

Aufschwung bei Gesellschaftsspielen als Ausdruck von Cocooning?

Gesellschaftsspiele in Deutschland

von:

Wolf Marvin Weidner

wolf.weidner at gmail.com

Danksagungen

Ich möchte mich bei den vielen Spiele-begeisterten bedanken, die sich in Gesprächen die Zeit genommen haben ihr Wissen mit mir zu teilen und diese Arbeit möglich gemacht haben. Die Mitarbeiter des Forschungsdatenzentrum und der statistischen Ämter haben den empirischen Teil dieser Arbeit erst möglich gemacht. Dafür bedanke ich mich recht herzlich. Max Kobbert hat mir Auszüge seines inzwischen neu aufgelegten Buches zur Verfügung gestellt, welches vergriffen war. Tom Werneck vom Bayerischen Spielearchiv hat viel Zeit für mich gefunden und konnte mir sehr mit seiner Expertise, nicht zuletzt der Fachliteratur sehr helfen. Melissa Rogerson konnte meine Litterturliste um einige englischsprachige Werke erweitern, nicht zuletzt Ihre eigene Forschung zum Thema Gesellschaftsspiel.

Zuguntermehr möchte ich noch Familie und Freunden danken, die das Aufwändige Lektorat übernommen haben, alle übrigen Fehler sind dennoch meine eigenen.

Unterstützt haben mich mit Auskünften unter anderem außerdem:

- der Deutscher Verband der Spielwarenindustrie
- der Friedhelm Merz Verlag
- der Ravensburger Verlag
- der Asmodeé Spieleverlag
- die Spielwarenmesse Nürnberg

Diese Liste ist sicherlich unvollständig, da wirklich eine große Zahl an Menschen bereitwillig ihr Wissen mit mir geteilt hat, welches in dieser Arbeit synthetisiert und erweitert wird.

Inhaltsverzeichnis

Danksagungen.....	ii
1 Einleitung.....	1
2 Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand).....	4
2.1 Gesellschaftsspiel als Teil des Spielbegriffs.....	4
2.2 Historische und wirtschaftliche Entwicklung des Gesellschaftsspiels.....	5
2.3 Cocooning als Lebensstil.....	7
3 Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung).....	9
3.1 Soziologische Theorieansätze zum Spiel.....	9
3.2 Sozialwissenschaftliche Forschung zum Spiel.....	11
3.3 Forschungsdesiderate.....	13
3.4 Bisherige Erklärungsansätze für den Brettspielboom.....	13
4 Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil).....	15
4.1 Auswahl der Daten.....	15
4.2 BoardGameGeek – Daten und Methode.....	16
4.2.1 Datenerhebung BoardGameGeek.....	16
4.2.2 Aufbereitung und Operationalisierung der BoardGameGeek-Daten.....	18
4.2.3 Analyse BoardGameGeek-Daten.....	18
4.3 Zeitverwendungserhebung - Daten und Methode.....	25
4.3.1 Datenerhebung Zeitverwendungserhebung.....	25
4.3.2 Aufbereitung und Operationalisierung der Zeitverwendungsdaten.....	26
4.3.3 Analyse Zeitverwendungserhebung.....	29
4.4 Diskussion und Kritik.....	32
5 Fazit und Ausblick.....	35
6 Literaturverzeichnis.....	37
7 Anhang.....	43
7.1 Abbildungen.....	43
7.2 Tabellen.....	48
7.3 Programme.....	51
7.3.1 Datenerhebung BoardGameGeek.....	51
7.3.2 Datenaufbereitung Skript ZVE.....	52
7.3.3 Auswertungs-Skript ZVE.....	55
7.4 Datenträger.....	56

Verzeichnis der Abbildungen

Abbildung 1: Besucherzahlen der Spielmesse in Essen.....	1
Abbildung 2: Umsatz mit Gesellschaftsspielen in Deutschland.....	6
Abbildung 3: Neuveröffentlichungen von Gesellschaftsspielen seit 1990.....	19
Abbildung 4: Altersempfehlungen der Hersteller.....	20
Abbildung 5: Altersempfehlungen der Hersteller bei durch Crowdfunding freifinanzierten Spielen.....	22
Abbildung 6: Schwierigkeitsgrad von Gesellschaftsspielen.....	23
Abbildung 7: Spielebewertungen auf BoardGameGeek.....	24
Abbildung 8: Muster des Tagebuchs zur Zeitverwendung.....	25
Abbildung 9: Haushaltstyp nach Quotenplan und im Mikrozensus 2012.....	26
Abbildung 10: Gesellschaftsspieler nach Berufsstatus.....	32
Abbildung 11: Gesellschaftsspiele in der Spieledatenbank Luding seit 1980.....	43
Abbildung 12: Anzahl der Spiele mit Themen aus Film, Fernsehen oder Radio	43
Abbildung 13: Neuvorstellungen auf der Spielmesse in Essen.....	44
Abbildung 14: Crowdfunding-Veröffentlichungen seit 1994.....	44
Abbildung 15: Beurteilung der eigenen wirtschaftlichen Lage.....	45
Abbildung 16: Angstindex seit 1992.....	46
Abbildung 17: Ausübung von Gesellschaftsspiel in Deutschland.....	47

Verzeichnis der Tabellen

Tabelle 1: Verwendete Variablen des Datensatzes BoardGameGeek.....	17
Tabelle 2: Gesellschaftsspielaktivität nach Altersgruppen.....	30
Tabelle 3: Demografische Merkmale von Gesellschaftsspielenden.....	30
Tabelle 4: Verteilung der Gesellschaftsspielaktivitäten.....	31
Tabelle 5: Generierte Variablen aus der Zeitverhebungserhebung.....	48
Tabelle 6: Summierte Variablen aus der Zeitverhebungserhebung.....	48
Tabelle 7: Vergleich der Altersempfehlungen von BoardGameGeek-Nutzern und Herstellern für Gesellschaftsspiele.....	49

1 Einleitung

„Arbeit ist das halbe Leben“, sagt der Volksmund. Dieser Hälfte des Lebens hat die Soziologie in Form der Arbeits-, Wirtschafts- und Organisationssoziologie viel Aufmerksamkeit geschenkt. Zunehmend entwickelt sich Deutschland aber auch in eine Freizeitgesellschaft. Die Freizeitsoziologie beschäftigt sich dabei bisher vor allem mit Themen wie zivilgesellschaftliches Engagement und Sport (Freericks und Brinkmann 2015). 58,2% der Deutschen treiben in ihrer Freizeit Sport, noch mehr gehen einem anderen Hobby nach: 65% der Deutschen spielen Brett- und Kartenspiele (VuMA 2018, S. 88). Seit 1990 strömen jährlich über hunderttausend Menschen zur Spielmesse in Essen, Tendenz steigend (Abbildung 1). Der Markt mit Brett- und Kartenspielen wächst seit 2014 und erzielte zuletzt einen Umsatz von über 20 Millionen Euro im Jahr (Abbildung 2).

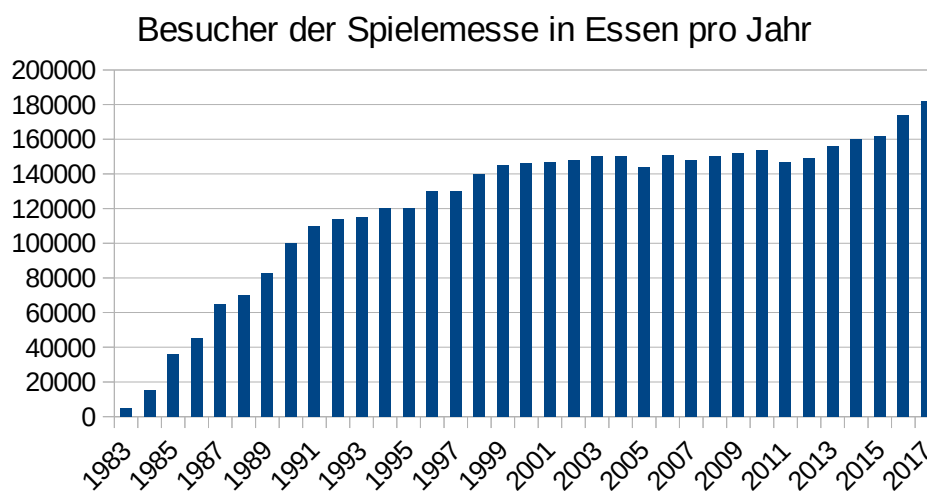


Abbildung 1: Besucherzahlen der Spielmesse in Essen

(eigene Darstellung, Daten: Friedhelm Merz Verlag GmbH&Co KG)

80% der Familien in Deutschland spielen wenigstens einmal die Woche Gesellschaftsspiele wie Brett- oder Kartenspiele (Gesis 2018). Die deutsche Brettspielkultur ist so bedeutsam, dass eine ganze Kategorie an Spielen, wie zum Beispiel der Klassiker „Die Siedler von Catan“ (Teuber 1995), in Fachkreisen als „Deutschspiele“ beziehungsweise inzwischen als „Eurospiele“ bezeichnet werden (Woods 2012, S. 63).

Gesellschaftsspiele werden aktuell vor allem als Element der Kindheit angesehen, bis vor wenigen hundert Jahren waren sie vor allem eine Beschäftigung für Erwachsene (Schädler 2017, S. 425). Die ältesten archäologischen Funde von Spielen, wie das königliche Spiel von Ur, sind mehr als 3000 Jahre alt (Finkel 2007). Damit sind Gesellschaftsspiele auch älter als die Idee von Kindheit als schützenswerter Lebensabschnitt selbst, die sich erst im 16. Jahrhundert entwickelte (Ariès 1975). Der Historiker Johan Huizinga (1872-1945) sah im Spiel sogar den Ursprung aller Kultur (Huizinga 2015).

Dennoch ist das Spiel im Allgemeinen und das Gesellschaftsspiel im Besonderen in der Soziologie ein randständiges Thema. Soziologische Aufmerksamkeit hat das Thema Spiel vor allem im Zusammenhang mit der Sozialisation von Kindern erfahren. Aber auch der soziologische Blick auf den Boom der Gesellschaftsspiele selbst ist lohnenswert. Es ist erklärungsbedürftig, warum Gesellschaftsspiele nicht im gleichen Maße durch Computerspiele verdrängt wurden, wie beispielsweise Theater durch den modernen Film. In der Presse werden verschiedene Erklärungen für diesen scheinbaren Widerspruch diskutiert. Wiederholt ist zu lesen, dass Gesellschaftsspiele Ausdruck eines „Rückzugs ins Private“ sind, eines Abschirmens vor der subjektiv als zunehmend bedrohlich empfundenen Welt. Diese Arbeit prüft diese Erklärungsansätze empirisch unter der folgenden Fragestellung:

Inwiefern lässt sich die wachsende Beschäftigung mit Gesellschaftsspielen in Deutschland durch einen häuslichen Lebensstil, das sogenannten „Cocooning“, erklären?

Zur Klärung der Forschungsfrage ist die Arbeit wie folgt aufgebaut: Dieser Einleitung (Kapitel 1) schließt sich das Kapitel 2 „Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand)“ an, das den Gegenstand der Untersuchung durch Erläuterungen zu den Begriffen „Gesellschaftsspiel“ und „Cocooning“ als Lebensstilkonzept eingrenzt. Abgeschlossen wird das Kapitel durch den Abschnitt „Historische und wirtschaftliche Entwicklung des Gesellschaftsspiels“, der die notwendigen Hintergründe und Belege zum Aufschwung der Gesellschaftsspiele in Deutschland ausführt. Der Stand der Forschung spiegelt bereits im Aufbau des Kapitels 3 den eklektischen Zustand der Beschäftigung mit Gesellschaftsspielen wieder.

Zunächst werden ausgewählte Auseinandersetzungen mit Spiel in der soziologischen Theoriebildung dargestellt. Der nächste Abschnitt des Kapitels erweitert den Blick auf grundlegende Ergebnisse weiterer Sozialwissenschaften im Bereich des Spiels. Im folgenden Abschnitt werden für diese Arbeit zunächst die Forschungs-Desiderate angedeutet und der Stand des Wissens rund um das Thema Gesellschaftsspiele aus verwandten Forschungsbereichen – sofern für die Forschungsfrage relevant – zusammengefasst. Im Anschluss daran wird das Konzept der Lebensstile vorgestellt, wie es in dieser Arbeit und in der anschließenden Analyse der Daten zum Einsatz kommen wird. Der Hauptteil der Arbeit in Kapitel 4 ist in vier Abschnitte geteilt. Nach einer kurzen Erklärung der Datenauswahl werden die beiden Datensätze, die Spieldatenbank *BoardGameGeek* und die Zeitverwendungserhebung des Statistischen Bundesamtes aus den Jahren 2011/2012 vorgestellt. Das erfolgt im Dreischritt: 1. Datenerhebung, 2. Aufbereitung und Operationalisierung, 3. Datenanalyse. Der Hauptteil schließt mit einem Abschnitt, in dem die Erkenntnisse aus beiden Datensätzen vorgestellt und kritisch hinterfragt werden. Das letzte Textkapitel (Kapitel 5) gibt einen Ausblick darauf, welche weiteren Untersuchungen zum Thema Gesellschaftsspiele fruchtbar erscheinen. Das Literaturverzeichnis bildet das 6. Kapitel. Dem schließt sich ein Anhang an, in dem weitere Abbildungen und Tabellen sowie verwendete Computerskripte zu finden sind. Als letztes wird ausgeführt, welche Informationen der beigelegte Datenträger enthält.

2 Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand)

Zum Verständnis der Argumentation muss zunächst der Untersuchungsgegenstand abgegrenzt werden. Dazu werden in diesem Teil der Arbeit die zentralen Elemente der Fragestellung herausgearbeitet: das Gesellschaftsspiel als Begriff, die bisherige Entwicklung von Gesellschaftsspielen in der Bundesrepublik und der Lebensstil Cocooning als theoretisches Konzept im Bezug auf Gesellschaftsspiele.

2.1 Gesellschaftsspiel als Teil des Spielbegriffs

Buland konstatierte bereits 1995: „Es existiert keine allgemein anerkannte Definition des Begriffes »Spiel«“ (Buland 1995, S. 40). Dies ist heute weiterhin richtig. Insgesamt bleibt die Begriffsfindung beim Spiel im allgemeinen Sinne offen. Stenros trug 63 Definitionen von Spiel zusammen und systematisierte diese, sodass sich ein passender Spielbegriff für die jeweilige wissenschaftliche Fragestellung entwickeln lässt (Stenros 2017).

Wenn in dieser Arbeit von Gesellschaftsspielen gesprochen wird, wird nur ein kleiner Teil dessen, was Wissenschaftler unter dem Begriff „Spiel“ fassen, nämlich das sogenannte „Regelspiel“, eingeschlossen. Gesellschaftsspiele umfassen auch davon nur eine kleine Untermenge, die sich in Form von physischen Artefakten als kommerzielles Produkt ausdrückt. Ebenfalls sollen hier vor allem solche Gesellschaftsspiele behandelt werden, die sich primär auf physische Spielmaterialien wie Karten, Spielbretter und Würfel stützen. Wie im Englischen wird der Begriff Brettspiel in dieser Arbeit synonym mit Gesellschaftsspiel verwendet. Wenn überhaupt sind Gesellschaftsspiele nur sekundär auf Computer angewiesen, wie beispielsweise ein Brettspiel, das eine Smartphone-App mit Stoppuhr anbietet. Außerdem soll es nicht um Geschicklichkeitsprüfungen gehen, vielmehr nur um solche Gesellschaftsspiele, wo die Ausführung der Spielhandlung nicht die eigentliche Herausforderung ist. Beim Memory-Spiel ist die Schwierigkeit das Erinnern, welche Karten herum gedreht werden sollen, nicht das Herumdrehen selbst. Als letztes Merkmal sind Gesellschaftsspiele für das gemeinsame Spiel mit mehr als einer Person gedacht, sie werden „in Gesellschaft“ gespielt.

2.2 Historische und wirtschaftliche Entwicklung des Gesellschaftsspiels

Dieses Kapitel beschreibt in groben Zügen die Entwicklung des Gesellschaftsspiels in Deutschland seit dem Zweiten Weltkrieg. Das erfolgt zum Einen, um das Vorhandensein eines „Booms“ bei Gesellschaftsspielen zu plausibilisieren und zum Anderen, um das Gesellschaftsspiel in Deutschland in einen historischen Kontext einzubinden.

Die Geschichte Deutschlands und die Geschichte des Gesellschaftsspiels sind eng verwoben. Es wird vielfach vermutet, dass die Vermeidung von kriegerischen Spielthemen im Nachkriegsdeutschland die Entwicklung der modernen Gesellschaftsspiele, insbesondere das Genre der „Eurospiele“ (öfter engl. *Eurogames*), angehtrieben hat (Woods 2012, S. 56–59; Donovan 2017, S. 242–244). Der bedeutendste Vertreter des Genres der *Eurogames* ist „Die Siedler von Catan“ (Teuber 1995) von Klaus Teuber, welches 1995 veröffentlicht wurde. Idealtypisch zeichnen sich *Eurogames* durch Spieldesigns aus, die den Spielenden vor eine Auswahl bedeutsamer Entscheidungen stellt. Ein gutes *Eurogame* lässt keine Spieler weit vor Ende ausscheiden oder auf einer abgeschlagenen Position zurück, was von zentraler Bedeutung für die Familienfreundlichkeit der Spiele ist. Ebenfalls des friedlichen Zusammenspiels wegen haben diese typisch deutschen Gesellschaftsspiele Mechaniken, die den Spielenden Kooperation ermöglichen. Ein Beispiel für eine solche Mechanik ist der Handel mit Ressourcen. Außerdem sind die Spielmechaniken so gestaltet, das man andere Spieler im Verlauf einer Partie nicht „zerstören“ kann oder gar muss (Woods 2012, S. 116–119). Woods hebt in seinem Buch „*Eurogames*“ die Rolle Deutschlands für die weltweite Entwicklung von Gesellschaftsspielen hervor: „Germany has become the acknowledged center of boardgame design innovation worldwide“ (Woods 2012, S. 47). Gesellschaftsspiele genießen in Deutschland den Ruf einer „wertvollen Beschäftigung“. Im Gegensatz dazu werden Computerspiele oft in einem Atemzug mit Amokläufen und verhaltensauffälligen Jugendlichen genannt (exemplarisch: Oberlechner 1999, S. 245f). Die Spielmesse in Essen ist die bedeutendste Messe der Welt im Bereich Gesellschaftsspiele, und der deutsche Preis „Spiel des Jahres“ gilt als Oscar der Branche (Wüllner 2018).

2. Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand)

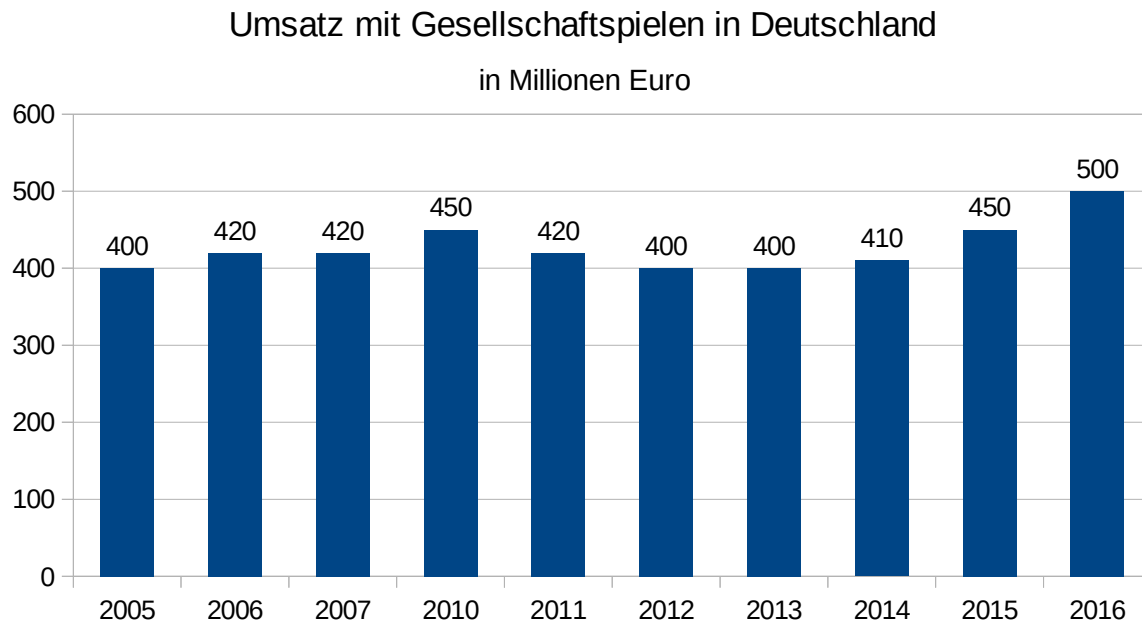


Abbildung 2: Umsatz mit Gesellschaftsspielen in Deutschland
(eigene Darstellung, Quelle: (Spiegel 2017) Daten: NPD-Group)

Der deutsche Spielmarkt unterschied sich seit dem Zweiten Weltkrieg deutlich vom Rest der Welt. Während außerhalb Deutschlands vor allem Klassiker wie Schach und Mühle oder aber militärische Planspiele verbreitet waren, gab es im Gegensatz dazu in Deutschland bereits die modernen *Eurogames*. Das „Kriegsspiel“, welches von der preußischen Armee erfunden und zu Planungszwecken eingesetzt wurde (von Hilgers 2000), war Vorbild für die vor allem in den USA beliebten „Wargames“, bei denen nach komplizierten Regeln Miniaturen von Militäreinheiten gegeneinander antreten. Im Nachkriegsdeutschland dagegen fristeten diese „Kriegsspiele“ ein Nischendasein (Woods 2012, S. 56f). Im selben Zeitraum wandelte sich das Bild vom Gesellschaftsspiel in Deutschland als Kinderbeschäftigung hin zur Familienaktivität (Donovan 2017, S. 242f). Deutsche Brettspiele und solche im deutschen Stil waren in den USA sehr begehrt und bis Mitte der 1990er Jahre schwer zu bekommen (Donovan 2017, S. 249–252). Erst danach wurden deutsche Spiele im großen Stil exportiert. Die Verbreitung der Freizeitbeschäftigung Gesellschaftsspiel scheint dabei schwer zu beziffern zu sein: 2017 ermittelte die „Allensbacher Markt- und Werbeträgeranalyse“, dass 7,9% der Deutschen Brettspiele in ihrer Freizeit spielen (IfD Allensbach 2017b). Dagegen behauptet der Freizeitmonitor 2018: 33% der Deutschen spielten mindestens einmal im Monat Brett- und Kartenspiele (Stif-

2. Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand)

tung für Zukunftsfragen 2018, S. 73). Andere Marktforschungsinstitute behaupten gar, 42% der Deutschen täten dies monatlich (Splendid Research GmbH 2017, S. 5). 1995 gaben 26,3% der Befragten im Sozioökonomischen Panel (SOEP), an im Kreise der Familie wenigstens einmal im Monat Brett- und Kartenspielen nachzugehen (SOEP e.V. o. J.). Die Anzahl der „Gesellschaftsspieler“ ist seit 2014 stabil (IfD Allensbach 2017a).

Es wäre falsch, von einer Renaissance oder Rückkehr der Gesellschaftsspiele zu sprechen, da es keine vorherige Abkehr gab. 1992 verzeichnete das Marktsegment „Puzzle und Spiel“ einen Umsatz von 800 Millionen Deutsche Mark (Korte 1995, S. 119). Das sind nach heutigem Stand ungefähr 409 Millionen Euro unter Annahme eines kumulierten Kaufkraftverlustes von 35,77%. Das entspricht dem Umsatzniveau von 2014 für Gesellschaftsspiele ohne Puzzle allein (s. Abbildung 2). Seit 2014 wuchs der Umsatz mit Gesellschaftsspielen stetig.

2.3 Cocooning als Lebensstil

Cocooning ist ein Begriff aus der Trendforschung, der 1981 von Faith Popcorn geprägt wurde (Klug 2018; Snider 2013). Die als *Cocooner* bezeichneten Vertreter dieses Lebensstils treten einen „Rückzug ins Private“, an eine Art Neo-Biedermeyer (Klug 2018). Es sei der „Rückzug von der komplexen, bedrohlichen und unkontrollierbaren Umwelt in die eigenen vier Wände“ (Kirchgeorg 2018). Dabei werden die sozialen Kontakte nicht unterlassen, sondern in die eigene Wohnung verlagert (Harth und Scheller 2012, S. 90). Dazu passen Konsummuster, die von Zuhause aus bequem ausgeübt werden können wie Onlineshopping und Streamingdienste statt Kinobesuche (Klug 2018, S. 12).

Inzwischen wird das *Cocooning* auch als Lebensstil diskutiert (Klug 2018), Begriffe wie „homing“, „nesting“ (Harth und Scheller 2012, S. 90) oder „Hygge“ (Altrogge 2017) sind ebenfalls in Gebrauch, um diesen Trend zu beschreiben. „Hygge“ betont dabei die ausbleibende Vereinzelung, die bei früheren Fassungen des *Cocooning* noch vorhanden war (Horx-Strathern 2018).

In der soziologischen Forschung wird unter dem Begriff Lebensstil eine Ergänzung zu Konzepten wie Klasse oder Milieu verstanden. Eine einheitliche Begriffsverwendung gibt es noch nicht, diese Arbeit folgt der Definition nach Otte und Rössel.

2. Spiel in der Gesellschaft – Gesellschaft im Spiel? (Untersuchungsgegenstand)

Im Gegensatz zu den zuvor genannten Klassifizierungen definiert sich Lebensstil primär am Verhalten und nicht an Werten und Einstellungen. Dabei konstituiert nicht eine einzelne Verhaltensweise einen Lebensstil, sondern er bildet sich aus einer Vielzahl von Aktivitäten. Dabei wird nicht verleugnet, dass Verhalten von Wertvorstellungen geleitet ist, es wird vielmehr betont, dass sich ein und die selbe Überzeugung in verschiedenen Verhaltensweisen äußern kann (Otte 2013, S. 538). Die Verhaltensweisen eines Lebensstils weisen „eine gewisse formale Ähnlichkeit und biographische Stabilität“ auf und können von anderen Menschen als Ausdruck von Wertvorstellungen, als Erkennungsmerkmal, gelesen werden (Otte und Rössel 2012, S. 13). Falls, wie vermutet, also das Spielen von Gesellschaftsspielen ein Ausdruck von *Cooconing* ist, ist zu erwarten, dass mit dem Spiel eine Häufung von verschiedenen häuslichen Aktivitäten und weniger Zeit außerhalb der eigenen vier Wände einhergeht.

3 Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung)

Das Gesellschaftsspiel ist ein Phänomen, das aus soziologischer Sicht bisher wenig Beachtung gefunden hat. Eine „Spielsoziologie“ oder „Soziologie des Spiels“ ist nicht auszumachen. Daher bietet dieses Kapitel einen Überblick über einflussreiche Theorieansätze bekannter Theoretiker innerhalb der Soziologie, bei denen das Konzept „Spiel“ im allgemeinen von Bedeutung ist. Insgesamt ist die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Spiel eher „stiefmütterlich“ (Schädler 2017, S. 425). Als einzige Ausnahme können hier die „Pen and Paper Rollenspiele“ gelten, zu denen es eine erkleckliche Anzahl an wissenschaftlichen Arbeiten gibt (Woods 2012, S. 9). Diese Spiele sind aber keine Gesellschaftsspiele im engeren Sinne und werden hier nicht dargestellt. Dafür wird im zweiten Unterkapitel die Möglichkeit genutzt, einige Schlaglichter auf den eklektischen Stand der Forschung zum Thema Spiel in den Sozialwissenschaften zu werfen. Ebenfalls werden Desiderate dazu dargestellt. Zum Abschluss werden die bisherigen Erklärungsansätze für den Aufschwung bei Gesellschaftsspielen in Deutschland zusammengefasst.

3.1 Soziologische Theorieansätze zum Spiel

„Spiel“ im weiteren Sinne war Ausgangspunkt für diverse soziologische Theoriebildungen (Runkel 2003, S. 91–103).

Unmittelbar setzt sich Georg Simmel (1858-1918) in seinen Überlegungen zur Geselligkeit mit Gesellschaftsspielen auseinander. Das Spiel entnimmt seine „formalen Motive“ wie Jagd und Wettbewerb aus dem Leben und wandelt diese zu etwas Heiterem um, aber verbunden mit „symbolische[r] Bedeutsamkeit“ (Simmel 1969, S. 3). „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“ (Simmel 1969, S. 9). Das Spiel ist also reflektierter Ausdruck der Gesellschaft. Der Grund für das Spielen der Menschen sei ein „Kunsttrieb“, der durch Spielen und künstlerische Tätigkeit befriedigt werden könne (Simmel 1969, S. 2). Die Geselligkeit als „Spielform der Vergesellschaftung“ verhalte

3. Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung)

sich gegenüber der Gesellschaft wie das Kunstwerk zur Realität (Simmel 1969, S. 4). „Die Geselligkeit [spielt] die Formen der Gesellschaft“ (Simmel 1969, S. 10).

In einem historischen Sinne beschäftigt sich Huizinga in seinem Buch „Homo Ludens“ (Huizinga 2015), welches 1938 zum ersten Mal erschien, mit dem Motiv „Spiel“. Es handelt sich dabei um eine „philosophische Anthropologie“ (Voegelin 2014, S. 47), welche das Spiel als Triebfeder der Kulturentwicklung verortet. In diesem Werk definiert er Spiel so: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben»“ (Huizinga 2015, S. 37). Diese einflussreiche Definition bildet die Grundlage für jüngere soziologische Arbeiten zum Thema Spiel und trifft zugleich den Charakter von Gesellschaftsspielen.

Der Soziologe Roger Caillois (1913-1978) baut ebenfalls auf Huizingas Spielbegriff auf und erweitert diesen, um Glücksspiele besser zu berücksichtigen, als dass Huizinga getan habe (Caillois 1960, S. 9–16). Caillois' Definition des Spiels lässt sich mit sechs Adjektiven zusammenfassen: frei, abgetrennt, ungewiss, geregelt und fiktiv, wobei die letzten „dazu neigen, einander auszuschließen“ (Caillois 1960, S. 52). Caillois sieht eine enge Beziehung zwischen Spiel und Gesellschaft. Die „ideale Welt [...] des Spiels [...] offenbare [...] den Stil und die Werte jeder Gesellschaft“, weil im Spiel diese Vorstellungen ohne Folgen ausgelebt werden können (Caillois 1960, S. 77). Daher hat er in seinem Buch „Die Spiele und die Menschen“ versucht „die Grundlagen einer *von den Spielen* ausgehenden Soziologie“ (Caillois 1960, S. 78, Hervorhebungen im Original) zu erarbeiten. Caillois entwickelte außerdem eine Spielklassifikation (Caillois 1960, S. 46), die aber ungeeignet ist Gesellschaftsspiele zu verorten, da sie nur die vier Grundkategorien *agon* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *ilinx* (Rausch) und *mimikry* (Maskierung) kennt. Gesellschaftsspiel auf das Zufallselement zu verkürzen und mit Glücksspiel oder Wettkampf gleichzusetzen, verstellt den Blick für vergesellschaftende Elemente, die in dieser Arbeit betont werden.

Schulze knüpft in seiner Gegenwartsdiagnose „Die Erlebnisgesellschaft“ auch bei Huizingas Spielbegriff an, um die *alltagsästhetische Episode* als Kern der

3. Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung)

Erlebnisgesellschaft zu definieren, wobei Schulze die Andersartigkeit der Spielsituation durch die Innenorientierung und Alltäglichkeit der alltagsästhetischen Episode ersetzt (Schulze 2005, S. 98–100). Diese Alltagsästhetik ist wiederum ein Ausgangspunkt für das Konzept Lebensstil gewesen (Otte 2013, S. 538). Deshalb spricht einiges dafür, das Konzept des Lebensstils als soziologische Herangehensweise an Gesellschaftsspiele zu wählen.

Neben dem auf Huizinga aufbauenden Forschungsstrang gibt es auch Sozialisationstheorien, welche die kindliche Entwicklung anhand des Spielverhaltens untersuchen. Georg Herbert Mead (1863-1931) konstruiert in seiner soziologischen Entwicklungstheorie mehrere Spielphasen: Auf die erste „play phase“, in der im Rollenspiel der signifikante Andere erlernt wird, folgt als zweites die „game phase“, in der Regeln erlernt werden und das Konzept des „generalisierten Anderen“ vorausgesetzt wird (Runkel 2003, S. 23f; Abels und König 2010, S. 81–84).

Ähnlich verfährt der Entwicklungspsychologe Jean Piaget (1896-1980). „Das Spiel ist zunächst einfach funktionale oder reproduktive Assimilation“ (Piaget 1996, S. 117), das heißt in Piagets Theorie: Kinder wenden vorhandene kognitive Schemata an, ohne diese anpassen zu müssen. Die Entwicklung vor regelgeleitetem Spielverhalten findet laut Piaget erst später statt und wird analog zu Mead als Zeichen „der zunehmenden Sozialisation des Kindes“ (Piaget 1996, S. 118) gewertet. Das belegt die zentrale Bedeutung des Spiels für die Sozialisation bei Kindern und untermauert die gesellschaftliche Bedeutung von Spielverhalten. Der folgende Abschnitt weitet den Blick über die soziologische Perspektive hinaus auf ausgewählte sozialwissenschaftliche Arbeiten zum Spiel.

3.2 Sozialwissenschaftliche Forschung zum Spiel

Am ausgeprägtesten ist die sozialwissenschaftliche Beschäftigung mit Spiel in der Pädagogik in Form der Spielpädagogik. „Die pädagogische Begleitung des Spiels [ist] eine der Grundfragen der Pädagogik“ (Heimlich 2015, S. 136). Die Spielpädagogik begleitet das Feld seit seiner Entstehung (Heimlich 2015, S. 90ff). Der Fokus liegt dabei auf dem Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen (Heimlich 2015, S. 9f). In der Spielpädagogik ist neben dem Gestalten von förderlichen Spielsituationen auch die Motivation zum Spielen an und für sich sowie das Wesen des Spiels Thema (Heimlich 2015, S. 15). Relevant ist hier vor allem die Kategorisierung des Spiels von

3. Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung)

Kindern in unterschiedliche Spielformen wie Explorationsspiel (Spiel mit dem eigenen Körper), Phantasiespiel (so tun als ob), Rollenspiele, Konstruktionsspiele (Bauklötze) und Regelspiele. Gesellschaftsspiele, wie sie zuvor definiert wurden, fallen in die Kategorie Regelspiele. Diese sind nach einschlägigen Erkenntnissen erst für Kinder ab einem Alter von ca. fünf Jahren interessant (Heimlich 2015, S. 32ff). Diese Spiele können aus pädagogischer und entwicklungspsychologischer Perspektive dem Erlernen von Selbstregulation, dem Demonstrieren von Leistungen und, bei komplexen Spielen, dem Training der Denkfähigkeit dienen (Holodynski 1995, S. 94f).

Die wissenschaftlichen Artikel, die sich mit Gesellschaftsspielen und nicht mit dem Spiel allgemein auseinandersetzen, sind vor allem kulturhistorische und ethnografische Arbeiten in denen es darum geht, die Verbreitung von einzelnen konkreten Spielen (Woods 2012, S. 8ff) oder Artefakten, also Spielsachen (Caillois 1960, S. 66), nachzuzeichnen, beispielsweise beim Dominospiel (Braun 2016).

Unter „Game studies“ hat sich an der Schnittstelle zwischen Medienwissenschaften und Informatik ein Wissenschaftsfeld herausgearbeitet, das sich vor allem mit Computerspielen auseinandersetzt. Gesellschaftsspiele sind zwar prinzipiell mit einbezogen, werden aber in der Regel nicht untersucht (Woods 2012, S. 8).

Von soziologischer Seite aus wurde die psychologische Theorie des „Flow“-Erlebnisses als Erklärungsansatz für die Motivation für das Spielen von Erwachsenen besonders hervorgehoben (Buland 1995, S. 41f). Der Autor der Flowtheorie, Csikszentmihalyi, nennt explizit Gesellschaftsspiele wie Poker und Schach als Beispiele für Situationen, welche in besonderer Art dazu geeignet sind, Menschen in Flow zu versetzen (Csikszentmihalyi 1997, S. 29f) und bemerkt: „For the duration of the game the player lives in selfcontained universe“ (Csikszentmihalyi 1997, S. 29). Flow entsteht vereinfacht dann, wenn hohe Ansprüche auf starke Fähigkeiten treffen und die ausführende Person ganz in der Aktivität aufgeht (Csikszentmihalyi 1997, S. 31f).

Erste empirische Forschungsergebnisse existieren zum Thema Brettspiele, zum Beispiel eine qualitative Arbeit zur Bedeutung des Gesellschaftsspiels als Regierungsinstrument in der DDR (Fritzsche 2001). Die Motivation für das Brettspielen bei Erwachsenen wurde von Rogerson qualitativ erhoben und mit der Freude am haptischen Erlebnis des Spiels in Verbindung gebracht (Rogerson et al. 2016).

Joe Wasserman wird in diesem Jahr eine fragebogenbasierte Faktorenanalyse zur Motivation für das Spielen von Gesellschaftsspielen vorlegen, in der die Wichtigkeit des physischen Aspektes des Spiels relativiert wird. Der Analyse folgend sind vielmehr die Freude an der Spieltätigkeit selbst und die Geselligkeit Handlungsmotive für Gesellschaftsspiele (Wasserman et al. 2018). Eine Erhebung ähnlicher Art ist bereits zu Marktforschungszwecken durchgeführt aber nur auszugsweise veröffentlicht worden (Yee 2017).

3.3 Forschungsdesiderate

Wie bereits mehrfach zum Ausdruck gekommen ist, steht die Forschung zu Gesellschaftsspielen noch am Anfang. Es gibt zwar das Feld der Freizeitsoziologie, in der jedoch die Themen zivilgesellschaftliches Engagement und Sport dominieren (Freericks und Brinkmann 2015). Trotz der weiten Verbreitung der Spieltätigkeit, auch unter Erwachsenen, wird ihr nicht die gleiche Aufmerksamkeit zuteil wie dem weniger verbreiteten Sport. Wer spielt Gesellschaftsspiele? Sind Gesellschaftsspiele innerhalb der Familie Ursache oder Ausdruck eines gelungenen Familienlebens? Unterscheidet sich das Spielverhalten zwischen Kulturen? Haben Spiele einen gesellschaftlichen Zweck oder sind sie Selbstzweck? Auf all diese Fragen ist bisher keine Antwort gefunden worden. Trotz erster soziologischer und sozialwissenschaftlicher Theorien zur Interaktion zwischen Gesellschaft und Gesellschaftsspielen sind Verbindungen nur vereinzelt und im Ansatz beleuchtet worden. Dagegen gibt es in der Presse und in den Medien eine rege Debatte um das Spiel, die im nächsten Abschnitt im Bezug auf die Fragestellung nachgezeichnet wird.

