



Bild: Quirin Leppert

Kriterien generationentauglicher Gesellschaftsspiele

FÜR DEN EINSATZ IN DER INTERGENERATIVEN SOZIALEN ARBEIT

PETRA FUCHS / DANIELA BEHRENS

Die deutsche Gesellschaft befindet sich mitten im demografischen Wandel. Gemessen an der Lebenserwartung gehen Ältere heute früher und gesünder in Rente (vgl. Mahne et. al 2017, S. 133f) und es kann bis 2060 mit einem Anteil von 37% an Menschen über 60 Jahren gerechnet werden (vgl. Statistisches Bundesamt 2020). Der demografische Wandel hat vielfältige, gesellschaftliche Auswirkungen. Dazu zählt beispielsweise, dass innerfamiliäre Generationenbeziehungen aufgrund erhöhter Kinderlosigkeit immer mehr abnehmen (vgl. BMFSFJ 2012, S. 8; S. 16; S. 18ff). Dies führt laut Bundesministerium dazu, dass außerfamiliäre Generationenbeziehungen nötig werden und generationenübergreifende Begegnungsstätten zu fördern sind (vgl. ebd. S. 31; S. 36ff). Studien belegen zudem, dass jede 10. Person von Einsamkeit betroffen ist (vgl. Eyerund et.al. 2019, S. 9) und es sich dabei nicht nur um ältere, sondern auch jüngere Menschen handelt (vgl. ebd. S. 13). Einsamkeit ist als Risiko für Wohlbefinden und körperliche Gesundheit zu sehen (vgl. Stangl 2020). Gezielte Möglichkeiten sozialer Teilhabe

zu schaffen, kann der Einsamkeit entgegenwirken. Teilhabe kann durch Begegnungsmöglichkeiten sowie bürgerliches Engagement ermöglicht werden (vgl. Eyerund et.al. 2019, S. 12). Hier kann die Intergenerative Soziale Arbeit anknüpfen und sich als Ziel setzen, Menschen jeden Alters in Kontakt zu bringen und somit der Vereinsamung entgegenzuwirken.

Intergenerative Spieleangebote

Eine Möglichkeit besteht u.a. in der Errichtung intergenerativer Spieleangebote. Studien belegen, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen nicht nur kognitive Fähigkeiten fördert, sondern Menschen jeden Alters zusammenbringt. Während der Studie „Echo der Generationen“ aus 2015 wurden ein halbes Jahr lang Spielenachmittage zwischen Kindern und Senior:innen initiiert (vgl. Ehret 2016: S. 171ff). Die Ergebnisse zeigen, dass beim gemeinsamen Spiel zwischen verschiedenen Generationen Bindungen entstehen (vgl. ebd. 173f). Zu ähnlichen Ergebnissen kam Fuchs bei einer 2018 durchgeführten On-

linebefragung, an der 1433 gesellschaftsspielende Menschen, davon 500 im sozialen Bereich Tätige, teilnahmen. Es zeigt sich, dass das Spielen von Gesellschaftsspielen Verständnis und Austausch zwischen Generationen fördern und der Vereinsamung entgegenwirken kann (vgl. Fuchs 2019, S. 45). Sozialtätige betrachten das Gesellschaftsspiel als ideales Medium der Sozialen Arbeit (vgl. ebd., S. 47). Gesellschaftsspiele fungieren als gemeinsame Sprache, als Medium der Kommunikation sowie der Sozialen Arbeit. Jung und Alt können sich beim Spielen begegnen und Verständnis und Miteinander entstehen. Der Vereinsamung kann somit entgegengewirkt werden (vgl. Fuchs 2019, S. 31ff). Weitere positive Wirkungen können dem Spiel zugeordnet werden (vgl. Deutsche Welle 2020).

Das Medium Gesellschaftsspiel erreicht viele Menschen

Zudem scheint das Medium Gesellschaftsspiel viele Menschen zu erreichen, was den Einsatz begründet: 1/3 der Bevölkerung spielt mindestens 2-3x im Monat (vgl. Splendid Research GmbH 2017, S. 5 / Stiftung für Zukunftsfragen 2018, S. 73), aber auch die Spielebranche wächst mit 4 - 10% jährlich (vgl.

Günther 2018 / Spiel 2019) stetig. Ein ähnliches Bild zeigt die größte Brettspielmesse der Welt, deren Besucher:innen-Zahlen von 162.000 in 2017 auf 2.019.000 Besucher:innen in 2019 (vgl. Spiel 19 2019) anwuchs, aber auch der enorme Aufschwung von Spielveranstaltungen (vgl. Fuchs 2019, S. 12).

