

Claudius Clüver

## Würfel, Karten und Bretter. Materielle Elemente von Spielen und der Begriff der Spielform

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14334>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Clüver, Claudius: Würfel, Karten und Bretter. Materielle Elemente von Spielen und der Begriff der Spielform. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. SPIEL|MATERIAL, Jg. 20 (2020), Nr. 1, S. 35–52. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14334>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# WÜRFEL, KARTEN UND BRETTER

Materielle Elemente von Spielen und der Begriff der Spielform

CLAUDIUS CLÜVER

## ABSTRACT

An der Untersuchung von Würfel-, Karten- und Brettspielen zeigt sich, dass ähnliche materielle Objekte sowie die ihnen anhaftenden spezifischen Attraktionsmomente auch ähnliche Spiele herausfordern. Diese Objekte besitzen also die Affordanz, jene Spiele mit ihnen zu spielen. So bieten Würfel sich für Spiele mit starker Zufallskomponente an, Kartenspiele erfahren einen Wandel vom glückszum fähigkeitsbasierten Spiel während die ihnen zugrundeliegenden mathematischen Prinzipien erschlossen werden, und Bretter laden aufgrund ihrer geometrischen Flächen zum Wettbewerb um den so aufgespannten Raum ein. Auf Basis dieser Befunde schlage ich für diese Objekte den Begriff der Spielform vor, die sich dadurch auszeichnen, dass sie stabil, wiedererkennbar und funktional auf das Spiel bezogen sind. Neben diesen objekthaften Spielformen können auch Praktiken wie Gesten oder mit Spielen in Verbindung stehende Infrastrukturen Formcharakter besitzen. Treten mehrere Spielformen zusammen und trägt die Verbindung wiederum formhafte Züge, ist also ebenfalls stabil, wiedererkennbar und funktional, so spreche ich von Spielformaten, etwa von Brett- oder Kartenspielen, die auf ein gemeinsames Formeninventar zurückgreifen. In moderneren Spielen ist es üblich, das gesamte spielerische Formeninventar frei zu kombinieren, wogegen starke Formatgrenzen für traditionelle Spiele kennzeichnend ist.

## I. KLASSISCHE SPIELE

Wer heute ein Gesellschaftsspiel öffnet, wird kaum überrascht sein, darin sowohl ein Spielbrett als auch Würfel und Karten zu finden. Bekannte Beispiele dafür sind *Monopoly*, *Trivial Pursuit*, *Die Siedler von Catan*, also Spiele, die zu den beliebtesten der Gegenwart in Nordamerika und Europa zählen. Spieler:innen dieser modernen Spiele sind es gewohnt, dass typische Spielelemente wie Würfel, Karten oder Bretter immer wieder in neuen Spielen kombiniert werden. Das ist ein historisch neues, einzigartiges Phänomen. Außerhalb der gegenwärtigen, industriell geprägten und fortschrittsorientierten Situation ist es typisch, wenige Spiele zu kennen. Historisch betrachtet finden sich in einem gegebenen Kulturkreis normalerweise circa ein

Dutzend Spiele oder weniger. H.J.R. Murray<sup>1</sup> schätzt 50–60 Brettspiele auf der ganzen Welt. Dabei treten Gruppen von Spielen auf, die ähnliche Eigenschaften tragen, etwa Würfelspiele, Kartenspiele und Brettspiele. Diese dominanten Formate geregelter Spiele sind auffälligerweise nach den verwendeten Spielmaterialien benannt: Würfel, Karten, Bretter.<sup>2</sup> Diese materiellen Objekte scheinen also von einer dominanten Prägnanz für die Wahrnehmung der Spiele zu sein, in denen sie zum Einsatz kommen.

Im Folgenden untersuche ich, welche Funktion diese Objekte in den Spielen haben. Auf dieser Basis entwickle ich den Begriff der Spielform, der die Materialität von Spielelementen wie auch deren Funktion und ihren Gebrauch in Spielpraktiken einbezieht. Darauf aufbauend schlage ich eine Deutung vor, die erklären kann, warum solche Objekte die Spiele, in denen sie verwendet werden, in der Wahrnehmung der Spielenden derart stark charakterisieren. Dabei sind die drei genannten Spielformen jeweils auf eines von drei Prinzipien bezogen.<sup>3</sup> So sind Würfelspiele um den Zufall organisiert, Kartenspiele tendenziell um Kombination, Brettspiele schließlich um räumliche Konflikte. Die Objekte formen dabei das Prinzip mit und umgekehrt. Gruppen von Spielen grenzen sich im historischen Verlauf zunehmend voneinander ab, indem sie immer prägnanter den zentralen Reiz ihres jeweiligen Grundprinzips in den Vordergrund bringen. Die Menge historischer Spiele lässt so idealtypische Arten von Spielen aufscheinen, die fluchtpunkthaft auf ihr zentrales Attraktionsmoment bezogen sind: etwa das Würfelspiel, das sich auf den Zufall bezieht.

Die Spiele, die bekannt sind, fallen in überraschend einhelliger Art in die Kategorien, die hier herausgestellt werden. Obwohl nicht alle Spiele in diese drei Kategorien fallen, hat die Menge aller Spiele keine beliebige Struktur, denn auch die Ausnahmen bilden klar abgegrenzte Gruppen von Spielen. Auch über kulturelle Grenzen hinweg scheinen sich geregelte Spiele häufig den gleichen Herausforderungen zu widmen. Die wenigen Spiele der Weltgeschichte sind außerdem häufig in großen Gebieten und über kulturelle Grenzen hinweg bekannt<sup>4</sup> – zum Beispiel Spiele der *Backgammon*-Gruppe oder *Dame*. Sie variieren typischerweise lokal, also

- 
- 1 Für die Brettspiele zählt Murray 270 Varianten. Vgl. Murray: *A History of Board-Games Other than Chess*, S. 227f.; Vgl. Parlett: *The Oxford Guide to Card Games*. David Parlett listet zwar Kartenspiele im mittleren dreistelligen Bereich auf, hier sind aber Spielvarianten mit unterschiedlichen Namen nicht zusammengefasst. Kartenspiele sind gerade dadurch gekennzeichnet, dass die traditionellen Kartendecks für unterschiedliche Spiele eingesetzt werden können. Diese Eigenschaft schlägt sich in einer größeren Varianz und Dynamik gegenüber den Brettspielen nieder.
  - 2 Das gilt auch für andere Sprachen außer Deutsch.
  - 3 Diese Prinzipien korrespondieren mit den »Haltungen des Spielers« bei Roger Caillois. Vgl. Caillois: *Die Spiele und die Menschen*. Maske und Rausch, S. 18ff.
  - 4 Vgl. Crist/de Voogt/Dunn-Vaturi: »Facilitating Interaction«, S. 181.

von Ort zu Ort.<sup>5</sup> Dabei sind aber die Unterschiede der Spiele von einem Kulturraum zum anderen selten größer als die lokalen. Das legt Schlüsse nahe, die für Kulturwissenschaftler:innen überraschend sind: Es scheint so, als würden sich einige Praktiken des Spielens unterhalb der Schwelle von Kultürllichkeit entfalten. Die Spielpraktiken sind Teil von Kultur, ragen aber gleichsam aus ihr hinaus. In anderen Worten: Es scheint *etwas* zu geben, das Amerikaner aus den 1930ern, Bürger des alten Roms wie auch Personen aus verschiedenen Völkern im präkolumbischen Mesoamerika teilen, denn in allen diesen Kulturen sind Würfelspiele beliebt. Murray erläutert, dass etwa die Hälfte der von ihm behandelten Brettspiele nur von einem Volk gespielt wird.<sup>6</sup> Für gewöhnlich sind dies Spiele mit simplen Regeln. Gerade die komplexen Spiele scheinen also zu wandern.