3.4 Bisherige Erklärungsansätze für den Brettspielboom

In der Öffentlichkeit werden verschiedene Vermutungen darüber angestellt, warum sich Gesellschaftsspiele, wie im Kapitel „Historische und wirtschaftliche Entwicklung des Gesellschaftsspiels“ ausgeführt, in den letzten Jahren wachsender Beliebtheit erfreuen. Die häufigste Erklärung ist der Rückzug ins Private, welcher in dieser Arbeit als Haupthypothese nachgegangen wird (Oliver 2018). Mehrfach wird die verstärkte Beschäftigung mit Gesellschaftsspielen als Gegenbewegung zur Digitalisierung gewertet (Schönleben 2017; Kobbert 2018; Rogerson et al. 2016; Donovan 2017, S. 255), was sich ebenfalls als eine Art der Abgrenzung von der Außenwelt verstehen

3. Gesellschaftsspiele in der Soziologie (Stand der Forschung)

lässt. In dieselbe Richtung geht auch die These, dass das Spiel vor allem in der ökonomischen Krise gesucht wird (Sommer 2018, S. 2–6). Intrinsische Faktoren werden vor allem von Spielautoren vorgebracht: Die Qualität der Spiele selbst habe stark angezogen, sie seien interessanter, abwechslungsreicher und optisch ansprechender geworden (Oliver 2018; Kramer 2000). Dies wird unter anderem durch die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ als ökonomischer Qualitätsanreiz erklärt (Kramer 2000).

Medienberichte spekulieren, dass das Vorbestellen und Vorfinanzieren von Produkten über das Internet, das sogenannte „*Crowdfunding*“, auf Webseiten wie „*Kickstarter*“ den Brettspielboom ermöglichten (Wingfield 2014). Dabei habe *Kickstarter* maßgeblich dazu beigetragen, dass die Anzahl der jährlichen Neuerscheinungen stark zugenommen hat (Fitzpatrick 2016). Nicht zuletzt sei erwähnt, dass ein Mehr an Spielzeit durch die zusätzliche Freizeit der modernen Gesellschaft möglich geworden ist. Arbeit, Spiel und Freizeit vermischen sich zusehends (Runkel 2003, S. 107f). Jonathan Berkowitz, der im Marketing von „Hasbro“ arbeitet, des zweitgrößten Spielzeugherstellers der Welt (Statista 2018), denkt, dass ein Grund für den Brettspielboom im Zuwachs an Brettspielen für Erwachsene liegt (Donovan 2017, S. 254). Bisher stützen sich alle diese Mutmaßungen auf Intuition und einzelne Marktkennzahlen. Der sich jetzt anschließende Hauptteil prüft die angestellten Vermutungen zum ersten Mal empirisch.

4 Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Der Hauptteil erklärt zunächst, warum die zwei gewählten Datensätze, *BoardGame-Geek*-Spieledatenbank und die Zeitverwendungserhebung des Statistischen Bundesamtes geeignet sind, um die Fragestellung nach dem Zusammenhang von Lebensstil und vermehrtem Spielen von Gesellschaftsspielen zu untersuchen. Dann ist der Abschnitt spiegelbildlich aufgebaut, um zum einen die Angebotsseite mit der Spieledatenbank und andererseits die Nachfrage mit der Zeitverwendungserhebung in jeweils einem eigenen Unterkapitel „Daten und Methoden“ zu untersuchen. Diese Unterkapitel sind wiederum in weitere Abschnitte aufgeteilt: Datenerhebung, Aufbereitung und Operationalisierung sowie Analyse. Das Hauptkapitel endet mit einer gemeinsamen Diskussion der Daten, die auch die Grenzen und Beschränkungen der Erkenntnisse aufnimmt.

4.1 Auswahl der Daten

Wie in Kapitel 2 bereits angeführt wurde, ist die Datenlage zu Gesellschaftsspielen von Umfragen zu Marktforschungszwecken geprägt. Zwar wurde das „Karten- und Gesellschaftsspiel im Familienkreis“ im Sozioökonomischen Panel in den Wellen der Jahre 1990 und 1995 erfasst (DIW Berlin / SOEP 2012a, S. 83, 2012b, S. 102), es ist aber in seiner Abfrage zu spezifisch für die Frage nach einem Lebensstil der Gesellschaftsspielenden im allgemeinen. Dasselbe gilt für das „Beziehungs- und Familienpanel (pairfam)“, welches nur Familien befragt (Brüderl et al. 2016; exemplarisch: O A 2018, S. 4). Es ist plausibel davon auszugehen, dass das Antwortverhalten im Familienkontext stark durch soziale Erwünschtheit bestimmt wird aufgrund der Rolle der Gesellschaftsspiele als pädagogisch „wertvolle“ Beschäftigung. Daneben existieren zahlreiche Erhebungen aus dem Bereich des Marketing (exemplarisch: Splendid Research GmbH 2017). Diese werden aus wirtschaftlichen Interessen aber nicht als Datensatz angeboten. Die Methodik wird ebenfalls nur grob umrissen, und sie erreichen sehr viel geringere Stichprobengrößen als die zuvor erwähnten Erhebungen. Dem Autor ist nur ein weiterer Datensatz bekannt, der zum Einen wissenschaftlichen Ansprüchen genügt und zum Anderen eine so große Fallzahl aufweist, dass eine eigene Erhebung im Rahmen dieser Arbeit keine besseren

Ergebnisse verspricht: der Datensatz des Statistischen Bundesamtes zur Zeitverwendungserhebung. Dieser steht als *Scientific Usefile* zur wissenschaftlichen Arbeit bereit und kommt daher in dieser Arbeit zum Einsatz.

Die Erhebung des Statistischen Bundesamtes kann aber keine Auskunft über die Gesellschaftsspiele selbst geben, weshalb ein Katalog aller Spiele eine sinnvolle Ergänzung darstellt. Im Gegensatz zu Büchern werden Gesellschaftsspiele nicht in einer Nationalbibliothek gelistet (Spiele-Autoren-Zunft e.V. 2017). Es gibt auch an keiner anderen Stelle eine vollständige Liste der deutschen Spielerscheinungen. Es existiert im deutschsprachigen Raum die private betriebene online-Spieldatenbank „*Luding*“, welche allerdings nur Spiele listet, für die eine Rezension verfasst wurde, wie die Betreiber auf Nachfrage mitteilten. Im Spielarchiv in Nürnberg sind ca. 30.000 Gesellschaftsspiele untergebracht. Beide Kataloge werden aber nicht in Gänze zu Auswertungszwecken bereitgestellt. Die beste Alternative stellt daher die englischsprachige Online-Spieldatenbank *BoardGameGeek* dar, auf die im folgenden zurückgegriffen wird.

4.2 BoardGameGeek – Daten und Methode

4.2.1 Datenerhebung BoardGameGeek

Die Daten stammen von der kommerziellen Website *BoardGameGeek* (www.boardgamegeek.com). Die Webseite enthält unter anderem die weltweit vollständigste Datenbank von Gesellschaftsspielen. Diese wird, ähnlich der Wikipedia, von den Nutzern selbst gepflegt. Betreiber ist die *BoardGameGeek LLC* aus Dallas (Texas) in den Vereinigten Staaten (USA) (Deutsches SPIELmuseum e. V. o. J.). Mithilfe der von *BoardGameGeek* zur Verfügung gestellten Datenschnittstelle (API) und einem Computerskript (Beck 2015) wurden alle Einträge für Brettspiele und Brettspielerweiterungen heruntergeladen. Die einzelnen Variablen sind in der Tabelle 1 aufgeführt. Der Programmcode ist im Anhang zu finden.

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Variablenname	Beschreibung der Variable
id	eindeutige Identifikationsnummer des Eintrags
type	Art des Eintrags, entweder Brettspiel, Brettspielerweiterung oder Zubehör
name	Name des Spiels, in der Regel die neueste englischsprachige Bezeichnung (Reed 2013)
yearpublished	Jahr der Erstveröffentlichung
minage	empfohlenes Mindestalter in Jahren laut Hersteller
average_rating	durchschnittliche Nutzerbewertung für die Qualität des Spiels insgesamt, Zahlenbereich (1-10,10=Bestnote , nur ganze Zahlen zu vergeben, nur bei Spielen die länger als ein Jahr in der Datenbank sind oder wenigstens 30 Bewertungen haben verfügbar (Williams 2017; Forbidding 2018)
gfamilies	kommagetrennte Liste der Brettspielfamilien, in die dieses Spiel durch die BGG-Nutzer eingeordnet wurde
gcategories	kommagetrennte Liste der Kategorien, in die dieses Spiel durch die BGG-Nutzer eingeordnet wurde (Flood 2018)
average_weight	durchschnittliche Bewertung des Schwierigkeitsgrades dieses Spiels, nur bei Spielen die länger als ein Jahr in der Datenbank sind oder wenigstens 30 Bewertungen haben verfügbar (Lee 2017)
bayes_average_rating	normalisierte Bewertung der Qualität des Spiels mit Maßnahmen gegen Manipulation (Williams 2017; Forbidding 2018)

Tabelle 1: Verwendete Variablen des Datensatzes BoardGameGeek erhoben über die Datenschnittstelle (eigene Darstellung)

Die Daten werden laut den Nutzungsbedingungen der *Boardgamegeek* API jedermann unter der „Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0“ Lizenz I zur Verfügung gestellt (BoardGameGeek, LLC 2012). Mit einem weiteren, vollständig selbst entwickelten Skript wurden darüber hinaus die Altersempfehlungen für Spiele aus Nutzerbewertungen für alle Spiele, die seit dem Jahr 2000 erschienen sind, von der Website heruntergeladen. Neben den genannten Variablen enthält die Datensatztable einige selbst gebildete Variablen zur Auswer-

tung, die mit Excelformeln gebildet wurden. Der vollständige Analysedatensatz ist Teil des Datenträgers im Anhang.

4.2.2 Aufbereitung und Operationalisierung der BoardGameGeek-Daten

Für die folgende Analyse wird davon ausgegangen, dass Brettspiele entlang von Altersempfehlungen segmentiert sind: Kinder- und Familienspiele bis zu einem Mindestalter von 12 Jahren. Darüber hinaus werden Spiele als „Erwachsenenspiele“ oder „Kennerspiele“ kategorisiert. In der Wirklichkeit gibt es eine Konzentration um den Bereich von 10-12 Jahren als Mindestalter, in dem sowohl Kinder-, Familien- als auch Expertenspiele vorkommen. Außerdem gibt es eine Reihe von Party- und Spaßspielen, die sich an Erwachsene richten, aber eine niedrige Altersempfehlung haben, da die Spielmechaniken sehr einfach sind.

Die Grenze von „ab 12“ ist in sofern relevant, als dass Spiele bis dahin als Familienspiele angesehen werden. Familienspiele sind in Deutschland die größte Kategorie von Gesellschaftsspielen (oberpfalznetz.de 2009). „Das Spiel des Jahres“, welches sich als Förderer des Spiels in der Familie sieht (Ernst o. J.), hat bis dato genau ein Spiel nominiert und ausgezeichnet, welches eine Altersempfehlung von 14 Jahren auf der Verpackung trug. Selbst in der Kategorie „Kennerspiel des Jahres“ wurden lediglich bisher drei Spiele ab 14 Jahren nominiert oder ausgezeichnet. Spiele ab 13 Jahren kommen in den Nominierungs- und Preislisten nicht vor (Spiel des Jahres e.V. o. J.).

4.2.3 Analyse BoardGameGeek-Daten

Wenn man die aufgeführten Brettspiele nach Erscheinungsjahr sortiert aufsummiert, ist schnell erkennbar, dass die Anzahl der veröffentlichten Gesellschaftsspiele pro Jahr rapide zugenommen hat (Abbildung 3).

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

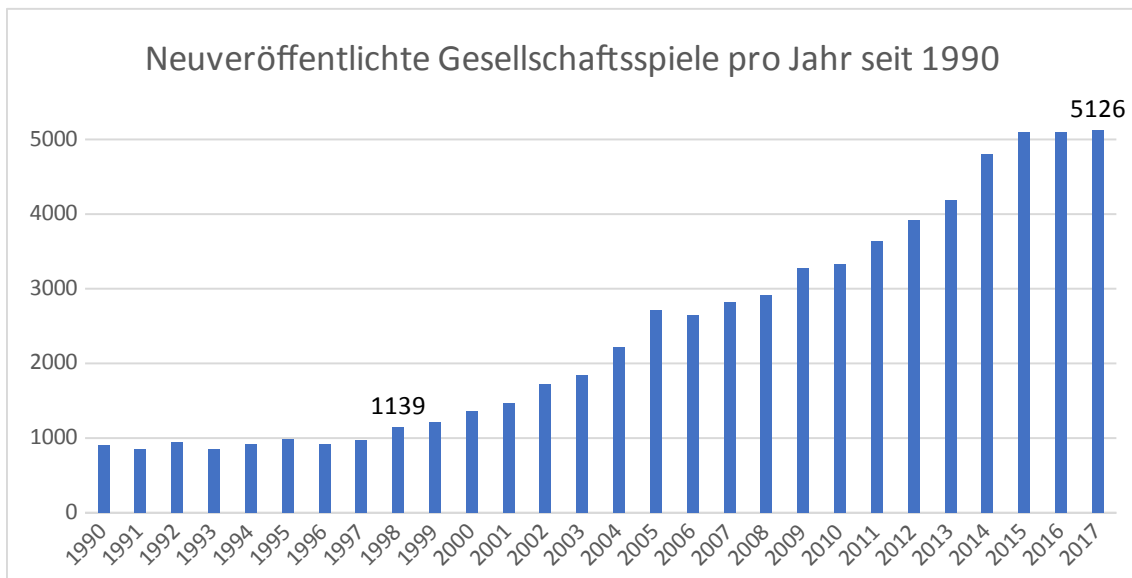


Abbildung 3: Neuveröffentlichungen von Gesellschaftsspielen seit 1990

(eigene Darstellung, Daten: BGG)

Die Besucherzahlen der Spielemesse Essen bestätigen diesen Trend auf zwei Weisen: Zum Einen haben die Besucherzahlen ein starkes Wachstum zu verzeichnen (s. Abbildung 1), aber ebenso ist die Entwicklung der Neuvorstellungen auf der Messe ähnlich (s. Abbildung 13 im Anhang). Auch die Spieldatenbank *Luding* verzeichnet einen Trend nach oben in den jährlichen Spielerscheinungen (s. Abbildung 11 im Anhang).

In der Spielbranche wird oft die Bedeutung von *Crowdfunding* (Vorbestellungsaktionen zur Vorfinanzierung von Projekten) angesprochen. *BoardGameGeek* weist Spiele, die über *Crowdfunding* finanziert wurden, als eigene „Familie“ aus. Die Anzahl der durch *Crowdfunding* finanzierten Spiele hat ebenfalls stark zugenommen (s. Abbildung 14 im Anhang).

Die schiere Masse an Neuveröffentlichungen lässt sich nur teilweise dadurch erklären, dass eine große Anzahl von Spielen unter Lizenz als Teil der Vermarktung von Filmen und ähnlichem erscheint (Woods 2012, S. 19). Die Anzahl an Gesellschaftsspielen, die Filme und ähnliches zur Vorlage haben, ist seit 2007 sogar rückläufig (s. Abbildung 12 im Anhang).

Zur Veränderung der Natur der Spiele selbst können aus den Daten ebenfalls Informationen gewonnen werden. Die Altersempfehlung der Hersteller ist für Kunden ein wichtiges Auswahlkriterium. Die Verteilung der Altersempfehlung bei Brettspielen

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

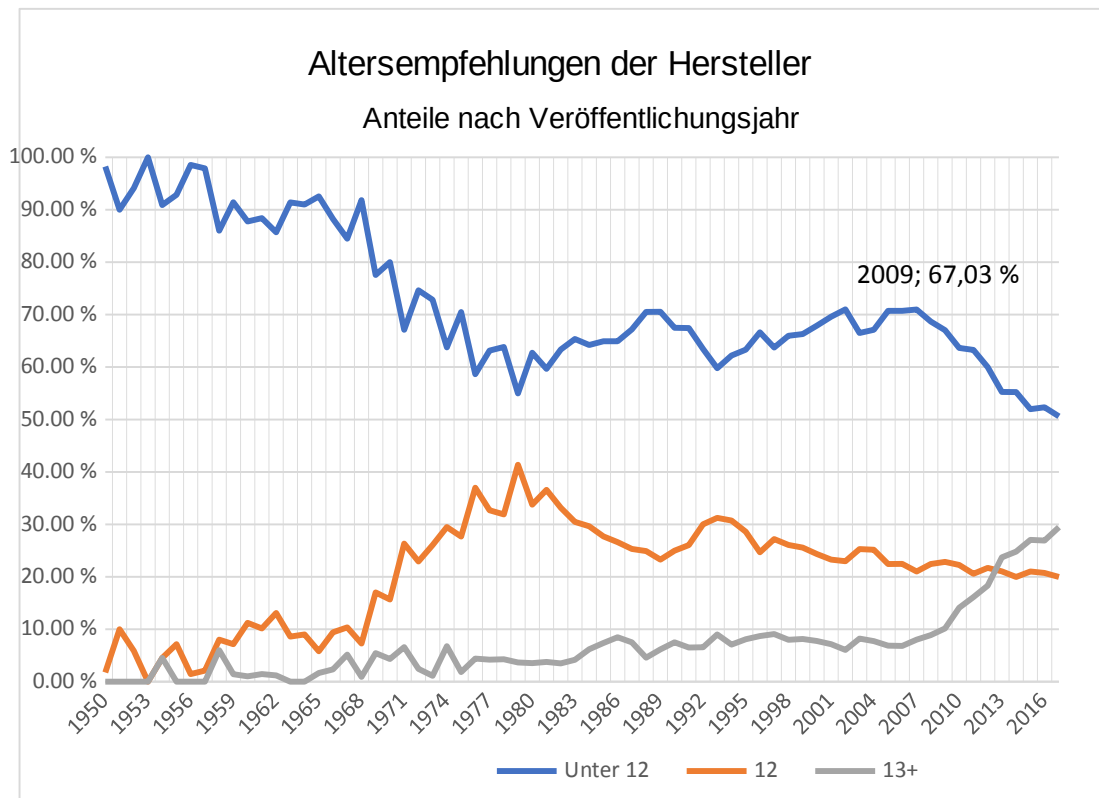


Abbildung 4: Altersempfehlungen der Hersteller

Anteil in Prozent nach Veröffentlichungsjahr. (eigene Darstellung, Daten: BGG)

hat einen starken Wandel erfahren (s. Abbildung 4). Historisch gab es keine Brettspiele in der Alterskategorie 13+, mit der Ausnahme einiger Partyspiele oder Spiele die Gewalt, Sex, Drogen oder ähnliches offen thematisieren. Die Kategorie der Spiele „ab 12 Jahren“ ist die der Familienspiele, dort ist seit den frühen 1970er Jahren ein rasanter Aufstieg zu verzeichnen. Bis weit in die 1960er Jahre hatten über 90% der Spiele eine Zahl von 12 oder kleiner als Altersempfehlung auf der Verpackung. Die Entscheidung eine Altersangabe größer als 12 auf den Spielkarton zu drucken, ist damit auch eine Entscheidung dafür sich nicht für den Preis „Spiel des Jahres“ zu interessieren. Branchenkennern zufolge ist das insofern relevant als das ein Brettspiel wenigstens 10-20 mal öfter gekauft wird, wenn es den Preis gewinnt (Dierig 2010). In der Europäischen Union und den USA wurden neue Regulierungen eingeführt, die auch Gesellschaftsspiele betreffen. In den USA ist es möglich, durch den Aufdruck einer Altersangabe von 13 oder größer der Einstufung als Kinderspielzeug, die kostspielige Kontrollauflagen nach sich zieht, zu vermeiden¹.

