



## „Wer Spielregeln nicht einhält, hält sich auch nicht an die Lebensregeln“

Tom Werneck hat Spiele entwickelt, Bücher geschrieben und zum Thema promoviert. Warum er glaubt, dass der Wunsch, etwas gemeinsam mit anderen Menschen zu erleben, zunehmen wird.

Interview von Sabine Buchwald

Acht Jahre hatte Tom Werneck dafür gekämpft, Ende März kam die lang-ersehnte Meldung von der Kultusministerkonferenz der Länder und der Deutschen Unesco-Kommission: „Brettspiele spielen – Brettspielkultur in Deutschland“ ist in das bundesweite Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes aufgenommen. Für diese Anerkennung musste Werneck Umwege nehmen. Zusammen mit Karin Falkenberg, Direktorin des Nürnberger Spielzeugmuseums, hatte er die Aufnahme bei der bayerischen Unesco-Kommission beantragt. Immerhin erreichten die beiden, dass das Spielzeugmuseum und das Bayerische Spiele-Archiv in Haar seit Dezember 2019 als „Gute Praxisbeispiele“ im Bayerischen Landesverzeichnis des Immateriellen Kulturerbes zu finden sind. Von dort aber ging es im heimatischen Bundesland nicht weiter. Deshalb wurde der Antrag 2021 bei der Unesco-Kommission in Thüringen gestellt, wo das Brettspiel als traditionelle Kulturform schließlich auf die Landesliste des Immateriellen Kulturerbes kam. Die dortige Kommission schlug die Anerkennung auf Bundesebene vor – eine Voraussetzung für die Beförderung in die bundesweite Liste.

„Man lernt, mit Würde und Anstand zu verlieren.“

Die Brettspielkultur verbinde Generationen und fördere den Zusammenhalt, sagte Kulturstatsministerin Claudia Roth jetzt bei der Bekanntgabe und spricht damit Tom Werneck aus dem Herzen. Für den 86-jährigen Juristen aus Haar bei München, der viele Jahre als Manager bei Siemens arbeitete, ist spielen und alles, was damit zusammenhängt, ein sinnstiftender Teil seines Lebens. Er schreibt seit Jahrzehnten Bücher und Spielkritiken für Zeitungen, hat selbst etliche Spiele entworfen und Ende der Siebzigerjahre die Auszeich-

nung „Spiel des Jahres“ mitinitiiert, außerdem das Spiele-Archiv in Haar aufgebaut.

Im Wohnzimmer seines Einfamilienhauses liegen auf einem Tisch am Fenster Rummikub-Steine bereit für ein Match mit seiner Frau, den beiden Söhnen oder seinen Enkeln. Soeben hat Werneck seine Promotionsarbeit verteidigt und darf jetzt einen Dokortitel vor seinem Namen tragen. Ende April kommt diese Arbeit als Buch unter dem Titel „Das moderne Brettspiel – die unglaubliche Entwicklung von 1950 bis 2000“ in den Handel.

Die mehr als 20 000 Spiele des Bayerischen Spielarchivs sind an drei Orten in Haar untergebracht. Der Hauptstandort ist im Keller eines der Häuser des unter Denkmalschutz stehenden Areals der Psychiatrie. Damit hier niemand verrückt wird beim Suchen nach einem bestimmten Spiel, sind die meterlangen Regale mit den Schachteln durchnummeriert und katalogisiert. „Wenn wir etwas rausnehmen und nicht an dieselbe Stelle zurücklegen, haben wir ein Problem“, sagt Werneck und grinst.

**SZ: Herr Werneck, nun gehören Brettspiele zum Immateriellen Kulturerbe. Befürchten Sie, dass wir uns irgendwann nicht mehr für Brettspiele interessieren werden?**

Tom Werneck: Im Gegenteil. Das Bedürfnis, etwas gemeinsam mit anderen Menschen zu erleben, wird wachsen. Zunehmende Automatisierung und der Einsatz von KI wird für viele Menschen noch mehr freie Zeit bringen. Wer mit anderen Menschen spielt, vereinsamt nicht.

**Was können wir beim Spielen lernen?** Am Spieltisch lernt man einen Menschen mit all seinen Qualitäten – und vielleicht auch ein paar Fehlern – kennen. Im Spiel entwickeln sich alle guten Eigenschaften eines erfreulichen Zusammenlebens wie Großzügigkeit oder Rücksichtnahme. Man begreift die Bedeutung der Regeln, denn ein soziales Zusammenleben funktioniert nur, wenn Regeln eingehalten werden. Wer Spielregeln nicht einhält, hält sich auch nicht an die Lebensregeln. Und nicht



„Wer mit anderen Menschen spielt, vereinsamt nicht“, sagt Tom Werneck, der maßgeblich dazu beigetragen hat, dass die deutsche Brettspielkultur nun zum Immateriellen Kulturerbe der Unesco gehört. Das Bayerische Spiele-Archiv in Haar umfasst mehr als 20 000 Exemplare. FOTOS: CATHERINA HESS, CLAUDI SCHUNK, FLORIAN FELJAK



zuletzt: Man lernt, mit Würde und Anstand zu verlieren.

**Sie bekommen jedes Jahr etwa 600 Spiele für Ihr Archiv dazu, heben Sie die alle auf?**

Ja. Wir haben zum Teil das gleiche Spiel in verschiedenen Ausgaben oder Versionen, wenn etwa eine Regel, das Material oder das Logo geändert wurden. Das ist ja auch der Sinn eines Archivs, dass man die Dinge, wenn man wissenschaftlich arbeitet, nebeneinanderlegen und vergleichen kann. Dazu braucht man die verschiedenen Auflagen.

