

Spieltheorie – mal etwas anders

Referat von Norbert Galler, 02.02.2015, Graz

Seit der Geburt meines Sohnes vor drei Jahren beschäftige ich mich ausführlicher mit einer Sache, die gut und gern einmal einen Kino- oder Theaterabend, die durch die Aufsichtspflicht durchaus weniger geworden sind, ersetzen kann: dem Brett- bzw. Gesellschaftsspiel. Allein schon diese eben getroffene sprachliche Relativierung zeigt, dass es durchaus einige Punkte gibt, die da theoretisch-wissenschaftlich betrachtet werden können, was Thema meines heurigen PS-Referats gewesen ist.

Zunächst erfolgte eine Annäherung an den Begriff des *Spielens*, wobei ich folgende Schlagwörter „hinwarf“: Sport als Spiel, als Sucht, als Zeitvertreib; das Spiel von Kindern, spielerisches Lernen, Denkspiel-Denksport, Gesellschaftsspiel, Mitspieler/Parteien, Gewinner, Verlierer, Emotion, Schadenfreude. In jedem Fall kann man das Spiel als *eine eigene Welt mit eigenen Regeln* sehen.

Der nächste Punkt meines Referats behandelte die Frage, ob ein Brettspiel denn einfach ein Brettspiel sei oder ob dieser Begriff denn nicht eigentlich viel zu kurz greife, viel zu uneindeutig sei bzw. es einfach durch ihn nicht klar sei, wovon man eigentlich genau rede. Ich verwies auf die „Forschung“ der Grazerin (eigentl. Biochemikerin) Dagmar de Cassan, Vorsitzende der Wiener Spiele Akademie, die sich tatsächlich vor einigen Jahren theoretisch mit der Frage auseinanderzusetzen begann, was denn eigentlich ein (Brett)spiel sei; sie tritt für eine neue Topologie der Spiele ein. Dabei wird etwa auch die Frage behandelt, ob ein Spiel wie Schach, bei dem es eigentlich keinen Glücksfaktor, sondern nur zwei unterschiedlich gut spielende Parteien gibt, überhaupt als Spiel zu bezeichnen sei, und kam zum Schluss, dass es sich dabei eher um ein „Zwei-Personen-Rätsel“ handle.¹

Ich selbst zeigte auf, dass die Kategorisierung nach dem Spielmaterial, wie es der Begriff *Brettspiel* suggeriert, eigentlich nur eine von vielen Kategorisierungsmöglichkeiten darstellt. Neben dem Spielmaterial (Brett, Karten, Würfel) könnten auch die Verpackung bzw. das Material (Reise-, Holz-, Magnetspiel,...), der Glücksfaktor (keiner bis reiner), die Spieleranzahl (Singlespiel bis Gruppenspiel), der Anlass (Partyspiel,...), die Spielereinteilung (Teams, einzeln, kooperativ,...), das Zielpublikum (je nach Alter bzw. Komplexitätsgrad) oder aber auch der Abstraktionsgrad bzw. der Grundmechanismus mögliche Kategorien sein, nach denen man ein „Gesellschaftsspiel“ betrachtet. Der „Grundmechanismus“ ist das, was besonders in „Spielerkreisen“ für die weitere Kategorisierung einzelner Spiele dient. Hierbei wird etwa unterschieden – schon unter der Prämisse, dass es sich um ein *Strategiespiel* handelt – ob das Spiel ein *Legespiel* (z.B. Carcassone), ein *Worker-Placement-Spiel* (etwa Agricola, Stone Age), ein *Eroberungsspiel* (z.B. Risiko), ein *Deckbauspiel* (z.B. Dominion) usw. ist (wobei natürlich auch hier Kombinationen möglich sind).