¹ Definition Kinderspielzeug: [...] the product is represented in its packaging [...] as appropriate for use by children 12 years of age or younger.[...] (Consumer Product Safety Commission 2016). Das Gesetz in den USA trat im Februar 2009 in Kraft. Die Untersuchungen können sehr kostspielig wer-

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Da die Zahlen von *BoardGameGeek* die Altersempfehlungen für den amerikanischen Markt enthalten, könnte man also vermuten, dass der Wandel in der Verteilung eine Reaktion auf die neuen Regulationen ist. Mehrere Gründe sprechen dagegen, es gibt keinen Bruch in der Verteilung der Altersempfehlungen im Jahre 2009, sondern es ist eine kontinuierliche Entwicklung. Selbst wenn man nur die Spiele mit einer Altersangabe ab 15 und größer anschaut (für die Zahlen gibt es keinen regulatorischen Druck), ist eine Verdoppelung des Anteils der Neuerscheinungen zu sehen. Auf *BoardGameGeek* haben Nutzer ebenfalls die Möglichkeit eine eigene Altersempfehlung abzugeben. Davon wird wenig Gebrauch gemacht, daher war auch ein Vergleich zwischen den Altersbewertungen der Nutzer, bei denen man unterstellen kann, dass die eben beschriebene Verzerrung nicht vorliegt, nicht ergiebig. In Tabelle 7 (s. Anhang) ist der Vergleich für Spiele mit einer Altersempfehlung ab 13 oder 14, also den potenziellen Ausweich-Zahlen durchgerechnet. In den Altersklassen 12-14 sind für den Zeitbereich zwischen 2002 und 2008 lediglich 52 Spiele mit Altersbewertungen verzeichnet. Wenn es einen solchen Effekt des Ausweichens auf höhere Altersempfehlungen zur Vermeidung von Sicherheitsbestimmungen gibt, ist er nicht in den Daten zu erkennen.

Wenn man die Gruppe der durch *Crowdfunding* finanzierten Gesellschaftsspiele betrachtet (Abbildung 5) und mit der Verteilung aller Veröffentlichungen (Abbildung 4) vergleicht, erkennt man, dass während beim Gesamtmarkt der Anteil der Spiele für unter 12jährige seit 2009 abnimmt, der Anteil der Alterskategorie unter 12 im *Crowdfunding*bereich auf demselben Niveau bleibt.

den (Olson 2009) In der EU gelten ebenfalls seit 2011 strengere Auflagen (Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e. V 2014; Branchenbrief international 2011).

Verteilung der Altersempfehlungen nach Erscheinungsjahr

bei durch Crowdfunding finanzierten Gesellschaftsspielen

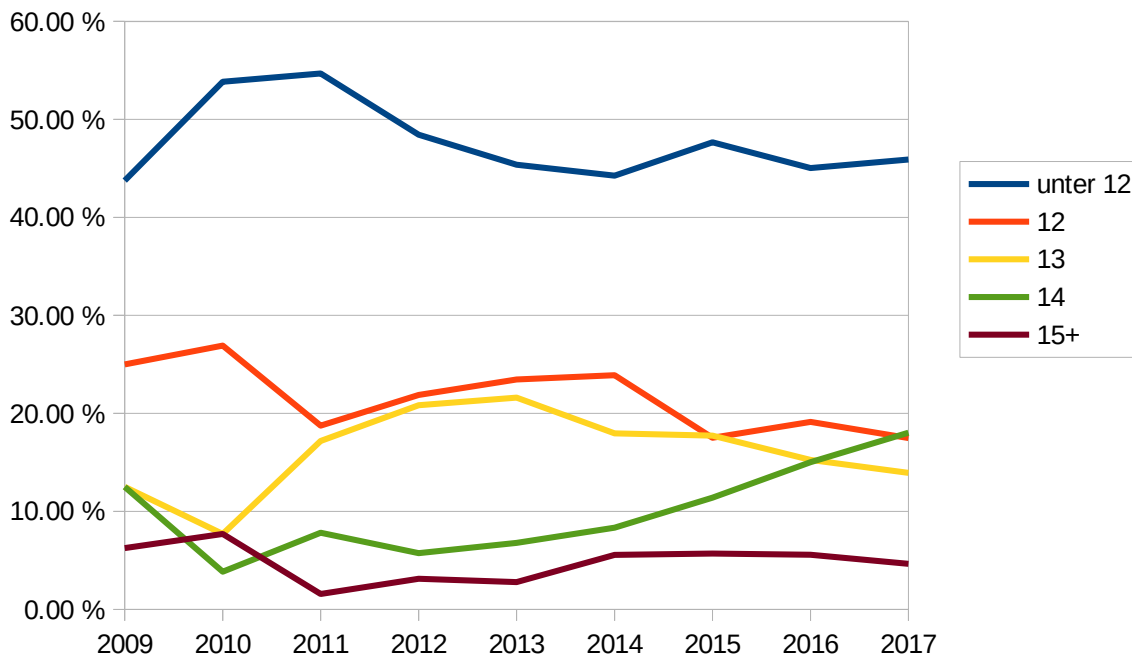


Abbildung 5: Altersempfehlungen der Hersteller bei durch Crowdfunding freifinanzierten Spielen (eigene Darstellung, Daten: BGG)

Spiele, die durch *Crowdfunding* finanziert werden, sollten der Erwartung nach am stärksten davon betroffen sein, zusätzlichen Ausgaben ausweichen zu wollen, da sie in der Regel nicht auf die Ressourcen eines großen Verlages zugreifen können. Das ist ja der Grund, warum die Spiele auf diese Weise finanziert werden. Medienberichte spekulieren, dass Crowdfundingseiten wie *Kickstarter* den Brettspielboom ermöglichten (Wingfield 2014). *Kickstarter* existiert aber erst seit 2009, als die Anzahl der jährlichen Neuveröffentlichungen bereits mehr als 300% des Niveaus von 1998 betrug. Auf dem Höhepunkt der jährlich durch *Crowdfunding* finanzierten Neuveröffentlichungen (2014) wurden von 4801 Neuveröffentlichungen lediglich 586, also ca. 12%, durch *Crowdfunding* finanziert. *Crowdfunding* hat zur mehr Vielfalt bei Brettspielen beigetragen und damit möglicherweise auch zum Wachstum des Brettspielmarktes, aber der Ursprung für das gewachsene Interesse an Brettspielen muss woanders gesucht werden.

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Der Schwierigkeitsgrad der Spiele hat sich im Laufe der Zeit ebenfalls verändert. BoardGameGeek bietet Nutzern die Möglichkeit, die Komplexität von 1 (leicht) zu 5 (schwer) zu bewerten. Um die Werte einschätzen zu können, folgen hier einige Referenzwerte aus der Datenbank in aufsteigender Reihenfolge: Mensch ärgere dich nicht (Pachisi) 1.20/5, Monopoly 1.67/5, Die Siedler von Catan 2.35/5 und Schach 3.74/5. Ein starker Abfall ist in der Kategorie der sehr leichten Spiele im Bereich von 1-1.5 zu verzeichnen, die seit 2000 um fast ein Viertel abgenommen hat. Ähnlich starken Rückgang gibt es im Bereich von 1.5-2, lediglich der Schwierigkeitsbereich von 2-2.5 kann seit 2013 einen Zuwachs von mehr als 5% am Marktanteil verzeichnen. Die etwas anspruchsvolleren Gesellschaftsspiele, die im Schwierigkeitsintervall 2.5-3 und 3-3.5 liegen, haben einen leichten Zuwachs zu verzeichnen, während sehr schwierige Spiele mit einem hohen Schwierigkeitsgrad über dem Wert von 3.5 nach wie vor eine kleine aber stabile Nische ausfüllen.

Verteilung des Schwierigkeitsgrades von Gesellschaftsspielen nach Erscheinungsjahr

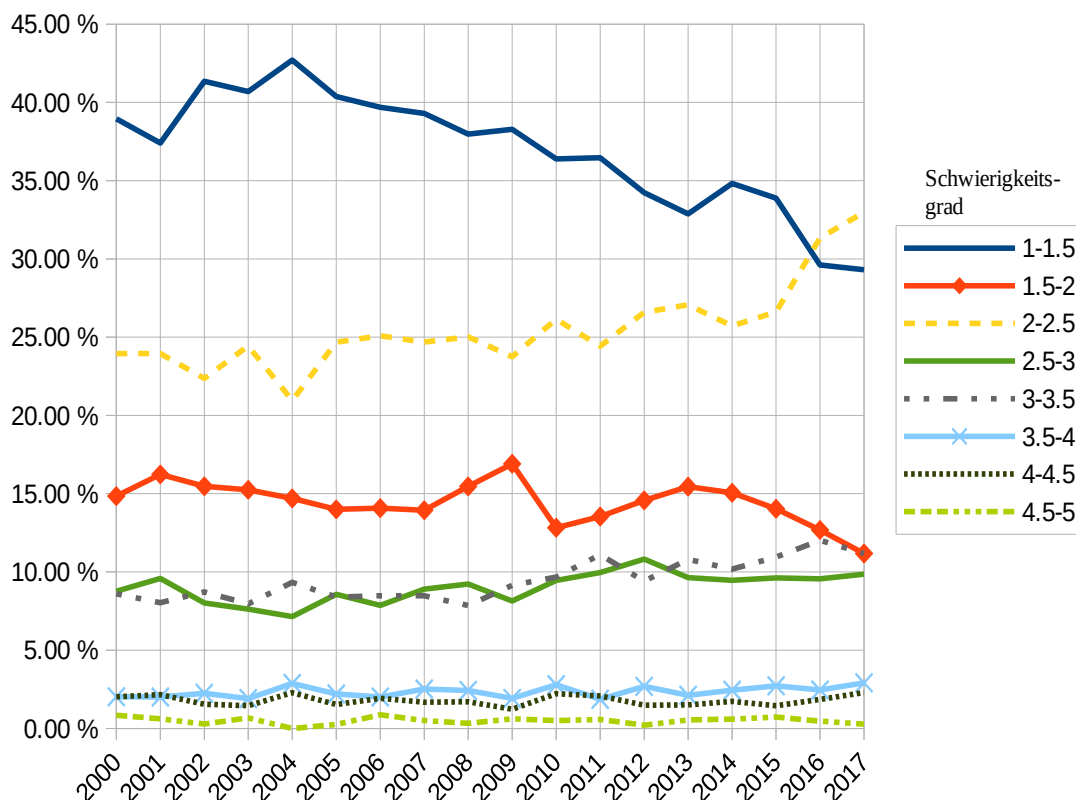


Abbildung 6: Schwierigkeitsgrad von Gesellschaftsspielen
(eigene Darstellung, Daten: BGG)

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Die subjektive Entwicklung der Qualität der Spiele lässt sich anhand der Nutzerbewertungen nachzeichnen (s. Abbildung 7). Seit 2006 ist ein deutliches Wachstum bei den Spielen der unteren Spitzenklasse mit Bewertungen im Bereich von 7 und 8 Punkten zu erkennen. Seit dem Spieljahrgang 2013 beziehungsweise 2015 nahm der Anteil an Spielen mit Spitzenbewertung von über 8 ebenfalls deutlich zu. Diese Entwicklung geht vor allem zu Lasten der relativen Anteile der jährlichen Neuerscheinungen mit Noten zwischen 4 und 6, welche sich seit 2008 mehr als halbiert haben.

Verteilung der Spielebewertung nach Jahrgang

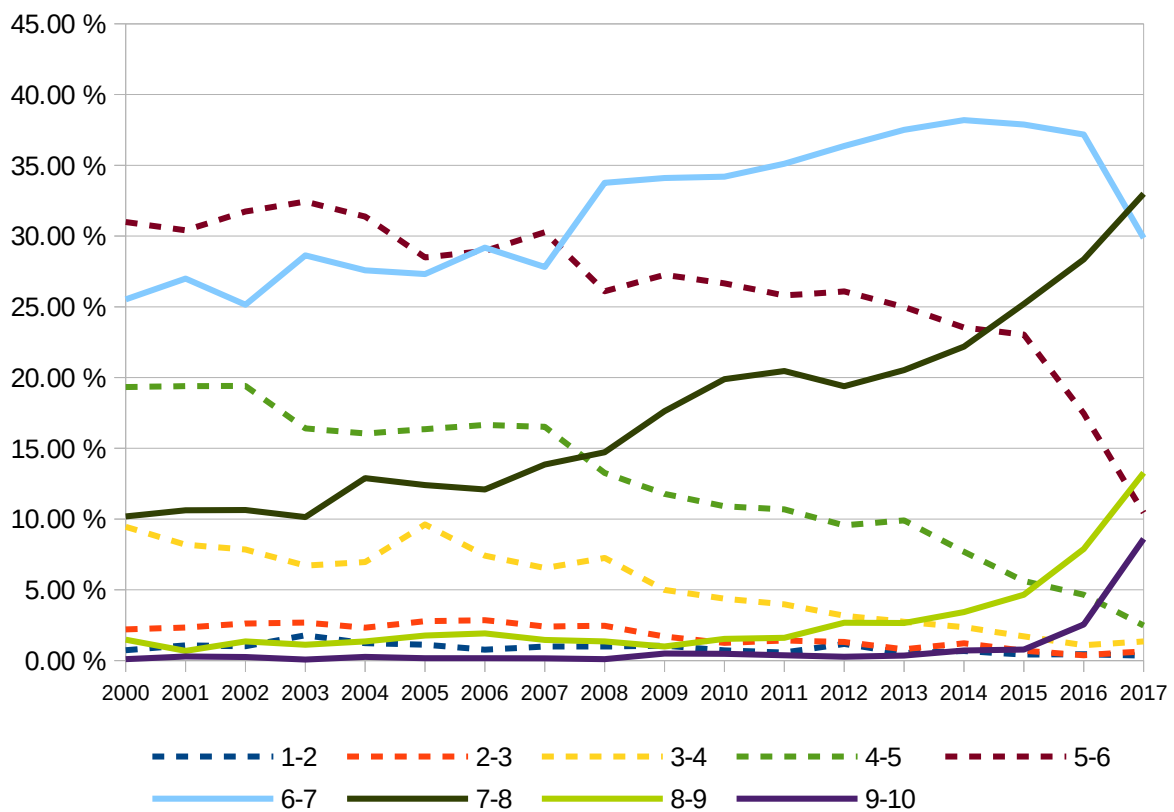


Abbildung 7: Spielbewertungen auf BoardGameGeek
(eigene Darstellung, Daten: BGG)

4.3 Zeitverwendungserhebung - Daten und Methode

4.3.1 Datenerhebung Zeitverwendungserhebung

Die Zeitverwendungserhebung (ZVE) wurde vom Statistischen Bundesamt in Zusammenarbeit mit den Statistischen Landesämtern durchgeführt (Maier 2014, S. 673). Die Erhebung erfolgte mit Hilfe von Fragebögen, die den befragten Haushalten zum selbstständigen Ausfüllen schriftlich zuging (Maier 2014, S. 673f). Es gab drei Teile in der Erhebung: einen Haushaltsfragebogen, einen Personenfragebogen für jede Person im Haushalt ab 10 Jahren und das Tagebuch als hauptsächlichen Teil, welches an drei vorgegeben Tagen ausgefüllt wurde.

Uhrzeit	Was haben Sie gemacht? (Hauptaktivität)	Was haben Sie gleichzeitig gemacht? (Nebenaktivität)	Welches Verkehrsmittel haben Sie genutzt?	Wer war dabei?				
				Ich war allein	Haushaltsmitglieder			Andere bekannte Personen
				Partner/ Partnerin	Kinder unter 10 Jahren	Andere Haushaltsmitglieder		
18.20–18.30	<i>Abendbrot gegessen</i>	<i>mit Frau, Kindern unterhalten</i>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.30–18.40	<i>zum Elternabend gefahren</i>		<i>Fahrrad</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.40–18.50				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18.50–19.00				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.00–19.10	<i>als Elternvorsitzender am Elternabend</i>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.10–19.20	<i>teilgenommen (ehrenamtlich)</i>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.20–19.30				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.30–19.40				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19.40–19.50	<i>vom Elternabend zurück gefahren</i>		<i>Fahrrad</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

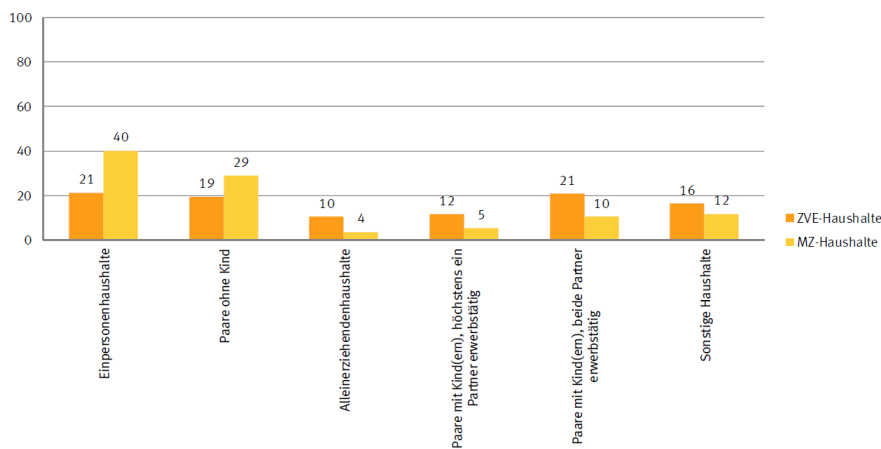
Zeitverwendungserhebung 2012/2013

Abbildung 8: Muster des Tagebuchs zur Zeitverwendung

(Quelle: Maier 2014, S. 674)

Die Tage lagen innerhalb einer Woche, zwei davon Arbeitstage und ein Tag am Wochenende (Theisen 2017, S. 12). Das Tagebuch war als Tabelle gestaltet. Die Fragebögen wurden von illustrativem Begleitmaterial mit Beispieletagebüchern und Hilfestellungen zur Führung des Tagebuchs ergänzt (Maier 2014, S. 674f). Die Daten wurden nach der Befragung nach einer Liste von 165 Aktivitäten codiert (Maier 2014, S. 675). Die Aktivitätscodes wurden dabei in 9 Hauptkategorien unterteilt die wiederum in Unterkategorien aufgeteilt sind. Die vollständige Aktivitätenliste und Kodierung ist online sowie auf dem beigefügten Datenträger zu finden (Forschungsdatenzentren der Statistischen Ämter des Bundes und der Länder 2016). Es wurde eine Quotenstichprobe durchgeführt bei der Gruppen von besonderem Interesse übermäßig befragt wurden (Theisen 2017, S. 16) (s. Abbildung 9).