**Wer fragt im Spielarchiv an?**

Immer wieder mal Wissenschaftler, weil sie an einer Doktorarbeit oder sonstigen Arbeit sitzen, dazu brauchen sie nicht nur die Spiele selbst, sondern auch Fachliteratur. Wir haben hier mit gut 4600 Bänden die größte Sammlung von Literatur, die Spiele betrifft. Zum Beispiel eine Kategorie Bü-

cher über Mühle und Dame, über Monopoly, Skat und Tarot oder Würfelspiele.

**In den Kellerräumen herrscht ein angenehmes Raumklima, es ist kein bisschen muffelig. Wie machen Sie das?**

Wir brauchen eine definierte relative Luftfeuchtigkeit. Wenn die Luft zu trocken ist, brechen die Kleber. Ist es zu feucht, dann schimmelt es hier. Wir steuern das mit Wasseraufnahmegeräten, die wir an mehreren Stellen platziert haben, damit wir diese Konstanz halten können.

**Warum ist es für Sie wichtig, dass Brettspiele nun in die bundesweite Liste des Immateriellen Kulturguts aufgenommen wurden?**

Die Deutsche Nationalbibliothek sammelt Bücher und andere Druckwerke mit staatlichem Sammelauftrag. Die Anerkennung des Brettspiels als Immaterielles Kulturgut sehen wir als Vorstufe, eine vergleichbare Institution zu schaffen, die Spiele sam-

zelt, der Nachwelt erhält, sie aber auch der Forschung zur Verfügung stellt. Wir brauchen ein kulturelles Gedächtnis in Form eines Nationalen Spiele-Archivs, weil sonst wichtige Teile unserer kulturellen Leistungen unwiederbringlich verloren gehen. Bei allem Sammeleifer können das die bestehenden Archive nicht leisten, ihnen fehlt die Unterstützung durch einen staatlichen Sammelauftrag.

**Wie alt ist das älteste Spiel im Archiv?**

Schwer zu sagen, denn Spiele wurden früher nicht datiert. Heute sind auf jeder Schachtel das Copyright, der Verlag und das Erscheinungsjahr angegeben. Wir können bei alten Spielen eigentlich nur draufschauen und uns fragen: Welche Kleidung sehen wir? Was ist das für ein Gebäude im Hintergrund? Wann könnte das gebaut worden sein? Ein Spiel im Nachhinein zu datieren, ist ziemlich aufwendig und auch schwierig. Aber es ist sehr erfreulich, dass wir oft Spiele bekommen, die Leute auf dem Dachboden gefunden haben und sagen: Wenn wir das den Enkeln geben, dann verticken sie es bei eBay. Im Archiv sind sie besser aufgehoben! Auf diese Weise kommen immer wieder wunderbare alte Spiele zu uns. Zum Teil verschlissen, gebraucht, ist ja auch kein Wunder. Wir lassen sie, wie sie sind, denn wir würden wahrscheinlich sehr viel mehr kaputt machen, wenn wir sie restaurieren würden.

**Wer mal eine Schachtel von seinen Großeltern in den Händen hatte, kennt das Gefühl, wie auf einer Reise zurück in die Vergangenheit zu sein.**

Ein altes Spiel ist immer ein Stück Zeitschicht. Wir haben zum Beispiel eines, das heißt „Wir fahren gegen England“. Auf der Schachtel ist ein U-Boot mit Hakenkreuz zu sehen und allem, was damals dazugehörte. Wenn man das dann aufmacht, findet man ein relativ simples, einfach gestricktes Spiel, das aber im Grunde nichts anderes ist als eine primitive, dumme Würfelrolle. Nur: Die Engländer hatten bei diesem Spiel nicht den Hauch einer Chance. Immer haben die Deutschen gewonnen. Jemder, der das gespielt hat, wurde auf den

Krieg eingeschworen und es wurde Kindern damit beigebracht, dass es völlig in Ordnung ist, ein Land zu überfallen.

**Auch heute werden Länder überfallen, wie wir am Krieg in der Ukraine sehen. In den USA erleben wir eine Umwertung der westlichen Werte. Wird das die Spielentwickler beeinflussen?**

Ganz klar. Alles, was der Mensch tut, spiegelt er im Spiel.

**Eines der erfolgreichsten Spiele aus Deutschland ist „Siedler von Catan“ von Klaus Teuber. Die erste Auflage kam im März vor 30 Jahren heraus. Auch hier geht es ums Gewinnen, aber man kann dabei noch viel mehr lernen.**

„Bei Catan lernt man verhandeln.“

Es hat ein völlig anderes Konzept als etwa Monopoly, in dem sich der brutale Kapitalismus widerspiegelt. Bei Catan lernt man verhandeln: Wenn ich etwas brauche, muss ich etwas anbieten. Wir tauschen. Du gibst mir ein Lehm, ich leg noch ein Schaf drauf. Ja, und was ist das? Das ist der europäische Gedanke. Grenzen aufmachen, alle im Spiel halten bis zum Schluss.

**Weltweit wurden etwa 45 Millionen Catan-Spiele verkauft, in den USA boomt es gerade. Ist das nicht ein Widerspruch zur aktuellen politischen Entwicklung?** Ist es nicht beruhigend zu sehen, dass es nicht alle Menschen gut finden, sich auf Kosten anderer Volkswirtschaften zu bereichern? Dass Menschen ihre Interessen gerne in einem friedlichen Austausch wahrnehmen, das ist doch ein gutes, erfreuliches Zeichen in einer aufgewühlten Welt.

