

**Zeitschrift:** Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires

**Herausgeber:** Empirische Kulturwissenschaft Schweiz

**Band:** 106 (2010)

**Heft:** 1: Alltagsglück

**Artikel:** Scrabbleglück

**Autor:** Bausinger, Hermann

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-118303>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 17.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Scrabbleglück

Hermann Bausinger

Gesellschaftsspiele nahmen in der alten Volkskunde keine prominente Stellung ein – und allzu viel hat sich daran nicht geändert, obwohl sie doch in den populären Kulturen einen wichtigen Platz haben. Dies ist kein Forschungsbericht, und ich bin nicht ausdrücklich auf die Suche nach einzelnen Belegen gegangen, die es sicher gibt; aber es dürfte kein Zufall sein, dass das Stichwort auch in den neueren deutschen Überblicksdarstellungen des Faches fehlt.<sup>1</sup> Die Schweiz hat mit dem von Paul Hugger edierten *Handbuch der schweizerischen Volkskultur*<sup>2</sup> eine imponierend umfassende Darstellung erhalten, aber auch hier werden die Gesellschaftsspiele ignoriert.

Den möglichen Ursachen für diese Geringschätzung kommt man näher, wenn man sich im *Wörterbuch der Deutschen Volkskunde* umsieht. Ich orientiere mich an der von Richard Beitl nach dem Krieg neu bearbeiteten zweiten Auflage<sup>3</sup> des zuerst 1936 erschienenen Werks. Im zentralen Artikel *Volksspiel* ist von der «hochentwickelten Spiel- und Sportkultur des Mittelalters die Rede, die sich nur im Bauerntum erhalten hat»<sup>4</sup>. Im Artikel *Brettspiele*<sup>5</sup> sind Mühle, Halma, Dame kurSORisch angeführt; die Brettspiele gelten insgesamt als «Erbe der Mittelmeerkulturen». Der Artikel *Spielkarten*<sup>6</sup> schliesslich betont die Überlagerung der «ursprünglichen, volkseigentümlichen Karten» durch solche aus Frankreich, Italien, Spanien. Es gab also eine Reihe von Zugangssperren – oder, von der anderen Seite her, Zugangsbedingungen: Für die Auswahl oder Akzentuierung massgebend waren geschichtliche Kontinuität, Verankerung in der bäuerlichen Kultur und nationale Herkunft oder Prägung. Das war nicht immer so; Richard Andrée hatte in seinem Buch *Ethnographische Parallelen und Vergleiche*<sup>7</sup> ausdrücklich auf die internationale Verbreitung der Würfel-, Brett-, Glücks- und Ratespiele Bezug genommen; und auch die umfassende Monographie von Karl Groos<sup>8</sup> zielt auf einen im Prinzip weltweiten Vergleich. Die erwähnten Engführungen setzten im Wesentlichen erst nach dem Ersten Weltkrieg ein und erfuhren durch den Nationalsozialismus ihre Zuspitzung; zum Amt Rosenberg gehörte eine «Mittelstelle für Spielforschung der Arbeitsgemeinschaft für deutsche Volkskunde», die zwar die nationalen Grenzen überschritt, aber nur, um die Erforschung «des allen arischen Völkern gemeinsamen Spielguts» zu fördern.<sup>9</sup>

Damit soll nicht behauptet werden, man lasse sich immer noch von nationalsozialistischen oder allgemeiner: reaktionären Grundsätzen leiten; vielmehr scheint mir die monierte Vernachlässigung ein Beispiel dafür zu sein, dass bestimmte Wissenschaftstraditionen auch dann nachwirken können, wenn ihre ideologischen Grundlagen keine Rolle mehr spielen. Dies kann allein schon eine Folge der Einseitigkeiten im Materialbestand und der Kommentierungsdichte sein. So tilgt beispielsweise die Neubearbeitung des *Wörterbuchs der Deutschen Volkskunde* von 1974<sup>10</sup>, an der auch Klaus Beitl beteiligt war, grossenteils die expliziteren Hin-

weise auf die überholten Theorien, und sie fügt neuere Erkenntnisse hinzu; aber das Gerüst der in Frage kommenden Artikel und auch der Grossteil der Belege bleiben erhalten. Das Gewicht des gesammelten und wissenschaftlich behandelten Materials kommt übrigens auch darin zur Auswirkung, dass das volkskundliche Interesse beim Stichwort Spiel vor allem beim Kinderspiel einrastet, das schon lange ein beliebter Gegenstand der Kulturgeschichte, aber auch empirischer volkskundlicher Beobachtungen ist.