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)



Quellen: ZVE 2012/2013, Mikrozensus 2012

Abbildung 9: Haushaltstyp nach Quotenplan und im Mikrozensus 2012

(Quelle: Theisen 2017, S. 16)

„Nach Abschluss der Datenaufbereitung lagen für die Zeitverwendungserhebung 2012/2013 insgesamt Informationen für 5.040 Haushalte mit 11.371 Personen ab 10 Jahren und 33.842 Tagebuchtagen vor“ (Theisen 2017, S. 17). Die Stichprobe im *Scientific usefile* wurde dabei auf 95% reduziert, sodass selbst wenn eine teilnehmende Person bekannt ist, keine eindeutige Zuordnung möglich ist. Danach bleibt eine Stichprobengröße im Datensatz von 10.917 Personen, wobei für 10.706 Personen Tagebuchdaten vorliegen (s. Tabelle 6 im Anhang).

Der Erhebungszeitraum lag kontinuierlich zwischen 01.08.2012 bis 31.07.2013 (Maier 2014, S. 678). Eine ausführliche Beschreibung der Methodik wurde vom Statistischen Bundesamt in „Wirtschaft und Statistik“ vom November 2014 veröffentlicht (Maier 2014).

4.3.2 Aufbereitung und Operationalisierung der Zeitverwendungsdaten

In dieser Datenanalyse erfolgt eine erste explorative Auswertung der Daten mit Hilfe von Kontingenztabellen. Der Lebensstil des *Cocooning* sollte mit mehr häuslicher Aktivität und weniger Betätigung in der Öffentlichkeit einhergehen. *Cocooning* wird also als Muster der Zeitverwendung operationalisiert.

Aus den durch das Bundesamt für Statistik codierten und kategorisierten Aktivitäten wurden dazu zunächst die bedingten Häufigkeiten der 9 Hauptkategorien bezüglich

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Gesellschaftsspielaktivität untersucht: persönlicher Bereich (ha_1), Erwerbstätigkeit (ha_2), Bildung (ha_3), Haushaltsführung (ha_4), Ehrenamt (ha_5), Soziales & Unterhaltung (ha_6), Sport/Hobby und Spiele (ha_7), Mediennutzung (ha_8), zweckbestimmte Wegezeiten (ha_9). Dabei wurden die Häufigkeiten mit dem Hochrechnungsfaktor für Personen ab 10 Jahren (hrfp95) gewichtet, um die quotierte Stichprobe auszugleichen. Aus den Unterkategorien wurden die Zeitverwendungsdaten „Unterhaltung und Kultur“, „Ausruhen“, „Beschäftigung mit Computern beziehungsweise Smartphone“, das Spielen von Computerspielen, die Wegezeiten zu sozialen Tätigkeiten einbezogen und ebenso in Abhängigkeit der Gesellschaftsspielaktivität durch gewichtete Kreuztabellen ausgewertet. Personen unter 10 Jahren sind aus dem Datensatz ausgeschlossen. Diese Kategorien sind insbesondere dazu geeignet, die bisherigen Erklärungsansätze für das erhöhte Spielverhalten zu prüfen. Ein häuslicher Lebensstil sollte mit weniger Kultur, mehr Zeit zum Ausruhen und weniger Wegzeiten für das soziale Leben einhergehen. Das Gesellschaftsspiel als Gegen- und Vermeidungsreaktion auf Digitalisierung sollte sich durch geringere Zeiten der Beschäftigung mit Computern beziehungsweise Computerspielen ausdrücken oder aber - wenn das analoge Spiel ein Ausgleich zur Digitalität des Alltags ist - durch besonders viel Zeitverwendung in diesem Bereich. Ebenfalls untersucht wurden die bedingten Häufigkeitsverteilungen für die etablierten sozialstatistischen Determinanten Alter, Geschlecht, Einkommen und Bildung, welche in der soziologischen Forschung immer wieder als relevante Kategorien bestätigt werden.

Die absoluten Häufigkeiten, die in den Kontingenztabelle erfasst werden, sind dabei nicht repräsentativ, da lediglich der Hochrechnungsfaktor für Personen und nicht der für Tage berücksichtigt wird. Bei selteneren Aktivitäten, wie es das Gesellschaftsspiel nach bisherigen Erkenntnissen (aus der Marktforschung) ist, ergibt sich damit eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass diese Aktivität an den drei Erhebungstagen zufällig nicht ausgeübt wurde. Es ist also wahrscheinlich, dass die hier als „Spielende“ kategorisierten zu den „Viel-Spielenden“ zählen. Das ist insofern von Vorteil, als dass damit ein besonders ausgeprägtes *Cocooning* erwartet werden kann, sofern die Haupthypothese dieser Arbeit, dass ein häuslicher Lebensstil in Gesellschaftsspielen zum Ausdruck kommt, zutreffend ist. Die relativen Häufigkeitsverteilungen zwischen Menschen die Gesellschaftsspiele betreiben und solchen die es nicht tun, wird

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

dadurch jedoch nicht verzerrt. Dementsprechend sind die Kontingenztabellen geeignet, Unterschiede zwischen diesen zwei Gruppen festzustellen.

Mit Hilfe der vom Bundesamt für Statistik zur Verfügung gestellten Einlese-Routinen wurden die Datensätze der Zeitverwendungserhebung in das Statistikprogramm SAS (UNIVERSITY EDITION 2.7 9.4 M5) eingespeist. Zunächst wurden die summierten Tagebuchdaten aus dem „sum Datensatz“ zusammengefasst nach Personen-ID (id_persx). Für jede Person existiert nun eine Zeile, in der die Zeitverwendung der drei Erhebungstage aufsummiert ist. Zusätzlich zu den Daten aus dem aufsummierten Datensatz wurden nach Personen-ID zusätzliche Informationen aus dem Personen-Datensatz wie Alter und Geschlecht verknüpft. Haushaltsinformationen (Kinder im Haushalt, Haushaltseinkommen) wurden ebenfalls mit dem Arbeitsdatensatz verknüpft. Anschließend wurden Dummyvariablen kodiert, die den Wert 1 haben, wenn die Kategorie zutrifft und 0 falls nicht. Als „unabhängige Variable“ wurde „Spiele_dummy“ codiert, die genau dann 0 ist, wenn 0 Sekunden in der Variablen des Aktivitätcodes „761 Gesellschaftsspiele/Spiel miteinander“ (ha_761) verzeichnet sind und in den anderen Fällen, also wenn gespielt wurde, 1. Analog wurde bildung_dummy für ha_3 „3 Qualifikation/Bildung (HA)“ und ehrenamt_dummy für ha_5 „5 Ehrenamt/Freiwilligenarbeit etc. (HA)“ gebildet. Diese zusätzlichen Dummyvariablen wurden deshalb gebildet, weil weit über die Hälfte der Ausprägungen 0 waren. Eine weitere Differenzierung in Quartile erschien deshalb wenig fruchtbar. Für die übrigen Zeitcodierungen wurde eine zusätzliche Variable berechnet, deren Werte für die Quartile 1-4 zwischen 0 und 3 liegen, wobei 0 einem Wert im 1. Quartil entspricht. Diese Variablen tragen ein q als Präfix. Beispielsweise enthält die Variable qha_84 das Quartil der Ausprägung von ha_84 „Computer und Smartphone Nutzung“. Die Einteilung in Quartile ist aufgrund technischer Limitationen ohne Berücksichtigung des Hochrechnungsfaktors erfolgt. Da Quartile nur eine grobe Einteilung darstellen und die Gewichtung nicht die Spannweite beeinträchtigen, ist diese Ungenauigkeit zu tolerieren. Diese Einteilung in Quartile entspricht einer Klassifizierung der Datenpunkte in „stark unterdurchschnittlich“ (Q1), „unterdurchschnittlich“ (Q2), „überdurchschnittlich“ (Q3) und „stark überdurchschnittlich“ (Q4). Im Idealfall werden Unterschiede eines normalverteilten Merkmales (wie hier die durchschnittliche Zeitverwendung) in zwei Populationen (Menschen die Gesellschaftsspiele im Tagebuch aufgeführt haben und jene die das nicht taten) mit Hilfe

eines T-Tests verglichen, um festzustellen, ob Mittelwertunterschiede in den Stichprobenverteilungen auch in der Grundgesamtheit anzutreffen sind. Dies ist aber unter Berücksichtigung der Hochrechnungsfaktoren zu komplex für diese Untersuchung. Daher werden stattdessen die Spielenden und die nicht Spielenden auf die vorgestellte Weise verglichen.

Es handelt sich bei ha7 um die Unterkategorie, welche den Aktivitätscode zu Gesellschaftsspielen(ha_761) enthält. Daher wird die Zeit des Aktivitätscodes bei der Variable ha_761_nogame abgezogen und damit herausgerechnet. Abzüglich unvollständiger Einträge (Missings) bleiben insgesamt 10.706 Personen von denen 1.672 einen Wert größer Null für die Summe der Erhebungstage bei Gesellschaftsspielen hatten.

Nach dieser Datenaufbereitung werden die Werte in Kontingenz ausgewertet, wobei Verteilungen zwischen Menschen, die Gesellschaftsspieleaktivität angegeben haben (spiele_dummy=1) und solchen die das nicht getan haben (spiele_dummy=0) verglichen werden. Dabei wurden die Häufigkeiten mit dem Hochrechnungsfaktor für Personen gewichtet, der vom Statistischen Bundesamt aufgrund des letzten Zensus berechnet wurde, um die quotierte Stichprobe auf eine repräsentative Stichprobe hochzurechnen. Die Werte der deskriptiven Statistik und die Label der Variablen sind im Anhang der Tabelle 6 auf der Seite 49 zu finden. Zusätzlich zu den Kontingenztabelle mit der Gesamtstichprobe wurden dieselben bedingten Häufigkeiten unter Ausschluss aller Personen jünger als 19 durchgeführt, um das Spielverhalten von Erwachsenen getrennt von kindlichem Spielverhalten untersuchen zu können.

4.3.3 Analyse Zeitverwendungserhebung

Aus den Kontingenztabelle ergibt sich der stärkste unter den untersuchten Zusammenhängen (Cramer's $V=0,27$) zwischen Spielerverhalten und Alter (s. Tabelle 2). Bei über 70% der Altersgruppe 10-12 wurde im Untersuchungszeitraum Gesellschaftsspielaktivität aufgezeichnet. Bei den 12 bis 18jährigen sind es immerhin noch gut 31%. Allerdings sind auch gut 47% aller Spieler über 45 Jahre alt. Noch einmal fast 20% sind zwischen 25 und 45 Jahren alt.

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Kontingenztabelle Brettspiele nach Alter Gruppier
alter_gr2(6 Altersgruppen, Personen ab 10 Jahren)

Brettspiel-Aktivität aufgezeichnet		alter_gr2(6 Altersgruppen, Personen ab 10 Jahren)						Total
		10 bis unter 12	12 bis unter 18	18 bis unter 25	25 bis unter 45	45 bis unter 65	65 Jahre und älter	
Gesamt %	Nein	0,53	4,51	8,31	24,91	29,06	19,34	86,66
Reihen %		0,61	5,21	9,59	28,74	33,53	22,31	
Spalten %		29,51	68,92	88,51	90,48	89,95	86,22	
Gesamt %	Ja	1,27	2,04	1,08	2,62	3,25	3,09	13,34
Reihen %		9,5	15,26	8,09	19,65	24,35	23,17	
Spalten %		70,49	31,08	11,49	9,52	10,05	13,78	
Total		1,8	6,55	9,39	27,53	32,31	22,43	100

Tabelle 2: Gesellschaftsspielaktivität nach Altersgruppen

Cramers' V = 0.27461, $\chi^2=560132676$ ($p < .0001$)

(eigene Darstellung und Berechnung, Daten: ZVE)

Dummyvariable	Ausprägung		χ^2	Cramers' V
	Nein	Ja		
Bildung	11,120	25,610	174829476	0,153
Bildung 18+	10,490	15,570	13742655	0,045
Ehrenamt	11,900	16,400	28373055	0,062
Ehrenamt 18+	9,170	14,470	42831007	0,080
Kinder im Haushalt	10,350	20,220	132347038	0,133
Kinder im HH 18+	10,330	12,790	7623248,000	0,034
Weiblich	13,050	13,620	521829	0,008
Weiblich 18+	10,350	11,460	2154614,000	0,018

Tabelle 3: Demografische Merkmale von Gesellschaftsspielenden

Signifikanz von χ^2 bei allen Variablen $p > 0.0001$

(eigene Darstellung und Berechnung, Daten: ZVE)

Schwache Zusammenhänge mit der Spielaktivität gibt es abhängig davon ob die Person noch Zeit mit Bildung verbringt und ob Kinder im Haushalt sind. Diese Effekte verschwinden aber, wenn man nur Personen über 18 Jahren untersucht (s. Tabelle 3). Es handelt sich also um eine Scheinkausalität. Frauen und Männer spielen gleich oft Gesellschaftsspiele, ebenso wie Jungen und Mädchen. Es gibt einen schwachen positiven linearen Zusammenhang zwischen Gesellschaftsspielen und Kindern im Haushalt. Dieser verschwindet ebenfalls, wenn für das Alter eine Mindestzahl von 19 Jahren festgelegt wird. Wer stark überdurchschnittlich viel Zeit mit Schlaf (ha_1) verbringt, spielt in 17% der Fälle Gesellschaftsspiele. Je weniger Schlaf, desto seltener wurden Gesellschaftsspiele von den Studienteilnehmern gespielt (s. Tabelle

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

4). Wer dagegen sehr viel arbeitet, gehört nur halb so oft zur Gruppe der Gesellschaftsspieler wie der Rest der Bevölkerung. Wer wenig und sehr wenig Zeit mit der Haushaltsführung verbringt, kommt öfter zum Spielen als der Durchschnitt: Wer im untersten Viertel der Hausarbeit liegt, ist in gut 16% der Fälle im Untersuchungszeitraum dazu gekommen, Gesellschaftsspiele zu spielen. Wer in diesem Bereich sehr viel zu tun hat, spielt nur in 10,4% der Fälle Gesellschaftsspiele. Soziales Leben und

Variable	Quartil				Chi Quadrat	Cramers' V
	Q1	Q2	Q3	Q4		
Qha_1 Schlaf und Erholung	8,89	11,89	13,47	17,12	58193634	0,089
qha_2 Erwerbstätigkeit		17,22	10,79	6,66	141600274	0,138
qha_4 Haushalts- und Familienführung	16,17	13,1	11,88	10,4	26557619	0,060
qha_6 Soziales Leben/Unterhaltung	11,45	12,63	14,44	12,59	7776132	0,032
qha_63 Ausruhen/Auszeit/Zeit überbrücken		12,36	14,99	13,82	3569407	0,022
qha_7 Sport/Hobbys/Spiele		7,16	16,15	30,93	843861067	0,338
qha_763 18+ Computerspiel	11,22		22,05		97183586	0,115
qha_763 18+ Computerspiel (älter 18)	10,04		13,6		8888798	0,037
qha_8 Mediennutzung	16,34	12,67	13,44	9,73	36605025	0,07041
qha_84 Computer/Smartphone	14,2		11,36	11,42	13073543	0,042
qha_9 Wegezeiten/Hilfscodes	12,3	12,91	12,83	13,24	758290	0,010
qha_96 Wegezeiten Soziales Leben/Unterhaltung	11,11	17,49	13,5	14,52	19188687	0,051
qha7_nogame : Ha_7 abzüglich ha_761	8,12	11,5	14,43	18,24	93702984	0,113
qha7_nogame 18+ : Ha_7 abzüglich ha_761 (älter 18)	7,54	10,07	12,21	12,96	33705007	0,071
qhd15x 18+ : Monatliches Haushaltsnettoeinkommen (älter 18)	9,7	11,24	10,18	10,63	2681906	0,020

Tabelle 4: Verteilung der Gesellschaftsspielaktivitäten

Grundanteil der Spielenden liegt bei 12,81%

Signifikanzniveau von Cramers' V bei allen Variablen $p > 0.0001$

(eigene Darstellung und Berechnung, Daten: ZVE)

Unterhaltung (ha 6) ist unter den untersuchten Spielern nicht anders verteilt als im Rest der hochgerechneten Stichprobe. Selbst wenn man die Zeit zum Gesellschaftsspielen abzieht, liegen Brettspieler mehr als doppelt so oft im 4. Quartil der Zeitverwendung (18,24%) als im ersten (8,12%). Auch wenn man nur über 18jährige untersucht, liegen gut 5 Prozentpunkte zwischen ihnen. Das monatliche Haushaltsnettoeinkommen spielt keine Rolle für die Wahrscheinlichkeit zu spielen. Eben sowenig konnten Computernutzung oder Beschäftigung mit Computerspielen in einen linearen Zusammenhang mit Spielverhalten gebracht werden. Wenn man den Spielanteil nach Berufsstatus aufteilt, erscheinen zwei Blöcke, die Arbeitsfreien wie Studenten und Senioren und auf der anderen Seite die Erwerbstätigen. Einzige

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

Ausnahme sind die Arbeitslosen, diese spielen soviel wie Erwerbstätige (Abbildung 10).

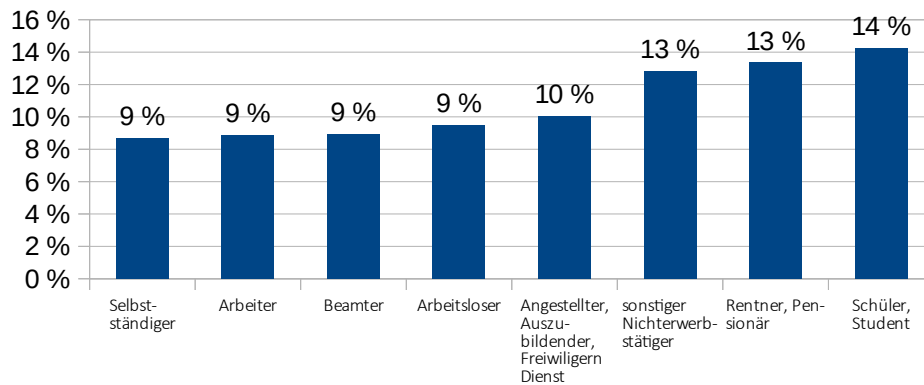


Abbildung 10: Gesellschaftsspieler nach Berufsstatus
(eigene Darstellung und Berechnung, Daten :ZVE)

4.4 Diskussion und Kritik

Die Analyse des *BoardGameGeek*-Datensatzes hat gezeigt, dass der Markt für Brett- und Kartenspiele in den letzten 10 Jahren extrem dynamisch war und sich bezüglich seiner Zielgruppe deutlich vervielfältigt hat. Das Wachstum an Neuerscheinungen ist nicht auf ein einzelnes Genre zurückzuführen, sondern auf allgemeines Wachstum. Dieses Wachstum geht einher mit von Spielenden subjektiv als besser empfundenen Spielen, die sich nun auch zunehmend an ein älteres Publikum richten.