Die Fragestellung der Studie

Das Nutzen von Gesellschaftsspielen als Medium der Sozialen Arbeit kann Sozialarbeitende vor große Herausforderungen stellen: „Die Komplexität und Vielfalt der Gesellschaftsspiele, kombiniert mit der Vielfalt der möglichen AdressatInnen und deren Lebenswelten, lassen den [...] Einsatz von Gesellschaftsspielen kompliziert erscheinen“ (Fuchs 2019, S. 19). Übersetzt bedeutet dies, dass Gesellschaftsspiele für Beteiligte zu einfach, zu schwer oder zu langweilig sein können. Zudem muss es

Sozialarbeitenden gelingen, allen beteiligten Spielenden gerecht zu werden. Von den Fachkräften ist gefordert, Spiele herauszusuchen und zu kennen, die zu den Fähigkeiten und Interessen der Teilnehmenden passen. Es gilt Spielsituationen zu schaffen, die verschiedene Generationen gleichermaßen ansprechen. Gesellschaftsspiele auf den intergenerativen Einsatz hin einschätzen zu können, ist eine Anforderung, die Sozialarbeitende fordern kann.

Daher hat die Studiengruppe des Masterstudiengangs Soziale Arbeit und Forschung an der Fachhochschule Münster Fuchs, Behrens und Coufal eine Studie entwickelt, die sich mit der Fragestellung beschäftigt:

Welche Merkmale müssen vorhanden sein, damit Gesellschaftsspiele als generationentauglich bewertet werden können und diese die Kommunikation zwischen den Generationen fördern?

Ziel der Gesamtstudie ist es, mithilfe der gefilterten Merkmale einen Kriterienkatalog für Sozialarbeitende zu erstellen, mit dem Gesellschaftsspiele auf ihre Generationentauglichkeit hin eingeschätzt werden können.

Um umfassende Erkenntnisse über mögliche Merkmale zu gewinnen, wurden drei Teilstudien entwickelt: 1. Generationentaugliche Spielelemente, 2. Kriterien für das generationenübergreifende Spiel aus Expert:innen-Sicht und 3. Kriterien für das generationenübergreifende Spiel aus Adressat:innen-Sicht.

Dieser Artikel stellt Vorgehen und Ergebnisse der ersten Teilstudie: „Spielelemente in Gesellschaftsspielen“ vor. Analysiert wurden Spielelemente, die innerhalb des Forschungsprojektes EMPAMOS an der TH Nürnberg identifiziert wurden und zur Motivation im Spiel beitragen sollen.

Die erste Teil-Studie wurde in Kooperation mit der Technischen Hochschule Nürnberg in Verbin-

dung mit dem Forschungsprojekt EMPAMOS (**E**mpirische **A**nalyse **m**otivierender **S**pielelemente) durchgeführt. EMPAMOS ist ein Forschungsprojekt, das die TH Nürnberg 2016 entwickelt hat und das noch einige Jahre laufen wird (siehe nebenstehende Seite).

Generationentaugliche Spielelemente

Um den Einfluss der Spielelemente auf die Generationentauglichkeit bewerten zu können¹, wurde eine theoretisch begründete Einteilung der Elemente vorgenommen. Die Einteilung erfolgte unter Beachtung der Kommunikations- sowie Motivationstheorie und stellte die Hypothesenbildung dieser Studie dar. Von den 106 Spielelementen wurden 44 als generationentauglich eingestuft.

Beispiel 1: Element Spielerzeugter Zufall; Kategorie motivational

Bedeutung des Elements

„Ein Spielerzeugter Zufall wird nicht zum Zeitpunkt der Spielvorbereitung, sondern während des Spiels live erzeugt, z.B. indem die Spielenden würfeln oder eine Drehscheibe drehen. Dabei ist der Spielerzeugte Zufall keine einfache Wiederholung eines Spielvorbereitenden Zufalls“ (TH Nürnberg: *Spieldesignelemente 2020*).

Begründung für die Zuteilung zur Generationentauglichkeit

Spielerzeugter Zufall meint Zufall, der nach dem Beginn des Spiels (nicht während der Vorbereitung) auftritt. Das zufällige Ziehen von Karten, wie bei UNO oder das Würfeln von Würfeln, wie z. B. bei Kniffel ist damit gemeint. Dieser Zufall nivelliert unterschiedliche Fähigkeiten und erhöht die Chancengleichheit unter den Spielenden. Ob bessere Karten gezogen oder der passende Würfelwurf gewürfelt werden, ist nicht vom Können abhängig.

Generationentauglichkeit – Definition

Als Generation ist die Abstammungsfolge innerhalb einer Familie (Großeltern, Eltern, Kinder) oder aber auch von Personen ähnlichen Alters, bzw. einer ähnlichen Position im Lebenslauf (wie z. B. alle Rentner:innen) gemeint (vgl. Fillip u.a. 2012).

Generationentauglichkeit meint, dass für jede Generation der gleiche / bzw. ein ähnlicher Zugang und/oder Nutzen des Gegenstandes bzw. des Angebots möglich ist. Bei der Nutzung des Gegenstandes / Angebots erfährt keine der Generationen eine deutliche und systematische Benachteiligung. Durch eine zeitgleiche Nutzung des Gegenstandes / des Angebots können Kontakt und Austausch zwischen den Generationen entstehen.