Hier soll nun also ein Sektor des Spiels in den Mittelpunkt gerückt werden, für den die traditionellen Vorgaben nicht zutreffen. Was unter dem Begriff des Gesellschaftsspiels zusammengefasst wird, fehlt in der alten bäuerlichen Kultur nicht ganz, hat aber seinen eigentlichen «Sitz im Leben» in anderen Schichten und kann im Wesentlichen als gesunkenes Kulturgut betrachtet werden, wobei der Absinkprozess teilweise in die jüngste Vergangenheit hineinreicht. Gesellschaftsspiele stehen von Anfang an in internationalen Zusammenhängen. Sie haben zum Teil schon in der Kinderkultur ihren Platz, werden aber mindestens in gleichem Umfang von Erwachsenen praktiziert. Hinzuzufügen ist auch, dass sie zum Teil kommerziell propagiert und verwertet werden und dass Medien zu ihrer Verbreitung einen wichtigen Beitrag leisten – das steht im Widerspruch zur Annahme der Unmittelbarkeit, die mitunter zur Bestimmung der Volkskultur herangezogen wurde, obwohl es schon immer Vermittlungsagenturen und -instrumente für die Verbreitung von Kultur gab; allerdings hat sich die aufgewendete Zeit für die direkte Nutzung von Medien beträchtlich gesteigert, und die medialen Botschaften und Informationen wirken auch indirekt in vorher ungekanntem Ausmass.

Was unter den Begriff des Volksspiels gefasst wurde, unterliegt einem höheren Grad der Normierung als das Gesellschaftsspiel. Dies betrifft nicht die Spielregeln im engeren Sinn; der Ablauf von Brauchhandlungen erlaubte in vielen Fällen weitgehende Variationen – dies lässt sich an der Ausgestaltung von Jahresbräuchen ebenso ablesen wie an den wechselnden Inszenierungen von Festen in Verbindung mit bestimmten Lebensstationen. Aber die Verpflichtung zum brauchtümlichen oder festlichen Spiel war zwingend; es war fest eingebunden in die gegebenen sozialen Strukturen und nicht abgetrennt von der Lebenswirklichkeit und ihren Problemen. Im Gesellschaftsspiel sind die Regeln strikt festgelegt, Abweichungen ergeben sich nicht einfach, sondern sind nur durch die ausdrückliche Übereinkunft der Spielenden möglich. Aber das Spiel löst sich von den Bedingungen und Massgaben der ernsten Lebenswirklichkeit; mögen die Beteiligten noch so ernsthaft und manchmal verbissen bei der Sache sein, diese Sache ist Spiel, und der Charakter des Spiels ist Leichtigkeit. Die wahrscheinlich wichtigsten Erkenntnisse über das Gesellschaftsspiel hat Georg Simmel vor hundert Jahren beiläufig in seiner Skizze zur *Soziologie der Geselligkeit*<sup>11</sup> vorgetragen. Er bezeichnet darin «die Geselligkeit als Spielform der Vergesellschaftung», als die einzige Welt, «in der eine Demokratie der Gleichberechtigten ohne Reibungen möglich ist». Das Gesellschaftsspiel ordnet er der Geselligkeit zu: «Das Gesellschaftsspiel hat den tieferen Doppelsinn, dass es nicht nur in einer Gesellschaft als seinem äusseren

Träger gespielt wird, sondern dass mit ihm tatsächlich ‹Gesellschaft› ‹gespielt› wird.› Geselligkeit funktioniert nur, solange sie entlastet ist von existenziellen Ernsthaftigkeiten (das ist auch das Geheimnis von *small talk!*), und das Gesellschaftsspiel importiert diese Entlastung in die verschiedensten sozialen Kreise, weil es nur in dieser Form der Entlastung möglich ist.

Einen gewissen Freiraum setzt es allerdings schon voraus: Zeit, die nicht von Arbeit und anderen Pflichten beansprucht wird, und die Möglichkeit der neutralen Begegnung mehrerer Personen – Johann Heinrich Campe definiert in einem der ältesten Belege Gesellschaftsspiel als «Spiel, an dem eine gröszere gesellschaft theil nimmt»<sup>12</sup>. Ein solcher Freiraum ist in fast allen Gesellschaften möglich, allerdings in sehr unterschiedlichem Umfang. Die Feststellung, dass Gesellschaftsspiele in allen Schichten «zu allen Zeiten verbreitet» waren<sup>13</sup>, ist ebenso richtig wie die Annahme eines allmählichen Absinkprozesses, der Hand in Hand ging mit der Ausbreitung von Musse und Freizeit. Die frühen Belege führen überwiegend in die obersten Gesellschaftsschichten; bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts waren Gesellschaftsspiele dann eine Eigenheit des Bürgertums, wie sie von Dorothea Kühme detailliert beschrieben wurde.<sup>14</sup>