Die Daten der ZVE haben deutlich gemacht, dass Spieler in Deutschland ein Phänomen der Mitte der Gesellschaft sind. Während viele Freizeitbeschäftigungen klar einer speziellen sozialen Lage zuzuordnen sind, man denke an Golfspielen, kann dies über Gesellschaftsspiele aufgrund der hier untersuchten Daten nicht behauptet werden. Quer durch alle sozialstrukturellen Merkmale wird gespielt. Frauen und Männer beteiligen sich gleichermaßen daran. Allerdings ist deutlich, dass relativ gesehen vor allem junge Menschen spielen. Absolut gesehen wird durch die Demographie deutlich, dass die meisten Menschen, die Gesellschaftsspiele spielen, erwachsen sind. Hinweise auf eine „Flucht vor dem Digitalen“ sind nicht auszumachen. Menschen, die Gesellschaftsspiele betreiben, mögen auch Computerspiele – genauso wie der Rest der Bevölkerung und beschäftigen sich nicht

auffällig mehr oder weniger mit Computern und Smartphones. Für unsere Hypothese des privaten Lebensstils der Aktiven bei Gesellschaftsspielen spricht zum Einen der positive Zusammenhang zwischen Zeit für persönliche und physiologische Regeneration (Schlaf) und Gesellschaftsspielaktivität. Dies ist aber auch gut dadurch zu erklären, dass Gesellschaftsspiele vor allem von solchen Menschen betrieben werden, die viel selbstbestimmte Zeit haben. Außerdem deutet sich ein Zusammenhang zwischen Gesellschaftsspielaktivität und kurzen Wegzeiten für Soziales an.

Die Daten der Zeitverwendungserhebung sind im Jahre 2011 und 2012 erhoben worden und deshalb potenziell zu früh, um den Brettspielboom unter Erwachsenen in seinen Auswirkungen zeigen können. Allerdings hat der Aufschwung der Brettspiele schon viel früher begonnen und der Vorwurf des Eskapismus (im Sinne von Realitätsflucht) an erwachsene Menschen, die spielen, ist auch älter. Dabei sind Brettspiele oft politisch, z.B. im Brettspiel „Deutschlandreise“ (Zeiss 1962) durch die Beibehaltung einer gesamtdeutschen Karte trotz der Spaltung Deutschlands (Meisner 2014).

BoardGameGeek ist die zentrale Anlaufstelle für Kenner von Brettspielen. Inzwischen ist es auch eine wichtige Plattform, um sich selbst darzustellen, ähnlich wie der Firmeneintrag in der Wikipedia. Der Werbeeffect gilt vor allem für Crowdfunding-Spiele, die besonders auf Aufmerksamkeit angewiesen sind. Die Daten von *BoardGameGeek* sind durch Freiwillige zusammengetragen worden und dementsprechend grundsätzlich kritisch zu betrachten. Allerdings ist es durch die große Nutzerzahl und den großen Interessentenkreis an korrekten Informationen unwahrscheinlich, dass Manipulationen unbeobachtet bleiben würden oder gar vom Betreiber geduldet oder vorangetrieben worden wären. Es gibt sogar eine ganze Reihe von Gegenmaßnahmen, welche die *BoardGameGeek*-Betreiber ergriffen haben, z.B. ein Ranking, dass außergewöhnliche Bewertungen relativiert (Williams 2007). Ein Interesse an Manipulation muss nur bei den Nutzerbewertungen zum Unterhaltungswert der Gesellschaftsspiele unterstellt werden. Die anderen in der Arbeit herangezogenen Metadaten sind für gezielte Manipulationen uninteressant. Aufgrund der Bedeutung des deutschen Spielmarktes für Märkte in aller Welt, nicht zuletzt USA, kann unterstellt werden, dass die Datenbank in Gänze auch für Deutschland aussagekräftig ist. Es gibt durchaus vereinzelt Abweichungen, beispielsweise bei den Altersempfehlungen je nach Land und Auflage. Aber angesichts der großen Zahl an Spielen, die

4. Gesellschaftsspiel im Spiegel der Daten (Hauptteil)

auch global vermarktet werden oder in gleich mehrsprachigen Varianten veröffentlicht werden, sind hier systematische Fehler der Analyse nicht in einer relevanten Größenordnung zu befürchten.

Die Zeitverwendungserhebung des Statistischen Bundesamtes ist im Gegensatz zur Spieldatenbank ein professionell erhobener Datensatz mit wissenschaftlichem Anspruch. Die Stichprobengröße von über 10.000 Personen ist erheblich größer als Marktforschungsumfragen, die oft nur 1.000 Personen telefonisch befragen. Die Erhebung durch Tagebücher ist außerdem genauer als retrospektive Schätzungen von Aktivitätshäufigkeiten, wie sie bei Umfragen häufig abgefragt werden (Theisen 2017, S. 12f). Aufgrund der schriftlichen Erhebung in deutscher Sprache sind Menschen, die schlecht Deutsch sprechen oder aus einem anderen Grund nicht lesen und schreiben können, systematisch nicht in dieser Erhebung erfasst (Maier 2014, S. 673). Gleiches gilt auch für viele Gesellschaftsspiele. Menschen, die Schrift nicht als Kulturtechnik nutzen können, haben bei vielen Spielen ebenfalls Schwierigkeiten. Die schriftliche Erhebung ist daher für unsere Fragestellung unproblematisch.

„Im Ergebnis stoßen daher Auswertungen für bestimmte Personengruppen aufgrund zu geringer Fallzahlen an ihre Grenzen“ (Theisen 2017, S. 23). Das trifft auch potenziell auf Brettspieler zu, aber dadurch, dass nur bivariate Zusammenhänge untersucht wurden, konnte auf eine Gesamtstichprobe von 10.706 Personen zurückgegriffen werden, von denen 1.672 Gesellschaftsspiele im Untersuchungszeitraum aufgezeichnet haben. Die Grenzen der ZVE-Daten sind in dieser Vorgehensweise unberührt geblieben.

5 Fazit und Ausblick

Die Gesellschaftsspiele einer Gesellschaft spiegeln ihre Ideale wieder. Die beliebtesten modernen Gesellschaftsspiele in Deutschland, *Eurogames*, setzen Motive wie „niemand bleibt zurück“, „jeder hat eine Chance auf Wohlstand“ (Gewinn) und „Diplomatie ist besser als Gewalt“ um. Beim Spiel können alle Teilnehmenden leicht die gleichen Startchancen erhalten, Wunschvorstellung der deutschen Mehrheitsgesellschaft seit dem Zweiten Weltkrieg. Es wird tatsächlich „Gesellschaft gespielt“ (Simmel 1969).

In dieser Arbeit wurde der Frage nachgegangen, ob sich die scheinbar neue Spielebegeisterung durch die Verbreitung des Lebensstils *Cocooning* erklären lässt. Sicherlich kann man am Spieltisch seine Ängste für einen Moment vergessen. Angst vor der unsicheren Moderne, die der Ursprung des Trends zu *Cocooning* sei, lässt sich nur schwer erheben, Indizien sprechen aber dagegen, dass die Angst in Deutschland umgeht (Abbildung 16, Abbildung 15). Die im Hauptteil untersuchten Daten legen nahe, dass die gemeinsame Beschäftigung mit Gesellschaftsspielen vielmehr ein Ausdruck der Freizeitkultur der Mitte der deutschen Gesellschaft ist. Männer und Frauen, Arm und Reich, Jung und Alt, alle spielen. Die Verbreitung des Gesellschaftsspiels macht sich nicht an demografischen Merkmalen fest. Menschen, die viel spielen, haben vor allem gemeinsam, dass sie viel frei verfügbare Zeit haben. Gesellschaftsspielen ist also eher Ausdruck eines Lebensabschnitts als eines Lebensstils. Spieler beschäftigen sich nicht mehr oder weniger mit analogen oder digitalen Medien, sie arbeiten eher weniger. Das Wachstum bei Gesellschaftsspielen nicht nur in Deutschland, sondern auch in vielen anderen Ländern, ist den untersuchten Daten zufolge vielmehr damit einhergegangen, dass die Gesellschaftsspiele sich gewandelt haben: Sie sind qualitativ besser geworden und sprechen verstärkt auch Erwachsene mit anspruchsvollen Spielen an.

Mit diesem Blick auf das Gesellschaftsspiel ist die soziologische Arbeit zum Thema kaum begonnen. Selbst die vorliegenden Datensätze verdienen weitere Auseinandersetzung. Vor allem die Zeitverwendungsdaten bieten noch viele Möglichkeiten beispielsweise der Analyse. Nicht nur verspricht eine multivariate Untersuchung interessante Vergleiche. Auch familiensoziologisch zu erforschen, ob das Gesell-

schaftsspiel Ausdruck oder Ursache eines gelungenen Familienlebens ist, stellt eine offene Fragestellung dar. Weiterhin wurden in dieser Untersuchung keine Unterscheidungen der Art der Gesellschaftsspiele gemacht. Zwar wurde in dieser Arbeit die Menge der Spielzeit untersucht, aber nicht das Verhalten beim Spiel. Gesellschaftsspiele sind kulturelle Artefakte. Welche Klischees und Motive drücken sich in den Spielen der verschiedenen Kulturen aus? Hier sind schon einige Stimmen aus der Geschichtswissenschaft zu hören gewesen, aber das Phänomen Gesellschaftsspiel verlangt aus verschiedenen Perspektiven betrachtet zu werden. Während das Spiel bereits voll im Gange ist, studiert die Soziologie noch die Regeln. Es wäre lehrreich, würden wir einmal eine Runde mitspielen.

6 Literaturverzeichnis

- Abels, Heinz, und Alexandra König. 2010. *Sozialisation: soziologische Antworten auf die Frage, wie wir werden, was wir sind, wie gesellschaftliche Ordnung möglich ist und wie Theorien der Gesellschaft und der Identität ineinanderspielen*. 1. Auflage. Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaften.
- Altrogge, Georg. 2017. Das hygge-Prinzip: "Ein guter Kaffee macht glücklicher als ein dritter Porsche in der Garage" › Meedia. <https://meedia.de/2017/06/19/das-hygge-prinzip-ein-guter-kaffee-macht-gluecklicher-als-ein-dritter-porsche-in-der-garage/> (Zugegriffen: 16. Sep. 2018).
- Ariès, Philippe. 1975. *Geschichte der Kindheit*. München ; Wien: Hanser.
- Beck, Sean. 2015. scrapers -Board Game Geek. <https://github.com/ThaWeatherman/scrapers/tree/master/boardgamegeek> (Zugegriffen: 1. Juli 2018).
- BoardGameGeek, LLC. 2012. XML API Terms of Use. https://boardgamegeek.com/wiki/page/XML_API_Terms_of_Use (Zugegriffen: 11. Sep. 2018).
- Branchenbrief international. 2011. Neue EU-Spielzeugrichtlinie in Kraft getreten. <http://www.nostheide.de/bb/?langid=&anz=255#a535> (Zugegriffen: 7. Sep. 2018).
- Braun, Ingram. 2016. Die Kenntnis des Dominospiels in Europa: Archäologie, Geschichte, Bibliographie. *Board Game Studies Journal* 10: 61–100.
- Brüderl, Josef et al. 2016. Beziehungs- und Familienpanel (pairfam). <https://dbk.gesis.org/dbksearch/sdesc2.asp?no=5678&db=e&doi=10.4232/pairfam.5678.7.0.0> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Buland, Rainer. 1995. 1.1 »Für eine freundliche Zukunft!« - Spielforschung, Spielpädagogik und Erziehung. In *Umwelt - Bildung: spielend die Umwelt entdecken*, Hrsg. Johannes Wessel und Harald Gesing. Neuwied: Luchterhand.
- Caillois, Roger. 1960. *Die Spiele und die Menschen Maske und Rausch*. Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Consumer Product Safety Commission. 2016. Children's Products. *CPSC.gov*. <https://www.cpsc.gov/Business--Manufacturing/Business-Education/childrens-products> (Zugegriffen: 25. Sep. 2018).
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1997. *Finding flow: the psychology of engagement with everyday life*. 1st ed. New York: BasicBooks.
- Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e. V. 2014. DVSI begrüßt das Urteil des EuGH bezüglich der Spielzeugrichtlinie. <https://www.dvsi.de/dvsi-news/59-dvsi-begruesst-das-urteil-des-eugh-bezueglich-der-spielzeugrichtlinie> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Deutsches SPIELemuseum e. V. o. J. boardgamegeek. <http://www.deutsches-spielmuseum.eu/index.php/dasspielenetz/267-boardgamegeek> (Zugegriffen: 11. Sep. 2018).

- Dierig, Carsten. 2010. Spielemesse: Warum deutsche Brettspiele so beliebt sind. *DIE WELT*, Oktober 22 <https://www.welt.de/wirtschaft/article10473515/Warum-deutsche-Brettspiele-so-beliebt-sind.html> (Zugegriffen: 18. Juli 2018).
- DIW Berlin / SOEP. 2012a. *SOEP 1990 - Erhebungsinstrumente 1990 (Welle 7) des Sozio-oekonomischen Panels*. Reprint d. Ausg. München, 1995. Hrsg. Infratest-Sozialforschung GmbH <München> Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung. Berlin: DIW Berlin / SOEP.
- DIW Berlin / SOEP. 2012b. *SOEP 1995 - Erhebungsinstrumente 1995 (Welle 12/West und Welle 6/Ost und Zuwanderer D1) des Sozio-oekonomischen Panels*. Reprint d. Ausg. München, 1995. Hrsg. Infratest-Sozialforschung GmbH <München> Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung. Berlin: DIW Berlin / SOEP.
- Donovan, Tristan. 2017. *It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books.
- Ernst, Synes. o. J. Sinn und Zweck. <https://www.spiel-des-jahres.com/de/sinn-und-zweck> (Zugegriffen: 12. Sep. 2018).
- Finkel, Irving. 2007. On the Rules for the Royal Game of Ur. In *Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*, Hrsg. Irving L. Finkel und British Museum, 16–32. London: British Museum Press.
- Fitzpatrick, Alex. 2016. This Board Game Designer Isn't Sorry About Taking a Big Risk. *Time*. <http://time.com/4385490/board-game-design/> (Zugegriffen: 9. Juli 2018).
- Flood, Chris. 2018. Category. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Category> (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Forbidding. 2018. FAQ. https://boardgamegeek.com/wiki/page/BoardGameGeek_FAQ (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Forschungsdatenzentren der Statistischen Ämter des Bundes und der Länder. 2016. Datenangebot | Zeitverwendungserhebung 2012/2013. <http://www.forschungsdatenzentrum.de/bestand/zve/suf/2012-2013/> (Zugegriffen: 23. Sep. 2018).
- Forschungsgruppe Wahlen. 2018. Politbarometer. http://www.forschungsgruppe.de/Umfragen/Politbarometer/Langzeitentwicklung_-_Themen_im_Ueberblick/Wirtschaft_und_Soziales/ (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- Freericks, Renate, und Dieter Brinkmann, Hrsg. 2015. *Handbuch Freizeitsoziologie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Fritzsche, Sylke. 2001. „Zur Soziologie des Spiels“. Diplomarbeit, Chemnitz: Technische Universität Chemnitz <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:ch1-200200033> (Zugegriffen: 24. Aug. 2018).
- Gesis. 2018. /pairfam/data/parenting8/act1i7. *paneldata.org*. <https://paneldata.org/pairfam/data/parenting8/act1i7> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Harth, Annette, und Gitta Scheller. 2012. Bedeutung der Wohnung. In *Das Wohnerlebnis in Deutschland*, 75–93. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Heimlich, Ulrich. 2015. *Einführung in die Spielpädagogik*. 3., aktualisierte und erweiterte Auflage. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

- von Hilgers, Philipp. 2000. Eine Anleitung zur Anleitung. Das taktische Kriegsspiel 1812-1824. *Board game studies : International journal for the study of board games* 59–77.
- Holodynski, Manfred. 1995. Umweltspiele - Ein Überblick zu ihren spielspsychologischen Grundlagen. In *Umwelt - Bildung: spielend die Umwelt entdecken*, Hrsg. Johannes Wessel und Harald Gesing. Neuwied: Luchterhand.
- Horx-Strathern, Oona. 2018. Der Hygge-Trend. <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/zukunftsreport/der-hygge-trend/> (Zugegriffen: 16. Sep. 2018).
- Huizinga, Johan. 2015. *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 24. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl.
- lfD Allensbach. 2017a. Anzahl der Personen in Deutschland, die in der Freizeit Gesellschaftsspiele (z.B. Monopoly, Siedler von Catan) spielen, nach Häufigkeit von 2013 bis 2017 (in Millionen). *Statista - Das Statistik-Portal*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171127/umfrage/haeufigkeit-des-spielens-von-gesellschaftsspielen-in-der-freizeit/> (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- lfD Allensbach. 2017b. Beliebteste Freizeitaktivitäten, Hobbies und Sportarten in Deutschland nach häufiger Ausübung in den Jahren 2015 bis 2017. *Statista - Das Statistik-Portal*. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/171168/umfrage/haeufig-betriebene-freizeitaktivitaeten/> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Kirchgeorg, Manfred. 2018. Definition: Cocooning. *Gabler Wirtschaftslexikon*. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cocooning-31125/version-254690> (Zugegriffen: 14. Sep. 2018).
- Klug, Katharina. 2018. Cocooning: Unser Zuhause als digitales Lifestyle-Drehkreuz. In *Vom Nischentrend zum Lebensstil*, 7–15. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Kobbert, Max. 2018. Entwicklungen in jüngerer Zeit. In *Kulturgut Spiel*. Nürnberg: (im Druck).
- Korte, Rainer. 1995. Zur gesellschaftlichen Bedeutung des Spielens. In *Umwelt - Bildung: spielend die Umwelt entdecken*, Hrsg. Johannes Wessel und Harald Gesing. Neuwied: Luchterhand.
- Kramer, Wolfgang. 2000. The German Game Market. *The Games Journal | A Magazine About Boardgames*. <http://www.thegamesjournal.com/articles/GermanGameMarket.shtml> (Zugegriffen: 7. Sep. 2018).
- Lee, Gabriel. 2017. Weight. *BoardGameGeek*. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Weight> (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Maier, Lucia. 2014. Methodik und Durchführung der Zeitverwendungserhebung 2012/2013. In *Wirtschaft und Statistik November 2014*, Hrsg. Statistisches Bundesamt, 672–679. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt.
- Meisner, Matthias. 2014. Brettspiel „Deutschlandreise“: Wie Ravensburger den Mauerbau wegschwieg - Welt - Tagesspiegel. *Der Tagesspiegel*. <https://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/brettspiel-deutschlandreise-wie-ravensburger-den-mauerbau-wegschwieg/9537368.html> (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).