Die relative Kulturunabhängigkeit geregelter Spiele fordert grundlegende kulturwissenschaftliche Fragen heraus. Inwiefern Phänomene von der Kultur geprägt werden, in der sie erscheinen, ist eine der zentralen Fragen der Kulturwissenschaft. Mit Strukturalismus, Konstruktivismus und Poststrukturalismus tendieren einige der bedeutendsten philosophischen Strömungen der letzten Jahrzehnte dazu, von einer weitgehend kulturrelativen Verfasstheit der Wirklichkeit auszugehen. Vor dem Hintergrund der verblüffenden Ergebnisse ethnografischer Forschung, die eine Grundlage dieser Strömungen bilden, ist es schwierig, überhaupt Phänomene auszumachen, die nicht schon durch Kultur und Sprache geformt sind. Deswegen ist es faszinierend bis überraschend, dass geregelte Spiele erstens in fast allen bekannten Kulturen mit sehr ähnlichen Eigenschaften auftreten, und dass zweitens einzelne geregelte Spiele sehr leicht von einer Kultur in die andere zu wandern vermögen, ohne sich dabei grundlegend zu verändern.<sup>7</sup> Außerdem werden geregelte Spiele in den meisten Fällen nicht mit einer kulturellen Symbolik verbunden, und wenn es doch geschieht, verändern sich die Regeln dadurch kaum. Das heißt nicht, dass Spiele immer kulturell wirkungslos bleiben – die Kultur des Spielens und das Reden über Spiele können starke Impulse in einer Kultur geben. Die Materialität und Struktur eines Spiels haben dabei nur einen geringen Einfluss darauf, welche Bedeutung dieses Spiel in der einen oder der anderen Kultur hat. Spiele erhalten vielmehr Bedeutungen, die von außen an sie herangetragen werden: Insbesondere die Pädagogik und Philosophie der europäischen Neuzeit beziehen sich immer wieder auf das Spiel.<sup>8</sup>

Während also im Folgenden kulturübergreifend wiederkehrende und stabile Elemente in geregelten Spielen (in Reihenfolge: Würfel, Karten und Bretter) der

---

5 Vgl. Parlett: *The Oxford Guide to Card Games*, S. 49.

6 Vgl. Murray: *A History of Board-Games Other than Chess*, S. 228.

7 Das haben sie mit einem anderen von Forme(l)n dominierten Bereich – der Technik – gemein. Ebenso wandern mathematische Konzepte recht leicht über kulturelle Grenzen wie etwa der Gedanke der »Null«.

8 Vgl. Lhôte: »Das diskrete Spiel der Bourgeoisie«, S. 13ff.;

Gegenstand sind, wird diese Stabilität auf der Basis einer umfassenden Kulturrelativität gedacht.

## 2. WÜRFEL

Bereits außerhalb von Spielen haben Objekte in Würfelform das Vermögen, zu faszinieren. Betrachten wir als Beispiel die Form eines sechsseitigen Kubus, wie sie etwa ein üblicher Spielwürfel besitzt.<sup>9</sup> Erstens ist diese Form so beschaffen, dass ein:e Betrachter:in immer nur drei Seiten gleichzeitig sehen kann. Wenn zweitens die Seiten unterschiedlich markiert werden, wird dieser Umstand auffällig – was bei einem Spielwürfel der Fall ist. Ein:e Betrachter:in wird sehr wahrscheinlich beginnen, den Würfel in den Händen zu drehen, um die verschiedenen Seiten zu betrachten. Ein Würfel kann auf diese Weise den phänomenologischen Aspekt der Abschattung vor Augen führen, ohne vorauszusetzen, dass das reflektiert würde. Ist der Würfel aus transparentem Material, lassen sich zwar auch die drei entfernteren Seiten sehen, das macht aber das Verhältnis von Zeigen und Verdecken noch komplexer. Am häufigsten wurden historisch Astragalen (siehe Abb. 1) als Würfel verwandt, also Gelenkknochen von Paarhufern. Ihre unregelmäßige Form betont die Abschattung<sup>10</sup> ähnlich wie Markierungen.

Darüber hinaus lässt sich der Würfel werfen, wonach er meist auf einer Seite liegen bleibt und eine andere nach oben gerichtet bleibt. Es ist praktisch nicht vorauszusehen, welche Seite das sein wird. Mit Markierungen auf den Seiten eignet sich ein Würfel auf diese Weise bekanntlich als Zufallsgenerator. Diese Eigenschaft des Würfels kommt historisch gesehen in rituellen Zusammenhängen, vor allem aber im Bereich geregelter Spiele zum Einsatz. Würfel sind dementsprechend einerseits üblich als Symbol für geregelte Spiele, andererseits für Zufall bzw. für das Schicksal (siehe Abb. 2). In historischen Würfelspielen ist der Zufall von entscheidender Wichtigkeit.

---

9 Andere Formen von Würfeln sind vielfach: Global und historisch gesehen werden oft Tierknochen oder Muscheln geworfen, deren Unregelmäßigkeiten dadurch ausgeglichen werden, indem mehrere geworfen und die Ergebnisse zusammengezählt werden. Dasselbe ist mit Münzen möglich. Daneben sind auch Rollwürfel verbreitet. Industriell kann jeder geometrische Körper mit hoher Genauigkeit und in großer Menge gefertigt werden, sodass neben dem verbreiteten sechsseitigen auch Würfel mit vier, acht, zehn, zwölf oder zwanzig Seiten verfügbar sind. Außerdem sind Würfel mit Sondermarkierungen für bestimmte Spiele verfügbar, zum Beispiel ein sechsseitiger, der zwei Mal die Zahlen von eins bis drei trägt, oder ein zehnsseitiger, der die Zahlen 00–90 in Zehnerschritten trägt, sodass er zusammen mit einem zehnsseitigen eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 produziert.

10 Vgl. Husserl: Phänomenologie der Lebenswelt, S. 55ff.



Abbildung 1: Historische Würfel: Astragalen aus Tierknochen (Verwendet unter CC-BY-SA 3.0, Wikimedia-Commons User Hanay).



Abbildung 2: Würfel als Symbol für Ungewissheit und Gefahr im Militär (Gemeinfrei).

Aus vielfältigen Experimenten<sup>11</sup> ist bekannt, dass Menschen schlecht darin sind, zufällige Ereignisse einzuschätzen, was in Würfelspielen regelmäßig zu Überraschungen führt. Oft wird das Schicksal im Würfelspiel am Werk gesehen, wobei Spieler:innen von Spielen, in denen Würfel entscheidend sind, nicht selten abergläubische Denkweisen oder magische Handlungen zeigen. Dass ein Objekt sich anders verhält, als es erwartet wird, dass es überrascht, macht es interessant – der Würfel bekommt auf diese Weise den Anschein von Lebendigkeit. Dazu kommt eine Verzögerung, die den Würfelwurf kennzeichnet. Wenn ein Würfel geworfen wird, dauert es einen kurzen Moment, bis er zum Liegen kommt. Danach muss noch der Wert des Wurfes erkannt, gezählt, oder (bei mehreren Würfeln) errechnet werden. Zur Überraschung kommt ein Moment der Spannung hinzu, der sich etwa durch Würfelbecher noch ausdehnen lässt.<sup>12</sup> Somit sind Würfel aufgrund ihrer materiellen, äußeren Beschaffenheit und deren Interaktion mit der menschlichen Wahrnehmung sowie Reflexion attraktiv.

