

„Mensch ärgere Dich nicht“ ist ein religiöses Spiel“

Jens Junge ist der einzige Spielewissenschaftler im deutschsprachigen Raum. Er weiß, warum Menschen spielen (und manche zu viel). Wussten Sie, dass die ersten Spielsachen schon vor 40.000 Jahren erfunden wurden? Und dass „Super Mario“ Gehirnareale vergrößert? Ein Gespräch.



LISA GAMENDA



JENS JUNGE DE

Jens Junge, 56,

studierte Geschichte, Betriebs- und Volkswirtschaft. 2011 wurde er Professor für Wirtschaft und Marketing an der Design Akademie Berlin. Seit 2014 ist er zudem Direktor des dort angesiedelten Instituts für Ludologie (Spieleforschung). Seit vielen Jahren berät er Entwickler von Online-Spielen. Vor Kurzem wirkte er an der Neugestaltung der Dauerausstellung des Spielzeugmuseums Nürnberg mit.



ECHT VIRTUELL
Diese Illustration zeigt den Spieleforscher Jens Junge wie eine Figur aus einem Computerspiel. Er selbst schätzt Action, Abenteuer, Taktik und Strategie.

profil: Mein zehnjähriger Sohn und seine Kumpel haben nur noch „Minecraft“, „FIFA“ und „Fortnite“ im Kopf. Werden analoge Gesellschaftsspiele bald aussterben?

Junge: Machen Sie sich da keine Sorgen. Seit 2010 ist die Brettspielbranche in Europa jedes Jahr um bis zu zehn Prozent gewachsen. Seit dem Spiel „Die Siedler von Catan“ nutzen mehr und mehr Menschen im Alter von 30 bis 100 Jahren analoge Brettspiele.

profil: Tatsächlich? Unlängst ergab eine Studie, dass auch Männer und Frauen über 60 inzwischen öfter am Bildschirm spielen als analog.

Junge: Ich weiß. Das liegt vor allem am Daddeln auf dem Smartphone. Schon in der U-Bahn kommt da täglich jede Menge Spielzeit zusammen. Der wöchentliche Skat-Abend fällt dann weniger ins Gewicht. Dennoch: Auch analoge Spiele sind eine Wachstumsbranche.

profil: Ähneln sich die Spielvorlieben weltweit?

Junge: Es gibt kulturelle Unterschiede. In der westlichen Welt herrschen eher wettbewerbsorientierte Gesellschaftsspiele vor, in vielen asiatischen Ländern dagegen Spiele, bei denen es um Kooperation geht.

profil: Brettspiele ohne Wettbewerb?

Junge: „Pandemic Legacy“ etwa ist auch in Deutschland populär. Ziel dieses Spiels ist es, gemeinsam zu verhindern, dass eine Pandemie um sich greift. Man kann also nur im Kollektiv gewinnen. Angesichts von Corona war „Pandemic Legacy“ beinahe prophetisch.

profil: „Monopoly“ dagegen können Sie nicht leiden. Warum?

Junge: „Monopoly“ ist wie Currywurst mit Pommes. Manchmal hat man Lust darauf, klar. Aber hinterher fühlt man sich nicht gut. Mich stört nicht, dass es dabei um das Anhäufen von Geld geht. Ich kritisiere, dass die Spielmechanik von „Monopoly“ grotten-schlecht ist.

profil: Wie meinen Sie das?

Junge: Am Anfang spielt der Faktor Zufall eine zentrale Rolle. Dann aber kommt es sehr schnell zu einer extrem ungerechten Eigentumsverteilung. Schon nach zehn Minuten weiß meist jeder, wer gewinnen wird. Wer die dunkelblauen und vielleicht auch noch die grünen Grundstücke kaufen kann, wird Sieger. Die Mitspieler haben letztlich keine Chance und zittern stundenlang nur noch ihrer Pleite entgegen. Das ist frustrierend und langweilig.

profil: Wenn man Thomas Piketty glaubt, ist das aber realistisch: Wer anfangs wenig hat, schreibt der Wirtschaftswissenschaftler, kann sich in der heutigen Welt kaum mehr Reichtum erarbeiten.