- Merz Verlag. 2008. Internationale Spieltage SPIEL.
<https://web.archive.org/web/20080919120419/http://www.merz-verlag.com:80/spiel/p020.php4> (Zugegriffen: 11. Sep. 2018).
- O A. 2018. Codebuch Erziehung Welle 2 2009/2010.
http://www.pairfam.de/fileadmin/user_upload/redakteur/publis/Dokumentation/Codebooks/Release9.1/Codebuch_Erziehung_de__pairfam_Welle_2_2009-10.pdf (Zugegriffen: 7. Sep. 2018).
- Oberlechner, Manfred. 1999. Jenseits des Kalküls: Das Spiel aus gesellschaftskritischer Sicht. In *Automatenspiele, Homo ludens*, Hrsg. Günther G. Bauer. München ; Salzburg: Katznbichler.
- oberpfalznetz.de. 2009. Familien: Häufigste gemeinsame Freizeitaktivitäten | Umfrage. *Statista - Das Statistik-Portal*.
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/163698/umfrage/haeufigste-gemeinsame-freizeitaktivitaeten-von-familien/> (Zugegriffen: 4. Aug. 2018).
- Oliver, Marie elizabeth. 2018. Board game nights are having a moment. Here's how to join in. *Washington Post*, Januar 10
https://www.washingtonpost.com/lifestyle/home/board-game-nights-are-having-a-moment-heres-how-to-join-in/2018/01/09/0c32eb30-d3c0-11e7-95bf-df7c19270879_story.html (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- Olson, Walter. 2009. Scrap The Consumer Product Safety Improvement Act. *Forbes*. 2009/01/16/cpsia-safety-toys-oped-cx_wo_0116olson (Zugegriffen: 25. Aug. 2018).
- Otte, Gunnar. 2013. Lebensstile. In *Handwörterbuch zur Gesellschaft Deutschlands*, Hrsg. Steffen Mau und Nadine M. Schöneck, 538–551. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Otte, Gunnar, und Jörg Rössel. 2012. Einführung. In *Lebensstilforschung, Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie Sonderhefte*, Hrsg. Jörg Rössel und Gunnar Otte. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Piaget, Jean. 1996. *Nachahmung, Spiel und Traum: die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde*. 4. Aufl. Stuttgart: Klett.
- R+V Versicherung. 2018. Angstindex* für Deutschland in den Jahren 1992 bis 2018. *Statista - Das Statistik-Portal*.
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/575916/umfrage/angstindex-fuer-deutschland/> (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- Reed, Scott A. 2013. Naming Conventions.
https://boardgamegeek.com/wiki/page/Naming_Conventions# (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Rogerson, Melissa J., Martin Gibbs, und Wally Smith. 2016. „I Love All the Bits“: The Materiality of Boardgames. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '16*, 3956–3969. Santa Clara, California, USA: ACM Press <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2858036.2858433> (Zugegriffen: 24. Aug. 2018).
- Runkel, Gunter. 2003. *Das Spiel in der Gesellschaft*. 1., Aufl. Münster: LIT.
- Schädler, Ulrich. 2017. Irving L. Finkel (hrsg.), Ancient Board Games in Perspective. *Bonner Jahrbücher* 209: 425–427.
- Schönleben, Dominik. 2017. Das goldene Zeitalter der Brettspiele hat begonnen. *WIRED*, Dezember 29 <https://www.wired.de/article/twilight-imperium-das-goldene-zeitalter-der-brettspiele-hat-begonnen> (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).

- Schulze, Gerhard. 2005. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Um den Anhang gekürzte und mit einem neuen Vorwort versehene 2. Auflage. Frankfurt/Main New York: Campus Verlag.
- Simmel, Georg. 1969. Soziologie der Geselligkeit. In *Verhandlungen des 1. Deutschen Soziologentages vom 19. bis 22. Oktober 1910 in Frankfurt am Main.*, Hrsg. Deutsche Gesellschaft für Soziologie, 1–16. Frankfurt am Main: Sauer u. Auvermann.
- Snider, Mike. 2013. Cocooning: It's back and thanks to tech, it's bigger. *usatoday*, Februar 18
<https://www.usatoday.com/story/tech/personal/2013/02/15/internet-tv-super-cocoons/1880473/> (Zugegriffen: 14. Sep. 2018).
- SOEP e.V. o. J. /soep-core/data/lp/lp0604. *paneldata.org*. <https://paneldata.org/soep-core/data/lp/lp0604> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Sommer, Michael. 2018. Aktuelle Konsumtrends: Luxus, Nachhaltigkeit und Gesundheit Hrsg. Institut für Demoskopie Allensbach. https://www.ifd-allensbach.de/fileadmin/AWA/AWA_Praesentationen/2018/AWA_2018_Sommer_Konsumtrends_Handout.pdf (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- Spiegel. 2017. Umsatz mit Gesellschaftsspielen in Deutschland von 2005 bis 2016*. *Statista - Das Statistik-Portal*.
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/796288/umfrage/umsatz-mit-gesellschaftsspielen-in-deutschland/> (Zugegriffen: 6. Sep. 2018).
- Spiel des Jahres e.V. o. J. Preisträgerarchiv.
<https://www.spiel-des-jahres.com/de/preistraegerarchiv> (Zugegriffen: 12. Sep. 2018).
- Spiele-Autoren-Zunft e.V. 2017. Autoren, Verlage und Kulturrat: Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufnehmen!
<https://www.spieleautorenzunft.de/spiele-in-die-dnb.html> (Zugegriffen: 7. Sep. 2018).
- Splendid Research GmbH. 2017. *Spieleland Deutschland*. Hamburg
<https://www.splendid-research.com/de/studie-gesellschaftsspiele.html> (Zugegriffen: 24. Aug. 2018).
- Statista. 2018. Spielzeug: Umsatz der größten Hersteller im Jahr 2017 weltweit | Statistik. *Statista - Das Statistik-Portal*.
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/248978/umfrage/umsatz-der-groessten-spielzeugfirmen-welweit/> (Zugegriffen: 9. Sep. 2018).
- Stenros, Jaakko. 2017. The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture* 12: 499–520.
- Stiftung für Zukunftsfragen. 2018. Freizeit-Monitor 2018.
<http://www.freizeitmonitor.de/download/freizeitmonitor-2018/> (Zugegriffen: 5. Sep. 2018).
- Teuber, Klaus. 1995. *Die Siedler von Catan*. 1. Aufl. Kosmos.
- Theisen, Christiane. 2017. die Zeitverwendungserhebung 2012/2013 Methodik, Durchführung und Vergleichbarkeit. In *Wie die Zeit vergeht - Analysen zur Zeitverwendung in Deutschland*, 17–24. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt.
- Voegelin, Eric. 2014. Homo Ludens Eine Besprechung. In *Das Spielelement der Kultur: Spieltheorien nach Johan Huizinga*, Hrsg. Johan Huizinga, Georges

- Bataille, Roger Caillois, Eric Voegelin und Markus Knut Ebeling. Berlin: Matthes & Seitz.
- VuMA. 2018. *Berichtsband VuMA 2018*. <https://www.vuma.de/vuma-praxis/vuma-berichtsband/>.
- Wasserman, Joe A., Jaime Banks, und Julia K. Weiss. 2018. Motivations for Playing Boardgames. Salt Lake City UT: bisher unveröffentlicht.
- Williams, Russ. 2017. ratings. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/ratings> (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Williams, Russ. 2007. Shilling | Wiki | BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Shilling> (Zugegriffen: 13. Sep. 2018).
- Wingfield, Nick. 2014. High-Tech Push Has Board Games Rolling Again. *The New York Times*, Mai 5 <https://www.nytimes.com/2014/05/06/technology/high-tech-push-has-board-games-rolling-again.html> (Zugegriffen: 4. Aug. 2018).
- Woods, Stewart. 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, N.C: MCFARLAND & CO INC.
- Wüllner, Daniel. 2018. Mehr als 400 Spiele habe ich im letzten Jahr ausprobiert. *sueddeutsche.de*, Juli 23 <https://www.sueddeutsche.de/panorama/interview-am-morgen-spiel-des-jahres-mehr-als-spiele-habe-ich-im-letzten-jahr-ausprobiert-1.4061258> (Zugegriffen: 1. Sep. 2018).
- Yee, Nick. 2017. The Primary Motivations of Board Gamers: 7 Takeaways - Quantic Foundry. <https://quanticfoundry.com/2017/04/27/board-gaming-motivations/> (Zugegriffen: 24. Aug. 2018).
- Zeiss, Jochen. 1962. *Deutschlandreise*. Ravensburger Spieleverlag.

7 Anhang

7.1 Abbildungen

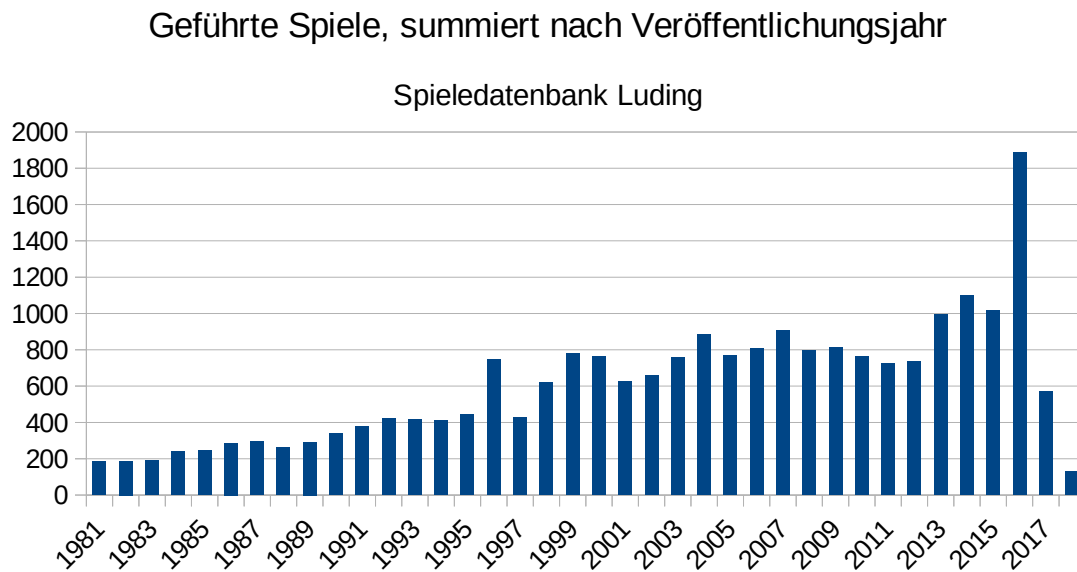


Abbildung 11: Gesellschaftsspiele in der Spieldatenbank Luding seit 1980
(eigene Darstellung, Quelle: Spieldatenbank Luding (luding.org))

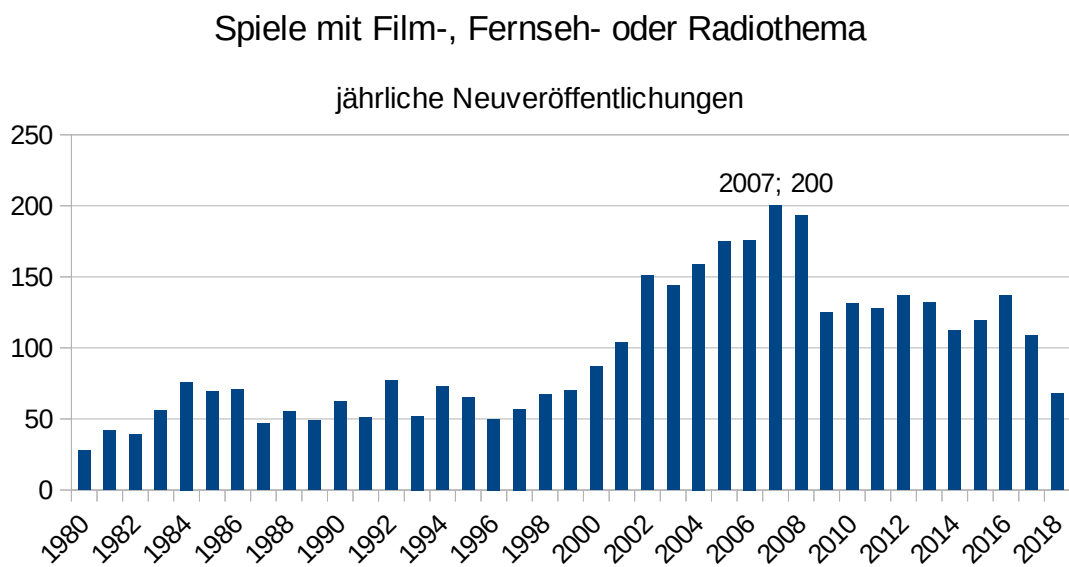


Abbildung 12: Anzahl der Spiele mit Themen aus Film, Fernsehen oder Radio
Zuordnung aufgrund der entsprechenden Spielfamilie (eigene Darstellung, Daten: BGG)

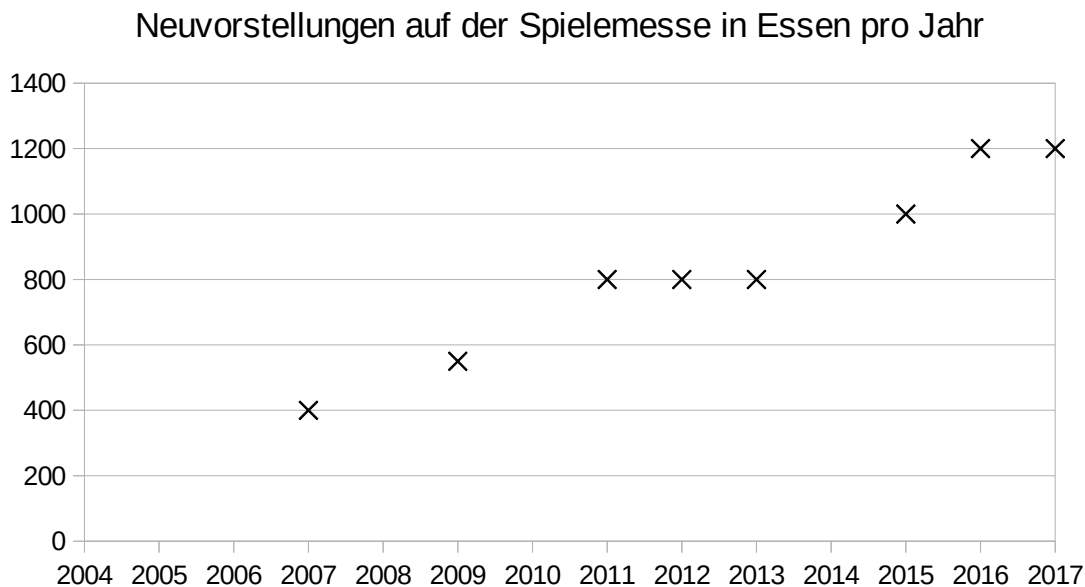


Abbildung 13: Neuvorstellungen auf der Spielemesse in Essen

(eigene Darstellung, Daten: Friedhelm Merz Verlag GmbH&Co KG - archivierte Webseiten (Merz Verlag 2008))

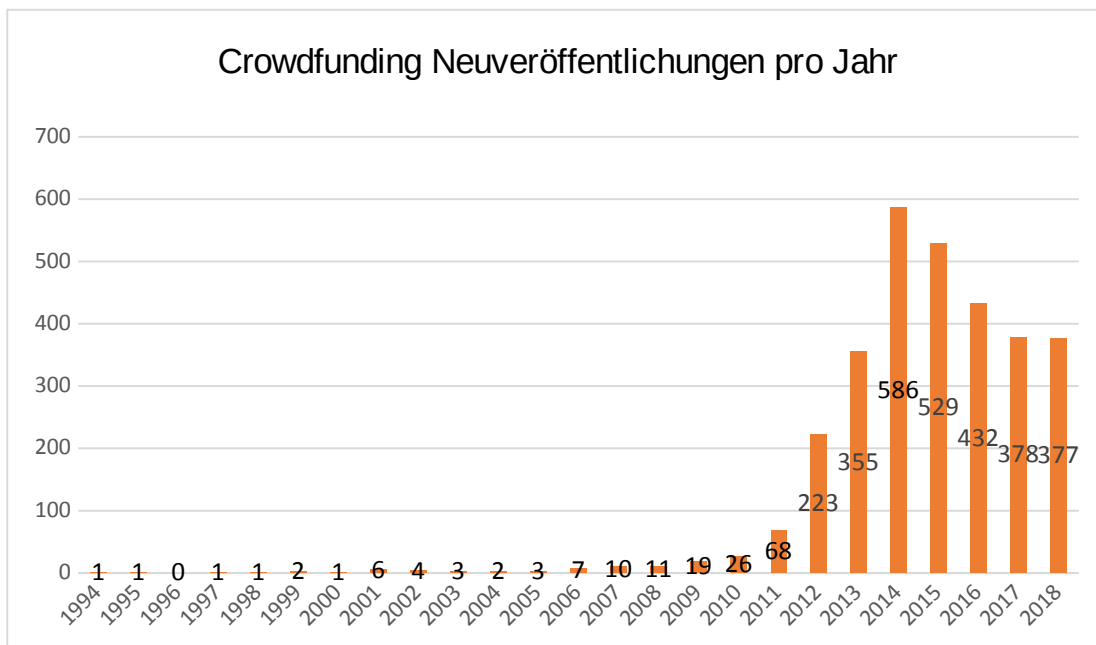


Abbildung 14: Crowdfunding-Veröffentlichungen seit 1994.

Durch Crowdfunding finanzierte Neuauflagen älterer Spiele werden dem Jahr der Erstveröffentlichung zugeordnet. Kickstarter existiert seit 2009, alle älteren Spiele wurden also neu aufgelegt. Nicht veröffentlichte Spiele/gescheiterte Crowdfundings sind nicht aufgeführt.