Die Attraktivität der Würfel wird durch einen materiellen Einsatz noch erhöht. Die meisten historischen Würfelspiele besitzen nur wenige Elemente mehr als diese. Diese Spielkonfiguration ist unterhaltsam genug, um als Beschäftigung in historisch weit verbreitetem Maße zu dienen.

Die meisten Würfelspiele der Geschichte sind Glücksspiele, die sich lediglich der Würfel bedienen. Daneben gibt es Spiele, die mit Würfeln und Brettern gespielt werden. Da dieser Textabschnitt nicht anhand von Spielformaten<sup>13</sup> sondern anhand von Spielmaterialien geordnet ist, tauchen diese Spiele hier auf, statt in einem eigenen Abschnitt. Sie entsprechen außerdem, wie gleich zu zeigen sein wird, eher dem Idealtypus des Würfelspiels als dem des Brettspiels, deswegen sind sie nicht dort eingeordnet.

Das Würfelspiel mit Spielbrett stellt eine sehr alte Mischform dar. Die ältesten bekannten Brettspiele überhaupt fallen in diese Kategorie, das babylonische *Spiel von Ur* sowie das altägyptische *Senet*.<sup>14</sup> Zu dieser Art von Würfelspielen gehört das *Backgammon*, dessen Vorläufer mindestens bis zum altrömischen *Duodecim Scripta* zurück gehen.<sup>15</sup> Dazu das Indische *Pachisi*, auf dem die heute populären Spiele *Ludo* (in Amerika, England und vielen europäischen Ländern), *Mensch ärgere Dich nicht*

---

11 So etwa der Spielerfehlschluss oder der Diskurs um das Ziegenproblem.

12 Julius Cäsar bezieht sich in seinem Klischee gewordenen Zitat »alea iacta est« auf diesen Moment. Entgegen der verbreiteten Übersetzung »Die Würfel sind gefallen« sagt Cäsar vielmehr »Die Würfel sind geworfen«. Die Metapher beschreibt somit einen Zeitraum, in dem ein entscheidender Vorgang in die Wege geleitet worden ist, währenddessen aber keine Eingriffsmöglichkeit besteht. Im Original handelt es sich um eine Situation im Bürgerkrieg, in der Cäsars Truppen in Bewegung gesetzt sind.

13 Zu diesem Begriff siehe unten.

14 Vgl. Dunn-Vaturi: »Mensch ärgere Dich nicht‘ im Altertum. Zu den Spielen aus Ägypten und dem vorderen Orient«.

15 Vgl. Donovan: *It's All a Game*, S. 34ff.; Vgl. Schädler: »Zwischen perfekter Balance und Hochspannung. Die Geschichte des Backgammon im Überblick«.

(in Deutschland) wie auch *Eile mit Weile* (in Österreich) basieren.<sup>16</sup> *Pachisi* wird traditionell nicht auf Brettern, sondern auf textilen Spielplänen gespielt. Dazu ist hier das *Gänsepiel* zu nennen, ein spiralförmiges Wettrennen zur Mitte, das besonders im 17. Jahrhundert (als Glücksspiel um Geld) beliebt war.<sup>17</sup> Diesen Spielen ist gemein, dass das Ergebnis der Würfel in Fortschritt auf einem Weg übersetzt wird. Häufig wird diese Art des Spiels daher als Würfel-Rennspiele (engl. *Race Games*)<sup>18</sup> bezeichnet. Dabei gibt es keine Entscheidung über die Richtung und auch keine zweite Dimension: Der Weg ist eine Linie aus Feldern. Teilweise wird dieser Weg in mehreren Richtungen beschritten, so in *Backgammon* von den beiden Spieler:innen gegenläufig, Bewegungen in mehr als zwei Richtungen sind erst im 19. Jahrhundert<sup>19</sup> zu finden. Der Fortschritt auf dem Spielplan protokolliert einerseits den Punktestand und versieht ihn andererseits mit einer materiellen Form, die weitere Regeln ermöglicht (das *Schlagen* im *Mensch ärgere Dich nicht*).

Das Würfel-Rennspiel erweitert die Spannung des Würfel-Spiels um einen weiteren Aspekt, und bildet so eine frühe und stabile Hybridform. Ab dem 18. Jahrhundert erscheint eine große Anzahl an thematischen Würfel-Rennspielen, häufig mit Reisetema. Dabei variieren die Regeln jeweils nur wenig – die meisten versehen schlicht das Gänsepiel mit einer neuen Gestaltung und einer neuen Metapher. Diese Familie von Spielen ist ein Zwischenschritt auf dem Weg zum heute vertrauten Brettspiel, dessen Vertreter gestaltet und thematisch sind. In seiner frühen Kombination von Würfeln und Brett dient es als Wegbereiter der vielfältigen modernen Hybridisierungen.<sup>20</sup>

Das bedeutet zusammenfassend, dass das idealtypische Würfelspiel eines ist, das auf den Moment der Spannung während des Würfelwurfes konzentriert ist. Somit umfasst es nicht viel mehr als einen oder mehrere Würfel. Es basiert entweder auf dem reinen Zufall (bei kubischen Würfeln) oder bezieht einen Geschicklichkeitsaspekt mit ein (bei Astragalen: Weil diese unregelmäßig geformt sind, können Spieler:innen durch Auswahl und Übung bedingt Einfluss auf das Ergebnis nehmen). Dieser Aspekt wird für gewöhnlich durch Geldeinsätze oder Bewertungssysteme

---

16 Finkel: »Pachisi«.

17 Vgl. Donovan: *It's All a Game*, S. 37, 53; vgl. Goodfellow: »The Development of the English Board Game, 1770–1850«; vgl. Lhôte: »Wendezeit in der Spielekultur. 1778–1818, von Voltaire bis Marx«; vgl. Zollinger: »Zwei Unbekannte Regeln Des Gänsespiels«.

18 Diese Bezeichnung ist in der Spiel Literatur des 20. Jahrhunderts zu finden, primär der Britischen. Somit kann ich an dieser Stelle noch nicht sagen, wann diese Art von Würfelspielen interpretativ mit Wettrennen verbunden werden.

19 Vgl. Whitehill: »Games of America in the Nineteenth Century«; vgl. Whitehill: »Amerikanische Spiele von Moralismus zu Monopoly«; vgl. Donovan: *It's All a Game*. S. 52ff.

20 Vgl. Lhôte: »Wendezeit in der Spielekultur. 1778–1818, von Voltaire bis Marx«, S. 115; vgl. Whitehill: »Amerikanische Spiele von Moralismus zu Monopoly«, S. 163; vgl. Lhôte: »Das diskrete Spiel der Bourgeoisie«, S. 82f.; vgl. Schädler: »Lehrreich und unterhaltsam? ›Le jeu discret de la bourgeoisie‹ – Spiele einer Ausstellung im Schweizer Spielmuseum, La Tour-de-Peilz, 2008/09«.

(zum Beispiel das Punkte zählen, oder der Kombinationsbogen im Kniffel) erweitert, um den Wurfsergebnissen noch größere Bedeutung zu geben, indem eine Kontinuität zwischen den Würfeln hergestellt und unterhalten wird.