Ihre Andeutung, dass die Spiele danach vorwiegend an «kindliches Publikum» übergegangen sind und durch die zunehmende industrielle Fertigung einen völlig anderen Charakter angenommen haben<sup>15</sup>, lässt sich jedoch nicht ohne Weiteres verifizieren. Das Gesellschaftsspiel behielt im Ganzen die alte Qualität bei und wurde zunehmend zu einer Freizeitoption auch in den unteren Schichten und in ganz verschiedenartigen Milieus.<sup>16</sup>

Um zu einer sozialen Differenzierung zu kommen, erscheint es notwendig, die generalisierende Bezeichnung Gesellschaftsspiel aufzulösen und wenn nicht nach einzelnen Spielen, so wenigstens nach verschiedenen Untergruppen zu fragen. In einem ersten Anlauf könnte man drei Gruppen unterscheiden: Spiele, die ganz überwiegend vom Zufall gesteuert werden wie beispielsweise viele Würfelspiele (ich vermeide den Begriff Glücksspiele, da er vielfach nur auf die Gewinnspiele von Lotterien, Casinos und Spielautomaten angewandt wird); Spiele, bei denen die zufälligen Vorgaben durch gedankliche Geschicklichkeit genutzt oder korrigiert werden können wie bei den meisten Kartenspielen; und weiter Spiele, bei denen es ganz überwiegend oder ausschliesslich auf die gedankliche Leistung ankommt wie bei den meisten Ratespielen. Diese Dreiteilung legt dann auch eine soziologische Entsprechung nahe, die man behelfsmässig und vergröbert mit den Stichwörtern ungebildet, halbgebildet und gebildet etikettieren könnte. Aber nicht nur diese Begriffe sind ungenau; auch die vorgeschlagene Einteilung der Spiele ist alles andere als trennscharf. Es gibt fliessende Übergänge und Mischzonen; schon bei den simpelsten Brettspielen überlässt man dem Glück nicht alles, sondern es werden wirksame Erfolgsstrategien eingesetzt, und andererseits wird in manchen Ratespielen nur Banales und Bekanntes abgerufen. Ausserdem schliesst fehlende Bildung gedankliche Präsenz nicht aus, was beispielsweise Kinder durch ihre exzellenten Fähigkeiten beim Memory und ähnlichen Merkspielen beweisen.

Gerhard Schulze, der in einer gross angelegten empirischen Untersuchung Schemata der Alltagsästhetik unterschied<sup>17</sup>, schlägt eine Dreiteilung in Hochkulturschema, Trivialschema und action-Schema vor. Dem Hochkulturschema verweigert er spielerische Betätigung zugunsten von «Spass am Nachdenken und Argumentieren»; im Trivialschema tauchen Quizsendungen als Stichwort auf, und im action-Schema werden Diskotheken, Volksfeste, Fussballspiele und Sportveranstaltungen erwähnt. Dies sind selbstverständlich nur Richtungsanzeigen, und die Schemata werden anschliessend unterlegt mit anders kategorisierten kulturellen Segmenten. Aber im Blick auf das Thema Gesellschaftsspiel wird dabei doch ein Dilemma deutlich: Die Zuordnung bestimmter Spiele ist schon deshalb problematisch, weil es bei einer ganzen Reihe von Spielen Angebote verschiedenen Niveaus und Schwierigkeitsgrades gibt.

Bei vielen traditionellen Gesellschaftsspielen bleibt der durch die Spielanlage und die Spielregeln gesetzte Rahmen gleich; die Unterschiede im Niveau kommen durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Beteiligten zustande. So kann beispielsweise Schach, wenn nur die Spielregeln beachtet werden, korrekt und doch recht simpel gespielt werden; da das Spiel seit einiger Zeit auch mit grossen Feldern in Parkanlagen und auf städtischen Plätzen ermöglicht wird, kann man dies als Zuschauer leicht verfolgen. Es besteht in diesem Punkt kein Unterschied gegenüber den Sportspielen; auch dort entsteht ein aufsteigender Grad von Schwierigkeit nicht durch die Veränderung der Spielanlage, sondern durch die Kompetenz der Beteiligten. Man kann Tennis spielen, ohne den Ball richtig zu treffen, und spielt doch das gleiche Spiel wie Roger Federer: Das Regelwerk und die äusseren Bedingungen sind im Prinzip gleich.

Anders verhält es sich mit populären Ratespielen; bei ihnen – so könnte man zugesetzt sagen – richtet sich der Schwierigkeitsgrad nicht nach den Mitspielern, sondern die Mitspieler richten sich nach dem Schwierigkeitsgrad. Hier kann, bei gleich bleibender Grundstruktur, durch Erschwerung der Einzelfragen das Niveau drastisch verändert werden. Kreuzworträtsel werden beispielsweise in Zeitungen und Zeitschriften ganz unterschiedlichen Zuschnitts angeboten; sie sind in kostenlosen Kundenzeitschriften zu finden, aber auch in anspruchsvollen Journalen. Im ersten Fall übersteigen sie oft kaum das Anforderungsniveau der Wortkombinationsfiguren, mit denen schon in der Grundschule der Sprachunterricht etwas belebt wird; im andern Fall setzen sie meist beachtliches Wissen voraus, und oft auch die manchmal explizit eingeforderte Fähigkeit, *um die Ecke zu denken* – indem nämlich mit Doppelbedeutungen und irreführenden Definitionen jongliert wird.

