken. Verantwortungsloser Poker ruiniert das Traditionsunternehmen ASS“, *Die Welt*, 6. 5. 1996. Dokument im Anhang

[522] „BGH ASS gegen ASS I_ZR_24-93.pdf“. Dokument siehe Anlage

Aulfes (Bayerwald)



1950 erweiterte Wilhelm Stiehler eine alteingesessene Drechslerei in Chamerau bei Cham zu einer Produktionsstätte für Brettspiele. Das Unternehmen nannte sich *Bayerwald Kartonagen – Spielefabrik Wilhelm Stiehler* und stellte Schach, Dame, Mühle, Halma und eine Reihe von Geschicklichkeitsspielen her. 1960 wurde es von dem Münchner Unternehmen Walter Aulfes übernommen. Aulfes war ab 1947 Großhändler von Lederwaren, vor allem Gebetbuchhüllen und Behältnisse für Rosenkränze. Das Vertriebsspektrum erweiterte sich um Geschenk- und Bürowaren und dann auch um die Produkte von Bayerwald. Nach der völligen Übernahme produzierte Aulfes in Cham und behielt das Bayerwald-Logo mit vier Tannen bei, ein Verweis auf den Ursprung im Bayerischen Wald. Das Programm enthielt nun zusätzlich zu dem aus billigem Kunststoff hergestellten Büromaterial Geschicklichkeitsspiele wie *Hütchen flieg, Tisch-Kegelspiel, Tisch-Federball*, ferner weiterhin preiswerte Schachspielsets aus Kunststoff sowie einfache Würfel- und Wettlaufspiele wie *Buffalo Bill, Winnetou, Rivalen der Piste* oder *Expedition zum Mond.* Nur geringen Erfolg hatte der Versuch, die allgemeine Sportbegeisterung mit Titeln wie *Bundesliga* oder *Der Fußballer des Jahres* auf die Brettspielwelt zu übertragen.

Zwar hatte Aulfes einige interessante Ansätze ins Geschehen gebracht. Noch vor der Welle von Spielen, die in den 1960er-Jahren als Serie herauskamen, hatte Aulfes Spiele als *A-Serie* publiziert. Doch der Grundgedanke war nicht zu Ende gedacht. Anders, als die signifikant als zusammengehörig erkennbaren Spiele der *Casino-Serie* von Ravensburger, der kleinen *Schuber-Kassetten* bei Pelikan oder die überdimensionierten Kartons der *Spiele-Bar* von Schmidt hatte Aulfes keine übereinstimmenden Packungsgrößen, und auch der Serienbezug war nicht auf Anhieb erkennbar. Neu war jedoch der Ansatz, Erfolgsprodukte der Filmindustrie als Lizenz zu vermarkten, etwa *Die Nibelungen*, ein einfaches Spiel, das sich den Erfolg des 1966 erschienenen gleichnamigen Films unter der Regie von Harald Reinl zunutze machen wollte.

Doch was die Qualität von Material und auch Spielinhalten betraf, hatte Aulfes wohl die Zeichen der Zeit nicht erkannt. Der zunehmende Wohlstand ließ auch die

Ansprüche an Material, Aufmachung und Ausstattung wachsen. Preiswertes, aber wertarm anmutendes Plastik fand immer weniger Absatz. In den frühen 1980er-Jahren gab Aulfes das Geschäftsfeld der Bayerwald-Spiele auf. 1991 wurde das gesamte Unternehmen Aulfes von dem Bürowarenhersteller *Durable Hunke & Jochheim* in Iserlohn übernommen.

Bambus

Der *Bambus Spieleverlag* war ein Kleinverlag in Berlin, gegründet 1995 von Günter Cornett. Der Verlag brachte zunächst Spiele des Gründers heraus, erweiterte dann aber das Programm als Vertreiber für andere Kleinverlage wie *Japon Brand, Intellego* oder *Murmel*. Das Logo des Verlags hat als Konstante das stilisierte Haus aus Bambusstangen. Doch die beiden Figuren variieren in Anpassung an den Inhalt.

Becker

1961 gründete Rolf Becker einen Kleinverlag, der zunächst Kaleidoskope produzierte, um versehentlich bestellten Kunststoff zerkleinert zu verwerten. Später stellte Becker Kinderspiele her, die er selbst vertrieb. 1983 übernahm *Schyns* den Verlag.

Beleduc

Der Belgier Louis Godon gründet 1963 in Belgien *Didago*, um Lehr- und Lernspielwaren für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter herzustellen. Nach zögerlichen Vorstößen in den deutschen Markt durch Präsenz auf der Spielwarenmesse in Nürnberg ab 1978 entstand 1988 zunächst *Beleduc* (eine Zusammensetzung aus *Bel* für Belgien und *educ* für edukativ) als Vertriebsorganisation für Didago in Belgien. Für den Firmengründer fand sich kein Nachfolger. Didago wurde 1992 an den Unternehmer Peter Handstein verkauft. Er etabliert die *Beleduc Lernspielwaren GmbH* mit Unternehmenssitz in Olbernhau, Sachsen. Sabine Handstein übernahm die Geschäftsführung. Beleduc lässt weitgehend in Asien fertigen.

Beltz & Gelberg

Die Buchverlagsgruppe Beltz ist auf psychologische, soziologische und pädagogische Themen spezialisiert. Sprach- und Würfelspiele wie *Mimmi und Tommi* (1985) konnten im Brettspielsektor jedoch nicht Fuß fassen.

Berliner Spielkarten

Das eigentliche Geschäftsfeld des Verlags ist, wie aus der Firmenbezeichnung hervorgeht, die Produktion von Spielkarten. Ab 1973 hatte der Verlag aber auch eine Brettspiel-Serie mit dem Titel *Spiel-o-thek* im Programm. Vor allem wegen der Spiele von Rudi Hoffman hatte dieses Programm einen erfolgreichen Start. *Numeri*, *Kopf und Hut, Schuss und Tor*, *Silber Dollar* erschienen 1973, gefolgt von *Chamäleon*, *El Dorado*, *Satellit* und *Kleider machen Leute* 1974. Im gleichen Jahr erschienen zudem *Nomina* von J.A. Kless und *Kibo* und *Disposition* 1975, *Mattix* und *Montana*, beide Lizenz der Orda Industries Ltd., *Tempo Tempo*, *Drunter & Drüber* von Oded Berman; dann *Metropoly* und *Trafalgar* 1976; *Manche mögen's heiß* und *Schiffe Versenken* 1977. 1980 folgen *99 Gemeinheiten* mit drei unterschiedlichen Themen.

Auch wenn sich einige Titel wie *Auktion*, *Belagerung, Kalah, Gobang, Top Eleven, Würfelbilder oder Mikado Horizontal* zeitlich nicht zuordnen lassen, lässt sich allein an den Erscheinungsdaten im weiteren Verlauf ein Einbruch ablesen. Erst kurz vor der Jahrtausendwende wird ein Aufbäumen sichtbar. Es war wohl ein letzter, wenn auch im Ergebnis erfolgloser Versuch, den kontinuierlichen Geschäftsrückgang mit einer kurzen Folge anspruchsvoller Spiele aufzuhalten. Doch zu diesem Zeitpunkt stand bereits nur noch der Firmenname auf den Schachteln, denn 1999 hatte Ravensburger die Berliner Spielkarten übernommen. Es war nur ein kurzes Zwischenspiel, denn schon 2002 gingen die Berliner Spielkarten zusammen mit der ASS Spielkartenverlag GmbH in Steinenbronn an den belgischen Spielkartenhersteller Cartamundi.

Bielefelder Spielkarten

Das Unternehmen wurde zwar bereits 1950 gegründet, fokussierte sich aber in erster Linie auf Spielkarten, 1991 wurden die Bielefelder Spielkarten GmbH von ASS komplett übernommen. Im Grenzbereich zwischen Spielkarte und Spiel brachte der Verlag einige Frage-Antwortspiele heraus.

Blatz

1992 gründete Karl Blatz in Berlin Unternehmen, die Videokassetten und Filme produzierten und vertrieben. Eines der Erfolgsprodukte war *Benjamin Blümchen*. Dann brachte Blatz anspruchsvoll gestaltete Brettspiele auf den Markt, wobei er weitgehend Spiele der Edition Perlhuhn neu auflegte. Die *Blatz-Spiele* wurden 1997 eingestellt, als die Blatz-Gruppe das in Konkurs gegangene Unternehmen *Schmidt Spiel und Freizeit GmbH* in Eching bei München übernommen hatte.

Bohemia Holzwaren

Schwerpunkt der Produktion des 1994 gegründeten Unternehmens in Heiligkreuzsteinach im Odenwald waren Holzwaren für den Haushalt und Kleiderbügel. Gängige, aus Holz gefertigte Schachspiele, Spielesammlungen, Steck- und Würfelspiele waren Nebenprodukte, die im Spielebereich keine größere Rolle spielten.

Brohm

Die *Georg Brohm Spielwarenfabrik* stellte zunächst preiswerte Plastikspielwaren her und erweiterte das Programm ab Mitte der 1960er-Jahre um einige Gesellschaftsspiele. Als der amerikanische Spielhersteller Parker 1968 von General Mills übernommen wurde, erhielt Brohm die bis dahin an Schmidt vergebenen Lizenzen für Monopoly und Cluedo, das Schmidt als *Meisterdetektiv* auf den Markt gebracht hatte. Brohm erhielt einige zusätzliche Lizenzen von Parker. Anfänglich trat Brohm mit den Parker-Spielen nur mit dem eigenen Logo auf. 1974 kam das Parkerlogo hinzu, und ab 1975 nannte sich das

Unternehmen *Parker-Brohm-Spielwaren*. In einem nächsten Schritt, ebenfalls noch 1975, übernahm Parker selbstständig den Vertrieb seiner Spiele in Deutschland als *Parker-Spiele*. 1976 zog sich Brohm aus dem Geschäft mit Spielen und Spielwaren zurück.

Büngern-Technik → Fagus

Bütehorn



Auf der Grundlage mehrerer Lithografieanstalten, einer Druckerei und einem Displaywerk brachte der 1976 gegründete *Bütehorn*-Verlag Spiele auf den Markt, die auf Erwachsene und Sammler ausgerichtet waren. Manager war Erik Grikscheit, der zuvor bei Parker Erfahrung gesammelt hatte. Das Programm konnte sich nicht am Markt behaupten und wurde 1983 eingestellt.

Capisco

Die Capisco GmbH, München, hat ca. 1952 nur ein Spiel herausgebracht, das sich jedoch thematisch signifikant von den übrigen Spielen der damaligen Zeit abhob: *Wir spielen Regierung*.

Davinci



Ein kleinerer Verlag, der in den frühen 1990er-Jahren in Hamburg gegründet wurde. Beachtung fand der Verlag, der einige ordentliche, aber durchschnittliche Spiele herausgebracht hatte, als es 2003 zu einem Namensstreit mit dem italienischen Verlag daVinci Editrice aus Perugia kam, der ab 2002 Spiele über den Vertrieb von Abacus im deutschen Markt verkaufte. Heike Passarge, die Eigentümerin des Hamburger Davinci-Verlags, schüchterte Händler mit teuren Abmahnungen ein und klagte vor dem Hanseatischen Oberlandesgericht. Ein Pyrrhussieg, denn abgemahnte Einzelhändler waren als zukünftige Abnehmer verloren. Ab 2007 verliert sich die Spur des Verlags.

DB



DB-Spiele, Eigenschreibweise *db-Spiele*, ist ein kleiner Verlag in Aachen des Spieleautors Dirk Henn, den er zusammen mit seiner Frau Barbara, einer Grafikerin, betreibt und in dem ab 1992 Spiele veröffentlicht wurden.

Delphin Verlag

Der Verlag wurde 1963 gegründet. In erster Linie brachte er Kinderbücher und spielerische Beschäftigungen heraus. Zu den wenigen Spielen zählt der *Große Preis vom Nürburgring* (1965).

Deutsche Verlagsanstalt dva



Die Tradition des Hauses Deutsche Verlagsanstalt reicht zurück bis 1831. In den 1970er-Jahren brachte die dva eine Serie mit Kunstworttiteln wie *Caris, Task* oder *Sensis* heraus. Sie waren durchgängig dem Bereich der Kommunikation oder der Hobby-Psychologie zuzuordnen. Der Zugang für einen Buchverlag zum Spielwarenfachhandel erwies sich jedoch als schwierig. Der Gedanke, dass der für den Verlag leicht erreichbare Buchhandel über eine Ausdehnung der Umsatzmöglichkeiten erfreut sei, erwies sich als Trugschluss. Er scheiterte nicht zuletzt an der mangelnden Bereitschaft der Buchhändler, sich über das Buchhandelssortiment hinaus noch weitere Kompetenz anzueignen. Die ansprechende, deutlich die Designvorstellungen der 1970er-Jahre wiedergebende Serie wurde nach wenigen Jahren eingestellt.

Deutscher Taschenbuch Verlag dtv



1960 als *Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG‘*, unter anderem auch mit Beteiligung der Deutschen Verlagsanstalt dva gegründet, engagierte sich dtv in den 1980er-Jahren mit einer umfangreichen Serie von Taschenbüchen zu einer großen Bandbreite spielorientierter Themen. Die Reihe von etwa drei Dutzend Taschenbüchern brachte zwar ein weitgespanntes Feld an spielerischen Themen, das

sich jedoch inhaltlich zu erschöpfen begann. Das Programm wurde Ende der 1980er-Jahre eingestellt.

Diana



Mit diesem Logo erschienen bereits vor dem Krieg Spiele. Wann die Produktion nach dem Krieg wieder aufgenommen wurde, ist nicht feststellbar. Mitte der 1950er-Jahre publizierte der *Diana Spiele-Verlag Robert Enz KG* in Frankfurt Main Spiele, von denen sieben Titel dokumentiert sind.

Die Spieltruhe Morlesau



Unter dem Namen *Spieltruhe Jung & Co OHG* produzierte Leo Krimmer ab 1947 mit improvisierten Mitteln Spiele in Morlesau, einem Dorf in der Nähe von Hammelburg. Dokumentiert sind etwa zehn Titel, hergestellt in dürftiger Qualität, die sich aber trotzdem verkauften.[523] Doch ein Brand in einer Baracke, die als Büro und Warenlager diente, zerstörte den Warenbestand fast völlig. Daraufhin gab der Unternehmer auf.

Die Spieltruhe Nöll

In den 1960er-Jahren veröffentlichte ein Schwager von Leo Krimmer (siehe Spieltruhe Jung & Co) die *Spieltruhe Nöll KG* mit etwas modernisiertem Logo und veröffentlichte einige der ursprünglichen Spiele. Das Unternehmen konnte sich nur kurz am Markt halten. Ob die 1964 in Weißkirchen bei Oberursel registrierte *Spieltruhe Weißkirchen* das gleiche oder ein anderes Unternehmen ist, lässt sich nicht feststellen.[524]

---

[523] „Die Spieltruhe Morlesau.pdf“. Dokument siehe FN 165

[524] „Die Spieltruhe Nöll.pdf“. Dokument siehe FN 165

Dinter

Die Schreinerei Norbert *Dinter* in Holzhausen (sic!) fertigte zwischen 1997 und 1999 einige hochwertig verarbeitete Spiele aus Holz

Doris & Frank



1989 gründeten Doris Matthäus und Frank Nestel in Erlangen den Kleinverlag *Spiele von Doris & Frank*. Zwar vergaben sie Lizenzen ihrer Spiele an andere Verlage, nahmen aber keine Fremdautoren in ihr Verlagsprogramm auf. Größter Erfolg des Verlags war 1998 das Spiel *Ursuppe*. Matthäus ist Grafikerin und hat viele Spiele anderer Verlage illustriert, die Preise und Auszeichnungen erhielten.

Dr. F. Hein



1989 begann Ferdinand Hein, auffallend gestaltete Legespiele in langen Schachteln auf den Markt zu bringen. Viele sind zugleich interessante Knobelspiele. Mit der Übernahme des Verlags 2011 durch Matthias Kumpernaß wurden die *Dr. F. Hein-Spiele* zu *F-Hein-Spiele*.

Drechsler

Unter dem Markennamen *HaDe-Spiele* brachte die Hans Drechsler Spielefabrik in Fürth 1949 / 1950 einige einfache Spiele heraus.

Drei Magier



1994 gründeten Kathi Kappler, Johann Rüttinger und der Grafiker Rolf Vogt in Uehlfeld den Kleinverlag *Drei Magier Spiele.* Die Produkte fielen durch originelle Ideen, vor allem aber durch die grafische Qualität auf. 1996 zeichnete die Jury *Spiel des Jahres* den Titel *Venice Connection* mit dem

Sonderpreis *Schönes Spiel* aus. 1999 nahm der Verlag *Das Spielebuch* von Erwin Glonnegger als Neuauflage ins Programm. Es gehört zu den Standardwerken der Spiele-Sachbücher.

Um die Vertriebsprobleme zu lösen, ging das Kleinunternehmen 2003 eine Vertriebskooperation mit *Schmidt Spiele* Berlin ein. 2008 übernahm Schmidt die *Drei Magier* vollständig. Die Gründer konzentrierten sich zunächst auf Kinderbücher und gründeten hierfür den Verlag *Drei Hasen in der Abendsonne*, nahmen aber bald wieder die Entwicklung von Kinderspielen auf, die *Schmidt* nach wie vor unter dem Label *Drei Magier* publiziert.

Dumke → Nürburg

Edition Erlkönig

Dieser Kleinverlag war eine Gemeinschaftsgründung der Spieleautoren Heinrich Glumpler, Köln, und Mario Truant, Mainz.

Edition Malibu

Werner Hodel ist der Autor des Spiels *Mississippi Queen*, das 1997 zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde. Bis 1987 veröffentlichte er einige Spiele im eigenen Kleinverlag *Edition Malibu*.

Edition Perlhuhn

Der Göttinger Geologe und Künstler Reinhold Wittig gründetet 1976 die *Edition Perlhuhn*. Die Bezeichnung sollte einen Bezug zu Wittigs zahlreichen Afrikareisen herstellen. Der Verlag brachte vorwiegend Spiele des Gründers heraus, nahm aber gelegentlich auch andere Autoren ins

Programm.[525] Die überwiegende Zahl der rund 100 Spiele, die der Verlag veröffentlichte, kamen in kleinen Auflagen und – branchenunüblich in Pappröhren verpackt – auf den Markt.

Wittig griff den von dem Spielekritiker Bernward Thole und mir schon in den frühen 1970er-Jahren entwickelten und gegen Widerständer der Spieleindustrie bereits durchgesetzten Gedanken auf, den Ideengeber eines Spiels nicht als *Spieleerfinder*, sondern als *Spieleautor* zu bezeichnen. Das jährliche, anfangs sehr persönlich gehaltene Autorentreffen des Verlegers, formierte sich ab 1983 zum Göttinger Autorentreffen. Zusammen mit der 1998 in Haar bei München gegründeten *Internationalen Spieleerfinder-Messe,* die mittlerweile in die Internationale Spielwarenmesse Nürnberg integriert ist, sind diese Events Marktplätze, auf denen Autoren den Spieleverlagen ihre Prototypen anbieten können.

Auf dem Göttinger Treffen hat sich 1991 als Interessenvertretung die *Spieleautoren-Zunft* (SAZ) entwickelt und es entstand auch die Special-Interest-Publikation *Spiel & Autor*.

Edition Troll → Truant

Eggert

Peter Eggert gründete 1996 einen Kleinverlag, den er ab 2002 zusammen mit Philipp El Alaoui führte. Der Verlag hatte sich zum Ziel gesetzt, strategische und taktische Spiele mit möglichst geringem Glücksanteil und einfachen, innovativen Mechanismen herauszubringen. *Eggertspiele* fanden rasch hohe Anerkennung vor allem bei engagierten Vielspielern.

Fagus

Fagus brachte ab 1982 solide gefertigte, meist inhaltlich einfache Holzspiele auf den Markt, deren besonderes

[525] So auch: *Das Wildschweinspiel* von Tom Werneck und Klaus Palme (Göttingen: Edition Perlhuhn, 1986). (BSAH 08.01.01.03)

Merkmal war, dass sie von Behinderten gefertigt waren. Dahinter stand der *Caritasverband für das Dekanat Bocholt e.V.,* der hierfür 1981 als zweiten Standort der *Büngern-Technik* in Rhede eine in Konkurs gegangene Holzwarenfabrik in Borken erwarb.

Fata Morgana

Der kleine genossenschaftlich organisierte Spieleverlag *Fata Morgana* in Bern wurde 1983 von Urs Hostettler gegründet ist. Ab 1985 kam in der Berner Altstadt das *DracheNäscht* als Laden hinzu. Die Erfolgsserie der *Anno Domini*-Spiele wurde in Deutschland von Abacus vertrieben.

Fleckenstein

Der Eigenverlag Konrad F*leckenstein* brachte mit einem satirischen *Behörden-dschungel* 1985 nur ein einziges Spiel heraus

Franckh-Kosmos → Kosmos

Franjos

Dem 1987 gegründeten Ein-Mann-Betrieb *Franjos* ist es gelungen, die Lizenzen für Kleinauflagen renommierter Autoren zu bekommen, so *etwa Billabong, Hyle oder Black Box* von Eric Solomon*, Can't Stop* und *Wu Hsing* von Sid Sackson*, Confusion* und *Sabotage* von Robert Abbott*, Trüffeln schnüffeln* und *Schuß und Tor* von Rudi Hoffmann oder Mahè von Alex Randolph. Der Verlag in Lichtenau, südlich von Paderborn, leitet seinen Namen aus den ersten Vornamenbuchstaben sowohl des Verlegers Franz-Josef Herbst, als auch Franz-Josef Schulte, Autor des ersten von dem Verlag veröffentlichten Spiels ab.

Franz Dumke → Nürburg Spiele

Franz Schmidt Nürnberg



Franz Schmidt gründete 1936 in Nürnberg das Unternehmen *Franz Schmidt Nürnberg* mit den Buchstaben FSN im Logo. Mit Ausnahme von *Mensch-ärgere-dich-nicht*, das sich sein Vater Josef Friedrich Schmidt vorbehalten hatte, übernahm er gegen Lizenzzahlungen das Fabrikationsspektrum des Vaters. Die beiden Unternehmen vertrieben auch die Produkte gemeinsam. Im Krieg wurden die Nürnberger Fabrikationsanlagen völlig zerstört. Vater und Sohn Schmidt bauten ihre Firmen nach dem Krieg selbstständig in München neu auf, blieben aber in einer Vertriebspartnerschaft verbunden. Das Unternehmen FSN bestand, bis es 1970 mit Schmidt Spiel und Freizeit in Eching fusionierte.

Fun Connection

Fun Connection GmbH in Berlin-Marienfelde war zwischen 1988 und 1998 aktiv. Zunächst vertrieb Fun Connection einige Lizenzartikel wie *Abalone*, was sich aber nicht als aussichtsreich erwies, weil diese Produkte mehr oder weniger zeitgleich auch von anderen Verlagen vertrieben wurden, vor allem von Hexagames und Sala. Auch für den Münchner Verlag Hans-im-Glück war Fun Connection kurz als Vertriebspartner tätig, scheiterte aber trotz der enormen Absatzzahlen für *Drunter & Drüber* von Klaus Teuber, das 1991 *Spiel des Jahres* wurde, an den Problemen des Preisverfalls. Deshalb verlegte sich Fun Connection darauf, Spiele exklusiv herauszubringen. Zwar gab es insgesamt über 50 Titel, von denen einige wenige später auch bei anderen Verlagen im Programm standen. Insgesamt jedoch konnte sich Fun Connection nicht auf dem Markt durchsetzen. Nach 1998 wurden keine Spiele mehr verlegt. Die weitere Entwicklung des Verlages ist nicht nachzuvollziehen.

FX Schmid



Der Münchner Franz Xaver Schmid gründete 1860 einen Verlag zur Herstellung von Spielwaren und Spielkarten. Ab 1915 nannte sich der Betrieb *Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken*. Während der Zweiten Weltkriegs wurde das Unternehmen nach Prien am Chiemsee verlegt, doch die Produktion konnte erst 1955 wieder aufgenommen werden. Schwerpunkt waren Kartenspiele, Quartette, Brettspiele und Puzzles. FX Schmid wurde zu einem der führenden Spieleverlage in Europa. 1991 übernahm FX Schmid die Spielkartenfabrik Altenburg in Thüringen und verlagerte die Spielkartenproduktion dorthin. 1996 geriet das Unternehmen in wirtschaftliche Schieflage und wurde von Ravensburger übernommen.

Game Art

GameArt, im Juli 1997 in Bad Schönborn gegründet, zielte zunächst mit hochwertigen pädagogischen Gesellschaftsspielen auf Therapie und Kindergärten. Hinzu kamen althergebrachte Spiele, die von Designern ansprechend gestaltet wurden. Über Werdegang und Bestand des Unternehmens liegen keine Informationen vor.

Gerhards



Der Begriff *Brettspiel* passt nicht richtig, wenn ein Verlag die Spielpläne auf Pappe druckt. Für diesen Verlag jedoch schon, denn *Gerhards Spiel und Design* ist eine kleine Holzmanufaktur im südlichen Westerwald. Alle Spiele werden aus Buchenholz gefertigt. Seit Mitte der 1970er-Jahre leitete Ludwig Gerhards den von seinem Großvater 1931 gegründeten Familienbetrieb. Dabei verlagerte er schrittweise die Fertigung immer mehr auf Brettspiele aus Massivholz. Die eher hochpreisigen Spiele decken ein Marktsegment ab, das von Produzenten nicht erreicht werden kann, die Spiele in hohen Stückzahlen absetzen müssen, um wirtschaftlich zu arbeiten.

Goldsieber

Fritz und Michael Sieber, zwei Generationen als Inhaber von *Simba Toys* in Fürth, etablierten 1995 *Goldsieber* als Programm für Autorenspiele innerhalb des Spielwarenkonglomerats. Die Spiele wurden von *TM* redaktionell entwickelt und waren zunächst erfolgreich. Simba übernahm 2001 *Noris*, die dann die Goldsieberspiele vertrieben. Ende der Nuller-Jahre wurde das Programm eingestellt.

Greichgauer

Zu diesem Verlag, der nur kurz auf dem Markt war, liegen keine Informationen vor.

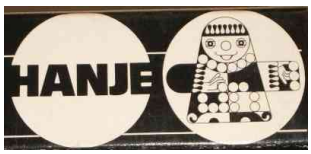
Haba – Habermaass

Der Kaufmann Eugen Habermaass brachte Erfahrung aus der Spielbranche mit, weil er in den 1930er-Jahren Prokurist bei *O. & M. Hausser* war, als er 1938 in Rodach hälftige Anteile von Anton Engel an einer *Fabrik für fein polierte Holzwaren* erwarb. Kurz darauf gründete er zusammen mit seinem Partner und dem hinzukommenden Kaufmann Karl Wehrfritz die Großhandelsgesellschaft *Wehrfritz & Co*. Wehrfritz schied schon ein halbes Jahr später aus und 1940 auch Anton Engel. Das Unternehmen wurde umfirmiert zur Kommanditgesellschaft *Habermaass & Co*..

Nach dem Krieg, in dem das Unternehmen Panzer- und Fahrzeugmodelle für die Ausbildung von Soldaten sowie Munitionskisten hergestellt hatte, stellte die amerikanischen Militärregierung den Betrieb für ein Jahr unter Treuhandverwaltung. Eugen Habermaass starb 1955. Seine Ehefrau führte das Unternehmen weiter, bis 1961 der Sohn Klaus Habermaass die Geschäftsführung übernahm.

Haba positionierte sich im Bereich von Kinderspielzeug und der Ausstattung von Kindergärten. Zum Programm gehörten auch Gesellschaftsspiele für Kinder mit hohem Wiedererkennungswert durch die markante gelben Schachteln. Erst Anfang der 1990er-Jahre erweiterte Haba das Spieleangebot auf Familienspiele. Auftakt war *Timberland* von Klaus Teuber.

Hanje Spieleatelier



Von 1971 bis 1982 produzierte das *Hanje-Spieleatelier* in Lechbruck am See eigenwillige Spiele. Große, gedrechselte Spielsteine, Verpackungen oft nur für das Spielzubehör, und dieses häufig in sperrigen, eckigen Pappröhren, dazu vor allem großformatige, aber nicht faltbare Spielpläne. Die sollten nach den Vorstellungen des Verlegers Hans-Jörg Nürnberger wie Bilder als Dekoration an die Wand gehängt werden. Das Programm hob sich signifikant von dem sonstigen Spieleangebot ab. Die meisten der über 40 Spiele, die Hanje in einem Jahrzehnt herausgebracht hatte, waren Nürnbergers eigene Kreationen.

Kleine Auflagen und, bedingt durch die aufwändige Handarbeit, weit über dem marktüblichen liegende Verkaufspreise zwangen den Verleger, das Spielegeschäft einzustellen.

HaDe → Drechsler

Hans-im-Glück



Der Münchner Verlag *Hans-im-Glück* nimmt unter den vielen Start-ups, die in den beiden letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts die Spielebranche als Geschäftsfeld entdeckt hatten, in mehrfacher Weise eine Sonderstellung ein.

Erstens war es der erste Kleinverlag, der für ein Spiel die Auszeichnung *Spiel des Jahres* erhielt. 1991 bekam *Drunter & Drüber* von Klaus Teuber den Hauptpreis. Zwar stand der Verlag schon 1986 mit *Greyhounds* von Bernd Brunnhofer und 1989 mit *Maestro* von Rudi Hoffmann auf der Auswahlliste der Jury. Es galt jedoch zu dieser Zeit als herrschende Meinung in der Branche, dass die Jury der Ansicht sei, dass kleine Unternehmen mit den mit gewaltigen Auflagensteigerungen verbundenen Schwierigkeiten nicht fertig werden würden und der Hauptpreis deshalb nur an große,

leistungsfähige Hersteller vergeben werde.[526] In der Tat waren die logistischen Probleme vor allem im Vertrieb groß, wenn statt einer branchenüblichen Startauflage von 3.000 bis 5.000 Stück eines Spiels innerhalb kürzester Zeit die hundertfache oder bisweilen noch größere Menge in die Verkaufsstellen gebracht werden mussten. Weil es aber zu den Grundsätzen der Juryarbeit gehörte, sich ausschließlich an der Qualität der Spiele und nicht an den beteiligten Firmen oder Personen zu orientieren, gab es bei der Entscheidungsfindung keine Einschränkungen, dem zu dieser Zeit noch sehr kleinen Hans-im-Glück-Verlag den Zuschlag zuzusprechen.

Zweitens ist dieser Verlag, dessen erste Spiele in Handarbeit in einer Garagenwerkstatt entstanden, von allen Start-ups weltweit der erfolgreichste.

Drittens hat der Verlag mit dem *Meeple* der Liste von Deonymen einen weiteren Begriff beigefügt. Um für die vom Verleger Bernd Brunnhofer selbst entworfenen Spielfiguren



einen Oberbegriff zu haben, die bei dem Spiel *Carcassonne* Bauern, Händler, Mönche, Ritter oder andere Funktionen repräsentieren, wurde *my* und *people* zusammengezogen. Meeple wurde rasch zu einem Teil des Spielerjargons und bezeichnet mittlerweile oft auch völlig anders aussehende Spielfiguren.

Hans-im-Glück wurde 1983 von den Münchnern Bernd Brunnhofer und Karl-Heinz Schmiel gegründet. Schmiel, der 1987 ausschied, konzentrierte sich in der Folge auf den Verlag *Moskito-Spiele*. Brunnhofer führte das Unternehmen allein als Redakteur und Verleger weiter. Nach den Erfolgen mit *Greyhounds* und *Maestro* kam 1991 der Durchbruch. Das im Jahr 2000 veröffentlichte Legespiel *Carcassonne* von Klaus-Jürgen Wrede entwickelte sich, nachdem es 2001 zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde, mit über 16 Millionen verkauften Exemplaren und Übersetzungen in 30 Sprachen, nach *Catan* zum zweiterfolgreichsten deutschen Brettspiel (Stand 2022).

---

[526] Siehe hierzu FN 154

Den Vertrieb der Spiele hatte Brunnhofer 1993 der Berliner Blatz-Gruppe übertragen, die das gesamte Verlagsprogramm unter dem Label Schmidt Spiele vermarktete. Diese Vertriebskooperation hielt 25 Jahre. Im Juli 2018 beendeten die beiden Verlage die Zusammenarbeit. Seit 2019 vertreibt die französische Gruppe Asmodée das Verlagsprogramm von Hans-im-Glück.

Harlekin → Krimsus

Hausser



Die Brüder Otto und Max Hausser übernahmen 1904 die Großhandlung Müller & Freyer in Ludwigsburg. Ab 1910 stellten sie Gesellschaftsspiele und Spielfiguren her. Der Markenname *Elastolin* wurde rasch zum Deonym für in Formen gegossene Massefiguren anderer Hersteller. Ab 1912 nannte sich das Unternehmen *O. & M. Hausser*. Das ab 1925 produzierte Kartenspiel *Elfer raus!* wurde im Laufe der Zeit zum Millionenerfolg.

Weil die Heeresverwaltung die Produktionsstätten in Ludwigsburg beanspruchte, zog Hausser 1936 nach Neustadt bei Coburg um und war dort mit bis zu 1000 Mitarbeitern der größte Arbeitgeber. Linientreu produzierte Hausser nicht nur alle Formen von Militärgerät im Maßstab 1:25, sondern auch umfassend alle Arten von Soldaten der Wehrmacht aus Elastolin. Ergänzend enthielt das Programm neben harmlosen Beschäftigungen wie etwa dem ca. 1935 veröffentlichten *Hütchen Spiel* auch Spiele, die auf den Krieg einstimmen sollten. Andere Spiele gingen noch weiter und hatten kriegerische Auseinandersetzungen ohne Beschönigung zum Inhalt, wie *11 gegen 11 – Fußball-Kampfspiel (*ca.1938), *Achtung! Feind hört mit!, Hitlerjugend Gelände-Übung,* abgeleitet aus dem zuvor publizierten *Jung-Deutschlands Pfadfinderspiel, Volk ans Gewehr – Das moderne Spiel der Kriegskunst,* das es zuvor ebenfalls unter anderem Titel gab als *Jung-Deutschlands Schlachtenspiel,* oder das *NSKK und HJ Verkehrsspiel.* Hausser setzte damit eine schon früh begonnene Linie fort, denn bereits 1915 hatte der Hersteller das *Anteportas Kriegsspiel* herausgebracht.

Die Spiele- und Spielzeugproduktion musste 1943 eingestellt werden. 1946/47 wurde sie wieder aufgenommen. Der Schwerpunkt lag auch im weiteren Verlauf der Zeit auf

der Produktion von Figuren. Betrachtet man das vorherige Spieleprogramm, so zeigt sich nicht nur in den 1950er-Jahren mit einfachen und anspruchslosen Spielen ein geringes Engagement, im Spielesektor richtig Fuß zu fassen: *Dein Volkswagen* ca. 1952 mit Neuauflage 1954, *Unsere Tiere auf dem Lande*, als Buch und Spiel, ca. 1955, *Der Meister und sein Handwerkszeug*, ca. 1955, *Schnipp Schnapp*, große Ausgabe, ca. 1955, *Kinder-Post*, ca. 1958. Auch im weiteren Verlauf bildete das Programm eher einen thematischen und inhaltlichen Schlingerkurs ab, als eine klare Linie: *Der Sport-Vagabund*, ca. 1962, *Römer gegen Karthager* 1963 mit einem großen Elastolin-Elefanten*, Rothäute gegen Bleichgesichter,* 1964, *Wettfliegen*, ca. 1965, *Schnipp Schnapp*, ca. 1969, *Natur in Gefahr*, ca. 1970, *Abenteuer im Weltraum*, ca. 1970, *Sahara*, ca. 1970, *Interpoly* und *Kuddel Muddel*, ca. 1972, Die Biene Maja, ca. 1976,

Römer gegen Karthager und *Rothäute gegen Bleichgesichter* sind im Gesamtprogramm insofern Ausreißer aus dem sonstigen Vorgehen des Verlags, weil beides Lizenzausgaben sind. Ursprünglich wurden sie von 1961 bis 1966 in Barcelona von *Rojas y Malaret* hergestellt. Entwickler war Eduardo Rojas. Hausser hat diese Spiele wohl übernommen, weil sie Gelegenheit boten, Spielfiguren aus eigner Herstellung in die Spiele zu integrieren.

Damit wurde auch das Kernproblem der Hausser-Spiele evident. Denn ohne die technischen Veränderungen rechtzeitig und vor allem die gesellschaftlichen Erwartungen an Spielzeug mit Gespür umzusetzen, wurden, wenn auch aus leichter zu verarbeitendem Kunststoff, weiterhin gesellschaftspolitisch fragwürdige Figuren hergestellt. Doch die Nachfrage nach Spielzeug dieser Art nahm stetig ab. Mit einfachen Figürchen waren Wettbewerber wie BIG oder Playmobil tüchtiger. Umsätze und Gewinne brachen ein. O. & M. Hausser KG meldete im Juni 1983 Konkurs an.

Heidelberger

Zu Beginn der 1990er-Jahre startete Harald Bilz in Dallau, einem kleinen Ort im Elztal, einen Kleinverlag mit Titeln wie *Neolithibum, Burp oder Pfusch* und weiteren Spielen, die inhaltlich eher aneckten, als in den Mainstream zu passen. Weil die Geschäfte nicht gut liefen, erweiterte der Verlag seine Tätigkeit auf den Großhandel. Als Partner kamen

hinzu Peter Gutbrod, der zuvor bei Kröhnland gearbeitet hatte, und Petra Becker, zuvor bei Amigo.

Heidelberger hatte zwar das Potential erkannt, das die Distribution für viele, insbesondere kleine Verlage oder für ausländische Anbieter bot, die die vertrieblichen Usancen des deutschsprachigen Marktes nicht beherrschen. Doch professionell ausgeschöpft haben dieses Reservoir in erster Linie ab 1993 Pegasus in Friedberg, Huch & friends ab 2004 in Günzburg und die als Tochter der Asmodée SAS in Frankreich 2008 gegründete Asmodee GmbH.

Heidmük

Ab Mitte der 1970er-Jahre erarbeitete Eva-Maria Ott-Heidmann freiberuflich das Programm des Heidmük-Verlags, der zunächst in München, dann in Bremen angesiedelt war. Doch die wenigen Spiele, die in den frühen 1980er-Jahren herauskamen, hatten im Verlagsprogramm neben Quartetten, Leseleporellos und Postkarten nur geringe Bedeutung.

Hensley → Hexagames

Herbart



Die Arisierungsgesetze zwangen die Brüder Leopold und Moritz Bomeisl 1939, die *Kleefeld & Co*. in Fürth zu einem der bedeutendsten Spielehersteller Deutschlands gemacht hatten, das Unternehmen zu verkaufen.[527] Der Geschäftsführer Max Herbart der 1888 in Steinach, Thüringen, gegründeten *Christian Herbart KG*, die zu Kleefeld bereits Geschäftsbeziehungen hatte, nutzte die Notlage und übernahm Kleefeld mit Ausnahme des Grundstücks an der Nürnberger Straße 129 zu einem Preis, der mehr als 80 Prozent unter dem tatsächlichen Wert lag. Max Herbart führte das Unternehmen bis zum Kriegsende unter den Namen *Herbart Spiele* und *Christian Herbart*

[527] Staatsarchiv Nürnberg, Bay. Landesamt für Vermögensverwaltung und Wiedergutmachung, Außenstelle Nürnberg, Stichwort: Herbart, Fa. Christian, Nr. 1537 und 1538.

Spielefabrik weiter. Leopold Bomeisl wurde ins polnische Vernichtungslager Sobibor deportiert und später für tot erklärt. Als Eigentümer des Fabrikgebäudes in der Nürnberger Straße 129, das der NSDAP-Funktionär Karl Holz billig erworben hatte, wurde nach einer Überprüfung durch eine von Hermann Göring eingesetzten Untersuchungskommission wieder Moritz Bomeisl ins Grundbuch eingetragen. Er musste es allerdings zwangsweise schon kurz darauf wieder deutlich unter Wert an Max Herbart verkaufen. [528]

Die amerikanische Besatzungsmacht setzte schon im Mai 1945 Moritz Bomeisl als Treuhänder für das ehemalige Unternehmen Kleefeld ein. Die Folge war eine langwierige gerichtliche Auseinandersetzung mit Max Herbart um die Rückübereignung, die sich bis 1956 hinzog und mit einem Vergleich endete.

Max Herbart verlor unter der DDR-Führung sein Unternehmen in Steinach, weil es 1953 verstaatlicht und zu einem Teil des *VEB Spielewerk Steinach* wurde. Deshalb siedelte er nach Nürnberg um, wo er bereits Anfang der 1950er-Jahre eine Fabrik gegründet hatte. Dort produzierte er kaum Spiele, sondern vor allem Spielwaren. 1979 musste Herbart Konkurs anmelden. Das Unternehmen bestand noch bis zur endgültigen Löschung 1990 aus dem Handelsregister als Vertriebsorganisation.

Herder

Der Verlag *Herder* entstand 1798 aus einer Buchhandlung. Die Familie Herder stellte über mehrere Generationen die Geschäftsführer. Der Verlag mit Sitz in Freiburg im Breisgau publiziert schwerpunktmäßig kirchliche und spirituelle Themen, sowie Fachliteratur und ergänzende Medien zur Erziehung und Vorschulpädagogik. In diese weltanschauliche Grundhaltung passten die Spiele, die ab 1977 verlegt wurden. Grundgedanke war, dass nicht der Wettbewerb einen einzelnen Spieler zum Sieger

[528] Arnold, Karl: *Spiele mit dem Kleeblatt: Die Fürther Spielefabrik Ludwig Kleefeld & Co. - Klee-Spiele*, hg. von Geschichtsverein Fürth e.V. 4/2018, 68. Jahrg: S. 133 ff.

werden lassen sollte, sondern dass nur kooperatives Zusammenwirken zum Erfolg führen konnte. Dieses Konzept war zu dieser Zeit neu. Eine spielimmanente Gegebenheit musste gemeinsam überwunden werden, etwa ein immer weiter abbrennendes Haus, das nur gelöscht werden konnte, wenn alle Mitspieler dem Löschzug in gemeinschaftlichem Handeln den Weg freiräumten. Die Grundtendenz, auch getragen von den Gedanken der 68er-Generation, fand Anklang. Einige Spiele erhielten Publizität, weil sie von *Spiel des Jahres* in die Auswahlliste aufgenommen wurden, oder sie erhielten einen Sonderpreis, wie *Sauerbaum* von Johannes Tranelis, 1988. Doch weil viele andere Verlage bald das Konzept der kooperativen Spiele aufgriffen und sie in zeitgemäßem Auftritt präsentierten, verlor die bieder-brave Gestaltung der *Herderspiele* den Anschluss. 1998 stellte Herder das Spieleprogramm ein.

Hexagames

1982 trat *Hexagames* als neuer Verlag auf. Das erste Produkt war das Spiel *Long Short*, die inhaltliche Verarbeitung des Warentermingeschäfts. Der Autor, L. Hensley, wusste, wovon er sprach. Er hatte auch ausreichend Zeit, das Spiel zu entwickeln, denn er saß sieben Monate und einen Tag wegen Betrugs mit Warentermingeschäften in der Justizvollzugsanstalt Preungesheim.[529]

Den Verlag Hexagames betrieb Hensley zusammen mit dem Werbefachmann Jürgen Hagedorn. Die Kombination eines interessanten Verlagsprogramms und eines aggressiven Marketings positionierte den Verlag rasch bei den Spielern. Dazu gehörte, mehrere *Bütehorn-Spiele* ins Programm zu nehmen, nachdem Bütehorn Insolvenz angemeldet hatte. In den zehn Jahren seines Bestehens erhielten Hexagames-Spiele fünfmal Auszeichnungen der Jury *Spiel des Jahres*, entweder durch eine Platzierung auf der Auswahlliste oder als Sonderpreis *Schönes Spiel.* Wegen des Geschäftsgebarens des Verlags gab es jedoch auch Differenzen mit der Jury. Das

[529] https://www.fairplay-online.de/2007/05/die-hexagames-story.html, (10.5.2024), Dokument im Anhang

betraf vor allem die unautorisierte Kopie des US-amerikanischen Spiels *Crude* von James J. St. Laurent, das Hexagames unter dem Titel *McMulti* veröffentlicht hatte.

Hagedorn schied 1988 bei Hexagames aus. Joe Nikisch, der zugleich Geschäftsführer bei Amigo war und bereits 1989 mit Matthias Senke den Verlag Abacus gegründet hatte, blieb noch bis zur Auflösung 1990 Produktmanager für Hexagames. Einige der Spiele aus der Insolvenz übernahm der Berliner Spieleverlag Sala und vertrieb sie unter dem Label *Salagames.* Doch auch Sala konnte sich nur noch zwei Jahre am Markt halten.

Heyne

Den von Wilhelm Heyne 1934 in Dresden gegründeten Buchverlag übernahm 1951 sein Sohn Rolf Heyne. Der Verlag war 1948 nach München verlegt worden. Rolf Heyne fokussierte sich auf das Geschäft mit Taschenbüchern. 1972 etablierte der Wilhelm Heyne Verlag eine Spieleserie zu Taschenbuch-Preisen in der Größe von Taschenbüchern, einem bis dahin unbekannten Format. Dieses Programm mit 34 Titeln wurde 1975 eingestellt, weil sich der Verlag wieder auf sein Kerngeschäft konzentrierte.

Historien

Der Designer Jean H. du Poel gründete in Essen den *Historien Spieleverlag*, der auch als *Historien Spiele-Galerie* in der Literatur zu finden ist. Zwischen 1985 und 2002 wurden 40 Spiele, meist in kleinen Auflagen, veröffentlicht.

Horatio

Der Verlag vertrieb von 1972 bis 1980 das Spiel ‚Provopoli – Wem gehört die Stadt?'. Es wurde als staatsfeindlich eingestuft: *„Auf Antrag des Bayerischen Sozialministeriums indizierte die Bonner Behörde das Unterhaltungsspiel Provopoli ... Provopoli stelle »eine Aufforderung zu terroristischem Verhalten« dar".* 2005, nach 25-

jährigem Verbot, wurde das Spiel *aus der Liste jugendgefährdender Schriften gestrichen*.[530]

Einen weiteren gesellschaftskritischen Ansatz verfolgte der Verlag nach 1976 mit dem *Numerus-Clausus Spiel*. Weitere Spiele brachte der Verlag nicht heraus.

Hornauer

Der Hornauer-Verlag übernahm 1975 die Spiele des Göttinger Kleinverlags Bert Schlender. Er fügte dem Programm zwei weitere Spiele bei, war aber mit den Spielen insgesamt nicht erfolgreich und stelle das Programm 1978 ein.

Intelli

Intelli hatte das Spiel *Rummikub* in Deutschland eingeführt. Üblicherweise zeichnet die Jury *Spiel des Jahres* nur Neuerscheinungen des laufenden oder vorhergehenden Jahrs aus. 1980 machte die Jury eine Ausnahme und honorierte mit der Auszeichnung die Marketingleistung, die darin bestand, dieses Spiel in Deutschland durch eine ansonsten unbekannte Vertriebsorganisation sehr rasch zu verbreiten. Intelli war jedoch nicht in der Lage, den mit der Auszeichnung möglichen Erfolg auszuschöpfen. Rummikub erschien in der Folgezeit in Ausgaben mehrerer Verlage. Die von Intelli vertriebene Version brachte kurz später Arxon auf den Markt.

IWA

Die *IWA Rechenschieberfabrik F. Riehle KG* entwickelte sich aus in den 1920er-Jahren aus einem Ingenieurbüro. 1962 trat Harald Riehle in das Unternehmen ein. Um den Auszubildenden die wirtschaftlichen Gesamtzusammenhänge nahezubringen, entwickelte er ein Spiel, das unter unterschiedlichen Namen auf den Markt kam: *Big Boss* 1969,

[530] Eintrag zu *Provopoli* unter https://www.spiegel.de/politik/spectrum-linkes-gesellschaftsspiel-indiziert-a-4b658dca-0002-0001-0000-000014330910, (24.2.2022)

Hallo Boss ab 1970*, Playboss* ab 1972. Zudem publizierte IWA 1971 *Das UNO-Spiel* von Waldemar Lentz sowie 1971 *Umweltschutz* und 1973 *Codicod* von Harald Riehle.

Jos. Scholz





Der Ursprung des Unternehmens reicht zurück bis 1793. Doch erst 1829 baute der Sohn des Gründers den Verlag *Jos. Scholz* in Mainz erfolgreich aus. Das Unternehmen produzierte neben anderen Unterhaltungsmedien auch Gesellschaftsspiele. Im Laufe der Entwicklung setzte der Verlag unterschiedliche Logos ein. Das Archiv des Verlags wurde im zweiten Weltkrieg völlig zerstört. Nach dem Krieg spielte das Unternehmen für die Welt des analogen Spiels nur eine untergeordnete Rolle. Es wurde 1970 aufgelöst.





KD-Spiele



Der Münchner Ingenieur Dieter Drkosch stellte in seinem Unternehmen technische Präzisionsteile her. Er nutzte freie Fertigungskapazität, um Spiele mit höchster Passgenauigkeit herzustellen. Deshalb nutzte er teilweise auch ein Logo mit dem Zusatz *Präzisionsspiele*. Von den insgesamt knapp 20 *KD-Spielen*, die zwischen 1982 und 1990 erschienen, waren zwei Titel auf der Auswahlliste der Jury *Spiel des Jahres*.

Keller

Der Verlag *Konrad Keller KG* in Göppingen brachte um 1970 zwei Spiele heraus.

Kinzel

In den 1960er-Jahren begann Helmuth Kinzel in Zaberfeld, Spielwaren und Geschenkartikel zu importieren und zu vertreiben. 1993 traten die Söhne Markus und Christian Kinzel in das Unternehmen ein, wandelten die Rechtsform um zur HCM Kinzel GmbH und erweiterten das Programm schrittweise vom Import zum Spieleverlag *HCM Kinzel*.

Klee

1884 gründete Hugo Ludwig Kleefeld in Fürth die *Spielefabrik L. Kleefeld & Co.*[531] Das Unternehmen wuchs schnell; auch Dank der engen, auch firmenrechtlichen, Zusammenarbeit mit der Bilderbücherfabrik Löwensohn im gleichen Gebäude. Bald wurden Anleitungen und Titelbilder der Spiele in englischer und französischer Sprache gedruckt, weil Kleefeld auch im Exportgeschäft besonders erfolgreich war.

Als der Firmengründer 1908 starb, übernahm Schwiegersohn Leopold Bomeisl das Unternehmen. Dessen Bruder Moritz Bomeisl kam als persönlich haftender Gesellschafter hinzu. 1926 verlagerte das Unternehmen die Produktion in ein Fabrikgebäude in der Nürnberger Straße 129 in Fürth. Die Löwensohns zogen sich als Kommanditisten zurück. Dadurch wurden die Brüder Bomeisl zu alleinigen Geschäftsinhabern.

Ab 1933 nutzten die Nationalsozialisten jede Gelegenheit, die jüdischen Geschäftsinhaber zu drangsalieren. Nur mit großer Anstrengung konnten die Bomeisls verhindern, dass ihr Fabrikgebäude als Erweiterungsbau für das benachbarte Beschaffungsamt verwendet werden sollte. Der wachsende Druck zwang die Eigner, das Unternehmen nur wenige Tage vor den Novemberpogromen zu einem Spottpreis

[531] Vgl. Herbart

an Max Herbart zu verkaufen.[532] Herbart führte das Unternehmen unter seinem Namen weiter.

Leopold Bomeisl wurde in einem Vernichtungslager getötet. Moritz Bomeisl wurde bereits am 8. Mai 1945 von den amerikanischen Besatzungsmächten als Treuhänder seiner Firma eingesetzt. Damit begann eine äußerst unerfreuliche und sich bis zum August 1956 hinziehende Auseinandersetzung mit Max Herbart, die nicht einmal mit einer vollständigen Rückübereignung, sondern lediglich mit einem Vergleich endete.

Bomeisl hatte nach dem 2. Weltkrieg trotz aller Schwierigkeiten bei der Materialbeschaffung sofort mit der Produktion begonnen. Er starb 1952. Kurz später wurde die Nürnberger Spiele-Fabrik L. Kleefeld & Co. im Handelsregister in Fürth eingetragen. Bomeisls Witwe Auguste führte das Unternehmen weiter, übergab es aber bald an Dr. Leonhard Kreppner, dem Ehemann ihrer Schwester Marta. Kreppner übernahm 1964 als persönlich haftender Gesellschafter die alleinige Führung von Kleefeld. Nach seinem Tod 1971 folgte ihm sein Sohn Herbert Kreppner, zusammen mit Strauß und Wolf als weitere Miteigentümer.

1984 schloss die britische Muttergesellschaft des Spieleverlags Spear das Nürnberger Stammhaus. Mit dem deutschen Anteil von Spear gründete Kreppner im Januar 1985 die *Klee-Spiele GmbH*. Partner und Miteigentümer war *Schmidt Spiel und Freizeit GmbH* in Eching bei München, die jedoch 1997 Konkurs anmelden musste. *Franckh-Kosmos* übernahm die zu Schmidt gehörige *Klee-Spiele GmbH*, die Geschäftsführer Ernst Pohle aus dem Konkursverfahren herausgehalten hatte. Bei Kosmos führte Pohle Klee weitgehend selbstständig bis zu seiner Pensionierung 2002 weiter. Danach wurde der Standort der Firma Klee in Fürth zwar geschlossen und nach Stuttgart zu Kosmos verlegt, doch Klee-Spiele erschienen seither nicht mehr.

---

[532] Arnold, Karl: *Spiele mit dem Kleeblatt: Die Fürther Spielefabrik Ludwig Kleefeld & Co. - Klee-Spiele;* https://www.geschichtsverein-fuerth.de/index.php/menuetitel2/fgb-archiv-4/16-ab-2003-fuerther-geschichtsblaetter/110-2018, (3.5.2023), hg. von Geschichtsverein Fürth e.V. 4/2018, 68. Jahrg.

Kosmos



1822 gründete der Buchhändler Johann Friedrich Franckh in Stuttgart einen Verlag, in den er bald seinen Bruder Friedrich Gottlob Franckh aufnahm. Das Unternehmen firmierte als ‚*Gebrüder Franckh*'. Der Verlag fokussierte sich auf naturwissenschaftliche Themen und vermittelte diese neben Literatur auch mit Experimentierkästen. Walter Keller und Euchar Nehman, die 1883 den Verlag übernommen hatten, firmierten als *Franckh'sche Verlagshandlung W. Keller & Co*. Auf Grund des Erfolgs der im Abonnement verkauften Ratgeber und Naturführer *Kosmos Handweiser für Naturfreunde* gründeten sie 1903 die *Kosmos-Gesellschaft der Naturfreunde*.

Nach dem Zweiten Weltkrieg, in dem die Verlagsgebäude in der Pfizerstraße in Stuttgart weitgehend zerstört worden waren, wurde der Verlag bald wieder aufgebaut. Schwerpunkte der verlegerischen Tätigkeit waren die Themenfelder Pferde und Mädchen, Eisenbahn und Elektrotechnik und nach wie vor naturwissenschaftliche Experimentierkästen.

Spiele erschienen erstmals 1975. Inspiriert vom Erfolg der Heyne Taschenspiele brachte der Verlag vier kleine Spiele im Format der Heyne-Spiele heraus, die jedoch am Markt weitgehend unbeachtet blieben.

1985 trat Kosmos in Kooperation mit der Edition Perlhuhn in Göttingen unter der Leitung von Juan Hartwig Wulff erneut mit Gesellschaftsspielen an. Der Titel *Sherlock Holmes Criminal-Cabinet* wurde im gleichen Jahr zum *Spiel des Jahres* gewählt. 1989 wurde die Spieleserie zur *Spiele-Galerie* umbenannt. Den Durchbruch, der Kosmos vom Mitläufer zu einem der Mayor Player werden ließ, brachten *Die Siedler von Catan* von Klaus Teuber, die 1995 *Spiel des Jahres* wurden.

1990 änderte das Unternehmen den Firmennamen zu *Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG.* Erst 1997, mit dem 175-jährigen Bestehen, erfolgte die Umbenennung zum *Kosmos-Verlag*, Eigenschreibweise KOSMOS. Im gleichen Jahr übernahm Kosmos die Firma Klee Spiele in Fürth. Dieses Programm wurde jedoch rasch stillgelegt.

Kraul

Das in den 1930er-Jahren gegründete kleine Familienunternehmen produzierte nach dem Krieg naturnahe Experimentierkästen, die von den Vorstellungen Rudolf Steiners beeinflusst waren. Das Unternehmen brachte 1976 mit dem *Waldschattenspiel* nur einen einzigen Titel heraus, diesen aber in zwei unterschiedlichen Ausstattungen. Die Besonderheit war, dass mit brennenden Teelichten gespielt wurde, die Licht und Schatten erzeugten.[533] Dieses ungewöhnliche Konzept hat sich über 35 Jahre auf dem Markt gehalten.

Krimsus

1996 gegründeten Marc Sienholz, Guido Paul und Ralf Sandfuchs *Harlekin*. Ein Namensstreit führte zur Umbenennung in *Krimsus Krimskramskiste*. Paul schied bald aus. Der Kleinverlag in München brachte zwei Brettspiele, ansonsten nur Kartenspiele und Erzählspiele heraus.

Kröhnland

Der Kleinverlag in Mannheim brachte zu Beginn der 1990er-Jahre etwa ein halbes Dutzend Titel auf den Markt und stellte dann die Verlagstätigkeit wieder ein. Der Vertrieb erfolgte durch Heidelberger.

Krone Spiele-Club

Der Krone-Spiele-Club war kein Spieleverlag im eigentlichen Sinn, war aber in den 1970er-Jahren mitgestaltend in der Welt der Brettspiele. Zu dieser Zeit war Rauchen noch gesellschaftlich weitgehend akzeptiert. Plakat- und Kinowerbung für Zigaretten war beinahe selbstverständlich. 1975 wurde Werbung für Zigaretten und Tabakerzeugnisse im

[533] Kraul, Walter: *Das Waldschattenspiel.* https://spielzeug-kraul.de/spielzeug-experimente/feuerlicht/waldschattenspiel/2-1-2-einfache/, (10.5.2024)

Radio und Fernsehen verboten. Heftige vorausgehende Kontroversen gaben der Tabak- und der Werbeindustrie Zeit, sich auf das Verbot vorzubereiten. Auch andere Firmen aus der Tabakbranche setzten auf Spiele als Sympatieträger. So brachte die *Reemtsma Cigarettenfabriken* 1975 als Werbung den Titel *Ernte 23 Entspannungsspiel* mit dem Untertitel *Entspannen Sie sich ein paar leichte Minuten lang* heraus.

Der Konzern British American Tobacco Plc. (BAT) wollte für die Marke *Krone* das positive Image des Gesellschaftsspiels wesentlich intensiver nutzen. Als Teil der Positionierung im Freizeitsektor wurde der *Krone Spiele-Club* in enger Kooperation mit den Spieleherstellern ASS und Schmidt etabliert. Die Harmlosigkeit des Spiels sollte sich auf die gefahrlose Leichtigkeit der Zigarette übertragen und zusätzlich sollte die Zigarette auch als selbstverständliche Begleiterscheinung des Spiels verstanden werden. Die zum größten Teil nur über die Marke Krone vertriebenen Spiele trugen auch auf der Schachtel das Markenzeichen der Zigarette mit dem Slogan: *Die Stunden geniessen*. Explizit an Erwachsene adressiert waren die ASS-Spiele *6mal6, Battel, Coup, Domingo, Trans-Cart,* und von Schmidt *3er-Schach, Würfel-Joker, Kniffel* oder *Zock;* ferner *Holiday AG* von FX Schmid, was aber nur eine Umgestaltung des bereits bekannten ASS-Titels *Coup* war, und ferner *Tricom* aus dem Hause Bütehorn. Hinzu kamen einige Geschicklichkeitsspiele und einfache Spielereien. Der Krone Spiele Club initiierte auch eine eigene Zeitschrift, die Schreibspiele enthielt. Den Titel *Gin*, ein Spiel aus dem Hanje-Spieleverlag, brachte der Club in einer kleinen Kunststoffverpackung als *Rundkurs* in eigener Edition heraus. 1976 erschien das *Krone-Spielbuch*.[534] Zur Regionalisierung entstanden mehrere örtliche Krone-Clubs. Ein Gemeinschaftsgefühl der Spieler sollte das *Krone-Spielschiff* erzeigen, das mit Preisträgern von Wettbewerben, aber auch zahlenden Kunden in der Nordsee kreuzte.