An die Stelle dieser Einsätze und Bewertungssysteme tritt in den Würfel-Rennspielen die Bewegung auf einem Weg, womit eine zweite Idealform entsteht. Der Kurs, den die Spielenden zu bestreiten haben, kann Spiral-, Kreuz- oder Linienförmig sein. Auf dem Kurs können weitere Spielaspekte wirksam sein, insbesondere das *Schlagen* oder *Gefangen-Nehmen*, wenn die eigene Figur auf ein bereits besetztes Feld gelangt sowie Sonderfelder, die die Figuren weiter oder zurücksetzen oder davor schützen, geschlagen zu werden.

### 3. SPIELKARTEN

Frühe Kartenspiele sind vorrangig Glücksspiele und somit funktional weitgehend austauschbar mit Würfelspielen. Gerade in religiösen und bürgerlichen Kreisen ist das Glücksspiel jedoch schon im Mittelalter suspekt, weil im Glücksspiel einerseits die Früchte ehrlicher Arbeit verloren gehen können, andererseits Gewinne ohne ehrliche Arbeit erlangt werden können. Im Verlaufe der Neuzeit spielen bürgerliche Spieler:innen zunehmend taktischer, indem sie sich etwa die bereits ausgespielten Karten merken oder die Reaktionen der anderen Spieler:innen beobachten. Diese Art des Spielens wird in Abgrenzung zur freigiebigen und überschwänglichen Spielweise des Adels entwickelt und in Reaktion auf die unberechenbar-unsittlichen Aspekte des Glücksspiels.<sup>21</sup> In dem Maße, wie das Bürgertum kulturell maßgebend wird, entsteht so ein spielkultureller Raum, der von Spielen ausgefüllt wird, die die Fähigkeiten der Spieler:innen stärker belohnen. Dies geschieht in mehreren Stufen, von heute verschwundenen Wettspielen wie *Pharao* oder *Landsknecht*, die bis etwa 1600 dominieren, über das 17. Jahrhundert mit *Reversis*, *Hombre* und *Whist* und den ersten Spielbüchern, bevor der Wandel in den Kartenspielen des 19. Jahrhunderts wie *Skat* oder *Poker* gipfelt. Die fähigkeitsbasierten Spiele, die ab dem 17. Jahrhundert entstehen, sind zum Teil heute noch verbreitet, im Gegensatz zu den Glücksspielen der früheren Zeit, die aus der Spielpraxis verschwunden sind.

Kartenspiele basieren praktisch immer auf dem Umstand, dass Karten ihre Vorderseite verbergen können, während ihre Rückseite zu den Mit- beziehungsweise Gegenspieler:innen gerichtet ist.<sup>22</sup> Dies betrifft die Glücks- wie die Fähigkeitsspiele. Je mehr die Fähigkeiten der Spielenden im Vordergrund stehen, desto entscheidender ist es, die Spielpartie als ein System von bekannten und unbekannt Informationen<sup>23</sup> zu behandeln, dessen unbekannter Teil durch das Reflektieren

21 Vgl. Depaulis: »Aristokratische« versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele«, S. 155 ff.; Vgl. Wörner: Die Dame im Spiel, S. 432; Vgl. Schädler und Strouhal: »Das schöne, lehrreiche Ungeheuer«, S. 11.

22 Vgl. Parlett: The Oxford Guide to Card Games. S. 15ff.;

23 Die Informatik spricht von Spielen mit imperfekter Information im Gegensatz zu Spielen mit perfekter Information, etwa die meisten Würfelspiele.

von Wahrscheinlichkeit im Spiel genutzt werden kann. Diese Betrachtung der Situation als eine informatische ist eine moderne Haltung – in Kulturen mit weniger wissenschaftlich-empirisch-materialistischem Selbstverständnis tendieren Spielende eher dazu, den Spielverlauf in Begriffen des Schicksals zu fassen und weniger dazu, ihn zu reflektieren. In der komplexeren Struktur des Kartendecks liegt der entscheidende materielle Unterschied zu den Würfelspielen: Im Gegensatz zu Würfeln beeinflusst das Ergebnis eines Spielereignisses (wie dem Abheben einer Karte) die Wahrscheinlichkeiten aller folgenden Ereignisse. Wird zum Beispiel ein Bube vom Deck abgehoben, sinkt die Wahrscheinlichkeit, beim nächsten Mal wieder einen Buben zu ziehen, denn im Deck liegen jetzt maximal noch drei Buben.

Die Vorderseite der Spielkarte ist mit Symbolen gekennzeichnet, die Gruppen (die Farben) und eine Hierarchie (die Werte) anzeigen. Die so entstehende Ordnung bietet die Möglichkeit einer hierarchischen Wertung, die in vielen Spielen relevant ist. Neben der Wertung eröffnet diese zweiteilige Ordnung die Möglichkeit der Kombination und Rekombination von Karten, wie etwa im *Poker*. Vielfach wurde die Hierarchie auch soziokulturell gedeutet, zumal ein Hofstaat dargestellt wird.

Das idealtypische Kartenspiel ist also eines, bei dem die Spielenden nur schrittweise erfahren, welche Karte sich an welcher Stelle im Spiel befindet, während sie eine bestimmte Konfiguration der Karten herbeiführen oder richtig erraten müssen.

#### 4. BRETTSPIELE

Unter der hier eingenommenen Perspektive, die sich mit Idealtypen beschäftigt, erscheint ein zweidimensionales Raster als die typische Form des Brettspiels. Daneben gibt es eine Vielzahl verschiedener Arten von Spielbrettern: Pochbretter, *Mancala*-Bretter, solche mit spiralförmig oder kreuzförmig zu einem Weg angeordneten Feldern, *Backgammon*-Bretter. Einige von diesen genannten Brettern werden in Spielen verwandt, die hier bereits dargestellt wurden: Pochbretter sind für das Kartenspiel *Poch* nötig, und die Würfel-Rennspiele wurden hier mit den Würfelspielen verhandelt. Sowohl bei *Poch* als auch bei den Würfel-Rennspielen finden die entscheidenden Spielhandlungen größtenteils nicht auf dem Brett statt: Das Pochbrett dient der Verwaltung der Spieleinsätze, die Bretter der Würfel-Rennspiele sind vor allem Mittel der Dokumentierung des Spielstandes. Somit ist *Poch* mehr Kartenspiel als Brettspiel, die Würfel-Rennspiele mehr Würfelspiel als Brettspiel. Durch ihre linearen Spielpläne sind die Würfel-Rennspiele eine Ausnahme in der Menge der Brettspiele. Eine zweite Ausnahme sind *Mancala*-Spiele, die einen oder mehrere Wege aus einer Reihe von kleinen Gruben bilden, in die hinein oder aus denen heraus Spielsteine (oft Kieselsteine oder Bohnen) gezählt werden. Sie stehen in ihrer geringen räumlichen Komplexität näher an den Würfel-Rennspielen. Das Spielfeld eines Brettspiels muss auch kein Brett sein. So wird die große Gruppe

der *Mancala*-Spiele meist in kleinen Gruben gespielt, die mit der Hand in den Sand gegraben werden.<sup>24</sup> Bretter mit Mulden sind eine andere verbreitete Variante.

