

Im Gespräch mit Bernward Thole, dem Leiter des Deutschen Spiele-Archivs

»EIN MENSCH, DESSEN FÄHIGKEIT ZU SPIELEN VERKÜMMERT IST, VERKÜMMERT IN GEWISSEWEISE SELBST.«

DIE: Herr Thole, verraten Sie uns Ihr Lieblingsspiel?

Thole: Eigentlich sind es zwei Spiele, Doppelkopf und Halma. Doppelkopf, weil es ein immens kommunikatives Spiel ist, bei dem sich erst im Spielverlauf klärt, wer Freund ist und wer Feind. Ich muss mich selbst durch das Spiel zu erkennen geben. Halma habe ich aus der Kindheit herübergerettet, es ist elegant, taktisch, eine Grundlage für viele andere Spiele.

DIE: Sie sind Ehrenmitglied im Verein »Spiel des Jahres« und waren von 1979 bis 2004 Jurymitglied. Was macht ein richtig gutes Spiel aus?

Thole: Der Homo ludens erwartet von einem guten Spiel, dass es seine Phantasie befähigt und zugleich gemeinsames Vergnügen an der Fähigkeit des Denkens in vernetzten Systemen vermittelt. Und es ist dann »richtig gut«, wenn es dabei einen langen »Spielatemp« hat, also über einen längeren Zeitraum immer wieder erneut zum Spielen herausfordert.

DIE: Die Jury arbeitet bei der Spiele-Beurteilung mit der Kategorie »Spielwert« – was genau ist damit gemeint?

Thole: Oberflächlich betrachtet wäre das die schlichte ökonomische Frage: Ist das Spiel seinen Preis wert? Stehen Preis und Leistung in einem angemessenen Verhältnis? Das ist aber hier nicht gemeint. Aus Sicht der Spielekritik verbindet sich mit der Einschätzung des Spielwerts über die eben angesprochenen spielerischen Qualitäten hinaus die Frage nach den ethisch-



Dr. Bernward Thole, Jahrgang 1936, ist Akademischer Oberrat i.R. für Literatur-, Theater- und Mediawissenschaft. Zum Medium Spiel veranstaltete er eine Reihe von Seminaren an der Philipps-Universität Marburg. Der Mitbegründer des Kritikerpreises »Spiel des Jahres« schrieb zahlreiche Aufsätze zur Spieltheorie und Spielpädagogik. Mit der Spielekritik begann er 1973 in der Zeit, danach schrieb er Spielekolumnen u.a. für die Frankfurter Rundschau. Seit 1985 leitet Thole das Deutsche Spiele-Archiv in Marburg. In Anerkennung seines Engagements für das Spiel erhielt er 1997 den Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland. Mit ihm sprach Dr. Peter Brandt (DIE).

moralischen Werten, die ein Spiel nun einmal transportiert: die Frage also nach den Inhalten, nach den Spielthemen und Einkleidungen. Die Diskussion gewalt- und kriegsverherrlichender Spiele zeigt, dass im öffentlichen Bewusstsein weithin diese

Dinge eher oberflächlich als kritisch gesehen werden. Spiel – so die weitverbreitete Meinung – ist doch ein Freiraum, in dem alles erlaubt ist, was Spaß macht, in dem nichts wirklich ernst zu nehmen ist. Ein solcher Standpunkt verkennt, dass unter diesem Deckmantel in der Vergangenheit wie in der Gegenwart das Spiel oft genug ideologisch und politisch missbraucht wurde. Verherrlichung von Krieg und Gewalt im Bereich der Brettspiele werden von der ernst zu nehmenden Spielekritik des deutschsprachigen Raumes einhellig abgelehnt.

»Kommunikativ, konstruktiv, nicht zerstörerisch«

DIE: Das »Spiel-Feld« ist ein weites: Ob Glücksspiel, Wettkampf, Mimikry oder Rausch, was macht die bleibende Faszination des Spiels aus?

Thole: Das sind nun mal die Ingredienzien der Brett- und Tischspiele: die geistesgegenwärtige Nutzung des (Würfel-)Glücks, der Spaß am Wettstreit, der Bluff und die ständige Überprüfung einer Spielstrategie. Sie treten – je nach Spielegattungen – in unterschiedlichen Mischungsverhältnissen auf.

Aber das ist längst nicht alles: Ohne den oder die Mitspieler würde das nur halb so viel Spaß machen. Und da sind wir schon bei einem weiteren Kriterium für ein »richtig gutes« Spiel. Es sollte alle Mitspieler interaktiv und kommunikativ in das Spielgeschehen einbeziehen und mit dieser Ausrichtung in seiner Struktur konstruktiv, nicht zerstörerisch sein.