[534] Grube, Frank: *Das grosse Krone-Spielebuch: 150 ausgew. Spiele für Erwachsene* (Hamburg: Hoffmann und Campe, 1976).

Krummacher

Der Verlag Gottfried Krummacher KG brachte zwei Spiele auf den Markt: 1975 *Das Wirtschaftsspiel*, ein Plagiat des Spiels *Big Boss* von Harald Riehle und 1978 *König Krösus*, ebenfalls ein Plagiat, das nur den Marktmechanismus von Big Boss enthielt.

Langewiesche-Brandt

Dieser Buchverlag in Ebenhausen bei München veröffentlichte zwischen 1969 und 1973 vier Spiele im Grenzbereich von Buch, Spielkarte und Legespiel.

Lindenberg

Der Spieleverlag *Doktor Lindenberg* in Köln brachte 1968 oder 1969 nur ein Spiel heraus: *Die Posträuber*.

Otto Maier → Ravensburger

Abraham Marsching, Julius Fuchs

Ab 1858 produzierte *Abraham Marsching* vor allem Roulettespiele. 1911 verkaufte er sein Unternehmen an den Nürnberger Julius Cäsar Fuchs, der die Produktpalette auf Spieltische, Spielmagazine, Dominos und Schachspiele erweiterte. Im 2. Weltkrieg wurde die Fertigung vollständig zerstört. Fuchs brachte nach dem Krieg nur eine bescheidene Produktion mit geringem wirtschaftlichem Erfolg in Gang. 1967 musste er das Geschäft aufgeben. *J.W. Spear & Söhne* übernahmen Marsching.

Mieg

Mieg, gegründet in den 1920er-Jahren, hatte nur das Produkt *Tipp-Kick* im Programm. Es ist ein Geschicklichkeitsspiel für zwei Personen, das Fußball darstellt. Mieg ist deshalb für den Bereich des analogen Spiels eher eine Randfigur.

Moses

Der Moses-Verlag wurde 1991 in Kempen, Niederrhein, gegründet. In den ersten Jahren brachte der Verlag nur Bücher heraus. Erst im Laufe der Zeit erfolgte die Erweiterung auf Spiele, Sachbücher

für Kinder, Nonbooks und Geschenkartikel. Für den Betrachtungszeitraum dieser Arbeit spielte Moses noch keine Rolle, etablierte sich aber in der Folgezeit als erfolgreicher Spieleverlag mit breitem Sortiment.

Moskito

Um das gemeinsam entwickelte Spiel *Dodge City* in einer Auflage von 150 Stück zu vertreiben, gründeten Karl-Heinz Schmiel und Bernd Brunnhofer 1983 in München den *Hans-im-Glück Verlag*. Schmiel zog sich 1987 aus dem Verlag zurück und etablierte 1988 den Kleinverlag *Moskito Spiele,* der vorwiegend Schmiels eigene Spiele vertreibt.

Müller

Der Kemptener Walter Müller setzte seine Fußballbegeisterung 1984 in ein Brettspiel um, das seither eine Fangemeinde hat. In den folgenden Jahren publizierte er eine Reihe von Spielen, von denen zwei trotz ihrer ausgefallenen und eigenwilligen Aufmachung von der Jury *Spiel des Jahres* auf die Auswahlliste gesetzt wurden. 2005 stellte Müller seine Vertriebsaktivitäten ein und verkauft seither seine Spiele nur lokal in seinem Laden in Kempten.

N&W

Der N&W-Verlag brachte Ende der 1990er-Jahre einige Spiele heraus, unter anderem 1997 *Lindenstraße*. Es war ein Versuch, vom Erfolg der Fernserie zu profitieren. Der Verlag konnte sich aber nicht lange am Markt halten.

Neuwerk

Der *Neuwerk-Verlag* in Kassel hat 1956 mit *Rund um die Welt* nur ein einziges Spiel herausgebracht.

Newlit

Wohl Ausreißer im sonstigen Programm des *NewLit*-Verlags waren die gesellschaftskritischen Spiele *Schwarzmarkt* und *Demorakel.*

Noris (ABC Verlag, Georg Reulein)

1918 begannen die Unternehmer Gustav Tietze und Herbert Pinthus in Magdeburg mit der Produktion von Spielen. 1923 verlagerten sie das Unternehmen nach Nürnberg und nannten es *ABC Verlag*.

Noris-Spiele wurden bereits 1907 von Georg Reulein in Nürnberg gegründet. 1935 wurde das Unternehmen von Nürnberg nach Fürth verlagert. Reulein, langjähriger Distributor für Tietze und Pinthus, kaufte 1938 im Zuge der von den Nationalsozialisten mit dem schrecklichen Begriff „Entjudung“ bezeichneten Arisierung den *ABC-Verlag*. Er nutzte das Logo *ABC* weiter, hängte jedoch *Reulein* an. Ab 1946 produzierte Reulein Spiele mit dem neuem Logo *Noris*. In den 1960er- und 1970er-Jahren brachte Noris viele einfache Spiele heraus, die sich häufig an den Erfolg verbreiteter Fernsehserien anhängten. In den folgenden beiden Jahrzehnten wurde das Programm anspruchsvoller, weil die meisten Spiele von Michael und Johann Rüttinger entwickelt und gestaltet wurden. 1995 integrierte Noris die Marke *Goldsieber*. 2001 übernahm die *Simba-Dickie-Group* Noris.

Nürburg

Franz Dumke gründete 1948 in Blankenheim bei Nürburg die Spielwarenfabrik *Nürburg-Spiele*. Das Logo wurde zu einem späteren, nicht ermittelbaren Zeitpunkt aktualisiert. Vor allem in den 1970er-Jahren brachte der Verlag eine Reihe von einfachen, gefälligen Familienspielen heraus. Wie lange das Unternehmen bestand, ist nicht ermittelbar.

Nürnberger Spielkarten

1948 gegründete Heinrich Schwarz die *Spielkartenfabrik Heinrich Schwarz Nürnberg*. In den frühen 1960er-Jahren nannte sich das Unternehmen *Heinrich Schwarz & Co*. Gisela Herfurth, die Schwarz kaufte, firmierte um zu *Nürnberger Spielkarten GmbH* und trat mit dem Label *Neue Nürnberger Spielkarten* auf. Dieses Unternehmen übernahm 1989 der Spielkartenhersteller FX Schmid in Prien. 1995 wurde der Nürnberger-Spielkarten-Verlag wieder selbstständig, und 1996 wurde FX Schmid von der Ravensburger AG übernommen. Seit 1995 produzieren der *Nürnberger Spielkarten Verlag* in Zirndorf bei Nürnberg Spielkarten und Spiele mit Karten mit eigener Redaktion.

Öko-Vertrieb→ Aktuell-Spieleverlag

Pegasus

1993 eröffneten Karsten Esser und Andreas Finkernagel einen Spielehandel in Friedberg, Hessen. Zunächst verkauften sie in erster Linie Rollen- und Kartenspiele. Daraus entwickelte sich das Fantasy- und Brettspiel-Segment. 1994 erweiterten sie das Business zu einem Verlag. Das Unternehmen ergänzte zügig das Spektrum, wurde zum spezialisierten Versandhandel, der bald auch mit einer großen Zahl an Spielen aus der eigenen Redaktion in einem umfassenden Sortiment und zusätzlich als Großhändler auftrat. Außerdem hatten die Unternehmer schnell erkannt, welches Marktpotential darin lag, den Vertrieb für kleine und ausländische Verlage zu übernehmen. Damit hat Pegasus in dem neuen Geschäftsfeld des Distributors eine Vorreiterrolle und wuchs zu einem der Major Player im Spielebereich.

Pelikan

Pelikan, ein traditionsreicher Hersteller von Bürowaren, Schreib- und Malutensilien in Hannover, wollte die Präsenz

der Handelsvertreter im PBS-Bereich[535] nutzen, um ein weiteres Produktsegment in dieser Branche zu etablieren. Pelikan ging davon aus, dass das Unternehmen durch das Netz der Handelsvertreter einen Wettbewerbsvorteil gegenüber den etablierten Spieleherstellern haben würde, weil diese ihre Produkte vor allem über den Spielwarenhandel vermarkteten. Deshalb brachte Pelikan ab 1973 Gesellschaftsspiele, Puzzles, Spielkarten, Sportspiele und weitere Hobby- und Bastelprodukte heraus. Für die ersten Spiele diente als Zugpferd der damalige Fernsehstar Wim Thoelke. Dann kam eine Reihe von 18 handlichen Spielen in Schubern, die nach dem Vorbild der 3M-Spiele wie Bücher ins Regal gestellt werden konnten. Es folgten mehrere unterschiedliche Formate und Serien, von großen Familienspielen bis zu Mini-Schächtelchen. Wegen wirtschaftlicher Schwierigkeiten wurde das Sortiment Anfang der 1980er-Jahre wieder aufgegeben. Insbesondere hatte sich gezeigt, dass das Konzept nicht funktionierte, den Handelsvertretern zusätzlich zu den gängigen, den Bedarf des Handels mit bewährten Erzeugnissen deckenden Produkten erklärungspflichtige und beratungsintensive Produkte mit auf den Weg zu geben.

Perma

Die *Perma GmbH*, Nürnberg wurde 1962 gegründet und brachte Spiele aus Kunststoff oder Pappe, insbesondere aus thermoplastisch verformbaren Kunststoffen heraus. Der Schwerpunkt lag auf Magnetspielen und Sportsimulationen, vor allem Fußball. Wohl einziges analoges Brettspiel war *Old Shurehand* 1977.[536] Das Unternehmen wurde 1994 aus dem Handelsregister gelöscht.

[535] *PBS*: Branchenbezeichnung für den Handel mit Papier, Büroartikeln und Schreibwaren.

[536] Rühle, Rudolf: *Der lange Marsch zur Namensnennung*, Spielbox 26. Jahrg. 5/2006, S. 34 ff.

Pestalozzi

Vorwiegend Buchverlag, der nur wenige sehr einfache Spiele zwischen jeweils Ende der 1960er- und 1970er-Jahre herausbrachte.

Pharao

1984 trat mit Horst Alexander Renz ein Hersteller auf den Plan, der eine Marktnische besetzte. Das betraf sowohl Material wie Inhalte. Renz brachte unter der Bezeichnung Pharao Spiele mit hieroglyphenartigen Zeichen auf Holzbrettern heraus. Die Titel waren durchgängig an Altägypten, vor allem an Gottheiten angelehnt oder trugen deren Namen. Die Spielabläufe jedoch waren moderne Interpretationen altägyptischer Spiele.

Pro Ligno

Im Eigenverlag von Siegfried Biehler entstanden in der kurzen Spanne von 1991 bis 1994 einige schöne handgefertigte Holzspiele. 1996 stellte *Pro Ligno* seine Aktivitäten ein.

Pro Ludo

Neben eigenen Produkten vertrieb Pro Ludo in Konstanz mit Geschäftsführer Uwe Walentin, der zuvor für Eurogames/Jeux Descartes tätig war, ab 1996 Spiele ausländischer Hersteller wie Eagle Games oder Days of Wonder in Deutschland.

Pyramo

1982 von Dieter Matthes und Sylvia Heinz gegründet, verlegte sich dieser Kleinverlag auf anspruchsvoll ausgestattete Solitärspiele, von denen einige von anderen Verlagen über-

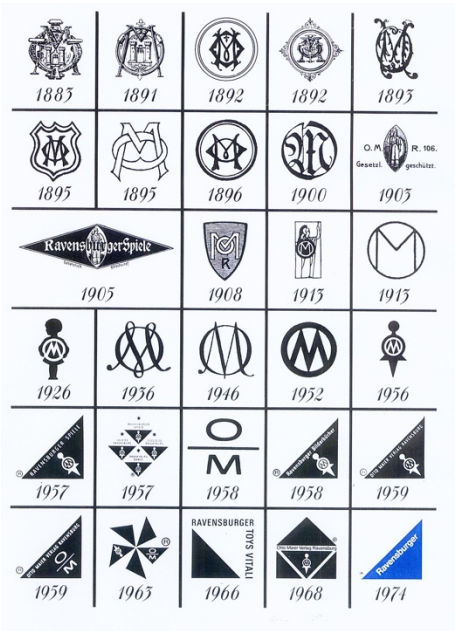
nommen wurden und in anderer Gestaltung oder unter neuem Titel herauskamen. Der Verlag stellte seine Aktivitäten 1995 ein.

Queen

Rajive Gupta gründete 1988 in Troisdorf bei Bonn die *Queen-Carrom-Spielwaren GmbH* und importierte zunächst nur Carrombretter aus Indien. 1992 wandelte er das Unternehmen um zum *Spieleverlag Queen Games*. Zwar erreichte der Verlag mit einigen Spielen Achtungserfolge, doch der Durchbruch kam erst 2003, als *Alhambra* zum *Spiel des Jahres* gewählt wurde.

Ravensburger

Otto Maier, Sohn eines Buchhändlers und Verlegers, gründetet 1883 einen eigenen Verlag und veröffentlichte Spiele, die er mit seinen Initialen OM fortlaufend nummerierte. Der Verlag veröffentlichte ein breites Sortiment, von Vorlagemappen für Handwerker über Bilderbücher bis zu Spielen und Bastelanleitungen. Zwischen den Weltkriegen waren Spiele nur ein Nebenprodukt neben Büchern. Weil der Verlag den Zweiten Weltkrieg weitgehend ohne Schäden überstanden hatte, konnte er die Produktion ab 1948 wieder aufnehmen. Prägende Gestalt für den Spielebereich war Erwin Glonnegger. Er erkannte den Wert der eingereichten Spielevorschläge *Memory* und *Malefiz*, die dem Verlag ebenso wie der Mensch-ärgere-dich-nicht-Vorläufer *Eile mit Weile* außergewöhnliche Erfolge brachten. 1977 erfolgte eine Trennung von Spielverlag und Buchverlag. Ab dann war Glonnegger Verlagsdirektor für den Spielebereich.



Der Verlag hatte im Laufe seiner Geschichte viele unterschiedliche Logos genutzt. Erst 1974 wurde das blaue Dreieck als Warenzeichen eingeführt.

1996 übernahm Ravensburger den Spielkarten- und Spielehersteller FX Schmid, Prien, zusammen mit Spielkartenfabrik ASS Altenburger. Die eingeführte Marke *FX Schmid* wurde umfirmiert zu *FX*. Die Spiele unter diesem Label waren vor allem auf Erwachsene ausgerichtet. Verbunden mit der Übernahme war die Gründung der Marke *Alea*, Eigenschreibweise *alea*, unter der redaktionellen Leitung von Stefan Brück. Weil Spiele unter dieser Marke aber erst ab 1999 auf den Markt kamen, hatten sie für den Betrachtungszeitraum dieser Arbeit keine Bedeutung mehr.

Relaxx

1998 gründete Roland Siegers, zuvor Redakteur bei mehreren Spieleverlagen, den Kleinverlag *Relaxx*. Es erschienen nur fünf Spiele. 1999 musste der Verlag den Betrieb einstellen.

Sala - Sala Rotsiegel



Aus dem 1845 von Adolf Sala in Berlin gegründeten Kunst-Verlag entwickelte sich über mehre Zwischenstufen ein Verlag, der ab 1882 auch Spiele im Programm hatte. Unter dem Namen *Sala* wurden in der Folgezeit immer wieder Firmen umbenannt oder neue gebildet. In den 1930er-Jahren produzierte das Unternehmen, inzwischen mit dem Unternehmen Fortunato verbunden, in dürftiger Qualität Spiele, die auf die Ideologie der Nationalsozialisten ausgerichtet waren. Nach dem Zweiten Weltkrieg lagerte Sala die Produktion an Schwertle & Schanz in Berlin aus. Nach einer Reihe verschiedener Logos blieb mit leichten Veränderungen bis in die 1990er-Jahre das rote Salasiegel in Verwendung, das dann oft auch als *Sala Rotsiegel* für den *Rotsiegel-Verlag* eingesetzt wurde. Anfang 1990 wurde Sala an Schwertle & Schanz verkauft und 1992 von *Sala*

in *Salaspiele* umbenannt. Der Vertrieb erfolgte ab 1993, allerdings mit geringem Erfolg, durch *Fun Connection*. 1994 verschwanden die Salaspiele vom Markt. Schwertle & Schanz übernahm 1995 Fun Connection, wurde aber seinerseits 1998 an das Medienunternehmen Gundlach-Gruppe verkauft.

Schlender

Bert Schlender gründete 1974 in Göttingen den Kleinverlag *Schlender-Spiele*. Er übernahm die Rechte für sechs Spiele von dem ebenfalls in Göttingen seit 1968 tätigen Verlag *Steidl*, für den er zuvor bereits diese Spiele redaktionell betreut hatte. Insgesamt brachte Schlender neun hochwertig ausgestattete Spiele heraus, musste jedoch den Verlag bereits 1975 an den *Hornauerverlag* verkaufen. Hornauer fügte dem Programm noch zwei weitere Spiele hinzu, konnte sich aber nur kurz am Spielemarkt halten und stellt 1978 das Programm ein.

Schmidt



1907 vereinfachte der Münchner Josef Friedrich Schmidt das traditionsreiche indische Laufspiel *Pachisi* und nannte es *Mensch-ärgere-Dich-nicht*. Doch erst 1912 begann er, kleine Mengen zu produzieren. Schmidt firmierte mit dem Logo JFSM. Mit dem Ausbruch des ersten Weltkriegs brach der Verkauf zusammen. Schmidt verschenkte 3000 Spiele an Lazarette, in denen sich das Spiel durch Mund-zu-Mund-Propaganda rasch verbreitete. Daraufhin produzierte er das Spiel in Serie und ließ 1916 die *Spielefabrik J. F. Schmidt* eintragen. Nach dem Krieg setzte sich der Erfolg des Spiels ungebrochen fort. Schmidts Sohn Franz machte sich 1936 selbstständig und gründete in Nürnberg eine Spieleproduktion mit dem Logo FSN.



Nach der völligen Zerstörung der Fabrik verlegte Schmidt 1948 das Unternehmen nach Eching bei München. Die Kennzeichnung FSM ersetzte er durch Kirchtürme mit der Bezeichnung *Spiele Schmidt*, ein Logo, das bis 1970 genutzt wurde, als die Firmen von Vater und Sohn, der nach dem Krieg seine Produktion auch in München angesiedelt hatte, zur *Schmidt Spiel + Freizeit GmbH* mit Sitz in Eching und Ingolstadt fusionierten. Dieser Zusammenschluss ging 1997 in Konkurs. Die Unternehmensgruppe Blatz in Berlin übernahm Programm und Rechte, und reduzierte und vereinfachte das Logo.



Schroedel



Der Schroedel-Verlag in Hannover war ein Traditionsverlag, spezialisiert auf Schulbücher. In den 1970er-Jahren fasste der Verlag mehrere Lernspiele unter der Bezeichnung *Matema* zusammen. Als Schroedel 1981 insolvent wurde und mit hohem Schuldenstand von der Verlagsgruppe Georg von Holtzbrinck übernommen wurde, wurden die Spiele aus dem Programm genommen.

Schyns

Barbara und Alphonse Schyns übernahm 1983 den seit 1961 bestehenden Kleinverlag Rolf Becker und führte ihn unter dem Namen Becker weiter. 1988 erfolgte eine Umbenennung in *Schyns didaktische Spiele*. Das Familienunternehmen in Bad Ems fokussierte sich vor allem auf Kindergärten und Kinderspiele. Das Verlagsprogramm lässt sich bis in die ersten Jahre nach der Jahrtausendwende verfolgen.

Selecta

Tilmann Förtsch und Günther Menzel gründeten 1968 in Edling, unweit von Wasserburg/Inn eine Fabrik für Spielzeug und Spiele aus Holz. Dazu hatten sie als Alleinstellungsmerkmal ein spezielles Farbdruckverfahren entwickelt. Im weiteren Verlauf kamen auch herkömmliche analoge Kinderspiele ins Programm, zum Teil erfolgreich als *Kinderspiel des Jahres*. Nach der Insolvenz 2017 übernahm Schmidt-Spiele in Berlin das Unternehmen.

Spear

Jakob Wolf Spier (1832 bis 1893) wanderte nach Amerika aus, wo sein Name zu *Spear* anglisiert wurde. Doch er kehrte nach Deutschland zurück und gründete in Fürth einen Import- und Exportladen für Kurzwaren, der bald auch erfolgreich Spiele vertrieb. Mit den Söhnen Raphael und Joseph wandelte sich der Firmenname zu *J.W. Spear & Söhne*. Die beiden Söhne schieden jedoch bald wieder aus. Dafür traten die beiden anderen Söhne Karl und Wilhelm in das Unternehmen ein, das nun mit einem selbst produzierten, breiten Sortiment von Spielen und Quartetten bald Weltgeltung erlangte. Zwei Firmenbrände und antisemitische Anfeindungen veranlassten J. W. Spear 1893 zum Suizid. Seine Witwe Sophie, geb. Rindskopf, führte das Unternehmen mit den Söhnen erfolgreich fort und verlagerten es nach Nürnberg.

1930 gründete Richard Spear (1897 bis 1983), ein Enkel des Firmengründers, eine Niederlassung in Enfield, England, was sich als Rettungsanker für viele Familienmitglieder in der Zeit der „Arisierung“ erweisen sollte und zugleich den Bestand des Unternehmens sicherte. Denn nach der Reichspogromnacht im November 1938 musste das Unternehmen noch weit unter dem von einem NS-Gutachter festgelegten Wertes verkauft werden. Käufer war der Fotohändler Hanns Porst, der regimegefällige Spiele wie *Kurs Ost-Nordost, U-Boote fahren gegen England, Bomben auf England* und *Kennst du Nürnberg, die Stadt der Reichsparteitage* produzieren ließ. Um die Herkunft des Firmennamens zu verschleiern, führte Porst den Werbespruch ***Sp**iele, **a**ber **r**ichtig* ein. Hermann Spear,

Bruder von Richard Spear wurde 1943 in Auschwitz ermordet. Elf weitere Mitglieder der Familie Spear wurden ebenfalls von den Nazis hingerichtet.[537]

Erst Mitte der 1950er-Jahre gab Porst die immer noch weitgehend zerstörten Fabrikationsgebäude in Nürnberg an die in England lebenden Mitglieder der Spearfamilie zurück. Spear in Nürnberg firmierte nun als Tochter von Spear in England. Ab 1958 gehörte auch das Produkt *Scrabble*, das bis dahin von *Schowanek* (siehe dort) vertrieben wurde, wieder zum Spear-Programm. Spear schaffte jedoch nicht den Anschluss an die Vorkriegsgröße. 1978 wurde das Unternehmen zur *Spear Spiele GmbH* umgewandelt und kurz darauf mit *L. Kleefeld & Co*. fusioniert. Ende 1984 stellte Spear die Produktion in Nürnberg ein.

Spiele aus Regensburg



Ein kleiner Verlag, der ab den 1980er-Jahren engagiert, aber ohne schlagkräftigen Vertrieb mehrere Spiele herausbrachte.

Spieltrieb

Auf Basis von spielepädagogischen Seminaren für Jugendliche und Erwachsene gründete Till Meyer zusammen mit Nicole Stiehl den Entwicklungsverlag *Meyer & Stiehl GbR Spieltrieb*, der seit 1998 Anforderungen von Organisationen in Spielprojekte übersetzt.

---

[537] Zu dem gesamten Vorgang und der unrühmlichen Rolle von Hans Porst: Marion Faber und Helmut Schwarz, *Die Spielmacher: J. W. Spears & Söhne; Geschichte einer Spielefabrik; [erscheint begleitend zur Ausstellung Die Spielmacher, J. W. Spear & Söhne - Geschichte einer Spielefabrik, Spielzeugmuseum Nürnberg (Museum Lydia Bayer), 22. November 1997 - 10. April 1998]*, Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Bd. 2 (Ausstellung Die Spielmacher J. W. Spear & Söhne - Geschichte einer Spielefabrik, Nürnberg: Tümmels, 1997), S. 76 ff.

Spieltruhe → Die Spieltruhe

Steffen

Die Spiele des 1999 von Steffen Mühlhäuser in Krastel im Hunsrück gegründeten Kleinverlags sind beispielgebend für Inhalt und Design. Für den Betrachtungszeitraum dieser Arbeit fielen diese Spiele nicht mehr ins Gewicht. Sie dokumentieren aber die Wirkung, die die Entwicklung der vorgehenden drei Jahrzehnte auf qualitative wie ästhetischen Ansprüche hatte.

Steidl

Der von Gerhard Steidl 1968 in Göttingen gegründete *Steidl-Verlag* veröffentlichte sechs traditionelle Spiele aus anderen Spielkulturen. 1974 übernahm Bert Schlender das Programm, das er mit anderen Titeln erweiterte.

Theta

1993 gründete der Spiele- und Spielzeugdesigner Michael Sohre mit dem Nuklearingenieur Werner Falkhof in Kleinmachnow, Nähe Berlin, die *Theta-Promotion Falkhof & Sohre OHG*, Eigenschreibweise *THETA-promotion*. Der Verlag brachte eigenwillige Inhalte und Formate heraus. 2017 wurde das Unternehmen aufgelöst.

TM

Weil Erfolgsautor Klaus Teuber keinen Verlag für sein Spiel *Pleitegeier* fand, gründete er 1993 zusammen mit Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke und Peter Neugebauer den Verlag *TM GmbH*. TM steht für Teuber und Müller. Dort erschien das Spiel unter dem Titel *Vernissage.* Es lief gut, doch das zweite Spiel des Verlags war ein Flop und der Verlag stand vor dem Ende.

Der Nürnberger PR-Unternehmer Fritz Gruber brachte TM mit *Simba* in Verbindung. Daraus entstanden die *Goldsieber-Spiele*. Ab 1998 übernahm TM auch für eine Weile die redaktionelle Betreuung des Kosmos-Spieleprogramms, und zwar nicht als Unternehmen, sondern – außer Peter Neugebauer – durch die an TM beteiligten

Personen. Durch den Aufschwung war es auch wieder möglich, vier Spiele unter dem TM-Label herauszubringen.

Triangel

Der etwa 1985 von Lothar Hannappel gegründete Kleinverlag *Triangel* brachte vor allem ein Farbdomino und Knobelspiele heraus.

Truant

Mario Truant gründete 1986 *Edition Troll* als Verlag für Rollenspiele. 1990 nannte er den Verlag um in *Truant Spiele*. Die Spezialisierung lag auf Fantasy-, Table Top und Rollenspielen.

Vedes

Obgleich die *Vedes* eigentlich als Einkaufsorganisation das Bindeglied zwischen Hersteller und Handel ist, hat sie im Zeitraum zwischen 1970 und 1990 etwa ein Dutzend Spiele, meist populäre Titel, unter eigenem Logo herausgebracht.

VSK

Der Verlag VSK Erwachsenenspiele Robert Latka aus Bad Nauheim brachte in der Zeit von 1990 bis 1996 etwa ein Dutzend größere Spiele heraus. Über die Auflösung des Verlags liegen keine näheren Informationen vor.

Werner

In der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre brachte der Marburger Verlag *Günther Werner* ein halbes Dutzend Spiele heraus, die weitgehend auf Geschicklichkeit beruhten.

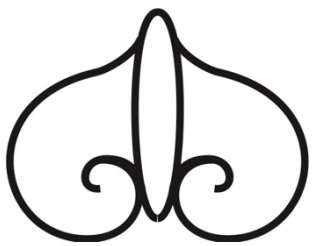
Winning Moves



Der Verlag wurde 1995 in den USA von vier Spieleexperten gegründet. Tom Kremer führte in den USA eine Agentur im Spielwarenbusiness und war zusätzlich Spieleautor. Alex Randolph war einer der erfolgreichsten Spieleautoren der Welt. Phil E. Orbanes war Leiter der Spiele-Entwicklung der Hasbro-Tochter Parker Brothers, eine Funktion, die Mike Meyers der Vierte der Gruppe, als Spieleredakteur über viele Jahre bei der Hasbro-Tochter MB hatte.

1999 kam der Verlag erstmals mit deutschen Produkten auf den Markt. Geschäftsführer war Michel Matschoss, der zusammen mit Alex Randolph 1981 mit *Sagaland* die *Spiel des Jahres*-Auszeichnung gewonnen hatte. Damit die Firma von vorneherein auf gesunden Beinen stehen konnte, nutzten die Unternehmer die Kontakte zu Hasbro, um Lizenzen für die Neuauflage von älteren Erfolgsspielen wie *Pit, 1000 Meilen* und *Lange Leitung* zu erhalten. Den größten Erfolg brachten die Lizenzen für Monopoly-Ausgaben für Städte. Mittlerweile enthält das Verlagsprogramm mit *Cartagena* und *TransAmerika* zwei Spiele mit längerfristigem Erfolg. Die Kinderserie des Verlags konnte jedoch nicht mithalten. Alex Randolph starb 2004.

Zeitstein



1991 trat der Künstler Thomas Fackler aus Aystetten bei Augsburg mit dem *Zeitstein-Verlag* mit einem bis dahin unbekannten Konzept an. Seine Spiele waren aus hochwertigem Material, einzeln handgefertigt und erschienen in limitierter, nummerierter Auflage in einer Preiskategorie, die zunächst in der Größenordnung zehn- bis zwanzigfach und später teils weit über hundertfach über dem durchschnittlichen Preis von Gesellschaftsspielen lagen. Einzelne Spiele hatten, materialbedingt, nur eine Auflage von 30 bis 50 Exemplaren, die größte Auflage lag bei einem Limit von 200. Die Spiele waren damit nicht an ein breites Publikum, sondern an Sammler adressiert.

Zoch



Nachdem die Jury *Spiel des Jahres* 1987 den in kleiner Auflage handwerklich von Klaus Zoch gefertigten *Bausack* auf die Auswahlliste gesetzt hatte, gründete der Autor zusammen mit Albrecht Werstein in München den *Zoch-Verlag*, um das Produkt in größerer Stückzahl vermarkten zu können. Der Verlag wuchs rasch, weil eine Reihe erfolgreicher Spiele folgte. 2010 übernahm die Simba-Dickie-Gruppe den Verlag, führte die Marke Zoch jedoch fort.

7.1.2 Ausländische in der Bundesrepublik bis 2000 tätige Spieleanbieter

3M

Die Minnesota Mining and Manufacturing Company, ein weltweit tätiger US-amerikanischer Technologiekonzern mit Hauptsitz in Saint Paul, Minnesota, bekannt unter dem Markenzeichen *3M,* bot ab Mitte 1969 Gesellschaftsspiele in Deutschland an, die sich grundlegend von den herkömmlichen Formen unterschieden. Die Reihe der Bookshelf-Games war in Schubern untergebracht, die wie repräsentative Lexika mit dekorativem Rückenaufdruck senkrecht ins Bücherregal gestellt werden sollten. Sportsimulationen wie Golf, Segelregatta oder Eishockey kamen in großen, flachen Kunststoffumhüllungen, die, aufgeklappt, zum Spielfeld wurden. Ergänzt wurde das Programm durch mehrere Linien kleinerer Spiele. Insgesamt war es ein Spieleangebot von einer zu dieser Zeit ungewohnten Qualität, sowohl in Ausstattung und Aufmachung als auch, was Spieltiefe und Spielerlebnis betraf.

Doch die Spiele passten nicht in das auf Technik ausgerichtete Portfolio des Konzerns. Anfang 1976 verkaufte 3M das ganze Spielespektrum an *Avalon Hill*. Damit verschwand 3M vom deutschen Markt. Avalon Hill Inc. mit Sitz in Renton, Washington, war auf strategische Brettspiele, vor allem Kriegs- und Konfliktsimulationen wie

Diplomacy, Civilization oder Britannia spezialisiert. Es nützte wenig, dass Avalon Hill von 3M so erfolgreiche Titel wie *Twixt* von Alex Randolph oder *Acquire* von Sid Sackson übernommen hatte. Das Unternehmen geriet in finanzielle Schwierigkeiten und wurde 1998 an den ebenfalls amerikanischen Spielwarenhersteller *Hasbro* verkauft.

Abalone

Die Franzosen Roland Levin und Michel Lalet, beide zuvor Musiker in einer Band, gründeten 1987 den Verlag *Abalone Games*, um zunächst ein Spiel mit dem gleichlautenden Titel *Abalone* zu vermarkten. Der Verlag spezialisierte sich in der Folge auf abstrakte strategische Spiele.

Asmodée

Asmodée, 1995 in Frankreich gegründet, ist eine Kombination aus Verlag und Vertriebsgesellschaft. Das Unternehmen vermarktet Spiele und Spielzubehör für andere Verlage und entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einem bedeutenden, international tätigen Unternehmen.

Bandai-Huki

Es handelt sich um eine japanische Aktiengesellschaft, die ein breit gestreutes Sortiment von Spielwaren und Freizeitbeschäftigungen anbot, darunter das Produkt *Tamagotchi*. Eine Niederlassung in Deutschland entstand in den späten 1980er-Jahren. Geschäftsführer war Peter I.O. Kloss. Einer der führenden Köpfe war Reiner Müller, der zuvor verantwortlicher Redakteur der Zeitschrift *Spielbox* und Produktmanager bei *ASS* war. Einige auf den deutschen Markt zugeschnittene Spiele erreichten Achtungserfolge. Das Spiel *Der Fliegende Holländer* von Klaus Teuber erhielt den Deutschen Spielepreis.

Carlit



Willi Pinthus emigrierte in die Schweiz und gründete1939 in Zürich mit einem anderen jüdischen Geschäftsmann *Carlit Cartonagen und Lithographien*. Carlit ist der bedeutendste schweizer Spieleverlag. 2018 übernahm Ravensburger das Unternehmen, das damit als eigenständige Tochter des Ravensburger Spieleverlags zur *Carlit+Ravensburger AG* wurde.



Clementoni

Clementoni wurde 1963 von Mario Clementoni in Recanati, Italien, gegründet. Das Unternehmen vertreibt Spiele, Experimentierkästen und Puzzles. Die deutsche Niederlassung ist in Frechen, NRW.

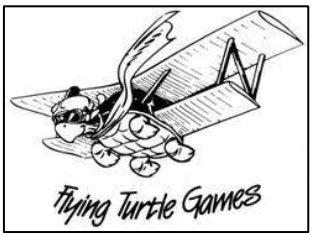
Editrice Giochi

Der 1936 von Emilio Ceretti gegründete Verlag, der in Italien mit Lizenzen von *Monopoly, Risiko* und *Scrabble* groß wurde, etablierte ab Mitte der 1970er-Jahre einen Vertrieb in Deutschland für ein breit angelegtes Sortiment von Spielen, Beschäftigungen und edukativen Spielen.

Eurogames

Der 1984 gegründete französische Kleinverlag *Jeux Rexton,* der nur ein halbes Dutzend Spiele herausgebracht hatte, ging 1989 im Verlag *Eurogames* auf, der von dem italienischen Spieleautor Duccio Vitale geführt wurde. Eurogames übernahm auch Spiele von dem italienischen Spieleverlag *International Team* nach dessen Konkurs. Nachdem der französische Verlag *Jeux Descartes* wiederum Eurogames aufgekauft hatte, erschienen die Spiele unter dem Label *Eurogames/Descartes*. Jeux Descartes seinerseits war 2004 insolvent. Die Rechte wurden von *Asmodée* übernommen.

Flying Turtle



1986 kam *Flying Turtle Games* auf den Markt; ob Tochter oder partnerschaftlich verbundenes Unternehmen von *Big Bad Wolf S.A.* mit Sitz in Brüssel ist nicht zu klären. Obgleich Flying Turtle in kurzer Folge eine Reihe von soliden, anspruchsvollen Spielen herausgebracht hatte, zum Beispiel *Chicago* und *Shark* von Jean Vanaise, *Pyramidis* und *Restaurant* von Roland Siegers oder *MAX.X* von Peter Neugebauer, scheiterte das Unternehmen am Vertrieb und zog sich 1990 vom Markt zurück. 1991 ließ der Verlag *Chicago, Pyramidis, Shark* und noch einige andere Titel von Ravensburger produzieren, um im deutschen Markt besser Fuß zu fassen, doch ohne Erfolg. Schon kurze Zeit später löst sich die Firma auf.

Goliath Toys



Goliath BV, 1980 in Holland von Adi Golad gegründet, vertrieb Spiele von Holland aus in Deutschland. Erst 2007 wurde mit *Goliath Toys* in Dreieich bei Offenbach die Deutschland-Tochter etabliert.

Hasbro



Hasbro wurde 1923 von den Brüdern Henry und Hillel Hassenfeld in Providence, Rhode Island gegründet. Das Unternehmen produzierte zunächst Schulartikel. Erst in den 1930er-Jahren kamen unter der Leitung von Merill Hassenfeld Spiele ins Programm. Nachdem sich das Unternehmen auf Spiele spezialisiert hatte, wuchs es kontinuierlich. 1968 wurde aus dem Familienbetrieb die *Hasbro Industries Inc*. Die Führung lag aber weiterhin in der Hand der Familie. In der Folge übernahm Hasbro eine Reihe von anderen Unternehmen: 1984 *Playschool* und *Milton Bradley* mit dem Label *MB*, 1989 *Coleco* mit *Selchow & Righter*, 1991 *Tonka* und damit auch die Marken *Parker Brothers* und *Kenner*, 1994 den britischen Hersteller *Waddingtons*, 1998 *Tiger Electronics* und 1998

den Spielzeughersteller *Galoob*, die Rechte am gesamten Sortiment von *Avalon Hill* sowie der *Atari Corporation*. 1999 erwarb Hasbro *Wizards of the Coast*. Die Deutschland-Niederlassung von Hasbro befindet sich in Neu-Isenburg.

Identity Games

Identity Games in Rotterdam begann 1992 mit einer Spielentwicklung. Der Titel des Spiels von Albert Meuter und Emile Kalis wurde dann auch zum Namen des Unternehmens, das 1995 gegründet wurde. Unter anderem entwickelt Identity auch Spielkonzepte für Organisationen.

Interteam

Die italienische Firma Interteam brachte zwar einige interessante Spiele wie *Mafia, Roma* oder *Heureka* heraus, musste aber 1988 die Produktion einstellen.

Invicta

Ab etwa 1970 vertrieb der britische Kunststoffverarbeiter *Invicta* Spiele über einen Zeitraum von über einem Jahrzehnt in Deutschland. Im Programm waren über 60 Titel, davon jedoch viele mit unterschiedlichen Ausgaben des gleichen Spiels, sowie Standardspiele wie Schach, Halma, Backgammon und so weiter. Hauptprodukt war *Mastermind*. Zugleich war das baugleiche *Superhirn* im Vertrieb von Parker auf dem deutschen Markt, das aus der Invicta-Fertigung stammte.

IT – International Team

Augenfälliges Merkmal der ansprechenden Gestaltung der Spiele des italienischen Herstellers *International Team*, Eigendarstellung oft nur *IT*, waren großflächige Schachteln. Das Unternehmen brachte zwischen 1979 und 1987 etwa drei Dutzend Spiele heraus, viele davon von dem Autor Marco Donadoni, einige auch von Alex Randolph, wie zum Beispiel

Generalowsky. Den Titel *Ra* von Marco Donadoni zeichnete die Jury *Spiel des Jahres* 1981 mit dem *Sonderpreis Schönes Spiel* aus.

Jumbo

Die Geschichte des niederländischen Spieleherstellers Jumbo reicht zurück bis 1853. Seit 1970 hat das Unternehmen mit der *Jumbo Spiele* GmbH in Fürth eine deutsche Niederlassung, die auch Österreich und die Schweiz betreut. 1989 übernahm Jumbo *Apex Spiel & Hobby* und ging 1991 eine Kooperation mit Herder ein.

Kaspi

Kaspi-Spiele, ein Österreichischer Verlag mit Sitz in Wien, war von etwa 1920 bis in die frühen 1950er-Jahre tätig.

Kenner Parker → Hasbro

Mattel

1988 stieg der US-amerikanische Spielzeughersteller *Mattel*, der schon seit 1959 die Puppe *Barbie* verkaufte, verstärkt in das Geschäft mit Gesellschaftsspielen ein und bildete eine Redaktion für die Realisierung einer am deutschen Spielemarkt und dessen Erwartungen ausgerichtete Produktpalette. Ihr führender Kopf war der belgische Spieleautor Roland Siegers. Der erwartete Erfolg blieb aus. 1991 wurde die deutsche Redaktion für Gesellschaftsspiele geschlossen. Mattel vertreibt seither nur die amerikanischen Spiele mit deutschen Regeln.

MB → Hasbro

Naef



Der schweizer Designer und Künstler Kurt Naef betrieb seit 1954 eine Handelsfirma für Möbel und Inneneinrichtung in Basel. 1977 erwarb er Reproduktionsrechte für Spielobjekte aus der Bauhauszeit, zum Beispiel für das *Bauhaus Bauspiel* oder die *Bauhaus Schachfiguren*. Zusätzlich produzierte er andere spielerische Designobjekte. 1988 geriet das Unternehmen in wirtschaftliche Schwierigkeiten und musste verkauft werden.

Parker



Der 16-jährige George S. Parker aus Salem, Mass., riskierte sein gesamtes Taschengeld, um 500 Kartenspiele des von ihm erfundenen *Game of Banking* drucken zu lassen. Der Verkauf war der Beginn seines Unternehmens. Nach mehreren guten Erfolgen mit Spielen kam 1935 der große Durchbruch mit *Monopoly*.

Schmidt Spiele hatte bereits ab 1936 die Lizenzrechte für Monopoly in Deutschland. Nach dem Krieg verlängerte Parker die Vereinbarung mit Schmidt und erweiterte sie um die Erfolgstitel *Risiko* und *Clue*, das bei Schmidt unter dem Titel Meisterdetektiv angeboten wurde und später direkt von Parker als *Cluedo* auf den Markt kam.

Mitte der 1960er-Jahre startete der amerikanische Lebensmittelkonzern *General Mills* eine Diversifizierungskampagne und übernahm 1965 den Spielwarenhersteller *Kenner* und 1968 *Parker*. Die bis dahin von Parker an *Schmidt Spiele* erteilten Verkaufslizenzen erhielt die *Brohm Spielwaren GmbH*, ein Hersteller von Plastikspielwaren.

Ab den 1980er-Jahren begann General Mills, alle Aktivitäten wieder abzustoßen, die nicht zum Nahrungsmittelbereich gehörten. 1985 wurden Kenner und Parker Brothers zur *Kenner Parker Toys Inc*. verschmolzen. Das fusionierte Unternehmen wiederum wurde zwei Jahre später an den amerikanischen Spielwarenhersteller *Tonka* verkauft.

Peri

Erich Perner gründete 1959 die *Peri GmbH* in Scharnstein, Oberösterreich. Unter der Geschäftsführung seines Sohns Wolfgang Perner vertrieb das Unternehmen ab 1991 Spiele. Einzig der Titel *Zatre* – ein sperriges Kunstwort aus der Zusammenziehung des ursprünglichen Titels *Zahlentreppe* – hatte einen gewissen Erfolg. Zwar meldete die Peri GmbH 1996 Insolvenz an, doch Wolfgang Perner gründete sofort mit der *Perner Produktions GmbH* ein neues Unternehmen, um weiterhin Spiele vermarkten zu können. In der Folgezeit brachte Peri eine Reihe von Autorenspielen heraus, die jedoch von den Konsumenten nicht angenommen wurden. 2004 war auch dieses Unternehmen insolvent und ging endgültig in Konkurs.

Eines der Produkte im Peri-Sortiment war *DKT*, einer Verkürzung des Titels *Das kaufmännische Talent*. Dieses an den Monopolymechanismus angelehnte Spiel beruht auf dem Original *The Landlord's Game*. In Österreich wurde es vor dem zweiten Weltkrieg von der Wiener Druckerei *Stockinger und Morsack* unter dem Label *Stomo Spiele* mit dem Titel *Spekulation* erfolgreich vertrieben. Weil Monopoly unter der nationalsozialistischen Herrschaft seit 1936 in Deutschland verboten war, wurde das Spiel nach dem Anschluss Österreichs 1940 oder 1941 in DKT umbenannt, um der Zensur zu entgehen. Warum zwischen dem Verbot in Deutschland und der Umbenennung in Österreich eine so lange Zeit verstrich, ist nicht zu ermitteln. Nach dem Bankrott von Peri übernahm *Piatnik* den Vertrieb des DKT-Spiels.

Piatnik

1824 gründete der Kartenmaler Anton Moser ein Unternehmen im 7. Bezirk in Wien. Ferdinand Piatnik übernahm 1843 die Kartenmalerei und benannte sie um in *Ferd. Piatnik & Söhne*. Das Unternehmen, 1939 als Kommanditgesellschaft eingetragen, wurde nach dem Krieg zur *Ferd. Piatnik & Söhne GmbH & Co KG* umgewandelt und entwickelte sich ab der Einführung des Mehrfarben-Offsetdrucks 1951 zu einem der führenden Hersteller von

Spielkarten. Das Unternehmen im Familienbesitz hat seine Produktion in Hütteldorf im Westen von Wien.

In den 1960er-Jahren kamen zusätzlich zu den Spielkarten Gesellschaftsspiele ins Sortiment, ein Segment, das das Unternehmen zügig und erfolgreich ausgebaut hat.

Josef Schneider Junior (J.S.J. Wien)



Der Wiener *Josef Schneider Junior* gründete 1928 ein Unternehmen zur Herstellung von Spielkarten. Während des zweiten Weltkriegs stellte *J.S.J* seine Tätigkeit ein, war aber nach dem Krieg mit einigen pädagogischen und strategischen Spielen, wenn auch mit geringem Erfolg, bis in die 1960er-Jahre aktiv.

Schowanek



Johann Karl Andreas Schowanek (1905 bis 1964) war der Enkel eines Drechslermeisters. Schon sein Vater Johann Schowanek konnte ab 1906 in Desná (Dessendorf), Nordböhmen, das Holzwarenprogramm mit der Konstruktion eigener Maschinen in vielfältiger Richtung ausweiten. 1906 kam eine weitere Fabrik in Jiřetín pod Bukovou (Albrechtsdorf) hinzu. Bis zum 2. Weltkrieg war Schowanek einer der führenden Hersteller von kleinen gedrechselten Holzwaren geworden. Im Zuge der Vertreibung der Deutschen aus der Tschechoslowakei wurde die Fabrik enteignet. Mit der Neugründung in der Nähe von Salzburg erhielt Schowanek auch die Lizenz für Herstellung und Vertrieb von Scrabble. Doch die Produktion erfolgte nur von 1953 bis 1958. Dann ging die Lizenz an Spear als ursprünglichen Eigner zurück. [538]

[538] Marion Faber und Helmut Schwarz, *Die Spielmacher: J. W. Spears & Söhne*, S. 99.

Silver Bear

Das kleine britische Unternehmen *Silver Bear Games Ltd*. von Stephanie und Oliver Pepperell in Bicester, Oxfordshire, das auch als *Silver Bear Marketing Ltd.* registriert zu finden ist, war auf fantasiereiche Motiv-Kartenspiele spezialisiert. Ab 1985 versuchte Silver Bear einige Brettspiele im deutschen Markt zu platzieren, hatte aber hierfür keinen erfolgreichen Vertrieb.

Splotter Spellen

Der Niederländer Jeroen Doumen gründete 1997 den Kleinverlag *Splotter Spellen*. Das Unternehmen tritt im deutschen Markt nur auf der Verbrauchermesse *Spiel* in Essen auf und vertreibt seine Produkte vorwiegend über das Internet.

University Games

Bei University Games handelt es sich um einen Spieleverlag aus den Niederlanden mit starker Verankerung in den USA. Er wurde 1985 von Bob Moog und Cris Lehman gegründet. Sie erkannten ein Potential bei Lernspielen in Amerika und Europa und spezialisierten sich in den Folgejahren auf diese Nische. Die größten Erfolge hatte der Verlag mit seinen Produkten *Murder Mystery Party* und *20 Questions* in den 1980er-Jahren im Erwachsenen-Bereich.

Venice Connection

Der kleine italienische Verlag in Venedig war eine Gemeinschaftsgründung von Alex Randolph, Leo Colovini und Dario di Toffoli im Jahr 1995.

7.2 Dokumente, auf die im Text Bezug genommen wird

Zur Fußnote	Textseite	Inhalt	Dokument auf Seite
63	34	Ludologie vs. Spielwissenschaft	427
64	34	Frasca: Ludology meets Narratology	428-429
84	42	Workshop Table Top Games	430
147	88	Piatnik-Aktivitäten in Deutschland	431
161	95	Preisliste Ravensburger 1951	432
181	113	Die Spieltruhe Morlesau und Nöll	433-436
182	115	Mail von Tristan Schwennsen, Archiv Ravensburg	437
184	116	Preisliste Ravensburger 1960	438
186	118	Preisliste Ravensburger 1951	432
195	124	Preisliste Ravensburger 1951	432
196	127	Preisliste FX Schmid 1954	439-440
197	127	Preisliste FX Schmid 1957	441
198	127	Preisliste FX Schmid 1962	442
199	127	Preisliste FX Schmid 1968	443
200	127	Preisliste FX Schmid 1971	444-445
201	127	Preisliste FX Schmid 1974	446-447
216	153	Hunter & Cron Interview Jürgen Herz	448
222	169	Projekt IGOTYA	449-450
224	171	Manipulation Deutscher Spiele-Preis	451
248	195	McMulti/Crude James St.Laurent	452
289	224	Die ZEIT Rezensionsnachweis Werneck	453
294	227	Alex Randolph	454-456
392	281	VG Köln /Bundesprüfstelle für jugendgef. Schriften	457-463
397	282	die taz kommentiert Risikoentscheidung	464-465
398	282	die taz kommentiert Risikoentscheidung	464-465
424	297	Spiegel und Zeit zur Wahlschlacht	466
465	316	Nordwest-Zeitung Rezensionsnachweis Werneck	467-469
472	325	SAZ: Chronologie Kulturgut	470
473	326	Ablehnung Antrag SAZ durch Dt. Bundestag	471
474	326	Stellungnahme SAZ hierzu	472-473
475	327	Dt. Brettspielkultur Ll. Thüringen Imm. Kulturerbe	474
521	370	*Die Welt* kommentiert Niedergang ASS	475
522	370	BGH-Urteil ASS gegen ASS (Tenor)	476
523	377	Spieltruhe Morlesau	433-436
524	377	Spieltruhe Nöll	433-436
529	391	Hexagames	477

543	482	Auflagenstärke Spielbox	478
545	483	Hussverlag übernimmt Spielbox	479
550	489	Docteur Mops	479

Belege mit Bezug auf das **Bayerische Spiele-Archiv**: (BSAH AA.BB.CC.DD) verweisen auf Standort (die beiden ersten Zahlen) und Regalplatz (übrige Zahlen).

.

Zur FN 63 Zur Begriffsklärung von Ludologie und Spielwissenschaft

Manche Wissenschaftler reduzieren den Begriff der Ludologie auf das Erkenntnisobjekt der Computerspiele. Dieser inhaltlich stark reduzierte Definitionsansatz erscheint wenig hilfreich.

Die Ludologie betrachtet und erklärt das Phänomen des Spielens. Lateinisch "ludus", das Spiel und das griechische "logos" für die Lehre, führt zur "Lehre über das Spiel", Ludologie, zur Spielwissenschaft.

In der amerikanischen Literatur wird aktuell der Ludologiebegriff gerne reduziert auf das spielwissenschaftliche Spezialgebiet der digitalen Spiele. Aber wieso sollte die Ludologie sich ausschließlich mit Computerspielen befassen? Diese Okkupierung eines gesamten Gattungsbegriffes für ein durch die Digitalisierung abgegrenztes Fachgebiet erscheint nicht besonders hilfreich.

Die Ökonomik ist die Wissenschaft von der Wirtschaft (Ökonomie), sie befasst sich mit dem menschlichen Grundphänomen der Arbeit, der Arbeitsteilung und des Austausches. Die Biologie befasst sich mit den Grundphänomenen der Natur, mit den Gesetzmäßigkeiten des Lebendigen. Die Ludologie bezieht sich auf die Grundphänomene des Spielens und diese werden von der Spielwissenschaft bearbeitet. Warum sollte sich die Ludologie nur auf digitale Spiele beziehen? Welcher Ingenieur käme auf die Idee, den Begriff der Biologie allein auf den Teilbereich der Robotik zu beziehen?

Analog zu anderen Disziplinen beziehen wir den wissenschaftlichen Gattungsbegriff „Ludologie“ auf das komplexe Phänomenfeld des Spielens und des Spiels, ob digital oder ohne Strom. So ergibt sich die Lehre über das Spiel aus den Erkenntnissen der Spielwissenschaft.

Zur FN 64, 66 und 68 Frasca: Ludology meets Narratology

LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. By Gonzalo Frasca. www.ludology.org Finnish version originally published in Parnasso#3, Helsinki, 1999. Literary theory and narratology have been helpful to understand cybertexts and videogames. Aristotelian Poetics [Laurel, 1993], Russian formalism [Porush and Hivner, ?], and poststructuralism [Landow, 1992] are some of the different perspectives that have been used to study the subject. Some authors see cybertexts and videogames as a new form of or as an expansion of traditional narrative or drama. The fact is that these computer programs share many elements with stories: characters, chained actions, endings, settings. However, there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software: to analyze them as games. The problems of using a "game" perspective are many. Basically, traditional games have always had less academic status than other objects, like narrative. And because of this, game formalist studies are fragmented through different disciplines, and not very well developed. In this paper we will propose to explore videogames and cybertexts as games. Our intention is not to replace the narratologic approach, but to complement it. We want to better understand what is the relationship with narrative and videogames; their similarities and differences. However, the task is not easy. As Espen Aarseth [1997], one of the very few authors that insisted on the importance of the game dimension of cybertexts and videogames, affirms: "To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two." Our major problem is the actual situation of the study of traditional games: lack of clear definitions and theories; more functionalist approach rather than formalist; fragmented analysis from different disciplines. We will assume the risk of proposing a couple of new terms and definitions, but making clear that they are strictly provisional. While here they are presented in a different perspective, many of the ideas shown in this paper were first introduced in [Frasca, 1997]. The reader may consult this previous work in order to find broader explanations and examples of many topics analyzed here. THE NEED FOR A LUDOLOGY The term narratology had to be invented to unify the works that scholars from different disciplines were doing about narrative. The research about games and play is in a similar situation: the topics have been broadly studied from different disciplines (for example, psychology, anthropology, economy and sociology). However, these studies are generally independent, focusing on small characteristics and without looking for bigger patterns of understanding. We will propose the term ludology (from ludus, the Latin word for "game"), to refer to the yet non-existent "discipline that studies game and play activities". Just like narratology, ludology should also be independent from the medium that supports the activity. The first necessary step in order to understand games should be looking for a clear definition of the object of study. An overview of the available bibliography [Frasca, 1997] shows that definitions are vague and sometimes even contradictory. The reader will notice that we will not refer in this work to the classic "theory of games", that has so many applications in economy, political sciences or organizations theory. The fact is that we did not find in this theory elements that seemed useful for our objectives. The possible reason is that, as Lloyd S. Shapley [Grolier Encyclopedia, 1995] claims, "Although the terminology of players, moves, rules, and payoffs might suggest a preoccupation with sports or recreation, the theory of games has seldom been of practical use in playing real games. This may be because the theory is based on idealized players who have clear motives and unlimited skill and calculating ability."

PLAY AND GAME There are two terms in English to define the activity: play and game. Other languages just use one term (for example, "juego" in Spanish, "jeu" in French). The importance of differentiating those two concepts made some authors, like Roger Caillois, to introduce new terms when they were not available in their native language [Caillois, 1967]. Caillois proposed "paidea" as an equivalent to the English noun "play", and "ludus" for the noun "game". We have decided to maintain these neologisms, in order to solve some confusions that may arise (mostly because in English "play" and "game" are both a noun and a verb). However, as we will explain later, the meaning that we will give to those nouns will be slightly different from Caillois. Let's first take a look to the traditional meaning of play and game. The dictionary defines play as: "(What is done for) amusement; recreation" ; "the playing of a game; manner of playing" ; "turn or move in a game" ; "(contrasted with work) have fun" ; "pretend, for fun, to be sth or do sth". [Hornby, 1987] And game as: "form of play, specially with rules" [Hornby, 1987] Usually, play activities are associated with children, while games are thought to be more adult activities. The reason is that games have a strong social component, and young children need first to be socialized in order to perform that kind of activities. After that period, games start to be played, and they continue through adulthood. However, both play and game activities remain present during adult life (tough in different proportions) [see Piaget, 1991]. We can give many examples of play : bouncing a ball, jumping, pretending to be a doctor. The limits of play are more diffuse that game : the player can start, finish or switch to a different activity without any exterior warning. On the other hand, games are more strictly defined: they have an explicit set of rules, and a defined space and time. Examples of games are: soccer, chess, hopscotch. It is a common idea, as the dictionary's definitions show, that the main difference between those two categories is that games have rules and plays do not. However, anthropologist Daniel Vidart shows that this assumption is wrong and that plays have also strict rules. He gives the example of a child that pretends to pilot a plane. There is a rule in play: to behave like a pilot, and not like a doctor or a car driver. That rule was proposed and accepted by the same player, and she can drop it whenever she feels like it. While playing, she will accept it, in the same way she would accept a rule in a game . [Vidart, 1995]. So, if both play and game have rules, which is the main difference between them? The only author that gives a hint is philosopher Andre Lalande. He proposes two different meaning when he defines "jeu" in his Dictionaire Philosophique [Lalande, 1928]. Even though he does not explicitly refers to game and play (just one French word exist for both activities), he differentiates them not because of their rules, but by their result. Games have a result: they define a winner and a loser; plays do not. That is why we decided to use Lalande's definitions of jeu (associated to Caillois' neologisms to prevent confusions between the terms). Paidea is "Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player". Ludus is a particular kind of paidea, defined as an "activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss."