(Eigene Definition Behrens, Coufal, Fuchs).

FUSSNOTE

1. Hypothesen der Studiengruppe:

Die 44 gefilterten Elemente tragen zur Generationentauglichkeit bei. Generationentaugliche Spiele weisen vermehrt diese generationentauglichen Elemente auf, wovon es welche gibt, die gehäuft vorkommen.

Generationenspiele müssen Zufallselemente enthalten. Überproportional vorkommende, negativ besetzte Elemente kommen dagegen nur in generationenuntauglichen Spielen vor.

106 Elemente zum Bewerten eines Spiels

DAS PROJEKT EMPAMOS ZEIGT, WORAUF ES ANKOMMT.

Wie spielen wir miteinander?

Spielform

- Kompetitive Spielform
- Konfliktäre Spielform
- Kooperative Spielform
- Team
- Kooperative Spielform

Wie kann ich gewinnen?

- Siegbedingung
- Verlierbedingung
- Gemeinsame Verlierbedingungen

Was ist meine Aufgabe?

- Ankommen
- Gebietsherrschaft
- Loswerden
- Metaspiel
- Mission
- Sammeln
- Selbstgewähltes Ziel
- Überleben

Was sollte ich können?

- Geschicklichkeit
- Körperliche Geschicklichkeit
- Kognitive Geschicklichkeit
- Zugplanungserfordernis
- Erinnern
- Fragestellung
- Rätsel

Wer darf was tun?

- Charakter
- Rollen

Wann darf ich was tun?

- Aussetzen
- Einwurf
- Simultanzug
- Spielphasen
- Spielzugphase
- Zeitlimit
- Zug um Zug

Was darf ich tun?

- Aktionspunkte
- Austausch
- Tausch
- Handel
- Auktion
- Schenken
- Diebstahl
- Ausholen
- Voraussagen
- Gambling
- Gegner zurückwerfen
- Blockade
- Geheimer Spielzug
- Täuschen

Wie entscheide ich mich?

- Abstimmung
- Eingeschränkte Kommunikation
- Fremdentcheidung
- Hilfestellung zur Regeleinhaltung
- Protokoll
- Wahl aus Zufall
- Wahlfreiheit

Was bekomme ich?

- Punkte
- Siegpunkte
- Gewinnpunkte
- Verlierpunkte
- Minuspunkte
- Lebenspunkte
- Fähigkeitspunkte
- Joker
- Ressourcen
- Währung

Was kann mir passieren?

- Ereignis
- Positives Ereignis
- Belohnung
- Negatives Ereignis
- Strafe
- Offenes Ereignis
- Versetzen

Wie gut bin ich?

- Spieler-Fortschrittsanzeige
- Zwischenstand
- Badge
- Erfolgsmaßstab
- Feedback
- Leaderboard

Was für eine Welt ist das?

- Spielwelt
- Unveränderliches Spielfeld
- Veränderliches Spielfeld

Wo bin ich in der Welt?

- Avatar
- Persönlicher Avatar
- Persönliche Avatargruppe
- Gemeinsame Avatargruppe
- Gemeinsamer Avatar

Wie beschwerlich ist die Welt?

- Angemessener Schwierigkeitsgrad
- Handicap
- Informationsasymmetrie
- Spielvarianten
- Tutorial
- Technische Unterstützung
- Wählbarer Schwierigkeitsgrad
- Zufall
- Spielererzeugter Zufall
- Spielvorbereitender Zufall
- Modifizierter Zufall
- Gegenspieler

Wie beginnt die Welt?

- Asymmetrische Startbedingungen
- Symmetrische Startbedingung

Wann endet die Welt?

- Spiel-Fortschrittsanzeige
- Spielendbedingung

EMPAMOS analysiert in Kooperation mit dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg Spielelemente in Gesellschaftsspielen, um herauszufinden, welche Elemente Spieleentwickler:innen kombinieren, um zu menschlichem Handeln und sozialer Interaktion zu motivieren. EMPAMOS sowie auch die vorliegende erste Teil-Studie werden durch die Motivationstheorie begründet. Die „Kernaspekte [...], die Anerkennung der Autonomie der Klient:innen und die Stärkung der Selbstwirksamkeitserwartungen [spielen] [...] in der Motivationstheorie von Deci & Ryan ist eine wichtige Rolle“ (Lehmann/Voit 2020, S. 2).

Um die entsprechenden Elemente zu erkennen, werden in Nürnberg Spielanleitungen des Deutschen Spielearchivs digital aufbereitet, so dass Machine-Learning-Algorithmen die über 30.000 Spiele des Spielearchivs nach Mustern und Verbindungen durchsuchen können. Bisher wurden im Rahmen des EMPAMOS Projektes 106 motivierende Spielelemente und 1800 Verbindungen identifiziert. Beispielsweise zählen der ‚Zufall‘, ebenso wie ‚Aussetzen‘, ‚Ressourcen sammeln‘ oder die ‚kooperative Spielform‘ zu den Spielelementen.