Ähnlich ist es beim Quiz. Es kann so gestaltet werden (und wird auch oft so angeboten), dass die Beantwortung beschämend leicht ist – vermutlich hatte Gerhard Schulze solche Spiele im Visier, als er sie vorbehaltlos dem Trivialschema zuordnete. Aber die beliebtesten Quizsendungen im Fernsehen (allen voran das Millionenspiel mit Günter Jauch) demonstrieren, dass der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden kann. Sie beginnen oft mit läppischen Wissens- und Kombinationsfragen, führen aber dann in weniger bekanntes und holprigeres Gelände, das

– in der Terminologie von Schulze – durchaus Übergriffe vom Hochkulturschema erlaubt oder verlangt. Eine gewisse Abwertung liegt freilich auch dann nahe; das Quiz wird häufig dem Bereich zugewiesen, den man mit der Vokabel Halbbildung belegt. Begründet wird dies damit, dass hier lediglich partialisiertes Wissen abgerufen, keineswegs umfassendes Verständnis geprüft werde. Diese Kritik ist mindestens teilweise berechtigt, insbesondere dann, wenn sie sich auf diejenigen bezieht, die das Spiel zum Leistungssport machen – das gilt allerdings auch schon für viele, die für einen eventuellen Auftritt in einer Quizshow des Fernsehens trainieren. Von ihnen kann man immer wieder einmal hören, dass sie Lexikon- und Atlasdaten schematisch memorieren. Aber selbst in diesem Fall lassen sich Einzelbefunde aus ihrem Zusammenhang nicht völlig lösen, ist also Wissen vom Verständnis nicht schlechterdings abgekoppelt.

Im Übrigen ist das Reden über Halbbildung nicht frei zu halten von der Ambivalenz, die in den Wendungen vom halbollen und halbleeren Glas zum Ausdruck kommt – in kontroversen Beschreibungen des gleichen Faktums. Bereits in der ersten Hochzeit der Volksaufklärung ist dieser Gegensatz spürbar. Kurz vor 1800 berichtet Wilhelm von Burgsdorff aus Paris, die Stadt sei «voll von Anstalten zur Instruction publique», und er fügt hinzu, er sei «sehr entfernt es zu tadeln und finde es im Gegentheil hübsch, denn es bringt doch sicher mehr Menschen zu einer halben Cultur als es von einer ganzen abhält».<sup>18</sup> Statt halber Kultur könnte hier ebenso gut halbe Bildung stehen, und die Aufklärer sahen fast durchgängig eine wichtige Aufgabe darin, auch den Angehörigen der unteren Schichten einen Anteil an der erreichten Bildung zu vermitteln. Das Wörtchen *halb* hat allerdings im Deutschen eine unglückliche Karriere gemacht – *halbgar*, *halbtot*, *halblebig*, *halbnackt*, *halbseiden*, *halbwahr* transportieren allesamt eine negative Einschätzung; und was so schon durch den allgemeinen Sprachgebrauch nahegelegt wird, hat bei der Halbbildung noch eine eingehende theoretische Fundierung bekommen. Theodor W. Adorno hat in seiner vor einem halben Jahrhundert vorgelegten *Theorie der Halbbildung*<sup>19</sup> vernichtende Urteile über die Halbbildung gefällt, welche die Menschen dem «Kurzschluss in Permanenz» aussetze.<sup>20</sup> Aber Adorno sieht auch die Unausweichlichkeit dieses Prozesses: «Frisch-fröhliche Verbreitung von Bildung unter den herrschenden Bedingungen ist unmittelbar eins mit ihrer Vernichtung».<sup>21</sup> Damit klingt an, was im Verlauf der letzten Jahrzehnte immer deutlicher geworden ist: Wir alle sind Halbggebildete; die Kulturindustrie versorgt uns ständig mit Bruchstücken von Bildung, die wir aber nicht zusammensetzen können.

