

Kultur 24 Juli 2025

Tom Werneck: Wir kämpfen weiterhin mit der Ansicht, dass Spiele ein Beruf für Kinder sind.

Tom Werneck ist ein Pionier des Brettspieljournalismus und Autor von mehr als 5.000 Artikeln in Zeitungen und Zeitschriften. Er ist Mitbegründer und war Mitglied der Jury des Spiel des Jahres Awards, der wichtigsten Auszeichnung für das beste Spiel des Jahres in Deutschland, das weltweit Auswirkungen hat.



WhatsApp 223 683 8910



Von Nicolás Martínez Sáez

Kommentar

In dieser Notiz

- ♥ Bayerische Haar
- ♥ Games Archiv
- ♥ Brettspiele
- ♥ Tischspieljournalismus
- ♥ Tom Werneck

Tom Werneck (* 1939) ist ein Pionier **des Brettspieljournalismus** und Autor von mehr als 5.000 Artikeln in Zeitungen und Zeitschriften. Darüber hinaus ist er Spielgestalter und Schöpfer des *Bayerischen Haar-Spielarchivs* (bei München), das eine Sammlung von mehr als 20.000 Spielen und 3.500 Büchern über Spiele enthält. Das Archiv wurde 1996 gegründet und ist eine gemeinnützige Organisation, die wissenschaftliche und kulturelle Initiativen fördert.

Einmal im Jahr organisiert das **Bayerische Spielearchiv** die *Internationale Spielurlöschermesse* und unterstützt Designer mit dem **Guide to Games Inventors** und der Ideenregistrierung. Darüber hinaus unterstützt das *Archiv* mehrere **Treffen** in und um München, indem es jährliche Ausstellungen in Haar, Aschheim und Germering organisiert. Als ob dies nicht genug

Die heute am besten

- 1 **Wie das Wetter an diesem Samstag in Mar del Plata wird.**
- 2 **CONICETs Streaming enthüllte ein Geheimnis vom Meeresboden: Dies ist der erstaunliche Glasmulpop. Diario La Capital de Mar del Plata**
- 3 **Wie wird die Sache des jungen Mannes nach dem Besuch eines Bowling-Bowlers aufgespießt? Die Hauptstadt Mar del Plata**
- 4 **Untersuchung des Todes zwei Wochen alten Babys - Diario La Capital de Mar del**

Auswirkungen hat.

Zwischen dem 8. und 11. April 2025 traf ich Tom im Rahmen des **27. Board Game Studies Colloquiums** in Chemnitz, wo er die mehr als 40 Ausstellungen zu Brettspielen in der ersten Reihe besuchte. Dieses Kolloquium findet seit den 1990er Jahren statt und ist das größte und wichtigste akademische Treffen der Welt im Zusammenhang mit dem Studium der Brettspiele. Es handelt sich um Sammler und Akademiker aus den verschiedensten Disziplinen: Geschichte, Anthropologie, Mathematik, Bildung, Philosophie usw. Nichts besser als das Spiel, um Disziplinen so weit und anders zu sammeln. Dort sprachen wir mit ihm, dass er sehr nett sei.

"Wir wissen, dass Sie sich einen Großteil Ihres Lebens der Bewahrung von Spielen und Büchern über Spiele verschrieben haben, abgesehen davon, dass Sie ein großer Werbefacher der spielerischen Kultur sind, welche Bedeutung und Bedeutung hat es, wie im Jahr 2020 geschehen ist, Brettspiele als immaterielles Kulturerbe der Menschheit anzuerkennen?"

Es gibt keinen spezifischen effektiven Faktor, der zum Beispiel direkt zum Geschäftserfolg eines Gaming-Herstellers führt. Aber in der öffentlichen Wahrnehmung ist die Aufnahme in das Bundesregister für immaterielles Kulturgut sehr wichtig. Bis zu einem gewissen Grad kämpfen wir weiterhin gegen die Ansicht, dass Spiele ein Beruf für Kinder sind. Diese Ehre hat auch politische Bedeutung. In Deutschland haben wir drei Spieldateien. Das Deutsche Archiv der Nürnberger Spiele ist Teil der Stadtmuseen und gehört damit zur öffentlichen Verwaltung. Die viel größere Sammlung ist aber die Fusion der Altenburger Spielestiftung mit dem Bayerischen Spielearchiv. Es handelt sich um Sammlungen in Privatbesitz. Wir arbeiten daran, diese Sammlungen in eine Landesinstitution zu verwandeln, die mit der Deutschen Nationalbibliothek vergleichbar ist. Die Erinnerung der Nation für Spiele, sozusagen. Die Aufnahme von Tischspielen auf die UNESCO-Liste in Deutschland ist eine wichtige Hilfe bei der politischen Entscheidungsfindung.

