

Spiele

Brettspiele liegen im Trend

In Frankfurt lässt sich die gestiegene Nachfrage nach analogen Spielen beobachten

Von Marlen Heislitz

Weihnachten rückt unaufhaltsam näher und Diego Berndt hat alle Hände voll zu tun. Unablässig öffnet sich die gläserne Eingangstür seines Geschäfts, Kunden drücken sich zwischen Tresen, Regalen und Aufstellern durch den Laden und wenden sich an Berndt: Eine Mutter auf der Suche nach „diesen ‚Magic‘-Karten“ für ihren Sohn, ein Pärchen, das ein „Die Siedler von Catan“-ähnliches Spiel“ für einen Freund sucht, hier noch ein Beratungsgespräch für Weihnachtsgeschenke, dort Fachsimpeln über Farb- und Lackauftrag bei Spielfiguren.

Diego Berndt ist Filialleiter des T3 Spieleladens in Frankfurt am Main in der Großen Eschenheimer Straße. Auf den ersten Blick sieht der T3 Spieleladen chaotisch aus. Übereinander gestapelte, bunte Spiele-Boxen in jeglicher Größe liegen auf und neben Verkaufsflächen, weitere dicht bestückte Regale an allen Wänden. Im vermeintlichen Chaos herrscht jedoch eine Ordnung. Berndt navigiert die vielen Kunden durch das mehr als 1000 Spiele umfassende Sortiment.

In dem Mikrokosmos bildet sich ein deutschlandweiter Trend ab: analoges Spielen boomt. 2017 war ein Rekordjahr für die Spielebranche. Der Branchenverbund Spielverlage meldete im Oktober 2017 erneuten Umsatzwachstum, nach bereits vorangegangenen Jahren mit stetig steigenden Absätzen. Wer analoge Spiele als reinen Familienzeitvertreiber oder Spezialhobby von Fans fantastischer Welten einordnet, liegt daneben. Aber haben Brettspiele wirklich ihre „spießige“ oder „uncoole“ Konnotation verloren, und sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen?

Diego Berndt berichtet, dass es sich einige Personen nicht nehmen lassen, Klischees über „Nerds“ und Außenseiter durch die Ladentür verlauten zu lassen. „Das sind aber Einzelfälle“, versichert er. Vor allem popkulturelle Einflüsse sorgten für aufflammende Popularität von Spielen aller Art. Berndt verweist hier vor allem auf die US-amerikanische Sitcom *The Big Bang Theory* sowie den Netflix-Serienhit *Stranger Things*. In beiden Serien stehen „Sonderlinge“ im Zentrum der Erzählung, die als Fans von Rollenspielklassikern wie *Dungeons & Dragons* einem vermeintlichen Nischenhobby wieder auf die große Bühne verhelfen würden. Auch einige Neukunden des T3 beriefen sich explizit auf die in den Fernsehserien gezeigten Spiele. „Brettspiele sind noch davon entfernt als Mainstream bezeichnet zu werden, der Trend geht aber aufwärts“, fasst Berndt zusammen.

Die Zahlen geben ihm recht. Die weltweit größte Messe für nicht-elektronische Spiele *Internationale Spielmesse – SPIEL* in Essen verzeichnete mit 182.000 Besuchern im Jahr 2017 einen neuen Rekord, wie der Veranstalter mitteilte. In diesem Jahr stellten mehr als 1.000 Spieleentwickler und -verlage aus 51 Ländern über 1.200 Spieleneuheiten vor. Die Vielfalt erstreckt sich dabei von Brettspielen aller Art, über Gesellschafts-, Kinder- und Familienspiele bis hin zu Strategie- oder Rollenspielen.

Diesen Trend bekam auch der Stammladen T3, eigentlich ein Comicfachgeschäft, in Form von vermehrten Kundenanfragen nach Spielen zu spüren. 2015 reagierten die Geschäftsführer und zogen die Spieleabteilung in eine benachbarte 90 Quadratmeter große Ladenfläche um und beschäftigten dort mittlerweile sechs Mitarbeiter.

Mit viel Konkurrenz muss sich T3 nicht auseinandersetzen. Es stellt neben Abteilungen in den großen Kaufhausketten Karstadt und Kaufhof seit langem den einzigen Fachhandel für Spiele in der Mainmetropole dar. Auch haben ehemalige Spiele-Fachhändler in Frankfurt in den letzten Jahren ihre Türen geschlossen.

In einschlägigen Internetforen bedauern Spielefans dieses Wegsterben, wie zum Beispiel die Schließungen von *Brot & Spiele*, ehemals im Nordend verortet, oder *Spectaculum*, einem Geschäft in der Frankfurter Innenstadt.

Das T3 stellt so eine Pilgerstätte für Spieler aus dem ganzen Rhein-Main-Gebiet dar – gerade weil der Verkauf dort durch und durch analog ist; ein Online-Geschäft gibt es nicht. Die Kunden akzeptierten meist auch die im Vergleich zum Internet etwas höheren Preise, profitieren sie doch durch die Beratung eines echten „Nerds“.

Nerd-Kultur

Der Begriff Nerd kommt aus dem US-amerikanischen Sprachraum und bezeichnet Personen, die sich auf bestimmten Wissensgebieten, wie z.B. Computersystemen bis ins kleinste Detail auskennen, dabei aber sozial isoliert sind. War der Begriff zu Beginn seiner Entstehung negativ konnotiert, wird er vermehrt als positive Selbstbezeichnung in subkulturellen Szenen verwendet.