Ziel des Projektes EMPAMOS ist es, die Vielzahl an motivierenden Spielelementen sichtbar zu machen und für die Soziale Beratung übertragend zur Verfügung zu stellen. Aktuell wird daran gearbeitet, Instrumente für die Soziale Arbeit zu entwickeln, die Sozialarbeitenden ermöglichen sollen, schnell und unkompliziert einschätzen zu können, welche Elemente für die jeweilige Intervention angebracht sind (vgl. Voit 2020). Die bisher identifizierten 106 Spielelemente des EMPAMOS-Projektes sind ebenso Grundlage der entwickelten Teil-Studie, wie auch das von der TH Nürnberg entwickelte Erhebungsverfahren, welches zur Identifikation der Spielelemente in Spielanleitungen dient.

Beispiel 2: Element Team; Kategorie motivational und Kommunikation

Bedeutung des Elements

„Mehrere Spielende versuchen gemeinsam, ein Ziel zu erreichen und stehen dabei im Wettbewerb mit anderen Spielern oder Teams. Dabei schließen sich aber nie alle Spieler, die an dem Spiel beteiligt sind, zu einem einzigen Team zusammen“ (TH Nürnberg: *Spielgedesignelemente 2020*).

Begründung für die Zuteilung zur Generationentauglichkeit

Wenn Teams gebildet werden, müssen Spieler:innen zusammenarbeiten, um gemeinsame Ziele zu erreichen. Im Spiel Tichu, einem Stichspiel, spielen z. B. zwei 2-er Teams gegeneinander. Jede:r Spielende hat also eine:n Partner:in, mit dem:der das Spiel zusammen gewonnen oder verloren wird. Spielende müssen aufeinander achten und eingehen, um das Spielziel zu erreichen. Das schafft Verbundenheit und es kann das Gefühl von Selbstwirksamkeit entstehen. Werden die Teams selbstbestimmt zusammengesetzt, ist es zudem möglich, auf eine ausbalancierte Verteilung der Spielenden mit höheren / niedrigeren kognitiven Fähigkeiten zu achten. Beispielsweise könnte ein Erwachsener im Team mit einem Kind gegen einen anderen Erwachsenen mit Kind spielen, anstatt dass die Erwachsenen sich zusammenschließen und gegen die Kinder spielen.

Übersicht über alle als generationentauglich gefilterten Elemente:

Abstimmung; Asymmetrische Startbedingungen; Auktion; Austausch; Belohnung; Blockade; Charakter; Diebstahl; Eingeschränkte Kommunikation; Feedback; Fremdenscheidung; Fähigkeitspunkte; Gambling; Gegner zurückwerfen; Geheimer Spielzug, Gemeinsame Avatargruppe; Gemeinsame Verliererbedingungen; Gemeinsamer Avatar; Gemein-

sames Spielfeld; Handel; Handicap; Hilfestellung zur Regeleinhaltung; Informationsasymmetrie; Joker; Kompetitive Spielform; Kooperative Spielform, Koordinierte Spielform; Metaspiel; Mission; Modifizierter Zufall; Positives Ereignis; Rolle; Schenken; Selbstgewähltes Ziel; Spielererzeugter Zufall; Spielvarianten; Spielvorbereitender Zufall; Tausch; Team; Tutorial; Täuschen; Wahl aus Zufall; Wählbarer Schwierigkeitsgrad; Zufall

Weiterhin wurden Elemente markiert, die für die Soziale Interaktion bedeutend scheinen, aber negativ assoziiert werden. Dazu zählen: Blockade; Diebstahl; Gegner zurückwerfen, Täuschen. Ziel war es herauszufinden, ob diese zur Generationenuntauglichkeit beitragen, wenn sie vermehrt auftreten¹

Nicht-generationentaugliche Spielelemente

Zudem wurden Elemente gefiltert, die einer Generationentauglichkeit grundsätzlich entgegenstehen.²

Beispiel 1: Element Körperliche Geschicklichkeit

Bedeutung des Elements

„Die motorischen und handwerklichen Fähigkeiten stehen in dieser Variante der Geschicklichkeit im Vordergrund. So kann z.B. Fingerspitzengefühl, Beweglichkeit, Motorik oder Reaktionsschnelligkeit von den Spielern gefordert sein“ (TH Nürnberg: *Spielgedesignelemente 2020*).

Begründung:

Bei Spielen, die körperliche Geschicklichkeit voraussetzen, müssen ähnliche Fähigkeiten vorliegen, um einen gemeinsamen Zugang zu gewährleisten. Die Chance bei generationenübergreifenden Spielrunden ist hoch, dass körperliche Geschicklichkeit unterschiedlich ausgeprägt ist und somit geschicktere Spielende höhere Gewinnchancen haben. Daher kann dieses Element die Motivation hemmen.