Das liegt einmal daran, dass es die fertige und bündige Komposition von Bildung, die als Ergebnis des Puzzles fungieren könnte, nicht mehr gibt; alle Versuche, Bildung abzugrenzen und einen Kanon von unerlässlichen Bildungsgütern zu bestimmen, sind zum Scheitern verurteilt. Das ist ein wesentlicher Unterschied gegenüber früheren gesellschaftlichen Figuren und Epochen; noch in der bürgerlichen Kultur des 19. und des frühen 20. Jahrhunderts gab es diesen Kanon, nicht schlechterdings unveränderlich, aber von erstaunlicher Festigkeit und Kon-

stanz. Das feste Konzept von Bildung hat sich nicht einfach in Chaos aufgelöst. Die soziale Komplexität hat die Vorstellung von Bildung pluralisiert; die gegenwärtige Gesellschaft wird oft durch ihre kleinteilige horizontale Gliederung charakterisiert, durch ihre teils beruflich bedingte, teils durch Unterschiede im Lebensstil entstandene *Spartenbildung* – die zwangsläufig auch eine Art *Spartenbildung* erzeugt hat. Die üblichen Abläufe öffentlicher Quizvorführungen machen das in mannigfacher Weise deutlich; abgekürzt gesagt: Der Gymnasiallehrer im Publikum schüttelt den Kopf über die Friseuse, die Shakespeare ins 20. Jahrhundert verlagert; und der junge Mechaniker lacht über den Gymnasiallehrer, der *Tokio Hotel* für ein asiatisches Spezialitätenrestaurant hält und der nicht weiß, was eine Pleuelstange ist.

Die rund um Kreuzworträtsel und Quiz angestellten Beobachtungen treffen fast alle auch für *Scrabble* zu, das ich stellvertretend für die neueren, populär gewordenen Bildungsspiele in den Titel dieses Essays genommen habe. Bildungsspiele gab es auch schon in der bürgerlichen Unterhaltung des 19. Jahrhunderts, etwa solche, in denen «Dichter und ihre Werke kennengelernt, Opernmelodien identifiziert» oder Auszüge aus Dichtungen dargestellt wurden<sup>22</sup>; aber sie sind pointierter geworden, intellektuell geschärft. Die hier erwähnten Ratespiele setzen sich in ihrem Wissensanspruch nicht nur von der traditionellen Rätselwelt ab<sup>23</sup>; sie verkörpern auch einen intellektuellen Schub in der Spielwelt, der sich nicht auf diese Spiele beschränkt; schon zu ihnen gibt es inzwischen eine ganze Anzahl von Erweiterungen und Satelliten: Modifikationen des Kreuzworträtsels, in denen die Definitionen nicht nummeriert und zugeordnet sind, Quizspiele von der Konserven, die man allein spielt, Psychospiele, bei denen die Beantwortung der Fragen durch einen Spieler von den Mitspielern kalkulierend erraten werden muss, Ergänzungen des Setzens von Wörtern durch Vorgaben mit dem Würfel – und so fort.

*Scrabble* unterscheidet sich von Kreuzworträtsel und Quiz dadurch, dass die Spieler in ihren jeweiligen Entscheidungen freier sind. Sie sind zwar empfindlich eingeschränkt durch die kleine Zahl (7 oder 8) der für sie verfügbaren Buchstaben und durch den Zufall der Buchstabenverteilung; und sie sind abhängig von der Konstellation der bereits ausgelegten Wörter und deren Anschlussmöglichkeiten – in diesem Punkt abhängig vom Zufall und vom Können der mitspielenden Konkurrenten. Aber von ihnen ist nicht eine ganz bestimmte Antwort verlangt, sondern sie können prinzipiell jedes Wort wählen, aus ihrer kleinen Verfügungsmasse und unter Beachtung der Regeln – also zum Beispiel nur Wörter, die es gibt. Es wäre riskant, aus dem grösseren Entscheidungsspielraum eine höhere intellektuelle Qualität abzuleiten; es handelt sich um einen prinzipiell anderen Vorgang: Während ich beim Kreuzworträtsel und beim Quiz mir vorgelegte konkrete Fragen beantworten muss, sodass es immer nur eine richtige Antwort gibt, kommt es beim *Scrabble* darauf an, dass ich mit dem Spielmaterial meiner Buchstaben und gleichzeitig dem Spielmaterial der mir insgesamt bekannten Wörter eine PlatzierungsChance finde. Vielleicht ist dadurch mehr Kreativität und nicht nur abfragbares Wissen im Spiel, und vielleicht ist deshalb *Scrabble*

*glück* noch etwas substanzialer als das Glück, das die andern beiden Spiele bewirken können.

