

# \* DIE SCHLAUE WEIHNACHTSÜBERRASCHUNG \*



**Nur solange Vorrat!**  
**129.50**  
statt 189.-

- ✓ SPICK Jahresabo
- ✓ SPICK Eile mit Weile
- ✓ Freundschaftsbuch
- ✓ Stimmungsbarometer
- ✓ Poster
- ✓ In cooler Geschenkbox

EMPFOLHEN VON DER  
Stiftung Lesen

WWW.SPICK.CH

**SPICK**



**Kinderhilfe Bethlehem**  
Wir sind da.

**Ihre Spende vollbringt in Bethlehem kleine Wunder.**



Bitte engagieren Sie sich dafür, dass kranke Kinder in Palästina wieder gesund werden. Vielen Dank!  
[www.kinderhilfe-bethlehem.ch/spenden](http://www.kinderhilfe-bethlehem.ch/spenden)

### Veranstaltungen

**Neue Konzertreihe Zürich**  
Kirche St. Peter • Wir machen Konzerte!  
HEUTE Sonntag, 22. Nov., 16 Uhr & 18.30 Uhr  
**Basilea Wind Quintet**  
Unterstützen wir junge Künstler!  
Restkarten an der Konzerkasse 1 Stunde vor Beginn  
Hochli Konzert AG, Tel. 071 791 07 70  
Programm, Schutzkonzept & Billette:  
[www.hochli-konzert.ch](http://www.hochli-konzert.ch)

### Kunsthandel

**BORDEAUX-WEINE GESUCHT** C. Hartmann Bc. oec. HSG  
Tel. 071 333 20 00  
ch@weinkauf.ch [www.weinkauf.ch](http://www.weinkauf.ch)

**ZAHLE HÖCHSTPREISE**



Online, einfach, schnell:

## In nur 2 Minuten zur kostenlosen Immobilienbewertung!

Jetzt ermitteln:

[immoscout24.ch/de/immobilienbewertung](http://immoscout24.ch/de/immobilienbewertung)

IMMO

SCOUT 24

# «Monopoly ist wie Currywurst»

Spielen gehört zum Menschsein, sagt der Ludologe Jens Junge. Er verrät, warum er beim Lotto mitmacht und weshalb Bingo ein sehr schweizerisches Spiel ist. **Interview: Till Hein**

**NZZ am Sonntag:** Herr Junge, mein zehnjähriger Sohn hat nur noch Minecraft und Fortnite im Kopf. Werden Gesellschaftsspiele wie Monopoly oder Scrabble bald aussterben?

**Jens Junge:** Machen Sie sich da keine Sorgen. Laut Bundesamt für Statistik spielen drei Viertel aller Schweizerinnen und Schweizer regelmässig Brettspiele. Und seit 2010 ist die Brettspielbranche in Europa jedes Jahr gewachsen.

**Wie kann das sein?**

Ein Meilenstein war «Die Siedler von Catan», das 1995 als «Spiel des Jahres» ausgezeichnet wurde. Mit diesem Spiel wurden die Brettspiele gleichsam erwachsen. Seither nutzen mehr und mehr Menschen im Alter von 30 bis 100 Jahren analoge Brettspiele zur Freizeitgestaltung.

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

Das liegt vor allem am Zocken auf dem Smartphone. Schon in U-Bahn oder Bus kommt da täglich oft jede Menge Spielzeit zusammen. Der wöchentliche Jass-Abend oder das Scrabble-Spielen mit den Enkeln fällt dann weniger ins Gewicht. Dennoch: Auch analoge Spiele sind ganz klar eine Wachstumsbranche.

**Ähneln sich die Spielvorlieben weltweit?**

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

**Brettspiele ohne Wettbewerb?**

«Pandemic Legacy» etwa, das vor zwei Jahren «Spiel des Jahres» wurde, ist auch in der Schweiz und 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 beinahe prophetisch. Ein sehr spannendes Spiel.

**Monopoly dagegen können Sie nicht leiden.**

Monopoly ist wie Currywurst mit Pommes. Manchmal hat man Lust drauf. 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 grottenschlecht ist.

**Wie meinen Sie das?**

Am Anfang spielt der Faktor Zufall eine zentrale Rolle. Man würfelt und darf entsprechend weit ziehen. Dann aber kommt es sehr schnell zu einer extrem ungleichen 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.

**Wenn man Thomas Piketty glaubt, aber realistisch: Wer anfangs wenig hat, schreibt der französische Wirtschaftswissenschaftler, kann sich kaum mehr Reichtum erarbeiten.**

Ich stimme Piketty da zu. Man könnte daher zur Erkenntnis gelangen: Wir müssen etwas gegen mangelnde Chancengleichheit tun! Aber auf solche Ideen kommt beim Monopoly niemand. Ich denke, das liegt nicht zuletzt daran, dass dieses Spiel ein völlig starres System vermittelt.