(eigene Darstellung. Daten: BGG)

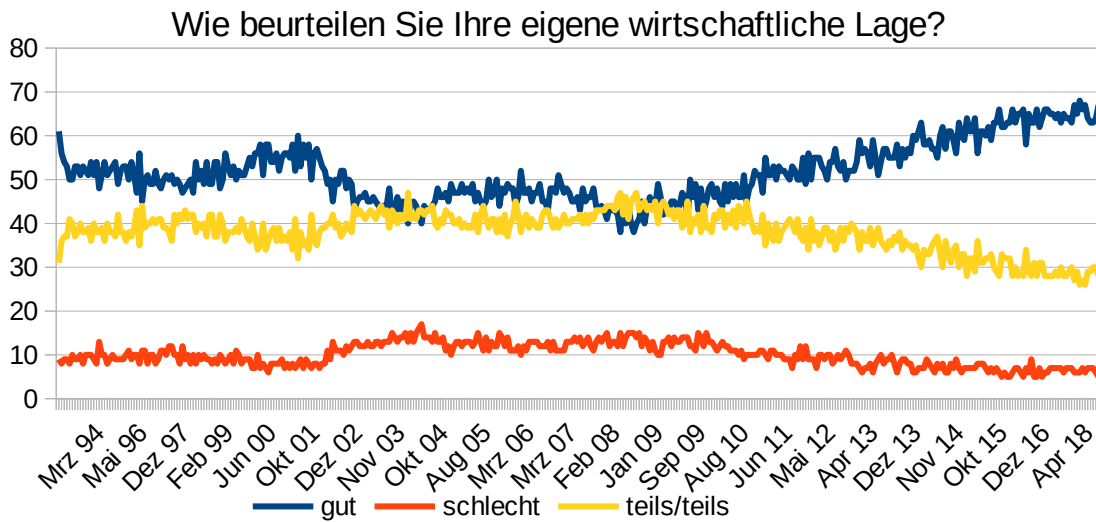


Abbildung 15: Beurteilung der eigenen wirtschaftlichen Lage
(eigene Darstellung, Quelle: Politbarometer (Forschungsgruppe Wahlen 2018))

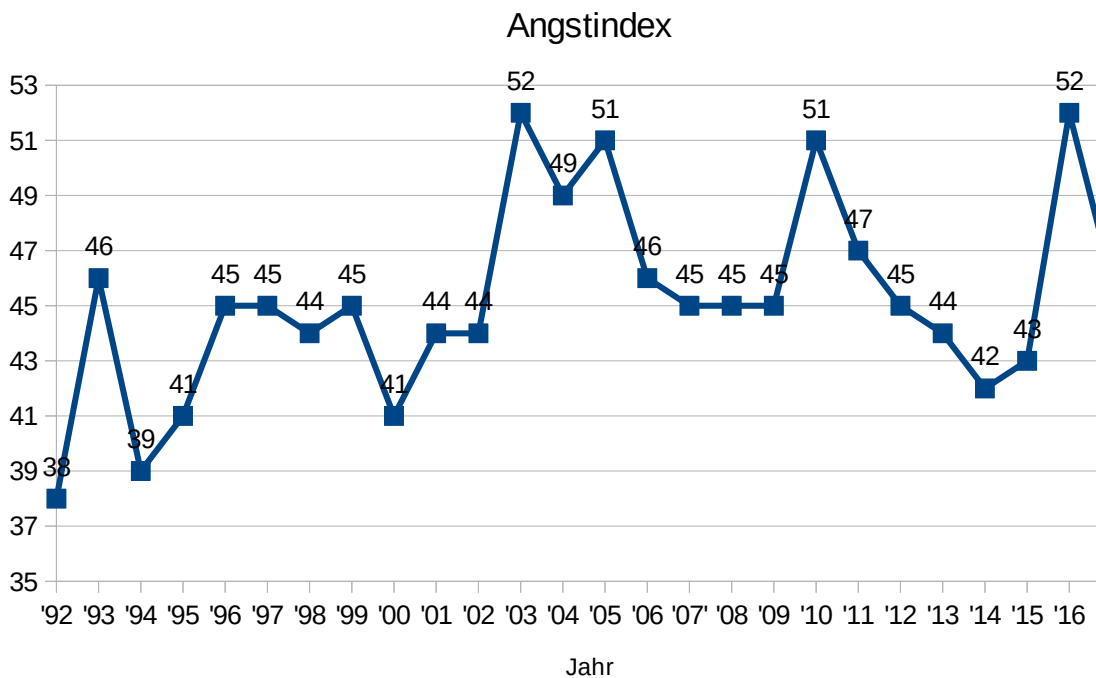


Abbildung 16: Angstindex seit 1992
Gesamtdurchschnitt aller abgefragten Ängste in Prozent.
(eigene Darstellung Quelle: (R+V Versicherung 2018))

Anzahl der Personen in Deutschland die Gesellschaftsspiele spielen nach Häufigkeit

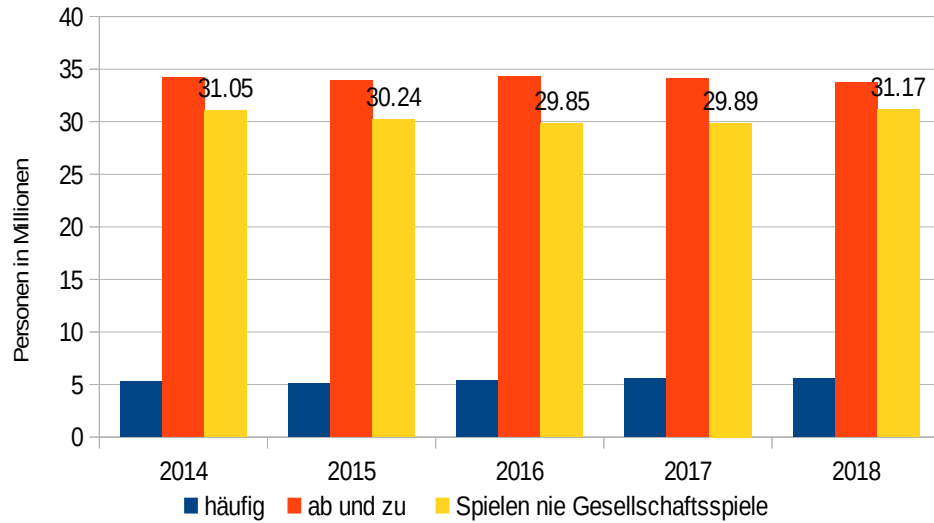


Abbildung 17: Ausübung von Gesellschaftsspiel in Deutschland
(eigene Darstellung, Quelle: (IfD Allensbach 2017a))

7.2 Tabellen

Variable	Label	N Missings	Durchschnitt Minimum	Median	Maximum	Standard- abweichung	
spiele_dummy		0	0	0,13	0	1	282,26
computerspiele_dummy		0	0	0,15	0	1	298,06
kinderhh_dummy		0	0	0,30	0	1	381,57
ehrenamt_dummy		0	0	0,32	0	1	387,32
bildung_dummy		0	0	0,15	0	1	298,81
arbeit_dummy		0	0	0,50	1	1	415,07
ha7_nogame	Ha_7 abzüglich ha_761	73	0	8851,84	5400	164400	9506952
qha_1	Quartile für Variable ha_1	73	0	1,49	1	3	929,83
qha_2	Quartile für Variable ha_2	73	1	1,79	2	3	714,33
qha_3	Quartile für Variable ha_3	73	1	1,30	1	3	589,42
qha_4	Quartile für Variable ha_4	73	0	1,54	2	3	898,75
qha_5	Quartile für Variable ha_5	73	1	1,58	1	3	729,12
qha_6	Quartile für Variable ha_6	73	0	1,52	2	3	925,41
qha_7	Quartile für Variable ha_7	73	0	1,43	1	3	918,74
qha_8	Quartile für Variable ha_8	73	0	1,61	2	3	927,49
qha_9	Quartile für Variable ha_9	73	0	1,49	2	3	934,00
qha_62	Quartile für Variable ha_62	73	1	1,54	1	3	724,65
qha_63	Quartile für Variable ha_63	73	0	1,34	2	3	1068,80
qha_84	Quartile für Variable ha_84	73	0	1,26	0	3	1093,62
qha_96	Quartile für Variable ha_96	73	0	1,31	2	3	1048,94
qha_761	Quartile für Variable ha_761	73	1	1,26	1	3	555,08
qha_763	Quartile für Variable ha_763	73	1	1,29	1	3	587,85
qha7_nogame	Quartile für Variable ha7_nogame	73	0	1,42	1	3	940,48
qhd15x	Quartile für Variable hd15x	73	0	1,35	1	3	951,13

Tabelle 5: Generierte Variablen aus der Zeitverwendungserhebung
(eigene Berechnungen und Darstellung)

Variable	Label	N Missings	Minimum	Durchschnitt	Median	Maximum	Standard- abweichung
ha_1	1 Persönlicher Bereich/ Physiologische Regeneration (HA)	73	52200	120374,00	119400	259200	14633352
ha_2	2 Erwerbstätigkeit (HA)	73	0	24967,00	1200	163800	24763309
ha_3	3 Qualifikation/Bildung (HA)	73	0	4767,38	0	118200	11680588
ha_4	4 Haushaltsführung und Betreuung der Familie (HA)	73	0	30823,00	27600	131400	17765640
ha_5	5 Ehrenamt/Freiwilligenarbeit etc. (HA)	73	0	3146,05	0	92400	6296114
ha_6	6 Soziales Leben/Unterhaltung (HA)	73	0	17572,00	14400	103800	11759305
ha_7	7 Sport/Hobbys/Spiele (HA)	73	0	9920,84	6000	164400	10268095
ha_8	8 Mediennutzung (HA)	73	0	33258,00	30000	150600	16333605
ha_9	9 Zweckbestimmte Wegezeiten/Hilfscodes (HA)	73	0	14239,00	12600	134400	8437076
ha_62	62 Unterhaltung und Kultur (HA)	73	0	3577,37	0	86400	6482921
ha_63	63 Ausruhen/Auszeit/Zeit überbrücken (HA)	73	0	4045,66	1200	95400	5752753
ha_84	84 Computer/Smartphone (HA)	73	0	4112,95	0	82200	6243553
ha_96	96 Wegezeiten Soziales Leben/Unterhaltung (HA)	73	0	2808,36	1200	45600	3749516
ha_761	761 Gesellschaftsspiele/Spiel miteinander (HA)	73	0	1069,00	0	57000	3190837
ha_763	763 Computerspiele (HA)	73	0	1792,13	0	157800	6103873
hd15x	Monatliches Haushaltsnettoeinkommen	73	1	9,06	9	18	3659,30
ha3	Geschlecht	0	1	1,51	2	2	415,01
alter_gr2	6 Altersgruppen, Personen ab 10 Jahren	0	1	4,49	5	6	1015,03
soz	Soziale Stellung	0	-2	3,97	3	8	2043,84
bildung_typ	Bildung typisiert	0	-2	1,98	2	3	998,41

N=10706

Tabelle 6: Summierte Variablen aus der Zeitverwendungserhebung
 ha Variablen jeweils als Summe der drei Erhebungstage
 (eigene Berechnung, Quelle: ZVE)

Jahrgang	Nutzer empfinden die Herstellerempfehlung als			Σ
	zu niedrig	richtig	zu hoch	
2002		1		1
2003			1	1
2005			1	1
2008	3	1	1	5
2009	1	1	1	3
2010	2		6	8
2011			14	14
2012	3	3	18	24
2013	3	2	24	29
2014	8	5	30	43
2015	9	11	32	52
2016	3	2	31	36
2017	2	9	36	47
2018	2	2	14	18
2019	1		2	3
Summe	37	37	211	285

Tabelle 7: Vergleich der Altersempfehlungen von BoardGameGeek-Nutzern und Herstellern für Gesellschaftsspiele

Spiele ab 13 und 14 Jahren im Vergleich - Kodierung: Wenn die Herstellerangabe kleiner war als die Nutzerempfehlung wurde als zu niedrig kategorisiert, umgekehrt wurde als zu hoch kategorisiert übereinstimmen als richtig.

(eigene Berechnung und Darstellung, Daten: BGG)

7.3 Programme

7.3.1 Datenerhebung BoardGameGeek

Das Skript zum Herunterladen der Spieledatenbank-BoardGameGeek befindet sich online (Beck 2015) und auf dem beigefügten Datenträger.

Das selbstgeschriebene Skript, um zusätzliche Informationen von BoardGameGeek zu erhalten, folgt in gekürzter aber funktionstüchtiger Fassung. Die vollständige Version ist ebenfalls auf dem Datenträger.

```
import scrapy
# Scrapy Framework zum Herunterladen von Webseiten importieren

class QuotesSpider(scrapy.Spider):
    name = "bgg"
    start_urls = [
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/22475',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/25665',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/28907',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/31557',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/31563',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/32399',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/33157',
        'https://boardgamegeek.com/boardgame/33451'
    ]
    # Webseiten herunter laden. In diesem Beispiel nur einige URLs Als Beispiel.
    # Vollständige Liste mit über 5000 URLs auf dem Datenträger

    def parse(self, response):

        strresponse=str(response.text)
        start_minage=strresponse.find('"playerage":') # Heruntergeladene Seite
        # nach Stichwort Playerage durchsuchen und inhalt als user_minage abspeichern
        end_minage=strresponse.find('"',start_minage+13)
        user_minage=strresponse[start_minage+13:end_minage]

        if len(str(user_minage)) > 4: # Leere Antworten 0 setzen
            user_minage=0

        start_id=strresponse.find('"objectid":') # Gleiches für id machen
        end_id=strresponse.find('"',start_id+11)
        item_id=strresponse[start_id+11:end_id-1]

        yield { # id und user_minage in tabelle ausgeben
            'id': item_id,
            'user_minage': user_minage,
        }
```

7.3.2 Datenaufbereitung Skript ZVE

```

*Vor Verwendung müssen die mitgelieferten Einleserouten ausgeführt
werden ;
libname lib1  "/folders/myfolders/"; *Datenbibliothek mit Datensätzen
einlesen;

*Datensätze in work kopieren und nur benötigte Variablen behalten;
data ZVE13_HH; *Haushaltsdaten;
    set lib1.ZVE13_ANON_HH (keep= id_hhx juki gemgr ha1x hd15x hrfh95);
/*juki ist Alter des jüngsten Kindes in Haushalten mit Kindern
unter 18 Jahren */
run;

data ZVE13_SUM; *Aufsummierte Aktivitätenliste in work kopieren und nur
benötigte Variablen behalten;
    set lib1.ZVE13_ANON_SUM(keep=id_persx id_hhx hrft95 ha_1-ha_9 ha_62
ha_63 ha_84 ha_96 ha_761 ha_763); *Welche Variablen erhalten bleiben
sollen;
run;

data ZVE13_PERS; *Personendatensatz in work kopieren und nur benötigte
Variablen behalten;
    set lib1.zve13_anon_pers(keep=id_persx ha3 alterx  alter_gr2 hrfp95
ph35 soz bildung_typ); *alter geschlecht personennummer
hochrechnungsfaktor;
run;

*Datensatz ZVE13_Sum nach Personennummer sortieren;
PROC SORT DATA = ZVE13_SUM ;
    BY id_persx ;
run;

*Summe aus den Tagebuch 3 Tagen bilden und in eine Zeile zusammenfassen;
proc means data = ZVE13_SUM nway noprint; /*addieren der tage personendid
nach*/
class id_persx;
var  ha_1-ha_9  ha_62 ha_63  ha_84  ha_96  ha_761  ha_763 ha_4  ha_5 ha_6
ha_7 ha_8 ha_9 ha_62 ha_63 ha_84 ha_96 ha_761 ha_763 hrft95;
output out=ZVE13_average sum =;
run;

*Hilfsdatensatz erstellen um Haushaltsnummer wieder mit Personennummer zu
verknüpfen;
data ZVE13_unite; *datensatz der nur aus haushalten un personen besteht;
set ZVE13_Sum(keep=id_hhx id_persx);
run;

*Datensätze sortieren für Vereinigung;
PROC SORT DATA =ZVE13_unite Nodup; *auch werden die duplikate gelöscht;
    BY id_persx ;
run;

PROC SORT DATA = ZVE13_AVERAGE ;
    BY  id_persx ;

```

```

run;
*Datensätze vereinigen um Personennummer und Haushaltsnummer wieder zu
verknüpfen;
data ZVE_AVERAGE_hhx;
  merge ZVE13_AVERAGE ZVE13_unite;
  by id_persx;
  drop _freq_ _type_;
run;

*Haushaltsinformationen zu den Zeitverwendungsdaten hinzufügen;

PROC SORT DATA = ZVE_AVERAGE_hhx ;
  BY id_hhx ;
run;

PROC SORT DATA = ZVE13_HH ;
  BY id_hhx ;
run;

data ZVE_AVERAGE_HH;
  merge ZVE_AVERAGE_hhx ZVE13_HH;
  by id_hhx;
run;

*Personeninfo hinzufügen;

PROC SORT DATA = ZVE13_PERS;
  BY id_persx ;
run;

PROC SORT DATA = ZVE_AVERAGE_HH ;
  BY id_persx ;
run;

data ZVE_AVERAGE_HH_PERS; *Haushalts und Personendaten sowie Summe der
Zeitverwendungstage in einer Zeile;
  merge ZVE_AVERAGE_HH ZVE13_PERS;
  by id_persx;
  if alterx < 10 then delete; *kinder löschen von denen keine
haushaltsdaten erhoben wurden;
run;

data lib1.ZVE_GAME; *Daten dauerhaft als zve_game in lib1 speichern und
Dummies anlegen;
  set ZVE_AVERAGE_HH_PERS;
  if ha_761 =0 Then spiele_dummy=0 ; Else spiele_dummy=1;
  if ha_763 =0 Then computerspiele_dummy=0 ; Else computerspiele_dummy=1;
  if juki =-2 Then kinderhh_dummy=0 ; Else kinderhh_dummy=1;
  if ha_5 =0 Then ehrenamt_dummy=0 ; Else ehrenamt_dummy=1;
  if ha_3 =0 Then bildung_dummy=0 ; Else bildung_dummy=1;
  if ha_2 =0 Then arbeit_dummy=0 ; Else arbeit_dummy=1;
  ha7_nogame = ha_7 -ha_761;

  run;

*Percentilvariablen bilden (Quartile weil 4 eingestellt ist) und an
Datensatz anhängen;

```

```
proc rank data=lib1.zve_game groups=4 out=lib1.zve_game ;
  var  ha_1-ha_9 ha_62 ha_63 ha_84 ha_96 ha_761 ha_763 ha7_nogame
hd15x;
  ranks qha_1-qha_9 qha_62 qha_63 qha_84 qha_96 qha_761 qha_763
qha7_nogame qhd15x;
  label qha_1="qHA1 Quartile Persoenlicher Bereich und Physiologische
Regeneration"
  arbeit_dummy="Dummyvariable Erwerbstaetigkeit"
  qha_2="qHA2 Quartile Erwerbstaetigkeit"
  qha_3="qHA3 Quartile Qualifikation und Bildung"
  qha_4="qHA4 Quartile Haushaltsfuehrung und Betreuung der Familie"
  bildung_dummy="Dummyvariable Bildung"
  qha_63="Quartile Ausruhen"
  qha_84="Quartile computer und smartphone"
  qha_96="Quartile Wegzeiten Soziales";
run;
```

7.3.3 AuswertungsSkript ZVE

```

libname lib1  "/folders/myfolders/"; /*diesen Pfad anpassen*/

proc freq data=lib1.zve_game;
title'uebersicht';
tables spiele_dummy;
run;

proc means data=lib1.zve_game n nmiss min mean median max std;
title "Deskriptive Statistik";
*var ha_4 ha_5 ha_6 ha_7 ha_8 ha_84 ha_9 ha_62 ha_63 ha_96 ha_761
ha_763;

run;

/*##### Hauptauswertung #####*/
*Plots und Kreuztabellen ;
proc freq data=lib1.zve_game;
title'Kreuztabellen alle Personen';
tables (spiele_dummy) *(qha_1-qha_4 qha_6-qha_9 qha_62 qha_63
qha_84 qha_96 qha_763 qha7_nogame soz bildung_typ ehrenamt_dummy
kinderhh_dummy bildung_dummy ha3 alter_gr2 qhd15x) / NOFREQ chisq expected
measures
plots(only)=(freqplot(scale=Percent ) mosaicplot);
weight hrfp95;

run;

proc freq data=lib1.zve_game;
title'Kreuztabellen personen aelter als 18';
tables (spiele_dummy) *(qha_1-qha_4 qha_6-qha_9 qha_62 qha_63
qha_84 qha_96 qha_763 qha7_nogame soz bildung_typ ehrenamt_dummy
kinderhh_dummy bildung_dummy ha3 alter_gr2 qhd15x) / NOFREQ chisq
plots(only)=(freqplot(scale=Percent ) mosaicplot);
weight hrfp95;
where alterx>18;
run;

proc freq data=lib1.zve_game;
title'Kreuztabelle Soz';
tables (spiele_dummy) *(soz) / NOFREQ chisq
plots(only)=(freqplot(scale=Percent ) mosaicplot);
weight hrfp95;
where soz>0;
run;

```

7.4 Datenträger

Zur Gewährleistung der Nachvollziehbarkeit lag der Abschlussarbeit ein Datenträger bei. Dieser Datenträger enthält:

- die verwendeten Skripte zum Herunterladen der *BoardGameGeek*-Datenbank
- der Arbeitsdatensatz der *BoardGameGeek*-Datenbank
- die Dokumentation der Datensätze zur Zeitverwendung, wie sie vom Bundesamt für Statistik zur Verfügung gestellt wurde

bis auf die ZVE Daten können alle anderen Daten beim Autor nachgefragt werden.