LUDUS AND NARRATIVE The concept of ludus can be helpful to understand the relationship between this particular kind of entertainment and narrative. Ludus have a defined set of rules. These rules can be transcribed, and easily transmitted among different players. Sometimes, rules are backed up by organizations that define their rules, like FIFA for soccer. Based on our previous definition, we can easily describe the ludus process as follows: We could complicate a little more the scheme, adding the concepts of gain and loss (for example, a condition for Triumph can be the gain of a specific number of "goals" or "points"). But at this stage, we will keep this scheme simple. The game itself is played during the development. The Beginning is a previous step, where the rules are defined and accepted by the players. The Result is the final step, where, according to the rules, a winner and/or loser are designated. Let's now take a look to the agent scheme of Claude Bremond's "Logique du recit" [Bremond, 1973]. This author continued the work of Vladimir Propp, focusing on the minimal elements of the plot. Basically, Bremond's task was to answer the following question: "is it possible to describe the complete net of options that the logic offers to the narrator, at any point of the story, for continuing with its development?". Bremond based his work on different narrative roles. The following scheme describes the options ("possible narratifs") for the willing agent. [Note: original text of this diagram in French, the English version is my own traslation Tache susceptible d'etre assumee; Abstention; Accomplissement de tache (passage a l'acte); Tache non accomplie (echec de l'agent); Tache accomplie (succes de l'agent)] Apart from the Abstention option, Bremond's scheme looks similar to the ludus scheme. Actually, we could easily add the Abstention option in ludus, too: at the Beginning, the player decides not to play. Even if they are not identical, the similarity is obvious. The reason is simple: they both describe a weighted action (or a set of weighted actions). By weighted, we mean an action that, once it has been performed, has a particular value (triumph or defeat). Bremond's scheme describes the possibilities that the author has at any moment of the story, to deal with an agent's action. Each combination of elements (or functions) is called a sequence. For example, let's use the scheme to describe the opening of a door by a character.
The three possible narrative sequences from this scheme would be: 1) "The door is locked with a combination lock. The agent doesn't try to open it" 2) "The door is locked with a combination lock. The agent tries a combination code. The door remains closed". 3)) "The door is locked with a combination lock. The agent tries a combination code. The door is opened" Bremond's scheme could also be used to describe a particular ludus in an adventure videogame. Those videogames are made by many different "puzzles", or problems that need to be solved in order to continue the game. Those "puzzles" perfectly fit our definition of ludus. Adventure videogames usually have, at least one "correct" path to win the whole game. There is a right sequence of solving that will lead to the triumphal denouement of the adventure's "story". Each time the player fails solving a puzzle, either the videogame ends "wrongly" (and the player loses), or the player has to continue until she goes through it. In Bremond's words, an adventure videogame could be described as follows: the player's performance would determine a particular set of functions, from the point of view of the character that he is controlling. One particular combination of functions (plot) is the winning one; all the rest will lead to the player's defeat. For example, in an adventure game, sequence number 3 could be the winning one. Thus, does this similarity between Bremond's scheme and our scheme of ludus mean that games and narrative are the same thing? Absolutely not. As we are going to show, we are facing two ontological different objects. However, they do share some structural similarities, and analyzing them may help us to better understand their differences. First of all, Bremond's scheme does not represent narrative itself, but the possible narratives ("possibles narratifs") that are available for the author when she is crafting the story. There will only be narrative when the author decides which path of the scheme she will take (and, therefore, a sequence is built). In a similar way, our ludus scheme represents the possibilities of the game (winning or losing), but not a particular session of ludus. Ludus and sessions are different things; the first is general, the second is particular. Thus, we cannot claim that ludus and narrative are equivalent, because the first is a set of possibilities, while the second is a set of chained actions. It would be the same as claiming that Bremond's scheme is similar to a sequence. What seems to be similar in structure are the session and the sequence. However, that does not mean that they are the same thing. For an external observer, an adventure videogame session will look like a group of narrative sequences. Actually, it is perfectly possible to videotape an adventure videogame session and show it to a public as a work of narrative (probably the result will not win any Oscar award, but it will still be narrative). However, the player is not an external observer. Observers are passive, the player is active. If the player does not act, there will be no game, and therefore no session at all. It is a completely different activity to watch a game and to play the game. The session is not the ludus, it is just a product of it. We have seen that, while ludus and narrative are not the same thing, some kinds of ludus (particularly the adventure videogame), can produce narrative sequences and, therefore, narrative. However, producing narrative and being narrative are different things. It is not correct to claim that adventure videogames are narratives. In this section we wanted to better explain some of the relationships between ludus (and some videogames, particularly adventures) and narrative. However, many other questions need to be answered. We will finish with one of those open questions: can every kind of ludus produce narrative sessions? According to what we just saw, the answer would be yes, because ludus sessions are structurally similar to narrative sequences. However, there are many other rules that narrative has to follow in order to be recognized as it. For example, a session of Tetris can hardly be recognized as narrative, mostly because of its lack of characters. However, some narratology authors claim that even a cooking recipe is narrative, so maybe a session of Tetris could be it, too. It is not our intention to go deeper into these subjects right now. What we are going to say is that there is a perceivable difference between a session of Tetris and a session of an adventure game. The reason is probably that the last one is generally closer to a culturally accepted narrative genre. For example, a session of Infocom's Deadline is similar to a detective story (at least in some part of its structure, characters, and actions).

PAIDEA, NARRATIVE SETTINGS AND CHARACTERS We have just taken a look at the relationship between ludus and plot's structure. However, even if plot is an important element of narrative, many others exist. In the same way, we have also just focused on ludus, a particular kind of play, without yet paying attention to paidea. It's easy to find ludus examples in videogames: Pac-man, Doom, Mario Bros., Myst. These videogames usually have a clear main goal (for example, "save the princess" or "find all the lost pages of the book"). In these videogames, the player can easily know the final result. For example, if she frees the princess in Mario, she will win. If she can't, she will lose. According to our definition of paidea, many software programs that are not videogames can enter into this category: for example, a paint or design software. Some videogames can be lost, but never be wined. Let's think about simulators: there is not a clear goal in SIM CITY. The player can define his own goal: to build a big city, or a pretty city, or a safe city. The same is true with flight simulation. Even though many flight simulators include missions with goals ("bomb the building" or "land the plane"), most of the pleasure of the software may be just in the ride. The player is free to decide what she wants to do (for example, do some acrobatic loops, or fly under that bridge, or over that city). These simulations do have rules of defeat, but not rules of triumph: the main goal is up to the player. As LeDiberder affirms, they are more like toys [LeDiberder, 1993] or even playgrounds. They give freedom to the player to decide what to do. Paidea videogames have no pre-designated goal. So, there is no "winning plot", as in adventure videogames. The player has more freedom to determine her goals. As we have seen, as soon as the paidea player determines a goal with winning and losing rules, the activity may become a ludus. If ludus can be related to narrative plot, paidea can be related to the narrative settings. The ability to perform paidea activities is determined by the environment and the actions. By environment we mean the space where the player is (real, as in a school playground, or virtual, as in a videogame). The environment includes topology, objects and other characters. The setting ("spaciotemporal circumstances in which the events of a narrative occur" [Prince, 1987]) has different relevance in narrative. Some authors focus on creating an interesting plot (like in some classic detective novels), while others want to describe a world or place (for example in a travel story). The setting is a main component of a novel like Garcia Marquez's Cien años de soledad. The description of the places, the objects and the characters presented in the novel are of extreme relevance. If the novel was analyzed using Bremond's methodology, all this information would be lost, because it does not constitute the plot. In a similar way, the paidea elements are not functional towards the ludus, but they can be a very important part of the game experience and, therefore, they deserve our attention. Of course, the setting in videogames is different than the one in traditional narratives. The videogame designer can allow the player to perform man actions on any object in the environment (like manipulate, examine, move, break or use it). Some particular kinds of objects have anthropomorphic behavior; they seem to be independent; somehow intelligent; perform different actions and communicate with the player: they are the computer-controlled characters. Probably one of the most developed kind of paidea videogames are MUDs and MOOs. They define a virtual world, where many actions are possible, including expanding the topology and creating new objects. Their thematic is varied: many of them are set in fictional worlds, others not. Some are set in medieval times, other in science-fiction worlds; and many reproduce traditional towns or cities. As MUDs are multiplayer-based, they have an enormous advantage over adventure games: human-controlled characters. The fact that a real (hopefully intelligent ;) person is behind an avatar, allows a kind of realism and conversation far superior from the offered by adventures videogames. However, we believe that this fact is also what keeps locked the potential of MUDs as a narrative-like medium. There are two kinds of computer characters. One is the puppet, controlled by the player; the rest are either computer-controlled or either human-controlled. It is almost impossible to create a puppet of a shy, calm nun and pretend that players will behave according to those traits. If the nun is allowed to control, let's say, a gun, it would be hard that the player doesn't try to kill other people, even if the character was supposed to be a pacifist. People in MUDs do not behave like narrative characters; people's action lack of narrative characters' coherence. Narrative characters are not like real people; usually they are archetypes (the hypochondriac, the joker, etc.). Even more complex narrative characters are more coherent than the behavior of MUDs players, because behind them there is an author shaping their actions. MUD players are not authors; even if they pretend to be somebody else, they do not usually want to tell a story but to be engaged in paidea activities. On the other hand, narrative characters are generally driven by different goals (conscient or unconsciently), making their behavior more similar to ludus. It is a common thing that, in rich countries, immigrant people clean public toilets because generally natives can choose other jobs. Something similar happens in MUDs. As the players are free to do everything they want, many activities (and therefore characters) are usually absent from those environments. The consequence of this is simple: the character richness is low. So, who will do the dirty job? Of course, MUDs have other kind of characters: bots (computer controlled characters). Actually, conversational bots or chat-bots are becoming more and more sophisticated (and many times they are mistaken as humans by many players). Bots are context based: they can perform just certain tasks (talk about sports, for example) but they still fail to emulate all the actions of a real human player. Intelligent Bots could be used to solve the second problem: to represent certain characters that are generally refused by human players. However, this would not solve the problem that human players do not behave like characters. Actually, that second problem is very well solved in non-computer-based role-playing games, like Dungeons and Dragons. The Master of the game can easily craft a "non-computer-based" bot, and give it the traits of a much realistic (and also more narrative-like) character. The character coherence problem is partially solved in this game: unlike in online games, people that gather together to play D&D are usually more focused in going after a goal rather than just wandering around. However, the problem still persists: even D&D are still players rather than authors; they are more interested in playing rather in building a coherent, believable character. The characters that a player finds in ludus (adventure games) can be dumber than in paidea environments. In adventures, they just appear when the plot requires it, they don't have to be all the time around the environment. As adventure players have less freedom of action than paidea players, the characters in ludus will have to react to a smaller amount of stimulus. Our point is simple: narrative characters are a very important component of traditional narrative, and that potential could be translated to the computer. Nowadays, paidea-based environments lack of characters with the characteristics of narrative characters. So, here is the part where the theories article ends and the aesthetic manifesto starts. We believe that once narrative characters are introduced in paidea environment (if that is technically possible), the player experience will be enhanced, adding to paidea videogames some of the pleasure that traditionally is found in narrative. Of course we can not prove this affirmation, but, at least, as we have shown, there are some reasons to believe it.

CONCLUSIONS Our main goal was to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames. In this particular paper, we just used the proposed terms of ludus and paidea for two simple tasks. The first was to explain the relationship (mostly differences) between games and narrative. The second task was also very particular: to show some relationships between narrative "environment" (settings and particularly narrative characters) and paidea. We feel the need to insist that these two approaches were done in a very basic way, and both topics deserve a longer and more complete study. We think that once ludology grows, its applications to videogames will be very helpful. There are many other elements from games that should be studied and would probably have many applications in videogame studies. Simply as an example for future works, we could suggest the following subjects: different kinds of rules in ludus; structural differences between traditional games and videogames; classification of the causes of player's pleasure in paidea. We also have just focused on certain videogames, and a very particular kind of cybertext: text-based adventures. It would be interesting to broaden our study and analyze other kinds of software, particularly hypertext fiction. BIBLIOGRAPHY

Aarseth, Espen. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997. Barthes, Roland et al. Communications n° 8. París: Éditions du Seuil, 1981. Bremond, Claude. Lógique du récit. Paris: Editions du Seuil, 1973. Caillois, Roger. Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Cher: Gallimard, 1967. Ducrot, Oswald y Jean-Marie Schaeffer. Nouveau Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage. París: Éditions du Seuil, 1995. Eco, Umberto. Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo. Barcelona: Editorial Lumen, 1987. Frasca, Gonzalo. El videojuego como medio para una ficción interactiva: notas para una poética del joystick. Montevideo: Universidad Catolica del Uruguay, 1997.
http://www.orbicom.uqam.ca/english/abstracts/corpus/frasca.html Hornby, A.S. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford: Oxford University Press, 1987. Lalande, André. Vocabulaire technique et critique de la philosophie. Paris: Librairie Félix Alcan, 1928. Landow., George P. Hypertext. The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. London: The John Hopkins University Press, 1993. Laurel, Brenda. Computers as theatre. ?: Adison-Wesley Publishing Company, 1993. LeDiberder, Alain et Frédéric. Qui a peur des jeux vidéo? París: Éditions La Découverte, 1993. Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1991. Porush, David and Todd Hivnor. GÉNÉRATION DE RÉCIT ET THÉORIE DU JEU : VIKTOR SHKLOVSKY ET GAMEWORLD. Littérature et informatique : La littérature générée par ordinateur, ?.
http://www.refer.org/textinte/littinfo/2_porush.htm Prince, Gerald. Dictionary of Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987. The 1995 GROLIER Multimedia Encyclopedia. Danbury: Grolier Electronic Publishing, Inc., 1995. Vidart, Daniel. El juego y la condición humana. Notas para una antropología de la libertad en la necesidad. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental, 1995. Back to Ludology.org

Zur FN 84 FDG Workshop on Tabletop Games (Auszug)



Analog games have seen a surge of interest: board game cafés, new titles, and a more accepting culture to role-playing games as a pass-time has fueled a boom in sales. However, academic research is relatively stagnating upon the analog domain as an object of design, due to both the interdisciplinary nature taking cues from computer science, narrative creation, psychology, and due to a lack of good publication venues for such works. Although being integrated to achieve crucial outcomes such as brain health diagnosis, industrial training, recruitment process, analog games have been under-studied in terms of human factors consideration and design improvisation. The workshop endeavours to highlight such issues by discussing existing solutions and potential areas of improvement. Furthermore, the aim of this workshop is to address the gap between research and practice, looking at the ways in which academics can apply their tools to the discussion of analog games; this includes but is not limited to board games, war games, and tabletop role-playing.

This year sees the 5th iteration of the FDG Workshop on Tabletop Games. You can find the programme and accepted papers the previous workshops held on 2018, 2019, 2020, and 2022.

We define tabletop games here to include any game played by a group of players (or one player, in niche cases) on the tabletop: this includes board games, role-playing games, technology-enhanced board games (e.g. *Mansions of Madness* or *Alchemists*), and so on. Computer simulations of tabletop games are also included, e.g. for simulated board game play for the purposes of artificial intelligence or other computational tasks. Importantly, the topics of this workshop do not include playground activities or urban games, pervasive games (e.g. played throughout the day during other activities), and games intended to be played exclusively on the computer (e.g. digital card games such as *Hearthstone*). Therefore, while a computer-based generator which outputs a map and description which can be played on a tabletop role-playing game such as *Dungeons & Dragons* is acceptable, should the same generator only output dungeons played on the computer it would not be acceptable. Similarly, a computer simulation (interactive or not) of Chess would be acceptable provided that it simulates a board game (in this case Chess) which can be played on the tabletop. If you have any questions on whether a topic is within scope of this workshop, contact us at organizer@tabletopgamesworkshop.org for the specific case.

We welcome paper submissions as describing novel research, with a page limit of 8 pages. Submissions can be made via EasyChair (to the "Workshop on Tabletop Games" track).

- Papers submissions will be subject to double-blind peer review, and each submission will be peer reviewed. Authors of accepted papers will be invited to give an oral presentation of their paper at the workshop. Presenters are expected to attend physically.
- All submissions should be anonymized, as the review process is double-blind. All submissions should be in PDF format and comply with the new ACM interim template and need to import ACM CCS 2012 concepts. Both one-column and two-column ACM format options are acceptable, and both LaTeX and Word ACM templates are acceptable for producing the PDF file.
- Papers should be submitted through EasyChair (to the "Workshop on Tabletop Games" track).
- The Tabletop Games Workshop will take place between 09:00 and 17:00 on Tuesday 11 April, 2023. The venue will be the Lusofona University Library Room N1.10. See the FDG website for more venue details. All times below are in local (Lisbon) time.

Zur FN 147 Piatnik-Aktivitäten in Deutschland

Mail vom 27. 5. 2023 um 16:57 von Mag. Dieter Strehl, Piatnik an Tom Werneck

Lieber Tom,

Piatnik war in Deutschland vor FXS durch Handelsvertreter präsent,die Provision von uns bekamen.
Aber der Vertrieb FXS lief auch über deren HV.Man hatte keine angestellten Reisenden.

Piatnik war nicht nur in den Ländern der Monarchie tätig.Wir exportierten schon im 19.JH nach USA, Italien, Türkei und in viele andere Länder.Im 20.JH auch nach Palästina vor der Gründung Israels.
Schon die Vorfahren dachten sehr international.

Gesellschaftsspiele waren etwa ab den 60er Jahren im Programm, kann man an Hand der Preislisten nachlesen, Kinderkarten und Quartette gab es schon nach dem 1.WK.

Wir hatten nach dem Rommé-Boom in den 30er Jahren Schachtelmaschinen. Die konnten Spielkartenschachteln, aber auch Spieleschachteln herstellen.

Lieben Gruß

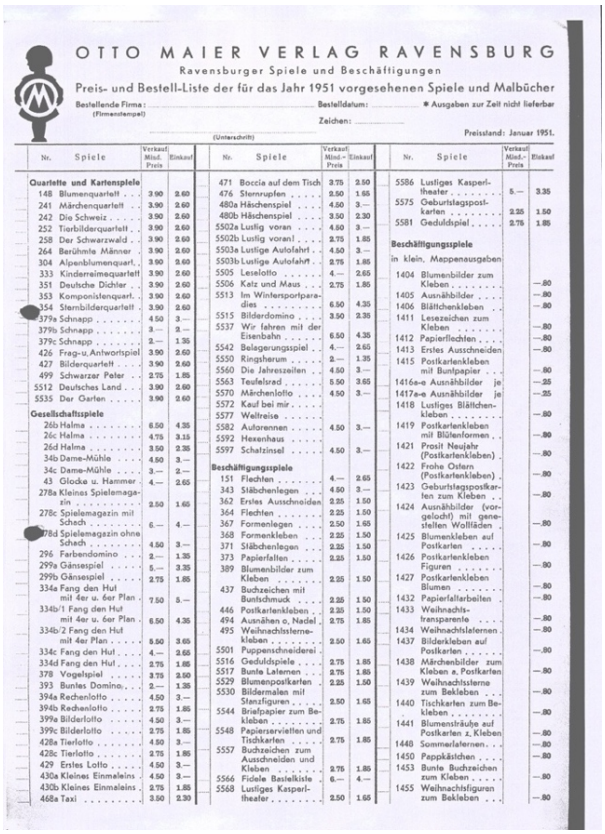
Dieter

Mag. Dieter Strehl
Geschäftsführer & Gesellschafter
Managing Director & Partner

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien, Österreich

T: +43 1 914 41 51
F: +43 1 911 14 45
Dieter.Strehl@piatnik.com
piatnik.com

Zur FN 161, 186 und 195 Preisliste Otto Maier Ravensburg 1951



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Ravensburger Spiele und Beschäftigungen

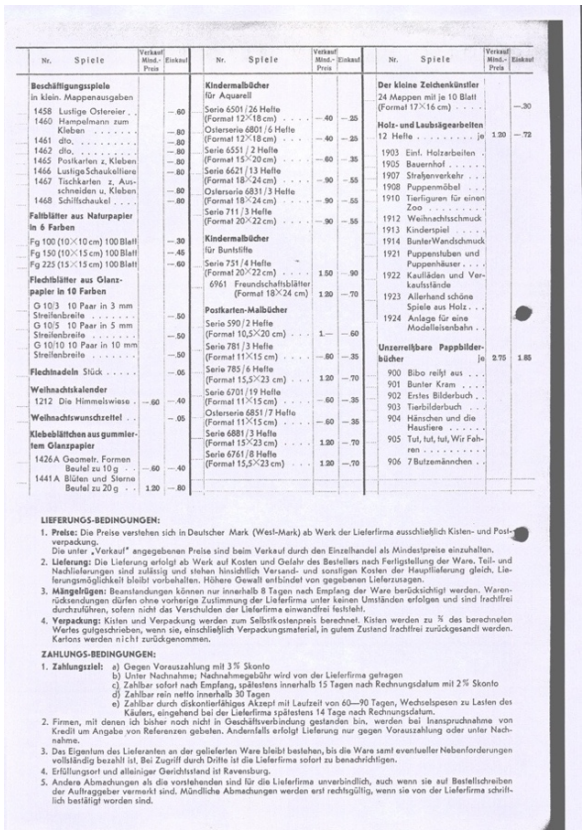
Preis- und Bestell-Liste der für das Jahr 1951 vorgesehenen Spiele und Malbücher

Bestellende Firma: (Firmenstempel) Bestelldatum: Zeichen: (Unterschrift)

* Ausgaben zur Zeit nicht lieferbar

Preisstand: Januar 1951.

Nr.	Spiele	Verkauf Mind.-Preis	Einkauf
	Quartette und Kartenspiele		
148	Blumenquartett	3.90	2.60
241	Märchenquartett	3.90	2.60
242	Die Schweiz	3.90	2.60
252	Tierbilderquartett	3.90	2.60
258	Der Schwarzwald	3.90	2.60
264	Berühmte Männer	3.90	2.60
304	Alpenblumenquart.	3.90	2.60
333	Kindereimaquartett	3.90	2.60
351	Deutsche Dichter	3.90	2.60
353	Komponistenquart.	3.90	2.60
354	Sternbilderquartett	3.90	2.60
379a	Schnapp	4.50	3.—
379b	Schnapp	3.—	3.—
379c	Schnapp	2.—	1.35
426	Frag-u. Antwortspiel	3.90	2.60
427	Bilderquartett	3.90	2.60
499	Schwarzer Peter	2.75	1.85
5512	Deutsches Land	3.90	2.60
5535	Der Garten	3.90	2.60
	Gesellschaftsspiele		
26b	Halma	6.50	4.35
26c	Halma	4.75	3.15
26d	Halma	3.50	2.35
34b	Dame-Mühle	4.50	3.—
34c	Dame-Mühle	3.—	2.—
43	Glocke u. Hammer	4.—	2.65
278a	Kleines Spielemagazin	2.50	1.65
278c	Spielemagazin mit Schach	6.—	4.—
278d	Spielemagazin ohne Schach	4.50	3.—
296	Farbendomino	2.—	1.35
299a	Gänsespiel	5.—	3.35
299b	Gänsespiel	2.75	1.85
334a	Fang den Hut mit 4er u. 6er Plan	7.50	5.—
334b/1	Fang den Hut mit 4er u. 6er Plan	6.50	4.35
334b/2	Fang den Hut mit 4er Plan	5.50	3.65
334c	Fang den Hut	4.—	2.65
334d	Fang den Hut	2.75	1.85
378	Vogelspiel	3.75	2.50
393	Buntes Domino	2.—	1.35
394a	Rechenlotto	4.50	3.—
394b	Rechenlotto	2.75	1.85
399a	Bilderlotto	4.50	3.—
399c	Bilderlotto	2.75	1.85
428a	Tierlotto	4.50	3.—
428c	Tierlotto	2.75	1.85
429	Erstes Lotto	4.50	3.—
430a	Kleines Einmaleins	4.50	3.—
430b	Kleines Einmaleins	2.75	1.85
468a	Taxi	3.50	2.30
471	Boccia auf dem Tisch	3.75	2.50
476	Stemrupfen	2.50	1.65
480a	Häschenspiel	4.50	3.—
480b	Häschenspiel	3.50	2.30
5502a	Lustig voran	4.50	3.—
5502b	Lustig voran!	2.75	1.85
5503a	Lustige Autofahrt	4.50	3.—
5503b	Lustige Autofahrt	2.75	1.85
5505	Leselotto	4.—	2.65
5506	Katz und Maus	2.75	1.85
5513	Im Wintersportparadies	6.50	4.35
5515	Bilderdomino	3.50	2.35
5537	Wir fahren mit der Eisenbahn	6.50	4.35
5542	Belagerungsspiel	4.—	2.65
5550	Ringsherum	2.—	1.35
5560	Die Jahreszeiten	4.50	3.—
5563	Teufelsrad	5.50	3.65
5570	Märchenlotto	4.50	3.—
5572	Kauf bei mir		
5577	Weltreise		
5582	Autorennen	4.50	3.—
5592	Hexenhaus		
5597	Schatzinsel	4.50	3.—
	Beschäftigungsspiele		
151	Flechten	4.—	2.65
343	Stäbchenlegen	4.50	3.—
362	Erstes Ausschneiden	2.25	1.50
364	Flechten	2.25	1.50
367	Formenlegen	2.50	1.65
368	Formenkleben	2.25	1.50
371	Stäbchenlegen	2.25	1.50
373	Papierfalten	2.25	1.50
389	Blumenbilder zum Kleben	2.25	1.50
437	Buchzeichen mit Buntschmuck	2.25	1.50
446	Postkartenkleben	2.25	1.50
494	Ausnähen o. Nadel	2.75	1.85
495	Weihnachtssternekleben	2.50	1.65
5501	Puppenschneiderei		
5516	Geduldspiele	2.75	1.85
5517	Bunte Latemen	2.75	1.85
5529	Blumenpostkarten	2.25	1.50
5530	Bildermalen mit Stanzfiguren	2.50	1.65
5544	Briefpapier zum Bekleben	2.75	1.85
5548	Papierservietten und Tischkarten	2.75	1.85
5557	Buchzeichen zum Ausschneiden und Kleben	2.75	1.85
5566	Fidele Bastelkiste	6.—	4.—
5568	Lustiges Kasperltheater	2.50	1.65
5586	Lustiges Kasperltheater	5.—	3.35
5575	Geburtstagspostkarten	2.25	1.50
5581	Geduldspiel	2.75	1.85
	Beschäftigungsspiele in klein. Mappenausgaben		
1404	Blumenbilder zum Kleben		—.80
1405	Ausnähbilder		—.80
1406	Blättchenkleben		—.80
1411	Lesezeichen zum Kleben		—.80
1412	Papierflechten		—.80
1413	Erstes Ausschneiden		—.80
1415	Postkartenkleben mit Buntpapier		—.80
1416a-e	Ausnähbilder je		—.25
1417a-e	Ausnähbilder je		—.25
1418	Lustiges Blättchenkleben		—.80
1419	Postkartenkleben mit Blütenformen		—.80
1421	Prosit Neujahr (Postkartenkleben)		—.80
1422	Frohe Ostern (Postkartenkleben)		—.80
1423	Geburtstagspostkarten zum Kleben		—.80
1424	Ausnähbilder (vorgelocht) mit genestelten Wollfäden		—.80
1425	Blumenkleben auf Postkarten		—.80
1426	Postkartenkleben Figuren		—.80
1427	Postkartenkleben Blumen		—.80
1432	Papierfalterbeiten		—.80
1433	Weihnachtstransparente		—.80
1434	Weihnachtslaternen		—.80
1437	Bilderkleben auf Postkarten		—.80
1438	Märchenbilder zum Kleben a. Postkarten		—.80
1439	Weihnachtssterne zum Bekleben		—.80
1440	Tischkarten zum Bekleben		—.80
1441	Blumensträuße auf Postkarten z. Kleben		—.80
1448	Sommerlaternen		—.80
1450	Pappkästchen		—.80
1453	Bunte Buchzeichen zum Kleben		—.80
1455	Weihnachtsfiguren zum Bekleben		—.80



Nr.	Spiele	Verkauf Mind.-Preis	Einkauf
	Beschäftigungsspiele in klein. Mappenausgaben		
1458	Lustige Ostereier		—.60
1460	Hampelmann zum Kleben		—.80
1461	dto.		—.80
1462	dto.		—.80
1465	Postkarten z. Kleben		—.80
1466	Lustige Schaukeltiere		—.80
1467	Tischkarten z. Ausschneiden u. Kleben		—.80
1468	Schiffschaukel		—.80
	Faltblätter aus Naturpapier in 6 Farben		
Fg 100	(10×10 cm) 100 Blatt		—.30
Fg 150	(10×15 cm) 100 Blatt		—.45
Fg 225	(15×15 cm) 100 Blatt		—.60
	Flechtblätter aus Glanzpapier in 10 Farben		
G 10/3	10 Paar in 3 mm Streifenbreite		—.50
G 10/5	10 Paar in 5 mm Streifenbreite		—.50
G 10/10	10 Paar in 10 mm Streifenbreite		—.50
	Flechtnadeln Stück		—.05
	Weihnachtskalender		
1212	Die Himmelswiese	—.60	—.40
	Weihnachtswunschzettel		—.05
	Klebeblättchen aus gummiertem Glanzpapier		
1426A	Geometr. Formen Beutel zu 10 g	—.60	—.40
1441A	Blüten und Sterne Beutel zu 20 g	1.20	—.80
	Kindermalbücher für Aquarell		
	Serie 6501/26 Hefte (Format 12×18 cm)	—.40	—.25
	Osterserie 6801/6 Hefte (Format 12×18 cm)	—.40	—.25
	Serie 6551/2 Hefte (Format 15×20 cm)	—.60	—.35
	Osterserie 6831/3 Hefte (Format 18×24 cm)	—.90	—.55
	Serie 711/3 Hefte (Format 20×22 cm)	—.90	—.55
	Kindermalbücher für Buntstifte		
	Serie 751/4 Hefte (Format 20×22 cm)	1.50	—.90
6961	Freundschaftsblätter (Format 18×24 cm)	1.20	—.70
	Postkarten-Malbücher		
	Serie 590/2 Hefte (Format 10,5×20 cm)	1.—	—.60
	Serie 781/3 Hefte (Format 11×15 cm)	—.80	—.35
	Serie 785/6 Hefte (Format 15,5×23 cm)	1.20	—.70
	Serie 6701/19 Hefte (Format 11×15 cm)	—.60	—.35
	Osterserie 6851/7 Hefte (Format 11×15 cm)	—.60	—.35
	Serie 6881/3 Hefte (Format 15×23 cm)	1.20	—.70
	Serie 6761/8 Hefte (Format 15,5×23 cm)	1.20	—.70
	Der kleine Zeichenkünstler 24 Mappen mit je 10 Blatt (Format 17×16 cm)		—.30
	Holz- und Laubsägearbeiten 12 Hefte je	1.20	—.72
1903	Einf. Holzarbeiten		
1905	Bauernhof		
1907	Straßenverkehr		
1908	Puppenmöbel		
1910	Tierfiguren für einen Zoo		
1912	Weihnachtsschmuck		
1913	Kinderspiel		
1914	BunterWandschmuck		
1921	Puppenstuben und Puppenhäuser		
1922	Kaufläden und Verkaufsstände		
1923	Allerhand schöne Spiele aus Holz		
1924	Anlage für eine Modelleisenbahn		
	Unzerreißbare Pappbilderbücher je	2.75	1.85
900	Bibo reitet aus		
901	Bunter Kram		
902	Erstes Bilderbuch		
903	Tierbilderbuch		
904	Hänschen und die Haustiere		
905	Tut, tut, tut, Wir Fahren		
906	7 Bulzemännchen		

LIEFERUNGS-BEDINGUNGEN:

1. **Preise:** Die Preise verstehen sich in Deutscher Mark (West-Mark) ab Werk der Lieferfirma ausschließlich Kisten- und Postverpackung.
   Die unter „Verkauf" angegebenen Preise sind beim Verkauf durch den Einzelhandel als Mindestpreise einzuhalten.
2. **Lieferung:** Die Lieferung erfolgt ab Werk auf Kosten und Gefahr des Bestellers nach Fertigstellung der Ware. Teil- und Nachlieferungen sind zulässig und stehen hinsichtlich Versand- und sonstigen Kosten der Hauptlieferung gleich. Lieferungsmöglichkeit bleibt vorbehalten. Höhere Gewalt entbindet von gegebenen Lieferzusagen.
3. **Mängelrügen:** Beanstandungen können nur innerhalb 8 Tagen nach Empfang der Ware berücksichtigt werden. Warenrücksendungen dürfen ohne vorherige Zustimmung der Lieferfirma unter keinen Umständen erfolgen und sind frachtfrei durchzuführen, sofern nicht das Verschulden der Lieferfirma einwandfrei feststeht.
4. **Verpackung:** Kisten und Verpackung werden zum Selbstkostenpreis berechnet. Kisten werden zu ¾ des berechneten Wertes gutgeschrieben, wenn sie, einschließlich Verpackungsmaterial, in gutem Zustand frachtfrei zurückgesandt werden. Kartons werden nicht zurückgenommen.

ZAHLUNGS-BEDINGUNGEN:

1. **Zahlungsziel:** a) Gegen Vorauszahlung mit 3% Skonto
   b) Unter Nachnahme; Nachnahmegebühr wird von der Lieferfirma getragen
   c) Zahlbar sofort nach Empfang, spätestens innerhalb 15 Tagen nach Rechnungsdatum mit 2% Skonto
   d) Zahlbar rein netto innerhalb 30 Tagen
   e) Zahlbar durch diskontierfähigen Akzept mit Laufzeit von 60—90 Tagen, Wechselspesen zu Lasten des Käufers, eingehend bei der Lieferfirma spätestens 14 Tage nach Rechnungsdatum.
2. Firmen, mit denen ich bisher noch nicht in Geschäftsverbindung gestanden bin, werden bei Inanspruchnahme von Kredit um Angabe von Referenzen gebeten. Andernfalls erfolgt Lieferung nur gegen Vorauszahlung oder unter Nachnahme.
3. Das Eigentum des Lieferanten an der gelieferten Ware bleibt bestehen, bis die Ware samt eventueller Nebenforderungen vollständig bezahlt ist. Bei Zugriff durch Dritte ist die Lieferfirma sofort zu benachrichtigen.
4. Erfüllungsort und alleiniger Gerichtsstand ist Ravensburg.
5. Andere Abmachungen als die vorstehenden sind für die Lieferfirma unverbindlich, auch wenn sie auf Bestellschreiben der Auftraggeber vermerkt sind. Mündliche Abmachungen werden erst rechtgültig, wenn sie von der Lieferfirma schriftlich bestätigt worden sind.

Zur FN 181, 523 und 524 Die Spieltruhe Jung & Co.

Spielefabrikation in Morlesau (Hammelburger-Album)



Schachteln aus schlechtem Karton, verblichene Druckfarben und handgemachte Spielsteine – in den wenigen erhaltenen Spielen aus der *Spieltruhe Jung* in Morlesau steckt ein spannendes Stück Nachkriegsgeschichte. In Morlesau bei Hammelburg entstand kurz nach dem Zweiten Weltkrieg eine kleine Spielefabrik, die beinahe richtig groß geworden wäre – aber das Schicksal wollte es anders. Bei Sammlern sind noch ungefähr zehn verschiedene Spiele im Umlauf. Wie viele wirklich im Programm der *Spieltruhe Jung & Co*. waren, lässt sich kaum mehr feststellen, denn es gibt keine Unterlagen mehr aus dieser Firma, die ungefähr drei Jahre lang produzierte. Nur durch Befragungen vor Ort und mit einigen Archivalien aus dem Staatsarchiv Würzburg ließ sich die Firmengeschichte einigermaßen rekonstruieren.

Eine Idee kommt nach Morlesau

Der Anzeigenkaufmann Leo Krimmer aus Frankfurt am Main (Jahrgang 1911) brachte 1943 während eines Fronturlaubs seine Familie mit drei Kindern nach Morlesau an der Fränkischen Saale, um sie vor einem Angriff auf Frankfurt zu schützen. Als er 1945 aus der Gefangenschaft zurückkehrte, hatte er eine ungewöhnliche Idee im Gepäck: sofort und an Ort und Stelle verschiedene Brett- und Würfelspiele herzustellen und zu vertreiben.



Leo Krimmer setzte seine Ideen schnell und zielstrebig um, mitten in Morlesau und mit wenig Investitionen. Bereits im Frühjahr 1946 hatte er die ersten Lizenzen bekommen. Der behördliche Schriftverkehr für sämtliche Genehmigungen zog sich bis 1947 hin. Nach den ersten „Testmustern“ lief die Produktion sicher schon vorher an – mit den damaligen Mitteln und Verhältnissen eine abenteuerliche Angelegenheit. Papier war rationiert, Farbe nur eingeschränkt erhältlich, Maschinen sowie Verkehrs- und Transportwege zum Teil noch vom Krieg zerstört. Kein Problem war die Beschaffung von Holz und menschlicher Arbeitskraft – Leo Krimmer wurde gefragter Arbeitgeber.

Arbeit für Einheimische und Vertriebene

Der Schreiner Ernst Dittmeier im Nachbarort Michelau lieferte die rohen Spielsteine aus Holz. Sie wurden dann in Morlesau oder dem nahen Ochsenthal poliert, gebeizt, goldgeprägt oder per Hand mit Schablonen bemalt. Die Kartons bezog die *Spieltruhe* von der Firma Stabernack in Offenbach, eine Hammelburger Druckerei (vermutlich Seipel) fertigte die Anleitungen. Studienrat Karl Brandler aus Hammelburg und seine Kunstschüler halfen mit, Spielefelder und Verpackungen zu entwerfen. Leerstehende Säle oder Scheunen in Morlesau und Ochsenthal dienten anfangs als Produktionsstätte. Kilian Köhler aus Morlesau übernahm die Transporte zwischen den einzelnen Arbeitsschritten mit seinem Pferdefuhrwerk.







An Maschinenausrüstung nennt ein Behörden-Antrag aus dem Jahr 1947: zwei Folienprägepressen, Polier- und Schleifeinrichtungen, eine Feinkreissäge. Not machte auch erfinderisch: eine alte Getreidebeiztrommel wurde umfunktioniert für die Bearbeitung der Spielsteine.



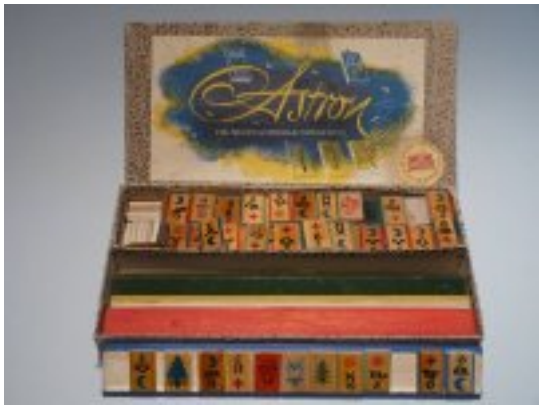
Ungefähr 25 fest Angestellte und bis zu 70 Heimarbeiter aus dem näheren und weiteren Umkreis, darunter viele Heimatvertriebene, arbeiteten für die *Spieltruhe Jung & Co*. Der Name Jung stammte von der mitbeteiligten Schwiegermutter von Leo Krimmer, Sophie Jung (geb. 1881). Leo Krimmer durfte aufgrund eines schwebenden Spruchkammerverfahrens noch keine Firma gründen. Das Logo mit der Truhe und dem Kasperle entwarf Malermeister Willi Behr aus Saarbrücken, der damals auch in Morlesau wohnte.

Die Spieltruhe kommt gut an



Die Spiele bereicherten den anfangs noch spärlich ausgestatteten Markt und fanden guten Absatz. Spielzeug war in den Nachkriegsjahren rar. In seinen Anträgen hatte Leo Krimmer das Firmensortiment als „Unterhaltungsspiele mit dem Schwergewicht auf pädagogischen Spielen“ bezeichnet. Leo Krimmer organisierte den Vertrieb in allen westlichen Besatzungszonen und konnte sich dabei auch auf Verlagsvertreter stützen, die in Stuttgart, München, Mainz oder Frankfurt tätig waren.

Lehrreich und unterhaltend



Zu den ersten Produkten gehörten wahrscheinlich das „*Domino*“, das „*Tier-Domino*“, das Rechenspiel „*Zahlenknirps*“ und das Würfelspiel „*Volle Sieben*“. Nach einem Werbeprospekt gab es noch das Würfel-Quiz „*Was weißt Du?“,* das Solitärspiel „*Solo*“, das Legespiel „*Das goldene Handwerk*“, das Stäbchenspiel „*Bunterlei*“ und das Balance-Kreiselspiel „*Hinein*“. Als neues Unterhaltungsspiel kam das etwas kompliziertere „*Astron*“ dazu, das dem chinesischen *Mah Jong* ähnelte. Es war mit ca. 20 D-Mark (nach der Währungsreform) das teuerste Spiel, denn es war aufwändig hergestellt und die Spielsteine mussten mit vielen Zeichen und Bildern aus Schablonen bemalt werden. Die anderen Spiele kosteten nach dem Prospekt zwischen 0,50 D-Mark („*Hinein*“) und 2,75 D-Mark („*Tierdomino*“).



Die Spiele waren für Kinder und Erwachsene geeignet und überwiegend einfach zu spielen – bis auf „*Astron*“. Das bunte Sortiment förderte Rechenkünste, Denkvermögen und Allgemeinbildung. Leo Krimmers Hoffnung, dass die Spiele Eingang in den Schulunterricht finden würden, erfüllte sich aber nicht.

Das jähe Ende



Die Geschäfte entwickelten sich gut und Leo Krimmer kaufte nach einiger Zeit auch eine ausgediente Baracke aus dem Kriegsgefangenenlager Hammelburg, die als Lager, Büro und zum Teil zur Produktion diente.
Die Umsätze florierten und im Herbst 1948 war das Lager gut gefüllt für das Weihnachtsgeschäft. Da läutete eines Tages die Feuerglocke. In der Baracke war durch einen Sägemehlofen ein Feuer ausgebrochen und vernichtete einen Großteil der Produktion. Schlagartig waren alle Hoffnungen zerstört: Die Spieltruhe Jung & Co. hörte auf zu existieren. Leo Krimmer kehrte zurück nach Frankfurt und nahm seine alte Tätigkeit in einem Verlag wieder auf.





Die andere „Spieltruhe“

Viele Jahre später, in den 1960er-Jahren, tauchten neue Spiele in modernerem Design auf, die das kleine Logo mit dem Kasperle in leicht veränderter Form trugen: Nun erschienen Truhe und Kasperl zusammen mit zwei Würfeln auf der Verpackung. Bekannt sind bisher „hasch hasch“, „ruck zuck“, „der bunte pipifax“ und „color“. Von den alten Spielen erschien „Die volle Sieben“ anscheinend in einer Neuauflage. Diese Spiele wurden vermutlich von der „Spieltruhe Nöll KG“ herausgegeben. Ein Schwager aus einer neuen Eheschließung von Leo Krimmer soll diese Firma betrieben haben. 1964 existierte in Weißkirchen bei Oberursel im Friedhofsweg die „Spieltruhe Weißkirchen“, 1965 wurde sie abgemeldet. Weitere Einzelheiten über diese Firma sind bisher nicht bekannt. Der „bunte pipifax“ erschien in jeweils erneuertem Design danach noch bei „Pestalozzi“ und „Windele“. Die Geschichte der Spieltruhe Jung & Co. in Morlesau aber endete jedenfalls im Jahr 1948 – noch bevor das „Wirtschaftswunder“ richtig begonnen hatte.

Erich Hutzelmann/Christine Schormayer

Zur FN 182 Mail von Tristan Schwennsen, Archivleiter Ravensburg, vom 17.7.2023, 10:24

Hallo Tom,
hier was ich zu Deinen Fragen sagen kann:

Gründung der Fachgruppe Spiel
Dazu findet sich in den Aktenbeständen des Unternehmensarchivs leider nichts

War Willi Baumann der erste Vorsitzende der Fachgruppe Spiel?
Dazu findet sich in den Aktenbeständen des Unternehmensarchivs leider nichts

Sind InterTeam und International Team dieselbe Firma?
Dazu findet sich in den Aktenbeständen des Unternehmensarchivs leider nichts

Wann wurde das Unternehmensarchiv Ravensburger gegründet?
Das lässt sich leider nicht mit Bestimmheit sagen, dazu habe ich mal recherchiert. Aufgrund dessen, dass wir relativ viel Aktenmaterial und auch – bis auf wenige Ausnahmen – die frühen Produkte im Unternehmensarchiv haben, gehe ich davon aus, dass es etwas ähnliches schon sehr früh gab, auch wenn es vielleicht nicht zwingend „Archiv" genannt wurde. Wann Erwin Glonnegger sich dieser Sammlung angenommen hat, kann ich nicht sagen. Die frühesten definitiven Belege für die Existenz eines Unternehmensarchivs kann ich auf 1970 datieren, aber aus den Unterlagen geht hervor, dass das Unternehmensarchiv schon davor existiert hat. Nun macht eine Sammlung noch kein Archiv aus. Ab 1977 bekam Glonnegger Unterstützung durch Roland Einholz, der das Unternehmensarchiv ordnen sollte. Nach dem Ausscheiden von Glonnegger 1986 übernahm Roland Einholz weiter diese Aufgabe. Ab Mitte der 2000er-Jahre begann eine digitale Erschließung der Bestände und mit der Einstellung von Ulrich Schludi – einem ausgebildeten Archivar – 2008 wurde das Archiv nochmals professionalisiert.
Wo man da jetzt die Gründung festlegen will, ist schwierig.

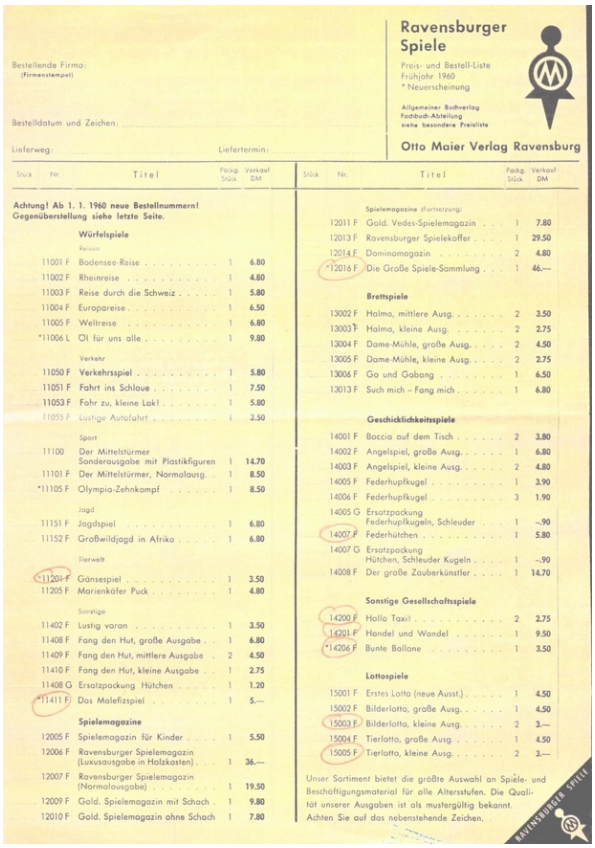
Wie hieß Breede mit Vornamen?
Ich nehme an, Du meinst Dieter Breede.

Zu „Sag nix über Pulok"
„Sag nix über Pulok" erschien 1954 unter der Art.-Nr. 5613. Im Zuge der Art.-Nr.-Umstellung 1960 lief das Spiel ab 1960 unter der Art.-Nr. 15500. Das Spiel war bis einschließlich 1963 im Programm.
„Kreuzwortpulok" erschien 1954 unter der Art.-Nr. 5614. Im Zuge der Art.-Nr.-Umstellung 1960 lief das Spiel ab 1960 unter der Art.-Nr. 15501. Das Spiel war bis einschließlich 1962 im Programm.
„Kinderpulok" erschien 1955 unter der Art.-Nr. 5615. Das Spiel war bis einschließlich 1959 im Programm.
1978 wurde „Sag nix über Pulok" unter der Art.-Nr. 6115207 neuaufgelegt, blieb allerdings nur bis einschließlich 1979 im Programm.
Die 15500 und 15501 habe ich leider nicht im Archiv. Da wohl lediglich die Art.-Nr. geändert wurde, hat man vermutlich deswegen keine Exemplare aufgehoben. Unterschiedliche Covergestaltungen der jeweiligen Ausgaben habe ich nicht. Die entsprechenden Cover findest Du im Anhang.

Herzliche Grüße
Tristan

Tristan Schwennsen
Manager Archives
Ravensburger AG
Archiv
Robert-Bosch-Str. 1
88214 Ravensburg

Zur FN 184 Preisliste Otto Maier Ravensburg 1960



Ravensburger Spiele

Preis- und Bestell-Liste
Frühjahr 1960
* Neuerscheinung

Allgemeiner Buchverlag
Fachbuch-Abteilung
siehe besondere Preisliste

Otto Maier Verlag Ravensburg

Bestellende Firma: (Firmenstempel)

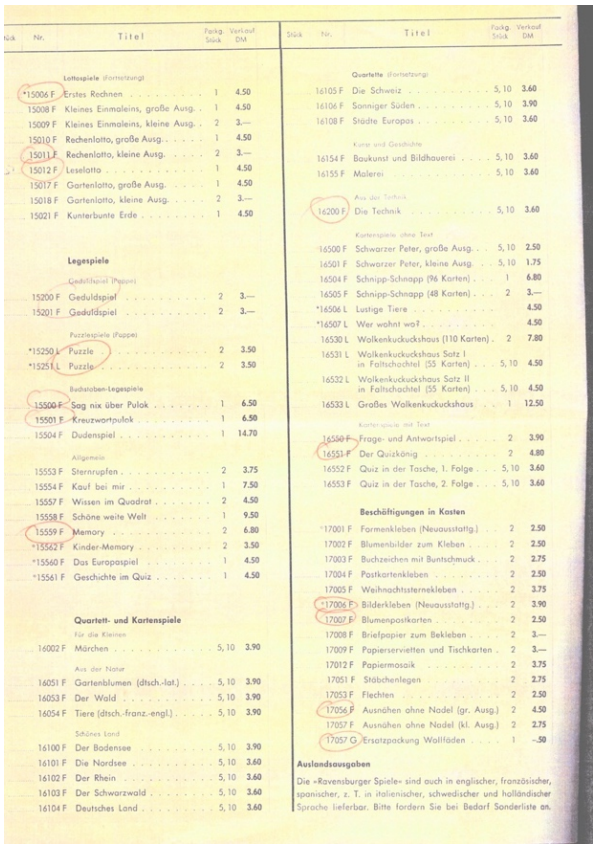
Bestelldatum und Zeichen:

Lieferweg: Liefertermin:

Stück	Nr.	Titel	Packg. Stück	Verkauf DM
Achtung! Ab 1. 1. 1960 neue Bestellnummern! Gegenüberstellung siehe letzte Seite.				
		Würfelspiele		
		Reise		
	11001 F	Bodensee-Reise	1	6.80
	11002 F	Rheinreise	1	4.80
	11003 F	Reise durch die Schweiz	1	5.80
	11004 F	Europareise	1	6.50
	11005 F	Weltreise	1	6.80
	*11006 L	Oi für uns alle	1	9.80
		Verkehr		
	11050 F	**Verkehrsspiel**	1	5.80
	11051 F	Fahrt ins Schlaue	1	7.50
	11053 F	Fahr zu, kleine Lok!	1	5.80
	11055 F	Lustige Autofahrt	1	3.50
		Sport		
	11100	Der Mittelstürmer Sonderausgabe mit Plastikfiguren	1	14.70
	11101 F	Der Mittelstürmer, Normalausg.	1	8.50
	*11105 F	Olympia-Zehnkampf	1	8.50
		Jagd		
	11151 F	Jagdspiel	1	6.80
	11152 F	Großwildjagd in Afrika	1	6.80
		Tierwelt		
	11201 F	Gänsespiel	1	3.50
	11205 F	Marienkäfer Puck	1	4.80
		Sonstige		
	11402 F	Lustig voran	1	3.50
	11408 F	Fang den Hut, große Ausgabe	1	6.80
	11409 F	Fang den Hut, mittlere Ausgabe	2	4.50
	11410 F	Fang den Hut, kleine Ausgabe	1	2.75
	11408 G	Ersatzpackung Hütchen	1	1.20
	*11411 F	Das Malefizspiel	1	5.—
		Spielemagazine		
	12005 F	Spielemagazin für Kinder	1	5.50
	12006 F	Ravensburger Spielemagazin (Luxusausgabe in Holzkasten)	1	36.—
	12007 F	Ravensburger Spielemagazin (Normalausgabe)	1	19.50
	12009 F	Gold. Spielemagazin mit Schach	1	9.80
	12010 F	Gold. Spielemagazin ohne Schach	1	7.80
		Spielemagazine (Fortsetzung)		
	12011 F	Gold. Vedes-Spielemagazin	1	7.80
	12013 F	Ravensburger Spielekoffer	1	29.50
	12014 F	Dominomagazin	2	4.80
	*12016 F	Die Große Spiele-Sammlung	1	46.—
		Brettspiele		
	13002 F	Halma, mittlere Ausg.	2	3.50
	13003 F	Halma, kleine Ausg.	2	2.75
	13004 F	Dame-Mühle, große Ausg.	2	4.50
	13005 F	Dame-Mühle, kleine Ausg.	2	2.75
	13006 F	Go und Gobang	1	6.50
	13013 F	Such mich – Fang mich	1	6.80
		Geschicklichkeitsspiele		
	14001 F	Boccia auf dem Tisch	2	3.80
	14002 F	Angelspiel, große Ausg.	1	6.80
	14003 F	Angelspiel, kleine Ausg.	2	4.80
	14005 F	Federhupfkugel	1	3.90
	14006 F	Federhupfkugel	3	1.90
	14005 G	Ersatzpackung Federhupfkugeln, Schleuder	1	–.90
	14007 F	Federhütchen	1	5.80
	14007 G	Ersatzpackung Hütchen, Schleuder Kugeln	1	–.90
	14008 F	Der große Zauberkünstler	1	14.70
		Sonstige Gesellschaftsspiele		
	14200 F	Hallo Taxi!	2	2.75
	14201 F	Handel und Wandel	1	9.50
	*14206 F	Bunte Ballone	1	3.50
		Lottospiele		
	15001 F	Erstes Lotto (neue Ausst.)	1	4.50
	15002 F	Bilderlotto, große Ausg.	1	4.50
	15003 F	Bilderlotto, kleine Ausg.	2	3.—
	15004 F	Tierlotto, große Ausg.	1	4.50
	15005 F	Tierlotto, kleine Ausg.	2	3.—

Unser Sortiment bietet die größte Auswahl an Spiele- und Beschäftigungsmaterial für alle Altersstufen. Die Qualität unserer Ausgaben ist als mustergültig bekannt. Achten Sie auf das nebenstehende Zeichen.

RAVENSBURGER SPIELE



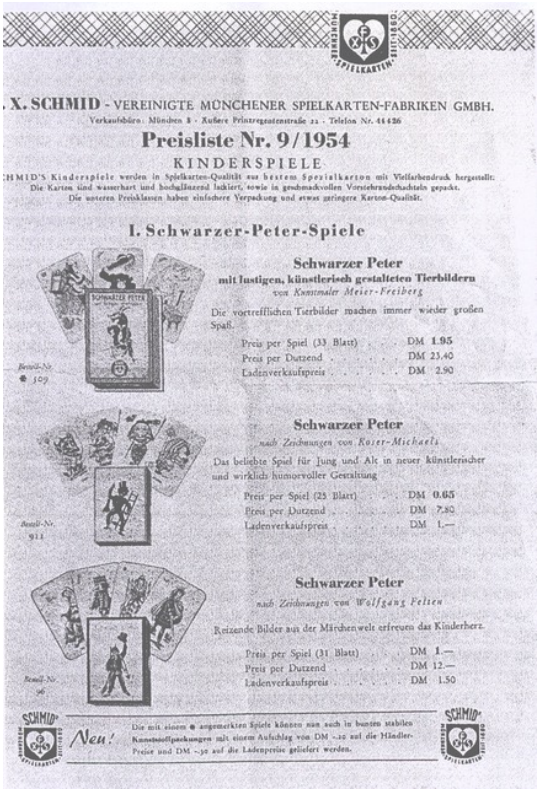
Stück	Nr.	Titel	Packg. Stück	Verkauf DM
		Lottospiele (Fortsetzung)		
	*15006 F	Erstes Rechnen	1	4.50
	15008 F	Kleines Einmaleins, große Ausg.	1	4.50
	15009 F	Kleines Einmaleins, kleine Ausg.	2	3.—
	15010 F	Rechenlotto, große Ausg.	1	4.50
	15011 F	Rechenlotto, kleine Ausg.	2	3.—
	15012 F	Leselotto	1	4.50
	15017 F	Gartenlotto, große Ausg.	1	4.50
	15018 F	Gartenlotto, kleine Ausg.	2	3.—
	15021 F	Kunterbunte Erde	1	4.50
		Legespiele		
		Geduldspiel (Puppe)		
	15200 F	Geduldspiel	2	3.—
	15201 F	Geduldspiel	2	3.—
		Puzzlespiele (Puppe)		
	*15250 L	Puzzle	2	3.50
	*15251 L	Puzzle	2	3.50
		Bodatoben-Legespiele		
	15500 F	Sag nix über Pulok	1	6.50
	15501 F	Kreuzwortpulok	1	6.50
	15504 F	Dudenspiel	1	14.70
		Allgemein		
	15553 F	Sternrupfen	2	3.75
	15554 F	Kauf bei mir	1	7.50
	15557 F	Wissen im Quadrat	2	4.50
	15558 F	Schöne weite Welt	1	9.50
	15559 F	Memory	2	6.80
	*15562 F	Kinder-Memory	2	3.50
	*15560 F	Das Europaspiel	1	4.50
	*15561 F	Geschichte im Quiz	1	4.50
		Quartett- und Kartenspiele		
		Für die Kleinen		
	16002 F	Märchen	5, 10	3.90
		Aus der Natur		
	16051 F	Gartenblumen (dtsch.-lat.)	5, 10	3.90
	16053 F	Der Wald	5, 10	3.90
	16054 F	Tiere (dtsch.-franz.-engl.)	5, 10	3.90
		Schönes Land		
	16100 F	Der Bodensee	5, 10	3.90
	16101 F	Die Nordsee	5, 10	3.60
	16102 F	Der Rhein	5, 10	3.60
	16103 F	Der Schwarzwald	5, 10	3.60
	16104 F	Deutsches Land	5, 10	3.60
		Quartette (Fortsetzung)		
	16105 F	Die Schweiz	5, 10	3.60
	16106 F	Sonniger Süden	5, 10	3.90
	16108 F	Städte Europas	5, 10	3.60
		Kunst und Geschichte		
	16154 F	Baukunst und Bildhauerei	5, 10	3.60
	16155 F	Malerei	5, 10	3.60
		Aus der Technik		
	16200 F	Die Technik	5, 10	3.60
		Kartenspiele ohne Text		
	16500 F	Schwarzer Peter, große Ausg.	5, 10	2.50
	16501 F	Schwarzer Peter, kleine Ausg.	5, 10	1.75
	16504 F	Schnipp-Schnapp (96 Karten)	1	6.80
	16505 F	Schnipp-Schnapp (48 Karten)	2	3.—
	*16506 L	Lustige Tiere		4.50
	*16507 L	Wer wohnt wo?		4.50
	16530 L	Wolkenkuckuckshaus (110 Karten)	2	7.80
	16531 L	Wolkenkuckuckshaus Satz I in Faltschachtel (55 Karten)	5, 10	4.50
	16532 L	Wolkenkuckuckshaus Satz II in Faltschachtel (55 Karten)	5, 10	4.50
	16533 L	Großes Wolkenkuckuckshaus	1	12.50
		Kartenspiele mit Text		
	16550 F	Frage- und Antwortspiel	2	3.90
	16551 F	Der Quizkönig	2	4.80
	16552 F	Quiz in der Tasche, 1. Folge	5, 10	3.60
	16553 F	Quiz in der Tasche, 2. Folge	5, 10	3.60
		Beschäftigungen in Kasten		
	*17001 F	Formenkleben (Neuausstattg.)	2	2.50
	17002 F	Blumenbilder zum Kleben	2	2.50
	17003 F	Buchzeichen mit Buntschmuck	2	2.75
	17004 F	Postkartenkleben	2	2.50
	17005 F	Weihnachtssternekleben	2	3.75
	*17006 F	Bilderkleben (Neuausstattg.)	2	3.90
	17007 F	Blumenpostkarten	2	2.50
	17008 F	Briefpapier zum Bekleben	2	3.—
	17009 F	Papierservietten und Tischkarten	2	3.—
	17012 F	Papiermosaik	2	3.75
	17051 F	Stäbchenlegen	2	2.75
	17053 F	Flechten	2	2.50
	17056 F	Ausnähen ohne Nadel (gr. Ausg.)	2	4.50
	17057 F	Ausnähen ohne Nadel (kl. Ausg.)	2	2.75
	17057 G	Ersatzpackung Wollfäden	1	–.50

Auslandsausgaben

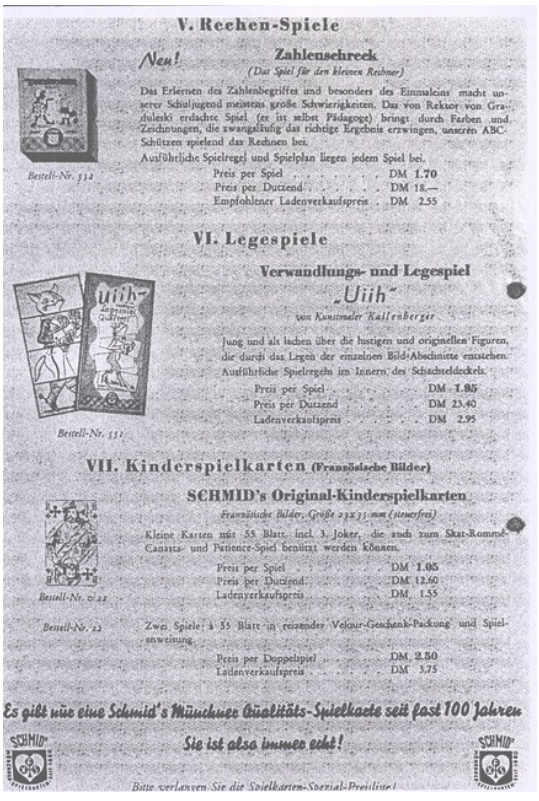
Die »Ravensburger Spiele« sind auch in englischer, französischer, spanischer, z. T. in italienischer, schwedischer und holländischer Sprache lieferbar. Bitte fordern Sie bei Bedarf Sonderliste an.