Junge: Ich stimme Piketty zu. Man könnte daher zur Erkenntnis gelangen: Wir müssen etwas gegen mangelnde Chancengleichheit tun. Aber auf solche Ideen kommt beim „Monopoly“-Spielen niemand.

profil: Zumindest bleibt selbst bei „Mensch ärgere Dich nicht“ meist länger offen, wer gewinnen wird.

Junge: Richtig. Unterschätzen Sie „Mensch ärgere Dich nicht“ bloß nicht. Die Grundlage dieses Spiels ist über 1500 Jahre alt. Im Grunde handelt es sich um ein religiöses Spiel.

profil: Das Spiel hat spirituelle Wurzeln?

Junge: Es hat sich aus dem indischen Brettspiel „Pachisi“

entwickelt, einem uralten Propagandaspiel für das Nirwana. Seine Botschaft lautet: Das Leben ist schrecklich. Wir erleben ständig Demütigungen und müssen immer wieder neu anfangen. Ziel ist es, den Zyklus der Wiedergeburten, im Spiel symbolisiert durch das „Rausgekegeltwerden“, zu durchbrechen und ins Nirwana zu gelangen. Die Briten haben „Pachisi“ in Indien geklaut, vereinfacht und „Ludo“ genannt. Vor gut 100 Jahren wurde es dann als „Mensch ärgere Dich nicht“ auch in Deutschland populär. Viele Elemente heutiger Spiele wurden schon vor Jahrtausenden erfunden. In meinen Vorlesungen ist das ein zentrales Thema: Es gibt insgesamt 104 unterschiedliche Bausteine, aus denen Spiele konstruiert sind, egal ob alt oder modern, analog oder digital. Diese Elemente sind wissenschaftlich definiert. Aber denken Sie ans Kochen: Stellen Sie sich vor, Sie haben 104 Zutaten zur Verfügung. Natürlich müssen Sie nicht für jedes Menü alle verwenden. Eine wichtige Zutat für Gesellschaftsspiele ist ein Ressourcensystem, etwa Spielgeld oder Spielkarten von bestimmter Wertigkeit. Und meist gibt es Zufallsmechanismen, zum Beispiel Würfel. Als Experte unterscheide ich insgesamt acht Arten von Zufall: Sechs-Flächen-Würfel beispielsweise, Drehpfeile oder eben Ereigniskarten.

profil: Sie sind der einzige Spielwissenschaftsprofessor im deutschen Sprachraum.

Junge: Ja. Hochschulen bieten Psychologie, Religionswissenschaften, Sport-, Musik- und Filmwissenschaften sowie vieles mehr an. Aber ausgerechnet die Spielwissenschaft, die Ludologie, die all diese Gebiete verbinden könnte, liegt weitgehend brach. Auch daher ist vielen Entwicklern von Computerspielen gar nicht bewusst, was für uralte Prinzipien sie nutzen.

profil: Wie lautet die Kernaussage Ihrer Programmschrift „Was Start-ups vom Pokern lernen können“?

Junge: Beim Pokern muss man, genau wie im Wirtschaftsleben, die Spielregeln draufhaben: Was darf ich? Was ist verboten? Aber das reicht nicht aus.

profil: Man braucht auch das berühmte Pokerface?

Junge: Richtig. Und man muss die Signale der Mitspieler lesen können: Mimik, Stimme, Körpersprache. Dann lässt sich besser einschätzen, ob jemand glaubwürdig ist oder nur blufft. Man braucht auch Dinge wie die Wahrscheinlichkeitsrechnung, die Anhaltspunkte liefert, wie die Karten verteilt sind. Und man benötigt ein Gefühl für den Markt, muss die „Mitspieler“ ständig beobachten. Start-ups, die einfach nur verliebt in ihre Produktidee sind, scheitern fast immer.

profil: Braucht jedes Spiel ein Ziel?

