

Jerome Wohlfarth: Komm, spiel mit!

Beitrag aus Heft »2020/01 Wie analog ist digitale Gewalt?«

Die Messe für Brett- und Kartenspiele Internationale Spieletage SPIEL in Essen konnte im vergangenen Oktober knapp 209.000 Interessierte begeistern. Mit über 1.200 Ausstellenden und beinahe 1.500 neuen Spielen gab es in jedem Genre etwas Neues zu entdecken. Diese Zahlen sind beeindruckend und zeigen erneut: Die analoge Brettspielbranche wächst parallel zum Erfolg digitaler Videospiele.

Bildungsmöglichkeiten durch Brettspiele

Zum ersten Mal hat im Rahmen der SPIEL der Educators Day stattgefunden. Neben grundsätzlichen Informationen über die Verbindung von Brettspielen und Bildung haben verschiedene Vorträge und Workshops Interessierten die Möglichkeit geboten, sich über Tätigkeiten und Mitgestaltungsmöglichkeiten von BrettspieleAGs zu informieren; oder welche Spiele als pädagogisch wertvoll einzustufen sind. Anhand einer Diskussionsrunde zu Gesellschaftsspielen im Iran erhielten Besucherinnen und Besucher auch Einblicke in die Wahrnehmung von Spielen in anderen Ländern. Das Spielesortiment des Verlags Genius Games, der sich dem Thema Bildung besonders angenommen hat, basiert auf Thematiken, Mechanismen oder Strukturen, mit deren Hilfe komplexe Inhalte vermittelt werden. So versetzt Cytosis Spielende in das Innere einer Zelle, worin sie den Stoffwechsel unter Kontrolle halten müssen. Ein weiteres Beispiel unter den MINT-Games ist Periodic, das zeigt, aus welchen Elementen bestimmte Stoffe bestehen. Auch historische Themen kommen nicht zu kurz: Lovelace & Babbage behandelt zum Beispiel Computerarbeit zur Zeit des Zweiten Weltkrieges und zeigt auf, wie erste Rechenmaschinen und Frauen für einen Großteil der Berechnungen zuständig waren.

Brettspiele in der Familie

Die Trennung analoger Brettspiele und digitaler Videogames ist in der Entwicklung von Neuheiten noch immer sehr ausgeprägt, doch gibt es immer mehr Ideen, diese Grenzen aufzuweichen. Zu Beginn waren dies häufig Apps, in denen bereits bekannte analoge Spiele wie Die Siedler von Catan, Zug um Zug oder Monopoly digital und auch mobil gespielt werden konnten. Dieses Konzept scheint jedoch eher bei den mittlerweile erwachsenen Gamerinnen und Gamern anzukommen, die ihre früheren Lieblingsspiele auch gerne auf dem Weg zur Arbeit oder entspannt auf dem Sofa spielen möchten. Andere Ansätze erfordern die Nutzung einer App zum Erleben des analogen Spielgeschehens, wie das Game World of YoHo. Spielende übernehmen die Rolle eines Schiffsführenden und steuern Schiff und Seeleute. Alle Aktionen können an einem mobilen Endgerät ausgeführt werden. Solche Spiele richten sich vor allem an eine jüngere Zielgruppe, mit dem Versuch, durch den Einsatz digitaler Medien neues Interesse für Brettspiele zu wecken. XCOM: Das Brettspiel basiert wiederum auf dem gleichnamigen Videospiele, in dem Spielende in verschiedenen Rollen versuchen, die Welt zu retten. Die App fungiert als Spielleitung und übernimmt die Steuerung aller Nicht-Spielerinnen bzw. -Spieler hinsichtlich Charakter, Bewegung oder Aktionen. Spielenden kann so mitgeteilt werden, was geschieht, wenn sie mit der Spielwelt interagieren. Auch können so Zeitspannen vorgegeben werden, innerhalb derer Aufgaben gelöst werden müssen. Die ständigen Veränderungen und das kooperative Zusammenarbeiten der Gruppe unter Zeitdruck sind Faktoren, die erst durch die App-Komponente überschaubar und damit nachvollziehbar in das analoge Brettspielerlebnis implementiert

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

werden können. Apps übernehmen auch in Fantasy-Genres unter den Brettspielen öfter das Narrativ. Neben Herr der Ringe: Reise durch Mittelerde zählen auch Detektiv-Spiele zu den didaktisch interessanten Beispielen, welche den Einsatz digitaler Elemente mit analogen Spielwelten verknüpfen: Chronicles of Crime und Detective versorgen Spielende zum Beispiel beim Lösen fiktiver

Fälle mit Hinweisen in Form von VR-Elementen und kurzen Video sequenzen. Auch müssen die Ermittelnden auf Internet-Datenbanken und echte Plattformen wie Google Maps zugreifen, um Aussagen zu überprüfen. Knallhartes Fachwissen ist dagegen beim analogen Kennerspiel des Jahres 2019 Flügelschlag gefragt, welches erlaubt, in die Rollen von Vogelliebhaberinnen bzw. -liebhabern zu schlüpfen, um spielerisch mit einem größtmöglichen Maß an ornithologischen Kenntnissen zu glänzen.

Eindrücke von der Messe

Beim Durchstreifen der Messehallen lässt sich bald erkennen, dass ein besonderer Trend in diesem Jahr auf sogenannten Legacy-Spielen liegt. Kern dieses Spielprinzips ist das Treffen von Entscheidungen, die den weiteren Spielverlauf maßgeblich beeinflussen und dauerhaft verändern. Unter Umständen wird dabei auch Spielmaterial zerstört, sodass zwar ein sehr individuelles, aber auch unumkehrbares Spielerlebnis entsteht. Aufgrund der Fülle an Informationen, die sich über die einzelnen Kapitel verteilen, wird hier die Achtsamkeit der Teilnehmenden besonders gefordert. Das bekannteste LegacySpiel ist Pandemic Legacy, bei dem Spielende versuchen, den Ausbruch einer weltweiten Epidemie zu verhindern. Auch die Themen Klimawandel und Artenschutz wurden durch einige Verleger in Szene gesetzt, insbesondere durch Spiele, die sich in vielfältiger Weise mit Bienen beschäftigen, wie Ambrosia, Line Up! Bees oder Bee Lives: We Will Only Know Summer. Spielende erkunden hierin die Produktion von Honig oder das Bestäuben von Blüten. Neben Spielspaß bieten sie damit die Möglichkeit, sich Wissen zum Insektensterben, dem Klimawandel und zu den Ursachen sowie Folgen des Bienensterbens anzueignen und dafür sensibilisiert zu werden. Die Verbindung von analogen und digitalen Spielelementen bietet Spielenden ein besonderes Erlebnis. Doch ob digital oder analog – Spiele gestatten in all ihren Formen Spaß für viele Stunden.