Zur FN 196 Preisliste FX Schmid 1954









SCHMID's Frage- und Antwort-Spiele

Neu! B.-Nr.	**301 Lach' dich gesund** (für Erwachsene) 120 Fragen und Antworten	1.60	2.40
Neu!	**302 Alles lacht** (für Kinder)	1.60	2.40
	Wir bringen damit wieder die alte, beliebte und bewährte Art und entsprechen so den vielfachen Wünschen Ihrer Kunden.		

SCHMID's Schnipp-Schnapp

Bestell-Nr.	**550**	1.30	1.95
	91 (Serie III)	—.65	1.—

SCHMID's Quartett-Verwandlungs- und Legespiel »Uiih«

(mit Figuren aus der Märchenwelt)

Bestell-Nr.	**551 Ein reizendes, unterhaltendes Spiel** für große u. kleine Kinder	1.95	2.95
Neu!	**552 Zahlenschreck (das Spiel für den kleinen Rechner)**	1.70	2.55

F. X. SCHMID · VEREINIGTE MÜNCHENER SPIELKARTENFABRIKEN G.M.B.H.

Verkaufsbüro: München 27 · Lamontstraße 3 · Telefon Nr. 44426

Eine wichtige Mitteilung!

Wir bitten unsere Geschäftsfreunde davon Kenntnis zu nehmen, daß wir den Alleinverkauf und die Auslieferung der weltbekannten **Wiener Qualitätsspielkarten und Quartettspiele** der Firma

Ferd. Piatnik & Söhne · Wien XIV

übernommen haben.

Bestellungen, sowie Anfragen wollen Sie bitte an unser Verkaufsbüro **München 27, Lamontstraße 3** richten. Preislisten etc. stehen gern zur Verfügung.

Unsere Bezirks-Vertreter werden Ihnen bei ihrem nächsten Besuch auch diese Kollektion mit vorlegen. Es ist sicherlich für Sie angenehm, daß Sie nunmehr bei Bestellungen von Schmid's Münchner Spielkarten auch zugleich ohne Mehrkosten die „Piatnik"-Spielkarten mitbestellen können.

Wir sind weiter bemüht, Sie immer bestens und aufmerksamst zu bedienen und sehen Ihren geschätzten Aufträgen gerne entgegen.

Mit freundlicher Empfehlung

F. X. SCHMID
VEREINIGTE MÜNCHENER SPIELKARTENFABRIKEN G.M.B.H.
Verkaufsbüro München

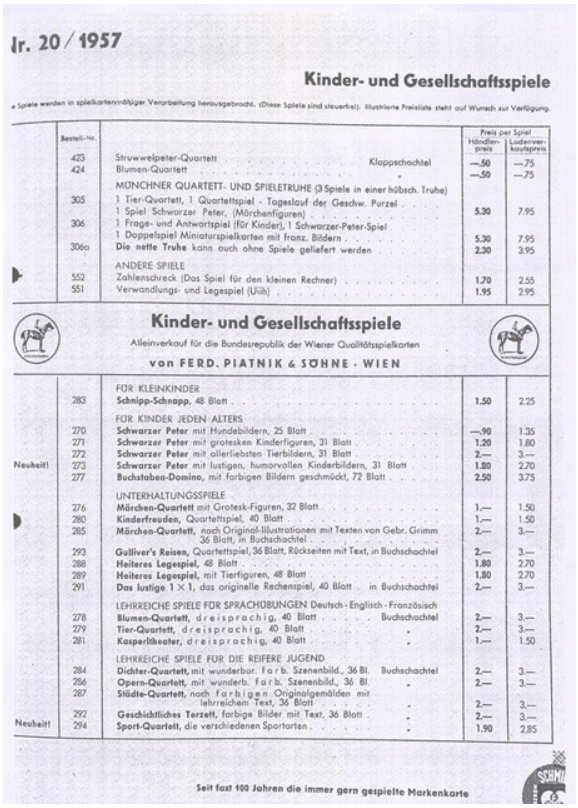
Ständige Messeadressen:

Nürnberger Spielwaren-Messe
Wiesenerhaus, 4. Stock Stand Nr. 427/28/29

Frankfurter Frühjahrs- und Herbstmesse
Halle 7, Stand Nr. 1070

Zur FN 197 Preisliste FX Schmid 1957





Nr. 20 / 1957

Kinder- und Gesellschaftsspiele

e Spiele werden in spielkartenmäßiger Verarbeitung herausgebracht. (Diese Spiele sind steuerfrei). Illustrierte Preisliste steht auf Wunsch zur Verfügung.

	Bestell-Nr.		Preis per Spiel Händler-preis	Ladenverkaufspreis
	423	Struwwelpeter-Quartett Klappschachtel	—.50	—.75
	424	Blumen-Quartett "	—.50	—.75
		MÜNCHNER QUARTETT- UND SPIELETRUHE (3 Spiele in einer hübsch. Truhe)		
	305	1 Tier-Quartett, 1 Quartettspiel - Tageslauf der Geschw. Purzel	5.30	7.95
		1 Spiel Schwarzer Peter, (Märchenfiguren)		
	306	1 Frage- und Antwortspiel (für Kinder), 1 Schwarzer-Peter-Spiel		
		1 Doppelspiel Miniaturspielkarten mit franz. Bildern	5.30	7.95
	306a	**Die nette Truhe** kann auch ohne Spiele geliefert werden	2.30	3.95
		ANDERE SPIELE		
▶	552	Zahlenschreck (Das Spiel für den kleinen Rechner)	1.70	2.55
	551	Verwandlungs- und Legespiel (Uhh)	1.95	2.95

Kinder- und Gesellschaftsspiele

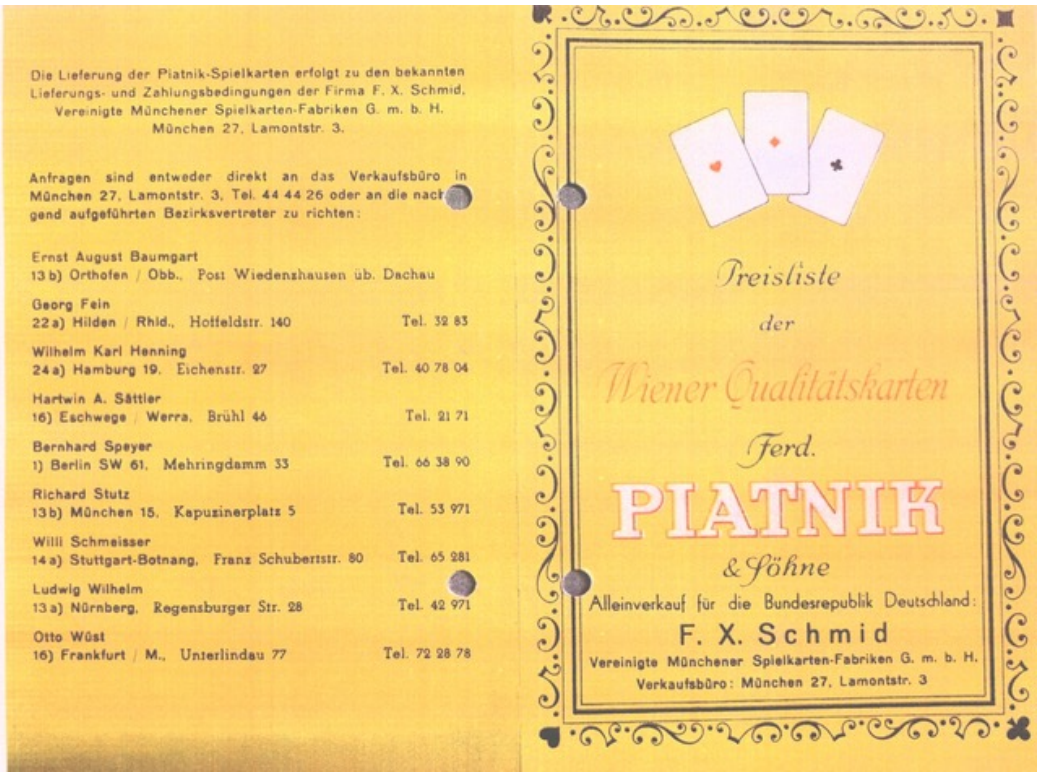
Alleinverkauf für die Bundesrepublik der Wiener Qualitätsspielkarten

von FERD. PIATNIK & SÖHNE · WIEN

		FÜR KLEINKINDER		
	283	**Schnipp-Schnapp,** 48 Blatt	1.50	2.25
		FÜR KINDER JEDEN ALTERS		
	270	**Schwarzer Peter** mit Hundebildern, 25 Blatt	—.90	1.35
	271	**Schwarzer Peter** mit grotesken Kinderfiguren, 31 Blatt	1.20	1.80
	272	**Schwarzer Peter** mit allerliebsten Tierbildern, 31 Blatt	2.—	3.—
Neuheit!	273	**Schwarzer Peter** mit lustigen, humorvollen Kinderbildern, 31 Blatt	1.80	2.70
	277	**Buchstaben-Domino,** mit farbigen Bildern geschmückt, 72 Blatt	2.50	3.75
		UNTERHALTUNGSSPIELE		
	276	**Märchen-Quartett** mit Grotesk-Figuren, 32 Blatt	1.—	1.50
	280	**Kinderfreuden,** Quartettspiel, 40 Blatt	1.—	1.50
▶	285	**Märchen-Quartett,** nach Original-Illustrationen mit Texten von Gebr. Grimm 36 Blatt, in Buchschachtel	2.—	3.—
	293	**Gulliver's Reisen,** Quartettspiel, 36 Blatt, Rückseiten mit Text, in Buchschachtel	2.—	3.—
	288	**Heiteres Legespiel,** 48 Blatt	1.80	2.70
	289	**Heiteres Legespiel,** mit Tierfiguren, 48 Blatt	1.80	2.70
	291	**Das lustige 1 × 1,** das originelle Rechenspiel, 40 Blatt in Buchschachtel	2.—	3.—
		LEHRREICHE SPIELE FÜR SPRACHÜBUNGEN Deutsch - Englisch - Französisch		
	278	**Blumen-Quartett,** dreisprachig, 40 Blatt Buchschachtel	2.—	3.—
	279	**Tier-Quartett,** dreisprachig, 40 Blatt "	2.—	3.—
	281	**Kasperltheater,** dreisprachig, 40 Blatt "	1.—	1.50
		LEHRREICHE SPIELE FÜR DIE REIFERE JUGEND		
	284	**Dichter-Quartett,** mit wunderbar. Farb. Szenenbild., 36 Bl. Buchschachtel	2.—	3.—
	286	**Opern-Quartett,** mit wunderb. Farb. Szenenbild., 36 Bl. "	2.—	3.—
	287	**Städte-Quartett,** nach farbigen Originalgemälden mit lehrreichem Text, 36 Blatt "	2.—	3.—
	292	**Geschichtliches Terzett,** farbige Bilder mit Text, 36 Blatt "	2.—	3.—
Neuheit!	294	**Sport-Quartett,** die verschiedenen Sportarten "	1.90	2.85

Seit fast 100 Jahren die immer gern gespielte Markenkarte

Zur FN 198 Preisliste FX Schmid 1962



Die Lieferung der Piatnik-Spielkarten erfolgt zu den bekannten Lieferungs- und Zahlungsbedingungen der Firma F. X. Schmid, Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken G. m. b. H. München 27, Lamontstr. 3.

Anfragen sind entweder direkt an das Verkaufsbüro in München 27, Lamontstr. 3, Tel. 44 44 26 oder an die nachgend aufgeführten Bezirksvertreter zu richten:

Ernst August Baumgart
13b) Orthofen / Obb., Post Wiedenzhausen üb. Dachau

Georg Fein
22a) Hilden / Rhld., Hoffeldstr. 140 Tel. 32 83

Wilhelm Karl Henning
24a) Hamburg 19, Eichenstr. 27 Tel. 40 78 04

Hartwin A. Sättler
16) Eschwege / Werra, Brühl 46 Tel. 21 71

Bernhard Speyer
1) Berlin SW 61, Mehringdamm 33 Tel. 66 38 90

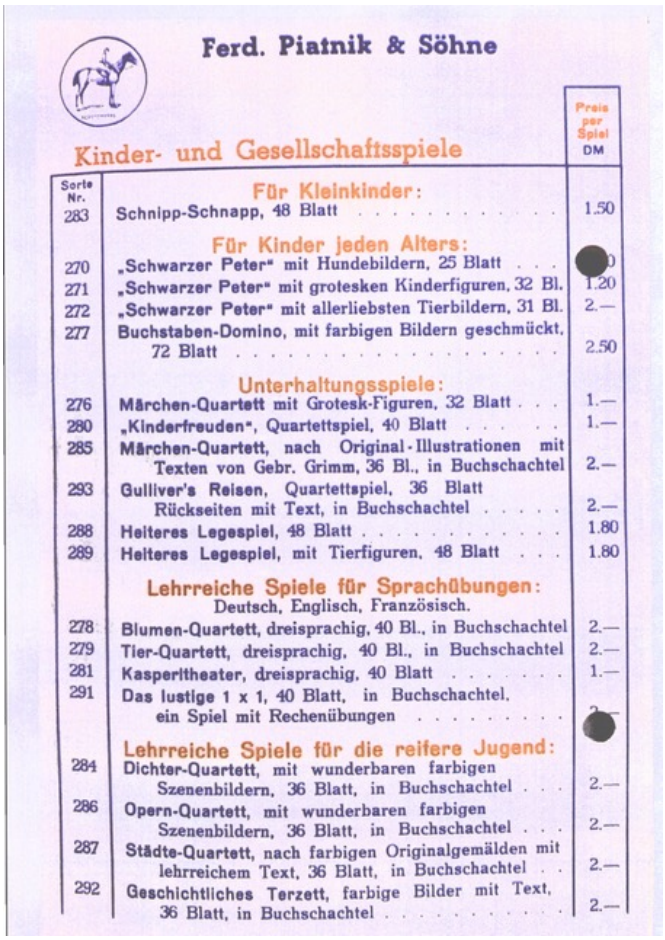
Richard Stutz
13b) München 15, Kapuzinerplatz 5 Tel. 53 971

Willi Schmeisser
14a) Stuttgart-Botnang, Franz Schubertstr. 80 Tel. 65 281

Ludwig Wilhelm
13a) Nürnberg, Regensburger Str. 28 Tel. 42 971

Otto Wüst
16) Frankfurt / M., Unterlindau 77 Tel. 72 28 78

Preisliste
der
Wiener Qualitätskarten
Ferd.
PIATNIK
& Söhne
Alleinverkauf für die Bundesrepublik Deutschland:
F. X. Schmid
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken G. m. b. H.
Verkaufsbüro: München 27, Lamontstr. 3

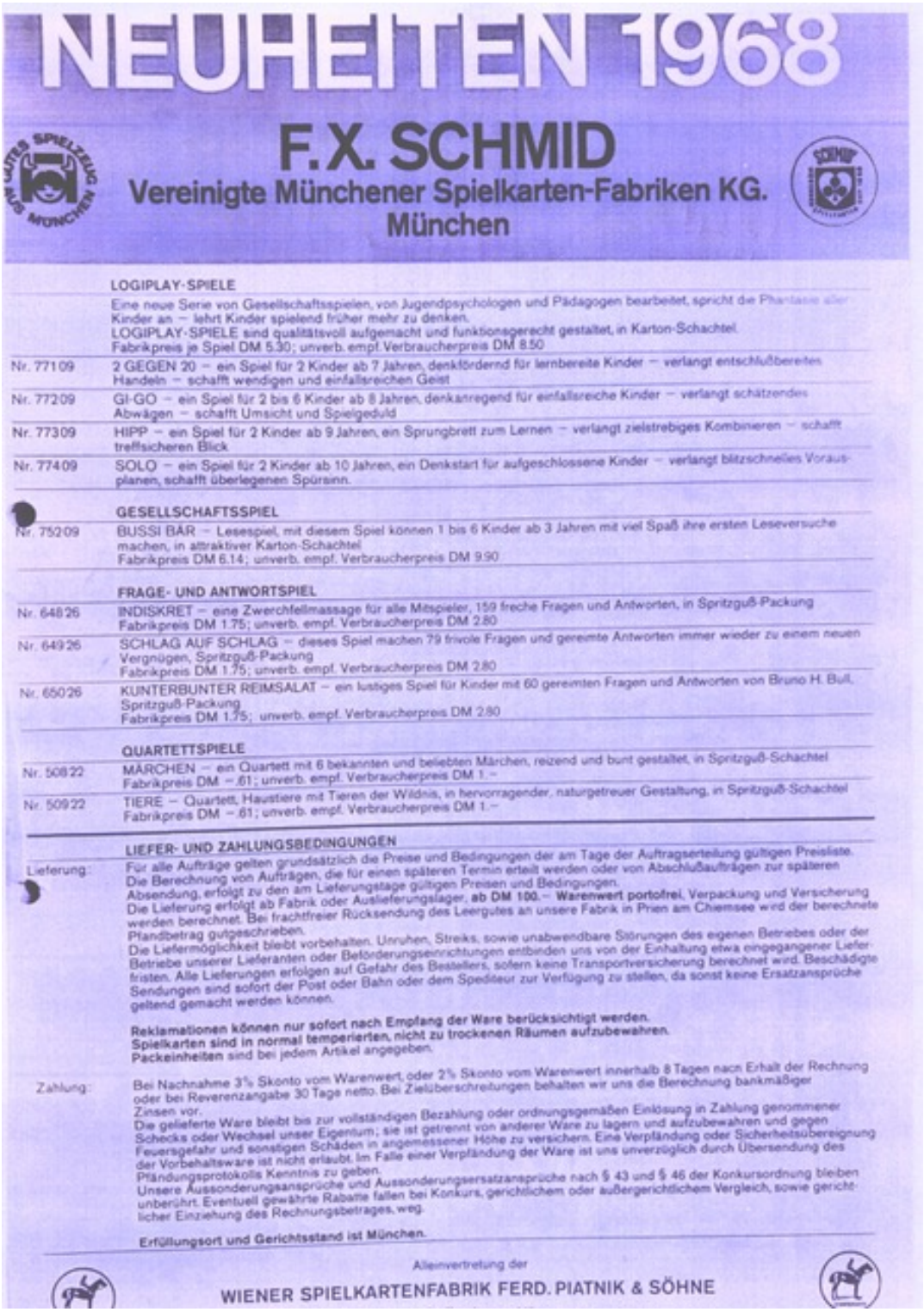


Ferd. Piatnik & Söhne

Kinder- und Gesellschaftsspiele

Sorte Nr.		Preis per Spiel DM
	Für Kleinkinder:	
283	Schnipp-Schnapp, 48 Blatt	1.50
	Für Kinder jeden Alters:	
270	„Schwarzer Peter" mit Hundebildern, 25 Blatt	[illegible]
271	„Schwarzer Peter" mit grotesken Kinderfiguren, 32 Bl.	1.20
272	„Schwarzer Peter" mit allerliebsten Tierbildern, 31 Bl.	2.—
277	Buchstaben-Domino, mit farbigen Bildern geschmückt, 72 Blatt	2.50
	Unterhaltungsspiele:	
276	Märchen-Quartett mit Grotesk-Figuren, 32 Blatt	1.—
280	„Kinderfreuden", Quartettspiel, 40 Blatt	1.—
285	Märchen-Quartett, nach Original-Illustrationen mit Texten von Gebr. Grimm, 36 Bl., in Buchschachtel	2.—
293	Gulliver's Reisen, Quartettspiel, 36 Blatt Rückseiten mit Text, in Buchschachtel	2.—
288	Heiteres Legespiel, 48 Blatt	1.80
289	Heiteres Legespiel, mit Tierfiguren, 48 Blatt	1.80
	Lehrreiche Spiele für Sprachübungen: Deutsch, Englisch, Französisch.	
278	Blumen-Quartett, dreisprachig, 40 Bl., in Buchschachtel	2.—
279	Tier-Quartett, dreisprachig, 40 Bl., in Buchschachtel	2.—
281	Kasperltheater, dreisprachig, 40 Blatt	1.—
291	Das lustige 1 x 1, 40 Blatt, in Buchschachtel, ein Spiel mit Rechenübungen	[illegible]
	Lehrreiche Spiele für die reifere Jugend:	
284	Dichter-Quartett, mit wunderbaren farbigen Szenenbildern, 36 Blatt, in Buchschachtel	2.—
286	Opern-Quartett, mit wunderbaren farbigen Szenenbildern, 36 Blatt, in Buchschachtel	2.—
287	Städte-Quartett, nach farbigen Originalgemälden mit lehrreichem Text, 36 Blatt, in Buchschachtel	2.—
292	Geschichtliches Terzett, farbige Bilder mit Text, 36 Blatt, in Buchschachtel	2.—

Zur FN 199 Preisliste FX Schmid 1968



NEUHEITEN 1968

F.X. SCHMID

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG.
München

LOGIPLAY-SPIELE

Eine neue Serie von Gesellschaftsspielen, von Jugendpsychologen und Pädagogen bearbeitet, spricht die Phantasie aller Kinder an – lehrt Kinder spielend früher mehr zu denken.
LOGIPLAY-SPIELE sind qualitätsvoll aufgemacht und funktionsgerecht gestaltet, in Karton-Schachtel.
Fabrikpreis je Spiel DM 5.30; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 8.50

Nr. 77109 2 GEGEN 20 – ein Spiel für 2 Kinder ab 7 Jahren, denkfördernd für lernbereite Kinder – verlangt entschlußbereites Handeln – schafft wendigen und einfallsreichen Geist

Nr. 77209 GI-GO – ein Spiel für 2 bis 6 Kinder ab 8 Jahren, denkanregend für einfallsreiche Kinder – verlangt schätzendes Abwägen – schafft Umsicht und Spielgeduld

Nr. 77309 HIPP – ein Spiel für 2 Kinder ab 9 Jahren, ein Sprungbrett zum Lernen – verlangt zielstrebiges Kombinieren – schafft treffsicheren Blick

Nr. 77409 SOLO – ein Spiel für 2 Kinder ab 10 Jahren, ein Denkstart für aufgeschlossene Kinder – verlangt blitzschnelles Vorausplanen, schafft überlegenen Spürsinn.

GESELLSCHAFTSSPIEL

Nr. 75209 BUSSI BÄR – Lesespiel, mit diesem Spiel können 1 bis 6 Kinder ab 3 Jahren mit viel Spaß ihre ersten Leseversuche machen, in attraktiver Karton-Schachtel
Fabrikpreis DM 6.14; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 9.90

FRAGE- UND ANTWORTSPIEL

Nr. 64826 INDISKRET – eine Zwerchfellmassage für alle Mitspieler, 159 freche Fragen und Antworten, in Spritzguß-Packung
Fabrikpreis DM 1.75; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 2.80

Nr. 64926 SCHLAG AUF SCHLAG – dieses Spiel machen 79 frivole Fragen und gereimte Antworten immer wieder zu einem neuen Vergnügen, Spritzguß-Packung
Fabrikpreis DM 1.75; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 2.80

Nr. 65026 KUNTERBUNTER REIMSALAT – ein lustiges Spiel für Kinder mit 60 gereimten Fragen und Antworten von Bruno H. Bull, Spritzguß-Packung
Fabrikpreis DM 1.75; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 2.80

QUARTETTSPIELE

Nr. 50822 MÄRCHEN – ein Quartett mit 6 bekannten und beliebten Märchen, reizend und bunt gestaltet, in Spritzguß-Schachtel
Fabrikpreis DM –.61; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 1.–

Nr. 50922 TIERE – Quartett, Haustiere mit Tieren der Wildnis, in hervorragender, naturgetreuer Gestaltung, in Spritzguß-Schachtel
Fabrikpreis DM –.61; unverb. empf. Verbraucherpreis DM 1.–

LIEFER- UND ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Lieferung: Für alle Aufträge gelten grundsätzlich die Preise und Bedingungen der am Tage der Auftragserteilung gültigen Preisliste. Die Berechnung von Aufträgen, die für einen späteren Termin erteilt werden oder von Abschlußaufträgen zur späteren Absendung, erfolgt zu den am Lieferungstage gültigen Preisen und Bedingungen.
Die Lieferung erfolgt ab Fabrik oder Auslieferungslager, **ab DM 100.– Warenwert portofrei**, Verpackung und Versicherung werden berechnet. Bei frachtfreier Rücksendung des Leergutes an unsere Fabrik in Prien am Chiemsee wird der berechnete Pfandbetrag gutgeschrieben.
Die Liefermöglichkeit bleibt vorbehalten. Unruhen, Streiks, sowie unabwendbare Störungen des eigenen Betriebes oder der Betriebe unserer Lieferanten oder Beförderungseinrichtungen entbinden uns von der Einhaltung etwa eingegangener Lieferfristen. Alle Lieferungen erfolgen auf Gefahr des Bestellers, sofern keine Transportversicherung berechnet wird. Beschädigte Sendungen sind sofort der Post oder Bahn oder dem Spediteur zur Verfügung zu stellen, da sonst keine Ersatzansprüche geltend gemacht werden können.

Reklamationen können nur sofort nach Empfang der Ware berücksichtigt werden.
Spielkarten sind in normal temperierten, nicht zu trockenen Räumen aufzubewahren.
Packeinheiten sind bei jedem Artikel angegeben.

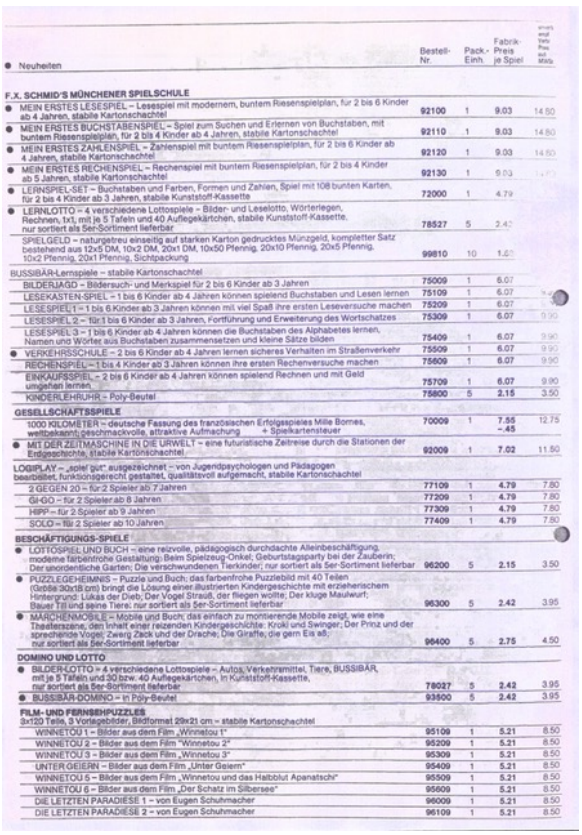
Zahlung: Bei Nachnahme 3% Skonto vom Warenwert, oder 2% Skonto vom Warenwert innerhalb 8 Tagen nach Erhalt der Rechnung oder bei Reverenzangabe 30 Tage netto. Bei Zielüberschreitungen behalten wir uns die Berechnung bankmäßiger Zinsen vor.
Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung oder ordnungsgemäßen Einlösung in Zahlung genommener Schecks oder Wechsel unser Eigentum; sie ist getrennt von anderer Ware zu lagern und aufzubewahren und gegen Feuersgefahr und sonstigen Schäden in angemessener Höhe zu versichern. Eine Verpfändung oder Sicherheitsübereignung der Vorbehaltsware ist nicht erlaubt. Im Falle einer Verpfändung der Ware ist uns unverzüglich durch Übersendung des Pfändungsprotokolls Kenntnis zu geben.
Unsere Aussonderungsansprüche und Aussonderungsersatzansprüche nach § 43 und § 46 der Konkursordnung bleiben unberührt. Eventuell gewährte Rabatte fallen bei Konkurs, gerichtlichem oder außergerichtlichem Vergleich, sowie gerichtlicher Einziehung des Rechnungsbetrages, weg.

Erfüllungsort und Gerichtsstand ist München.

Alleinvertretung der
WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE

Zur FN 200 Preisliste FX Schmid 1971





	Bestell-Nr.	Pack.-Einh.	Fabrik-Preis je Spiel	
● Neuheiten				
F.X. SCHMID'S MÜNCHENER SPIELSCHULE				
● MEIN ERSTES LESESPIEL – Lesespiel mit modernem, buntem Riesenspielplan, für 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren, stabile Kartonschachtel	92100	1	9.03	14.80
● MEIN ERSTES BUCHSTABENSPIEL – Spiel zum Suchen und Erlernen von Buchstaben, mit buntem Riesenspielplan, für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren, stabile Kartonschachtel	92110	1	9.03	14.80
● MEIN ERSTES ZAHLENSPIEL – Zahlenspiel mit buntem Riesenspielplan, für 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren, stabile Kartonschachtel	92120	1	9.03	14.80
● MEIN ERSTES RECHENSPIEL – Rechenspiel mit buntem Riesenspielplan, für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren, stabile Kartonschachtel	92130	1	9.03	14.80
● LERNSPIEL-SET – Buchstaben und Farben, Formen und Zahlen, Spiel mit 108 bunten Karten, für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren, stabile Kunststoff-Kassette	72000	1	4.79	
● LERNLOTTO – 4 verschiedene Lottospiele – Bilder- und Leselotto, Wörterlegen, Rechnen, 1x1, mit je 5 Tafeln und 40 Auflegekärtchen, stabile Kunststoff-Kassette, nur sortiert als Ser-Sortiment lieferbar	78527	5	2.42	
SPIELGELD – naturgetreu einseitig auf starken Karton gedrucktes Münzgeld, kompletter Satz bestehend aus 12x5 DM, 10x2 DM, 20x1 DM, 10x50 Pfennig, 20x10 Pfennig, 20x5 Pfennig, 10x2 Pfennig, 20x1 Pfennig, Sichtpackung	99810	10	1.45	
BUSSIBÄR-Lernspiele – stabile Kartonschachtel				
BILDERJAGD – Bildersuch- und Merkspiel für 2 bis 6 Kinder ab 3 Jahren	75009	1	6.07	
LESEKASTEN-SPIEL 1 – 1 bis 6 Kinder ab 4 Jahren können spielend Buchstaben und Lesen lernen	75109	1	6.07	
LESESPIEL 1 – 1 bis 6 Kinder ab 3 Jahren können mit viel Spaß ihre ersten Leseversuche machen	75209	1	6.07	
LESESPIEL 2 – für 1 bis 6 Kinder ab 3 Jahren, Fortführung und Erweiterung des Wortschatzes	75309	1	6.07	9.90
LESESPIEL 3 – 1 bis 6 Kinder ab 4 Jahren können die Buchstaben des Alphabetes lernen, Namen und Wörter aus Buchstaben zusammensetzen und kleine Sätze bilden	75409	1	6.07	9.90
● VERKEHRSSCHULE – 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren lernen sicheres Verhalten im Straßenverkehr	75509	1	6.07	9.90
RECHENSPIEL – 1 bis 4 Kinder ab 3 Jahren können ihre ersten Rechenversuche machen	75609	1	6.07	9.90
EINKAUFSSPIEL – 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren können spielend Rechnen und mit Geld umgehen lernen	75709	1	6.07	9.90
KINDERLEHRUHR – Poly-Beutel	75800	5	2.15	3.50
GESELLSCHAFTSSPIELE				
1000 KILOMETER – deutsche Fassung des französischen Erfolgsspieles Mille Bornes, weltbekannt, geschmackvolle, attraktive Aufmachung + Spielkartensteuer	70009	1	7.55 – .45	12.75
● MIT DER ZEITMASCHINE IN DIE URWELT – eine futuristische Zeitreise durch die Stationen der Erdgeschichte, stabile Kartonschachtel	92009	1	7.02	11.80
LOGIPLAY – „spiel gut" ausgezeichnet – von Jugendpsychologen und Pädagogen beurteilt, funktionsgerecht gestaltet, qualitätsvoll aufgemacht, stabile Kartonschachtel				
2 GEGEN 20 – für 2 Spieler ab 7 Jahren	77109	1	4.79	7.80
GI-GO – für 2 Spieler ab 8 Jahren	77209	1	4.79	7.80
HIPP – für 2 Spieler ab 9 Jahren	77309	1	4.79	7.80
SOLO – für 2 Spieler ab 10 Jahren	77409	1	4.79	7.80
BESCHÄFTIGUNGS-SPIELE				
● LOTTOSPIEL UND BUCH – eine reizvolle, pädagogisch durchdachte Alleinbeschäftigung, moderne farbenfrohe Gestaltung: Beim Spielzeug-Onkel; Geburtstagsparty bei der Zauberin; Der unordentliche Garten; Die verschwundenen Tierkinder; nur sortiert als Ser-Sortiment lieferbar	96200	5	2.15	3.50
● PUZZLEGEHEIMNIS – Puzzle und Buch; das farbenfrohe Puzzlebild mit 40 Teilen (Größe 30x18 cm) bringt die Lösung einer illustrierten Kindergeschichte mit erzieherischem Hintergrund: Lukas der Dieb; Der Vogel Strauß, der fliegen wollte; Der kluge Maulwurf; Bauer Till und seine Tiere, nur sortiert als Ser-Sortiment lieferbar	96300	5	2.42	3.95
● MÄRCHENMOBILE – Mobile und Buch; das einfach zu montierende Mobile zeigt, wie eine Theaterszene, den Inhalt einer reizenden Kindergeschichte: Kroki und Swinger; Der Prinz und der sprechende Vogel; Zwerg Zack und der Drache; Die Giraffe, die gern Eis aß; nur sortiert als Ser-Sortiment lieferbar	96400	5	2.75	4.50
DOMINO UND LOTTO				
● BILDER-LOTTO – 4 verschiedene Lottospiele – Autos, Verkehrsmittel, Tiere, BUSSIBÄR, mit je 5 Tafeln und 80 bzw. 40 Auflegekärtchen, in Kunststoff-Kassette, nur sortiert als Ser-Sortiment lieferbar	78027	5	2.42	3.95
● BUSSIBÄR-DOMINO – in Poly-Beutel	93500	5	2.42	3.95
FILM- UND FERNSEHPUZZLES 3x120 Teile, 3 Vorlagebilder, Bildformat 29x21 cm – stabile Kartonschachtel				
WINNETOU 1 – Bilder aus dem Film „Winnetou 1"	95109	1	5.21	8.50
WINNETOU 2 – Bilder aus dem Film "Winnetou 2"	95209	1	5.21	8.50
WINNETOU 3 – Bilder aus dem Film „Winnetou 3"	95309	1	5.21	8.50
UNTER GEIERN – Bilder aus dem Film „Unter Geiern"	95409	1	5.21	8.50
WINNETOU 5 – Bilder aus dem Film „Winnetou und das Halbblut Apanatschi"	95509	1	5.21	8.50
WINNETOU 6 – Bilder aus dem Film „Der Schatz im Silbersee"	95609	1	5.21	8.50
DIE LETZTEN PARADIESE 1 – von Eugen Schuhmacher	96009	1	5.21	8.50
DIE LETZTEN PARADIESE 2 – von Eugen Schuhmacher	96109	1	5.21	8.50






BUSSIBAR-LERNSPIELE
BUSSI BÄR
BILDERJAGD
750 09 PE 1 6.07 9.90
BUSSI BÄR
Lesekasten-Spiel
751 09 PE 1 6.07 9.90
BUSSI BÄR
LESESPIEL 1
752 09
BUSSI BÄR
LESESPIEL 2
753 09 PE 1 6.07 9.90
BUSSI BÄR
LESESPIEL 3
754 09 PE 1 6.07 9.90
BUSSIBAR
Verkehrs-Schule
755 09 PE 1 6.07 9.90
Neu
BUSSI BÄR
RECHENSPIEL
756 09 PE 1 6.07 9.90
BUSSIBAR
EINKAUFSSPIEL
757 09 PE 1 6.07 9.90
758 00 PE 5 2.15 3.50


GESELLSCHAFTSSPIELE
logiplay
2 gegen 20
771 09 PE 1 4.79 7.80
logiplay
GI GO
772 09 PE 1
logiplay
HIPP
773 09 PE 1 4.79 7.80
logiplay
SOLO
774 09 PE 1 4.79 7.80
MIT DER ZEITMASCHINE IN DIE URWELT
920 09 Neu PE 1 7.02 11.50
Neu BILDERLOTTOS
Nur sortiert als 5er Sortiment lieferbar
Lotto
780 27 2.42 3.95
Lotto
780 27 2.42 3.95
Freie Fahrt dem
1000 KILOMETER
700 09 PE 1 7.55 12.75
Lotto
780 27 2.42 3.95
Lotto
780 27

Zur FN 201 Katalog Erwachsenenspiele FX Schmid, ca. 1974









Best.-Nr. 91980

»TYPISCH DU« von Hanno Vonke – für 2 bis 6 Spieler – Preisgruppe IV
Ein unterhaltsames Psychospiel mit überraschenden Situationen und typisch menschlichen Verhaltensweisen, die humorvoll interpretiert und mit Plus- oder Minuspunkten honoriert werden. Die Leitidee für die Konzeption des Spieles **»Typisch Du«** baut auf den Erfahrungssätzen der menschlichen Verhaltensforschung auf, die besagen, daß Menschen vor ein und dieselbe Situation gestellt, je nach ihrer Veranlagung verschieden, unter normalen Umständen jedoch typisch reagieren und sich von dieser typisierten Verhaltensweise nur dann entfernen werden können, wenn außergewöhnliche physische, psychische oder umweltbedingte Faktoren auf sie einwirken. Das Spielziel von **»Typisch Du«** ist es, das Zielfeld mit möglichst vielen Verhaltenspluspunkten zu erreichen.

Best.-Nr. 91900

»WIE BIN ICH?« – für 2 bis 4 Spieler – Preisgruppe II
Ein nicht zu ernstes Psychospiel, bei dem sich jeder nach 36 Charakteristiken selbst einstufen muß. Die Mitspieler entscheiden inwieweit er sich dabei über- oder unterschätzt. Der tiefere Sinn dieses Spieles **»Wie bin ich?«** ist es, mit Hilfe der Polaritäten individuelle Charaktereigenschaften aufzuzeigen.

Best.-Nr. 91910

»GAMBLE« – für 2 Spieler – Preisgruppe II
Ein spannendes Denk- und Aktionsspiel mit je 10 verschieden schweren Kubusgewichten und einer Wippe. Hier gewinnt nicht der Bluffer oder Mister Pokerface, sondern derjenige, der gut memorieren und die Taktik des Gegners richtig vorausberechnen kann.

Best.-Nr. 91920

»BALLSLALOM« – für beliebig viele Spieler – Preisgruppe II
Ein Geschicklichkeitsspiel, in dem es darum geht, einen kleinen Ball mit Hilfe von 2 Kurvenlinealen über einen variantenreichen, von Spiel zu Spiel veränderlichen Slalomkurs zu führen. Dabei versucht der Spieler innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Sieger zu werden. Wer zu sehr auf die Tube drückt fliegt schon nach der ersten Kurve raus, wer eine Kaffeefahrt veranstaltet hat kaum Siegeschancen.





Best.-Nr. 91980

»TYPISCH DU« von Hanno Vonke – für 2 bis 6 Spieler – Preisgruppe IV
Ein unterhaltsames Psychospiel mit überraschenden Situationen und typisch menschlichen Verhaltensweisen, die humorvoll interpretiert und mit Plus- oder Minuspunkten honoriert werden. Die Leitidee für die Konzeption des Spieles **»Typisch Du«** baut auf den Erfahrungssätzen der menschlichen Verhaltensforschung auf, die besagen, daß Menschen vor ein und dieselbe Situation gestellt, je nach ihrer Veranlagung verschieden, unter normalen Umständen jedoch typisch reagieren und sich von dieser typisierten Verhaltensweise nur dann entfernen werden können, wenn außergewöhnliche physische, psychische oder umweltbedingte Faktoren auf sie einwirken. Das Spielziel von **»Typisch Du«** ist es, das Zielfeld mit möglichst vielen Verhaltenspluspunkten zu erreichen.

Best.-Nr. 91900

»WIE BIN ICH?« – für 2 bis 4 Spieler – Preisgruppe II
Ein nicht zu ernstes Psychospiel, bei dem sich jeder nach 36 Charakteristiken selbst einstufen muß. Die Mitspieler entscheiden inwieweit er sich dabei über- oder unterschätzt. Der tiefere Sinn dieses Spieles **»Wie bin ich?«** ist es, mit Hilfe der Polaritäten individuelle Charaktereigenschaften aufzuzeigen.

Best.-Nr. 91910

»GAMBLE« – für 2 Spieler – Preisgruppe II
Ein spannendes Denk- und Aktionsspiel mit je 10 verschieden schweren Kubusgewichten und einer Wippe. Hier gewinnt nicht der Bluffer oder Mister Pokerface, sondern derjenige, der gut memorieren und die Taktik des Gegners richtig vorausberechnen kann.

Best.-Nr. 91920

»BALLSLALOM« – für beliebig viele Spieler – Preisgruppe II
Ein Geschicklichkeitsspiel, in dem es darum geht, einen kleinen Ball mit Hilfe von 2 Kurvenlinealen über einen variantenreichen, von Spiel zu Spiel veränderlichen Slalomkurs zu führen. Dabei versucht der Spieler innerhalb eines bestimmten Zeitlimits Sieger zu werden. Wer zu sehr auf die Tube drückt fliegt schon nach der ersten Kurve raus, wer eine Kaffeefahrt veranstaltet hat kaum Siegeschancen.

Zur FN 216 Hunter & Cron interviewen Jürgen Herz zur Idee, ein *Spiel des Jahres* zu wählen (Auszug)



FEATURE

DIE BRETTSPIEL-ENTERTAINER

In Sachen Brettspiel ist Jürgen Herz ein Pionier: 1975 und 1976 war er Mit-Autor und Moderator der Sendereihe SPIELZEIT im WDR-Fernsehen. Johannes Jaeger und Jan Cronauer waren da noch nicht einmal geboren. Beide betreiben auf YouTube den bekanntesten deutschen Brettspielkanal HUNTER & CRON und darin das Unterhaltungsformat BRETTSPIEL CLUB. Udo Bartsch hat die drei Brettspiel-Entertainer aus zwei Generationen auf der Messe SPIEL in Essen zum gegenseitigen Videogucken und gemeinsamen Fachsimpeln zusammengebracht.

Jaegers und Cronauers Lieblings-Szene kommt gleich zu Beginn. In der SPIELZEIT-Folge „Spiele der Chinesen und Japaner" vom 11. Mai 1975 begrüßt Jürgen Herz die Zuschauer an einem Teetisch sitzend. In aller Ruhe faltet er Papiere und erzählt von der Faltkunst Origami. Gleich darauf erläutert er an einer Tafel die Regeln von GO. Keine fünf Minuten Sendezeit sind vergangen, als die Kamera zum Tisch mit Herz' Co-Moderatorinnen schwenkt und die beiden … ründen sich erst mal genüsslich Zigaretten an. Im gepflegten Dunst spielen sie dann ihre allererste GO-Partie.

Johannes Jaeger lacht sich schlapp. „So war das in den 70ern", sagt er, als ob er dabeigewesen wäre. Und Jan Cronauer staunt: „Vor der Kamera zu rauchen, haben wir uns noch nicht getraut. Neulich im Livestream zum Kneipenspiel HALF-PINT HEROES, da hat einer ein Bier mitgebracht und wollte, dass wir das trinken. Ansonsten sind wir sehr jugendfrei."

Doch selbst in den vermeintlich wilden 70ern war nicht jeder Zuschauer einverstanden, Moderatoren beim Paffen zuzusehen. Es habe durchaus Proteste gegeben, sagt Jürgen Herz. Wie? In Briefen natürlich. E-Mails gab es ja nicht, eine Kommentarfunktion gab es auch nicht. Feedback kam immer per Post, im Abstand von ein paar Tagen. „Wir liefen dummerweise gegen den TATORT", klagt Herz. Sonntags um 21 Uhr wurde die SPIELZEIT auf WDR gesendet:



Afrikanische Gäste und Spiele in der Spielzeit

parallel lief in der ARD der Kult-Krimi. „Einschaltquoten wurden damals noch nicht so genau gemessen. Aber wir haben das gemerkt: Wenn mal kein TATORT lief, wuchs die Zuschauerpost von so …" – Herz deutet mit den Händen erst ein kleines Häufchen an und dann einen ordentlichen Berg – „… auf so."

Die SPIELZEIT wollte vorrangig Unterhaltungssendung sein, hatte aber trotzdem auch Ratgeber-Charakter. Die Zuschauer lernten interessante Spiele kennen. Also wollten sie wissen, wo es die zu kaufen gab. Das war die Standardfrage, erzählt Jürgen Herz. „Und die andere war: Ich habe auch ein Spiel erfunden. Können Sie mir helfen?" – „Solche Zuschriften bekommen wir auch noch", kichert Jaeger. „Da hat sich wirklich nicht viel geändert."

Inhaltlich aber liegen Welten zwischen der SPIELZEIT und HUNTER & CRON. Oder zumindest 40 Jahre Spielentwicklung. Typische Themen der SPIELZEIT-Sendungen wie „Spiele der Afrikaner", „Spiele der Griechen und Römer", „Spiele mit Logik" oder „MALEFIZ und Neuheiten" waren heutzutage alles andere als hip und sicher nicht geeignet, um sich bei YouTube einen großen Abonnentenstamm aufzubauen.

SPIELE ERZÄHLEN GESCHICHTEN

Die SPIELZEIT entstand per Kaltakquise. Herz erzählt: „Ich hab' beim WDR angerufen und hab' den Redakteur gefragt: Wollen wir nicht mal eine Sendung über Spiele machen?" Einen Bezug zum Fernsehen hatte der damals 30-Jährige nicht, nur die Vision, das Spielen populärer zu machen. Neben seinem Studium der Elektrotechnik hatte er angefangen, Spiele und vor allem auch Spieleliteratur zu sammeln.

All seine Bücher steckten voller Geschichten zu traditionellen Spielen wie SCHACH, GO, BACKGAMMON oder MANCALA. Geschichten von gelackmeierten Kaisern, klugen Königinnen, gewitzten Bettlern, die Herz bei einem Besuch im Sender ausführlich dem Unterhaltungsredakteur Hans Joachim Hüttenrauch vortrug und zeigte, wie viel Leben sich hinter Spielbrettern und Pappschachteln verbergen konnte. Das überzeugte. Der WDR probierte es aus. Nach einer erfolgreichen Pilotsendung im Februar 1975 folgten zwei Staffeln mit insgesamt 15 Folgen.

„Da wurde richtig Aufwand betrieben", schwelgt Herz in Erinnerungen. Auf den Redaktionskonferenzen war er dabei, wenn die Inhalte der Sendungen besprochen wurden. Wie wird die Moderation aufgeteilt, wer stellt Fragen, wer erzählt wann welche Geschichten? Die Kulissen aber planten andere. „Und dann kommst du ins Studio und da ist dann ein Griechischer Tempel aufgebaut. Da bist du platt!" Zu fast allen Sendungen wurden Studiogäste eingeladen. Die deutsche GO-Meisterin trat gegen einen japanischen GO-Crack an, in der Sendung über Glücksspiele erklärten Kriminalbeamte, wie professionelle Falschspieler beim ROULETTE betrügen, der Autor von MALEFIZ berichtete, wie ihm der entscheidende Geistesblitz – die Blockadesteine – ausgerechnet auf der Toilette gekommen war.

„Bloß keine Volkshochschul-Sendung!", soll Redakteur Hüttenrauch wiederholt gefordert haben. Unter seiner Verantwortung entstanden auch Reihen wie KLIMBIM, BTO'S BAHNHOF oder WWF-CLUB, die heute nur noch Älteren ein Begriff sind, vor dreißig bis vierzig Jahren aber Gassenfeger waren. „Er war der King der Unterhaltung", huldigt Herz. „Die haben da riesige Dekorationen dahingesetzt, die haben Sand aufgeschüttet, Kostüme besorgt. Aber … wenn ich das heute angucke, merke

Jürgen Herz (links) in der Spielzeit-Folge „Autorennen"



Mhàire Stritter verrät im Brettspiel Club ihre Strategie

ich trotzdem, wie vergleichsweise langsam das Tempo ist, wie wenige Schnitte es gibt."

Am Ende war es wohl doch zu sehr Nischenfernsehen. Irgendwann wurde Jürgen Herz eröffnet, dass es keine neue Staffel mehr geben werde. „Es hat sich insgesamt zu wenig daraus entwickelt, nehme ich an. Sie haben die Sendung noch ein paar Mal in den dritten Programmen wiederholt – aber das war es dann."

MIT DEM GELD DER FANS

Der YouTube-Kanal HUNTER & CRON existiert seit 2013. Hier gibt es täglich Neues: Spielrezensionen, Top-Listen oder Let's-Play-Videos, in denen Jaeger und Cronauer ein Spiel komplett durchspielen, wobei einer von beiden das Ganze mit einer Kopfkamera filmt. Mit 30.000 Abonnenten und über elf Millionen Videoaufrufen sind HUNTER & CRON im deutschsprachigen Raum die Nummer eins unter den Brettspiel-Video-Bloggern. Verglichen aber mit den wirklich großen Influencern, die eine Million und mehr Abonnenten vorweisen können, wäre noch sehr viel Luft nach oben. Die Brettspielwelt, so groß sie von innen erscheinen mag, ist in der Außensicht dann doch vergleichsweise winzig.

Johannes Jaeger gibt sich kämpferisch: „Als wir angefangen haben, hieß es: Für mehr als 15.000 Abonnenten fehlt das Potenzial. Aber das stimmt alles nicht." Jan Cronauer ergänzt: „Wir treffen noch heute täglich Leute, die gerne spielen und trotzdem noch nie von uns gehört haben. Die kriegen vielleicht mal ein Spiel geschenkt, das ist einen Tick komplizierter als das, was sie sonst spielen. Sie suchen Hilfe im Internet, landen bei uns und sehen: Boah, jede Menge Videos! Das ist dann wie durch ein Brettspielgeschäft zu laufen … Wir haben oft gehört, dass es mit einem speziellen Spiel anfängt, und dann merkt man, was es da noch alles gibt."

Um an der Spitze zu bleiben, müssen sie mit ihren Videoformaten vieles gleichzeitig schaffen: Neulinge anlocken und deren Interesse an Spielen schrittweise vertiefen. Und permanent die eingefleischten Fans bedienen. Neben Sponsoring, Werbeeinnahmen und Merchandise leben



Jan Cronauer, Johannes Jaeger und Jürgen Herz (von links) fachsimpeln

„Wir haben ursprünglich gedacht, wir können mit dem BRETTSPIEL CLUB mehr Menschen erreichen. Und wir würden uns wünschen, wir könnten noch mit größeren Promis spielen", sagt Johannes Jaeger. Er ist Realist. „Um das zu erreichen, müssten aber andere als wir, also wirklich große Influencer, anfangen, Brettspiele zu spielen. Jemand, der eine Million Abonnenten hat, müsste plötzlich auf den Gedanken kommen: Jetzt spiele ich Brettspiele."

Doch solange Jan Böhmermann bei der Satire bleibt, Olli Schulz bei der Musik, Carolin Kebekus bei der Comedy und Heidi Klum weiter Models castet, bleiben Jaeger und Cronauer die Protagonisten. Ihr BRETTSPIEL CLUB soll 2018/19 mit mindestens sechs Folgen weitergehen. 10.000 Euro haben sie bei Förderern gesammelt, um sich ein festes Studio dafür einrichten zu können.

Jürgen Herz blieb neben seiner Arbeit als Softwareentwickler auch nach dem Aus der SPIELZEIT zunächst als freier Mitarbeiter beim WDR und entwickelte Studiospiele für Unterhaltungssendungen wie BTO'S BAHNHOF oder WWF-CLUB sowie das gesamte Spielkonzept der ARD-Samstagabendshow NOTEN FÜR ZWEI, trat selber aber nicht mehr vor die Kamera. Nicht lange danach kam der kreative Kopf auf die Idee, ein „Spiel des Jahres" zu wählen und gründete dazu gemeinsam mit Spielekritikern aus dem deutschsprachigen Raum den Verein „Spiel des Jahres". Aber das ist eine andere Geschichte.

Im Fernsehen spielt das Brettspiel aktuell fast gar keine Rolle. Von 2015 bis 2017 versuchte sich das ZDF mit Johannes B. Kerner und mäßigem Erfolg an der Abendshow DAS SPIEL BEGINNT, bei der Kinder in verschiedenen Spielen gegen Prominente antraten. Ob das Format fortgesetzt wird, ist derzeit ungewiss.

Obwohl sich Brettspiele in den vergangenen 40 Jahren gigantisch weiterentwickelt haben und schöner, erzählerischer, ausgefeilter, variantenreicher geworden sind, bleiben sie in den visuellen Medien ein Randgruppenphänomen. Vielleicht liegt es daran: Spiele-Shows sind gut geeignet, um Spiele kennenzulernen und auf Spiele neugierig zu werden. Doch um dem Zauber von Brettspielen zu erliegen, darf man beim Spielen nicht nur zugucken. Man muss es selber tun.

Zwölf Folgen. Als Prominente machten bekannte Youtuber mit, etwa Comedian Aaron Troschke oder Modedesignerin Melissa. „Cross-Promotion" nennt sich das. Fans anderer Influencer sollen auf HUNTER & CRON aufmerksam werden. Deshalb steht das Spiel nicht alleine im Mittelpunkt. Mindestens genauso geht es im BRETTSPIEL CLUB um die Persönlichkeiten am Tisch, um Unterhaltung und um die Emotionen während der Partie.

VOM WOHNZIMMER ZUM STUDIO

Die Regie arbeitet mit verschiedenen Kameraperspektiven, Denkpausen und weniger witzige Passagen werden herausgeschnitten, und immer mal wieder wird die Partie unterbrochen, damit die Protagonisten allein vor die Kamera treten können, um zu berichten, wie sie sich fühlen oder welche Strategie sie verfolgen. Solche Szenen überzeugen auch Jürgen Herz: „Das ist natürlich gut. Sehr lebendig", urteilt er, während auf dem Monitor Gast Mhàire Stritter von ÖRKENSPALTER TV über die fehlende Strategie ihres Partners lästert.

Das Spielzeit-Team, von links: Regisseur Joachim Mock mit den Moderatoren Christine Lemmen, Manfred Erdenberger, Ulrike Haupt und Jürgen Herz

Herz verrät: Auch die SPIELZEIT versuchte, mit bekannten Gesichtern Zuschauer zu locken. Ganz bewusst stellte man Jürgen Herz statt weiterer Spiele-Experten die beliebten Moderatoren Christine Lemmen und Manfred Erdenberger an die Seite: „Weil sie beim WDR gesagt haben: Das muss irgendwie witzig und lebendig sein. Ob die auch irgendwas von Spielen verstehen, spielt eigentlich keine Rolle."

Zur FN 222 IGOTYA

Ein internes Konzept der Jury *Spiel des Jahres*, entwickelt und vorgestellt von Tom Werneck

International Game of the Year Association (Die Anfangsbuchstaben aneinander gereiht ergeben IGOTYA als derzeitigen Arbeitstitel)

Internationaler Verband

Jürgen Herz hat schon vor einigen Jahren den Gedanken eingebracht, einen international ausgerichteten Verband von Spiele-Preis-Jurys zu gründen.

Seal of Approvement

Der Verband verleiht – nach sorgsamer Prüfung der Voraussetzungen – einer Mitgliedsjury ein „Seal of Approvement“ (Arbeitstitel). Das ist ein Gütesiegel, das bestätigt, dass die durch die jeweilige Jury verliehenen Auszeichnungen dem Standard der IGOTYA entsprechen. Dieser Standard entspricht weitgehend unseren Regeln.

Verlängerung der Mitgliedschaft und Gültigkeitsdauer des Gütesiegels

Das Gütesiegel ist mit einer Jahreszahl versehen. IGOTYA stellt das Gütesiegel für das Folgejahr aus, wenn die Mitgliedsjury darlegt, dass sich die Voraussetzungen und Verfahren nicht geändert haben.

Warum ist dieser Verband sinnvoll?

Das Qualitätssiegel, das IGOTYA verleiht, wertet die jeweilige Jury auf und hebt sie von Verleihern anderen Auszeichnungen ab. Das ist selbst für SDJ – trotz der unbestreitbaren Marktführungsposition – nicht uninteressant, zum Beispiel in der Abgrenzung zum Deutschen Spielepreis. Der Verband schafft also ein ordnendes Steuerungswerkzeug, ist aber zugleich auch ein Machtinstrument.

Mitglieder

Als Mitglieder dieses Verbands kommen ausschließlich Jurys in Betracht, die einen ähnlich gearteten Preis wie Spiel-des-Jahres verleihen. Um Konkurrenzkämpfe innerhalb eines Landes nicht in den Verband zu tragen und vor allem aber auch, um für jedes Mitgliedsland Klarheit zu schaffen, welche Jury einen glaubhaften, integren Preis verleiht, kann von jedem Land nur eine Jury Mitglied des Verbands sein.

Der formale Weg zu einer Mitgliedschaft

Um Mitglied der IGOTYA zu werden stellt eine Jury einen Antrag. Dieser

- enthält eine Übersicht der in dem jeweiligen Land vergebenen Spiele-Preise
- erklärt, warum ausgerechnet die beantragende Jury für die Mitgliedschaft geeignet ist
- enthält eine Aufstellung aller Jurymitglieder
- enthält eine Erklärung von jedem einzelnen Jurymitglied, dass es von Industrie und Handel unabhängig ist
- erläutert das Verfahren, wie Jurymitglieder ausgewählt und aufgenommen werden
- erläutert das Verfahren, wie Auszeichnungen zu Stande kommen und wie sie verleihen werden
- umreißt kurz die Historie der Jury
- bestätigt, jede Veränderung in der Zusammensetzung der Jury oder beim Wahlverfahren dem Verband unaufgefordert und unverzüglich mitzuteilen
- enthält eine Erklärung, den Code of Ethics der IGOTYA einzuhalten und bei Zweifeln jederzeit eine Überprüfung durch den Verband zu ermöglichen.

Arbeitsgrundlage des Verbands

Wir können nicht erwarten, dass alle Spielepreise exakt nach unserem Verfahren und unseren Regeln vergeben werden. Darum geht es aber auch gar nicht. Wichtig ist viel mehr, dass die Grundidee eines sauberen, integren Preises gesichert ist. Es gilt also, einen kleinsten gemeinsamen Nenner zu finden. Er muss einen gewissen Spielraum für andere Verfahren und Abläufe zulassen. Er muss sicherstellen, dass die jeweilige Jury und deren Arbeitsweise von Industrie und Handel unbeeinflusst ist. Der Verband muss Einblick in Verfahren und Abläufe nehmen können, um nicht ausgetrickst und missbraucht zu werden. Das Regelwerk des Verbands muss einfach und leicht verständlich sein. Und schließlich muss die Organisation des Verbands unaufwändig und leichtfüßig sein.