Junge: Wenn Sie an Brett- oder Kartenspiele denken: ja. Aber Spielen ist ein viel umfassenderes Phänomen: Rollenspiele verfolgen oft kein klares Ziel. In der Kindheit sind sie dennoch enorm wichtig. Was ist typisch für Mama, was für Papa? Warum sind die gerade böse zu mir? Rollenspiele helfen Kindern, solche Dinge verstehen zu lernen. Auch Berufsrollenspiele sind ein Klassiker: Wie verhalten sich Polizisten, wie Feuerwehrleute? Aber unser Spieltrieb ist natürlich viel älter als alle Berufe. Wie so viele Grundlagen des Menschseins stammt er aus dem Tierreich. Viele Jungtiere necken sich gegenseitig, spielen Fangen und balgen sich. Menschenaffen und auch Ratten

„Die christliche Religion ist im Grunde selbst ein großes Spiel.“

„MONOPOLY“-SPIELFELD
 „Mich stört nicht, dass es um das Anhäufen von Geld geht. Ich kritisiere, dass die Spielmechanik grottenschlecht ist.“



spielen gerne Verstecken. Und einige Tierarten haben Spaß daran, mit Gegenständen zu spielen. Delfine balancieren manchmal Dinge auf der Schnauze. Wahrscheinlich spielen Wildtiere unter anderem als Training für Muskelkraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Der deutsche Spieleforscher Johann GutsMuths erkannte Ende des 18. Jahrhunderts, wie wichtig Bewegungsspiele auch für Menschen sind. Auf ihn geht der Schulsport zurück. Zuvor galt er den Mächtigen aus Staat und Kirche als Zeitverschwendung, wenn nicht gar als Teufelszeug.

profil: Als Teufelszeug?

Junge: Alles, was mit Körperlichkeit zu tun hat, war im Christentum oft mit Scham besetzt. Und Kartenspiele waren lange besonders verpönt, schon weil Karten auch für Magie und Weissagung genutzt wurden. Aber selbst didaktische Spiele, bei denen Kinder, wenn sie Moralsätze richtig aufsagten, mit Süßigkeiten belohnt wurden, verurteilten Kirchenväter. Man witterte schnell Konkurrenz. Denn die christliche Religion ist im Grunde selbst ein großes Spiel: Die Gläubigen gehen ihren Lebensweg und streben nach einer Belohnung im Jenseits. Dieses Spiel erklärte die Kirche zum einzigen gültigen. Alle anderen wurden verdammt.

profil: Könnten wir ohne Spiele leben?

Junge: Nein. Schon die eigenen Finger kennenzulernen, geht ja nur, wenn man mit ihnen herumspielt und nach der Geburt etwa den Saugreflex an ihnen ausprobiert. Ohne zu spielen, könnten wir nicht lernen, in der Welt zu überleben. Ist etwas heiß? Kann man es essen? All das wird spielerisch erfahren. Viele synaptische Verbindungen bilden sich dadurch erst aus.

profil: Spielen verändert das Gehirn?

Junge: Richtig. Wissenschaftler ließen Erwachsene zwei Monate lang täglich 30 Minuten „Super Mario“ spielen. Am Ende maßen sie im Magnetresonanztomografen bei diesen Probanden eine Vergrößerung von Gehirnarealen, die für räumliche Orientierung, Gedächtnisbildung, strategisches Denken sowie die Feinmotorik der Hände von zentraler Bedeutung sind. Man kann bestimmte Bereiche des Gehirns offenbar durch Digitalspiele trainieren, ähnlich wie Muskeln.

profil: Wissenschaftliche Studien zeigten aber auch, dass sehr viele Kinder und Jugendliche computer-spielsüchtig sind.

Junge: Das Suchtpotenzial solcher Spiele hängt eng mit dem Geschäftsmodell der Herstellerfirmen zusammen: Klassische PC-Spiele wurden auf Datenträgern verkauft und waren in sich abgeschlossen. Heute ermöglicht es das Internet, unbegrenzt zu spielen. Und wenn man wie in einem Rausch 200 Level durchgespielt hat, schiebt der Hersteller noch einmal 100 Level nach.

profil: Helfen Verbote?