"Du hast *The Magic Cube* (1981) geschrieben, ein Werk, das ins Spanische übersetzt wurde, wo man die Mechanik, Geschichte und Varianten des Rubik-Würfels erkundet. Darüber hinaus hatte die Ausgabe einen Prolog ihres Schöpfers Erno Rubik. Was können Sie uns über die Gültigkeit dieses Spiels bis heute sagen?"

Der Eimer ist das Modell aller Vorträge über Marketingfehler.

5

von fast 800 Motorrädern im Juli an: die Auswirkungen auf die Sicherheit . Diario La Capital de Mar del Plata

Ostblocks. Wenn jemand in Ungarn den Würfel kopiert hätte, hätte der Staat ihn leicht verbieten können, wenn er die wirtschaftlichen Interessen des Landes beeinträchtigt hätte. Ich hätte nicht einmal ein Patent gebraucht. Aber es gab keinen Patentschutz in einem anderen Land. Das Ergebnis war eine ruinöse Lawine billiger Kopien auf der ganzen Welt.

Zu dieser Zeit gab es mehrere sehr einfache Anweisungen, wie man den Eimer so drehte, dass alle Gesichter von der gleichen Farbe waren. Mein Buch unterschied sich von diesen rein mechanischen Anweisungen, in denen ich jeden einzelnen Schritt so erklärte, dass der Leser nicht nur den Eimer restaurieren, sondern auch verstehen konnte.



"Während deines Lebens hast du großartige Designer des 20. Jahrhunderts wie Sid Sackson getroffen und du hast uns einige Fragen über die großartige Kollektion erzählt, die du hattest. Wie war Ihre Beziehung zu Sackson, was war der Beitrag zur spielerischen Kultur und welches Schicksal Ihrer Spiele war?"

Es war eine traurige Geschichte. Ich habe Sid und seine Frau Bernice mehrmals in ihrem Haus besucht. Er lebte in der Bronx, einem prestigeträchtigen und guten Viertel von New York zu der Zeit. Die Nachbarschaft veränderte sich. Viele weiße Bewohner zogen ein und schwarze Menschen übernahmen die Nachbarschaft. Sid wohnte in einem Stadthaus. Sein nächster Nachbar zog ein und Sid konnte seinen Anteil am Haus billig kaufen. Endlich hatte er mehr Platz für seine fantastische Sammlung von Spielen. Es enthielt alles, was in den USA mit einem hohen Maß an Integrität geschehen war.

Als Sid älter wurde, wurde die Frage aufgeworfen, was mit seiner Sammlung zu tun sei. Ihre Kinder waren nicht interessiert. Aber kein Museum und natürlich kein Glücksspiel-Redakteur wollte die Sammlung übernehmen. Am Ende wurden einige Spiele zu kleinen Paketen kombiniert - verschiedene Spiele, die für Sammler nicht sehr attraktiv

unwiederbringlich die Winde auf. Sid Sackson selbst war nicht nur ein großer Sammler, sondern auch ein brillanter Spieleerfinder.

Diejenigen, die sich der Geschichte der Brettspiele verschrieben haben, wie Harold Murray oder David Parlett Klassifikationen für Brettspiele in ihren jeweiligen Werken vorgeschlagen haben. Während Murrays Rankings mehr darauf reagieren, wie Spiele Aktivitäten des täglichen Lebens ähneln, reagiert Partlett's mehr auf formale Kriterien. Welche Spielbewertung bevorzugen Sie?

Seit einiger Zeit sind Präsentationen auf der Jahrestagung von Spieleforschern aus der ganzen Welt, die vorgeben, eine Klassifizierung aufzudecken, nicht mehr erlaubt. Ich denke, es ist okay und richtig. Das Spiel ist so breit, dass jede Klassifizierung die Grenzen der Kategorisierung erreichen muss. Also entscheidet die persönliche Vorliebe der Person, die das Ranking erstellt, darüber, wo ein Spiel ist. Das ist unweigerlich subjektiv. Alle Sortierungen sind eine Hilfskonstruktion, die Mängel und Schwächen aufweist. Ich kann mich nicht für ein bestimmtes.