Anhand des *Abstraktionsgrades* zeigte ich einen grundsätzlichen, sozial-geographischen Unterschied auf. Grundsätzlich versteht man unter dem Begriff die „Realitätsnähe“ eines Spiels. Sieht man etwa Schach als Modell/Simulation eines Kampfes, so ist die Umsetzung auf die Spielebene eine höchst abstrakte, da eben dieser Bezug zu einem realen Kampf kaum mehr greifbar ist. Ein typisches modernes mitteleuropäisches Brettspiel, das sich im weiteren Sinne um die Themen *Kampf*, *Krieg*, *Eroberung* dreht, würde hierzulande in gewisser Weise auch immer abstrakt bleiben. Einerseits

¹ CASSAN (2007): <http://www.spieleakademie.at/default.asp?A=http://www.spieleakademie.at/studio.asp> (6. April 2015)

würden Mechanismen, die rein der Qualität des Spiels als ebensolches dienen, im Vordergrund stehen, - selbst, wenn dadurch an Realitätsnähe verloren würde; andererseits würde ein solches Spiel nicht versuchen, reales bzw. aktuelles Kriegsgeschehen nachzustellen, der Kampf wäre entweder in „lange Vorzeit“ verlegt (etwa ins Mittelalter²), oder gleich etwa in die Fantasy-Ebene; außerdem läge der Fokus in den seltensten Fällen rein auf der Kriegsstrategie selbst. Typische amerikanische Spiele versuchen im Gegensatz dazu möglichst wenig zu abstrahieren, und möglichst nahe an realen Kämpfen zu bleiben. Gerne werden einzelne Schlachten nachgestellt wie etwa der Einfall der Alliierten in der Normandie³.

Was ich oben noch als „modernes mitteleuropäisches Spiel“ bezeichnet habe, ist im angloamerikanischen Raum sogar als „German Game“ oder „German-style Game“ bekannt und wird auf Wikipedia (eine internationale Spielewebsite und *The Economist* zitierend)^{4,5} recht schön und treffend von amerikanischen Spielen unterschieden:

A German-style board game, also referred to as a German game, Euro game, or Euro-style game, is any of a class of tabletop games that generally have simple rules, short to medium playing times, indirect player interaction, and abstract physical components. Such games emphasize strategy, downplay luck and conflict, lean towards economic rather than military themes, and usually keep all the players in the game until it ends. German-style games are sometimes contrasted with American-style games, which generally involve more luck, conflict, and drama.

Weiters wird gesagt: „Germany is to board-games what Belgium is to chocolate.“ Natürlich kann das vielleicht ursprünglich so gesehen werden, die Grenzen verschwimmen aber natürlich mit der Zeit. Interessant ist aber die Tatsache, dass der Export des „Deutschen Strategiespiels“ weitaus erfolgreicher ist, als umgekehrt. Typisch amerikanische Spiele finden in Mitteleuropa praktisch keinen Absatzmarkt. Warum dieser Erfolg des Brettspiels gerade aus Deutschland ausgeht kann mit einem Augenzwinkern auch politisch gesehen werden: „Heinrich Hüntelmann of Ravensburger, a German game producer, thinks that an affinity for rules may be part of ‘the German soul’.“⁶

Die Zeit des Referats reichte leider nicht, um alles Vorbereitete zu besprechen. Kurz wurde noch darauf eingegangen, wie sich die Grenzen zwischen den unterschiedlichen Spielegenres – Brettspiel, Partyspiel, Computerspiel, Rollenspiel – immer mehr verwischen und wie die Vermarktung von Brettspielen funktioniert; dass dabei einerseits oft die Transformation vom Buch über den Film hin zum Brettspiel wichtig ist und andererseits der Spielmarkt ein sich schon selbst bedienender, „selbstreproduzierender“ ist, durch Parodien auf andere Spiele, Genvermischungen, Neuauflagen, Erweiterungen etc. Bestes Beispiel dafür ist *Die Siedler von Catan*, das heuer sein zwanzigjähriges Jubiläum feiert, und seinen Autor Klaus Teuber zum König des Brettspiel-Himmels gekrönt hat.⁷

Auf die Entwicklung dieses bestimmten Typen des Deutschen Strategiespiels seit den 70er-Jahren mitsamt der Bedeutung der Spielermessen, -preise, -autoren etc. bzw. auf die

² http://de.dawanda.com/product/73264307-Woldan---das-grosse-mittelalterliche-Kampfspiel#product_gallery (6. April 2015)

³ <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/12168/d-day-first-edition> (6. April 2015)

⁴ <http://www.boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary#toc93>, <http://www.economist.com/node/12009728> (6. April 2015)

⁵ <http://www.economist.com/node/12009728> (6. April 2015)

⁶ Ebda.

⁷ <http://www.catan.de/> (6. April 2015)

Kriterien, was denn ein solches – *gutes* – Spiel ausmacht, konnte leider nicht mehr eingegangen werden.