Organisation des Verbands

Jedes Mitglied hat eine Stimme. Für Beschlüsse genügt die einfache Mehrheit. Beschlüsse werden in der Regel im Umlaufverfahren gefasst. Die Mitglieder wählen aus ihrem Kreis eine dreiköpfige Verbandsführung. Einer dieser Drei ist Sprecher des Verbands. Bei Abstimmungen mit Stimmgleichheit erhält der Sprecher eine zusätzliche Stimme. Die Arbeitssprache ist Englisch

Arbeitsumfang des Verbands

Der Verband hat zwei wesentliche Aufgaben

1. Neue Mitgliedsjurys aufnehmen: Voraussetzungen laut Antrag prüfen, Aufnahme beschließen und mitteilen
2. „Seal of Approvement“ erteilen und/oder von Jahr zu Jahr verlängern, wenn dafür die Voraussetzungen nach wie vor gegeben sind

Kosten

Spiel des Jahres übernimmt die Geschäftsführung auf ihre Kosten und überträgt diese für die Durchführung auf ihre Geschäftsstelle. Jedes Mitglied übernimmt die bei ihm anfallenden Kosten (Telekommunikation, Reise, PR-Kosten usw.) selbst

Hauptversammlung des Verbands

Anders als bei einem eingetragenen Verein ist zwar bei einem Verband keine Hautversammlung erforderlich. Es ist aber sinnvoll, die Messen in Nürnberg oder Essen für persönliche Treffen und einen Gedankenaustausch zu nutzen.

Wie könnte ein Start aussehen?

Anders als bei einer Vereinsgründung gibt es ja für einen Verband keine Mindestzahl. Trotzdem sollten, um die Glaubwürdigkeit dieser Einrichtung nicht von vorneherein in Frage zu stellen, mindestens drei Länder beteiligt sein. Es liegt auf der Hand, dass SDJ als Prozesstreiber dafür die Arbeitsgrundlagen schafft und bereitstellt. Einige Jurys in anderen Ländern, mit denen zusammen erste, völlig unverbindliche Sondierungsgespräche geführt wurden, sehen zwar die Notwenigkeit, ihre Verfahren und Abläufe auf so eine Struktur auszurichten. Wenn ein Regelwerk von Grund auf gemeinsam erarbeitet würde, könnte jede beteiligte potenzielle Gründerjury versuchen, ihre bisherige Handhabung so weit als möglich beizubehalten und deshalb genau diese einzubringen. Wesentlich erfolgversprechender wäre es deshalb, das Regelwerk fertig auszuarbeiten und den potenziellen Gründungsjurys vorzulegen.

Was ist bereits in Gang?

Auftragsgemäß habe ich, nicht zuletzt wegen meiner Sprachkenntnisse, erste unverbindliche Vorbereitungen vorgenommen. Meine Analyse der weltweit vergebenen Spielepreise habe ich bereits vorgestellt. Ich habe unverbindliche Arbeitskontakte zu den Jurys in Dänemark, Finnland, Frankreich, Japan, Korea (Süd), Niederlande, Norwegen, Schweden, Spanien und Tschechien geknüpft. Überall ist deutliches Interesse an dem Projekt zu spüren.

Das getreueste Abbild unserer Arbeit scheint derzeit Spanien zu bieten. Frankreich hat erkannt, was „unabhängig von Industrie und Handel“ bedeutet, knappst noch daran herum, historisch gewachsene Strukturen nicht von heute auf morgen ändern zu können, arbeitet aber bereits daran. (Beispiel Jury-Gründungsmitglied „Dr. Mops“, der sich überzeugend neutral verhält, jedoch eine Spiele-Zeitschrift herausbringt, die nicht unwesentlich durch Anzeigen von den Spieleherstellern finanziert wird). Schweden sucht einen Weg, die lächerlich geringe Einreichungsgebühr abzuschaffen, mit der das jährliche Treffen der Jury finanziert wird. Diese Einreichungsgebühr gibt jedoch den Herstellern die Handhabe, selbst auszuwählen, was der Jury vorgelegt wird.

Und wie weiter ...

Der Boden ist bereitet. Es gibt Jurys, die unter keinen Umständen für eine Mitgliedschaft in Frage kommen. Es gibt aber andererseits doch einige „Schwellen-Jurys“, die grundsätzlich bereit sind, ihre Verfahren so auszurichten, dass sie in das IGOTYA-Konzept passen. Sie alle warten jedoch auf einen kräftigen Impuls in Form einer klaren Struktur und Vorgabe.

Zur FN 224 Zur Manipulation des Deutschen Spiele-Preises

Thomas Boley Deutscher Spielepreis beeinflussbar

https://www.wildbits.de/2018/07/30/deutsche-spielepreis-beeinflussbar/, gesehen am 24. 7. 2023

Deutsche Spielepreis beeinflussbar

Es bedarf nicht viel um Auszeichnungen wie den Deutschen Spielepreis in Misskredit zu bringen. Bereits ein unbedachter Kommentar in einem Video reicht aus.

Im Keller der Geschichte

Seit nunmehr 28 Jahren wird der Deutsche Spielepreis vergeben. Anders als die Auszeichnung Spiel des Jahres war er von Anfang an breiter aufgestellt und Bezug auf die Abstimmung. Nicht nur wenige Mitglieder einer Fachjury sollten entschieden. In den ersten Jahren gab es eine Gewichtung von 40 zu 60. Wikipedia schreibt dazu:

Der Deutsche Spielepreis beruht auf einer breit angelegten Fachpublikums- und Experten-Umfrage. Bis zum Jahr 2000 ging das Ergebnis der Fachpublikums-Abstimmung unter den Lesern der Pöppel-Revue zu 40 Prozent in das Gesamtergebnis ein. Zu 60 Prozent gingen drei Umfragen unter Spielejournalisten, Spielekreisen sowie Händlern in das Resultat ein.

Das brachte, wie auch zu lesen ist, Probleme mit sich, denn es stand der Vorwurf im Raum, mit zu hohen Teilnehmerzahlen gearbeitet zu haben. „Deutscher Spielepreis beschädigt", hieß es folglich am 17. November 2000 im Branchenbrief der Spiel Media Verlag GmbH. Diesen, wenn man so will, Manipulationsverdacht, sollte man im Hinterkopf haben. Vielleicht auch noch, dass die Pöppel-Revue Mitte der 1980 Jahre vom Friedhelm Merz Verlag übernommen wurde. Ja, das ist der mit dem Spielepreis und auch der, der die Spielemesse in Essen veranstaltet.

Klong! macht der Spielepreis

Wer weiter im Keller gräbt, stößt auf Knut-Michael Wolf — sein Wechsel zur spielbox wäre aber an dieser Stelle eine andere Geschichte. Wissen sollte man nur, dass in diesem Jahr zum ersten Mal nicht die Sonderausgabe der Spielbox auf der Spielemesse in Essen verteilt werden darf. Gerüchten zu Folge ein kleine Retourkutsche des Veranstalters, das der Nostheide Verlag im Frühjahr zum ersten Mal die **Spieldoch!** in Duisburg veranstaltet hat. Man merkt hier schon: auch wenn es um so ein tolles Hobby wie Brettspiele gibt, Empfindlichkeiten spielen eine große Rolle. Zurück in die Gegenwart und zum Deutschen Spielepreis. Die laufende Abstimmung wurde am Wochenende abgebrochen. Zudem werden die Stimme seit dem 22.07.2018 wohl nicht mehr mit berücksichtigt. Ein harter, aber wohl notwendiger Schritt, um die Glaubwürdigkeit des Preises zu retten. Über das, was zu diesem Schritt führte, gibt es verschieden Versionen. Ganz ehrlich, in den letzten zwei Tagen habe ich persönlich noch nie so viele verschiedene Artikel und Stellungnahmen zum Thema Deutscher Spielepreis gelesen. Aus meiner Sicht zwei sehr gute und lesenswerte Texte sind der von der Brettspielbox und jener Daniel Krause auf brettspiel-news.de.

Video mit Folgen

Die Kurzversion: Ein Youtuber hat in einem Videobeitrag dazu aufgerufen, für ein ganz bestimmtes Spiel zu stimmen. Und zwar nur für dieses Spiel. Dafür hat er eine exklusive Promo-Karte für dieses Spiel in Aussicht gestellt. Verständlicherweise gab es daraufhin eine Reihe weniger positive Rückmeldungen, unter anderem vom Friedhelm Merz Verlag. Der Youtuber legte mit einem Video nach, was weniger eine Entschuldigung sondern ein ziemlicher Angriff wurde. Dabei warf er auch kurzerhand den Deutschen Spielepreis und Spiel des Jahres durcheinander — das spricht nicht gerade für Expertise.
Parallel dazu war das hässliche Wort „Manipulation" im Raum. Hier kann und musste der Friedhelm Merz Verlag in jedem Fall reagieren. So wie er reagierte, war es auch nachvollziehbar und richtig. Vor allem, wenn man den Hintergrund des Preises und das Jahr 2000 berücksichtigt.
Christoph Post von der Brettspielbox hat ziemlich treffend aufgelistet, wer bei der ganzen Sache zu den Verlierern gehört: Der Deutsche Spielepreis 2018, die Brettspieler, der Schwerkraft Verlag, Blogger und YouTuber so wie der Boardgame Digger (die Person mit dem Aufruf) selber. Kritikfähigkeit ist im Übrigen eine Kompetenz, die man erlernen kann — und sollte.

Bewertung auf kleiner Flamme

Ich kenne Stephan Gust (Boardgame Digger) nicht persönlich und möchte mich an dieser Stelle nicht als Moralapostel aufspielen. Trotzdem sei es mir erlaubt, ein paar persönliche Anmerkungen an dieser Stelle loszuwerden. Dabei spreche ich aus meiner Perspektive als leidenschaftlicher Brettspieler und Blogger mit über 15 Jahren Erfahrung. Ja, Erfahrung. Mit der Zeit wird man sich auch als Laie bewusst, was geht und was nicht geht. Welche Wirkung etwas hat, was man schreibt. Und welche Folgen. Aber das hat eigentlich weder mit bloggen noch mit Youtube-Videos zu tun. Menschen, die beim Schwarzfahren erwischt werden und dann laut werden, sind mir suspekt. Aus diesem Grund fand ich das Video von Stephan Gust vom 23.07.2018 befremdlich — um es man höflich zu formulieren. Es gibt einen Unterschied zwischen dem, was man zu Hause in den eigenen vier Wänden von sich gibt und geben kann und dem, was man öffentlich sagt. Daran ändert sich auch nicht, wenn man Videos bei sich zu Hause aufnimmt und die dann auf Plattformen wie YouTube hochlädt. Erwachsene Menschen sollte das wissen. Menschen, die wir nun mal sind, machen Fehler. Ich genau so wie andere auch. Wer Fehler macht, sollte dazu stehen. Ehrlich und glaubwürdig. Man kann aus Fehlern lernen, andere können nachsichtig reagieren. Es hat viel mit Persönlichkeit sowie Reife zu tun. Schnodderigkeit ist kein Ersatz dafür.

Manipulationsvorwurf

Es ist jetzt natürlich recht einfach und billig, alle Schuld bei Stephan Gust zu suchen. Meiner Meinung nach muss man hier aber auch die andere Seite sehen. Die Vorgeschichte des Deutschen Spielepreise genau so wie Abstimmungsverfahren an sich. Hier kommt die Sorgfaltspflicht ins Spiel. Je wichtiger eine Abstimmung ist, desto mehr Gewicht bekommt sie. Der Veranstalter muss dafür sorge tragen, die Möglichkeiten der Manipulation zu verhindern. Wenn hier wirklich knapp 100 Stimmen zu einer Verfälschung führen, dann gibt es ein tiefer gehendes Problem. Da die Abstimmung nicht mehr läuft, kann ich mir an dieser Stelle kein Bild mehr machen, wie genau abgestimmt wurde. Gerüchten zu Folge kenne ich mich ein wenig mit Internetzeugs aus. Auf der anderen Seite bin ich auch häufig genug Wahlhelfer etwa bei der Bundestagswahl gewesen. Es gibt für mich eine ganze Reihe von Gründen, warum ich aus dieser Erfahrung heraus Wahlcomputer grundsätzlich ablehne. Der Manipulationsvorwurf gegen Gust wirkt auf mich wie mit Kanonen auf Spatzen zu schießen. Eine Reichweite von 2.300 Abonnenten ist kein Maßstab. Damit ist man meiner Meinung nach noch längst kein (bedeutender) Influencer. Die Überarbeitung des Abstimmungsverfahrens für den Deutschen Spielepreis halte ich für längst fällig. Wenn die Kernidee eines Publikumpreises erhalten bleiben soll, muss ein sicheres Abstimmungsverfahren finden. Im Übrigen ist noch niemand auf die Idee gekommen, Partei zu verklagen, die vor einer Wahl Bonbons verteilen — dahinter steckt ja schließlich auch eine bestimmte Absicht, aber längst kein Manipulationsversuch.

Zur FN 246 und 248 James J. St. Laurent.
Siehe hierzu auch Dokument zu **FN 529** Hexagames

WÜRDIGUNG

Wir bedauern sehr, mitteilen zu müssen, dass der Spieleautor James St. Laurent verstorben ist. Herr St. Laurent kämpfte seit längerem gegen eine Krankheit an, ließ es sich aber nicht nehmen, trotzdem an der Neugestaltung und Entwicklung von *McMulti* mitzuwirken.

„In unserer Zusammenarbeit mit Jim erlebten wir ihn als freundlich, intelligent und voll von guten Ideen. Wir hätten uns keine lohnendere Erfahrung wünschen können, und seine Beiträge waren sehr wertvoll für die Fertigstellung dieses Projektes."
Stephen M. Buonocore, Präsident von Stronghold Games LLC.



James St. Laurent (1940-2011)

Herr St. Laurent wird seiner Familien und seinen Freunden immer in Erinnerung bleiben, und verdient einen Platz in den Herzen aller Gesellschaftsspieler. Wir werden ihn vermissen.

IMPRESSUM

Spieldesign: James J. St. Laurent
Entwicklungsleitung: Kevin Nesbit
Ursprüngliche Illustration und Layout: Daniel Rothier
Endgültige Illustration und Layout: Bill Bricker (www.kavoc.com)
Art Director: Richard „Doc" Diosi
Projektleitung: Stephen M. Buonocore
Cover deutsche Ausgabe: Tom Thiel
Grafiksatz deutsche Ausgabe: Ralf Berszuck, Hans-Georg Schneider
Deutsche Übersetzung: Dr. Rainer Nagel, Stefan Malz

Deutsche Ausgabe © 2012 Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.
Unter Lizenz von Stronghold Games LLC. Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de

Zur FN 289: Für Spieler: Goldfinger jagt Dr. No: **Die ZEIT 1975/42**

Agentengeschäft ist ein schmutziges Geschäft, richtig korrupt! Da ist nichts von 007-Edelmut und Loyalität zum königlich-britischen Brötchengeber. Die treue Ergebenheit ist bald erschöpft, denn: Wer zahlt, schafft an. So jedenfalls lehrt es das Mata-Hari-Spiel *Agent*.

Das Prinzip des Spiels ist zwar einfach, jedoch so ungewohnt, daß es anfangs nicht recht eingängig ist. Denn man kennt doch von anderen Spielen her grundsätzliche Verhaltensweisen, an die man so recht gewöhnt ist: Der eine Spieler spielt mit Rot, der andere mit Blau, der dritte mit Grün. Aber bei *Agent* darf plötzlich jeder jede beliebige Figur nach Gusto bewegen. Das verblüfft, und es dauert ein Weilchen, bis man versteht, worum es eigentlich geht und warum man nicht einmal eine bestimmte Spielfigur sein Eigen nennen darf.

Mitten im Spielfeld, in Tanger, liegt ein Diplomatenköfferchen mit Geheimdokumenten von ganz offensichtlich globaler Tragweite. Kein Wunder, daß jeder Spieler versucht, diesen Koffer an Land zu ziehen. Dazu hat er zwar seine Agentencrew, doch man darf diesen Brüdern nicht recht trauen. Sie arbeiten stets für den, der ihnen am meisten zahlt. Sie sind korrupt, bestechlich, sie folgen dem Geld und lassen sich sogar zu Mord hinreißen.

Ein reines Korruptionsspiel also. Bestechen ist aber nur solange leicht, wie man dazu ausreichende Mittel hat. Doch sobald der Rubel spärlicher rollt – und das tut er im Spielverlauf bald – ergeben sich Probleme. Jeder Spieler hat nur einen Zehntausend-Dollarschein zur Verfügung. Ist er verpulvert, zeigt die Liga der Agenten die kalte Schulter und läßt sich anderweitig einkaufen.

Das erste Spiel geht meist daneben. Zu fremd ist den Spielern die ungewöhnliche Konstruktion von "Agent". Und dann hat man ja auch die Technik der Bestechung noch nicht so richtig im Griff. Man verschleudert das Geld undosiert an falscher Stelle und ist auf einmal pleite. Aber man lernt rasch, wie der Hase läuft. Und dann ist es spannend und macht Spaß.

"Agent" ist für 2 bis 4 Personen. Wirklich entfalten kann sich die Spionageaffäre erst, wenn vier Geheimdienstchefs dahinterstehen. Es ist ein gediegenes Kompaktspiel. Ein Buchschuber, handlich, ins Regal zu stellen. Es enthält viel Spiel und wenig Luft. Das zu einem fairen Preis. Viel mehr kann man eigentlich nicht verlangen.

Tom Werneck

"Agent" von Dr. E. Solomon. Pelikan Günther Wagner GmbH, 3 Hannover 1, Postfach. Vertrieb vor allem über den Schreibwarenhandel. 2 bis 4 Personen, etwa 30 Minuten Spieldauer. Richtpreis 19,80 DM.

Zu FN 294 Alex Randolph

Alex Randolph

https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/sondersammlungen/alexander-randolph-schaudepot/ein-bewegtes-leben

Ein bewegtes Leben



Alexander Randolph im Internat in Champéry, Kanton Wallis.

Alexander Randolph wurde am 4. Mai 1922 in Dobrohost, Tschechien geboren. Seine Eltern Sacha Finkelstein und Mary Randolph entstammten dem Künstlermilieu, waren Intellektuelle und lebten mit Alexander und seinem Halbbruder Christopher ab dem Jahr 1924 in Venedig. Sie brachten ihm nur wenig liebevolle Zuneigung entgegen und die gemeinsame Zeit war knapp bemessen – den größten Teil seiner Schulzeit verbrachte er in Internaten in der Schweiz und später in Venedig.
Angesichts des drohenden Krieges zogen die Randolphs 1938 auf eine Ranch in Arizona in den USA. Für Alexander verzögerte sich seine Einreise, da er bis dahin weder eine Geburtsurkunde noch eine offizielle Nationalität besaß. Er reiste auf der Exkalibur seiner Familie nach und war nunmehr Amerikaner.

Die Wissbegier trieb Randolph an die Universität von Chicago, wo es eine beeindruckende wissenschaftliche Gemeinschaft gab. Der polyglotte Student sprach inzwischen perfekt Englisch, Italienisch, Deutsch und Französisch.
1942 wurde Randolph zum Militärdienst eingezogen und aufgrund seiner Deutschkenntnisse der Befreiungsgruppe von Camp Ritchie in Maryland zugeteilt. Als "Ritchie Boy" kam er nach Nordafrika und Italien, um gegebenenfalls deutsche Truppen zu unterwandern. Nach dem Krieg war er in Österreich für die

amerikanische Militärstrafverfolgungsbehörde C.I.D. tätig. Über diese Zeit verlor er nur wenige Worte. Ein Mythos entstand um seine Person, den er mit einem Augenzwinkern hinnahm und nie aufklärte.

Er war ein Mensch mit vielen Talenten – eines davon war seine Redegewandtheit. Für seine Nichte verfasste er eine illustrierte Geschichte über eine Mäusefamilie, deren Leben durch mäuseuntypisches Verhalten durcheinander gerät: "A portrait of Nellie". 1954 erschien "The Mailboat", eine in Briefform gehaltene Novelle, die das Schicksal eines jungen Paares dokumentiert und auffällige Ähnlichkeiten zu seiner eigenen Geschichte aufweist.
Mit dem Schreiben verdiente sich Randolph als Werbetexter in Boston sein Geld, doch er entdeckte eine weitere Leidenschaft: das Spieleerfinden. 1958 stellte er seinem Freund Herbert Feuerstein im Wiener "Cafe Hawelka" ein Papier-und-Bleistift- Spiel vor. Die ersten 23 Partien dieses Spiels, das vier Jahre später unter dem Namen *TwixT* veröffentlicht wurde, sind aufgezeichnet. 1961 kam mit *Pan-Kai* sein erstes Spiel auf den Markt.



Alexander Randolph in seiner Wahlheimat Venedig.

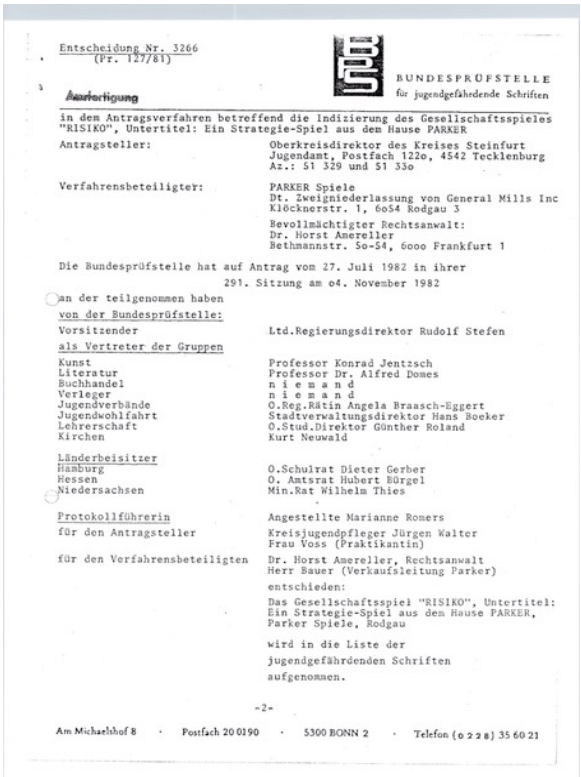
Randolph war ein Weltbürger: Gemeinsam mit seiner Frau Gertrude ging er zunächst nach Rom und anschließend ab 1966 für sechs Jahre nach Japan, wo er sich intensiv mit Shogi beschäftigte und den ersten Meistergrad erreichte. Auch auf die Gestaltung seiner Spiele nahm die japanische Kultur mit ihren ästhetischen Holzarbeiten Einfluss.
Von besonderem Reiz blieb aber immer Venedig, die Stadt seiner Kindheit, mit ihrem morbiden Charme und den labyrinthhaften Verzweigungen der Straßen und Kanäle. 1972 ließ er sich endgültig dort nieder und richtete sich ein Atelier ein. Als sechs Jahre später ein verheerender Brand all seine bisherigen Arbeiten und

Aufzeichnungen zerstörte, kam diese Katastrophe einem Abschluss mit seiner schriftstellerischen Vergangenheit und einem Neuanfang als Spieleerfinder gleich.

Randolph hatte sich nunmehr das Spieleerfinden zum Beruf gemacht und war bereit, diesen Status in der Öffentlichkeit zu verteidigen. Nachdem er die Rechte von *TwixT* zurückkaufen musste, setzte er sich dafür ein, dass die Erfinder von Spielen ebenso wie die Autoren von Büchern namentlich genannt werden müssen. Ein Bierdeckel aus dem Jahr 1988 hält die Proklamation fest: "Keiner von uns gibt ein Spiel an einen Verlag, wenn sein Name nicht oben auf der Schachtel steht." Auf Initiative von Reinhold Wittig unterzeichneten 13 namhafte Spieleautoren. Seit 1991 setzt sich die SAZ (Spiele-Autoren-Zunft e. V.) für die Belange der Spieleautoren ein. Randolph, einstiger Mitbegründer, bekam für sein Engagement 2001 den Titel des Ehrenzunftmeisters verliehen. Ihm zu Ehren werden seit 2004 der Alex-Medienpreis der SAZ und seit 1993 der Premio Archimede vom italienischen Verlag studiogiochi vergeben. Auf ihn selbst geht die J. P. Halvah Foundation zur Unterstützung junger Spieleautoren zurück, die heute von Herbert Feuerstein weitergeführt wird.

Wie wichtig Randolph die Arbeit an Spielen war, zeigt die Entstehung seines letzten veröffentlichten Spiels *Rüsselbande*. Im Krankenhaus, von einer Bypass-Operation geschwächt, zeigte er seinem Freund Johann Rüttinger den Prototypen *Ferkel, hopp!*, der wiederum auf den Vorläufern *Auto-Hop* und *Top-Dog* basierte. Noch im Krankenhaus arbeiteten sie an der zügigen Fertigstellung des Spiels. Zuletzt entwickelte Randolph *Elfmeterschießen*, ein Bluffspiel für zwei Personen. Wie viele seiner zahlreichen Ideen konnte dieses Spiel nicht mehr veröffentlicht werden. Am 27. April 2004 verstarb Alexander Randolph und wurde auf dem Lagunenfriedhof in Venedig beigesetzt. Die Grabinschrift "Ci-gît Alexander Randolph Inventeur du TwixT" (dt: Hier ruht Alexander Randolph Erfinder von TwixT) erinnert an den Anfang seiner Karriere als Spieleerfinder. Der wertvolle Nachlass wurde von seinen Freunden mit aller Sorgfalt aus dem venezianischen Studio geborgen und dem Deutschen Spielearchiv übereignet, das damit ein bedeutsames Stück Spielgeschichte hütet.

Zur FN 392 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und Verwaltungsgericht Köln zu Risiko



Entscheidung Nr. 3266
(Pr. 127/81)

BUNDESPRÜFSTELLE
für jugendgefährdende Schriften

Ausfertigung

in dem Antragsverfahren betreffend die Indizierung des Gesellschaftsspieles "RISIKO", Untertitel: Ein Strategie-Spiel aus dem Hause PARKER

Antragsteller: Oberkreisdirektor des Kreises Steinfurt
Jugendamt, Postfach 122o, 4542 Tecklenburg
Az.: 51 329 und 51 33o

Verfahrensbeteiligter: PARKER Spiele
Dt. Zweigniederlassung von General Mills Inc
Klöcknerstr. 1, 6o54 Rodgau 3
Bevollmächtigter Rechtsanwalt:
Dr. Horst Amereller
Bethmannstr. 5o-54, 6ooo Frankfurt 1

Die Bundesprüfstelle hat auf Antrag vom 27. Juli 1982 in ihrer
291. Sitzung am o4. November 1982
an der teilgenommen haben

von der Bundesprüfstelle:

Vorsitzender: Ltd.Regierungsdirektor Rudolf Stefen

als Vertreter der Gruppen

Kunst: Professor Konrad Jentzsch
Literatur: Professor Dr. Alfred Domes
Buchhandel: n i e m a n d
Verleger: n i e m a n d
Jugendverbände: O.Reg.Rätin Angela Braasch-Eggert
Jugendwohlfahrt: Stadtverwaltungsdirektor Hans Boeker
Lehrerschaft: O.Stud.Direktor Günther Roland
Kirchen: Kurt Neuwald

Länderbeisitzer
Hamburg: O.Schulrat Dieter Gerber
Hessen: O. Amtsrat Hubert Bürgel
Niedersachsen: Min.Rat Wilhelm Thies

Protokollführerin: Angestellte Marianne Romers

für den Antragsteller: Kreisjugendpfleger Jürgen Walter
Frau Voss (Praktikantin)

für den Verfahrensbeteiligten: Dr. Horst Amereller, Rechtsanwalt
Herr Bauer (Verkaufsleitung Parker)

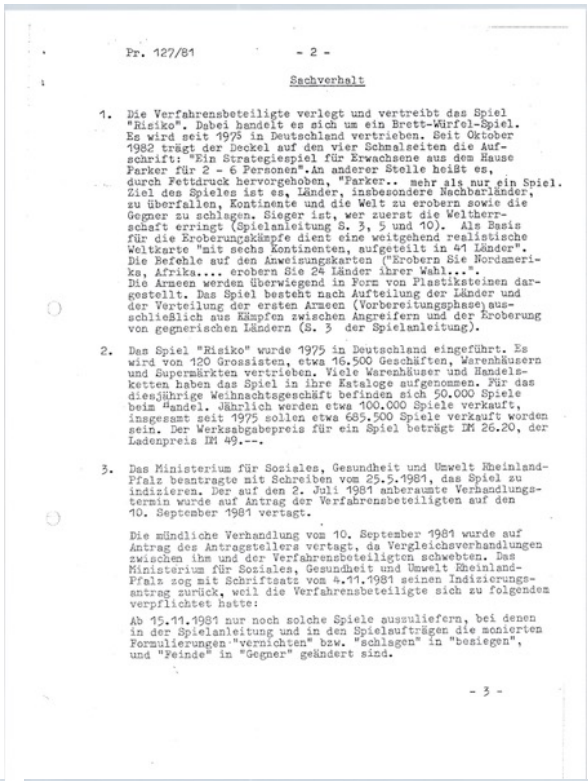
entschieden:

Das Gesellschaftsspiel "RISIKO", Untertitel: Ein Strategie-Spiel aus dem Hause PARKER, Parker Spiele, Rodgau

wird in die Liste der
jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen.

-2-

Am Michaelshof 8 · Postfach 200190 · 5300 BONN 2 · Telefon (0228) 35 60 21



Pr. 127/81 - 2 -

Sachverhalt

1. Die Verfahrensbeteiligte verlegt und vertreibt das Spiel "Risiko". Dabei handelt es sich um ein Brett-Würfel-Spiel. Es wird seit 1975 in Deutschland vertrieben. Seit Oktober 1982 trägt der Deckel auf den vier Schmalseiten die Aufschrift: "Ein Strategiespiel für Erwachsene aus dem Hause Parker für 2 - 6 Personen".An anderer Stelle heißt es, durch Fettdruck hervorgehoben, "Parker.. mehr als nur ein Spiel. Ziel des Spieles ist es, Länder, insbesondere Nachbarländer, zu überfallen, Kontinente und die Welt zu erobern sowie die Gegner zu schlagen. Sieger ist, wer zuerst die Weltherrschaft erringt (Spielanleitung S. 3, 5 und 10). Als Basis für die Eroberungskämpfe dient eine weitgehend realistische Weltkarte "mit sechs Kontinenten, aufgeteilt in 41 Länder". Die Befehle auf den Anweisungskarten ("Erobern Sie Nordamerika, Afrika.... erobern Sie 24 Länder ihrer Wahl..."). Die Armeen werden überwiegend in Form von Plastiksteinen dargestellt. Das Spiel besteht nach Aufteilung der Länder und der Verteilung der ersten Armeen (Vorbereitungsphase) ausschließlich aus Kämpfen zwischen Angreifern und der Eroberung von gegnerischen Ländern (S. 3 der Spielanleitung).

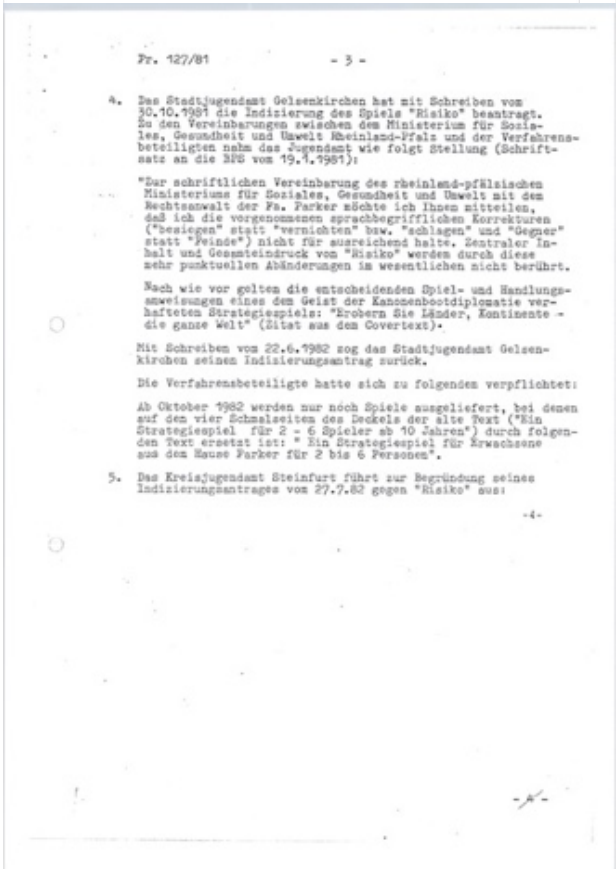
2. Das Spiel "Risiko" wurde 1975 in Deutschland eingeführt. Es wird von 120 Grossisten, etwa 16.500 Geschäften, Warenhäusern und Supermärkten vertrieben. Viele Warenhäuser und Handelsketten haben das Spiel in ihre Kataloge aufgenommen. Für das diesjährige Weihnachtsgeschäft befinden sich 50.000 Spiele beim Handel. Jährlich werden etwa 100.000 Spiele verkauft, insgesamt seit 1975 sollen etwa 685.500 Spiele verkauft worden sein. Der Werksabgabepreis für ein Spiel beträgt DM 26.20, der Ladenpreis DM 49.--.

3. Das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Umwelt Rheinland-Pfalz beantragte mit Schreiben vom 25.5.1981, das Spiel zu indizieren. Der auf den 2. Juli 1981 anberaumte Verhandlungstermin wurde auf Antrag der Verfahrensbeteiligten auf den 10. September 1981 vertagt.

Die mündliche Verhandlung vom 10. September 1981 wurde auf Antrag des Antragstellers vertagt, da Vergleichsverhandlungen zwischen ihm und der Verfahrensbeteiligten schwebten. Das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Umwelt Rheinland-Pfalz zog mit Schriftsatz vom 4.11.1981 seinen Indizierungsantrag zurück, weil die Verfahrensbeteiligte sich zu folgendem verpflichtet hatte:

Ab 15.11.1981 nur noch solche Spiele auszuliefern, bei denen in der Spielanleitung und in den Spielaufträgen die monierten Formulierungen "vernichten" bzw. "schlagen" in "besiegen", und "Feinde" in "Gegner" geändert sind.

- 3 -



Pr. 127/81 - 3 -

4. Das Stadtjugendamt Gelsenkirchen hat mit Schreiben vom 30.10.1981 die Indizierung des Spiels "Risiko" beantragt. Zu den Vereinbarungen zwischen dem Ministerium für Soziales, Gesundheit und Umwelt Rheinland-Pfalz und der Verfahrensbeteiligten nahm das Jugendamt wie folgt Stellung (Schriftsatz an die BPS vom 19.1.1981):

"Der schriftlichen Vereinbarung des rheinland-pfälzischen Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Umwelt mit dem Rechtsanwalt der Fa. Parker möchte ich Ihnen mitteilen, daß ich die vorgenommenen sprachbegrifflichen Korrekturen ("besiegen" statt "vernichten" bzw. "schlagen" und "Gegner" statt "Feinde") nicht für ausreichend halte. Zentraler Inhalt und Gesamteindruck von "Risiko" werden durch diese mehr punktuellen Abänderungen im wesentlichen nicht berührt.

Nach wie vor gelten die entscheidenden Spiel- und Handlungsanweisungen eines dem Geist der Kanonenbootdiplomatie verhafteten Strategiespiels: "Erobern Sie Länder, Kontinente - die ganze Welt" (Zitat aus dem Covertext).

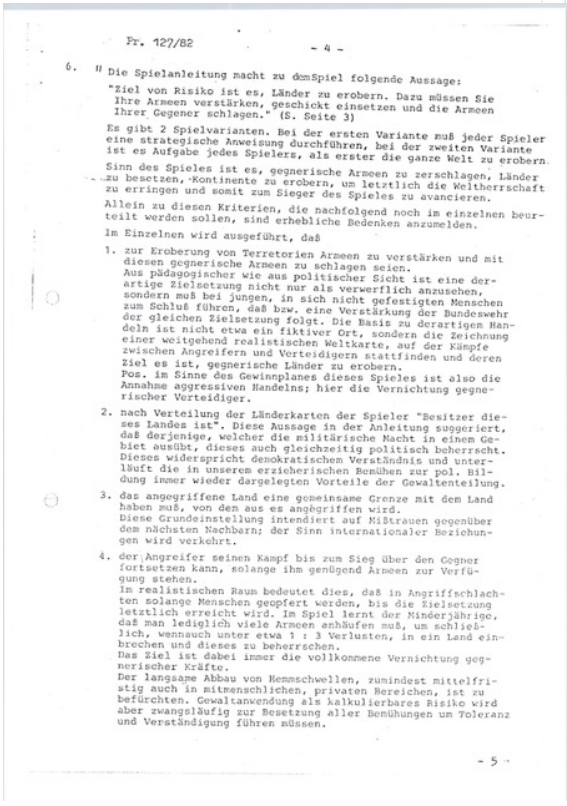
Mit Schreiben vom 22.6.1982 zog das Stadtjugendamt Gelsenkirchen seinen Indizierungsantrag zurück.

Die Verfahrensbeteiligte hatte sich zu folgendem verpflichtet:

Ab Oktober 1982 werden nur noch Spiele ausgeliefert, bei denen auf den vier Schmalseiten des Deckels der alte Text ("Ein Strategiespiel für 2 - 6 Spieler ab 10 Jahren") durch folgenden Text ersetzt ist: " Ein Strategiespiel für Erwachsene aus dem Hause Parker für 2 bis 6 Personen".

5. Das Kreisjugendamt Steinfurt führt zur Begründung seines Indizierungsantrages vom 27.7.82 gegen "Risiko" aus:

-4-



Pr. 127/82 - 4 -

6. " Die Spielanleitung macht zu dem Spiel folgende Aussage:

"Ziel von Risiko ist es, Länder zu erobern. Dazu müssen Sie Ihre Armeen verstärken, geschickt einsetzen und die Armeen Ihrer Gegener schlagen." (S. Seite 3)

Es gibt 2 Spielvarianten. Bei der ersten Variante muß jeder Spieler eine strategische Anweisung durchführen, bei der zweiten Variante ist es Aufgabe jedes Spielers, als erster die ganze Welt zu erobern.

Sinn des Spieles ist es, gegnerische Armeen zu zerschlagen, Länder zu besetzen, Kontinente zu erobern, um letztlich die Weltherrschaft zu erringen und somit zum Sieger des Spieles zu avancieren.

Allein zu diesen Kriterien, die nachfolgend noch im einzelnen beurteilt werden sollen, sind erhebliche Bedenken anzumelden.

Im Einzelnen wird ausgeführt, daß

1. zur Eroberung von Terretorien Armeen zu verstärken und mit diesen gegnerische Armeen zu schlagen seien.
Aus pädagogischer wie aus politischer Sicht ist eine derartige Zielsetzung nicht nur als verwerflich anzusehen, sondern muß bei jungen, in sich nicht gefestigten Menschen zum Schluß führen, daß bzw. eine Verstärkung der Bundeswehr der gleichen Zielsetzung folgt. Die Basis zu derartigem Handeln ist nicht etwa ein fiktiver Ort, sondern die Zeichnung einer weitgehend realistischen Weltkarte, auf der Kämpfe zwischen Angreifern und Verteidigern stattfinden und deren Ziel es ist, gegnerische Länder zu erobern.
Pos. im Sinne des Gewinnplanes dieses Spieles ist also die Annahme aggressiven Handelns; hier die Vernichtung gegnerischer Verteidiger.

2. nach Verteilung der Länderkarten der Spieler "Besitzer dieses Landes ist". Diese Aussage in der Anleitung suggeriert, daß derjenige, welcher die militärische Macht in einem Gebiet ausübt, dieses auch gleichzeitig politisch beherrscht. Dieses widerspricht demokratischem Verständnis und unterläuft die in unserem erzieherischen Bemühen zur pol. Bildung immer wieder dargelegten Vorteile der Gewaltenteilung.

3. das angegriffene Land eine gemeinsame Grenze mit dem Land haben muß, von den aus es angegriffen wird.
Diese Grundeinstellung intendiert auf Mißtrauen gegenüber dem nächsten Nachbern; der Sinn internationaler Beziehungen wird verkehrt.

4. der Angreifer seinen Kampf bis zum Sieg über den Gegner fortsetzen kann, solange ihm genügend Armeen zur Verfügung stehen.
Im realistischen Raum bedeutet dies, daß in Angriffschlachten solange Menschen geopfert werden, bis die Zielsetzung letztlich erreicht wird. Im Spiel lernt der Minderjährige, daß man lediglich viele Armeen anhäufen muß, um schließlich, wennauch unter etwa 1 : 3 Verlusten, in ein Land einbrechen und dieses zu beherrschen.
Das Ziel ist dabei immer die vollkommene Vernichtung gegnerischer Kräfte.
Der langsame Abbau von Hemmschwellen, zumindest mittelfristig auch in mitmenschlichen, privaten Bereichen, ist zu befürchten. Gewaltanwendung als kalkulierbares Risiko wird aber zwangsläufig zur Besetzung aller Bemühungen um Toleranz und Verständigung führen müssen.

- 5 -

Weitere Indizierungsgründe sind aus den nachfolgenden Passagen, sämtlich der Spielanleitung entnommen wurden, abzuleiten:

- "Das Spiel: Kämpfe zwischen Angreifer und Verteidiger; Eroberung von gegnerischen Ländern." (S. Seite 3)
- "Jeder Spieler sollte versuchen, neue Länder zu erobern." (S. Seite 4)
- "Generell sollte jeder Spieler daran interessiert sein, sich eine gewisse Schlagkraft zu schaffen." (S. Seite 5)
- "Ein Angriff läuft in folgender Reihenfolge ab:
  1. Der angreifende Spieler nennt das Land, das er angreifen will und das Land, von dem aus er angreifen will. Vergißt er dies, so verliert er 3 Armeen." (S. Seite 6)
- "Ein Spieler wird nach Möglichkeit immer mit einer möglichst großen Zahl von Armeen angreifen, ..." (S. Seite 6)
- "Der Angreifer kann seinen Kampf bis zum Sieg über den Gegner fortsetzen." (S. Seite 7)
- "Mindestens eine Armee muß zurückbleiben, um das Ausgangsland besetzt zu halten.
  Von diesem Land aus können weitere Angriffe auf beliebige Gegner gestartet werden.
  Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann solange andere Spieler angreifen, solange er es für richtig hält und solange er über Angriffsarmeen verfügt. Diese Angriffe können von verschiedenen Ländern ausgehen und sich gegen verschiedene Gegner richten." (S. Seite 8)
- "Beendet ein Spieler seine Angriffe und ist es ihm gelungen, ein gegnerisches Land zu erobern, so erhält er eine Karte vom Reservestapel ... Mit Hilfe dieser Karten kann ein Spieler zusätzliche Armeen erhalten." (S. Seite 8)
- "Nochmals zusätzliche Armeen erhält ein Spieler, wenn er Karten eintauscht mit Ländern, die er selbst besetzt hält. Für jedes besetzte Land erhält der Spieler 2 Armeen zusätzlich." (S. Seite 9)
- "Gelingt es einem Angreifer, die letzte Armee auf dem letzten Land eines Verteidigers zu schlagen, so muß der Verteidiger aus dem Spiel ausscheiden." (S. Seite 10)
- "Der Spieler kann dann sofort weiter angreifen." (S. Seite 10)
- "Erobern Sie Nordamerika und Afrika!"
- "Erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl!"
- "Erobern Sie 18 Länder und besetzen Sie jedes Land mit mindestens 2 Armeen!"
- "Erobern Sie Europa, Südamerika und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!"
- "Besiegen Sie die blauen, roten, rosafarbenen, grünen und gelbschwarzen Armeen! Wenn Sie selbst die blauen Armeen besitzen, heißt Ihr Ziel: Erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl!"

Aus dieser Spielanleitung geht deutlich hervor, daß Sinn und Ziel des Spieles geeignet sind, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, indem es den Krieg sowie Gewalttätigkeiten verharmlost.

7. Die Verfahrensbeteiligte beantragt Abweisung des Indizierungsantrages, hilfsweise absehen von der Indizierung gemäß § 2 GjS wegen Geringfügigkeit. Zur Begründung führt sie durch ihren Bevollmächtigten im wesentlichen aus:

Das Spiel "Risiko" stamme aus dem Jahr 1955, sei somit über 25 Jahre alt. In den USA sei es seit 1958, in England seit 1959 und in Deutschland seit 1975 auf den Markt (So wörtlich der Bevollmächtigte in seinen Schriftsatz vom 28. August 1981, Bl. 6 unten). 1957 habe das Spiel in Frankreich sogar den Oscar der Spiele (Oscar du Jouet) verliehen bekommen. Daß das Spiel solange nach den GjS unbeanstandet geblieben sei, zeige, daß es nicht jugendgefährdend sei und daß es sich bei den Antrag um eine vereinzelte subjektive Ansicht des Antragstellers handele.
Es sei offensichtlich, daß "Risiko" weder verrohend wirke noch zu Gewalttätigkeit anreize und schon garnicht den Krieg verherrliche. In dem Spiel würden zwar Armeen (überwiegend in Form von Plastiksteinen) versichtet und Länder (in Form überwiegend historischer Gebilde auf Landkarten) erobert, jedoch in einer so abstrahierten Form daß von Verrohung, Gewalttätigkeit oder Verherrlichung des Krieges nicht einmal andeutungsweise die Rede sein könne. Ein Spiel, in dem ohne jedes die Phantasie anregende Beiwerk und ohne jedes martialische Pathos nach ein wenig "Strategie" und sehr viel Würfelglück Länder erobert würden, sei wahrlich keim den Krieg verherrlichendes Spiel.
"Armeen" würden in diesem Spiel - das trotz des anspruchsvollen Untertitels "Strategiespiel" starke Ähnlichkeit mit "Mensch, ärgere Dich nicht" - aufweise, ebenso als Folge von Würfelglück geschlagen bzw. geworfen, wie die "Männchen" bei "Mensch, ärgere Dich nicht". Die Besetzung von Ländern sei nichts anderes als ein besetzen von Spielfeldern in anderen Brettspielen. So sei zum Beispiel das Spiel "Schiffe versenken" gegenüber "Risiko" fast als realistisches Spiel einzustufen.

Das Spiel "Risiko" sei auch nicht im Sinne von § 1 Absatz 1 Satz 1 GjS jugendgefährdend. Es sei nicht geeignet, Kinder und Jugendliche nachhaltig in Sinne dieser Verschrift zu gefährden. Jedes harmlose Mickymaus-Heft enthalte Darstellungen, in denen irgendjemand von einer Wunderwaffe in tausend Teile zerfetzt oder irgendein Bösewicht niedergestochen werde. Die Boulevardpresse enthalte täglich ins Detail gehende Berichte über irgendwelche Scheußlichkeiten. Gegen ihrer Realitätsbezogenheit stelle dies alles eine ungleich grössere Gefahr für Kinder und Jugendliche dar, als die "Eroberungen" in Risiko.

Das Fehlen von friedlichen Konfliktlösungsstrategien könne den Spiel Risiko nur vorgeworfen werden, wenn es sich um ein Spiel handele, das sich mit der Lösung von Konflikten befasse. Dies sei aber offensichtlich nicht der Fall. Vielmehr sei bei "Risiko" wie bei "Mensch, ärgere Dich nicht" und Schach die Aufgabe nichtdie Lösung eines Konfliktes,sondern Ziel von Risiko sei ein Sieg über den Gegner. "Risiko" verstosse auch nicht gegen Artikel 26 des Grundgesetzes. Niemand würde der international bekannten und angesehenen Firma, der Verfahrensbeteiligten,unterstellen, sie wolle mit ihren Spielen Angriffskriege fördern, dazu noch mit ungeeigneten Mitteln.

Die Verfahrensbeteiligte überreichte zu den Akten ein Gutachten des Spielexperten Tom Werneck (ohne Datum) von insgesamt 1o Blatt DINA 4 Schreibmaschinentext. Ferner zusammenfassende Thesen von Herrn Prof. Nieskes zum Problematik "Kriegsspielzeug". Beide machte sie zum Gegenstand ihres Vortrages.

8. Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf den Inhalt der Prüfakte und das Spiel "Risiko" nebst Spielanleitung, die Gegenstand des Verfahrens und der mündlichen Verhandlung waren, Bezug genommen.

G r ü n d e

9. Risiko - Ein Strategiespiel der Fa. Parker war antragsgemäß zu indizieren.

Die Indizierung richtet sich nicht gegen den Verleger, sondern allein gegen das Medium. Ihr Gehalt liegt nur in der Feststellung einer bestimmten Eigenschaft und in der Einschränkung des Zuganges auf den Kreis der Erwachsenen (OVG Münster, Urteil vom 2o.o5.1976 XII A 855/73).

1o. Der Antrag des Kreisjugendamtes Steinfurt war zulässig (§ 2 DVO GjS und § 1 Absatz 3 GjS) und ist ausreichend begründet (§ 3 Absatz 1 DVO GjS).

11. Die BPS ist zuständig, über Spiele dieser Art zu entscheiden, denn es handelt sich um Darstellungen im Sinne von § 1 Absatz 3 GjS, auf die das GjS ausdrücklich für anwendbar erklärt wird (§ 1 Absatz 3 GjS, verg dazu die bindende BPS-Entscheidung Nr. 3o59 von o7. Mai 1981, betreff Ablehnung der Indizierung des Parker-Spieles "Das Spiel der Nationen" und die noch nicht bindende Entscheidung der BPS Nr. 2912 vom 12.6.198c (Bundesanzeiger Nr. 1o9 vom 19.o6.198o), bestätigt durch Beschluss des VG Köln vom o1.12.198o, Aktenzeichen 1o L 7o3/8o, betreff das Gesellschaftsspiel "Provopoli".)

12. Das Spiel "Risiko" ist geeignet, Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre sozialethisch zu desorientieren, wie das Tatbestandsmerkmal "sittlich zu gefährden" nach ständiger Rechtsprechung auszulegen ist (BVerwGE 39,197 und Heft 2,Seite 11 der Schriftenreihe der BPS Bonn 1972).

"Risiko"ist kriegsverherrlichend im Sinne des Tatbestandes von § 1 Absatz 1 Satz 2, der nach der Rechtsprechung des Bundesverwaltungsgerichts weit auszulegen ist und auch kriegsverharmlosende Spiele umfasst (BVerwGE 23,112 ausdrücklich bestätigt durch 28,61).

Das ergibt sich aus folgendem: "Risiko" stellt das Führen von Angriffs- und Eroberungskrieeen und das Erreichen der Weltherrschaft durch Eroberung von Ländern, insbesondere von Nachbarländern, als etwas Selbstverständliches und Erstrebenswertes hin. Dadurch, daß derjenige, der mit Mitteln des Angriffskrieges und der Vernichtung der Armeen anderer Staaten und deren Eroberung zuerst die Weltherrschaft erlangt, Sieger ist, erscheint die Führung von Angriffskriegen und die Vernichtung von Armeen anderer Staaten "als eine einzig-artige Möglichkeit, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen"(BVerwGE a.a.O.u. VG Köln, Urteil vom 27.1.1981, 1o K 4141/79).

Diese Interpretation des Spiels "Risiko" wird durch den Inhalt der Spielanleitung, der Anweisungskarten und durch die stark emotionalisierende Wirkung des Spieles belegt.

Heisst es doch in der Spielanleitung: "Ziel von Risiko ist es, Länder zu erobern... die Armeen der Gegner zu schlagen.. und als erster die ganze Welt zu erobern" (Seite 3).

"Variante:
Ziel von Risiko ist es, die ganze Welt zu erobern.. es gewinnt derjenige, dem das zuerst gelingt" (Seite 1o).
Das Spiel besteht, nach der Vorbereitungsphase, nur noch aus "Kämpfen zwischen Angreifer und Verteidiger; Eroberung von gegnerischen Ländern" (Seite 3)."Das angegriffene Land muss eine gemeinsame Grenze mit dem Land haben, von dem aus angegriffen wird" (Seite 5).
"Der Angreifer kann seinen Kampf bis zum Sieg über den Gegner fortsetzen ,... und nach dessen Ausscheiden sofort weiter angreifen" (Seite 7 und 1o).

Dementsprechend sind die Texte der Anweisungskarten im Befehlston gehalten: "Erobern Sie Nordamerika und Afrika ... erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl .."(Spielanleitung letzte Seite).

Die nach diesen Anleitungen zu erwartende stark emotionalisierende Wirkung des Spiels auf Kinder und Jugendliche, die auch in dem von der Verfahrensbeteiligten überreichten Gutachten von Tom Werneck ausdrücklich bejaht wird,(Bl. 6 seines Gutachtens) hat, wie das Entscheidungs-Gremium meint, ihre Ursache in dem kriegerischen Geschehen des Spiels, daß dem Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen nach action entgegenkommt. Der Versuch des Gutachters hierfür "ausschliesslich den überdimensionierten Zufallsanteil, der mit einem spielimmanenten Verstärkereffekt zusammenwirkt" verantwortlich zu machen, vermochte das Entscheidungsgremium nicht zu überzeugen.

Das Spiel "Risiko" ist zugleich auch kriegsverharmlosend. Probleme, Verluste usw. von Angriffskriegen und das unsägliche Leid, das Angriffskriege auf beiden Seiten der kriegführenden Mächte, auch unter der Zivilbevölkerung, verursachen, kommen überhaupt nicht in den Blick, sondern werden total ausgeblendet,obwohl die Dramaturgie und der Zwang zur Vereinfachung bei solchen Spielen dies nicht erfordern.

Da das Spiel "Risiko" kriegsverherrlichend und zugleich kriegsverharmlosend im Sinne von § 1 Absatz 1 Satz 2 GjS ist, ist es als jugendgefährdend im Sinne von § 1 Absatz 1 Satz 1 anzusehen, ohne daß es einer näheren Prüfung bedarf, ob sein Bespielen durch Kinder und Jugendliche geeignet ist, diese sozialethisch zu verwirren (BverwGe 23,112 bestätigt durch 25,315).

13. Das Spiel "Risiko" war aber auch zu indizieren, wenn man es entgegen vorstehender Ausführungen nicht für kriegsverherrlichend oder kriegsverharmlosend hält. Denn "Risiko" beeinträchtigt die Erziehung und Sozialisation von Kindern und Jugendlichen, die "Risiko" spielen, zu sozialethisch verantwortungsbewussten mündigen Bürgern, weil es deren Erziehung zur "Friedensgesinnung" (Artikel 26 und BVerwGE 23,112 und 25,318), zur Einhaltung auch internationaler Verträge,zur Pflege gutnachbarschaftlicher Beziehungen(zu Nachbarstaaten),die das Grundgesetz postuliert, zu wider läuft.

Parker, die Verfahrensbeteiligte, bietet laut Eigenwerbung immer "mehr als nur ein Spiel". Risiko soll deshalb laut Eigenwerbung auch mehr als ein Spiel - wie zum Beispiel Schach oder Mensch ärgere Dich nicht-sein, nämlich :"Ein, Strategiespiel".

Aus diesem selbst gestellten Anspruch folgt nicht zwingend, anstatt "Kriegsspiele" nur noch "Friedensspiele"oder solche Spiele, die demokratisches freiheitliches und rechtsstaatliches Verhalten oder die Bekämpfung des Hungers in der Welt zum ausschliesslichen Inhalt haben, auf den Markt zu bringen, obwohl das gerade nach der deutschen Vergangenheit sehr zu wünschen wäre. Es muss aber von "Konfliktspielen", insbesondere wenn sie als "Strategiespiele" und mit dem Anspruch daher kommen, mehr als ein Spiel sein zu wollen, erwartet werden, daß alternative Konfliktlösungsmöglichkeiten ins Spiel gebracht werden können. Zwischen friedlichen Formen des Zusammenlebens der Völker, dem Abschluss und der Einhaltung von Verträgen, der friedlichen und evtl. auch kriegerischen Lösung von Konflikten, müssten die Spieler strategisch entscheiden können, was auch bei der Notwendigkeit zur Vereinfachung bei Spielen möglich sein dürfte. Statt dessen schrumpft die Strategie bei "Risiko" auf den spielerischen Nachvollzug der vielfach bewährten Verhaltensmuster totalitärer Herrscher (Diktatoren) zusammen: Stelle möglichst viele Armeen auf, greife möglichst viele friedliche Nachbarländer an und besetze sie mit dem Ziel der Weltherrschaft. Damit lernen Kinder und Jugendliche spielend das verbrecherische Verhalten Deutschlands unter Adolf Hitler (1933-1945) nachzuvollziehen, zu verstehen oder zumindest zu bagatellisieren. Ab 1938 marschierten deutsche Armeen in friedliche Nachbarstaaten ein und okkupierten sie: am 12.o3.1938 in Österreich, am 15.o3.1939 in Prag und am 1o.o4.194o in Dänemark und Norwegen. Ausserdem überzog Deutschland Nachbarstaaten und andere Staaten mit Krieg: Am o1.o9.1939 Polen mit einem Blitzkrieg, am 1o.o5.194o Holland, Belgien und Frankreich, am 21.o6.1941 Russland, die baltischen Staaten und Staaten des Balkans, ferner Ungarn, Rumänien u.a., schliesslich sogar Nordafrika.
Eingeschlossen in diese Angriffskriege ist der Versuch, die polnische und russische Intelligenz zu vernichten, was nicht gelang, ferner die "Endlösung" der Judenfrage, d.h. der Versuch die Juden durch Massenerschiessungen und systematische Vergasungen auszurotten, was nur zu einem Teil gelang (zwischen 4 und 6 Millionen Juden wurden vernichtet). Deshalb verfügte Adolf Hitler in seinen politischen Testament, bevor er sich durch feigen Selbstmord der Verantwortung entzog, seine Nachfolger müssten die Judenvernichtung zu Ende durchführen. Hitler wird daher, auch unter Würdigung seiner Leistungen, zutreffend als der grösste Massenmörder und Verbrecher der deutschen Geschichte bezeichnet (Sebastian Haffner, Anmerkungen zu Hitler. Kindler Verlag 1978 S. 155 ff).

Trotzdem meinten nach einer Umfrage des Kehrmann Instituts, Hamburg, 1977 immer noch 85,7 % der Deutschen, Hitler habe für "Recht und Ordnung" gesorgt - ja auch für Recht (zitiert nach Paul Lersch(Hg.). Die verkannte Gefahr, Rechtsradikalismus in der Bundesrepublik Deutschland. Spiegel Buch. Rowohlt Verlag Juli 1981, S. 21).

Erschreckend zeigt sich hier, wie wenig Adolf Hitler diskreditiert ist und wie groß die Gefahr ist, daß durch das Bespielen von Risiko Angriffskriege positiv beurteilt werden oder als harmlos angesehen werden. Das gilt zumindest für Kinder und Jugendliche, die von zu Hause oder von Gruppen Gleichaltriger her, für eine positive Einstellung zu Hitler trotz seiner Verbrechen anfällig sind. Auch diese Jugendliche sind nach dem GjS zu schützen wie das Verwaltungsgericht Köln ausdrücklich entschieden hat (vergl. VG Köln, Urteil v. o3.o7.1979, 1o K 4515/78)

14. Dem stehen die Ausführungen der Verfahrensbeteiligten nicht entgegen.

Die Ausführungen des Gutachters des Verfahrensbeteiligten Tom Kerneck, es handele sich bei Risiko um "einen Klassiker der Gesellschaftsspiele, der der behördlichen Aufmerksamkeit rund zweieinhalb Jahrzehnte entgangen sei" stimmen nicht.
Nach Angaben des Bevollmächtigten des Verfahrensbeteiligten ist das Spiel in Deutschland 1975 auf den Markt eingeführt worden. Seit 1981 war es Gegenstand von Prüfverfahren nach dem GjS. Nach der Rechtsprechung stünde einem Indizierungsverfahren auch nichts entgegen, wenn das Spiel "zweieinhalb Jahrzehnte der Aufmerksamkeit des Jugendschutzes bisher entgangen"wäre (vergl. Beschluß VG Köln vom 29.o8.1980, 1o L 6o7/79 U.A., S. 11).