Die größte Gruppe der Brettspiele sind jedoch solche auf gerasterten Spielfeldern, als typisches Beispiel wäre das *Dame*-Spiel oder das japanische *Go* zu nennen. Das bekannteste Beispiel dürfte das 8 mal 8 quadratische Felder messende Schachbrett sein. In der Regel sind die Spielsteine dabei abstrakt, womit das in der Kulturwissenschaft gerne bearbeitete *Schach* als eher untypisch erscheint.<sup>25</sup> Nicht durchgängig gerasterte Bretter sind ebenfalls zu finden, etwa im Fuchsspiel, Belagerung oder Mühle.

Der Großteil historischer Brettspiele aber ist geprägt von einem räumlichen Konflikt um ein zweidimensionales Raster. Materialien sind dabei das gerasterte Spielfeld sowie Figuren. Das Spielfeld wird manchmal in den Sand gezeichnet oder mit einem Schreibwerkzeug auf eine Fläche gezeichnet oder geritzt, in Holz geschnitzt oder auf Holz aufgemalt, seltener in Stein gemeißelt. Erst mit der Industrialisierung löst Pappe diese Materialien ab. Die Spielfiguren sind oft kleine Objekte, die leicht und in Masse verfügbar sind – Kiesel, Bohnen oder Körner, Muscheln oder Knochen etwa. In der Regel sind weder das Spielbrett noch die Spielfiguren dekoriert oder figurativ ausgestaltet – das typische Brettspiel ist abstrakt und geometrisch. Die materielle Beschaffenheit des Spielmaterials ist auch aufgrund dieser Abstraktheit für den bloßen Spielablauf eher zweitrangig. Schach bildet hier die Ausnahme, was seine außerordentliche Beliebtheit in der neuzeitlichen Kulturwissenschaft erklären mag. Diese Eigenschaft des Schachspiels hat es ermöglicht, dass es eine der Wurzeln des Simulationsgedankens wurde.<sup>26</sup> Eine vage, symbolische Ähnlichkeit der geometrischen Wettbewerbe mit Krieg, Kampf oder Jagd wird allerdings zumindest in den mittelalterlichen Namen einiger Brettspiele bemerkt: Das *Hasenspiel*, *Fuchs und Gans*, Das *Belagerungsspiel*, *Ludus rebellionis*.<sup>27</sup>

Der mathematische Charakter der Brettspiele schlägt sich darin nieder, dass Brettspiele immer wieder als Experimentalraum oder Beispiel in der Geschichte des mathematischen Denkens auftauchen. Die Mathematik als die Reflexion von abstrakten Strukturen bedient sich somit des Brettspiels als der abstrakten Struktur um der abstrakten Struktur willen.

Die zentrale Herausforderung in Brettspielen ist ein direkter Wettbewerb um die Kontrolle des geometrischen Raumes. Hier kann ein Leistungswettbewerb ausgetragen, somit Selbstwirksamkeit erlebt werden, wenn erfolgreich Raumkontrolle erlangt wird. Die strukturelle, geometrische Abstraktheit des Spiels bedeutet dabei, dass die Spieler:innen die Herausforderung als eine primär abstrakt-verstandesmäßige wahrnehmen. Sie verleiht der taktischen Reflexion eine unmittelbare, materielle Entsprechung auf dem Brett, was die subjektive Empfindung eines Materiell-

24 Vgl. Murray: A History of Board-Games Other than Chess, S. 159f.

25 Vgl. Murray: S. 7.

26 Vgl. Nohr: Die Natürlichkeit des Spielens, S. 19ff.

27 Vgl. Murray: A History of Board-Games Other than Chess, S. 98ff.

Werdens der eigenen Gedanken hervorruft. Dazu verändert sich mit jedem Zug die räumlich-geometrische Situation des Spielzustandes und schafft neue taktische Beziehungen zwischen den Spielelementen. Diese Beziehungen sind zwar nicht zufällig wie die Ergebnisse von Würfelwürfen, zeigen aber den unerwarteten Verlauf zwischenmenschlicher Interaktion, womit sie ebenso zu überraschen vermögen wie der Fall der Würfel. Diese Verschaltung von verstandesmäßig-taktischer und materiell-geometrischer Spieldimension ist das Attraktionsmoment des Brettspiels.

Das idealtypische Brettspiel wird dementsprechend auf einem abstrakten, zweidimensionalen Raster gespielt, auf dem zwei Spielende oder zwei Spielendengruppen gegeneinander antreten. In diesem Wettbewerb dürfen sie entweder Spielsteine an bestimmte Stellen auf dem Raster setzen oder bereits dort befindliche auf andere Stellen bewegen. Ist Bewegung möglich, dann in den meisten Fällen in vier oder acht Richtungen (oder komplexeren Mustern), nicht nur auf einer Linie. Meist können durch bestimmte Züge gegnerische Steine vom Feld genommen oder »gefangen genommen« werden. Ziel des Spiels ist es, als erste:r eine bestimmte Stellung der Steine auf dem Feld herbei zu führen, alle Steine des:der Gegner: in vom Feld zu entfernen, mehr Steine als der:die Gegner:in gefangen zu nehmen oder auf dem Feld liegen zu haben oder, wie in *Go*, einen größeren Teil des Spielfeldes mit eigenen Steinen zu umschließen und somit zu erobern.

## 5. SPIELFORMEN

Aus der Reflexion der beschriebenen Spielmaterialien lässt sich eine analytische Methode zur Systematisierung von Spielelementen gewinnen. Wie hier zu erkennen ist, gibt es bestimmte Objekte, mit denen in sehr unterschiedlichen kulturellen Kontexten immer wieder gespielt wird.<sup>28</sup> Sie treten auf eine kulturübergreifende Weise mit der Wahrnehmung und den Praktiken von Spielenden in Beziehung, was für die Spielenden lustvoll ist, Vergnügen bereitet. Diese Beziehungen lassen sich mit dem Begriff der Affordanz fassen. Mit diesem Begriff wird der Angebotscharakter an Lebewesen einer bestimmten körperlichen Struktur beschrieben, der von Gegenständen ausgeht – Ein Stuhl hat für Menschen einer bestimmten Größe die Affordanz, sich zu setzen.<sup>29</sup> Dieser Begriff wurde von James J. Gibson für die Wahrnehmungspsychologie geprägt und im Bereich des Designs weit rezipiert. Der Begriff ist hier insofern nützlich, als dass er keine Subjekt-Objekt-Dichotomie erzwingt; Die Affordanz ist eine Beziehung, die sowohl Teile des Gegenstandes als auch Teile des wahrnehmenden Wesens umfasst. James J. Gibson, der den Begriff

---

28 Vgl. Adamowsky: »Game Studies und Kulturwissenschaft«, 350f. Dort wird der Ball als Beispiel genannt.

29 Vgl. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*, S. 127ff., insb. S. 133ff.; vgl. Abend/Beil: »Editor-Games Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies«, S. 52.

prägte, lagert ihn dementsprechend in eine »ökologische Wahrnehmungspsychologie« ein.<sup>30</sup> Die Grenzen der Affordanz verlaufen im Objekt und im Subjekt, die wiederum Pole innerhalb der materiellen Beziehung sind. Dabei werden Subjekt, Objekt und Affordanz in Prozessen hervorgebracht. Genauer gesagt ist die Affordanz also eine Beziehung innerhalb der materiellen Welt, die einem wahrnehmenden Wesen Angebots-ähnlich erscheint. Bei Gibson ist die Affordanz um das einzelne Individuum herum gedacht, was um soziale und kulturelle Aspekte zu erweitern ist<sup>31</sup> – im hier vorliegenden Falle etwa aus dem Grund, dass die hier beschriebenen Gegenstände keine natürlich vorgefundenen, sondern von Menschen gefertigte (oder, im Falle der Astragalen, vorgefundene und ausgesuchte) sind. Ihre Benutzung ist zudem von Spielregeln geformt, also von kulturellen Konventionen.

