

Festrede, gehalten von Wiler Spielfest-Präsident Christof Lampart am 1. April 2017 im Rahmen des Jubiläumsapéro "25 Jahre Wiler Spielfest".

«Das Spielen ist so notwendig für das menschliche Leben wie das Ausruhen» (Thomas von Aquin)

«Jedes Alter ist Spielalter» (Sprichwort)

«Die Quelle alles Guten liegt im Spiel» (Friedrich Fröbel)

Die Entwicklung der Gesellschaftsspiel-Szene in Wil

oder

Wie kam es überhaupt zum Wiler Spielfest?

Einleitung

Bevor ich hier auf die Entstehung und die Entwicklung des Wiler Spielfestes genauer eingehe, möchte ich etwas Grundlegendes über den Werdegang des modernen Gesellschaftsspiels sagen.

Denn die vorgängigen Erläuterungen mögen Manchen, die sich vielleicht nicht so sehr mit der Materie «Gesellschaftsspiel» beschäftigen, aufzeigen, warum das Spielen mit Karten, Würfeln und Pöppel mehr als nur ein schöner Zeitvertreib ist; ja eine menschliche Notwendigkeit.

Dies erklärt dann auch, warum es «folgerichtig» war, dass in den 1980-er Jahren aus dieser Notwendigkeit heraus die Wiler Ludothek (1982) und der Wiler Spiele-Club (1987) hervorgingen. Jene beide Institutionen also, welchen die Gründung des Wiler Spielfestes im Jahr 1992 zu verdanken ist. Und nicht nur das: Sowohl die «Ludo» als auch der «Spiele-Club» haben seitdem Seite an Seite und ohne Unterbrechung das Wiler Spielfest gemeinsam organisiert und über die Jahre hinweg zu dem gemacht, was es heute ist: nämlich der grösste, nichtkommerzielle Spieleanlass der Schweiz, der jährlich durchgeführt wird.

Und das ist eine Leistung, welche in der heutigen, schnelllebigen Zeit

alles andere als eine Selbstverständlichkeit ist.

Doch zurück zum Spiel und seiner Bedeutung für den Menschen.

Wie und wo die Spiele entstanden

Gespielt wurde schon immer. Die alten Ägypter spielten ihr «Senet», die Römer würfelten mit den kleinen Sprunggelenkknöcheln von Ziegen oder Schafen, den Astragalen, um Fortunas Gunst, und ganze Adelsgeschlechter in Asien und Europa frönten seit dem Mittelalter der Beherrschung von strategischen Brettspielen wie «Schach», «Dame», «Mühle» oder «Backgammon». Das Spielen war damals ein fixer Bestandteil jeder adeligen Ausbildung.

Etwas anders verhielt es sich da mit dem Kartenspiel. Spielkarten haben ihren Ursprung in Ostasien und entstanden wahrscheinlich erst im 12. Jahrhundert. Und dies wenig überraschend im Land, welches das Papier erfand: China. Frühe Abbildungen zeigen, dass die Karten ursprünglich gefaltet und nicht gefächert gehalten wurden, wodurch man heute annimmt, dass anfangs nur Glücks- und keine Kombinationsspiele gespielt wurden. Von China kommend, wurden Spielkarten nach Indien und Persien sowie in die arabischen Länder gebracht und dort aus durch nordafrikanische Nomaden, den Sarazenen, nach Europa, wo sie anfänglich in Italien und Frankreich bekannt wurden.

Auf jeden Fall wurde der Zeitvertreib mit Karten schnell bei den unteren Volksschichten und bei den Soldaten beliebt. Für Europa ist die Existenz des Kartenspiels erstmals sicher für das Jahr 1367 belegt, erliess doch damals die Stadt Bern ein vollständiges Verbot des «*Gebetbuchs des Teufels*», wie das Kartenspiel nicht nur von der Kirche, sondern auch im amtlichen Schriftstück genannt wurde. Doch allen Verboten zum Trotz, konnte der Siegeszug des Kartenspiels nicht aufgehalten werden.

Über die Entstehung des Jassens

Ein gutes Beispiel dafür ist das Schweizer Nationalkartenspiel: der Jass. Dieser wurde vermutlich im 14. Jahrhundert von muslimischen Kaufleuten nach Europa gebracht. Dort wurden neue Karten entwickelt, die dem mitteleuropäischen Raum besser entsprachen. Dadurch

entstanden das deutsche, das französische und das italienische Blatt. Schweizer Söldner brachten das Spiel aus den Niederlanden in ihre Heimat mit. Die beiden Begriffe „Jass“ (= „Bauer“, eigentlich „Kaspar“) und „Näll“ entstammen der niederländischen Sprache.

Die ältesten bekannten Karten aus der Deutschschweiz, eine Variante der deutschen Karten, stammen von 1470 und trugen die Farben Schellen, Schilten, Hüte und Federn. Die Farbe „Rosen“ und „Eicheln“ im deutschschweizerischen Blatt sind erst später eingeführt worden, da die ursprüngliche Farbe „Federn“ angeblich negative Assoziationen hervorgerufen habe (vermutlich

durch das Hühnerrufen) und Rosen angenehmer seien. Das Jassen wurde im 19. Jahrhundert populär und hat sich diese Beliebtheit bis zum heutigen Tag in allen Gesellschaftsschichten bewahrt.