Auch die Sorgen des Gutachters um das Image der Bundesprüfstelle (Bl. 9) sind unbegründet. Die BPS macht sich nicht ungewollt zum verlängerten Arm einer derzeit aktiven lautstarken Abrüstungsminderheit, sondern wendet, wie seit 1954 immer wieder das Tatbestandsmerkmal "kriegsverherrlichend" im GjS an, das allerdings das einzige Gesetz ist in der ganzen Welt, das seit seinen Bestehen (1953) einen solchen Tathestand kennt (vergl. die Übersicht über indizierte kriegsverherrlichende Medien in Gesamtverzeichnis indizierter Schriften von 1981).

Die Sorgen des Gutachters um den deutsch-französischen Vertrag (Bl. 3) übersehen, daß die deutsche und französische Rechtsordnung sich auch auf diesen Gebiete unterscheiden und daß Anwendung und gegenseitige Respektierung der unterschiedlichen Rechtsordnungen Voraussetzungen für das Gelingen des Vertrages und der Freundschaft sind.

Das Unbehagen des Gutachters an der kriegerischen Intension und Durchführung des Spieles kommt zum Ausdruck, dort wo er "das martialische Wortgeklingel der Packungsaufschrift und der Spielregel" (Bl. 2 Nr. 6) für überflüssig erklärt und Wortänderungen vorschlägt (Bl. 1o). Hier verkennt er das Problem. Man kann eine Diktatur nicht dadurch zur Demokratie machen, daß man ihre Institutionen mit Begriffen bezeichnet, die in Demokratien üblich sind (obwohl das immer wieder probiert wird), ebenso wenig kann man ein auf Eroberung von Nachbarstaaten ausgelegtes Spiel durch "anderes Wortgeklingel" zu einem Spiel nicht agressiver Art machen. Dementsprechende geringe Wortänderungen sind daher auch zu Recht vom Antragsteller als kosmetische Korrekturen bezeichnet worden.

Die vom Gutachter und vom Bevollmächtigten immer wieder angestellten Vergleiche des Strategiespiels "Risiko" mit dem Spiel " Mensch ärger Dich nicht" oder Schach, halten einer Überprüfung nicht stand. Bei beiden geht es nicht um die Eroberung von Ländern, Kontinenten oder gar der ganzen Welt und um die Vernichtung von Armeen.

Auch die Versuche der Verfahrensbeteiligten, das Spiel als realitätsfern darzustellen,führen nicht zum Erfolg. Die hier spielerisch gestaltete Eroberung von friedlichen Nachbarländern gibt es bis in die jüngste Zeit, wie u.a. das Beispiel Afghanistan zeigt.

Der Hinweis der Verfahrensbeteiligten auf vorhandene, aber noch nicht indizierte, möglicherweise ebenfalls jugendgefährdende Spiele ist rechtlich unerheblich(vergl.VG Köln Gerichtsbescheid v.21.9.1979-1o K 4517/7
Das gleiche gilt für angeblich brutale Schilderungen in Boulevard-Zeitungen. Hier kommt hinzu, daß solche Zeitungen, da Tageszeitungen, nicht vorausindiziert werden dürfen (§ 7 Satz 2 GjS), was für solche Medien einzig relevant sein dürfte.

Der Meinung des Gutachters (Bl. 3 u. 4), der mögliche kriegerische Charakter des Spieles sei durch Verfremdung der Titelgraphik und des Spielplans beseitigt, vermochte das 12-er Gremium nicht zu folgen.

Das Titelbild mit der Spielzeugkanone zeigt, daß die Verfahrensbeteiligte gerade Kinder ansprechen will. Das gilt auch für den Spielplan. Er ist eine weitgehend realistische Weltkarte, auf der die Kämpfe zwischen Angreifern und Verteidigern, zwischen real existierenden Staaten und Erdteilen, stattfinden. Auch die Anweisungskarten weisen dies aus.

15. Die Indizierung des Spieles "Risiko" musste auch erfolgen, weil der Antrag der Verfahrensbeteiligten auf Abweisung des Indizierungsantrages des Kreisjugendamtes Steinfurt nicht schlüssig ist.

Aufgrund des Vergleichsabschlusses zwischen der Verfahrensbeteiligten und dem Stadtjugendamt Gelsenkirchen bringt die Verfahrensbeteiligte seit Oktober 1982 auf den vier schmalen Seiten des Deckels der Spielzeugschachtel von "Risiko" deutlich zum Ausdruck, daß dieses Spiel nur für Erwachsene bestimmt ist. Genau das gleiche besagt die Indizierungsentscheidung. Sie musste und durfte trotz der freiwilligen Selbstbeschränkung der Verfahrensbeteiligten ergehen, um durch die Bekanntmachung der Indizierung im Bundesanzeiger die Vertriebs-, Werbe- und Weitergabebeschränkungen der §§ 3-5 GjS in Kraft zu setzen, damit der mit der Selbstbeschränkung beabsichtigte Jugendschutz auch wirklich eintritt und von den dazu berufenen Organen überwacht werden kann.

16. Ausnahmetatbestände nach § 1 Absatz 2 GjS wurden nicht geltend gemacht und lagen offensichtlich nicht vor.

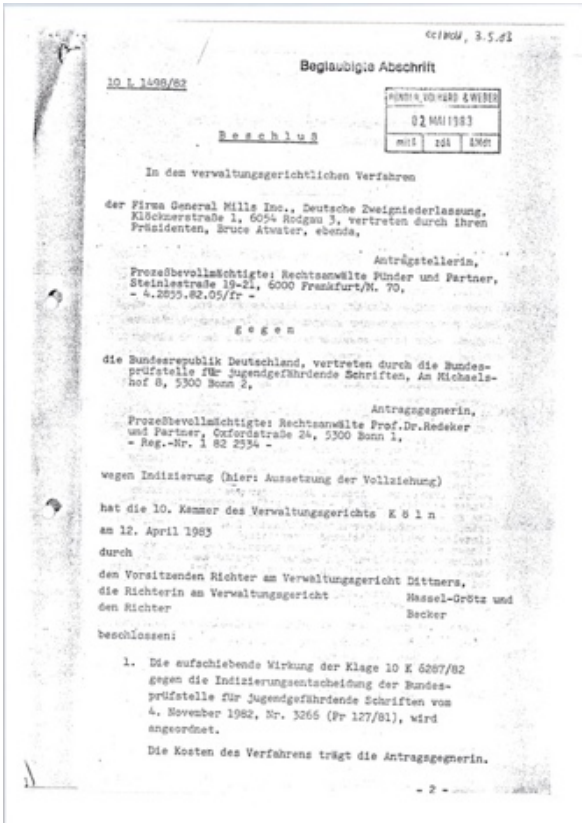
17. Ein Fall von geringer Bedeutung nach § 2 GjS konnte wegen der Schwere der Jugendgefährdung, die von dem Bespielen von "Risiko" durch Kinder und Jugendliche ausgeht, nicht angenommen werden. Auch stand das grosse wirtschaftliche Interesse, das die Verfahrensbeteiligte mit der Verbreitung dieses Spieles verbindet, einem Absehen von der Indizierung wegen Geringfügigkeit entgegen.

Rechtsbehelfsbelehrung

Gegen die Entscheidung kann gemäß §§ 2o GjS, 42 VwGO innerhalb eines Monats ab Zustellung schriftlich oder zu Protokoll der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in Köln, Appellhofplatz, Anfechtungsklage erhoben werden. Gemäß § 8o Abs. 5 VwGO kann das Verwaltungsgericht auf Antrag die aufschiebende Wirkung der Klage anordnen.

Beglaubigt u. angefertigt
Bad Godesberg, den 25. 11. 82
Angestellte
als Urkundsbeamter der Geschäftsstelle
der Bundesprüfstelle für jugendgef. Schriften

Stefen
Die Übersendung geschieht zum Zwecke der Zustellung (§ 5 Absatz 2 VwZG)



Beglaubigte Abschrift

10 L 1498/82

Beschluß

In dem verwaltungsgerichtlichen Verfahren

der Firma General Mills Inc., Deutsche Zweigniederlassung, Klöcknerstraße 1, 6054 Rodgau 3, vertreten durch ihren Präsidenten, Bruce Atwater, ebenda,

Antragstellerin,

Prozeßbevollmächtigte: Rechtsanwälte Pünder und Partner, Steinlestraße 19-21, 6000 Frankfurt/M. 70, - 4.2655.82.05/fr -

gegen

die Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2,

Antragsgegnerin,

Prozeßbevollmächtigte: Rechtsanwälte Prof.Dr.Redeker und Partner, Oxfordstraße 24, 5300 Bonn 1, - Reg.-Nr. 1 82 2534 -

wegen Indizierung (hier: Aussetzung der Vollziehung)

hat die 10. Kammer des Verwaltungsgerichts K ö l n

am 12. April 1983

durch

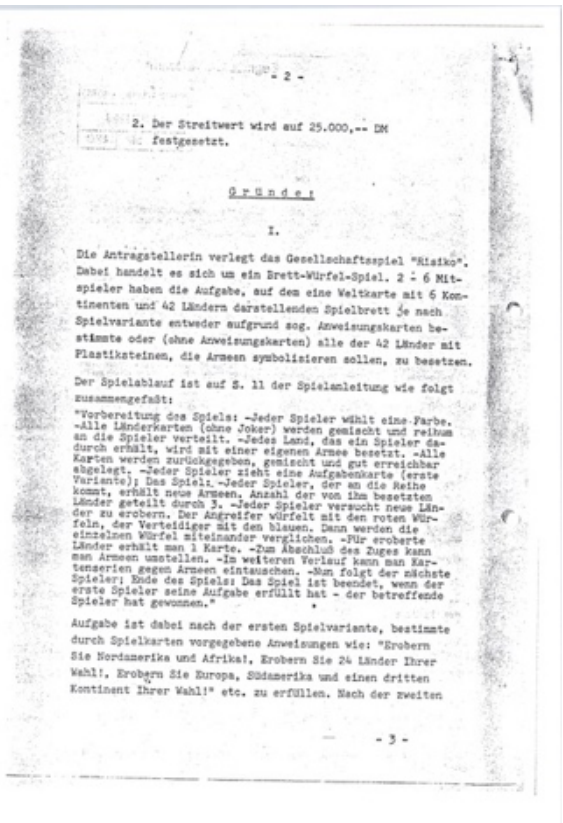
den Vorsitzenden Richter am Verwaltungsgericht Dittners,
die Richterin am Verwaltungsgericht Hassel-Grötz und
den Richter Becker

beschlossen:

1. Die aufschiebende Wirkung der Klage 10 K 6287/82 gegen die Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften vom 4. November 1982, Nr. 3265 (Pr 127/81), wird angeordnet.

   Die Kosten des Verfahrens trägt die Antragsgegnerin.

- 2 -



- 2 -

2. Der Streitwert wird auf 25.000,-- DM festgesetzt.

Gründe:

I.

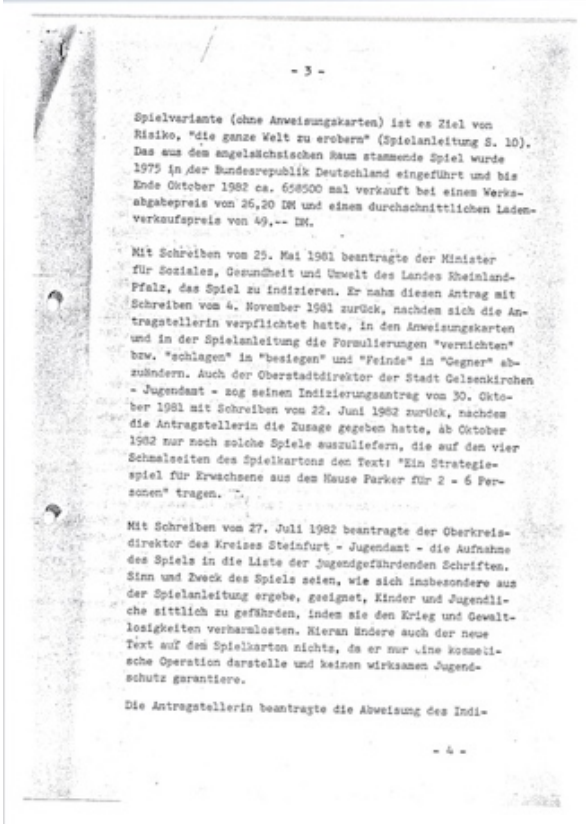
Die Antragstellerin verlegt das Gesellschaftsspiel "Risiko". Dabei handelt es sich um ein Brett-Würfel-Spiel. 2 - 6 Mitspieler haben die Aufgabe, auf dem eine Weltkarte mit 6 Kontinenten und 42 Ländern darstellenden Spielbrett je nach Spielvariante entweder aufgrund sog. Anweisungskarten bestimmte oder (ohne Anweisungskarten) alle der 42 Länder mit Plastiksteinen, die Armeen symbolisieren sollen, zu besetzen.

Der Spielablauf ist auf S. 11 der Spielanleitung wie folgt zusammengefaßt:

"Vorbereitung des Spiels: -Jeder Spieler wählt eine Farbe. -Alle Länderkarten (ohne Joker) werden gemischt und reihum an die Spieler verteilt. -Jedes Land, das ein Spieler dadurch erhält, wird mit einer eigenen Armee besetzt. -Alle Karten werden zurückgegeben, gemischt und gut erreichbar abgelegt. -Jeder Spieler zieht eine Aufgabenkarte (erste Variante); Das Spiel. -Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, erhält neue Armeen. Anzahl der von ihm besetzten Länder geteilt durch 3. -Jeder Spieler versucht neue Länder zu erobern. Der Angreifer würfelt mit den roten Würfeln, der Verteidiger mit den blauen. Dann werden die einzelnen Würfel miteinander verglichen. -Für eroberte Länder erhält man 1 Karte. -Zum Abschluß des Zuges kann man Armeen umstellen. -Im weiteren Verlauf kann man Kartenserien gegen Armeen eintauschen. -Nun folgt der nächste Spieler; Ende des Spiels: Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler seine Aufgabe erfüllt hat - der betreffende Spieler hat gewonnen."

Aufgabe ist dabei nach der ersten Spielvariante, bestimmte durch Spielkarten vorgegebene Anweisungen wie: "Erobern Sie Nordamerika und Afrika!, Erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl!, Erobern Sie Europa, Südamerika und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!" etc. zu erfüllen. Nach der zweiten

- 3 -



- 3 -

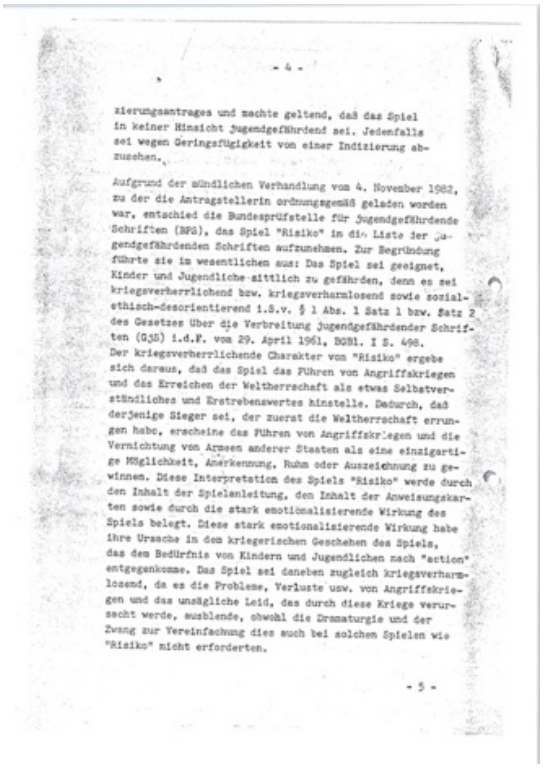
Spielvariante (ohne Anweisungskarten) ist es Ziel von Risiko, "die ganze Welt zu erobern" (Spielanleitung S. 10). Das aus dem angelsächsischen Raum stammende Spiel wurde 1975 in der Bundesrepublik Deutschland eingeführt und bis Ende Oktober 1982 ca. 658500 mal verkauft bei einem Werksabgabepreis von 26,20 DM und einem durchschnittlichen Ladenverkaufspreis von 49,-- DM.

Mit Schreiben vom 25. Mai 1981 beantragte der Minister für Soziales, Gesundheit und Umwelt des Landes Rheinland-Pfalz, das Spiel zu indizieren. Er nahm diesen Antrag mit Schreiben vom 4. November 1981 zurück, nachdem sich die Antragstellerin verpflichtet hatte, in den Anweisungskarten und in der Spielanleitung die Formulierungen "vernichten" bzw. "schlagen" in "besiegen" und "Feinde" in "Gegner" abzuändern. Auch der Oberstadtdirektor der Stadt Gelsenkirchen - Jugendamt - zog seinen Indizierungsantrag vom 30. Oktober 1981 mit Schreiben vom 22. Juni 1982 zurück, nachdem die Antragstellerin die Zusage gegeben hatte, ab Oktober 1982 nur noch solche Spiele auszuliefern, die auf den vier Schmalseiten des Spielkartons den Text: "Ein Strategiespiel für Erwachsene aus dem Hause Parker für 2 - 6 Personen" tragen.

Mit Schreiben vom 27. Juli 1982 beantragte der Oberkreisdirektor des Kreises Steinfurt - Jugendamt - die Aufnahme des Spiels in die Liste der Jugendgefährdenden Schriften. Sinn und Zweck des Spiels seien, wie sich insbesondere aus der Spielanleitung ergebe, geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, indem sie den Krieg und Gewaltlosigkeiten verharmlosten. Hieran ändere auch der neue Text auf dem Spielkarton nichts, da er nur eine kosmetische Operation darstelle und keinen wirksamen Jugendschutz garantiere.

Die Antragstellerin beantragte die Abweisung des Indi-

- 4 -



- 4 -

zierungsantrages und machte geltend, daß das Spiel in keiner Hinsicht jugendgefährdend sei. Jedenfalls sei wegen Geringsfügigkeit von einer Indizierung abzusehen.

Aufgrund der mündlichen Verhandlung vom 4. November 1982, zu der die Antragstellerin ordnungsgemäß geladen worden war, entschied die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften (BPS), das Spiel "Risiko" in die Liste der Jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Zur Begründung führte sie im wesentlichen aus: Das Spiel sei geeignet, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, denn es sei kriegsverherrlichend bzw. kriegsverharmlosend sowie sozialethisch-desorientierend i.S.v. § 1 Abs. 1 Satz 1 bzw. Satz 2 des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften (GjS) i.d.F. vom 29. April 1961, BGBl. I S. 498. Der kriegsverherrlichende Charakter von "Risiko" ergebe sich daraus, daß das Spiel das Führen von Angriffskriegen und das Erreichen der Weltherrschaft als etwas Selbstverständliches und Erstrebenswertes hinstelle. Dadurch, daß derjenige Sieger sei, der zuerst die Weltherrschaft errungen habe, erscheine das Führen von Angriffskriegen und die Vernichtung von Armeen anderer Staaten als eine einzigartige Möglichkeit, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen. Diese Interpretation des Spiels "Risiko" werde durch den Inhalt der Spielanleitung, den Inhalt der Anweisungskarten sowie durch die stark emotionalisierende Wirkung des Spiels belegt. Diese stark emotionalisierende Wirkung habe ihre Ursache in dem kriegerischen Geschehen des Spiels, das dem Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen nach "action" entgegenkomme. Das Spiel sei daneben zugleich kriegsverharmlosend, da es die Probleme, Verluste usw. von Angriffskriegen und das unsägliche Leid, das durch diese Kriege verursacht werde, ausblende, obwohl die Dramaturgie und der Zwang zur Vereinfachung dies auch bei solchen Spielen wie "Risiko" nicht erforderten.

- 5 -

Unabhängig hiervon sei das Spiel aber auch deshalb zu indizieren, weil es geeignet sei, Kinder und Jugendliche sozialethisch zu verwirren. Denn "Risiko" beeinträchtige die Erziehung und Sozialisation von Kindern und Jugendlichen, die "Risiko" spielten, zu sozialethisch verantwortungsbewußten mündigen Bürgern, weil es deren Erziehung zur Friedensgesinnung, zur Einhaltung internationaler Verträge, zur Pflege gutnachbarschaftlicher Beziehungen, die das Grundgesetz postuliere, zuwiderlaufe. Denn es sei zu berücksichtigen, daß die Antragstellerin laut Eigenwerbung "mehr als ein Spiel" biete. "Risiko" solle mehr als nur ein Spiel wie beispielsweise Schach oder Mensch-Ärgere-Dich-Nicht sein, nämlich ein "Strategiespiel". Hieraus folge nicht zwingend, anstatt "Kriegsspiele" nur noch "Friedensspiele", die z.B. die Bekämpfung des Hungers auf der Welt zum Inhalt hätten, auf den Markt zu bringen, obwohl dies gerade nach der deutschen Vergangenheit sehr zu wünschen wäre. Von einem Strategiespiel müsse erwartet werden, daß es alternative Konfliktlösungen aufzeige. "Risiko" beschränke sich dagegen auf den spielerischen Nachvollzug der Verhaltensmuster diktatorischer Herrscher und lehre damit Kinder und Jugendliche spielend das verbrecherische Verhalten Deutschlands unter Hitler nachzuvollziehen. Unter Berücksichtigung der Tatsache, wie wenig auch heute noch Hitler diskreditiert sei, bestehe die Gefahr, daß durch das Spielen von "Risiko" Angriffskriege positiv beurteilt oder als harmlos angesehen würden. Gerade diejenigen Jugendlichen, die für eine positive Einstellung zu Hitler trotz seiner Verbrechen anfällig seien, müßten durch die Indizierung geschützt werden. Demgegenüber sei es unerheblich, daß das Spiel "Risiko" bereits einige Jahre auf dem Markt sei und daß es andere, möglicherweise ebenso jugendgefährdende Spiele gebe. Auch die Vergleiche mit Schach oder Mensch-Ärgere-Dich-Nicht hielten einer Überprüfung nicht stand, da es in diesen Spielen nicht um die Eroberung von Ländern, Kontinenten oder der ganzen Welt bzw.

um die Vernichtung von Armeen gehe. Auch sei das Spiel nicht, wie die Antragstellerin meine, realitätsfern. Bis in die jüngste Zeit gebe es, wie das Beispiel Afghanistan zeige, die bei "Risiko" spielerisch gestaltete Eroberung von friedlichen Nachbarländern. Etwas anderes ergebe sich auch nicht aus der Titelgraphik bzw. dem Spielplan. Die Titelgraphik mit der Spielzeugkanone zeige vielmehr, daß die Antragstellerin gerade Kinder ansprechen wolle. Dies gelte auch für den Spielplan, der eine weitgehend realistische Weltkarte darstelle, auf der die Kämpfe zwischen Angreifern und Verteidigern, zwischen real existierenden Staaten und Erdteilen stattfänden.

Schließlich sei die Indizierung auch deshalb erfolgt, weil der Antrag der Antragstellerin auf Abweisung des Indizierungsantrages des Oberkreisdirektors Steinfurt - Jugendamt - nicht schlüssig sei. Die Indizierung bringe genau das zum Ausdruck, wozu sich die Antragstellerin gegenüber dem Oberstadtdirektor der Stadt Gelsenkirchen - Jugendamt - verpflichtet habe, nämlich, daß das Spiel nur für Erwachsene geeignet und deshalb entsprechend zu kennzeichnen sei.
Ein Fall geringer Bedeutung nach § 2 GjS habe wegen der Schwere der Jugendgefährdung nicht angenommen werden können, zumal dem das große wirtschaftliche Interesse der Antragstellerin an der Verbreitung des Spiels entgegenstehe.

Die Entscheidung wurde der Antragstellerin am 26. November 1982 förmlich zugestellt. Sie hat gegen diese Entscheidung am 9. Dezember 1982 unter dem Aktenzeichen 10 K 6287/82 Klage erhoben.
Bereits am 15. November 1982 hatte sie auf die formlose Mitteilung der BPS hin, das Spiel sei indiziert worden, den Antrag nach § 80 Abs. 5 VwGO gestellt und diesen im wesentlichen wie folgt begründet: Unabhängig von der Frage, wie im Rahmen des § 80 Abs. 5 VwGO die

Interessenabwägung vorzunehmen sei, falle diese zu Lasten der BPS aus, da ihre Entscheidung offensichtlich rechtswidrig sei. Die BPS interpretiere die Tatbestandsmerkmale "sittlich gefährdend" bzw. "kriegsverherrlichend" unter Verkennung der einschlägigen Rechtsprechung des Bundesverwaltungsgerichts zur NS-Literatur bzw. nehme nicht die gebotene Differenzierung zu einem Spiel wie "Risiko" vor. Bei "Risiko" handele es sich um ein Spiel, in dem es wie bei vielen unzähligen anderen Spielen auch darum gehe, gegnerische Spielfiguren anzugreifen, sie zu schlagen, dadurch das Spielfeld zu besetzen und schließlich zu gewinnen. Wenn die BPS insoweit ausführe, der Hersteller von Gesellschaftsspielen sei verpflichtet, zur Friedensgesinnung zu erziehen bzw. alternative Konfliktmöglichkeiten aufzuzeigen, so finde dies gesetzlich keine Stütze, insbesondere auch nicht in Art. 26 Grundgesetz. Ebenso sei es sachfremd, im Zusammenhang mit "Risiko" auf das verbrecherische Verhalten Deutschlands unter Hitler zu verweisen. Weiterhin sei nicht unerheblich, daß sich das Spiel seit 7 Jahren auf dem Markt befinde und von der Antragstellerin bereits zweimal aufgrund von Indizierungsverfahren mit erheblichen Kostenaufwand abgeändert worden sei. Auch könne nicht unberücksichtigt bleiben, daß es unzählige andere Spiele auf dem Markt gebe, die sich ebenfalls in irgendeiner Form mit dem Thema "Krieg" beschäftigten. Weiterhin sei es sachfremd, wenn die BPS die Indizierung deshalb als notwendig erachte, weil sich auf dem Spielkarton nunmehr die Aufschrift "Ein Strategiespiel für Erwachsene" befinde und der Ablehnungsantrag damit nicht schlüssig sein solle. Schließlich habe die BPS nicht ausreichend begründet, weshalb nicht ein Fall geringer Bedeutung gem. § 2 GjS vorliege.

Die Antragstellerin beantragt sinngemäß,

die aufschiebende Wirkung der am 9. Dezember 1982 unter dem Aktenzeichen 10 K 6287/82

erhobenen Klage gegen die Entscheidung Nr. 3266 (Pr. 127/81) der BPS vom 4. November 1982 anzuordnen.

Die Antragsgegnerin beantragt,

den Antrag zurückzuweisen.

Die Antragstellerin habe durch die Abänderung des Textes auf dem Spielkarton selbst zu erkennen gegeben, daß sie das Spiel nur für Erwachsene als geeignet halte. Gerade die deutsche Vergangenheit gebe allen Anlaß, die Absage an Gewalt, Krieg und Eroberungen auch im Spiel deutlich werden zu lassen und Kinder und Jugendliche vor solchen Spielen zu schützen, die das Gegenteil zum Inhalt hätten. An der Indizierungsentscheidung sei schließlich auch unter Berücksichtigung der Tatsache festzuhalten, daß die Antragstellerin zwischenzeitlich das Spiel grundlegend geändert habe, und zwar in bezug auf die Texte auf dem Spielkarton, die Spielanleitung und die Anweisungskarten. Denn das Spiel in der alten, indizierten Form befinde sich jedenfalls noch in erheblicher Stückzahl in Häusern der Offenen Tür und ähnlichen Einrichtungen.

Die Bekanntmachung der Indizierung im Bundesanzeiger ist von der BPS im Hinblick auf das Aussetzungsverfahren zurückgestellt worden.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes einschließlich der von der Antragstellerin vorgelegten Gutachten der Autoren Werneck und Haas wird ergänzend auf die Verfahrensakte und den Verwaltungsvorgang der BPS einschließlich des indizierten Spiels Bezug genommen.

II.

Der Antrag ist zulässig.

Die Antragstellerin begehrt insbesondere nicht unzulässig in Gestalt eines Antrages nach § 80 Abs. 5 VwGO vorbeugenden Rechtsschutz, wobei dahinstehen kann, inwieweit auch ein solcher Antrag im Rahmen des § 80 Abs. 5 VwGO, der im Grundsatz den vorläufigen Rechtsschutz sichert, in besonderen Fallkonstellationen zulässig sein kann,

vgl. Finkelnburg, Vorläufiger Rechtsschutz im Verwaltungsstreitverfahren, 2. Aufl. 1979, Rdnr. 14 m.w.N..

Es handelt sich nämlich nicht deshalb um die Inanspruchnahme vorbeugenden Rechtsschutzes, weil die BPS bislang davon abgesehen hat, ihre Indizierungsentscheidung vom 4. November 1982 gem. § 19 GjS im Bundesanzeiger bekanntzumachen.
Diese Bekanntmachung, an die sämtliche Verbreitungsverbote und Sanktionsvorschriften des GjS anknüpfen, ist jedenfalls für denjenigen Verfahrensbeteiligten nicht - erst - die Bekanntgabe des Verwaltungsaktes i.S.d. § 41 Abs. 1 Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG), den die Indizierungsentscheidung wie der Antragstellerin förmlich zugestellt und damit bekanntgegeben worden ist. Für ihn stellt sich die Bekanntmachung gem. § 19 GjS als bloße Vollziehung eines bereits bekanntgegebenen Verwaltungsakts dar, so daß die Bedeutung dieser Norm im Übrigen dahinstehen kann.

Der Antrag hat auch in der Sache Erfolg.

Im Rahmen eines Aussetzungsverfahrens nach § 80 Abs. 5 VwGO kommt es auch in den Fällen, in denen die aufschiebende Wirkung eines Rechtsbehelfs durch eine bundesgesetzliche Regelung im Sinne des § 80 Abs. 2

Ziffer 3 VwGO - wie hier durch § 20 Satz 2 GjS - ausgeschlossen ist, auf die Abwägung des öffentlichen Interesses an der sofortigen Vollziehung des Verwaltungsaktes gegenüber dem privaten Interesse des Betroffenen an der Aussetzung der Vollziehung an. Dabei ist von Folgendem auszugehen: Der Gesetzgeber hat durch die in den §§ 17 und 20 GjS getroffene Regelung, nach der Schriften, Ton- und Bildträger sowie sonstige Darstellungen, deren Listenaufnahme angeordnet ist, unverzüglich in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen sind, und nach der Rechtsbehelfe keine aufschiebende Wirkung haben, zu erkennen gegeben, daß er das Interesse an einem sofort wirksamen Schutz der Jugend regelmäßig höher bewertet wissen will als das Interesse der durch die Indizierungsentscheidung Betroffenen.

So die ständige Rechtsprechung der Kammer, vgl. zuletzt Verwaltungsgericht (VG) Köln, Beschluß vom 16. Februar 1983 - 10 L 1505/82 -.

Das Gericht kann daher im Rahmen der bei § 80 Abs. 5 VwGO gebotenen Interessenabwägung die aufschiebende Wirkung der Klage gegen die Entscheidung der BPS nur dann anordnen, wenn die Indizierungsentscheidung offensichtlich rechtswidrig ist, so daß deshalb kein öffentliches Interesse an einem sofortigen Vollzug besteht oder aus sonstigen besonderen und gewichtigen Gründen den privaten Interessen ausnahmsweise Vorrang einzuräumen ist.

Vgl. Redeker/v.Oertzen, VwGO, 7. Aufl. 1981, § 80, Rdnr. 45; Eyermann/Fröhler, VwGO, 8. Aufl. 1980, § 80, Rdnr. 47 d.

Nach der im Rahmen des Aussetzungsverfahrens möglichen summarischen Überprüfung ist davon auszugehen, daß die hier vorliegende Entscheidung der BPS offensichtlich

rechtswidrig ist und damit die Interessenabwägung zu Gunsten der Antragstellerin ausfällt.

Nach § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS sind Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen, wobei zu den sittlich gefährdenden Schriften nach dem Gesetzeswortlaut des Satz 2 dieser Vorschrift vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeiten und Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften gehören. Den Schriften stehen gem. § 1 Abs. 3 GjS Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen gleich. Die BPS geht zu Recht davon aus, daß es sich bei "Risiko" um eine andere Darstellung im Sinne dieser Norm handelt. Dieses Tatbestandsmerkmal ist im Interesse des Jugendschutzes weit auszulegen und umfaßt grundsätzlich auch Gesellschaftsspiele,

vgl. hierzu VG Köln, Gerichtsbescheid vom 3. September 1982 - 10 K 3471/80 - ("Provopoli").

Die Indizierungsentscheidung ist jedoch in der Sache unvertretbar und damit rechtswidrig.

Sie wird weder im Hinblick auf die gebotene sorgfältige Ermittlung des Sachverhaltes noch - ohne daß dies hiervon scharf zu trennen ist - im Hinblick auf die Bewertung als "jugendgefährdend" der Tatsache gerecht, daß es sich bei "Risiko" um ein Spiel handelt. Den unbefangenen Leser muß sich in vielen Passagen der Entscheidung der BPS der Eindruck aufdrängen, "Risiko" sei ein auf nationalsozialistischem Gedankengut beruhendes Anleitungsbuch zum Führen von Angriffskriegen.

Die Kammer verkennt in diesem Zusammenhang nicht, daß die

Entscheidung der BPS darüber, ob die Voraussetzungen für eine Indizierung vorliegen, nach ständiger Rechtsprechung nur in eingeschränkten Maße der gerichtlichen Kontrolle unterliegen. Die Kammer kann insoweit nur überprüfen, ob die BPS die Verfahrensvorschriften eingehalten hat, ob sie von einem zutreffenden und vollständig ermittelten Sachverhalt ausgegangen ist, ob sie die richtigen, in § 1 Abs. 1 Satz 1 und Satz 2 GjS aufgeführten Wertmaßstäbe ohne Überschreitung der Grenzen ihrer "Einschätzungsprärogative" angewendet und schließlich ihre Entscheidung in einer die gerichtliche Nachprüfung ermöglichenden Weise begründet hat,

vgl. Bundesverwaltungsgericht (BVerwG), Urteil vom 16. Dezember 1971 - I C 31.68 - Entscheidungen des BVerwG (BVerwGE) 39, 197 (204).

Diesen Anforderungen genügt die streitige Entscheidung nicht.

Die BPS verkennt zunächst die Bedeutung des Tatbestandsmerkmals "sittlich gefährdend" im Sinne des § 1 Abs. 1 Satz 1 GjS, wenn sie es als "sozialethisch-desorientierend" auslegt und meint, dies treffe für "Risiko" unabhängig von der Frage zu, ob das Spiel "kriegsverherrlichend" oder "kriegsverharmlosend" sei. Zur Rechtssystematik des § 1 Abs. 1 GjS hat das BVerwG in seinem Urteil vom 12. Januar 1966 - V C 104.63 -, BVerwGE 23, 112 (114 f.) ausgeführt:

"Sowohl bei der Eignung zur sittlichen Gefährdung der Jugend als auch bei den in § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS angeführten Beispielen und den Ausnahmetatbeständen des § 1 Abs. 2 GjS handelt es sich um unbestimmte Rechtsbegriffe ohne Beurteilungsspielraum. Die Beispiele sind, wie sich aus den ihnen vorangestellten Worten "Dazu zählen vor allem" ergibt, nicht erschöpfend. Die Beantwortung der Frage, welche

Darstellung, "durch welche der Krieg irgendwie qualifiziert positiv bewertet wird, durch die er anziehend, reizvoll, als romantisches Abenteuer oder als wertvoll, oder auch nur als eine hervorragende, auf keinem anderen Gebiet zu erreichende Bewährungsprobe für männliche Tugenden und heldische Fähigkeiten oder auch nur als eine einzigartige Möglichkeit erscheint, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu gewinnen." Wenn die BPS hieran anknüpfend ausführt, bei "Risiko" stelle sich das Führen von Angriffskriegen und die Vernichtung von Armeen als einzigartige Möglichkeit dar, Anerkennung, Ruhm oder Auszeichnung zu erlangen, so wird diese Subsumtion der gebotenen, umfassenden Bewertung des Spiels nicht gerecht.

Es ist nicht ausreichend, wenn die BPS zur Begründung in diesem Zusammenhang den Inhalt der Spielanleitung bzw. den der Anweisungskarten heranzieht. Die Spielanleitung hat im Rahmen eines Spiels ohnehin nur eine begrenzte Funktion: sie macht die Spieler mit den Spielregeln vertraut, insbesondere bei solchen Spielen, die wie "Risiko" aus sich heraus nicht verständlich wären, während diejenigen Spieler, die das Spiel bereits kennen, nicht mehr auf die Spielanleitung zurückgreifen müssen. Auch sind die Formulierungen in der Spielanleitung nicht notwendiger, essentieller Bestandteil des Spiels "Risiko", was sich bereits daran zeigt, daß die Antragstellerin diese Texte grundlegend zwischenzeitlich verändert hat, ohne daß sich dadurch der Charakter des Spiels verändert hat.
Dasgleiche gilt für den Text auf den Anweisungskarten.
Die von der BPS erwartete starke eskalationalisierende Wirkung des Spiels, die als Begründung verbleibt, reicht allein nicht aus, das Tatbestandsmerkmal "kriegsverherrlichend" zu tragen, zumal es ohnehin zweifelhaft erscheint, ob im Zeitalter von Computer- und Videospielen ein Brett-Würfel-Spiel dem Bedürfnis von Kindern und Jugendlichen nach "action" entgegenkommt. Auch insoweit wäre es jedenfalls erforderlich gewesen, genauere Feststellungen zu

treffen und nicht allein eine Passage aus dem Gutachten des Gutachters Werneck zugrunde zu legen.

Auch die Bewertung des Spiels als "kriegsverharmlosend" vermag die Indizierung nicht zu tragen. Zwar ist das Tatbestandsmerkmal "kriegsverherrlichend" grundsätzlich weit auszulegen,

> vgl. BVerwG, Urteil vom 12. Januar 1966, a.a.O., S. 115,

so daß auch kriegsverharmlosenden Darstellungen jugendgefährdende Eignung im Sinne des § 1 Abs. 1 Satz 2 GjS zukommen kann. Eine kriegsverharmlosende Wirkung von "Risiko" kann jedoch nicht daraus hergeleitet werden, daß das Spiel nicht das Leid und Elend des Krieges darstellt. Auch insoweit verkennt die BPS, daß "Risiko" keinen Anspruch erhebt, Kriegsereignisse darzustellen, zumal es nach Kenntnis der Kammer keinen gelungenen Versuch gibt, im Rahmen eines Unterhaltungsspiels derartige Probleme überzeugend darzustellen.

Weiterhin ist es fehlerhaft, wenn die BPS ausführt, die Indizierung habe auch deshalb erfolgen müssen, weil der Abweisungsantrag der Antragstellerin im Indizierungsverfahren vor der BPS nicht schlüssig sei. Die Eignung zur Jugendgefährdung beurteilt sich ausschließlich nach § 1 Abs. 1 Satz 1 und Satz 2 GjS, ohne daß es darauf ankommt, ob Anträge der von der Indizierung Betroffenen schlüssig sind. Insoweit kann auch nicht entscheidend sein, für welchen Personenkreis der Hersteller eines Spiels altersmäßige Empfehlungen gibt.

Schließlich hat die BPS nicht ausreichend begründet, warum ihrer Auffassung nach ein Fall geringer Bedeutung i.S.d. § 2 GjS nicht vorliegt. Der - nicht substantiierte -

Verweis auf die Schwere der Jugendgefährdung langt hierzu nicht aus. Auch spielt es für die Frage der Schwere der Jugendgefährdung keine Rolle, welche wirtschaftlichen Interessen die Antragstellerin mit dem Spiel verfolgt sondern allenfalls, daß damit die Verbreitung des Spiels korrespondiert.

Aufgrund der Tatsache, daß die Indizierungsentscheidung offensichtlich rechtswidrig ist, konnte im Rahmen der Interessenabwägung der Umstand, daß auch das private Interesse der Antragstellerin an der Aussetzung der sofortigen Vollziehung mit Veränderung des Spiels an Bedeutung verloren hat, im Ergebnis unberücksichtigt bleiben, denn ein - wenn auch weniger gewichtiges - Interesse der Antragstellerin an der Anordnung der aufschiebenden Wirkung ihrer Klage kann gleichwohl nicht verneint werden.

Die Kostenentscheidung folgt aus § 154 Abs. 1 VwGO, die Festsetzung des Streitwertes beruht auf §§ 20 Abs. 3, 13 Abs. 1 GKG.

Rechtsmittelbelehrung

Gegen Ziffer 1 dieses Beschlusses kann binnen 2 Wochen nach Zustellung Beschwerde eingelegt werden (§§ 146, 147 VwGO).

Gegen Ziffer 2 dieses Beschlusses kann binnen 6 Monaten nachdem die Entscheidung in der Hauptsache Rechtskraft erlangt oder das Verfahren sich anderweitig erledigt hat, Beschwerde eingelegt werden (§ 25 GKG).

Die Beschwerde ist schriftlich oder zur Niederschrift des Urkundsbeamten der Geschäftsstelle beim Verwaltungsgericht in 5000 Köln 1, Appellhofplatz, einzulegen; über sie entscheidet das Oberverwaltungsgericht für das Land Nordrhein-Westfalen, falls das beschließende Gericht ihr nicht abhilft.

Die Beschwerdefrist ist auch gewahrt, wenn die Beschwerde innerhalb der Frist bei dem Oberverwaltungsgericht eingeht.

Soweit dieser Beschluß die Entscheidung über die Kosten oder die Festsetzung des Streitwertes betrifft, ist die Beschwerde nur zulässig, wenn der Wert des Beschwerdegegenstandes einhundert Deutsche Mark übersteigt.

Die Beschwerdeschrift sollte ...3...fach eingereicht werden.

Dittmers Hassel-Grötz Becker

Zur FN 397 und 398 Beitrag in der taz vom 20.3.2010 zum Spiel Risiko

www.taz.de

Oliver Rezec am 20. 3. 2010 in Gesellschaft / Alltag

VG Köln Az 10 K 6287/82

Neue "Risiko"-Version: Auf nach Stalingrad!

Das Brettspiel "Risiko" sei zu martialisch, hieß es in den Achtzigern. In einer neuen Version können deutsche Truppen in Polen einfallen - und niemand stört sich dran.



Aussnitt aus der "Risiko"-Spielanleitung. Bild: risiko

Wenn ein Brettspiel Streit sät, dann normalerweise zwischen den Mitspielern. An "Risiko" allerdings haben sich schon ein Ministerium, zwei Jugendämter, eine Bundesprüfstelle und die Justiz abgearbeitet. Seit fast fünfzig Jahren gibt es das Spiel in Deutschland. Es gilt, in Würfelduellen die Armeen der Mitspieler von der Weltkarte zu fegen um geheime Missionen zu erfüllen oder Land für Land die ganze Welt zu erobern. In friedensbewegteren Zeiten war allein diese Grundidee schon Provokation genug für gerichtliche Auseinandersetzungen.

Heute hingegen provoziert "Risiko" mit einer Europa-Variante, bei der man etwa von Deutschland aus Frankreich oder Polen angreifen kann, und mit einer Spielanleitung, die als Beispielzug einen Russlandfeldzug vorführt - bislang ohne Konsequenzen.

Ihren damaligen Höhepunkt erreichte die Kritik an "Risiko" in den Jahren 1981 und 1982: Gleich drei Behörden wollten das Spiel auf dem Index sehen. Das rheinland-pfälzische Sozialministerium, das Gelsenkirchener Jugendamt und das Jugendamt des nordrhein-westfälischen Kreises Steinfurt stellten nacheinander den gleichen Antrag bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften: Der Verkauf von "Risiko" an Minderjährige solle verboten werden.

Um dem Verfahren zu entgehen, machte die Herstellerfirma Parker einige Zugeständnisse: So wurden die Anweisungen, Armeen zu "vernichten", in "besiegen" umformuliert, und wer ein Land unter seine Kontrolle brachte, war bald kein "Eroberer" mehr, sondern ein "Befreier".

Zufrieden zogen das Sozialministerium und das Gelsenkirchener Jugendamt ihre Anträge zurück. Die Steinfurter Kollegen indes hielten die Änderungen lediglich für eine "kosmetische Operation" und gaben nicht nach. Mit Erfolg: Die Bundesprüfstelle setzte "Risiko" als "kriegsverherrlichend" auf den Index. Das Spiel stelle "das Führen von Angriffs- und Eroberungskriegen als etwas Selbstverständliches und Erstrebenswertes hin", urteilten die Prüfer, und es beeinträchtige die "Sozialisation von Kindern zu sozialethisch verantwortungsbewussten mündigen Bürgern".

Das ließ Parker nicht auf sich sitzen. Der Hersteller klagte durch zwei Instanzen - und die Jugendschutzbehörde verlor: Das Oberverwaltungsgericht Münster bescheinigte den Prüfern, ihre Indizierung beruhe "auf einer eklatanten und außerhalb jeden vernünftigen Rahmens liegenden Fehleinschätzung". Schließlich spielten bei "Risiko" abstrakte, sternförmige Plastiksteine auf einer Weltkarte mit nur 42 Ländern, "die durchweg keine Identität mit tatsächlich existierenden Staaten und ihren Begrenzungen aufweisen". Dies alles sei gegenüber echtem Kriegsgeschehen so verfremdet, da könne man genauso gut Schach für kriegsverherrlichend halten.

Den sechs Jahre währenden Behörden-Hickhack von damals nutzt Hasbro - der Spielekonzern hat Parker mittlerweile geschluckt - inzwischen als Werbung: "25 Jahre nach der Indizierung des Spieles Risiko darf man jetzt wieder angreifen und erobern", frohlockte die Firma vor anderthalb Jahren in einer Pressemitteilung.

Natürlich wird heute niemand mehr einem Brettspiel vorwerfen, Jugendliche "sittlich zu gefährden", wenn gleichzeitig die erfolgreichsten Computerspiele jene sind, die fast Kinoqualität dabei erreichen, aus einem erschossenen Gegner ein Feuerwerk aus Blut hervorplatzen zu lassen. Aber wie sich die "Risiko"-Macher beim Versuch gebärden, Anschluss an den Realismus moderner Kriegsspielästhetik zu halten, muss man nicht sympathisch finden.

Seit anderthalb Jahren nämlich liegt eine "Risiko"-Variante vor, die auch nach heutigen Maßstäben fragwürdig ist: "Risiko - Das Duell", die Ausgabe für zwei Spieler, holt den Krieg nach Europa. Nicht etwa eine absurd verzerrte Landkarte wird da bespielt, auch keine aus Napoleons Zeiten. Im Wesentlichen ist es eine Karte der Europäischen Union von heute, auf der die Spieler ihre Armeen kämpfen lassen. Deutschland und Polen trennt die Oder-Neiße-Linie, Tschechien und die Slowakei sind eigenständige Staaten, auch Slowenien ist unabhängig. Griechenland und die Iberische Halbinsel liegen zwar außerhalb des Feldes, dafür sind etwa Moldawien, Weißrussland und Russland Teil des Schlachtfelds.

Ein Detail erscheint dabei besonders heikel. In der Spielanleitung wird das Prinzip der Truppenbewegungen mit folgendem Beispielzug erläutert: "Am Ende Ihres Zugs dürfen Sie Ihre Einheiten von Deutschland durch Polen und Weißrussland nach Süd-Russland ziehen". Daneben zeigt die Illustration jene Marschroute, die so unangenehm vertraut ist: Warum werden die Spielregeln ausgerechnet anhand eines Zuges erklärt, der stark an den Russlandfeldzug der deutschen Wehrmacht ab 1941 erinnert?

Purer Zufall, beteuert das Unternehmen: "Jegliche Assoziationen zur Zeitgeschichte sind definitiv nicht beabsichtigt." Den Entwicklern des Spieles sei da jedenfalls keine historische Parallele aufgefallen. Dass bisher auch noch kein Kunde protestiert habe, "mag vielleicht mit mangelndem Geschichtswissen der Spielerschaft einhergehen", meint Firmensprecher Jörg Mutz. "Den Spielern ist das Setting wurst", solange das Spiel funktioniere. "Da könnte genauso gut ‚Alice im Wunderland' draufstehen."

Zur FN 424 Der Spiegel vom 6.6.1976 und Die ZEIT vom 24.6. 1976 zum Spiel Wahlschlacht

Der Spiegel 24/1976 vom 6.6.1976 und Die Zeit 40/1976 vom 24.6.1976

»Wahlschlacht« als Wahlhilfe

»Der bessere Taktiker gewinnt die Schlacht«, verspricht ein neues Erwachsenen-Spiel, das »die Wirklichkeit im Wahlkampf« zu einer Art Polit-Monopoly reglementiert. Doch in Wahrheit gewinnt hier immer nur die CDU/CSU: Ihre Politiker-Köpfe (etwa: »finanzpolitisches Genie aus Bayern«, »der schwarze Riese") strahlen Zuversicht aus, die der Koalition ("hat Spion in Vorzimmer«, »fühlt sich vom Pferd getreten") Grämlichkeit -- und immer beschert das Bild der grinsenden CDU/CSU dem Spieler mehr Punkte. Bei den Aktionskarten wird"s dann Ereignis: Der »Gegen-Kandidat« verliert Punkte oder gar ein Bundesland, »weil er nicht erkennt, daß ein Unternehmen nur dann ausbauen und neue Arbeitsplätze schaffen kann, wenn es zuvor Gewinn gemacht hat« oder »weil er für die Mitbestimmung unqualifizierter Leute ist«. Die Erklärung gibt das Kleingedruckte: »Die Wahl-Schlacht« (Schmidt Spiel + Freizeit; etwa 24 Mark) entstand in Zusammenarbeit mit einer »Schutzgemeinschaft soziale Marktwirtschaft«

Die Zeit 40/1976 vom 24.6.1976

Für Spieler: Wahl-Krampf

Als die Fußballweltmeisterschaft 1974 stattfand, wurde flugs eine Reihe von Fußballspiel-Spielen angeboten. Jetzt steht die Bundestagswahl ins Land, und auch daran klammert sich die verdienstheischende Branche. Eigentlich sind politische Zusammenhänge ja wie geschaffen, um in einem Simulationsspiel gespielt zu werden. Allein, das Angebot ist dünn und oberflächlich. WAHL-SCHLACHT, der jüngste Sproß aus dieser Familie, macht da keine Ausnahme.

Da ist zum einen die Dimension des reinen Spiels: Die zehn deutschen Bundesländer – Berlin hat in der Wahlschlacht keinerlei politische Funktion – sind in appetitliche Wahlkreishäppten zerlegt. Sie werden zunächst einmal möglichst gleichmäßig unter die 2 bis 3 Spieler verteilt. Dann jagt man sich gegenseitig die Wahlkreise ab mit dem Ziel, die politische Alleinherrschaft im Lande zu gewinnen. Opposition ist nicht vorhanden.

Und wie jagt man sich nun die Wahlkreise ab? Ganz einfach: mit Wertkarten. Sie heißen schlicht M-, P- und K-Karten und tragen dazu eine Zahl. Je eine davon wird verdeckt ausgelegt. Der angegriffene Spieler kann den attackierten Wahlkreis kampflos aufgeben oder auch je eine M-, P- und K-Karte auflegen. Wer den höheren Punktwert angeboten hatte, gewinnt. So einfach ist das. Wer ganze Bundesländer innehat, darf sich beim Kartennachkauf vom Talon ausgiebiger bedienen und bekommt Zusatzkarten. Da liegt die Krux des Spiels. Je mehr Karten ein Spieler in der Hand hält, desto großer ist die Chance, die für den jeweiligen Spielzug passenden Werte parat zu haben. Wem es, auf Grund einer günstigen Startkonstellation oder durch passende Karten in den ersten Runden, gelingt, ein paar Bundesländer an sich zu raffen, hat damit schnell eine Übermacht, die von den Mitspielern, ähnlich wie bei Monopoly, nur noch mit Resignation quittiert werden kann.

Wenigstens um den Erstickungstod durch Einförmigkeit zu verhindern, sind noch ein paar Erschwerniskarten eingebaut. Mit W- und L-Karten kann man sich ganze Wahlkreise oder sogar komplette Bundesländer abnehmen; es sei denn, der andere Spieler hält eine B-Karte dagegen. B heißt, daß die Entscheidung ungültig sei, denn die Bundes-Politik habe Vorrang. Fragt sich mein politisch ungeschultes Bürgergewissen, um welche Bundespolitik es sich gar handeln möge.

Soweit die Dimension des reinen Spiels. Doch es gibt da auch noch den Aspekt der politischen Aussage. Im Spiel selbst zwar kümmert man sich darum wenig; man begnügt sich mit S, W, L., K und sonstigen Buchstaben als Kennung. Da man die Karten gefächert hält, ist ihr Text sowieso nicht zu lesen. Macht man sich aber die Mühe, so ergeben sich daraus Aussagen eindeutiger Richtung. K heißt Konzept; M steht für Mannschaft, Untertitel Partei-Organisation; und P bedeutet Politiker. Wer einen Wahlkreis erobern will, der muß insgesamt mit politischem Programm, Persönlichkeit und Parteiorganisation stärker sein als der Vertreter der anderen Seite. Und so ist die Idee richtig angesetzt, M nur mit einem Punkt zu bewerten, wenn die Organisation "korrupt, opportunistisch, zerstritten ist", und 5 Punkte für eine "schlagkräftige, einflußreiche" Funktionärsclique auszuwerfen. Auch gegen eine Konzeption, die von "verspricht viel – hält nichts" bis "sachkundig, durchsetzungsfähig" reicht, ist nichts einzuwenden. Denn diese Kriterien gelten für jede politische Partei, gleich welcher Provenienz.

Doch ändert sich diese Harmlosigkeit, wenn es bei einem "Poltergeist mit Pfeife" oder einem griesgrämigen "Journalisten für Ostverträge" gerade noch zu einem mageren Punkt langt, eine "Schnauze mit politischem Verstand" wenigstens schon mit zwei Punkten bedacht wird, worauf dem "kühlen Blonden aus dem Norden" schon drei Punkte zugestanden werden. Doch bei einem "finanzpolitischen Genie aus Bayern" oder einem "Mann der Tat – kein Großsprecher" langt es Zur Wertigkeit 4, und der "schwarze Riese" gar erntet 5 Punkte. So ein Zufall!

Richtig wild wird es aber erst bei den "Begründungen", die es rechtfertigen sollen, dem Gegner Karten abzunehmen. Ein paar Kostproben gefällig? Der Gegenkandidat verliert Punkte, weil er hilflos zusieht, wie seine Jugend-Organisation "gefährliche Ideen verherrlicht und Bündnisse mit Anti-Demokraten eingeht"; oder "weil er nicht begreift, daß nur durch kapitalistische freie Marktwirtschaft und Handel der Hunger in Ländern mit Sozialistischer Planwirtschaft verhindert wird". Wenn auch nur einen kleinen, so doch immerhin einen ganzen Wahlkreis darf der Spieler seinem Gegner abnehmen, dessen "Justiz gemeingefährliche Verbrecher bis zur Verhandlung freiläßt, so daß aufs neue Menschen gefährdet werden".

Zur FN 465 Rezensionen Tom Werneck (Beispiele aus der Nordwest-Zeitung Oldenburg und externer Bericht)

Nordwest-Zeitung Oldenburg
11. 10. 2003

SPIELZEIT

MIT TOM WERNECK



Der Weg ist das Ziel



Vor hundert Jahren war ein Manager noch der „Leiter eines Unternehmens, Geschäftsführer, insbesondere einer reisenden Theater- oder Zirkusgesellschaft und dergleichen". Heute sind es die Leute, die zehn Prozent ihrer Zeit mit produktiver Arbeit und 90 Prozent damit verbringen, ihren Schreibtischsessel zu verteidigen. Einen interessanten und durchaus realistischen Blick in die Chefetage gibt das soeben erschienene Managerspiel. Laut Schachtelaufdruck ist das Spiel für drei bis sieben Spieler vorgesehen. Doch mit drei oder vier Spielern kommt kein rechter Schwung ins Geschehen.

Management wird hier als Rollenspiel verstanden. Reihum ist einer der Manager. Den anderen werden Rollen zurückgewiesen: Aktionär, Betriebsrat, fieser Kollege, Kunde, PR-Chef und nicht zuletzt der Lebenspartner. Dem Manager wird ein Kärtchen zugeteilt. Rote Ereigniskärtchen enthalten meist einfache Aufgaben und bringen entweder dem Manager selbst oder den anderen Spielern Siegpunkte ein.

Anders bei den blauen Kärtchen. Sie stellen jeweils eine echte Herausforderung dar. In der knappen Zeit von einer Minute soll er ein Statement abgeben oder beschreiben, wie er sich verhalten wird. Welche Maßnahmen ergreift er z. B., wenn ihn nachts um drei der PR-Chef anruft und mitteilt, in der von der Firma hergestellten Babynahrung seien Glassplitter gefunden worden? Anschließend kommentieren die Mitspieler die Aussagen aus ihrer Rollensicht. Dabei vergibt jeder verdeckt Punkte. Die bekommt der Manager als Siegpunkte von der Bank. Wenn er sich seiner Sache ganz sicher glaubt kann er vorher einen Verdoppler-Chip setzen. – Bei diesem Spiel ist der Weg das Ziel. Es spielt eigentlich keine Rolle, wie viele Siegpunkte angehäuft werden. Es geht um die Diskussion.

Das Managerspiel von Gerhard Grubbe, Carl Hanser Verlag, Kolbergerstraße 22, 81 679 München ☎ 089 / 99830313, 3 bis 7 Spieler; zwischen 35 und 40 Euro

@ Infos: **www.hanser.de**

KOLUMNE

Krallberts Realtivitatztheorie

Tom Werneck
empfiehlt neue Spiele



Das Katziversum hat bedeutende Naturwissenschaftler hervorgebracht. Seitdem Sir Miezaac Newton das Newtonsche Gravikatzionsgesetz entdeckt hat, fällt ein Wollknäuel vom Tisch zum Boden und nicht umgekehrt. Stephen Haarkings Urknäuel-Theorie erschließt sich deutlich schwerer als Maria-Goepert-Miauers Milchschalenmodells des Atomkerns, und die Durchleuchtung der Mäuse verdanken wir der Radiokatzivität der genialen Marie Schnurrie.

Wir bewegen uns in der luziden Welt der Quantenmechanik. Weil kaum jemand die ‚Quantisierung als Eigenwertproblem' des österreichischen Physikers Erwin Schrödinger nachvollziehen konnte, machte dieser seine Theorie anhand einer in einem Karton eingesperrten Katze plausibel, die abhängig vom zufälligen Zerfall eines Atomkerns entweder lebendig oder mausetot ist, was man aber erst weiß, wenn die Kiste geöffnet wird.

Diese fundamentale wissenschaftliche Erkenntnis übertragen wir ins Spiel. Reihum bekommt jeder Karten mit leeren Kartons, mit lebendigen oder toten Katzen und dazu gelegentlich auch noch einen Heisenberg. Der ist von einer derartigen Unschärferelation, dass er zum Joker wird. Physikatzen mit Sonderfunktionen bringen Pfeffer ins Spiel.

Die reihum erfolgende Ansage überbietet jeweils einen vorherigen Wert an lebenden, oder toten Katzen oder leeren Kartons. Der folgende Spieler kann den angesagten Wert schlucken und weiter steigern. Oder er zweifelt an. Dann decken alle ihre Handkarten auf. Wer Recht hatte bleibt, der andere scheidet aus.

Neue Runde mit weniger Karten, bis einer übrig bleibt. Die Ansagen werden auf einem kleinen Spielfeld markiert und steigern sich von Runde zu Runde.

Das Prinzip ist alt: Lügenmäxchen, Bscheißn, Bluff und andere. Schrödingers Katzen verfeinern das System elegant.