Die auf die Spielobjekte bezogenen Praktiken sind in Regelsysteme eingrenzter Komplexität eingelagert, die sich um die Affordanzen entspinnen. Die Praktiken sind also nicht auf die bloße Handhabung eines Spielobjektes beschränkt, wie es bei manchen Spielzeugen der Fall ist. Sowohl die Praktiken als auch die Objekte entwickeln sich auf langsame Weise weiter, sie sind relativ stabil. Spielobjekte wie Würfel und Karten sind also wiedererkennbare Dinge, die darüber hinaus mit relativ stabilen Praktiken assoziiert sind: Sie sind mit ihrer funktionalen Verwendung in spezifischen Spielen assoziiert. Für dieses Funktions-Objekt-Gefüge schlage ich den Begriff Spielform vor.<sup>32</sup> Er drückt die beiden beschriebenen Aspekte aus: *Form* steht für die Stabilität und Wiedererkennbarkeit des Elementes, *Spiel* für den Funktionszusammenhang.<sup>33</sup>

---

30 Vgl. Gilli: »Grammophonmusik, Musique Concrète und Hip Hop-Turntablism«.

31 Dazu vgl. Zillien: »Die (Wieder-)Entdeckung der Medien – Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie«, S. 12ff. Die dort formulierte Kritik teile ich: In der Tat tendiert Gibson dazu, einen modernen Individualismus zu verallgemeinern und der Natur gleichsam aufzuzwingen. Die Dimension des Sozialen scheint bei ihm ausschließlich als eins-zu-eins Interaktionen auf. Vgl. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*, S. 135f.

32 Die Spielform ist als Begriff ähnlich dem Design Pattern (Gestaltungsmuster), das allerdings impliziert, nur für gestaltete Spiele zu gelten. Vgl. Juul: »Sailing the Endless River of Games: The case for Historical Design Patterns«. Ebenso ist sie verwandt mit dem Ludem, das allerdings nur abstrakte Spielelemente bezeichnet, die sich in den Regeln wiederfinden und in diesem Text als »Funktion« erscheinen. Vgl. Bojin: »Ludemes and the Linguistic Turn«; vgl. Parlett, »What's a Ludeme?«; vgl. »Digital Ludeme Project – Project«.

33 Neben der Entwicklung dieses Begriffes aus dem historischen Material, ist der Begriff der Form hier angelehnt an den Gebrauch in der Gestalttheorie bzw. Gestaltpsychologie. Vgl. Wertheimer: »Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. II«; vgl. Arnheim: *Kunst und Sehen*, 93ff, S. 305ff. Der Formbegriff wurde außerdem von Rainer Leschke für die Medientheorie fruchtbar gemacht. Leschke betont die Relevanz von Morphologie für die Erklärung intermedialer Phänomene, insbesondere im Bereich vernetzter Medien. Aus heutiger Sicht ließen sich etwa *Memes* als Formphänomen analysieren. Vgl. Leschke: *Medien und Formen*, S. 17ff.

Die Medienmorphologie um Leschke und andere verwendete bereits früh den Begriff der Spielform. Vgl. Leschke/Venus: *Spielformen im Spielfilm*. Dort bleibt der Begriff der Spielform jedoch vorausgesetzt und unbearbeitet. Die Wechselbeziehungen, Wanderungsbewegungen und Hybridisierungen zwischen Computerspielen und Film

In diesem Text werden oben die objekthaften Spielformen Würfel, Spielkarte und Spielbrett behandelt. Dabei ist dieser Begriff nicht auf Objekte zu beschränken. Stabil, wiedererkennbar und funktional auf das Spiel bezogen können auch Gesten sein, wie in *Stein-Schere-Papier*; Bewegungsabläufe wie der *Fallrückzieher* im Fußball oder auch Spielzüge wie Schacheröffnungen. Letztere sind derart stabil und wiedererkennbar, dass sie Namen erhalten haben. Eine Spielform muss außerdem nicht ein kleiner Teil des Spielgeschehens sein, sondern kann dieses umfassen, wie die Spielform *Spielfeld* das tut. Auch ein Spielfeld erfüllt die genannten Kriterien: Es ist wiedererkennbar und funktional auf das Spiel bezogen, das auf ihm stattfindet. Der Begriff Spielform bezeichnet somit Phänomene auf unterschiedlichen Ebenen und vor allem von unterschiedlicher Materialität. Spielformen sind nicht nur in geregelten Spielen zu finden, sondern auch im freien Spiel, dem *Paidia*, dem *Play*. Hier finden wir Gegenstände wie Bälle oder Puppen. Dabei ist die Materialität dieser Gegenstände zweitrangig gegenüber ihren Formeigenschaften: dass sie als Bälle beziehungsweise Puppen erkennbar sind sowie, dass sie als solche potenziell funktionieren. Diese Formeigenschaften können durchaus in Praktiken begründet sein: Eine Blechdose kann im Spielvollzug zum Ball werden, wird dann als solcher erkannt, nicht zuletzt, weil sie als solcher gebraucht (getreten) wird. Der Spielvollzug, die Praktik des Tretens etwa, wird so Teil der Formeigenschaften der Dose als Ball. Weiterhin möchte ich grundsätzliche Modi des Spielens als Spielformen veranschlagen, so sie denn abgeschlossen wie auch wiedererkennbar sind: Das »So tun als ob«, der Wettbewerb, der Rausch und das Glücksspiel. Das sind die »Haltungen des Spielers«, in die Caillois das Spiel einteilt. Sie sind in sich abgeschlossen (das »so tun als ob« ist nicht der Wettbewerb, üblicherweise können wir Grenzen feststellen) sowie wiedererkennbar (wir erkennen Schauspiel) ebenso wie funktional: Sie funktionieren, sie können eingesetzt werden, um Spiel zu erschaffen.<sup>34</sup>

Spielformen, wie sie hier definiert sind, identifizieren Teile von Spielen, sind als Begriff also unterhalb der Ebene des Spiels anzusiedeln – Spielformen treten in Spielen auf. Gleichzeitig treten viele Spielformen in verschiedenen Spielen auf – Stabilität und Wiedererkennbarkeit fordern das heraus. Somit kann eine Spielform dazu dienen, verschiedene Spiele zusammen zu fassen, in denen sie auftritt. Es wäre möglich, eine lange Liste mit allen Spielen zu schreiben, in denen Würfel vorkommen. Das heißt aber nicht, dass alle Spiele auf dieser Liste als Würfelspiele erkennbar wären. Das ist insofern entscheidend, als dass Wiedererkennbarkeit hier zentral für die Identifikation als Form ist. In der Tat können wir Spiele finden, die zwar Würfel enthalten, aber wahrscheinlich nicht als Würfelspiele erkannt werden würden: Zielschießen auf Würfel etwa. Ein alltäglicheres Beispiel ist *Monopoly*, das zwar die Spielform Spielkarte enthält, aber nur selten als Kartenspiel identifiziert wird.