Will man gemeinsam verschiedene Generationen an einem Spielletisch vereinen, ist es unausweichlich, dass Menschen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten zusammenkommen.

Ein Spiel, das körperliche Fähigkeiten fordert, ist z. B. Mikado. Hier müssen die Stäbchen mit sehr ruhiger Hand herausgezogen werden, um Punkte zu generieren.

Beispiel 2: Element Zugplanungserfordernis

Bedeutung des Elements

„Zugplanungserfordernis bedeutet das für den Spielerfolg notwendige Planen eigener bzw. Durchdenken fremder Spielzüge. Dabei müssen stets mehrere aufeinander folgende Spielzüge bedacht werden, um sich auf ein entferntes Ziel hinbewegen zu können“ (TH Nürnberg: *Spielgedesignelemente 2020*).

Begründung:

Die *Zugplanungserfordernis* ist ein der *kognitiven Geschicklichkeit* untergeordnetes Element. Es müssen ähnliche Fähigkeiten vorliegen, um einen gemeinsamen Zugang zu gewährleisten. Die Chance bei generationenübergreifenden Spielerunden ist sehr hoch, dass die kognitive Geschicklichkeit unterschiedlich ausgeprägt ist. Ein Beispiel ist Schach. Spielzüge des/der Mitspielenden müssen ebenso im Voraus geplant werden wie eigene Spielzüge. Daher ist es wichtig, dass ähnliche Fähigkeiten vorliegen, damit Chancengleichheit besteht.

Als generationenuntauglich gefiltert wurden folgende Elemente:

Erinnern, Fragestellung, Kognitive Geschicklichkeit, Körperliche Geschicklichkeit, Rätsel, Solitäre Spielform, Zeitlimit, Zugplanungserfordernis

Analyse der Spielregeln nach den eingeteilten generationentauglichen Elementen

Anschließend untersuchte die Studiengruppe, inwiefern sich die 44 generationentauglichen und 8

FUSSNOTE

1. **Hypothese:** Sind überwiegend negativ besetzte Elemente in Spielen vorhanden, sind diese nicht generationentauglich.

2. **Eine weitere Hypothese:** Es gibt Elemente, die einer Generationentauglichkeit entgegenstehen, diese verhindern und somit generationenuntauglich sind.

nicht-generationentauglichen Spielelemente in Spielen identifizieren lassen. Analysiert wurden als Untersuchungsgruppe 37 generationentaugliche Spiele¹ sowie 33 nicht-generationentaugliche Spiele² als Kontrollgruppe. Die Kontrollgruppe wurde aus 33 Spielen und nicht aus 37 Spielen, analog zur Gruppe generationentauglicher Spiele gebildet. Damit wird eine Hypothese eingebunden, die davon ausgeht, dass Schach, Dame, Mühle und Memory keine generationentauglichen Spiele sind, sondern aufgrund der historischen Tradierung als generationentauglich benannt wurden. Somit wird davon ausgegangen, dass 33 generationentaugliche Spiele 33 nicht-generationentauglichen Spielen gegenüberstehen.

Für die Analyse wurde die Analyseverfahren der TH Nürnberg genutzt: Die Spielregeln wurden untersucht und Wörter sowie Textpassagen mit den sich dort erkennbaren Elementen versehen. Anschließend wurde eine Häufigkeitszählung vorgenommen.

Ergebnisse der Analyse In generationentauglichen Spielen wird etwas gewagt

Gemessen wurde, wie viele Spiele das jeweilige Element aufweisen. Das Element *Gambling* trat hervor. Es konnte deutlich mehr in generationentauglichen Spielen identifiziert werden als in der Kontrollgruppe. *Gambling* meint, ein Verlustrisiko in Kauf zu nehmen, um im unwahrscheinlichen Fall etwas zu gewinnen (oder eben zu verlieren). Wenn z.B. beim Kniffel ein erneuter Wurf die entsprechende Zahl nicht würfelt, ist der Verlust evtl. höher als zuvor. Bei 7 generationentauglichen Spielen konnte *Gambling* identifiziert werden, wohingegen es bei keinem der nicht-generationentauglichen Spielen vorzufinden war. Auch wenn das Spielelement *Gambling* laut Auswertungen schwer zu erkennen war, spricht das für dessen Bedeutung. Es wird etwas gewagt und sich auf

eigene Grafik: Fuchs, Behrens, Coufal 2021

Generationentaugliche Spiele

- 1 Patchwork Express
- 2 Memoaaaar!
- 3 Billabong
- 4 Qwixx
- 5 Lama
- 6 Splendor
- 7 Mensch ärgere Dich nicht
- 8 Uno/Mau Mau
- 9 Monopoly
- 10 Die Siedler von Catan
- 11 Kniffel
- 12 Skip bo
- 13 Rommé
- 14 Phase 10
- 15 Rummy Cub
- 16 Tabu
- 17 Azul
- 18 Activity
- 19 Spiel des Lebens
- 20 Dixit
- 21 Dog
- 22 Codenames
- 23 Noch mal
- 24 Cottage Garden
- 25 Kingdomino
- 26 Exit
- 27 Camel Up
- 28 Pandemie
- 29 Skyjo
- 30 King of Tokio
- 31 Stories
- 32 Las Vegas
- 33 Die Legenden von Andor