Junge: Die erhöhen den Reiz meist nur. Einen gewissen Schutz kann es bieten, wenn Eltern für das Hobby der Kinder Interesse zeigen. Begleitung mit klaren zeitlichen und inhaltlichen Grenzen funktioniert oft besser als Verbote.

profil: Manche Erziehungswissenschaftler plädieren nicht nur im Zusammenhang mit Online-Games für „Spielzeug-Detox“ im Kinderzimmer. Können zu viele Kuscheltiere die Fantasie zerstören?

Junge: Britische Forscher zählten durchschnittlich 238 Spielzeuge in Kinderzimmern: darunter 29 Kuscheltiere, 33 Autos und 13 Roboter oder andere elektronische Geräte. Gesamtwert: umgerechnet rund 7800 Euro.

profil: Wahrscheinlich hatten die Kinder reiche Eltern.

Junge: Das ist nicht der Punkt. Fragwürdig wird es, wenn Kinder so übersättigt sind, dass sie keine Beziehung mehr zu ihren Kuscheltieren aufbauen. Klassischerweise ist das nur bei etwa sieben Spielsachen möglich.

profil: Kinder sollten höchstens sieben Spielsachen besitzen?

Junge: Nein. Ich konnte als Kind zum Beispiel nie genügend Autos haben. Das ganze Wohnzimmer habe ich zugeparkt. Die Faustregel sieben gilt eher für Puppen und Kuscheltiere.

profil: Wann wurden die ersten Spielsachen erfunden?

Junge: Ziemlich sicher bereits vor rund 40.000 Jahren, parallel zur Entwicklung der Sprache. Ein gutes Beispiel ist der Löwenmensch: eine 30 Zentimeter große Statuette mit Löwenkopf und Menschenkörper. Höhlenbewohner brauchten etwa 360 Stunden, um sie aus einem Mammutstoßzahn zu schnitzen. Experten vermuten, dass der Löwenmensch symbolische Bedeutung in einer Naturreligion hatte. Religionen sind letztlich auch Fantasiespiele. In jedem Fall war der Löwenmensch ein Spielzeug: ein Objekt, das genutzt wurde, um es mit Fantasie anzureichern.

profil: Stimmt es, dass Lotto in den USA als Reaktion auf die Weltwirtschaftskrise von 1929 entwickelt wurde?

Junge: Das trifft auf „Monopoly“ zu. Lotto wurde im 17. Jahrhundert erfunden, man spielte es in ganz Europa und dann verstärkt im Habsburgerreich. Kaiserin Maria Theresia erkannte: Das Volk braucht Spiele, und die Staatskasse braucht Kohle. Da sie keine neue Steuer einführen wollte, kam sie auf die Idee, über Glücksspiele Einnahmen zu generieren.

profil: Haben die Engländer den Fußball erfunden?

Junge: Nein. Die Vorstufen aller modernen Ballsparten stammen aus Amerika. Bereits vor vielen Jahrhunderten trommelten Indianer ihre stärksten Männer zusammen und ließen sie mit Bällen aus Kautschuk Wettkämpfe austragen. Die Spiele wurden auch „kleiner Krieg“ genannt, und sie ersparten den Stämmen oft echte Kriege mit tödlichen Waffen.

profil: Was spielen Sie selbst am liebsten?

Junge: Ich brauche Action, Abenteuer, Taktik und Strategie.

profil: Lassen Sie mich raten: Schach?

Junge: Ein wunderbares Spiel! Da wäre ich gerne richtig gut. Aber ich verzettle mich zu sehr.

profil: Der Dalai Lama sagt: „Es geht darum, alle Erscheinungen als Spiel zu begreifen.“

Junge: In der Natur gibt es sehr viele Zufallskomponenten: Jeder Mensch, der geboren wird, ist bereits mehr als ein Lotto-Gewinn. Bedenken Sie, dass sich von Millionen Samenzellen nur eine einzige durchsetzt: Wir sind alle Produkte eines natürlichen Glücksspiels.

INTERVIEW: TILL HEIN