

# Gezockt wird überall: am Brett oder vor dem PC

Die SpieleGilde feiert 20. Geburtstag — „Weimar“ war ein Meilenstein — „Man muss das Image ändern“

Brett- oder Computerspiele gelten längst nicht mehr als pure Unterhaltung, um die Zeit totzuschlagen. Mit Spielen kann man lernen, Wissen vermitteln, motivieren oder Körper und Geist fit halten. Weltweit werden mit solchen „Serious Games“ (ernsthafte Spiele) 1,5 Milliarden Euro umgesetzt. Die „SpieleGilde“ hat diesen Trend schon frühzeitig erkannt. Jetzt feierte der Verband 20. Geburtstag.

Was sich hinter der „SpieleGilde“ verbirgt? Genau genommen eine Verbundplattform, eine Interessenvertretung und ein Netzwerk, welches kleine und mittlere Unternehmen, Erfinder und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche verbindet. Zu den Kompetenzfeldern zählen sowohl moderne Spieltechnologien (Mobile/Internet), als auch klassische Spielemedien (Karten- und Brettspiele). Ein besonderes Forschungsfeld und Entwicklungsfeld nehmen dabei die „Serious Games“ ein, also Spiele, die nicht primär dem Unterhaltungszweck dienen. Ein Segment sind die sogenannten Silver Games, eine Technologieunterstützung für das Alter.

Die Vorgeschichte der Gilde im Zeitalter: Als Spieleautoren, Verleger, Ladeninhaber und Spielereinsvorsitzende gründeten Roland Weinger und Jürgen Behm Anfang 1993 ein professionelles Netzwerk, das Akteure des Sektors an einen Tisch bringen sollte. 1995 wurde dann die heu-



Ein großer Klassiker: das Brettspiel „Monopoly“.

Foto: dpa

tige „SpieleGilde“ als „Verband deutscher Spieleautoren, -händler, -verlage und -vereine“ in das Vereinsregister Nürnberg eingetragen. Ein Anlaufpunkt für junge Autoren aus Deutschland, deren Exponate zurzeit im Pellerhof zu sehen sind.

Ein Meilenstein ist das Simulationspiel „Weimar“, das 1995 die Weimarer Republik zum Leben erweckte. Nichts für Kurzentschlossene, die

Spieldauer pendelt zwischen vier und acht Stunden. Das Spiel sei oft an Schulen zum Einsatz gekommen und wurde sogar an die amerikanische Militärakademie West Point verkauft. „Ab und an gab es an ‚Weimar‘ Kritik, immerhin darf man hier auch Adolf Hitler spielen“, so Roland Weinger. Der stellvertretende Vorsitzende der „SpieleGilde“ ist sicher: „Spiele können einiges zu anderen Bereichen bei-

tragen, dieses Potenzial ist längst noch nicht ausgeschöpft.“ Zum Beispiel in der Werbung oder als Ergänzung zu Buch, Film und Musik.

Seit 2007 ist die „SpieleGilde“ Partner von Universitäten und Fachhochschulen im Rahmen von Forschungsanträgen und arbeitet zwischenzeitlich mit einem Gros der Hochschulen in ganz Deutschland zusammen.

## Spielehauptstadt Deutschlands

Nürnberg hat eine besondere Stellung in der Spielzeugwelt. Es sei die Spielehauptstadt Deutschlands, da besteht bei den Gästen des Festaktes zum Geburtstag der „SpieleGilde“ kein Zweifel. Auch Dagmar Wöhr ist dieser Meinung. Die CSU-Bundestagsabgeordnete erklärt in ihrer Laudatio im Pellerhof: „Das Gütesiegel lautet ‚created in Nürnberg‘. Künstler sind nicht nur im Opernhaus zugegen, sondern es gibt viele Kulturschaffende in Kleinstrukturen ohne Lobby.“

SPD-Stadträtin Christine Kayser unterstreicht: „Spielen gibt Handlungskompetenz für alle möglichen Lebenssituationen.“ Und Knut Harmsen von der IHK Mittelfranken erklärt: „Man muss hierzulande das Image von Spielen ändern, besonders das von elektronischen Games.“

Der Pellerhof war nicht zufällig gewählt. Dort ist das Spielarchiv Nürnberg beheimatet. Es gilt als Gedächtnis der Spielebranche.

THOMAS SUSEMIHL