Generationenuntaugliche Spiele

- 1 Luxor
- 2 The Mind
- 3 Magic Maze
- 4 Wettlauf nach El Dorado
- 5 Imhotep
- 6 Karuba
- 7 Gaia Project
- 8 Rajas of the Ganges
- 9 Clans of Caledonia
- 10 Heaven & Ale
- 11 Shiftago
- 12 Klong!
- 13 Die Quacksalber von ...
- 14 Altiplano
- 15 Terraforming Mars
- 16 Great Western Trail
- 17 Ein Fest für Odin
- 18 Scythe
- 19 First Class
- 20 Räuber der Nordsee
- 21 Fabelsaff
- 22 Captain Sonar
- 23 Mombasa
- 24 T.I.M.E. Stories
- 25 Woodlands
- 26 Mysterium
- 27 Isle of Skye
- 28 7 Wonders Duell
- 29 Nippon
- 30 5-Minute Dungeon
- 31 Facecards
- 32 Majesty
- 33 Santorini

Generationen(un)taugliche Spiele

FUSSNOTE

1. Die Liste der generationentauglichen Spiele wurde der Studie „Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit - Wie Spielen verbindet“ aus dem Jahr 2018 von Fuchs (vgl. Fuchs 2019) entnommen und um Spiele mit dem Generationenspiel-Siegel ergänzt. Das Generationenspiel-Siegel ist ein Qualitätssiegel, das Spiele auszeichnet, die generationenübergreifend geeignet sind. Dabei wird nicht nur auf gemeinsamen Spielespaß, sondern auch auf Qualitätskriterien (z.B. gut lesbare Kartentexte) geachtet (vgl. Spielecafé der Generationen 2020)

2. Diese Liste wurde hypothetisch gebildet: Wenn Spiele auf Listen von bekannten Spielpreisen auftauchten (hoher Bekanntheitsgrad), aber in der Studie von Fuchs 2018 nicht als generationentauglich genannt wurden, wurde dies als Indiz für fehlende Generationentauglichkeit gewertet.



Bild: Petra Fuchs



Bild: Petra Fuchs

das Glück verlassen und schließt somit die genaue Berechenbarkeit aus. Dies gewährt unterschiedlichen Generationen einen ähnlichen Zugang, da die Handlung nicht nur von Fähigkeiten abhängt.

Generationentaugliche Spiele leben von positiven Momenten

Ebenso bedeutend fällt die Bewertung des Elements *Joker* aus. Der Einsatz eines Jokers trägt zur Motivation im Spiel bei. Dieser kommt z.B in Rommy und Scrabble vor: Fehlende Karten oder Buchstaben werden durch einen Joker ersetzt. In 11 generationentauglichen Spielen wurde das Element *Joker* aufgefunden, während es nur in 2 nicht-generationentauglichen Spielen auftrat. Durch das Erhalten und Einsetzen eines Jokers können Spielzüge früher gespielt oder vermeintlich ausweglose Situationen positiv überwunden werden.

Auch das Element *Positives Ereignis* trat in generationentauglichen Spielen gehäuft auf und knüpft damit an den Joker an. Positive Ereignisse tragen dazu bei, dass die Spieler:innen eine höhere Wahrscheinlichkeit haben zu gewinnen bzw. positive Gefühle entstehen. Dies führt zu einer erhöhten Motivation. Wenn z. B. bei „Mensch ärgere Dich nicht“ eine sechs gewürfelt wird, wird man belohnt, indem man nochmal würfeln darf. Dies spricht dafür, dass *positive Ereignisse* als Spielelement zur Generationentauglichkeit beitragen. Ferner wurde das Element Belohnung in generationentauglichen Spielen häufiger genannt. Das Element Belohnungen kann Spieler:innen im Spiel motivieren. Sie sind als Anreiz zu verstehen, erweiterte Handlungen in den entsprechenden Spielen durchführen zu wollen.