Der Unterschied ist allerdings keinesfalls gross. In jedem der drei Fälle handelt es sich um Glücksgefühle, die in rasch aufeinander folgenden Etappen entstehen können. Die Spielenden haben zwar in allen Fällen ihre Fernziele. Beim Kreuzworträtsel ist es das Ziel, alle Felder auszufüllen, oft auch, über einzelne Buchstaben oder Buchstabenreihen ein übergreifendes Lösungswort zu finden. Dieses Ziel wird keineswegs immer erreicht; aber es entsteht bereits ein Anflug von Zufriedenheit, wenn sich beim Blick auf die Buchstaben in den gekreuzten Feldern plötzlich ein gesuchtes Lösungswort anbietet. Im Quiz ist das Ziel, ganz ans Ende der Fragereihe zu kommen, kaum erreichbar, aber es gibt abgestufte Zielvorstellungen, und meistens ist schon das Erreichen von Teilzielen mit Gewinnmöglichkeiten verbunden. Aber auch unabhängig davon vermittelt das jeweilige Erreichen einer Antwortstufe Befriedigung, gewissermassen ein punktuelles Glücksgefühl – und da Glück, wie Sigmund Freud dargelegt hat<sup>24</sup>, nicht auf Dauer gestellt werden kann, darf dieses kontinuierliche Etappenglück in seiner Wirkung nicht unterschätzt werden. Beim Scrabble ist der entsprechende Vorgang der glückliche Einfall eines möglichst «wertvollen», also mit einer hohen Punktzahl belohnten Wortes. Das – sicher recht harmlose, aber nicht belanglose – Glücksgefühl entsteht aus der eigenen kreativen Leistung *und* aus der gegebenen Konstellation, die sich auf dem Brett darstellt; Glück bezieht sich nicht nur auf Leistung, sondern auch darauf, dass bestimmte Umstände Leistung ermöglichen. Das berechenbare eigene Vermögen wird vom Unberechenbaren ermöglicht oder unterstützt.

Die Annahme liegt nahe, dass die freiere Handhabung der Möglichkeiten beim Scrabble dem Ganzen einen besonders spielerischen Charakter gibt – man ist schliesslich nicht an einzelne dumme Fragen gefesselt wie beim Kreuzworträtsel, und man muss nicht krampfhaft den Radius seines Wissens erweitern wie beim Quiz, auf das man sich durch die Schulung in verschiedenen Wissenssektoren vorbereiten kann. Beim Scrabble, so könnte man annehmen, greift man eben auf die Wörter zurück, die man ohnehin im Kopf hat. Dies trifft für die überwiegende Zahl der Hobbyspieler zu. Es gibt aber – kurioserweise – auch Leistungssportler des Scrabblespiels, wohl kaum einmal ausgesprochene Profis, aber doch Menschen, die sehr viel Zeit in das Spiel investieren, die sich Wettkämpfe liefern und für die nicht interesseloses Vergnügen am Spiel, sondern die eigene Spielstärke und der Sieg im Zentrum stehen.

Vermutlich gab es verschiedene Ansätze und Vorstufen zu dem Spiel, und es ist fraglich, ob sich diese Spuren alle auffinden lassen. Aber nach der einigermaßen bezeugten Entstehungslegende stand ein ausgeprägtes Interesse an Sprache, an Wörtern und der Grammatik schon ganz am Anfang der Entwicklung<sup>25</sup>: Ein amerikanischer Architekt suchte Ablenkung von seiner Arbeit durch das eifrige Studium von Lexika und der Grammatik; so kam er auf die Idee, selbst die Buchstaben zu Wörtern zusammen zu setzen und daraus ein Spiel zu machen, dem er nach einigen anderen Benennungsversuchen (u.a. *criss-cross words*) den Namen

*scrabble* gab. Seine Bemühungen um eine Vermarktung schlugen zuerst fehl; die Spielfabrikanten waren skeptisch. Dies lag wohl nicht nur an deren mangelnder ökonomischer Phantasie, sondern auch daran, dass das Spiel in Neuland führte und dass sich die Intellektualisierung der Spielwelt erst ankündigte. Nach einer längeren Zwischenphase stieg ein Geschäftsmann ein, und am 16. Dezember 1948 wurde *scrabble* als Warenzeichen eingetragen.<sup>26</sup> Von da an verbreitete sich das Spiel über weite Teile der Welt als heiteres Gesellschaftsspiel, aber auch als ernstes Wettkampfspiel. Seit 1991 gibt es Weltmeisterschaften. In Deutschland existiert seit den 70er Jahren ein Scrabble-Verband, der sein erstes Treffen gezielt am *Wör(h)ersee* durchführte und in dem inzwischen rund 5000 Scrabble-Clubs vereinigt sind.