---

werden weiterhin von Andreas Rauscher analysiert und mit dem Begriff der *cineludischen Form* gefasst. Vgl. Rauscher: »Film«, insb. S. 253ff. Häufig werden mit dem Formbegriff narrative Phänomene untersucht, auch im Zusammenhang mit digitalen Spielen. Vgl. dazu Sorg: »Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen«.

34 Vgl. Caillois: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, S. 18ff.

Unsere Liste wäre demnach lediglich eine Liste von Spielen, in denen die Spielform Würfel auftritt.

Nichtsdestotrotz bezeichnen die Begriffe Würfelspiel, Kartenspiel und Brettspiel Phänomenklassen mit Formcharakter: sie sind als Kategorien stabil, wiedererkennbar und funktional auf einen Wahrnehmungsrahmen bezogen. Dieser wiederum ist weniger das Spiel selbst, als vielmehr soziokulturelle Umgebungen, in denen Spiele auftreten (ein Geschäft etwa). Die Unterscheidung zwischen Würfelspielen, Kartenspielen und Brettspielen hilft bei der Navigation in diesen Umgebungen. Die Stabilität und Wiedererkennbarkeit zeigt sich daran, dass diese Begriffe alltagsüblich und gemeinverständlich sind. Somit sind es Formen, allerdings keine Spielformen, da sie nicht funktional auf das Spiel als Wahrnehmungsrahmen bezogen sind, sondern auf Umgebungen von Spielen. Somit ist der Begriff Kartenspiel kein Name für die beschriebene Liste aller Spiele, in denen Karten auftreten. Vielmehr verbinden sich mit dem Spielobjekt Spielkarten aufgrund ihrer Affordanzen andere Spieleigenschaften. Diese Eigenschaften werden in der Spielpraxis immer mehr miteinander verbunden, bis sie gleichsam verschmelzen und kristallisieren, womit sie eine neue, größere Struktur bilden. Diese Struktur ist größer als die Spielform Spielkarte, gleichwohl ist sie eine Form, weil sie stabil, wiedererkennbar und funktional ist. Wegen ihrer Verbindung von Spielform mit anderen Spielformen und weiterer Eigenschaften schlage ich für diese Art der Form den Begriff Spielformat vor. Damit wird ausgedrückt, dass sich hier verschiedene Formen und Eigenschaften zu einer komplexeren Struktur verbinden, die wiederum Formeigenschaften trägt.

Im Folgenden wird das Kartenspiel als Beispiel für ein Spielformat erörtert. Wie oben dargestellt, konvergiert das Spektrum der Kartenspiele, die tatsächlich gespielt werden, im Zeitverlauf immer mehr um die Aspekte der Kombination und der Informationshandhabung, während der Glücksspiel-Aspekt der Kartenspiele in den Hintergrund tritt. Das Spielformat Kartenspiel differenziert sich gegen das anfangs noch ähnliche Würfelspiel, es bewegt sich dabei auf einen Idealtypus des Spielformats Kartenspiel zu. Die Charaktereigenschaften des Spielformats Kartenspiel beschränken sich also nicht auf den Gebrauch des Spielobjektes Spielkarte, sondern umfassen Spieleigenschaften, die besonders häufig in Spielen mit Spielkarten auftreten. Der Affordanzcharakter der Spielform wirkt sich hier aus. Mit dem so erkennbar gewordenen Idealtypus als einer Abstraktion von den auftretenden Formen lassen sich nun wiederum existierende Kartenspiele betrachten und in »weniger typische« und »typischere« Kartenspiele sortieren. Sprechen wir von Spielen, die in denen die Spielform Spielkarte auftritt, so müssen wir alle diese Spiele betrachten. Sprechen wir vom Spielformat Kartenspiel, so hat dieses eine Mitte und einen Rand. Die Entwicklung in Richtung des Idealtypus ist dabei bereits von Beginn an materiell angelegt, das heißt einerseits in den materiellen Eigenschaften der Karten, andererseits in den körperlichen und psychischen Eigenschaften der Menschen, die die Karten handhaben – insbesondere, was diese in Spielen vergnüglich finden. Dabei wirkt sich das Soziale und dessen historische Entwicklung an verschiedenen Stellen aus.

Die Karten sind sozial, in Arbeitsteilung, produziert. Ohne Gesellschaft kann es keine Spielkarten geben. Was Menschen vergnüglich empfinden, interagiert dazu mit soziokulturellen Rahmungen, wie im Gegensatz von adligem und bürgerlichem Spiel. Schließlich beeinflusst die Gesellschaft auch die Eigenschaften der betreffenden menschlichen Körper – etwa, was diese wahrnehmen und mit welcher Aufmerksamkeit, wie stark sie sind oder wie vorsichtig. Somit entwickeln sich Formen in Bezug auf Praktiken und werden von Praktiken hergestellt. Gleichzeitig wirken sie sich auf Praktiken aus, determinieren sie sogar teilweise. Die Praktik erscheint in diesem Lichte als das Prozessuale der Form, die Form als das Stabile der Praktik.

Wie erwähnt, werden die beschriebenen Grenzen zwischen den Spielformaten Anfang des 20. Jahrhunderts kreativitätsstiftend aufgehoben.<sup>35</sup> Der Grenzfall der Rennspiele bietet dabei die Speerspitze, mit Spielen, die unterschiedliche Themen haben, aber sehr ähnliche Regeln. Themen sind etwa Autorennen, Mit dem Luftschiff zum Nordpol, Expedition in den Dschungel. Die Regeln orientieren sich meist am *Gänsepiel*, an *Schlangen und Leitern* oder an *Pachisi*.<sup>36</sup> Die Kartenspiele erhalten gleichzeitig eine pädagogische Überarbeitung: Das Familienkartenspiel, dessen erfolgreichsten Ausformungen das *Quartett* und *Schwarzer Peter* sind.<sup>37</sup> Es erscheinen also gleichzeitig zwei neue Spielformate, an die neue Erwartungen gestellt werden: das moderne Kartenspiel und das moderne Brettspiel. Schließlich erscheinen gestaltete Spiele, die neu entwickelt werden, wobei sie oft viele Spielformen kombinieren. Das erfolgreichste dieser modernen Spiele ist *Monopoly*, ein Brettspiel, das sowohl Würfel als auch Karten umfasst.

Die Vermutung liegt nahe, dass es schwer sei, Spiele klar voneinander abzugrenzen. Die oben beschriebene historische Spieltaxonomie zeigt hingegen, dass die Spielphänomene eher nicht zu einer Vermischung tendieren, sondern die verschiedenen Attraktionsmomente den Spielenden als deutlich verschieden aufscheinen. Diese Wahrnehmung distinkter Spielphänomene schlägt sich in der soziokulturellen Entwicklung von Spielphänomenen nieder. Auch in der modernen Aufhebung der idealtypischen Spielformate bleiben die Spielformen verschieden voneinander, sie werden lediglich als Bausteine rekombiniert. Somit sind die Affordanzen der Spielphänomene nicht nur in den gelebten Spielpraxen wirksam, sondern kristallisieren auch in der Gestaltung der Objekte des Spielmaterials. Das macht phänomenologische Qualitäten von Spielpraxen zumindest in kleinen Teilen historisch und archäologisch erforschbar. Gleichzeitig bietet der Begriff der Spielform eine analytische Perspektive, mit der die hybriden Spielformate der heutigen Brett- und Kartenspiele, deren Entwicklungsbewegungen sowie deren intermediale Beziehungen bis hin zu Computerspielen beschrieben werden können.