**Zumindest bleibt selbst beim «Eile mit Weile» meist länger offen, wer gewinnen wird.**

Richtig. Und unterschätzen Sie «Eile mit Weile» bloss nicht. Die Grundlage dieses Spiels ist über 1500 Jahre alt. Im Grunde handelt es sich um ein religiöses Spiel.

**«Eile mit Weile» hat spirituelle Wurzeln?**

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 unter fürchterlichen Umständen immer wieder neu anfangen. Die Briten haben Pachisi in Indien geklaut, vereinfacht und «Ludo» genannt. Vor gut hundert Jahren wurde



**Jens Junge**



Jens Junge (56) ist

Professor für Wirtschaft und Marketing an der Design-Akademie Berlin und Direktor des Instituts für Ludologie (Spiel-forschung). Er berät auch Entwickler von

Online-Spielen. Junge studierte Geschichte, Betriebs- und Volkswirtschaft. 2005 promovierte er zum Thema «Unternehmenserfolg und Mitarbeiterverantwortung». (z.zs.)

es dann als «Eile mit Weile» auch in der Deutschschweiz populär.

**Das ursprüngliche Pachisi war komplexer?**

Es kamen sechs Würfel zum Einsatz und mit dem besten Wurf erreichte man die 25 («Pachisi» auf Hindi). Und in einer Variante gab es auch Ereignisfelder. Wer ein solches Feld erreichte, erlebte eine Art Höllenfahrt.

**Ähnlich wie beim Monopoly die Ereigniskarte: «Gehen Sie sofort ins Gefängnis!»**

Richtig. Viele Elemente heutiger Spiele wurden vor Jahrtausenden erfunden. In

“

**«Unterschätzen Sie «Eile mit Weile» nicht. Die Grundlage dieses Spiels ist 1500 Jahre alt. Im Grunde handelt es sich um ein religiöses Spiel.»**

meinen Vorlesungen zum Game-Design ist das immer ein zentrales Thema: Es gibt insgesamt 104 unterschiedliche Bausteine, aus denen Spiele konstruiert sind, egal ob alt oder modern, analog oder digital.

**Jedes Gesellschaftsspiel besteht aus 104 Elementen?**

104 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 zum Beispiel ein Ressourcensystem – also etwa Spielgeld oder Spielkarten von bestimmter Wertigkeit. Und meist gibt es Zufallsmechanismen, zum Beispiel Würfel oder Ereigniskarten.

**Könnten wir ohne Spiele leben?**

Nein. Schon die eigenen Finger kennenzulernen, geht ja nur darüber, dass 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. Und viele synaptische Verbindungen im Gehirn bilden sich dadurch überhaupt erst aus.

**Klingt super. Aber es gibt da einen Haken: Vereinzelt Jugendliche in der Schweiz zocken täglich bis zu zwanzig Stunden online.**

Das Suchtpotenzial von Digitalspielen hängt eng mit dem Geschäftsmodell der Herstellerfirmen zusammen: Klassische PC-Spiele wurden noch 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 100 Levels nach.

**Manche Wissenschaftler plädieren nicht nur im Zusammenhang mit Online-Games für einen «Spielzeug-Detox» im Kinderzimmer.**

Britische Forscher zählten im Rahmen einer Studie durchschnittlich 238 Spielzeuge in Kinderzimmern; darunter 29 Kuscheltiere, 33 Autos und 13 Roboter oder andere elektronische Geräte. Gesamtwert: rund 7800 Euro.

**Wahrscheinlich hatten die Kinder reiche Eltern.**

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.

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

Nein, 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. Interessant ist, dass in Ländern wie der Schweiz oder Dänemark, in denen es starke dörfliche Strukturen gab, sogenannte Bingo-Abende besonders populär wurden: eine Art Zahlenlotto. Das föderalistische System der Schweiz begünstigt Bingo-Abende. In Ländern mit einer stärkeren Zentralgewalt, zum Beispiel in Frankreich, herrscht dagegen das staatlich organisierte Zahlenlotto vor.

**Kennen Sie das Schweizer «Nationalspiel» Jass?**

Selbstverständlich. Die Regeln sind mir aber, ehrlich gesagt, nur mehr grob vertraut. Aber ich erinnere mich natürlich noch, dass der Trumpf-Bauer 20 Punkte bringt – mehr als der König. Genau wie beim Skat, wo die Bauern den Trumpf bestimmen.

**Spielen Sie Lotto?**

Wenn der Jackpot besonders hoch ist. Es ist spannend, diesen Nervenkitzel mitzuerleben. Ich mache das auch aus wissenschaftlicher und kulturpolitischer Motivation. Und ich weiss natürlich, dass ich ziemlich sicher nicht gewinnen werde. Aber ich spiele halt einfach sehr gerne.

**Der Dalai Lama sagt: «Es geht darum, alle Erscheinungen als Spiel zu begreifen.» Greift er da zu hoch?**

Nein. In der Natur gibt es in der Tat 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. Das sollten wir nie vergessen.

**Gesellschaftsspiele haben Zukunft – trotz dem Trend zu Online-Games.**