DIE: Was lernen Menschen, die spielen?

Thole: Der Homo ludens weiß durch spielerische Erfahrungen, dass es unterschiedliche Lösungsstrategien für spielerische Probleme gibt. Insfern fördert Spielen die Entwicklung von Intelligenz und Kreativität. Er erfährt aber auch, dass er auf Mit- und Gegenspieler angewiesen ist und dass er sie als unbekannte Größen in seine Strategie mit einbeziehen muss. Gemeinsam erlebte und »durchlittene« Emotionalität fördert die Sozialentwicklung und zugleich auch die Sprachentwicklung, denn Spielen ist immer hochgradig kommunikativ. Und das nicht nur bei Buchstaben-, Sprach- und Wortspielen.

DIE: Macht Spielen schlau?

Thole: Das ist einfach und direkt zu beantworten: Spielen in Maßen fördert die Intelligenz und Kreativität und einiges mehr. Spielen im Übermaß dagegen macht eher dumm. So ist es nun mal im Leben.

DIE: Das Spiel wird mehr und mehr für erwachsenenpädagogische Zwecke instrumentalisiert: Wie bewerten Sie diese Entwicklung? Kommen dabei nicht einige entscheidende Facetten des Spiels abhanden?

Thole: Die Instrumentalisierung des Spiels für pädagogische oder andere Zwecke ist ja nicht gerade neu. So etwas wird nach meinen Beobachtungen immer mal wieder neu entdeckt. Das reicht von Lernspielen für Kinder aller Altersstufen bis hin zu der von Ihnen angesprochenen »Erwachsenenpädagogik«. Ein putziger Begriff übrigens, wenn man auf seine Wortbedeutung schaut. Schauspieler üben mit Managern, in Rollen zu schlüpfen; Strategiespiele

werden in der betrieblichen Weiterbildung eingesetzt; Entscheider besuchen spieltheoretische Fortbildungen, um sich in die ursprünglich mathematische Theorie von Entscheidungssituationen einzuarbeiten, damit sie Handlungsmöglichkeiten erweitern lernen. Und das Ganze erhält schließlich auch noch einen nobelpreislichen Segen. Bei genauerer Betrachtung wird hier nicht das Spiel selbst instrumentalisiert, sondern einzelne Elemente des Spiels werden zur Vermittlung expliziter Lernziele genutzt. Und das Faszinierende

Intelligenz und Kreativität, im Bereich von Sozial- und Persönlichkeitsentwicklung bleibt allemal seine besondere Stärke.

DIE: Sie beobachten sicher auch das Feld der Spieleforschung. Welcher Art ist diese Forschung? Und wie ausgearbeitet ist sie?

Thole: Wenn Sie unter Spieleforschung die wissenschaftliche Beschäftigung mit den Board-and-Table-Games verstehen, so befinden wir uns da nach meinem Eindruck nach wie vor in einer

Phase der Jäger und Sammler. Wenn man einmal von den Kartenspielen und ihrer Geschichte absieht, gab es Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts vielversprechende Ansätze etwa in der spielhistorischen Forschung, die aber ganz offensichtlich nicht weitergeführt wurden. Eine wissenschaftlich fundierte Kultur- und Sozialgeschichte des Spiels ist aber bis zum heutigen Tag noch nicht geschrieben.

Diese Sachlage war

für mich einer der Gründe, zumindest für die jüngere Spielentwicklung im Rahmen eines wissenschaftlichen Archivs eine Materialbasis zu schaffen. In den zurückliegenden 25 Jahren ist hier eine ganze Reihe wissenschaftlicher Arbeiten mit einer enormen Bandbreite entstanden bzw. von uns begleitet worden.

Mit dem gleichen interdisziplinären Ansatz entstand 1995 an der Universität Leiden eine internationale Arbeitsgruppe für »Board Games Studies«. Historiker und Archäologen, Ethnologen und Anthropologen, Mathematiker, Ökonomen und Vertreter unterschiedlicher geisteswissenschaftlicher Disziplinen treffen sich alljährlich in einem anderen



Im Fundus des Spiele-Archivs werden auf einer Fläche von etwa 800 qm über 30.000 Spiele dokumentiert.

dabei ist, dass diese Ziele umso besser erreicht werden, je mehr es gelingt, entscheidende Facetten des Spiels in das Programm einzubeziehen: eine Parallelwelt aufzubauen, Impulse zu setzen an die Fantasie- und Gefühlswelt, das kreativ-spielerische Entwickeln von Probierhandlungen auszulösen.