Generationentaugliche Spiele enthalten immer Zufallselemente

Interessant zeigt sich die Auswertung der verschiedenen Zufall-

selemente. Zur Oberkategorie *Zufall* gehören die Unterkategorien: *Spielvorbereitender, spielerzeugter, modifizierter Zufall* und *Wahl aus Zufall*. Das Element Zufall ist ein Faktor, der bestimmte Ereignisse im Spielverlauf für die Spieler:innen unberechenbar macht. Generationentaugliche Spiele weisen zu 100% mindestens eines dieser Zufallselemente auf. Aber auch nicht-generationentaugliche Spiele zeigen mit 90,91 sehr häufig Zufallselemente. Spielerzeugter und modifizierter Zufall treten in Kombination ebenso deutlich häufiger in generationentauglichen Spielen auf wie der spielerzeugte Zufall allein.

Zufallselemente, bzw. von Glück abhängige Elemente, wie das Gambling sind deutlich häufiger in generationentauglichen Spielen enthalten. Dieses Ergebnis bestätigt die von der Studiengruppe zuvor erstellte Hypothese, dass generationentaugliche Spiele Zufallselemente enthalten müssen. Zufallselemente erhöhen die Chancengleichheit im Sinne der Diversität und minimieren den Anspruch, dass das Spiel von Fähigkeiten abhängig ist. Ungleichheiten werden nivelliert. Sind ähnliche Fähigkeiten im Spiel Voraussetzung, steht das einer Generationentauglichkeit entgegen, da kein gleichwer-

Autorinnen:



DANIELA BEHRENS: Sozialpädagogin B.A., Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung an der FH Münster, tätig im Allgemeinen Sozialen Dienst im Jugendamt. E- Mail: dgossmann@web.de

tiger Zugang gewährleistet werden kann. Es wird angenommen, dass Elemente des Zufalls ausgleichend wirken und den Zugang gewährleisten. Das erhöhte Aufkommen von Zufall in generationentauglichen Spielen spricht dafür.

Sind kognitive Fähigkeiten gefordert, kommt es auf den Schwierigkeitsgrad an

Auffällig ist, dass 15 generationentaugliche Spiele überhaupt keine nicht-generationentauglichen-Elemente enthalten, wohingegen dies bei nur 4 Spielen der Kontrollgruppe der Fall ist. Signifikant häufiger fallen die Elemente kognitive Geschicklichkeit als Überkategorie sowie Zugplanungsanfordernis in nicht-generationentauglichen Spielen auf. Ebenso ist dies bei Rätsel und Fragestellung der Fall, wenn auch nicht signifikant. Strategisches Denken, im Voraus eigene Züge planen und die der Mitspielenden mit einberechnen gehört ebenso dazu, wie analytisch zu kombinieren.

Dies deutet darauf hin, dass Elemente, die in den Bereich der kognitiven Fähigkeiten fallen, als nicht-generationentauglich eingestuft werden können. Dennoch enthalten



über 42% aller generationentauglichen Spiele das Element *kognitive Geschicklichkeit*. Es scheint, dass es darauf ankommt, wie hoch der Schwierigkeitsgrad und somit die Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten im Spiel sind.

Generationentaugliche Spiele sind keine Stress- oder Geschicklichkeitsspiele

Das Element Zeitlimit wurde nur selten und die Elemente *Körperliche Geschicklichkeit* sowie *Solitäre Spielform* sogar gar nicht in generationentauglichen Spielen identifiziert. Dies zeigt, dass Spiele z. B. mit Stress (z. B. Ubongo, bei dem eine Sanduhr den Spielzug begrenzt) oder bei denen eine ruhige Hand gefordert ist (Mikado ist dafür ein klassisches Beispiel), nicht für das generationenübergreifende Spiel geeignet sind.

Teamspiele können generationentaugliche Spiele sein

Das Element *Gemeinsame Avatargruppe* trat in generationentauglichen Spielen deutlich öfter auf als in der Kontrollgruppe. *Gemeinsamer Avatar* bedeutet, dass es im Spiel z. B. Figuren gibt, die von mehreren Spielern gemeinsam, abwechselnd oder gleichzeitig gespielt werden. Während es in 11 generationentauglichen Spielen identifiziert werden konnte, war dies nur bei 3 nicht-generationentauglichen Spielen der Fall. Aufgrund der Nutzung von Avataren durch alle Spieler:innen und dem dadurch entstehenden Gefühl von Verbundenheit und Zugehörigkeit wurde dieses Element als generationentauglich klassifiziert. Dies trifft auch auf das Element zu, das ebenso häufiger (wenn auch nicht signifikant) in generationentauglichen Spielen auftrat.

Erste Schlussfolgerungen für Sozialarbeitende

Auf welche Elemente sollen Sozialarbeitende nun achten, wollen sie

Spiele auf ihre Generationentauglichkeit hin bewerten? Eines ist klar: Die Ergebnisse der ersten Teilstudie können nur eine grobe Richtung aufzeigen. Es sind weitere Untersuchungen nötig, da sich die Generationentauglichkeit nicht nur auf Spielelemente reduzieren lässt.