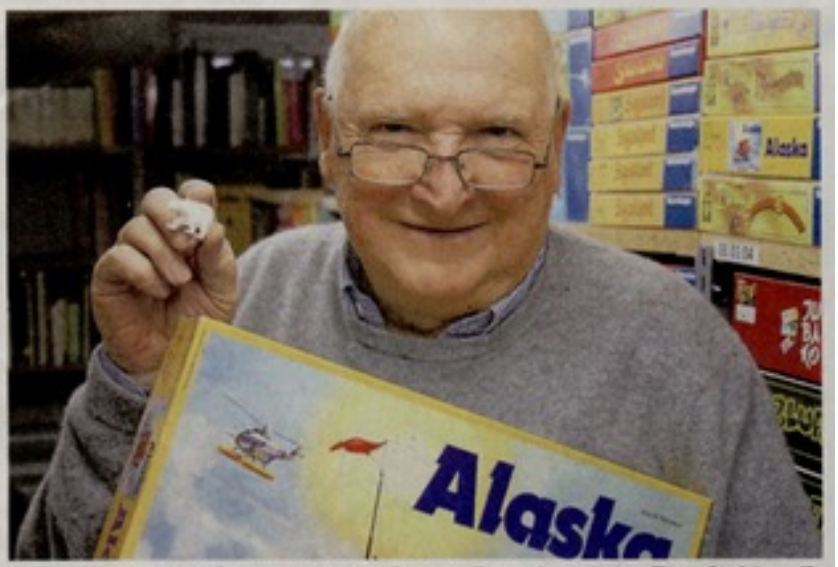
Schrödingers Katzen von Chris und Heather O'Neill und Adriel Lee Wilson, Grafik von James Stowe, Amigo, 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, etwa 20 Minuten, circa 11 Euro

➤@ **amigo-spiele.de**

Weltrekordhalter im Spielen

LEBEN Tom Werneck ist Spiel des Jahres-Macher und seit 50 Jahren Spielerezensent

VON HEIDI SCHARVOGEL



Tom Werneck mit dem Spiel „Alaska" – auf dessen Rezension mit dem Titel „Ohrfeigen für den Bär" in der Zeitung wird er immer wieder angesprochen. BILD: PRIVAT

HAAR/OLDENBURG – Ein Weltrekordhalter in Sachen Spiele ist Tom Werneck. Er hat nicht nur den Preis „Spiel des Jahres" mit ins Leben gerufen und mit seinen 25 000 Spielen das Bayerische Spiele-Archiv gegründet, er veröffentlicht auch seit 50 Jahren Spielekritiken.

In der Nordwest-Zeitung erscheinen diese seit mehr als 20 Jahren im Journal am Wochenende. „Es gibt weltweit keinen anderen Spielerezensenten, der so lange kontinuierlich schreibt", sagt der 82-Jährige.

Dabei ist er ohne Spiele aufgewachsen. „Mein erstes Spiel habe ich mit etwa 28 Jahren gekauft. Ein Kollege hatte einen Katalog für Superreiche aus Amerika mitgebracht. Ich wollte unbedingt etwas daraus bestellen, um mich superreich zu fühlen", erzählt er. Außer Damenstrümpfen und dem Spiel „Ecology" war nichts erschwinglich. „Aber das Spiel funktionierte nicht. Also habe ich die Regeln geändert und es hat geflutscht."

Selbst Spiele entwickelt

Damit war die Begeisterung geweckt. Tom Werneck entwickelte ein Spiel und schickte es an den Ravensburger Verlag. „Es war eine gigantische Pleite. Da hatte sich doch jemand erfrecht, meine Idee vor mir zu haben", erzählt er. Der Geschäftsführer von Ravensburger wies ihn darauf hin, dass jeder Spieleerfinder wissen sollte, was es schon gibt.

Also kaufte Tom Werneck alle Spiele. Bis seine Frau meinte, dass diese Praxis mit der Zeit zu teuer werde. Von da an fuhr er zur Nürnberger Spielwarenmesse und deckte sich mit kostenlosen Rezensionsexemplaren ein – bis die Verlagsleute ihn im dritten Jahr nach Belegartikeln fragten. „Das war peinlich!"

Der angebliche Spielerezensent wandte sich umgehend an den Kulturchef der Nürnberger Nachrichten: „Jede Zeitung, die etwas auf sich hält, stellt Bücher, Filme und andere Kulturgüter vor. Spiele sind Kulturgut. Sie müssen also auch vorgestellt werden und ich bin ihr neuer Spielerezensent." Das sah der Redaktionsleiter ganz anders, aber Werneck nervte ihn so lange, bis er seufzte: „Schreiben Sie was sie wollen, aber gehen Sie!"

Hochzufrieden schrieb Werneck die erste Rezension. Am Samstag darauf war sie in der Zeitung. Das war im Februar 1972. Von da an lief das jede Woche so. In den folgenden Jahren druckten auch die ZEIT, die Frankfurter Rundschau, die Nordwest-Zeitung und viele andere seine Kritiken.

In den 1970er Jahren gab es in Deutschland nur zehn Spielerezensenten. Bald stellten Tom Werneck und sein Kollege Bernward Thole fest, dass sie zusammen mehr erreichen konnten als allein. Bei einem privaten Treffen meinte Kollege Jürgen Herz: „Warum wählen wir eigentlich nicht ein Spiel des Jahres?" Schnell waren alle dafür. „Ich kann das nicht aufziehen, aber du arbeitest doch in der Industrie, Tom. Du kannst das machen", habe Herz gesagt.

So wurde Tom Werneck zum Architekt des „Spiel des Jahres". Suchte die Rechtsform aus und entwickelte eine Perspektive. „Lange lieferten die meisten Spieleverlage nur dürftiges Zeug. Mit dem Preis machten wir ihnen klar: Hebe den Anspruch, sonst fliegst du aus der Spiel des Jahres-Wahl raus", so Werneck.

Immaterielles Kulturgut

Je etwa 40 Spiele und Bücher stammen von ihm, die Spieleerfindermesse in München hat er ins Leben gerufen und das Bayerische Spielearchiv in Haar, seinem Wohnort seit vielen Jahren, gegründet. Es wurde von der UNESCO als Vorbild zum Erhalt des immateriellen Kulturguts „Brettspiele spielen" eingetragen. Der Vater von zwei Söhnen ist passionierter Segelflieger, Bergsteiger und Skifahrer. Nach dem abgeschlossenen Jurastudium war er unter anderem Geschäftsführer, Leiter der zentralen Presseabteilung bei Siemens sowie selbstständiger Managementtrainer.

„In der Industrie habe ich viele Menschen kennengelernt, die in einem eng begrenzten Bereich unendlich viel Fachwissen haben. Ich weiß von vielen Dingen wenig, kann aber Zusammenhänge herstellen. So habe ich es als eierlegende Wollmilchsau bis in den oberen Führungskreis geschafft", berichtet Werneck. „Spiele haben mir dabei geholfen. Denn es gibt nichts, was in Spielen nicht vorkommt: Musikgeschichte, Weltraum, Seefahrt, Topologie und so weiter. Spiele haben mich herausgefordert und gesagt: Beschäftige dich damit."

Ein Genre, das alle Bereiche berührt, sollte doch als Kulturgut angesehen werden. Aber die wissenschaftliche Begründung fehlt. Tom Werneck ist derzeit dabei sie zu liefern. Praktisch jeden Tag sitzt er ab 8 Uhr in der Staatsbibliothek in München und arbeitet an seiner Doktorarbeit zu diesem Thema.

Zur FN 472 Chronologie der Aktivitäten der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), um die Anerkennung des analogen Spiels als Kulturgut zu erreichen. Übermittelt von Christian Beiersdorf /SAZ) am 6. 9. 2022

Die Aufnahme der SAZ in die Sektion Soziokultur und kulturelle Bildung im Deutschen Kulturrat im Jahr 2008 war ein wichtiger Meilenstein für die öffentliche Anerkennung des Spiels als Kulturgut und ist eine gute Basis, um für unsere Ziele gesellschaftspolitisch aktiv zu werden. Dort arbeiten wir auch kontinuierlich in den Gremien mit.

2014: Die SAZ fordert erstmals in einer Presseerklärung zur Spielwarenmesse, Spiele in den Sammlungsbestand der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) aufzunehmen. Damit folgte sie einer Empfehlung der VG WORT, um auf eine vergleichbare und offizielle Datenbasis wie bei Büchern zugreifen zu können.

2015: Die SAZ kann die Spieleverlage in der Fachgruppe Spiel davon überzeugen, sich der Forderung anzuschließen und gemeinsam im Deutschen Kulturrat den Antrag auf Unterstützung zu stellen. Im Juni 2015 verabschiedet der Deutsche Kulturrat eine entsprechende Entschließung. Im Juli stellten wir unser Anliegen den Verantwortlichen in der DNB vor, die es aber klar ablehnten.

2018: Auf den Internationalen Spieltagen SPIEL'18 in Essen fand am 25. Oktober erstmals ein öffentliches Gespräch zwischen Vertretern des analogen Spiels und der Politik statt. Die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) hatte zusammen mit dem Deutschen Kulturrat Kulturpolitiker*innen zu einer Podiumsdiskussion eingeladen, um das „Kulturgut Spiel" stärker ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken.

2019 gaben wir bei unserer Justiziarin ein Rechtsgutachten in Auftrag, das den Rechtsanspruch der Spieleautor*innen auf die Bibliothekstantieme untermauerte und als Ursache das Fehlen einer umfassenden Datenbasis wie bei Büchern feststellte. Dieses Rechtsgutachten stellten wir im Mai 2019 den Bundestagsparteien vor und schickten es auch an die zuständige Fachabteilung im BKM, die aber jegliche Gespräche dazu ablehnte. Im Juli gab es auch ein kurzes Gespräch mit Monika Grütters anlässlich der Verleihung des *Spiel des Jahres*. Auf ihre Bitte hin, schickten wir alle Unterlagen erneut ans BKM. Wieder war es dann die zuständige Fachabteilung, die eine Ablehnung formulierte. Im Herbst 2019 nahmen wir Kontakt mit dem VLB auf, um alternative Chancen für eine verbesserte Datenbasis für Spiele und Spieleautor*innen zu eruieren. Ergänzend zum Thema veranstalteten wir auf der SPIEL '19 eine Podiumsdiskussion „Spiele in Bibliotheken und Ludotheken – Spielen im öffentlichen Kulturraum".

2020 gab es dann im Januar ein erstes Gespräch mit dem VLB, dazu hatten wir auch Prof. Dr. Jens Junge eingeladen. Die VLB Vertreter bekundeten großes Interesse an der Aufnahme von Spielen, da dieses Produktsegment im Buchhandel an Bedeutung gewinnt, und erarbeiteten ein erstes Konzept. Schon auf der Spielwarenmesse wurde dieses Konzept einer Reihe von Spieleverlagen erstmals vorgestellt. Seit Frühjahr 2020 arbeiteten Vertreter*innen aus Buchhandel, Spieleverlagen, Großhandel, VLB, SAZ und Hochschule an der Schaffung einer einheitlichen Klassifizierung und Kategorisierung von analogen Spielen – kein leichter Prozess angesichts des bisherigen Wildwuchses bei allen Beteiligten. Die angestrebte vermehrte Aufnahme von analogen Spielen ins VLB wird zumindest ein kleiner Schritt zu einer verbesserten Datenbasis sein, weil das VLB Datenlieferant für die DNB ist. Letztlich lässt sich der Rechtsanspruch aber nur durch eine Pflichtabgabe und eine gesetzliche Grundlage einer einheitlichen Datenbasis lösen.

2020/21: Die Aufnahme von Spielen in den Sammlungskatalog der DNB fordert auch der Antrag der FDP-Bundestagsfraktion, der am 29.10.2020 vom Parlament zur Beratung an den Ausschuss für Kultur und Medien verwiesen wurde. Am 24. März 2021 tagte dann der Ausschuss für Kultur und Medien, der den Antrag mit den Stimmen der Regierungskoalition ablehnte (siehe angehängtes Protokoll und anschließenden Brief an die Ausschussmitglieder). Die Umsetzung der Datenbank für Spiele beim VLB ist lt. Stand Juli 2021 (u.a. pandemiebedingt) noch nicht abgeschlossen.

Zur FN 473 Deutscher Bundestag lehnt rechtliche Verbesserung für Autoren ab

Deutscher Bundestag Drucksache 19/28646

19. Wahlperiode 19.04.2021

Beschlussempfehlung und Bericht

des Ausschusses für Kultur und Medien (22. Ausschuss)

zu dem Antrag der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Renata Alt, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/23682 –

Spiele und Spieleautoren würdigen – Rechtliche und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen verbessern

A. Problem

Die Fraktion der FDP setzt sich dafür ein, Spiele wie Bücher als Teil eines ganzheitlichen Kulturauftrags anzuerkennen. Die Fraktion verweist auf die kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung analoger Spiele und plädiert dafür, eine Regelungslücke zu schließen. Sie will erreichen, dass für Brett- und Kartenspiele eine einheitliche Datenbasis geschaffen wird, ein bundesweites Bestandsverzeichnis etabliert wird und die Spieleautoren einen Rechtsanspruch auf Bibliothekstantiemen erhalten.

Die Fraktion erklärt in ihrem Antrag, die gesellschaftliche Relevanz von Spielen werde oft unterschätzt und plädiert dafür, die Voraussetzungen dafür zu schaffen, dass Spiele analog zu Büchern erfasst, genutzt und vergütet werden.

B. Lösung

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.

C. Alternativen

Keine.

D. Kosten

Keine.

Zur FN 474 Stellungnahme der SAZ zur Ablehnung ihres Antrags durch den Deutschen Bundestag

Spiele-Autoren-Zunft: Stellungnahme zur Ablehnung des Antrags '*Spiele und Spieleautoren zu würdigen und vergütungsrechtliche Rahmenbedingungen zu verbessern'* durch den Ausschuss für Kultur und Medien | Drucksache 19/28646; Text an Autor übermittelt am 30.6.2021 durch SAZ-Geschäftsführer Christian Beiersdorf

Freiburg, den 28.04.2021

_ in Ihrer Sitzung vom 07. April 2021 wurde der Antrag der FDP *„Spiele und Spieleautoren 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 Basis einer ungenügenden Datenbasis, weil Spiele nicht im Sammlungskatalog der DNB enthalten sind. Damit wird der Rechtsanspruch auf diese Tantieme nur unzureichend erfüllt.

Die Fraktion der AFD befürchtet, dass *„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) betrugen. Im Teilbereich „Bibliotheks-tantieme“ wurden knapp 13 Mio. Euro an Urheber und Verlage ausgeschüttet. Die Budgets der Bibliotheken werden davon nicht berührt – siehe auch die Replik zur SPD.

SAZ-Büro Freiburg□Zasiusstraße 76□D-79102 Freiburg□Tel. +49 761 3630 1926 saz@spieleautorenzunft.de SAZ-Geschäftsstelle□Friedhofstr. 1□D-68623 Lampertheim□Tel. +49 6206 912 3192 office@spieleautorenzunft.de □ www.spieleautorenzunft.de

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 um eine umfassende Datenbasis, die mit der DNB vergleichbar ist. 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 haben somit auch 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 Urheber*innen – den Anforderungen nach § 2 UrhG. Eine Nicht-Gleichstellung mit anderen Urheber*innen verkennt den Werkcharakter von Spielen.

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 zur Durchsetzung unseres Rechtsanspruches natürlich weiter verfolgen.

Mit freundlichen Grüßen Christian Beiersdorf

Referent für Urheberthemen und politische Kommunikation

Vorstand: Hartmut Kommerell, Stefan Kloß, Markus Hagenauer | VR 1965 AG Göttingen

Die SAZ vertritt als Interessenverband die Rechte der SpieleautorInnen und Spieleautoren und setzt sich für das Kulturgut Spiel in der Gesellschaft ein. Die SAZ ist Mitglied im Deutschen Kulturrat / Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung sowie in der Initiative Urheberrecht.

Zur FN 475 Deutsche Brettspielkultur im Landesverzeichnis des Immateriellen Kulturguts in Thüringen



Freistaat Thüringen Staatskanzlei

Deutsche Brettspielkultur

Aufgenommen in das
Thüringer Landesverzeichnis
des Immateriellen Kulturerbes
nach dem UNESCO-Übereinkommen
zur Erhaltung des Immateriellen Kulturerbes.

Immaterielles Kulturerbe Thüringen

Erfurt, im Mai 2024

Prof. Dr. Benjamin-Immanuel Hoff
Minister für Kultur, Bundes- und Europaangelegenheiten und Chef der Staatskanzlei

Zur FN 521 Die Welt vom 6.5.1996

Aus für Spielkarten-Fabriken

Verantwortungsloser Poker ruinierte das Traditionsunternehmen ASS

Stuttgart - Deutschlands älteste Aktiengesellschaft steht vor dem Aus. Die 1765 gegründete Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken, ASS AG, im schwäbischen Leinfelden-Echterdingen, hat Ende vergangener Woche Vergleichsantrag gestellt. Er markiert den Tiefpunkt eines Pokers zwischen Spekulanten, der ein Unternehmen ruiniert hat. ASS steht in der deutschen Unternehmenslandschaft nicht mehr für den Traditionshersteller von Skatspielen, sondern ist längst Synonym für Streitereien, Prozesse und das Ausbluten einer kleinen Firma: Die beiden heutigen Fraktionen der Anteilseigner bekämpfen sich seit Jahren. Auf der einen Seite steht der Münchener Steueranwalt Dieter Pogritz (12 Prozent Kapital) und die von ihm vertretende Ge-Bo-Beteiligungsgesellschaft mbH (39,8 Prozent). Branchenkenner sehen sie in engem Zusammenhang mit den Münchener Banken Aufhäuser und Bayerische Vereinsbank. Auf der anderen Seite steht der Berliner Hersteller von Toncassetten wie "Benjamin Blümchen", die ITP Ton- und Bildträger GmbH von Karl Blatz (32 Prozent). "Der Fisch stinkt vom Kopf", faßt ASS-Betriebsratschef Hans Jörg Schmidt den endlosen Streit der ASS-Besitzer zusammen. Schmidt und seine Leute sind einiges gewohnt: Der Leidensweg begann 1982, als das darbende Unternehmen von Hans W. Jany handstreichartig übernommen wurde. Das Ende der sechsjährigen "Sanierung" der ASS: rote Zahlen und eine sechsmonatige Freiheitsstrafe auf Bewährung gegen Jany, wegen Schädigung des Unternehmensvermögens. Nach einem Zwischenspiel anderer Manager stieg die Ge-Bo in einer Überrumpelungsaktion 1989 bei ASS ein. Mit Klaus Bollweg als Vorstand und Herbert Dross im Aufsichtsrat wurden Vertraute installiert. Das Grundstück, an der Autobahn München-Stuttgart gelegen, übernahm eine befreundete Gesellschaft zu günstigen Konditionen. Und vermietete es anschließend an ASS. Schon damals wurde vermutet, daß die Investoren nur an dem Gelände und am Traditionsnamen interessiert seien, und dafür das Unternehmen hemmungslos ausplünderten. Bis zuletzt wurden diesmal jeweilige Kaufofferten der beiden Großaktionäre verhandelt und abgelehnt. Durch einen Konkurs, so schätzt der erst seit 10. Januar amtierende ASS-Chef Norbert Zeising, würden "beide Mehrheitsaktionäre Vermögenseinbußen in zweistelliger Millionenhöhe erleiden". Doch einlenken wollten sie nicht. Zugleich erzählt Zeising - in Übereinstimmung mit dem Betriebsrat - von "völlig verrotteten Fabrikationsräumen und völlig veralteten Produktionsanlagen. Es kommt noch schlimmer: "Es war nicht einmal der Ansatz eines unternehmerischen Konzeptes vorhanden, die ASS hat drei Jahre völlig am Markt vorbei produziert." Die neuen Manager seien nicht in der Lage gewesen, diese über Jahre andauernde Entwicklung in den verbliebenen Monaten umzukehren. Der Stuttgarter Rechtsanwalt Hendrik Hefermehl war am Freitag mittag als Vergleichsverwalter erstmals auf dem Firmengelände. Bei aufgelaufenen Verlusten von über 10 Mio. DM halten es alle Beteiligten für wahrscheinlich, daß es zum Anschlußkonkurs kommt. "Wir sind sowieso weg vom Fenster", faßt Schmidt die aussichtslose Lage der 130 Beschäftigten zusammen. Mit einem Altersdurchschnitt von rund 50 Jahren gibt es keine anderen Stellen. Geld ist mit Spielkarten in Deutschland eh keines zu verdienen. "Obwohl hier jährlich 30 Millionen Kartenspiele verkauft werden, bleibt bei Preisen um 38 Pfennig je Skatspiel und Herstellungskosten von über 30 Pfennig kein Gewinn", erklärt ein Branchenkenner. ASS bot, so berichtet Zeising, "jedes Produkt zwei Pfennig unter dem Angebot des günstigsten Mitbewerbers an und erwirtschaftete so jeweils einen Verlust von 10 Pfennig."

Zur FN 521 BGH Urteil und Tenor im Verfahren ASS gegen ASS

Bundesgerichtshof

IM NAMEN DES VOLKES

URTEIL

Anlage I Kap III E II Nr. 1 § 3 Abs. 1 EinigVtr, Anlage I Kap III E EinigVtr, § 16 Abs. 1 UWG, §§ 5 Abs. 1, § 5 Abs. 2, 15 Abs. 1, 15 Abs. 2 , 15 Abs. 4 MarkenG

1. **Zur Lösung von Konfliktfällen firmenrechtlichen Schutzes, die sich aus der Vereinigung der beiden deutschen Staaten ergeben, ist nicht auf die Priorität einer Kennzeichnung abzustellen, die nur für jeweils einen Teil Deutschlands rechtliche Bedeutung hatte.**

2. **Ein zum 3. Oktober 1990 bestehendes Unternehmenskennzeichen ist von diesem Zeitpunkt an hinsichtlich seiner räumlichen Schutzwirkung so anzusehen, als habe niemals eine Trennung Deutschlands bestanden.**

3. **Der räumliche Schutzbereich eines Kennzeichens von originärer Unterscheidungskraft für ein Unternehmen, dessen Geschäftsbetrieb seiner Art nach keinen örtlichen oder regionalen Beschränkungen unterliegt, erweiterte sich mit der Herstellung der Einheit Deutschlands von Rechts wegen auf das gesamte (neue) Bundesgebiet.**

4. **Der Kollisionsfall solcherart erstreckter Unternehmenskennzeichen ist nach den zum Recht der Gleichnamigen entwickelten Grundsätzen zu lösen.**

5. **Nach diesen Grundsätzen trifft die Pflicht zur Aufnahme unterscheidungskräftiger Zusätze denjenigen, der eine besondere Geschäftsbezeichnung für einen unselbständigen Unternehmensteil zum Bestandteil der Firma seines diesen Geschäftsteil übernehmenden Unternehmens macht.**

BGH, Urteil vom 29.06.1995, Az.: I ZR 24/93

Tenor:

Auf die Revision der Klägerin wird das Urteil des 2. Zivilsenats des Oberlandesgerichts Stuttgart vom 20. November 1992 aufgehoben.

Auf die Berufung der Klägerin wird das Urteil der 4. Kammer für Handelssachen des Landgerichts Stuttgart vom 15. August 1991 abgeändert.

Die Beklagte wird verurteilt, es zu unterlassen, die Firma "Altenburger Spielkartenfabrik Gesellschaft mit beschränkter Haftung" zu führen oder im Geschäftsverkehr zu gebrauchen.

Für jeden Fall der Zuwiderhandlung gegen das vorgenannte Verbot wird der Beklagten ein Ordnungsgeld bis zu 500.000,-- DM angedroht, an dessen Stelle im Falle der Uneinbringlichkeit eine an einem ihrer Geschäftsführer zu vollziehende Ordnungshaft bis zu sechs Monaten tritt.

Zur FN 529. Siehe hierzu auch **FN 248**

Die Hexagames-Story: 17. Mai 2007 / Zurückgeblättert (Auszug)



(…) Hexagames kannte ich bis dahin nur von den Spielen, und weil hier immer wieder einige gute im Programm gewesen waren, erschien mir der Verlag sympathisch. Damals war ich kein Messe- und Szenegänger; deshalb war ich völlig ahnungslos, was Verlagsführung und verantwortliche Personen bei Hexagames anging, und wenn FAIRPLAY schrieb, Jürgen Hagedorn sei mal wieder der bestangezogene Mann der Messe gewesen, hielt ich das für die üblichen Frotzeleien unter Kollegen. Bis Heft 24 (Sommer 1993): *„Für diese relativ junge Branche der Warentermingeschäfte gab es bis Ende der 1970er-Jahre noch keine griffigen gesetzlichen Rahmen, aber 1979 hielt man bei der Frankfurter Staatsanwaltschaft die Zeit für gekommen, dem dubiosen Treiben einen Riegel vorzuschieben. Hensley wird erst einmal außer Gefecht gesetzt und zieht für sieben Monate und einen Tag in die Justizvollzugsanstalt Preungesheim. Hier hat er Zeit genug, um über profitable Geschäfte nachzudenken. Bei seiner Entlassung befinden sich ein Buchmanuskript über Warentermingeschäfte und ein Brettspiel zum gleichen Thema in seinem Gepäck. LONG SHORT hieß es und Hensley war so überzeugt davon, dass er es unbedingt produzieren wollte. (…)*

In dieser Zeit begegnen sich Hensley und Hagedorn. Der gerissene Geschäftsmann mit der produktionsreifen Spielidee und der kreative Werbemann entwickeln sich zu einem guten Team. Ursprünglich war mit der Produktion von LONG SHORT eine reine Werbegeschichte geplant, aber dieses Spiel entwickelte sich zu einem Hit, mit dem niemand gerechnet hatte. Hagedorn, der seinerseits nie einen rechten Draht zu Spielen hatte, kümmerte sich dabei um die Entwicklung, die Produktion und die Promotion, während Hensley die Finanzierung des Projektes übernahm.

Zwei Dinge waren es, die LONG SHORT letztendlich zum interessanten Objekt für die Bericht erstattenden Medien machten. Zum einen Hensleys Knaststory, mit der er bei jeder Gelegenheit kokettierte und die sich vorzüglich als Aufhänger für eine reißerische Story eignete. Zum anderen Hagedorns Idee, einen „spielerfreundlichen“ Spielplan zu entwerfen („Ich finde das doof, dass Spielpläne immer ein Oben und ein Unten haben – wer oben sitzt, sieht alles auf dem Kopf.“). Das Ergebnis war der sechseckige Spielplan von LONG SHORT.

So ganz neu war die Idee des symmetrischen Spielplans freilich nicht, aber Hagedorn verstand es, gerade diesen Punkt als originelle Novität ins Gespräch zu bringen. Und die Medien sprangen voll darauf an. Playboy („knisternde Wallstreet-Atmosphäre“) und Hamburger Abendblatt („Konkurrenz für Monopoly“) berichteten nur allzu gern über das neue Spiel auf dem Erwachsenenspielmarkt. (…)

Chregi

Zur FN 543 Auflagenstärke der Spielbox

Am 10.07.2023 um 10:16 schrieb jens@nostheide.de:

Hallo Tom,

die aktuellen Zahlen Verkauf 2023:

Deutsche spielbox print: knapp 11.000

Deutsche spielbox digital: fast 7.900

Sind aber auch Doppelbezieher der Print- und Digitalausgabe dabei.

Freiexemplare gibt es fast keine, nur Belegexemplare. Englisch kommen noch jeweils ca. 3.000 dazu.

Viele Grüße Jens

w. nostheide verlag gmbh Bahnhofstrasse 22 96117 Memmelsdorf Germany

Fon 0049 (0) 951-40666-0 Fax 0049 (0) 951-40666-49

www.spielbox.de

CEO/Geschäftsführer: Dipl.Kfm. Jens Nostheide, Bw. Tim Nostheide –

Am 10.07.2023 um 10:16 schrieb <jens@nostheide.de> <jens@nostheide.de>:

www.spielbox.de

CEO/Geschäftsführer: Dipl.Kfm. Jens Nostheide, Bw. Tim Nostheide –

Registergericht Bamberg HRB 746 - Ust.-Id.Nr.: DE132271195

Registergericht Bamberg HRB 746 - Ust.-Id.Nr.: DE132271195

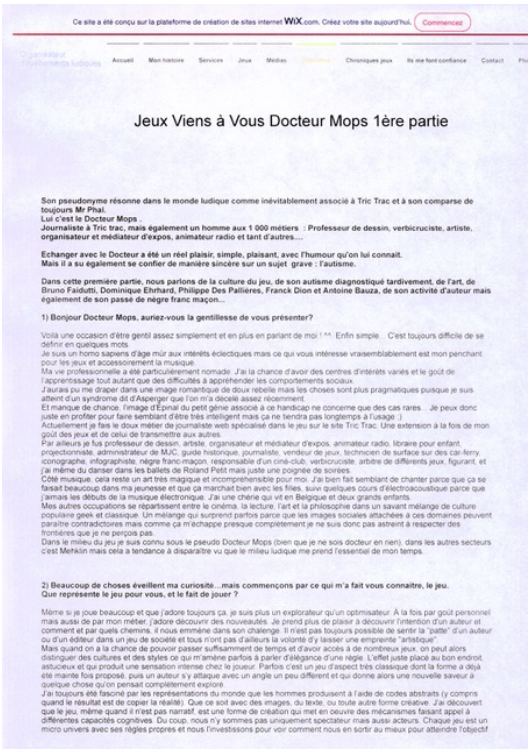
Zur FN 545: Übergang der Spielbox an den Huss-Verlag in München

Hussverlag übernimmt Spielbox https://huss.de/de/historie, (7.5.2024).

Auszug aus der Chronik des Unternehmens:

„Im September erfolgt der Einzug in das eigene Druck- und Verlagshaus am Joseph-Dollinger-Bogen 5, 4-geschossig mit 15.500 m³ umbautem Raum. Nun gibt es viel Platz für Kreativität. Übernahme der Special Interest Zeitschrift SpielBox, ein Magazin für erwachsene Brettspieler, von der SPD-eigenen Presse-Holding „Konzentration“. Von da an gehören monatliche Spieleabende mit fast 100 Gästen im HUSS-VERLAG zum Testen der neuesten Erfindungen zum festen Programm.“

Zur FN 550 Docteur Mops



Ce site a été conçu sur la plateforme de création de sites internet WIX.com. Créez votre site aujourd'hui. Commencez

Accueil Mon histoire Services Jeux Médias Chroniques jeux Ils me font confiance Contact

Jeux Viens à Vous Docteur Mops 1ère partie

Son pseudonyme résonne dans le monde ludique comme inévitablement associé à Tric Trac et à son comparse de toujours Mr Phal.
Lui c'est le Docteur Mops .
Journaliste à Tric trac, mais également un homme aux 1 000 métiers : Professeur de dessin, verbicruciste, artiste, organisateur et médiateur d'expos, animateur radio et tant d'autres....

Echanger avec le Docteur a été un réel plaisir, simple, plaisant, avec l'humour qu'on lui connait.
Mais il a su également se confier de manière sincère sur un sujet grave : l'autisme.

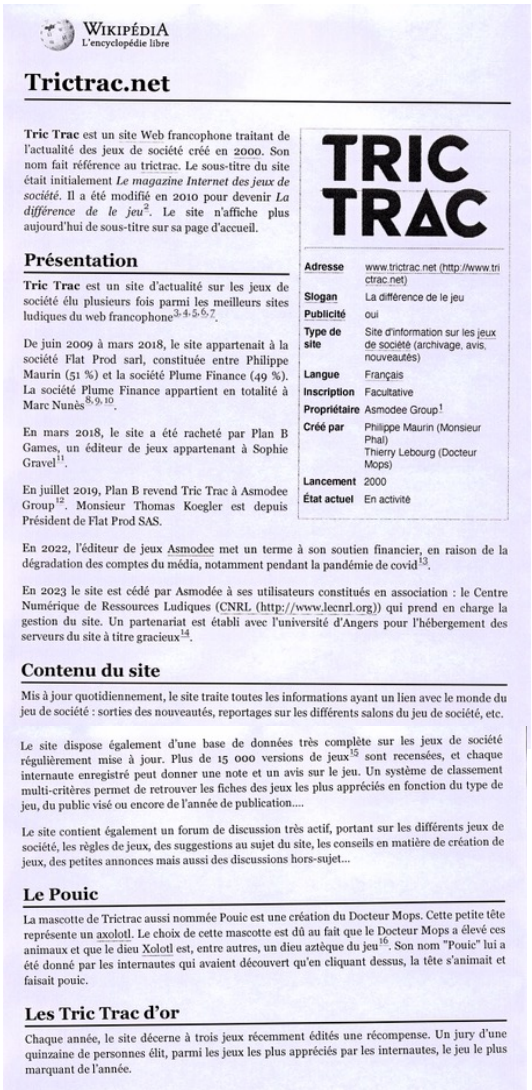
Dans cette première partie, nous parlons de la culture du jeu, de son autisme diagnostiqué tardivement, de l'art, de Bruno Faidutti, Dominique Ehrhard, Philippe Des Pallières, Franck Dion et Antoine Bauza, de son activité d'auteur mais également de son passé de nègre franc maçon...

1) Bonjour Docteur Mops, auriez-vous la gentillesse de vous présenter?

Voilà une occasion d'être gentil assez simplement et en plus en parlant de moi ! ^^ Enfin simple... C'est toujours difficile de se définir en quelques mots
Je suis un homo sapiens d'âge mûr aux intérêts éclectiques mais ce qui vous intéresse vraisemblablement est mon penchant pour les jeux et accessoirement la musique.
Ma vie professionnelle a été particulièrement nomade. J'ai la chance d'avoir des centres d'intérêts variés et le goût de l'apprentissage tout autant que des difficultés à appréhender les comportements sociaux.
J'aurais pu me draper dans une image romantique de doux rebelle mais les choses sont plus pragmatiques puisque je suis atteint d'un syndrome dit d'Asperger que l'on m'a décelé assez récemment.
Et manque de chance, l'image d'Épinal du petit génie associé à ce handicap ne concerne que des cas rares... Je peux donc juste en profiter pour faire semblant d'être très intelligent mais ça ne tiendra pas longtemps à l'usage ;)
Actuellement je fais le doux métier de journaliste web spécialisé dans le jeu sur le site Tric Trac. Une extension à la fois de mon goût des jeux et de celui de transmettre aux autres.
Par ailleurs je fus professeur de dessin, artiste, organisateur et médiateur d'expos, animateur radio, libraire pour enfant, projectionniste, administrateur de MJC, guide historique, journaliste, vendeur de jeux, technicien de surface sur des car-ferry, iconographe, infographiste, nègre franc-maçon, responsable d'un ciné-club, verbicruciste, arbitre de différents jeux, figurant, et j'ai même du danser dans les ballets de Roland Petit mais juste une poignée de soirées.
Côté musique, cela reste un art très magique et incompréhensible pour moi. J'ai bien fait semblant de chanter parce que ça se faisait beaucoup dans ma jeunesse et que ça marchait bien avec les filles, suivi quelques cours d'électroacoustique parce que j'aimais les débuts de la musique électronique. J'ai une chérie qui vit en Belgique et deux grands enfants.
Mes autres occupations se répartissent entre le cinéma, la lecture, l'art et la philosophie dans un savant mélange de culture populaire geek et classique. Un mélange qui surprend parfois parce que les images sociales attachées à ces domaines peuvent paraître contradictoires mais comme ça m'échappe presque complètement je ne suis donc pas astreint à respecter des frontières que je ne perçois pas.
Dans le milieu du jeu je suis connu sous le pseudo Docteur Mops (bien que je ne sois docteur en rien), dans les autres secteurs c'est Mehkiln mais cela a tendance à disparaître vu que le milieu ludique me prend l'essentiel de mon temps.

2) Beaucoup de choses éveillent ma curiosité ...mais commençons par ce qui m'a fait vous connaitre, le jeu.
Que représente le jeu pour vous, et le fait de jouer ?

Même si je joue beaucoup et que j'adore toujours ça, je suis plus un explorateur qu'un optimisateur. À la fois par goût personnel mais aussi de par mon métier, j'adore découvrir des nouveautés. Je prend plus de plaisir à découvrir l'intention d'un auteur et comment et par quels chemins, il nous emmène dans son challenge. Il n'est pas toujours possible de sentir la "patte" d'un auteur ou d'un éditeur dans un jeu de société et tous n'ont pas d'ailleurs la volonté d'y laisser une empreinte "artistique".
Mais quand on a la chance de pouvoir passer suffisamment de temps et d'avoir accès à de nombreux jeux, on peut alors distinguer des cultures et des styles ce qui m'amène parfois à parler d'élégance d'une règle. L'effet juste placé au bon endroit, astucieux et qui produit une sensation intense chez le joueur. Parfois c'est un jeu d'aspect très classique dont la forme a déjà été mainte fois proposé, puis un auteur s'y attaque avec un angle un peu différent et qui donne alors une nouvelle saveur à quelque chose qu'on pensait complètement exploré.
J'ai toujours été fasciné par les représentations du monde que les hommes produisent à l'aide de codes abstraits (y compris quand le résultat est de copier la réalité). Que ce soit avec des images, du texte, ou toute autre forme créative. J'ai découvert que le jeu, même quand il n'est pas narratif, est une forme de création qui met en œuvre des mécanismes faisant appel à différentes capacités cognitives. Du coup, nous n'y sommes pas uniquement spectateur mais aussi acteurs. Chaque jeu est un micro univers avec ses règles propres et nous l'investissons pour voir comment nous en sortir au mieux pour atteindre l'objectif



WIKIPÉDIA
L'encyclopédie libre

Trictrac.net

Tric Trac est un site Web francophone traitant de l'actualité des jeux de société créé en 2000. Son nom fait référence au trictrac. Le sous-titre du site était initialement *Le magazine Internet des jeux de société*. Il a été modifié en 2010 pour devenir *La différence de le jeu*[2]. Le site n'affiche plus aujourd'hui de sous-titre sur sa page d'accueil.

TRIC TRAC

Adresse	www.trictrac.net (http://www.trictrac.net)
Slogan	La différence de le jeu
Publicité	oui
Type de site	Site d'information sur les jeux de société (archivage, avis, nouveautés)
Langue	Français
Inscription	Facultative
Propriétaire	Asmodee Group[1]
Créé par	Philippe Maurin (Monsieur Phal) Thierry Lebourg (Docteur Mops)
Lancement	2000
État actuel	En activité

Présentation

Tric Trac est un site d'actualité sur les jeux de société élu plusieurs fois parmi les meilleurs sites ludiques du web francophone[3,4,5,6,7].

De juin 2009 à mars 2018, le site appartenait à la société Flat Prod sarl, constituée entre Philippe Maurin (51 %) et la société Plume Finance (49 %). La société Plume Finance appartient en totalité à Marc Nunès[8,9,10].

En mars 2018, le site a été racheté par Plan B Games, un éditeur de jeux appartenant à Sophie Gravel[11].

En juillet 2019, Plan B revend Tric Trac à Asmodee Group[12]. Monsieur Thomas Koegler est depuis Président de Flat Prod SAS.

En 2022, l'éditeur de jeux Asmodee met un terme à son soutien financier, en raison de la dégradation des comptes du média, notamment pendant la pandémie de covid[13].

En 2023 le site est cédé par Asmodée à ses utilisateurs constitués en association : le Centre Numérique de Ressources Ludiques (CNRL (http://www.lecnrl.org)) qui prend en charge la gestion du site. Un partenariat est établi avec l'université d'Angers pour l'hébergement des serveurs du site à titre gracieux[14].

Contenu du site

Mis à jour quotidiennement, le site traite toutes les informations ayant un lien avec le monde du jeu de société : sorties des nouveautés, reportages sur les différents salons du jeu de société, etc.

Le site dispose également d'une base de données très complète sur les jeux de société régulièrement mise à jour. Plus de 15 000 versions de jeux[15] sont recensées, et chaque internaute enregistré peut donner une note et un avis sur le jeu. Un système de classement multi-critères permet de retrouver les fiches des jeux les plus appréciés en fonction du type de jeu, du public visé ou encore de l'année de publication....

Le site contient également un forum de discussion très actif, portant sur les différents jeux de société, les règles de jeux, des suggestions au sujet du site, les conseils en matière de création de jeux, des petites annonces mais aussi des discussions hors-sujet...

Le Pouic

La mascotte de Trictrac aussi nommée Pouic est une création du Docteur Mops. Cette petite tête représente un axolotl. Le choix de cette mascotte est dû au fait que le Docteur Mops a élevé ces animaux et que le dieu Xolotl est, entre autres, un dieu aztèque du jeu[16]. Son nom "Pouic" lui a été donné par les internautes qui avaient découvert qu'en cliquant dessus, la tête s'animait et faisait pouic.

Les Tric Trac d'or

Chaque année, le site décerne à trois jeux récemment édités une récompense. Un jury d'une quinzaine de personnes élit, parmi les jeux les plus appréciés par les internautes, le jeu le plus marquant de l'année.

7.3 Special Interest Publikationen

Es ist schwierig, die vielfältigen Publikationen und Informationsmedien in eine plausible Struktur zu bringen. Die Bandbreite der Zielgruppen reicht vom play-by-mail-Spieler und jedem Genre des analogen Spiels über die Wissenschaft zu Erziehern und Eltern, aber auch zum Handel. Die an diesen gerichteten Veröffentlichungen werden nur exemplarisch gestreift, weil sie auf die Gesamtbreite des Spielwarenhandels zielen und in erster Linie allgemeine handelsspezifische Themen behandeln. In diesem Kontext spielen analoge Spiele nur eine untergeordnete Rolle.

Die Reihung folgt, soweit das möglich und sinnvoll ist, dem Zeitpunkt der Erscheinung.

An Spieler gerichtete Publikationen

Joker: Ab Januar 1976 versandte der Basler CoSim-Spezialist Walter Luc Haas den *Joker*, ein Informationsblatt in Wachsmatrizen-Vervielfältigung. Zudem gab er in gleicher Publikationsform *EuroCon, Europa Hobbies* und *BUMM* heraus. Die teils umfangreichen Ausgaben dienten der Übermittlung von Spielzügen von *play-by-mail*-Partien, die über Distanzen gespielt wurden, enthielten aber zudem Information über Spiele. Trotz der unprofessionell wirkenden Aufmachung waren diese Veröffentlichungen impulsgebend für viele weitere Veröffentlichungen.

Ab 1980 verkleinerte Haas das Format von DIN A4 auf halbe Größe, doch nach wie vor waren es Lose-Blatt-Publikationen.

WWB Wolfs Wirtschaftsbrief: Knut-Michael Wolf in Henstedt-Ulzburg verschickte ab 1976, also zeitgleich mit Walter Luc Haas, seine hektografierten DIN-A4-Blätter. Wie auch beim Joker enthielten seine Publikationen Spielevorstellungen und Lesermeinungen, dienten aber zumindest in den ersten Jahren vor allem der Übermittlung von Spielzügen für ferngespielte Spiele.

Pöppel-Revue: Mit wachsender Bekanntheit veränderte sich die inhaltliche Struktur der *Wirtschaftsbriefe*. Die Übermittlung von Spielzügen verlor vor allem deshalb an Bedeutung, weil sich nach und nach der Zugriff auf andere Kommunikationsmöglichkeiten ergab. Wolf wandelte sein Blatt zu einer reinen Special-

Interest-Zeitschrift, die er monatlich herausbrachte und mit dem Titel *Pöppelrevue* versah. [539]

Nach über 90 Ausgaben mit Knut-Michael Wolf als Herausgeber beteiligte sich der Merz-Verlag ab 1990 an dem Blatt. Mit der 95. Ausgabe erhielt das Heft im DIN A5-Format ein neues Erscheinungsbild mit professionellem Druck. Ab dieser Ausgabe zeigte das Titelblatt auch das Logo des Merzverlags. Die Pöppelrevue wurde Ende 2001 eingestellt.

Stabsanzeiger: 1977 erschien der von Hartmut Halfmeier herausgegebene *Stabsanzeiger* als erste deutsche Alternative zu den play-by-mail-Publikationen von Walter Luc Haas. 1983 übernahm der Stabsanzeiger die play-by-mail-Spiele von der Pöppel-Revue und machte damit für diese den Weg frei zum reinen Spielemagazin.

Spielcasono: Diese Publikation erschien ab November 1979 an der Adolf-Reichwein-Schule in Bielefeld. Herausgeber war Dirk Hanneforth, ein engagierter Lehrer, der im Laufe der Zeit auch selbst Spiele entwickelte. Das Heft war darauf angelegt, Schüler zu aktivieren und Eltern am schulischen Geschehen zu beteiligen.

Der grinsende Beobachter: Dietmar Pfohl aus Recklinghausen veröffentlichte ab 1980 mit dem Heft *Der grinsende Beobachter* ein play-by-mail-Magazin, das vorwiegend *Diplomacy* Spieler bediente. Ab 1981 erweiterte er das Spektrum auf *United*, eine strategische Fußballsimulation. Das Heft erschien bis 1995.

Spielbox: Die *Spielbox* war eine Initiative im SPD-eigenen Vorwärts-Verlag im Zuge von Geschäftsfelderweiterungen.[540] Diese 1981 gegründete Publikation erwies sich allerdings nicht als wirtschaftliches Zugpferd. „*Die gewohnte Hoffnung, das ‚publizistische Flaggschiff' des demokratischen Sozialismus nicht aus der Parteikasse unterstützen zu müssen, weil Verluste beim ‚Vorwärts' stets durch gewinnbringende*

[539] Die Bezeichnung ‚Pöppel' verbreitete sich in Spielerkreisen rasch und verdrängte andere Benennungen wie Kegel, Spielstein oder mundartliche Formen wie das bayerische *Manschgerl*. Damit hatte Wolf ein Deonym für Spielfiguren geschaffen.

[540] Scholten, S. 247.

Nebengeschäfte … ausgeglichen würden, erwies sich … als überholt“[541] Das manifestierte sich auch in der Erscheinungsweise der Zeitschrift *Spielbox* und deren Rezensionsfrequenz: „*Um den Inhalt bei mehr Heften interessant zu halten, sollten nicht mehr als sieben Spiele pro Heft besprochen werden, weil in einem Jahr kaum 42 lohnende Spiele herauskamen*.“[542] Insgesamt wurden beide Ziele der Publikation nicht erreicht. Weder erwies sie sich als solide Finanzquelle – eher im Gegenteil – noch erwiesen sich Spiele ein geeignetes Medium, um politische oder gesellschaftliche Positionen zu vermitteln.

Auch die vom Verlag behauptete Startauflage von 40.000 Exemplaren war alles andere als plausibel. Es genügt ein vergleichender Blick auf die Verkaufszahlen von 2023: *Spielbox print* mit knapp 11.000, *Spielbox digital* mit knapp 7.900 Exemplaren, zusammen also nicht einmal die Hälfte der seinerzeit behaupteten Auflage.[543] Dabei wurden die Vergleichszahlen mit einer Abonnenten-Akquisition durch ein professionelles Vertriebsmanagement in einem seit 1981 gewaltig gewachsenen Markt erreicht.

Die *Spielbox*[544] war jedoch die erste Zeitschrift für Spieler in Deutschland, die in ansprechender Gestaltung mit professionellem Layout in Farbe auf gutem Papier gedruckt wurdet. Die erste Ausgabe erschien als *Nr.4 / Okt.–Dez. 1981*, was vorspiegeln sollte, dass es das Heft bereits eine Weile gäbe. Herausgeber war Friedhelm Merz.

---

[541] Wewer, Göttrik: *Sozialdemokratische Wirtschaftsbetriebe. Eine politikwissenschaftliche Untersuchung von partei-eigenen Unternehmen in der Bundesrepublik.*, Studien zur Sozialwissenschaft, 1. Aufl., Bd. 67, Opladen 1987, S. 154.

[542] Scholten, S. 252.

[543] Nostheide, Jens: *Spielbox Verkaufszahlen 2023 Print und digital; Bestätigung vom 10.7.2023, pdf.* Einzelheiten im Anhang.

[544] Eigenschreibweise *SpielBox.*

Nachdem sich der Vorwärts-Verlag 1985 von Friedhelm Merz getrennt hatte, verkaufte er das Blatt an den Münchner Verleger Wolfgang Huss.[545] 1992 wurde das Heft noch einmal übertragen an den Werner Nostheide-Verlag in Memmelsdorf bei Bamberg.[546]

Dottendorfer Soccer: Ein *play-by-mail*-Magazin, das 1982 im Bonner Stadtteil Dottendorf entstand.

Spielblatt: Ein Amateurheft, herausgegeben ab 1983 von Joachim Goemann in Osnabrück, das bis 1991 in unregelmäßigem Abstand erschien

WIN Spielkreis Wien informiert: Ab 1986 gab der Spielkreis Wien unter der Leitung von Dagmar und Ferdinand de Cassan in Leopoldsdorf bei Wien ein informatives und vor allem Neuerscheinungen gut darstellendes Heft im DIN-A5-Format heraus, das monatlich und gelegentlich noch häufiger erschien.

Fairplay: Rolf Schulte, Bielefeld, und Herbert Heller, Münster, veröffentlichen seit Herbst 1987 das Magazin *Fairplay*. Es gehört zu den wenigen Publikationen, die sich beständig halten konnten.[547]

Würfel & Co: Spielekritiker Helge Andersen aus Jarplund veröffentlichte ab 1983 *Würfel & Co.* Jedes Heft hatte ein Schwerpunktthema und stellte zusätzlich einzelne Spiele vor.

Spiele-Lexikon: Neben seinem Beruf als Lehrer und der Nebentätigkeit als Spielekritiker nahm Helge Andersen 1983 ein Werk in Angriff, das eine Lücke schloss: ein Spiele-Lexikon als Loseblattsammlung, verlegt im Göller-Verlag, Baden-Baden. Die regelmäßigen Nachlieferungen füllten im Laufe der Zeit drei dicke Ordner. Dieses Speziallexikon war zu seiner Zeit das einzige umfassende Nachschlagewerk.

Die schrittweise Verbesserung der Computer, die zunehmend auch privaten Anwendern zugänglich wurden, brachten erste Formen von Datenbanken mit sich. Es

---

[545] Hussverlag übernimmt Spielbox.pdf. Dokument im Anhang.

[546] Mit der Übertragung der Spielbox von Huss an Nostheide änderte sich die Eigenschreibweise erneut und wurde zu *spielbox*.

[547] Im April 2024 erschien die 147. Ausgabe, https://www.fairplay-online.de/category/fairplay-ausgabe, (7.5.2024).

zeichnete sich ab, dass das Printformat für große, strukturähnliche Datenmengen bald obsolet sei. Mit der neunten Nachlieferung im Mai 1991 endete das Projekt.

Wir spielen: Der Spielekritiker Peter R. Bitterli brachte in den 1980er-Jahren in unregelmäßigen Abständen ein kleines Heft in der deutschsprachigen Schweiz heraus.

Spielerei: Ursprünglich als Mitteilungsblatt des Spieleclubs Castrop-Rauxel, der zum Verein *Hippodice Spieleclub* umgewandelt wurde, erschien ab Juli 1986 das Heft *Spielerei* mit vier Ausgaben pro Jahr. Herausgeber ist seit 1991 Karsten Höser, Bochum. Über dieses Medium als Träger führte Höser auch von 1992 bis 2018 Wettbewerbe für Spieleautoren durch. Höser engagiert sich für Kleinverlage und bietet Autoren gelegentlich die Möglichkeit, neue Spiele im Heft zu veröffentlichen.

AHA: Ursprünglich kam das kleine Heft als Veröffentlichung des Schweizer *Spieleclub-CH* ab 1987 heraus. Ab 1989 wurde das Heft großformatig und erhielt den Untertitel *Das Heft für Spielen und mehr*, erschien alle zwei Monate und wurde 1991 eingestellt.

Spiel-Wiese: Die seit 1988 von Arno Miller in Bregenz herausgegebene *Spiel-Wiese* gehört zu den wenigen Special-Interest Publikationen, die sich langfristig behaupten konnten. Ab 1997 erschien parallel zur Printausgabe eine elektronische Version, 2005 wurde die Publikation vollständig auf elektronische Erscheinungsweise umgestellt.

Spiel & Autor: In dem Heft, herausgegeben von Cordula Herold ab Oktober 1989, konnten Spieleautoren in Kurzform ihre Entwürfe vorstellen. Damit konnten sich Redakteure auf die Göttinger Spieleautoren-Treffen vorbereiten oder im Nachgang an dort gesehene Spiele erinnern. Das Heft erschien nach einer Anlaufphase vierteljährlich und wurde ab der Jahrtausendwende auf eine jährliche Ausgabe reduziert. Seit 2012 ist Herausgeber Karsten Höser, der auch die Zeitschrift Spielerei herausgibt.

DSC-Informationsdienst: Der DSC- Informationsdienst war neben WIN eine weitere Veröffentlichung der Wiener Spielesammler Dagmar und Ferdinand de Cassan. Das Heft erschien ab 1990 in unregelmäßigen Abständen bis 1997 und bot stets eine aktuelle Übersicht über Neuerscheinungen.

Spielmarkt: Seit Beginn der 1980er-Jahre führte die Akademie Remscheid unter Leitung von Ulrich Baer jährlich einen Spielemarkt durch, zu dem es spätestens ab

1990 einen mit Themen angereicherten Ausstellungskatalog gab. Ob diese Publikation bereits mit dem ersten Event beginnend oder erst anlässlich späterer Spielemärkte erschien, ist nicht feststellbar.

Kärnten spielt: Ein kleines Heft im Format DIN-A5, das der Kärntner Helmut Wresnik ab Januar 1993 während seiner Mitgliedschaft in der Jury *Spiel des Jahres* herausgab. Es erschienen vier Hefte pro Jahr und ein Sonderheft. Das Vorhaben wurde Ende 1994 eingestellt.

Spiel: Der Hamburger Gerhard Sondermann (* 1942) war Verleger und Herausgeber der Zeitschrift *Spiel*. [548] Die erste Ausgabe des aufwändig gestalteten und vielseitig ausgerichteten Hefts erschien als Nummer 3 im März 1979. Verantwortliche Redakteure waren der Spieleautor und -kritiker Gilbert Obermair und ich.

Anders als alle anderen Spielezeitschriften, die Wachstum und Bestand auf bestehende und erreichbare Spielergruppen aufbauten, wollte Sondermann das Heft vorwiegend über den Kioskvertrieb absetzen. Damit erreichte er jedoch keine kostendeckende Auflagenhöhe. Das Heft wurde nach acht Ausgaben im Frühjahr 1980 eingestellt.

Berliner Spiele-Anzeiger: Das hektografierte Heft erschien ab Dezember 1995 mit wechselnden Abständen von drei bis sechs Monaten und wurde nach sieben Ausgaben eingestellt.

Alea: Ein hektografiertes Heft, von dem Mitte der 1990er-Jahre mit unregelmäßiger Erscheinungsweise fünf Hefte erschienen.

[548] Gerhard Sondermann war auch Verleger und Mehrheitsbesitzer des Satiremagazins Titanic. Daran erinnert das skurrile, von dem Comiczeichner Bernd Pfarr gestaltete Sondermann-Denkmal im Frankfurter Stadtteil Bonames.

Weitere Publikationen

Für die Wissenschaft

Zwei aus einer größeren Zahl von Titeln ausgewählte Beispiele

Praxis Spiel + Gruppe: Ab Anfang 1988 brachte der Matthias-Grünewald-Verlag in Mainz eine vierteljährlich erscheinende Publikation heraus, die die Tradition der *Schwalbacher Blätter* fortführte. *Praxis Spiel + Gruppe* beleuchtete analoge Spiele, jedoch meist unter dem Blickwinkel, diese im therapeutischen Bereich einzusetzen.

Spielforschung aktuell: Berichte, Daten und Informationen des *Instituts für Spielforschung und Spielpädagogik der Universität Mozarteum Salzburg*. Die Hefte, die ab 1995 im Format DIN-A4, später DIN-A5 erschienen, sind eine ergänzende Fortführung der mehrbändigen Buchreihe *Homo Ludens*, die das Institut ebenfalls veröffentlichte. Herausgeber der Publikationen, die vorrangig über Colloquien, Vorträge, Conventions und Ausstellungen berichten, war Günther Bauer, später Rainer Buland.

Für Eltern, Erzieher und die Spielebranche

Spiel Report: Herausgegeben ab Februar 1986 von Friedhelm Merz, dem Veranstalter der Verbrauchermesse *Spiel* in Essen. Nach 16 Ausgaben wurde die Publikation 1987 eingestellt.

Fachdienst Spiel: Informationsblatt des Deutschen Spiele-Archivs in Zusammenarbeit mit der Jury *Spiel des Jahres*, herausgegeben in Marburg ab 1992 von Bernward Thole. Die Veröffentlichung wurde 1997 eingestellt.

Spielmittel: Die Publikation erscheint seit 1988 im Nostheide-Verlag, Memmelsdorf und richtet sich an Eltern und Erzieher.

Für den Groß- und Fachhandel gab es mehrere regelmäßig erscheinende Publikationen wie *Branchenbrief International – Spielzeugbranche aktuell, Spielzeug International, Das Spielzeug, Spielzeug-Markt, Toys*.

Ausländische Spielezeitschriften (Auswahl)

Games & Puzzles: Es war die erste speziell auf Gesellschaftsspiele ausgerichtete periodisch erscheinende Publikation im Erscheinungsbild eines professionellen Magazins. Das Heft erschien in England von 1972 bis 1981 mit insgesamt 73 Ausgaben (siehe 3.3.1).

Jeux & Stratégie: Erschien zweimonatlich in Paris ab 1980. Das professionell gemachte, informative Heft wurde in den frühen 1990er-Jahren eingestellt.

Außer *Games & Puzzles* und *Jeux & Stratégie* gab es fremdsprachig weitere Publikationen, jedoch mit vorwiegendem Fokus auf digitale Spiele. Die ausländischen Spielezeitschriften hatten so gut wie keinen Einfluss auf die Entwicklung der Brettspiele in Deutschland, sondern gaben nur gelegentlich das Geschehen, meist in Einzelrezensionen ausgewählter analoger Spiele, wieder.

7.4 Ausländische Spielepreise

Origins Award (Calliope) ab 1975 in den USA: Die *Academy of Adventure Gaming Arts and Design* (AAGAD) ist eine Abteilung von GAMA, der *Game Manufacturers Association* in Columbus, Ohio, die sich selbst als non-profit Organisation bezeichnet. Sie vergibt Auszeichnungen in mehreren Kategorien für Spiele, die im vorhergehenden Jahr veröffentlicht wurden. Dazu gehören nicht nur Brett- und Kartenspiele, sondern auch Sammelkarten- und Rollenspiele, aber auch Spielzubehör und Spielezeitschriften. Die Preise werden auf der jährlichen, eine Woche dauernden *Origins Game Fair* in Columbus vergeben. Sie bestehen aus einer Statue der *Calliope.* [549]

Von 1975 bis 1987 wurde zusammen mit dem Origins Award auch der *Charles S. Roberts Award* verliehen, mit dem auf eine Konfliktsimulation, aber auch auf Kriegsspiele und Publikationen über dieses Genre aufmerksam gemacht wurde. Die Auszeichnung war benannt nach dem Gründer von Avalon Hill, einem Unternehmen, das auf War Gaming und Conflict Simulation spezialisiert war

Årets spel ab 1984 in Schweden: Der schwedische *Leksakshandlarnas Riksförbund* [Nationaler Verband der Spielwareneinzelhändler] vergibt über die *Svensk Leksaksrevy* [Schwedische Spielzeugrevue] seit 1984 jährlich jeweils im März die Auszeichnung *Årets spel* [Spiel des Jahres] für Brett- und Kartenspiele, die in schwedischer Sprache vorliegen, in den beiden vorhergehenden Jahren erschienen und im Handel verfügbar sind.

Årets spil ab 1987 in Dänemark: Das dänische *Årets spil* [Spiel des Jahres] wurde vom dortigen Spielwaren-Großhandelsverband vergeben.