35 Damit ist der Höhepunkt dieses Umbruches bezeichnet, dessen erste Vorentwicklungen mit der Spielkartenproduktion im 14. Jahrhundert beginnen. Der Prozess dynamisiert sich zunehmend.

36 Vgl. Faber: »Nürnberg – ein Platz für Spiele«, S. 28ff., S. 34ff., insb. S. 46f.; vgl. Faber: »Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850–1950«, S. 132.

37 Vgl. Krumbein: »Quartette«; vgl. Thiel: »Rabe, König, Schornsteinfeger«.

## LITERATUR

- Abend, Pablo/Beil, Benjamin: »Editor-Games Das Spiel mit dem Spiel als methodische Herausforderung der Game Studies«, in: Beil, Benjamin/Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa (Hrsg.): *New Game Plus*, Bielefeld 2014, S. 27–62.
- Adamowsky, Natascha: »Game Studies und Kulturwissenschaft«, in: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noel (Hrsg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2014, S. 337–367.
- Arnheim, Rudolf: *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin 2000.
- Bojin, Nis: »Ludemes and the Linguistic Turn«, in: *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology – Futureplay '10*, Vancouver 2010, S. 25–32.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, München 1958.
- Crist, Walter/de Voogt, Alex/Dunn-Vaturi, Anne-Elizabeth: »Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East«, in: *Oxford Journal of Archaeology* Jg. 35, Nr. 2, Oxford 2016, S. 179–196.
- Depaulis, Thierry: »Aristokratische« versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele«, in: Schädler, Ulrich/Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Passagen des Spiels I. Spiel und Bürgerlichkeit*, Wien 2010, S. 155–166.
- »Digital Ludeme Project – Project«. Zugegriffen 16. Januar 2020. <http://www.ludeme.eu/outputs/index.html>, 16.01.2020.
- Donovan, Tristan: *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*, New York 2017.
- Dunn-Vaturi, Ann-Elizabeth: »Mensch ärgere Dich nicht« im Altertum. Zu den Spielen aus Ägypten und dem vorderen Orient«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, S. 20–29.
- Faber, Marion: »Nürnberg – ein Platz für Spiele«, in: Faber, Marion/Schwarz, Helmut (Hrsg.): *Die Spielmacher: J. W. Spear & Söhne – Geschichte einer Spielefabrik*, Nürnberg 1997, S. 24–41.
- Faber, Marion: »Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850–1950«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, S. 128–141.
- Finkel, Irving: »Pachisi«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007, S. 82–91.
- Gibson, James J.: *The Ecological Approach to Visual Perception*, New York 1986.
- Gilli, Lorenz.: »Grammophonmusik, Musique Concrète und Hip Hop-Turntablism: ein ‚Nicht-Forschungsstand‘ · AG Auditive Kultur und Sound Studies«,

<http://www.auditive-medienkulturen.de/2019/04/12/grammophonmusik-musique-concrete-und-hip-hop-turntablism-ein-nicht-forschungsstand/>,  
20.03.2020

- Goodfellow, Caroline G.: »The Development of the English Board Game, 1770–1850«, in: Board Game Studies Journal, Nr. 1, 1998, S. 70–81.
- Husserl, Edmund: Phänomenologie der Lebenswelt. Ausgewählte Texte 2, Stuttgart 2007.
- Juul, Jesper. »Sailing the Endless River of Games: The case for Historical Design Patterns«, Dundee 2016.
- Krumbein, Ernst: »Quartette, oder: wie der Scholz-Verlag Bildung förderte«, in: Schneider, Cornelia (Hrsg.): Spiel mit! Papierspiele aus dem Verlag Josef Scholz Mainz, Mainz 2007, S. 40–51.
- Leschke, Rainer: Medien und Formen: eine Morphologie der Medien, Konstanz 2010.
- Leschke, Rainer/Venus, Jochen (Hrsg.): Spielformen im Spielfilm: zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, Bielefeld 2007.
- Lhôte, Jean-Marie: »Das diskrete Spiel der Bourgeoisie«, in: Schädler, Ulrich/Strouhal, Ernst (Hrsg.): Passagen des Spiels I. Spiel und Bürgerlichkeit, Wien 2010, S. 63–86.
- Lhôte, Jean-Marie: »Wendezeit in der Spielekultur 1778–1818. Von Voltaire bis Marx«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Darmstadt 2007, S. 115–128.
- Murray, H. J. R.: A History of Board-Games Other than Chess. New York 1978.
- Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens: vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster 2008.
- Parlett, David Sidney: The Oxford Guide to Card Games. Oxford 1990.
- Parlett, David Sidney: »What's a Ludeme?«, <https://www.parlettgames.uk/gamester/ludemes.html>, 16.01.2020
- Rauscher, Andreas: »Film«, in: Rautzenberg, Markus (Hrsg.): Philosophie des Computerspiels: Theorie-Praxis-Ästhetik, Stuttgart 2018, S. 241–259.
- Schädler, Ulrich: »Lehrreich und unterhaltsam? ›Le jeu discret de la bourgeoisie‹ – Spiele einer Ausstellung im Schweizer Spielmuseum, La Tour-de-Peilz, 2008/09«, in: Schädler, Ulrich/Strouhal, Ernst (Hrsg.): Passagen des Spiels I. Spiel und Bürgerlichkeit, Wien 2010, S. 87–130.
- Schädler, Ulrich: »Zwischen perfekter Balance und Hochspannung. Die Geschichte des Backgammon im Überblick«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Darmstadt 2007, S. 128–141.

- Schädler, Ulrich/Strouhal, Ernst: »Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit – Eine Einleitung«, in: Schädler, Ulrich/Strouhal, Ernst (Hrsg.): Passagen des Spiels I. Spiel und Bürgerlichkeit, Wien 2010, S. 9–22.
- Sorg, Jürgen: »Gemischtes Doppel. Zur Psychologie narrativer Formen in digitalen Spielen«, in: Beil, Benjamin u.a. (Hrsg.): »It's all in the Game« – Computerspiele zwischen Spiel und Erzählung. Navigationen, Nr. I/2009, Marburg 2009, S. 91–107.
- Thiel, Klaus: »Rabe, König, Schornsteinfeger: Schwarzer Peter, ein Kinderspiel?« in: Schneider, Cornelia (Hrsg.): Spiel mit! Papierspiele aus dem Verlag Josef Scholz Mainz, Mainz 2007, S. 52–59.
- Wertheimer, Max: »Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt. II«, in: Psychologische Forschung 4, Nr. 1, 1923, S. 301–50.
- Whitehill, Bruce: »Amerikanische Spiele von Moralismus zu Monopoly«, in: Schädler, Ulrich/Musée Suisse du Jeu (Hrsg.): Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele, Darmstadt 2007, S. 163–171.
- Whitehill, Bruce: »Games of America in the Nineteenth Century«, in: Board Game Studies Journal, Nr. 9, 2015, S. 65–87.
- Wörner, Ulrike: Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit. Münster 2010.
- Zillien, Nicole: »Die (Wieder-)Entdeckung der Medien – Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie«, in: Sociologia Internationalis 46, Nr. 2, 2008, S. 161–181.
- Zollinger, Manfred: »Zwei Unbekannte Regeln Des Gänsespiels: Ulisse Aldrovandi und Herzog August d.J. von Braunschweig-Lüneburg«, in: Board Game Studies Journal, Nr. 6, 2003, S. 61–86.