Dennoch kann stark davon ausgegangen werden, dass Spiele, in denen der Zufall eine Rolle spielt, eher generationentauglich sind als Spiele, die rein für Strategiker:innen gedacht sind. Kognitive Fähigkeiten werden zwar auch in vielen generationentauglichen Spielen gefordert, hier kann jedoch davon ausgegangen werden, dass es auf den Schwierigkeitsgrad ankommt.

Auch scheint es wichtig, dass ein positives Spielgefühl im Spiel entsteht. Dies kann durch Miteinander und Teamspiel ebenso entstehen wie durch positive Ereignisse, Belohnung oder das Einsetzen eines Jokers. Von Glück geprägte Elemente wie Joker oder Gambling tragen wie auch bereits der Zufall



PETRA FUCHS: Sozialpädagogin B.A., Masterstudentin Soziale Arbeit und Forschung, Lehrende an der FH Münster, ist Vorsitzende des Vereins „Spielecafé der Generationen – Jung und Alt spielt e.V.“. E-Mail: spielefuechs.insozial@gmail.com

dazu bei, dass es nicht nur auf das Können ankommt. Und dies dürfte ein ganz entscheidender Faktor im generationenübergreifenden Spiel sein:

Will man gemeinsam verschiedene Generationen an einem Spieletisch vereinen, ist es unausweichlich, dass Menschen mit unterschiedlichsten Fähigkeiten zusammenkommen. Spiele anzubieten, bei denen diese Fähigkeiten entweder keine Rolle spielen oder aber kooperativ zum Nutzen aller eingesetzt werden, dürfte entscheidend sein. Wenn dann noch auf Spiele verzichtet wird, die Zeitdruck und somit Stress sowie körperliche Geschicklichkeit benötigen, dürfte die Spieleauswahl im Sinn des generationenübergreifenden Spiels schon einfacher gelingen. ■

Literatur

BMFSFJ (2012): „Generationenbeziehungen – Herausforderungen und Potenziale. Gutachten des Wissenschaftlichen Beirats für Familienfragen beim Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzfassung“. <https://cutt.ly/CIMFCNe> [abgerufen am 03.07.2020]

Deutsche Welle (2020): „Interview mit dem Spiele-Experten Jens Junge“. Fit und Gesund. Bonn. <https://cutt.ly/3IMHfNd> [abgerufen am 12.01.2021]

Ehret S. (2016): „Echo der Generationen. Eine intergenerationelle Studie“. Alterswissenschaft. Band 2. Berlin: LIT

Eyerund T., Orth K.A. (2019): „IW-Report 22/2019. Einsamkeit in Deutschland. Aktuelle Entwicklung und soziodemographische Zusammenhänge“. Institut der Deutschen Wirtschaft. Köln

Fuchs P. (2021): Soziale Arbeit ist die anspruchsvollste Profession des psychosozialen Bereichs. Soziale Arbeit. Fachzeitschrift. Ausgabe 1/2021. S. 2-8. DZI. Berlin

Fuchs P. (2019): „Gesellschaftsspiele als Medium der Sozialen Arbeit – Wie Spielen Generationen verbindet – Eine theoretisch-empirische Betrachtung“. Bachelorarbeit. Hochschule Fulda

Günther W., M. (2018): „Familien lieben Brettspiele, DVSI Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e.V.“. <https://cutt.ly/5IMJFEP> [abgerufen am: 09.05.2020]

Lehmann R., Voit T. (2020): „Spielerisch Motivation erzeugen – Was können wir aus Spielen für die Arbeit mit Menschen lernen?“ unveröffentlichtes Manuskript.

Mahne, K., Wolff, J. K., Simonson, J. & Tesch-Römer, C. (2017). Altern im Wandel. Zwei Jahrzehnte Deutscher Alterssurvey (DEAS), Springer Fachmedien Wiesbaden.

Spiel 19 (2019): „Schlussbericht Spiel 19 der 37. Internationalen Spieltage“. Friedhelm Merz Verlag. Essen

Splendid Research GmbH (2017): „Spieleland Deutschland: Eine repräsentative Umfrage unter 1.024 Deutschen zu Gesellschaftsspielen“. Hamburg

Stangl W. (2016): „Risikofaktor Einsamkeit. Freiburg. <https://cutt.ly/nIMJpv2> [abgerufen am 03.07.2020]

Statistisches Bundesamt (2020): „Bevölkerung in Deutschland nach Altersgruppen in den Jahren von 2018 bis 2060 (in Millionen)“. <https://cutt.ly/vIMJQDZ> [abgerufen am 03.07.2020]

TH Nürnberg (2020): Spieldesignelemente. Projekt EMPAMOS. Nürnberg

TH Nürnberg (2019): Poster Spielelemente. Projekt EMPAMOS

Voit T. (2020): „Projekt EMPAMOS“. Fakultät Informatik. Technische Hochschule Nürnberg. <https://empamos.in.th-nuernberg.de/> [abgerufen am 09.01.2021]