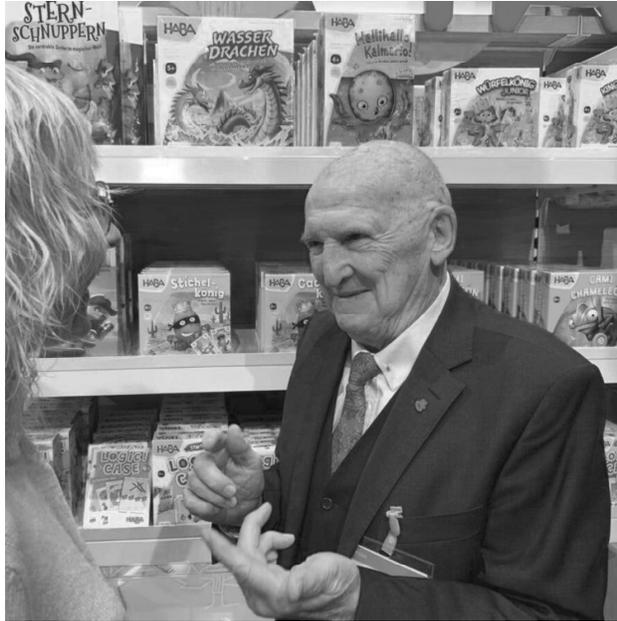
- Sicherlich hatten Sie die Gelegenheit, viele der seit den 1990er Jahren stattfindenden Colloquiums zu besuchen, wie haben Sie die Entwicklung dieses Kolloquiums gesehen? Was hat Ihre Aufmerksamkeit mehr erregt? Warst du vor einer Vorherrschaft in der Spielforschung oder -ansätzen im Vergleich zu anderen, die wenig oder gar keine Aufmerksamkeit oder Studie erhalten haben?

- Jedes Kolloquium hat ein Thema. Dies führt zu vielen Vorträgen zu diesem Thema. Es gibt aber immer viele andere Themen auf der Liste der Präsentationen. Ich denke, das ist in Ordnung. Das Spiel hat so viele Aspekte und Facetten. Konferenzen öffnen immer neue Themen. Gibt es etwas Spannenderes, als neue Ideen zu einem vertrauten Thema zu bekommen?

- Schließlich sind wir daran interessiert zu wissen, welche Meinung Sie über Gamification haben, d. h. die Anwendung von Elementen und Spielmechanismen in nicht spielerische Kontexte zu bringen, um Menschen zu motivieren und zu kompromittieren.

Wir leben in einer sich ständig verändernden Welt. Es wäre fast absurd, wenn die Ergebnisse eines Gebiets nicht auf einen anderen übertragen würden, wenn er Vorteile und Mehrwert schaffen könnte. Die spezifischen Ansätze in der Praxis

Nürnberg. Es analysiert systematisch Erfolgs-Brettspiele, um Erfolgsfaktoren zu gewinnen. Diese werden dann auf industrielle Prozesse übertragen. Die Gamification dürfte immer wichtiger werden.



HEUTE IN MAR DEL PLATA

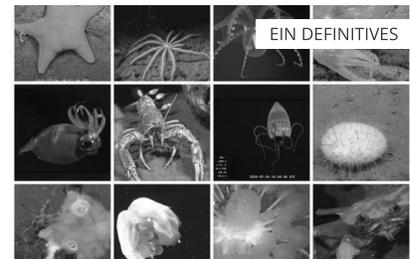
Batteriekriminalität: das schnelle Handeln des Staatsanwalts, das es ermöglichte, den Fall zu klären



Wir rächen uns nicht an den Häftlingen, denn unsere Energie ist bei Luke.



Die Expedition, die den Meeresgrund zeigt und die Aufmerksamkeit aller auf sich zieht



Richter identifizierte 20 neue Todesfälle durch kontaminiertes Fentanyl!



Steuererhebung wuchs um 4,5% über der Inflation



Spezielle Hochschulen in Alarmbereitschaft für verspätete Zahlungen