Das Prinzip des Wettkampfs ist in der Spielanlage vorgegeben, und auch wer nur im privaten Kreis die eine oder andere Partie Scrabble spielt, begegnet Mitspielern, die verbissen um die Punkte ringen. Aber es macht doch einen Unterschied, ob das Agonale im gemeinsamen Vergnügen aufgehoben ist oder ob es fast ausschliesslich die Intentionen bestimmt. Die andere Art der Spielweise ist gewissermassen zur Kenntlichkeit entstellt, wenn einzelne Spieler bewusst versuchen, ihr Gedächtnis möglichst wenig mit dem Sinn der Wörter zu belasten und deshalb praktisch nur Buchstabenfolgen memorieren, deren Vorkommen sie vorher mit Hilfe von Wörterbüchern festgestellt haben. Einzelne Turnierspieler lernen offenbar anhand des Lexikons Wörter auswendig, wobei sie mit allen Zwei-Buchstaben-Wörtern (mit denen fast immer Anschluss zu gewinnen ist) beginnen und das Training dann mit dem Erlernen von Drei-Buchstaben-Wörtern und aufsteigend von längeren Buchstabensequenzen fortsetzen. Die Vermutung liegt nahe, dass in einer derartigen Systematisierung jegliches Vergnügen auf der Strecke bleibt. Ganz richtig ist diese Vermutung allerdings nicht, denn abgesehen davon, dass im Bewusstsein der eigenen Leistungen immer ein Moment der Befriedigung liegt und der von existenziellen Belangen freie Wettstreit in sich positiv konnotiert ist, lässt sich die Bedeutungsseite der Sprache nicht völlig ausblenden – sie holt das Spiel immer wieder aus der Sphäre des Abstrakten und quasi Digitalen auf eine konkretere Ebene zurück.

Im «normalen» Scrabblespiel fehlt andererseits das Vergnügen an der abstrakten Buchstabengeometrie keineswegs ganz; aber die kleinen Glücksgefühle entstehen vor allem dadurch, dass die brauchbaren Wörter zunächst auch als Sinngebilde gefunden werden; und Vergnügen bereitet es auch, wenn bei der Herstellung der Kreuzwege und bei der Überlegung, was zusammengesetzt werden kann, recht disparate Bedeutungen zusammenstossen. Die Diskussion darüber, was gilt, gehört durchaus zum Wesen des Spiels; sie wird allerdings eher beeinträchtigt durch die bindende Autorität von Wörterbüchern.<sup>27</sup> Dass man sich, und sei es im Streit, zu verständigen versucht, trägt zur positiven Stimmung bei. In einer Studie zum Flipper und anderen Automatenspielen schreibt Bernd Jürgen Warneken: «Vielleicht ist das ‹konsumierte› Produkt nur Nebensache einer Kommunikation, auf die der von der Kulturkritik undifferenziert verdammte Benutzer

nicht verzichten kann und gegen deren Herabsetzung er sich zu Recht zur Wehr setzt».<sup>28</sup> Dies gilt tendenziell für alle Gesellschaftsspiele, und darin übersteigen sie die blosse Wettkampfsituation.

Das Spiel bedeutet nicht nur insofern eine Entlastung, als es nicht Ernst ist. Die Kombination von objektivem Zufall und subjektiver Leistung ermöglicht die Verschiebung von Verantwortlichkeit: «Den Erfolg können wir als Leistung uns selbst oder den Spielern zurechnen, mit denen wir uns identifizieren, den Misserfolg dagegen den schlechten Karten, dem Schiedsrichter, den Launen der Göttin Fortuna, kurz: dem Pech».<sup>29</sup> Das Glück bei Spielen der geschilderten Art hat ein Doppelgesicht: geschenktes Glück und selbst erreichtes, verwirklichtes Glück. In den Versuchen, die flüchtige Qualität von Glück genauer zu fassen, wird verschiedentlich konstatiert, dass weder Bedürfnisbefriedigung noch die Erfüllung von Wünschen Glücksgefühle garantiert, dass Glück vielmehr ein Moment der Überraschung voraussetzt.<sup>30</sup> Im Spiel kann dies beide Seiten betreffen: eine überraschend günstige Konstellation oder eine überraschende Leistung – mit der man sich gewissermassen selbst überrascht. In Sportspielen ist dies ebenso möglich wie in den intellektuell eingefärbten Bildungsspielen.

Dass man mit harmlosen Gesellschaftsspielen nicht die Welt verändern kann, ist klar. Aus fundamentalistischen Perspektiven, seien sie religiös oder weltlich geprägt, werden Spiele deshalb oft abgewertet als blosse Kompensation der Versagungen, die das ernsthafte Leben für die Menschen bereit hält. Aber abgesehen davon, dass diese Ausgleichsfunktion ein wichtiges Element jeder Kultur ist – was Glück vermitteln kann, sollte im Haushalt einer Gesellschaft nicht geringgeschätzt werden.