As d'Or ab 1988 in Frankreich und Jeu de l'Année: Eine Jury, die in Anlehnung an die Regeln von *Spiel des Jahres* nur aus Journalisten bestand, wählte ab 1988 bzw. 1989

[549] Kalliope ist nach der griechischen Mythologie die Muse der epischen Dichtung, Wissenschaft, Philosophie und des Saitenspiels.

– hierzu sind die Angaben widersprüchlich – bis 2003 jährlich das *As d'Or* in mehreren Kategorien. Ein herausragendes Spiel erhielt den Sonderpreis *Super As d'Or*. In der Regel wurde der Preis im Februar in Cannes auf dem *Festival International des Jeux* verliehen. Üblicherweise stellten die Autoren ihre Spiele während der Veranstaltung selbst vor. 1991 wurde kein Preis vergeben, weil das Festival in Cannes mit Rücksicht auf den Golfkrieg nicht stattfand.

Trotz des im Grunde positiven Ansatzes hatte die Preisvergabe den Makel, dass die Unabhängigkeit der Jury nicht gewährleistet war. Jurymitglied Mehklin Lebourg zum Beispiel, der das Pseudonym *Docteur Mops* verwendete, war Spieleautor und Herausgeber der Spielezeitschrift *Tric Trac*, die auf Anzeigen der Spielverlage angewiesen war.[550]

2004 wurde das Verfahren geändert. *As d'Or* wurde mit dem *Jeu de l'Année* zusammengelegt, einem Preis, den die *Association Française de Promotion et d'Évaluation des Jeux de Société* [Französischer Verband zur Förderung und Bewertung von Gesellschaftsspielen] vergab. Diese Gruppierung mit dem Sitz in Cachan, einem Vorort von Paris, hatte sich in Anlehnung an die Ziele der Jury *Spiel des Jahres* die Aufgabe gesetzt, Gesellschaftsspielen zu fördern und zu bewerten und ein Label *Jeu de l'Année* zu schaffen, zu verbreiten und zu vergeben.

Mensa Select Games ab 1990 in den USA: Der US-amerikanische Landesverband der Mensa vergibt seit 1990 die Auszeichnung *Mensa Select Games* für jeweils fünf Brettspiele, Kartenspiele und Rollenspiele. Zugrunde liegt der *Mind Games* Wettbewerb, der auf Spiele ausgerichtet ist, die hohe intellektuelle Anforderungen stellen. Jeder Teilnehmer spielt mindestens 30 verschiedene Spiele, bevor er seine fünf Favoriten benennt. Aus der Aggregation der Voten ergeben sich die Preisträger.

Gioco dell'Anno ab 1991 in Italien: Angeregt durch persönliche Verbindungen entstand in Italien 1991 als Initiative der *Agonistica Cultura Association* [sehr frei übersetzt:

---

[550] *Docteur Mops und Tric Trac.pdf.*: https://manuvotreserviteur.wixsite.com/jeuxviensavous/docteur-mops-1ere-partie und ergänzend https://fr.wikipedia.org/wiki/Trictrac.net, (25.7. 2023). Dokumente im Anhang

zielgerichtete (oder aktiv handelnde) kulturelle Vereinigung], die auch eine Spielezeitschrift mit dem Titel *Agonistica News* herausgab, ein Pendant zum deutschen *Spiel des Jahres*. *Gioco dell'Anno* folgte dabei unter der Leitung des renommierten italienischen Spielekritikers Giampaolo Dossena[551] strikt den Regeln und dem Verfahren der Jury in Deutschland. Preisvergabe war im Rahmen einer Spieleaktion in Urbino in der Nähe von Rimini. Wachsende persönliche Differenzen und Animositäten innerhalb der fünfköpfigen Jury ließen diese zerbrechen. Die letzte Preisverleihung 1999 bedachte das venezianische Unternehmen *Venice Connection* für die gesamte verlegerische Leistung. Seit 2013, als die Tradition wieder aufgenommen wurde, war Venice Connection Organisator des Preises.

Games Magazine Game of the Year ab 1991 in den USA: Games Magazine[552]war eine US-amerikanische Publikation der Kappa Publishing Group mit Denksportaufgaben und Spielbeschreibungen. Das Heft veröffentlichte jeweils in der Dezemberausgabe eine Vielzahl von Preisen und Auszeichnungen. Dazu gehörte Game of the Year, ab 1995 unterschieden in traditionelle und elektronische Spiele, sowie Games 100, eine Liste, die einhundert Spieletitel enthielt. Die skurrilste Auszeichnung war ab 1996 das bereits in der Dezemberausgabe bekanntgegebene Game of the Year für das Folgejahr.

Lucca Games Best of Show ab 1993 Italien: Wie die Bezeichnung bereits vermittelt, ist *Lucca Comics & Games* seit 1977 eine jährliche Mischveranstaltung, meist Ende Oktober, in Lucca, nördlich von Pisa. Sie ging aus dem *Salone Internazionale del Comics* [Internationale Comic-Ausstellung] hervor. Dieser Wechsel ist für die Veranstaltung bezeichnend, denn sie wurde wegen Finanzierungsproblemen mehrfach verändert, zeitweise nur alle zwei Jahre durchgeführt, wurde aus dem ovalen Platz in der Innenstadt verbannt und außerhalb der Stadtmauern angesiedelt.

---

[551] Giampaolo Dossena (1930 – 2009) war ein renommierter italienischer Journalist (u.a. La Stampa, La Repubblica*),* Schriftsteller, Autor mehrerer Spielebücher und galt als Spieleexperte.

[552] Eigenschreibweise GAMES

Schließlich wurde das Event ganz aufgegeben, um mit *Lucca Comics* einem Neustart der Comic-Szene Raum zu geben.

Alle Arten von Spielen wurden während der Veranstaltungen präsentiert, was 1993 zur Vergabe der Auszeichnung *Best of Show* in einer Vielzahl von Kategorien führte. Die Auswahl traf eine Jury, die ausschließlich aus Vertretern der Spieleverlage bestand.

Vouden Peli ab 1994 Finnland: Der Suomen Leluyhdistys [Verband der finnischen Spielwarenindustrie] vergab seit 1994 jährlich die Auszeichnung *Vuoden Peli* [Spiel des Jahres] in den Kategorien *Perhepelit* [Familienspiele], *Lastenpelit [Kinderspiele]* und ab 1999 zusätzlich für *Strategiapelit* [Strategiespiele].

7.5 Bemerkenswerte Spielebücher der 1970er- und 1980er-Jahre

Buchreihen

Hugendubel: Thomas Kniffler, in den 1970er- und 1980er-Jahren Verlagsleiter im Hugendubel-Verlag mit persönlichem Interesse an Spielen, etablierte in den 1980er-Jahren eine vielseitige Reihe von Spielebüchern. Sein besonderes Augenmerkt galt den Publikationen des US-amerikanischen Spieleautors Sid Sackson.[553] Auch erfolgreiche deutsche Spieleautoren wie Wolfgang Kramer gehörten zu den Autoren.[554] Ende der 1980er-Jahre wurde die Serie eingestellt.

Deutscher Taschenbuch-Verlag dtv: Auch wenn nicht Gesellschaftsspiele, sondern vor allem Denksportaufgaben aller Art und Schwierigkeit zentrales Thema der dtv-Taschenbuchreihe waren, so war mit den fast 40 Bänden eine wahrnehmbare Reihe von spielorientierten, preiswerten Büchern geschaffen. Weil sich das Thema der Rätsel und Denksportaufgaben mit der Zeit erschöpfte und der Verlag das Gebiet des Gesellschaftsspiels nicht so besetzte, dass er als Kompetenzträger wahrgenommen wurde, musste das Programm Ende der 1980er-Jahre eingestellt werden.

---

[553] Beispiel: Sackson, Sid: *Spiele anders als andere,* übers. von Walter Luc Haas, München 1981.

[554] Kramer, Wolfgang: *Der Palast der Rätsel*, 3. Aufl, Homo ludens, München 1997.

Falkenverlag: In der zweiten Hälfte der 1970er-Jahre brachte der Falkenverlag in Niedernhausen ein knappes Dutzend von unterhaltsamen Büchern heraus, vornehmlich mit Kartenspielen, Spielen für Kinder und Unterhaltungen für die Party.

Ettlinger: *Eine kleine Broschürenreihe mit acht Titeln unter dem Signet Friedensspiele brachte der Ettlinger-Verlag in den frühen 1980er-Jahren auf den Markt. Es handelte sich weitgehend um kooperative Spiele, in erster Linie adressiert an Lehrer und Erzieher.*

Perlen-Reihe: Die Perlen-Reihe gilt als Vorreiter der Do-it-yourself- und Ratgeberliteratur. Adalbert Pechan begründete 1950 in Wien die Reihe preiswerter Bändchen, die nur etwa die Größe einer Postkarte hatten. Der Verlag ging durch mehrere Hände: Deuticke, Klett und Zsolnay. Neben vielen anderen Themen fanden sich über die Jahre kontinuierlich Spieleanleitungen und Beschreibungen einzelner Spiele oder Kategorien. Die unauffällige Reihe ist eine Fundgrube für seltene Themen, zum Beispiel *Tartl* und *Zensa,* in Österreich regional zu findende Kartenspiele.

Douglas R. Hofstadter, Martin Gardner und Raymond Smullyan: Veröffentlichungen, die sich in Grenzbereichen und Überlappungen von Physik, Mathematik und Philosophie bewegten, hatten in den 1970er-Jahren in USA großen Erfolg. Dazu gehörte Gödel, Escher, Bach von Douglas R. Hofstadter, der vor allem den Unvollständigkeitssatz des Mathematikers Kurt Gödel aufgriff und auf die topologisch orientierte Kunst des Zeichnens des Niederländers Maurits Cornelis Escher, sowie die Kompositionstechnik von Johann Sebastian Bach übertrug.[555] Escher wurde vor allem durch seine Darstellung unmöglicher Konstruktionen bekannt.[556] In all diesen Werken stecken komplexe gedankliche Spiele.

Von Martin Gardner, der die von Sam Loyd vorgezeichnete Linie von Rätseln fortsetzte, erschienen zahlreiche Veröffentlichungen. Loyd (1841 – 1911) hatte sich einen Namen mit der Entwicklung einer großen Zahl von Denksportaufgaben gemacht, die

---

[555] Hofstadter, Douglas R. u.a.: *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, New York 1979.

[556] Ernst, Bruno u.a.: *Der Zauberspiegel des Maurits Cornelis Escher*, Berlin 1986.

vor allem auf mathematischer Grundlage standen. Gardner aktualisierte sie und entwickelte selbst eine große Anzahl neuer derartiger Aufgaben.

Große Verbreitung erzielte auch der US-amerikanische Philosoph und Mathematiker Raymond Merrill Smullyan (1919 – 2017) mit vielen populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen, in denen er Rätsel und Paradoxa in spannende, oft mittelalterliche Geschichten kleidete.

Auf die Erfolge dieser amerikanischen Autoren stützten sich mehrere deutsche Verlage und brachten mehr oder weniger zeitgleich Übersetzungen heraus, so der Krügerverlag, der zur Gruppe der S. Fischerverlage Frankfurt/Main gehört, ferner Vieweg in Braunschweig, DuMont in Köln und der Ullsteinverlag in Frankfurt.

Einzelpublikationen

Ende der 1980er-Jahre klang der kurze Boom der Spielebücher wieder aus. Vor allem verschwand damit der Ansatz, komplexe mathematische, vor allem aber philosophische Fragen anhand von Spielen zu modellieren und verständlich zu machen. Lediglich triviale Sammelwerke kamen immer wieder auf den Markt, die gängige analoge Spiele replizierten, aber im Vergleich zu den bereits vorliegenden Büchern von geringer Wertschöpfung waren. Werke, die Themen wissenschaftlich aufarbeiteten oder neue Denkanstöße lieferten, wurden in der Folgezeit zu seltenen Einzelleistungen. Eine Auswahl:

Edward de Bonö – Laterales Denken: Edward de Bono (1933 – 2021) war ein auf Kognitionswissenschaften spezialisierter Mediziner. In mehreren Büchern machte er am Spiel seine Theorie der Denkmethoden fest.[557] Unter anderem erfand er das *L-Spiel*, das mit nur vier einfachen Elementen ein komplexes abstraktes Spiels ergibt.[558]

Manfred Eigen – Das Spiel: Manfred Eigen (1927 – 2019) erhielt 1967 den Nobelpreis für Chemie für sein Verfahren, die Ablaufgeschwindigkeit von schnellen chemischen Reaktionen zu bestimmen. Er entwickelte Bioreaktoren, mit denen evolutionäre

[557] De Bono, Edward: *Das spielerische Denken*, 2. Aufl., Bern und München 1968.

[558] De Bono, Edward: *In 15 Tagen Denken lernen*, München 1990.

Prozesse in kürzester Zeit ablaufen konnten. Diese und viele andere biochemische Prozesse stellte er zusammen mit Ruthild Winkler in einfacher und leicht verständlicher Form als Spielgeschehen dar.[559]

Thomas Stauss – Frühe Spielwelten: Thomas Stauss hat die ersten Kataloge des Berliners Peter Friedrich Catel (1747 – 1791) und des Nürnberger Kaufmanns Georg Hieronimus Bestelmeier (1764 – 1829) analysiert und dargestellt, die Mitte des 18. Jahrhunderts den Vertrieb von Spielwaren und Spielen revolutionierten und Nürnberg zum Zentrum des Spielwarenhandels machten.[560] Es handelt sich zwar nicht um ein Spielebuch im engeren Sinn, ist aber dennoch ein einschlägiges Werk von grundlegender Bedeutung. Es gibt Einblick in die Ansprüche und Erwartungen, die an die Spiele gestellt wurden, die Grundlage für die weitere Entwicklung waren. Vor allem aber dokumentiert dieses Werk den Übergang von der Herstellung von Spielen in handwerklicher Kleinfertigung zur Serienproduktion mit gleichbleibendem Qualitätsstand und markiert damit den Beginn der industriellen Herstellung von Spielen.

Ernst Strouhal – Die Welt im Spiel: Die aus Reiseberichten abgeleiteten bildlichen Darstellungen, die ab dem frühen 18. Jahrhundert als Landkarten und Städtedarstellungen meist auf die Basis des dreiundsechzigfeldrigen Gänsespiels gesetzt wurden, geben einen Einblick in eine Vorstellungswelt, in der die Realität noch nicht anhand von Fotos und Videos überprüft werden konnte. *Die Welt im Spiel* ist deshalb eine Zeitreise.

Ulrich Schädler – Das Buch der Spiele des Alfons X.: Alfons X (1221 – 1284), genannt *el Sabio*, der Weise, Regent von Kastilien und Léon, förderte Kunst, Literatur und Wissenschaft und gründete in Toledo eine Übersetzerschule, in der Moslems, Juden und Christen gemeinsam arbeiteten. An der Entstehung des *Codex Alfonso,* dem *Buch der Spiele*, war er selbst aktiv beteiligt. Ulrich Schädler hat dieses bemerkenswerte

---

[559] Eigen, Manfred/Winkler, Ruthild, *Das Spiel: Naturgesetze steuern den Zufall*, 5. Aufl., Eschborn 2011.

[560] Stauss, Thomas: *Frühe Spielwelten: zur Belehrung und Unterhaltung; die Spielwarenkataloge von Peter Friedrich Catel (1747 - 1791) und Georg Hieronimus Bestelmeier (1764 - 1829)*, Basel 2015.

Dokument vergangener Spielkultur zusammen mit Ricardo Calvo übersetzt, kommentiert und interpretiert.[561]

[561] Schädler, Ulrich/Calvo, Ricardo Ramirez: *Das Buch der Spiele*, Bd. 1, Wien/Berlin/Münster 2009.

8 Literaturverzeichnis

Aarau, Agnes von: *Viel Vergnüge*n, 2. unveränd. Aufl. (Stuttgart: Schwabacher'sche Verlagsbuchhandlung, ca. 1900)

Abels, Heinz: *Soziale Interaktion*, Springer VS, Wiesbaden 2020: Interaktionssysteme, Kommunikation und wechselseitige Wahrnehmung

Achinstein, Peter: *Concepts of Science - A Philosophical Analysis* (Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins Press, 1998)

*Andersen, Helge: Das Spiele-Lexikon, (*Göller-Verlag Baden-Baden), Loseblattsammlung mit neun Nachlieferungen von 1983 bis 1993

André, Jean-Marie: *Griechische Feste, römische Spiele: Die Freizeitkultur der Antike* (Stuttgart: Reclam, 1994).

Archive im deutschsprachigen Raum, 2. Aufl., 2 Bde. (Berlin, New York: de Gruyter, 1974).

Armanino, Dominic C.: *Dominoes: games, rules & strategy*, 1st Fireside ed (New York: Simon & Schuster, 1987)

Assmann, Aleida: *Geschichte im Gedächtnis: Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung*, Krupp-Vorlesungen zu Politik und Geschichte am Kulturwissenschaftlichen Institut im Wissenschaftszentrum Nordrhein-Westfalen, Bd. 6 (München: C.H. Beck, 2007)

Baecker, Dirk: *Worin besteht der Wert des Wertes* in Susanne Anna u. a., Hrsg., Wertwechselstrom. Zum Verhältnis zwischen ökonomischem und ästhetischem Wert, in WertWechsel - Zum Wert des Kunstwerks (Verlag der Buchhandlung Wather König, Köln, 2011)

Bally, Gustav: *Vom Spielraum der Freiheit - Die Bedeutung des Spiels bei Tier und Mensch*, 2. überarbeitete und ergänzte Auflage des Buches Vom Ursprung und den Grenzen der Freiheit (1945) (Basel/Stuttgart: Schwabe und Co., 1966).

Barbeyrac, Jean: *Tractat vom Spiel, worinn die vornehmsten zum Recht der Natur, und zur Sitten-Lehre, gehörigen Puncte, so Beziehung haben mit dieser Materie, untersucht werden* (Bremen: Gerhard Wilhelm Rump, 1740).

Bataille, George: *Das Spielelement der Kultur,* (Berlin: Matthes & Seitz, 2014)

Bauer, Katrin und Nunes Matias, Jutta in: *Wovon wollen wir leben, wenn wir nicht beizeiten sammeln?* Konzepte für das Sammeln von Alltagskultur in Bauer, Hänel, und Leßmann, *Alltag sammeln, Perspektiven und Potentiale volkskundlicher Sammlungsbestände* (Waxmann, 2020),

Bauer, Katrin, Hänel, Dagmar und Leßmann, Thomas: *Einführung zu Alltag sammeln*, Perspektiven und Potentiale volkskundlicher Sammlungsbestände. (Waxmann, 2020)

Beck, Henning: *Irren ist nützlich: Warum die Schwächen des Gehirns unsere Stärken sind*, 4. Auflage (München: Carl Hanser Verlag, 2018)

Bell, Robert Charles: *Il Libro dei Giochi da Tavola*, übers. von Giampaolo Dossena (Milano: Idea Libri, 1979)

Benn, Gottfried: *Gedichte*, 2. Aufl., Bd. 3 (Wiesbaden: Limes, 1963), Auszug aus *Destille*

Bereczki, Sára: *Wittgensteins Sprachspiel und die Spieltheorie: Wittgensteins Spätphilosophie und ihre Relevanz für das Verständnis ökonomischer Rationalität,* Philosophie, Band 34 (München, Herbert Utz Verlag, 2018)

Bewersdorff, Jörg: *Glück, Logik und Bluff: Mathematik im Spiel - Methoden, Ergebnisse und Grenzen*, 5., aktualisierte Aufl., Populär (Wiesbaden: Vieweg + Teubner, 2010)

Boch, Lukas, Hrsg.: *Mehr als nur Zeitvertreib? Wissenschaftliche Perspektiven auf analoge Spiele*: Publikation anlässlich der SPIEL 2021. Münster: Universitäts- und Landesbibliothek Münster, 2022.

Breitenstein, Andreas Hrsg., *Der Kulturbetrieb: dreissig Annäherungen*, 1. Aufl., Suhrkamp Taschenbuch 2578 (Frankfurt: Suhrkamp, 1996)

Breloer, Bernhard: *Alexanders Kampf gegen Poros* (Stuttgart: Kohlhammer, 1933)

Brenner, Joachim: *Mit Atomenergie spielen!* Boardgame Historian 2021, URL bghistorian.hypotheses.org/1370, Stand: 7.9.2022.

Bronfenbrenner, Urie: *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung: natürliche und geplante Experimente*, hg. von Kurt Lüscher, 1. Aufl., Sozialwissenschaften / Klett-Cotta (Stuttgart: Klett-Cotta, 1981)

Buczkowski, Anja; Bertram, Peter und Achim Höppner: *Das Gilgamesch-Epos* (Grünwald: Komplett-Media, 2005)

Büchel, Julia: *Repräsentation - Partizipation - Zugänglichkeit: Theorie und Praxis gesellschaftlicher Einbindung in Museen und Ausstellungen* (transcript Verlag, 2022), https://doi.org/10.1515/9783839457078.

Bühl, Walter Ludwig: *Kulturwandel: für eine dynamische Kultursoziologie* (Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1987)

Buytendijk, Frederik J. J.: *Wesen und Sinn des Spiels.* Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe. (Berlin: Wolff, 1933).

Caillois, Roger, *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*, übers. von Peter Geble, durchgesehene und erweiterte Ausgabe, Batterien (Berlin: Matthes & Seitz, 2017)

Cavenagh, F.A., Hrsg.: *Herbert Spencer on Education, Landmarks in the History of Education* (Cambridge: AT University Press, 1932)

Das dicke Quizbuch (Berlin Schöneberg: Gebrüder Weiss Verlag, ca. 1960).

Comas i Coma, Oriol: Un Monde de Jeux: Histoire et mécanismes des jeux de société, du Jeu royale d'Ur au Monopoly (Paris: Ynnis 2021)

De Bono, Edward: *Das spielerische Denken*, 2. Aufl. (Bern und München: Scherz, 1968).

De Bono, Edward: *In 15 Tagen Denken lernen*, Heyne-Bücher 19, Sachbuch 110 (München: Heyne, 1990).

Detering, Sebastian: Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel, Marburg: Philipps-Universität Marburg; Münster: LIT, 2008)

Donovan, Tristan: it's all a Game. A short history of Board Games, (London: Atlantic Books 2019)

Dreier, Thomas und Schulze, Gernot: *Urheberrechtsgesetz: Urheberrechts-Dienste-anbieter-Gesetz, Verwertungsgesellschaftengesetz, Nebenurheberrecht*, *Kunst-urhebergesetz*: Kommentar, 7. Auflage (München: C.H. Beck, 2022)

Ernst, Bruno u.a.: *Der Zauberspiegel des Maurits Cornelis Escher* (Berlin: Taco, 1986).

Drescher, Fritz: *Die ersten 25 Jahre der Nürnberger Spielwarenmesse*, hg. von Spiel-warenmesse eG Nürnberg (Bamberg: Meisenbach)

Ege, Rolf: *Wer weiß was über Ostpreußen?* Ein lustiges Quizbuch (München: Gräfe und Unzer, 1958).

Eiböck, Christoph: *Hochkultur, Volkskultur, Massenkultur*, Bd. 4, 28 Bde., Berichte zur Medienforschung: 25 Jahre Fernsehen (Wien: Österreichischer Rundfunk ORF, 1980)

Eichelberger Jan, Thomas Wirth, und Fedor Seifert: *UrhG: Urheberrechtsgesetz: UrhG, UrhDaG, VGG: Handkommentar*, 4. Auflage, NomosKommentar (Baden-Baden: Nomos, 2022)

Eigen, Manfred und Winkler, Ruthild: *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall,* 5. Aufl. (Eschborn: Rieck, 2011)

Elffers, Joost und Hendriks, Frans: *Tangram: d. alte chines. Formenspiel = Het oude Chinese vormenspel*, DuMont's Kopf-Zerbrecher (Köln: DuMont, 1978), mit ausführ-lichen Literaturhinweisen ab S. 52.

Elffers, Joost und Schuyt, Michael: *DuMont's neues Tangram* (Köln: DuMont, 1977) mit vorgestanzten Formen als Beilage.

Elffers, Joost: *Tangram: The Ancient Chinese Shapes Game*, übers. von R. J. Hollingdale, Reprinted (twice) (Middlesex: Penguin Books, 1978), S. 9.

Elm, Hugo: *Spiel und Arbeit. Unterhaltende Beschäftigungen und anregende Spiele für die Kinderstube. Zur Förderung des Schönheits-, Thätigkeits- und Ordnungs-sinnes sowie zur Gewöhnung an Arbeit und Ausdauer deutscher Kinder nach Fröbel'schen Grundsätzen* bearbeitet von Hugo Elm, Lehrer an der höheren Töchter-schule zu Gera (Leipzig: Otto Spamer, 1874).

Faber, Marion: *Zweikampf, Zugzwang, Zitterpartie*. Die Bildsprache des Schachspiels vom Barock zum Biedermeier in Natascha Niemeyer-Wasserer u. a., Hrsg., *Von der Krone zum Bürger: Schach in der höfischen und bürgerlichen Kultur von 1750 - 1850* (Baldham: Schach- und Kulturstiftung G.H.S, 2011).

Faber, Marion und Schwarz, Helmut: Die Spielmacher. J.W. Spear & Söhne, Geschichte einer Spielefabrik, Hrsg: Museen der Stadt Nürnberg, Spielzeugmuseum, (Nürnberg: W. Tümmels, 1997)

Fabian, Georg: *Der gewitzte Staatsbürger.* Fragen und Antworten aus Staat und Politik, Kirche und Kultur, Wirtschaft und Recht; ein kleines Nachschlagewerk in Quizform, Pfeiffer Werkbücher für die Jugendarbeit (München: J. Pfeiffer, 1961)

Falkenberg, Karin: *Das Spielzeugmuseum auf dem Weg zum Emotionalen Weltmuseum.* Nachhaltigkeitsstrategie - Leitbild - Konzept, hg. von Karin Gleixner, 2021

Falkenberg, Karin: Nürnberg hat das Zeug zum Spielen. Zur DNA der fränkischen Spielzeugstadt. In: Kulturstadt Nürnberg. Herkunft und Zukunft in Europa. Nürnberg 2019, S. 127 – 146.

Falkenberg, Karin: Die Schatzkiste öffnen. Das virtuelle Depot des Spielzeugmuseums. In: Sammeln im Museum – Lust oder Frust? Vorträge der Tagung der Hanns-Seidel-Stiftung vom 17. bis 18. Oktober 2019 im Kloster Banz, herausgegeben von Barbara Christoph und Günter Dippold im Auftrag des Bezirks Oberfranken, Bayreuth 2023, S. 85 – 88.

Falkenburg, Brigitte/Hauser, Susanne, Hrsg.: *Modelldenken in den Wissenschaften*, Dialektik, Enzyklopädische Zeitschrift für Philosophie und Wissenschaften, 1997,1 (Hamburg: Meiner, 1997)

Ferreira, Jennifer mit Eintrag *FAO Schwarz* in The SAGE Encyclopedia of Economics and Society, hg. von Frederick F. Wherry, First Edition (Los Angeles: SAGE reference, 2015).

Finkel, Irving L. (Hg.): Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London: British Museum Press, 2008),

Finkenzeller, Roswin; Ziehr, Wilhelm und Bührer, Emil M.: *Schach: 2000 Jahre Spielgeschichte* (Aarau Stuttgart: AT Verlag, 1989)

Fittà, Marco: *Spiele und Spielzeug in der Antike: Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, 1. Aufl. (Stuttgart: Theiss, 1998).

Frank, Gerd: *Kennen Sie Karl May?* Ein spannendes Quizbuch von Karl-May-Experten der Fernseh-Reihe Alles oder nichts (Bamberg: Karl-May Verlag, 1970).

Franzkowiak, Johannes, Hrsg.: *Die Bibel*. Vollständige dt. Ausg., Wissen verbindet (Darmstadt: Wiss. Buchges., 2012)

Frasca Gonzalo 1999 *Ludology meets Narratology*.pdf, http://www.ludology.org/articles/ludology.htm[17.11.2015], originally published in Finnish in Parnasso 1999: 3, 365–71.

Freimann, Jürgen: *Grundlagen der Betriebswirtschaft*, 1. Aufl., 1., Wirtschaftswissen für Prüfung und Praxis (Ismaning: Hueber-Holzmann, 1993)

Fritzsch, Theodor, Hrsg.: *Johann Bernhard Basedows Elementarwerk mit den Kupfertafeln* (Daniel) Chodowieckis u. a, Bd. 1 bis 3 (Leipzig: E. Wiegandt, 1909).

Fröbel, Friedrich: *Theorie des Spiels I, II und III* (1839/1840/1844), 1–3 von 3 Bde. (Weimar/Langensalz: Thüringer Verlagsanstalt, Abteilung Julius Beltz, 1947).

Glaser, Hermann und Stahl, Karl Heinz: *Bürgerrecht Kultur*, Aktualisierte u. erw. Neuausg., Ullstein-Bücher Ullstein-Sachbuch 34133 (Frankfurt am Main: Ullstein, 1983).

Göseke, Gerhard und Bedau, Klaus-Dietrich: *Verteilung und Schichtung der Einkommen der privaten Haushalte in der Bundesrepublik Deutschland: 1950-1975*, Beiträge zur Strukturforschung, Heft 31 (Berlin: Duncker und Humblot, 1974)

Göttlicher, Arvid: *Materialien für ein Corpus der Schiffsmodelle im Altertum* (Mainz am Rhein: P. von Zabern, 1978)

Goffman, Erving: *Interaktion: Spaß am Spiel, Rollendistanz*, Serie Piper 62 (München: Piper, 1973)

Gordon, Thomas und Breuer, Karlpeter: *Gute Beziehungen: Wie sie entstehen und stärker werden: Wirksame Konfliktbewältigung in Familie und Beruf*, übers. von Hainer Kober, Vierte Auflage (Stuttgart: Klett-Cotta, 2016)

Greiner Florian und Röger Maren: *We do not reward failure*. Brett- und Videospiele zum Kalten Krieg in Ost und West (1977–2017), in: Zeitgeschichte-online, Dezember 2017

Grimm, Jacob u. a.: *Deutsches Wörterbuch* von Jacob und Wilhelm Grimm. Erster Band I. Sp. 240, Fotomechan. Nachdr. d. Erstausg. 1949-1984 (München: Deutscher Taschenbuchverl, 1991).

Grube, Frank: *Das grosse Krone Spielebuch: 150 ausgew. Spiele für Erwachsene* (Hamburg: Hoffmann und Campe, 1976).

Habermas, Jürgen: *Theorie des kommunikativen Handelns*, Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1175 (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995)

Hall, Edward Twitchell: Die Sprache des Raumes, 1. Aufl. (Düsseldorf: Schwann, 1976).

Hausbücher der Nürnberger Zwölfbrüderstiftungen mit Abbildungen. Amb. 279.2° Folio recto (Landauer I): Georg Neudthardt (gest. nach 1656) Toggelinmacher; Amb. 317b.2° Folio 10 verso (Mendel II): Clauß Schach, dat. 1558.

Heinrichs, Werner: *Der Kulturbetrieb: Bildende Kunst, Musik, Literatur, Theater, Film, Kultur- und Museumsmanagement* (Bielefeld: transcript, 2006)

Herrnstein Smith, Barbara: *Contingencies of Value: Alternative Perspectives for Critical Theory* (Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1988)

Hibbert, Christopher und Hahn, Monika: *Die Kaiser von China*, Lizenzausg. d. Christian Verl., München, Schatzkammern und Herrscherhäuser der Welt (Herrsching: Pawlak, 1989)

Hidalgo, Pablo und Windham, Ryder: *Star Wars - Die offizielle Geschichte*, übers. von Marc Winter, Neuausgabe, 1. Auflage (München: Dorling Kindersley Verlag GmbH, 2021).

Hiller, B. B. und Hiller, Neil W.: *Big: der Roman zu dem turbulenten Film mit Tom Hanks*, Dt. Erstausg., Heyne Allgemeine Reihe (München: Heyne, 1988).

Himmelheber, Georg: *Spiele: Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend* (München Berlin: Deutscher Kunstverlag, 1972).

Hoffmann, Detlef und Dietrich, Margot: *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte* (Marburg: Jonas, 1995)

Hoffmann, Hilmar und Glück, Helmut, Hrsg., *Die Semantik des Kulturbegriffs: Texte von Hilmar Hoffmann, Hans-Dietrich Genscher, Thomas Anz, Helmut Glück;* Dr. Rabes Hochschulschriften 4 (Bamberg: Collibri-Verl., 1998)

Hofstadter, Douglas R. u.a.: *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid* (New York: Basic Books, 1979).

Hofstede, Gert Jan u. a.: Lokales Denken, globales Handeln, interkulturelle Zusammenarbeit und globales Management (C.H.Beck, 2017).

Honnef, Klaus: *Kunstkritik heute: Texte zwischen Wertung und Werbung*, Schriften zur Kunstkritik 18 (Deiningen: Steinmeier, 2008)

Huizinga, Johan: *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*, übers. von H. Nachod und Andreas Flitner, 25. Auflage, rororo Rowohlts Enzyklopädie 55435 (Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2017)

Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, 2. Aufl., 1940 (Amsterdam: Pantheon Akademische Verlagsanstalt, 1939)

Ingleheart, Jennifer: A Commentary on Ovid, Tristia, Book 2, Oxford Classical Monographs (Oxford; New York: Oxford University Press, 2010)

Jaeggi, Rahel; Wesche, Tilo und Universität Basel, Hrsg.: *Was ist Kritik?*, 1. Aufl., Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1885 (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009)

Jäckel, Michael: *Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff*, Rundfunk und Fernsehen, Forum der Medienwissenschaft und Medienpraxis, Nr. 43. Jahrgang 1995/4 (1995)

Johnston, Paul Forsythe: *Ship and boat models in ancient Greece* (Annapolis, Md: Naval Institute Press, 1985)

Jünger, Georg Friedrich: *Die Spiele - Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung* (Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1953)

Juul, Jesper: *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, (2003).

Kalka, Joachim: *Hoch unten: das Triviale in der Hochkultur* (Berlin: Berenberg, 2008).

Kant, Immanuel: *Was ist Aufklärung?*, Berliner Monatsschrift, Heft 12 (1784)

Kant, Immanuel: *Werke in 10 Bänden*, hg. von Wilhelm Weischedel, 4. Aufl., Bd. 10 (Wiesbaden: Insel-Verlag, 1964)

Kellner, Otto: *Das Schachspiel,* Bd. 162, Bücher des Wissens, herausgegeben von der Vereinigung Die Wissenschaft für Alle (Berlin/Leipzig: Hermann Hilger, 1904)

Kiessling, Waldemar und Kiessling, Paula: *Münchner Quiz. Portrait einer Stadt in Frage und Antwort* (München: Bruckmann, 1957)

Knopf, Michael: *Gut, dass er von gestern ist. Zum 80. Geburtstag von Erwin Glonnegger*, Spielbox, Nr. 25. Jahrg., Heft 3/2005 (2005)

Kob, Martha: *Porträt einer Sammlerin: Anna Grandi Müller und ihr Museum für Alltagskultur* (Neumarkt), 1. Auflage (Bozen: Edition Raetia, 2016).

Kobbert, Max J., *Kulturgut Spiel* (Münster: Daedalus, 2010)

Kobbert, Max J.; *Kulturgut Spiel*, hg. von Ingrid Bierer, Michael Imhof Verlag GmbH & Co. KG (Nürnberg: Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg, 2018).

Kooij, Rimmert van der: *Die Zukunft der Spielforschung*, Ludotheka. Schriftenreihe zur wissenschaftlichen und praktischen Förderung des Spiels und des Spielzeugs, Förderkreis Erste Thüringer Ludothek, Nr. 1/2002

Kramer, Wolfgang: *Der Palast der Rätsel*, 3. Aufl., Homo ludens (München: Hugendubel, 1997).

Leithäuser, Thomas: *Formen des Alltagsbewusstseins*, 1. Aufl., Campus: Paperbacks: Kritische Sozialwissenschaft (Frankfurt/Main; New York: Campus-Verlag, 1979)

Lhôte, Jean-Marie: *Histoire des jeux de société*: *géométries du désir* (Paris: Flammarion, 1994)

Lingens, Eric: *Der Schutz von Leben und Gesundheit im Wehrdienstverhältnis unter Berücksichtigung der Pflicht zur Gesunderhaltung*, Europäische Hochschulschriften, Bd. 284, Peter Lang, (Frankfurt am Main/Bern 1982).

Lucius, Wulf D. von: *Bücherlust. Vom Sammeln,* 2. Aufl. (Köln: DuMont, 2000)

Ludwig, Andreas: *Materielle Kultur*, in Docupedia-Zeitgeschichte 1.10.2020, DOI: http.//dx.doi.org/10.14765/zzf.dok-1943

Ludwig, Andreas: *Geschichte ohne Dinge? Materielle Kultur zwischen Beiläufigkeit und Quelle*, Historische Anthropologie 23, Nr. 3 (1. Dezember 2015): 431–45, https://doi.org/10.7788/ha-2015-0308.

Lütge, Friedrich: *Der Untergang der Nürnberger Heiltumsmesse*, Jahrbücher *für Nationalökonomie und Statistik* Vol. 178, No. 1/3, Nr. August 1965: S. 133-157.76)

Makropoulos, Michael: *Theorie der Massenkultur* (München: Wilhelm Fink, 2008)

Malaby, Thomas M.: *Beyond Play: A New Approach to Games, Games and Culture* 2, Nr. 2 (April 2007): https://doi.org/10.1177/1555412007299434.

Maul, Stefan M., Hrsg.: *Das Gilgamesch-Epos* (München: C. H. Beck, 2005).

Mayer, Reinhold, Hrsg.: *Der Babylonische Talmud*, 3., überarb. Aufl., Goldmann Religion 7902 (München: Goldmann, 1974)

McLeod, William T. u. a.: *Schach: leicht gelernt u. gut gespielt* (Stuttgart Zürich: Delphin-Verlag, 1977)

McNab, Jessie Dennis, Hrsg.: *Chess: East and West, Past and Present* (The Metropolitan Museum of Art, 1968)

Mirow, Michael: *Wege aus der Komplexitätsfalle: Strukturen und Strategien im Unternehmen neu denken* (München: Hanser, 2022)

Naso, Publius Ovidius: *Tristia*, hg. von John B. Hall (DE GRUYTER, 1995), https://doi.org/10.1515/9783110966220.

Naso, Publius Ovidius: Tristien, übers. von Volker Ebensbach, 1. Aufl. (Leipzig: Insel-Verlag Anton Killenberg, 1984), Zweites Buch

Neuenfeld, Jörg: *Alles ist Spiel: zur Geschichte der Auseinandersetzung mit einer Utopie der Moderne*, Epistemata, Bd. 530 (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2005)

Neugebauer, Peter: *Instrumentalisiert: Werbung mit Spielen,* Spielbox, Nr. 4/2003 (2003)

Nostheide, Werner: *50 Jahre Spielwarenmesse Nürnberg: Geschichte eines Erfolges*, hg. von Spielwarenmesse eG Nürnberg, 1. Aufl., (Bamberg: Fränkischer Tag, 1998)

Parlett, David: *Games & Puzzles: The Inside Story,* (15th Annual Colloquium of the Board Games Studies, München, 2012) https://www.parlettgames.uk/gamester/gamespuz.html, Stand: 31.8.2022.

Petzold, Joachim: *Schach: eine Kulturgeschichte*, Sammlung Kulturgeschichte (Leipzig: Edition Leipzig, 1986)

Pitsch, Friedrich: *Durch Quiz zur Bibe*l**.** Ein Hilfsbuch für den Religionsunterricht (Aschaffenburg: Paul Pattloch, 1957).

Pizan, Christine de: *Der Schatz der Stadt der Frauen: weibliche Lebensklugheit in der Welt des Spätmittelalters*; ein Quellentext, hg. von Claudia Opitz-Belakhal, übers. von Claudia Probst, Frauen - Kultur - Geschichte 6 (Freiburg im Breisgau: Herder, 1996).

Popcorn, Faith: *Publishing for Cocooners*, Publishers Weekly Vol.238 (22) p.23 (1991)

Prichard, David Brine: *The Encyclopedia of Chess Variants*, auf 150 Exemplare limitierte Auflage (Godalming: Games & Puzzles Publications, 1994, BSAH 13.01.02.01)

Pritchard, David Brine: *The Encyclopedia of Chess Variants*, auf 150 Exemplare limitierte Auflage; Games and Puzzles Publications, Surrey (UK) 1994

Quiring, Oliver/Schweiger, Wolfgang: *Interaktivität – ten years after*. Bestandsaufnahme und Analyserahmen, M&K Medien & Kommunikationswissenschaft Nomosverlag Vol. 54 (1) (Baden-Baden 2006)

Randolph, Alexander und Evrard, Philippe: *Die Sonnenseite: Fragmente aus dem Leben eines Spieleerfinders*, hg. von Kathi Kappler, übers. von Michel Matschoss (Uehlfeld: Drei Hasen in der Abendsonne, 2012)

Reidt, Andrea: *Der Enkel oder Mister Ravensburger fängt den Hut: eine Unternehmergeschichte*, Erstauflage (Stuttgart: Sagas.Edition, 2013)

Reimöller Helma: *Die zwei Gesichter der femina ludens. Bemerkungen zur Kartenspielerin im späten mittelalterlichen Diskurs* in Seibt, Ferdinand; Lundt, Bea und Reimöller, Helma Hrsg.: *Von Aufbruch und Utopie: Perspektiven einer neuen Gesellschaftsgeschichte des Mittelalters:* (Köln: Böhlau, 1992)

Petschar, Hans in Ursula Baatz und Wolfgang Müller-Funk, Hrsg.: *Vom Ernst des Spiels: über Spiel und Spieltheorie*, Reihe Historische Anthropologie, Bd. 19 (Berlin: D. Reimer, 1993)

Riecke, Jörg: *Etymologie der deutschen Sprache*, 5., neu bearb. Aufl. (Berlin: Dudenverlag, 2014), Bd. 7

Römer, Maria und Haller, Michael: *Kennst Du sie? Heils- und Kirchengeschichte einmal anders*, Pfeiffer Werkbücher für die Jugendarbeit (München: J. Pfeiffer, 1959).

Rohlfs, Gerhard: Antikes Knöchelspiel im einstigen Grossgriechenland (Tübingen: Niemeyer 1963).

Rorty, Richard: *Feminism, Ideology, and Deconstruction: A Pragmatist View* in Slavoj Žižek, Hrsg., Mapping ideology, Mapping (London; New York: Verso, 1994)

Rotermund, Hermann: *Alltagskultur. Kritische Literaturhinweise* in Urs Bircher, Wolfgang Fritz Haug, und Kaspar Maase, Hrsg., Materialistische Kulturtheorie und Alltagskultur, Argument-Sonderband, AS 47 (Berlin: Argument-Verlag, 1980).

Rühle, Rudolf: *Der lange Marsch zur Namensnennung,* Spielbox 26. Jahrg., 5/2006

Rüttinger, Johann und Kappler, Kathi: *Alex Randolph* (Uehlfeld: Drei Magier, 2002)

Sackson, Sid: *Spiele anders als andere (Originaltitel: A Gamut of Games)*, übers. von Walter Luc Haas (München: Hugendubel, 1981).

Schädler, Ulrich: *Review of Ancient Board Games in Perspective*, von Irving Finkel, Bonner Jahrbücher des LVR-Landesmuseums Bonn und des LVR-Amtes für Bodendenkmalpflege sowie des Vereins von Altertumsfreunden im Rheinland 209 (2009)

Schädler, Ulrich, Hrsg.: *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*; [aus Anlass des 20jährigen Bestehens des Schweizerischen Spielmuseums (1987 - 2007)] (Darmstadt: Primus-Verl, 2007)

Schädler, Ulrich und Calvo, Ricardo Ramirez: *Das Buch der Spiele*, Ludographie - Spiel und Spiele, Bd. 1 (Wien Berlin Münster: LIT, 2009).

Scheuerl, Hans: *Das Spiel: Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*, 11., überarb. Neuausg. Das Spiel / Hans Scheuerl, Bd.1 (Weinheim Basel, 1990)

Schmalen, Helmut und Pechtl, Hans: *Grundlagen und Probleme der Betriebswirtschaft*, 16., überarbeitete Auflage, Lehrbuch (Stuttgart [Freiburg]: Schäffer-Poeschel Verlag, 2019)

Schmidt, Walter: *Das neue Geld-Bewusstsein*, 2018. Aufl. (Weinheim: Wiley-VCH)

Scholten, Jens: *Zwischen Markt und Parteiräson*. Die Unternehmensgeschichte des *Vorwärts* 1984 bis 1989, 1. Aufl., Bd. 40, Veröffentlichungen des Instituts für Soziale Bewegungen (Essen: Klartext-Verlag, 2008)

Schulte, Aloys: *Geschichte der Grossen Ravensburger Handelsgesellschaften 1380 - 1530* (Stuttgart-Berlin: Deutsche Verlags-Anstalt, 1923)

Schulze, Ursula und Grosse, Siegfried, Hrsg.: *Das Nibelungenlied*: Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch; nach der Handschrift B, Nachdr., Reclams Universal-Bibliothek, Nr. 18914 (Stuttgart: Reclam, 2015).

Schwendter, Rolf: *Theorie der Subkultur*, 4. Aufl. mit einem neuen Nachw., eva-Taschenbuch 210 (Hamburg: Europ. Verl.-Anst., 1993).

Sheffrin, Jill: *Neatly Dissected for the Instruction of Young Ladies and Gentlemen in the Knowledge of Geography: John Spilsbury and Early Dissected Puzzles* (Review), The Papers of the Bibliographical Society of America, 94, no 2, S. 312-312 (2000), http://www.jstor.org/stable/24304364

Sommer, Gert und Fuchs, Albert, Hrsg., *Krieg und Frieden: Handbuch der Konflikt- und Friedenspsychologie*, 1. Aufl. (Weinheim: Beltz, 2004)

Spengler, Oswald: *Der Untergang des Abendlandes*. Umrisse einer Morphologie der Weltgeschichte, 37.-50. Tausend, Bd. 1 (München: C.H. Beck, 1920).

Splett, Jochen: *Althochdeutsches Wörterbuch*. Analyse der Wortfamilienstrukturen des Althochdeutschen, Bd. I,2 (Berlin: de Gruyter, 1993)

Staunton, Howard: *Chess Praxis. A Supplement to the Chess Players Handbook* (London: George Bell and Sons, 1883).

Stauss, Thomas: *Frühe Spielwelten: zur Belehrung und Unterhaltung*; die Spielwarenkataloge von Peter Friedrich Catel (1747-1791) und Georg Hieronimus Bestelmeier (1764-1829) (Hochwald: LIBRUM, 2015)

Strouhal Ernst in Ulrich Schädler und Musée suisse du jeu, Hrsg.: *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der analogen Spiele*; [aus Anlass des 20jährigen Bestehens des Schweizerischen Spielmuseums (1987 - 2007)] (Darmstadt: Primus-Verl., 2007)

Struckmann, Johann Caspar Hrsg.: *Bibliographie zur Geschichte des Alltags,* 1. Aufl., Bd. 1 bis 4 (Berlin: Trafo, 2008).

Theissen, S., u. a.: *Rückläufiges Wörterbuch des Deutschen*, Bd. Série des Langues Germanistiques, Informatique et Statistique dans les Sciences Humaines (Liège: Centre Informatique de Philosophie et Lettres, 1992)

Thiele, Georg: *J.C.F. Guts Muths' Spiele,* 9. Aufl. mit Berücksichtigung der früheren Auflagen von F. W. Klumpp, O. Schettler und J. C. Lion (Hof: Rud. Lion (Georg Trendel), 1914)

Thole, Bernward und Werneck, Tom: *Das Dominospiel: bewährte Regeln, neue Varianten für Anfänger u. Fortgeschrittene* (Ravensburg: Maier, 1982)

Tolkien, J. R. R.: *Der Herr der Ringe*, Bd. 1 bis 3 (Stuttgart München: Dt. Bücherbund, 1984).

Tolkien, J. R. R.: *Der kleine Hobbit*, übers. von Walter Scherf, Neuausgabe, 6. Auflage, dtv 71566 (München: dtv, 2016).

Wahrig, Gerhard; Krämer, Hildegard und Zimmermann, Harald Hrsg.: Brockhaus Wahrig: Deutsches Wörterbuch in sechs Bänden (Wiesbaden; Brockhaus; Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1980). Bd. 4

Wallis, James: Everybody Wins, Four Decades of the Greatest Board Games Ever Made (Aconyte, Nottingham, 2022)

Warwitz, Siegbert/Rudolf, Anita: *Schiffe versenken oder die Seeschlacht*. In: Dies.: *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen*. 5. Auflage, Schneider (Baltmannsweiler 2021).

Weberpals, Karl: *Was weißt Du?* ca. 1948, zitiert nach Spielbox 1/99

Weidner, Wolf Marvin: *Aufschwung von Gesellschaftsspielen als Ausdruck von Cocooning? Gesellschaftsspiele in Deutschland*. DOI:10.13140/RG.2.2.18094.64329.

Werneck, Tom: *Leitfaden für Spieleerfinder und solche, die es werden wollen,* 7. erw. Aufl. (Ravensburger Spieleverlag, 2015)

Werneck, Tom: *Der Zauberwürfel*, Heyne-Buch 4831 (München, 1981).

Westphalen, Joseph von: *Warum ich nicht Schach spiele* in Warum ich trotzdem Seitensprünge mache: Fünfundzwanzig neue Entrüstungen (München: Wilhelm Heyne Verlag, 1995)

Wewer, Göttrik: *Sozialdemokratische Wirtschaftsbetriebe. Eine politikwissenschaftliche Untersuchung von partei-eigenen Unternehmen in der Bundesrepublik.*, 1. Aufl., Bd. 67, Studien zur Sozialwissenschaft (Opladen: Westdeutscher Verlag, 1987)

Widura Anne: SpielRäume: kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten. Rahden, Westf.: Leidorf, 2015

Willeke, Stephanie: *Grenzfall Krieg: Zur Darstellung der neuen Kriege nach 9/11 in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur,* 1. Aufl., Lettre (Bielefeld, Germany: transcript Verlag, 2018), https://doi.org/10.14361/9783839440353.

Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*, hg. von G.E.M. Anscombe, G.H. Wright, und Rush Rhees. (Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag, 1977, 1.Aufl., Bd. 203, Nr. 66)

Wörner, Ulrike: *Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzei*t, Regensburger Schriften zur Volkskunde, Bd. 21 (Münster, Waxmann, 2010)

Zweig, Stefan: *Novellen*, hg. von Rüdiger Görner, Lizenzausg., Manesse-Bibliothek der Weltliteratur (Zürich: Manesse-Verl, 2009).

9 Bildverzeichnis, Bildquellen, Tabellen und Diagramme

(BSAH XX.YY.YY.YY) *Positionierung im Bayerischen Spiele-Archiv. XX kennzeichnet den Standort, YY.YY.YY bezeichnet den Lagerplatz*

(BSAH) *Im Bestand des Bayerischen Spiele-Archivs Haar ohne definierte Zuordnung*

9.1 Abbildungen

Abbildung 1 Spiel Provopoli, Horatio 1972, (BSAH 11.02.01.04) 10

Abbildung 2 Spiel Die Atomknacker, Ökotopia 1987, BSAH 11.03.05.01 11

Abbildung 3 Spiel Wenn es leckt..., Ökotopia 1985, BSAH 11.03.05.01 11

Abbildung 4 Spiel Schnappt Hubi, Ravensburger 2012, BSAH 06.03.04.04 19

Abbildung 5 Spielfeld Die Siedler von Catan, 1995 BSAH 07.04.01.01 23

Abbildung 6 Spielfeld im Entstehungsprozess, Carcassonne, Hans-im-Glück 2001, BSAH 07.01.02.02 23

Abbildung 7 Spielfeld im Entstehungsprozess (Ausschnitt), Kingdomino, Pegasus 2016, BSAH 09.01.02.03 23

Abbildung 8 Spiel Trump The Game, Milton Bradley 1989, BSAH 02.01.01.02 ... 73

Abbildung 9 Spiel Malefiz, Ravensburger, ca. 1959, (BSAH 06.02.03.01) 121

Abbildung 10 Spiel Hallo Taxi, Ravensburger, ca. 1953, (https://www.spiele-check.de/18910-Hallo_TAXI.html) 124

Abbildung 11 Gestaltungswandel des Spiels 'Sag nix über Pulok' (Ravensburger) in einem Zeitraum von ca. 30 Jahren, BSAH 06.03.04.02 und 06.02.03.02 128

Abbildung 12 Spiel Sag nix über Pulok im Erscheinungsbild der 1970er-Jahre, BSAH 06.03.04.02 128

Abbildung 13 Spielesammlung Berliner Spielkarten mit Kurzerklärungen auf der Unterseite der Schachtel BSAH 11.03.04.02 139

Abbildung 14 Der in einem Zeitraum von etwas über zwei Jahrzehnten in der Bundesrepublik auf breiter Basis gewachsene Wohlstand 140

Abbildung 15 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 1/3 145

Abbildung 16 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 2/3 146

Abbildung 17 Tom Wernecks Journalistentreff. Teilnehmerliste von 1990 als Beispiel für Mischung und Zusammensetzung der persönlich geladenen Teilnehmer. Ausdruck 3/3 147
Abbildung 18 Spiel Carcassonne, Hans-im-Glück, BSAH 07-01.02.02 167
Abbildung 19 Spiel Catan in einer Sonderauflage als Big Box, Kosmos, 2019, BSAH 07.04.01.02 167
Abbildung 20 Spiel Super Master Mind, Invicta, mit selbsternannter Auszeichnung als Spiel des Jahres, BSAH 11.03.03.05 168
Abbildung 21 Deutscher Spielepreis 170
Abbildung 22 Das weitgehend übereinstimmende Erscheinungsbild des von Invicta in England für Parker in Deutschland produzierten Spiels SuperHirn und dem selbst vermarkteten Master Mind mit der selbsternannten Auszeichnung Spiel des Jahres BSAH 04.03.02.03 und 11.03.03.05) 192
Abbildung 23 Plakatwerbung für Müller & Sohn, Franckh Spiele-Galerie 1986, mit nachträglichem Überkleber, der den weitgehend unsichtbaren Hinweis auf den Sonderpreis überdeckte (BSAH) 196
Abbildung 24 Spiel Ernte 23 Entspannungsspiel, Reemtsma 1975, (BSAH) 199
Abbildung 25 Tangram, Beispiel für Sonderform Ei BSAH 15.01.02.04 240
Abbildung 26 Spiel Spion und Spion von Alex Randolph, Milton Bradley 1987, BSAH 04.02.05.01 244
Abbildung 27 Spiel Mauerhüpfer von Norbert Tauscher, Schmidt 2014, BSAH 08.06.01.01 245
Abbildung 28 Monopoly Fortnite, Hasbro 2028, BSAH 04.01.02.02 248
Abbildung 29 Monopoly Deal, Hasbro 2010, BSAH 04.01.04.02 248
Abbildung 30 Monopoly Super Mario, Hasbro 2020, BSAH 04.01.03.02 248
Abbildung 31 Monopoly Oktoberfest, Hasbro 2010, BSAH 04.01.05.02 248
Abbildung 32 Monopoly FIFA WM, Hasbro 2006, BSAH 04.01.05.02 248
Abbildung 33 Monopoly Star Wars, Hasbro1999, BSAH 04.01.06.02 248
Abbildung 34 Monopoly McDonald HappyMeal, Hasbro 2009, BSAH 04.01.05.02 249
Abbildung 35 Monopoly Zapped, Hasbro 2012, BSAH 04.01.03.02 249
Abbildung 36 Spiel Der Bergsteiger, Hausser, 1955 BSAH 01.03.05.01 253
Abbildung 37 Spiel Giftmüllspiel, Institut für ökologische Forschung, 1987 BSAH 11.03.05.01 255
Abbildung 38 Spiel Fulda Gap, Cover, 1977, (BoardGameGeek) 262
Abbildung 39 Schiffe versenken, Schmidt, BSAH 08.03.03.02 263
Abbildung 40 Panzerschlacht, Milton Bradley 1976, BSAH 04.03.05.04 263

Abbildung 41 Spiel Pachisi, Indien, Coma y Comas, Un Monde de Jeux, ISBN 978 2376972 495, S. 80 276
Abbildung 42 Spiel Risiko, Parker 1982, BSAH 04.03.03.03 280
Abbildung 43 Spiel Risiko, Auftrag 1970er-Jahre, Parker, BSAH 04.03.03.03 280
Abbildung 44 Spiel Risiko, Auftrag 1980er-Jahre, Parker, BSAH 04.03.03.03 280
Abbildung 45 Spiel Risiko, neutralisierte Auftragskarte, hier mit dem Auftrag, entweder Argentinien zu erobern oder alle schwarzen Armeen zu vernichten BSAH 04.03.03.03 282
Abbildung 46 Spiel A Game at Chess, Kolorierter Stich von Charles Williams, London 1802 286
Abbildung 47 Spiel Schach als politische Karikatur, signiert mit G.H., Napoleon verliert das Spiel 286
Abbildung 48 Schacheinführung für Kinder - Illustration als Krieg zweier Armeen BSAH 13.04.01.01 287
Abbildung 49 Spiel Xiangqi, Grundaufbau BSAH 06.01.01.02 291
Abbildung 50 Spiel Shogi Grundaufbau BSAH 05.02.02.01 293
Abbildung 51 Spiel Verkehrszeichen-Memory, Otto Maier Ravensburg 1971, BSAH 06.02.01.01 295
Abbildung 52 Spiel Bierbörse, Cover und Illustration (Ausschnitt) Parker 1979, BSAH 04.03.04.01 296
Abbildung 53 Spiel Wir fahren gegen Engeland, Cover, Verlag Scholz, ca. 1940 BSAH 15.01.01.02 301
Abbildung 54 Spiel Wir fahren gegen Engeland, Kartenbeispiel, Verlag Scholz, ca. 1940, BSAH 15.01.01.02 301
Abbildung 55 Nachbau einer Arche nach antiken Anweisungen. Wiedergabe des Bilds mit freundlicher Genehmigung durch Irvin Finkel 307
Abbildung 56 Spielefachzeitschrift Games & Puzzles, England, 1970er-Jahre. Diese Publikation wurde nach 73 Heften eingestellt. BSAH 13.04.05.02 314
Abbildung 57 Die Donnerstags-Proklamation, auch als Bierdeckelmanifest bezeichnet. 324
Abbildung 58 Emblem der Europäischen Spielesammler Gilde ESG 329
Abbildung 59 Spiele im Bayerischen Spiele-Archiv, Raum 08, Standort Casinostr.10, Haar bei München 331
Abbildung 60 Projekt EMPAMOS der TU Nürnberg, Beisp., Ausschn., (BSAH) .. 348

9.2 Tabellen

Tabelle 1 Deutsche Spielehersteller, die im Betrachtungszeitraum in der Bundesrepublik tätig waren 82

Tabelle 2 Ausländische Spielehersteller, die im Betrachtungszeitraum in der Bundesrepublik tätig waren 87

Tabelle 3 Teilnahme ausländischer Spieleverlage an der Spielwarenmesse zwischen 1950 und 1969 89

Tabelle 4 Aufgegliederte Analyse der Ordersatzpositionen des Marktführers für die relevanten Spiele-Segmente in den 1950er-Jahren 118

Tabelle 5 Einige Spieleagenturen, die 2022 im deutschsprachigen Raum tätig waren 329

9.3 Diagramme

Diagramm 1 Aggregierte Analyse der Ordersatzpositionen des Marktführers in den 1950er-Jahren für die drei wichtigsten Spiele-Segmente 117

Diagramm 2 Die aggregierte Darstellung der vier wichtigsten Umsatzfelder zeigt einen deutlichen Anstieg Mitte der 1950er-Jahre, gefolgt von einem sprunghaften Wachstum ab Mitte der 1960er-Jahre mit signifikantem Bedeutungszuwachs der Familienspiele. Quelle: BSAH 125

Diagramm 3 Die anteilige Aufspreizung verdeutlicht den steten Bedeutungszuwachs des Familienspielsegments ab Mitte der 1950er-Jahre. Quelle: BSAH 126