»Ein spiritueller Vorgang«

Das Spiel selbst aber ist immer ein spiritueller Vorgang und entzieht sich auf Dauer allen manipulierenden und instrumentalisierenden Eingriffen. Und das von mir angesprochene implizite Lernen im Bereich der Entwicklung von

Land oder Erdteil zu einem Kolloquium, auf dem sie neueste Forschungsergebnisse austauschen. Diese sind dann jeweils im »International Journal for the Studies of Board Games« nachzulesen.

DIE: Weiß man aus der Spielforschung, ob Menschen heute mehr als früher spielen?

Thole: Zunächst einmal erfreuen sich Spiele historisch gesehen vor allem in Hochkulturen einer besonderen Beliebtheit. Aus China kam die Spielkarte nach Europa, aus Indien

das Schachspiel, wohl aus Afrika die Mancala-Spiele und aus Ägypten die Vorlage für Backgammon. Die Reihe ließe sich über Griechenland und Rom bis in unsere Zeit fortsetzen.

DIE: Gibt es einen Zusammenhang zwischen Spielhäufigkeit und Bildungsstand?

Thole: Dass es immer einen Zusammenhang zwischen Spielhäufigkeit und Bildungsstand gegeben hat, kann man locker behaupten. Aber eine historisch-soziologisch fundierte Untersuchung, die auch geschlechtsspezifische Aspekte einbeziehen müsste, liegt nicht einmal in Ansätzen vor. Dabei gibt es hier viele interessante Motive: Ägyptische Darstellungen zeigen Frauen beim Spiel mit dem Pharao – und das war kein Liebespiel. Und aus dem Mittelalter wird die Frau beim Schachspiel bildlich überliefert. Das wirft doch Fragen auf. Warum werden Frauen beim professionellen Schachspiel nicht ernst genommen?

DIE: Gab es milieuspezifische Spiele?

Thole: Es gab das Spiel der »Kinder und gemeinen Leute«. Als solches beschreiben die französischen Enzyklopädisten das Mühlespiel abwertend. Im Stundenbuch von Petrarca spielen Äffchen Mühle und die besseren Leute Schach und Backgammon.

DIE: Wurden Spieler geächtet?

Thole: Vor allem Kartenspiele müssen wohl in ihren Auswirkungen »gefährlich« gewesen sein. Zeugnis dafür sind die zahlreichen obrigkeitlichen Spielverbote. Von Brettspielen ist etwas Vergleichbares nicht bekannt, sieht man einmal von den Verbrennungsaktionen des Bußpredigers Capistrano ab. Der zog durch die Lande und warf alles auf Scheiterhaufen, was ablenkte vom Pfad der Tugend. Da blutet das Herz eines jeden Spielefans.



Demnächst dann in Nürnberg? Das Spiele-Archiv wird Marburg verlassen.

als gemeinnützige Einrichtung seinen reichen Fundus von 30.000 Spielen allen Nutzern zugänglich hält. Alle Neuerscheinungen können gesichtet und auf ihre Einsatzmöglichkeiten geprüft werden. Die Fachbibliothek ist mit etwa 15.000 Büchern und vielen Zeitschriften zum Thema Spiele und Spielen ausgestattet. Es ist allerdings eine Präsenzbibliothek, das heißt, dass Bücher und Spiele nicht ausgeliehen werden, sondern vor Ort bearbeitet werden müssen. Einzelne Projekte und auch Projektwochen unterstützen das Archiv nach seinen Möglichkeiten gerne mit Rat und Tat.

DIE: Bis zu welchem Grad sind digitale Spiele berücksichtigt?

Thole: Die allererste Phase der Konsolenspiele ist dokumentiert, auch die diesbezügliche Literatur. An einem Punkt habe ich entschieden, aus der Masse der Neuerscheinungen nur noch Spiele aufzunehmen, die klassische Tisch- und Brettspiele »übersetzen«. Das ist eine

Frage des Sammlungsschwerpunkts. Brett- und Tischspiele, Board Games eben, sichern unsere eigene Identität im Archiv.

DIE: Wie geht es weiter mit dem Deutschen Spiele-Archiv?

Thole: Da die Stadt Marburg sich außerstande sah, eine Institution dieser Größenordnung zu finanzieren, wurden erfolgversprechende Kontakte zu Nürnberg aufgenommen. Der Kulturausschuss der Stadt hat jetzt einstimmig dem Magistrat die Übernahme des Archivs vorgeschlagen. Es besteht somit die berechtigte Hoffnung, dass das Archiv als städtische Einrichtung seine Arbeit fortführen und für die Idee des Spiels in Familie und Gesellschaft weiter ausbauen kann.

DIE: Dafür viel Glück und vielen Dank!

Alle Fotos: Deutsches Spiele-Archiv