## Anmerkungen

- <sup>1</sup> Dies gilt etwa für den von Rolf W. Brednich herausgegebenen Sammelband *Grundriss der Volkskunde* (Berlin 1988, 2001), für Helge Gerndts *Studienskript Volkskunde* (3. Aufl. Münster etc. 1997) wie für Wolfgang Kaschubas *Einführung in die Europäische Ethnologie* (München 1999).
- <sup>2</sup> Band I–III, Zürich 1992.
- <sup>3</sup> Stuttgart 1955.
- <sup>4</sup> S. 841.
- <sup>5</sup> S. 110.
- <sup>6</sup> S. 710–712.
- <sup>7</sup> Stuttgart 1878.
- <sup>8</sup> *Die Spiele der Menschen*. Jena 1899.
- <sup>9</sup> Hierzu Bernhard Tschofen, *Spiel und Gesellschaft*. In: Vorarlberger Landesmuseum (Hg.): *Spielwelten. Spiele und Spielzeug aus zwei Jahrhunderten*. Bregenz 1988, S. 31–55; hier S. 33.
- <sup>10</sup> Diese 3. Auflage erfuhr 1996 einen unveränderten Nachdruck.
- <sup>11</sup> Verhandlungen des Ersten Deutschen Soziologentages vom 19.–22. Oktober 1910 in Frankfurt a. M. Tübingen 1911, S. 1–16.
- <sup>12</sup> *Deutsches Wörterbuch* von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. Band IV, Leipzig 1897, Sp. 4067. Zieht man Adelungs Definition des Gesellschaftstanzes heran: *tanz, in dem mehr als zwei Personen zusammen tanzen* (ebd.), so sind mindestens drei Personen erforderlich.
- <sup>13</sup> Dorothea Kühme, *Bürger und Spiel. Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850*. Frankfurt, New York 1997, S. 14.
- <sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Ebd. S. 43.

<sup>16</sup> Zum Beispiel ist bekannt, dass in den 1970er-Jahren in Gruppen, die sich als revolutionär verstanden, Gesellschaftsspiele verpönt und verbreitet waren; und bekanntlich trifft man auf Kartenspiele u.ä. auch in kirchlichen Kreisen – in katholischen mehr als in protestantischen.

<sup>17</sup> *Alltagsästhetik und Lebenssituation*. In: Hans-Georg Soeffner (Hg.): *Kultur und Alltag* (Soziale Welt, Sonderband 6), Göttingen 1988, S. 71–92; hier S. 78 f. Zur genaueren Aufschlüsselung vgl. Gerhard Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft. Kulturoziologie der Gegenwart*, Frankfurt, New York 1992.

<sup>18</sup> *Briefe an Brinkman, Henriette v. Finckenstein, Wilhelm v. Humboldt, Rahel, Friedrich Tieck, Ludwig Tieck und Wiesel*, hg. von Alfons Fedor Cohn, Berlin 1907, S. 124. Vgl. dazu Hazel Rosenstrauch, *Wahlverwandt und ebenbürtig: Caroline und Wilhelm von Humboldt*, Frankfurt a. M. 2009, S. 141.

<sup>19</sup> In: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno: *Sociologica II*, Frankfurt a. M. 1962, S. 168–192.

<sup>20</sup> S. 187f.

<sup>21</sup> S. 183.

<sup>22</sup> Dorothea Kühme (wie Anm. 13), S. 357 Anm. 12 nach Gunilla-Friederike Budde, *Auf dem Weg ins Bürgerleben. Kindheit und Erziehung in deutschen und englischen Bürgerfamilien 1840–1914*, Göttingen 1995.

<sup>23</sup> Hierzu vgl. Hermann Bausinger, *Rätsel-Fragen*. In: *Rheinisches Jb. f. Volkskunde* 17/18 (1966/67), S. 48–70.

<sup>24</sup> *Das Unbehagen in der Kultur*, Wien 1930.

<sup>25</sup> Der WDR sendete am 16. Dezember 2008 ein Funk-Feature über Scrabble von Anne Herrberg, auf das ich mich in den folgenden Notizen zur Geschichte des Spiels und zur Organisation der Wettkämpfe beziehe.

<sup>26</sup> Das 60-Jahr-Jubiläum war der Anlass für die Sendung des WDR.

<sup>27</sup> Seit 2008 gibt es *Duden Scrabble-Wörterbuch: Alles was gilt: Von ABMEIERST bis ZWIESELIG* – schon diese das Alphabet eingrenzenden Wörter zeigen, dass das Buch auch in wenig bekannte Bedeutungsregionen und damit zu einer eher mechanisch-abstrakten Anwendung hin führt.

<sup>28</sup> *Der Flipperautomat. Ein Versuch über Zerstreuungskultur*. In: Jürgen Alberts, Karl Michael Baltzer u. a.: *Segmente der Unterhaltungsindustrie*, Frankfurt a. M. 1974, S. 66–129; hier S. 124f.

<sup>29</sup> Christian Graf von Krockow, *Zur gesellschaftlichen Vermittlungsfunktion des Spiels*. In: Ruprecht Kurzrock (Hg.): *Das Spiel*, Berlin 1983, S. 103–110; hier S. 108.

<sup>30</sup> Vgl. Dieter Thomä, *Die falschen Freunde des Glücks*. In: *Kuckuck. Notizen zur Alltagskultur* 1/07, S. 4–6.