Das Spiel als Bildungs-Instrument

Ebenfalls im 19. Jahrhundert entdeckte das aufstrebende Bürgertum das Spielen. Doch betrachtete dieses das Gesellschaftsspiel nicht nur als geselligen Zeitvertreib, sondern erhob das Spiel – in einer Zeit, in welcher der technische Fortschritt vielen Reichen mehr Müsiggang erlaubte – zur moralischen Maxime. Heute noch ist vielen der Ausspruch «Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt» des deutschen Dichters und Dramatikers Johann Christoph Friedrich von Schiller (1759 bis 1805) bekannt. Für Schiller waren Spiele aller Arten Stufen auf dem Weg zur Schönheit, weil sie die Spieler zum Genuss der freien Kreativität erziehen – womit er völlig Recht hatte!

Der Boden für eine reiche Entfaltung des Gesellschaftsspiels wurde also über die Jahrhunderte hinweg erfolgreich bestellt. Dass dieser sorgsam gepflegte «Acker» jedoch, nach einer kurzen Blüte zwischen 1880 und 1910, wieder lange brachlag, war den Weltkriegen «geschuldet». Und in einer Welt, die komplett in Schutt und Asche lag, hatten in den ersten Jahren nach dem verheerenden Weltenbrand verständlicherweise andere Alltagsbedürfnisse als das Spielen Priorität.

Die Geburt des Autoren-Spiels

Doch das Gesellschaftsspiel liess sich nicht unterkriegen. Vor allem die Deutschen hatten nach den dramatischen und traumatischen Jahren des Dritten Reiches wieder Lust darauf. Nach Zeiten, die vorwiegend von Krieg, Wirtschaftsproblemen, religiösen, politischen und sozialen Auseinandersetzungen geprägt wurden – die Parallelen zu heute sind geradezu greifbar -, besannen sich da und dort immer mehr Menschen, vor allem aber auch Erwachsene, auf die entspannende und befreiende Wirkung des gemeinsamen Spiels. Somit wurde eine Entwicklung in Gang gesetzt, die bis heute anhält.

Dominierten bis Mitte der 1970-er-Jahre Spiele wie «Eile mit Weile», «Memory», «Monopoly» und «Scrabble» im deutschen Sprachraum, so änderte sich dies im Jahr 1979, als erstmals in Essen der Spielekritiker-Preis «Spiel des Jahres» vergeben wurde.

Ziel des Preises war und ist es noch heute, das (Autoren-)Spiel bekannt zu machen und das Gesellschaftsspiel als Kulturgut und -träger in der Gesellschaft zu etablieren und zu fördern.

Erster Preisträger war übrigens das pfiffige «Hase & Igel», das 1974 vom Engländer David Parlett erstmals veröffentlicht und 1978 von «Ravensburger» ins Programm genommen wurde, wo das Spiel übrigens bis heute verblieb. Bis anhin wurden vom Long- und Bestseller, der über wenig Glückselemente verfügt und nach ständiger taktischer Überlegung verlangt, sage und schreibe zwei Millionen Exemplare verkauft.

Dass der erste Gewinner des deutschen Spielepreises aus dem englischsprachigen Raum kam, war damals alles andere als ein Zufall. Denn in Grossbritannien und in den Vereinigten Staaten von Amerika blühte seit den 1960er-Jahren eine hochstehende Spielkultur, die von anerkannten Spiele-Autoren (vergleichbar mit Buch-Autoren) erschaffen wurden und deren «Kreationen» mit der Zeit auch den Weg über den grossen Teich in unsere Stuben fanden. Man denke da nur an moderne Klassiker» wie «Acquire» , «Bazaar» (Sid Sackson), «Twixt», «Sagaland» (Alex Randolph) «Cluedo» (Anthony Pratt) oder «Billabong» (Eric Solomon).

Diese Qualitätsspiele setzten auch im in dieser Hinsicht total rückständigen Kontinental-Europa einen positiven Wandel in Gang. Auf einmal waren auf den Spieleschachteln neben den Verlagsnamen auch

die Namen der Spiele- Autoren aufgelistet. Denn die Verlage merkten, dass ein guter und bekannter Spiele-Autor immer wesentlicher für den Absatz eines Spieles wurde. Und so betraten ab den 1980-er Jahren heute so bekannte Namen wie Rudi Hoffmann («Café International»), Reinhold Wittig, (Edition Perlhuhn, «Das Spiel»), Klaus Teuber («Adel verpflichtet», «Die Siedler von Catan»), Wolfgang Kramer («Auf Achse», «6nimmt!», «El Grande») oder Reiner Knizia («Euphrat & Tigris», «Ra», «Einfach Genial») erstmals öffentlich, und mit grossem Erfolg, die Spieleszene und ins Bewusstsein vieler begeisterter Spielerinnen und Spieler.

Vom Spiele-Club Wil zum Wiler Spielfest

Zu jener Zeit entdeckte auch der Wiler Oskar Süess, welcher heute vor allem als «Oskar der Geschichtenerzähler» und als Anbieter mittelalterlicher Ausrüstungen vielen Menschen in der Region ein Begriff ist, das Gesellschaftsspiel für sich. Doch da seine Frau Kordula nicht gerne spielte und seine Kinder noch zu klein waren, fehlte es ihm an Mitspielern. Und so erliess in der Lokalzeitung und am Radio (!) einen Aufruf. «Ich habe dort einfach bekannt gegeben, dass ich noch ein paar Leute für einen Spielabend suche. Das war damals durchaus exotisch und somit eine Nachricht wert», erinnerte er sich im Oktober 2016 daran, wie er damals an die Medien gelangte.

Es fanden sich rasch einige Leute, die sich mit ihm zum anfänglich zweiwöchentlichen Spielen treffen wollten. «Damals wurde man hier in Wil schon ein bisschen schräg angeschaut, wenn man den Leuten sagte, dass man als Erwachsener gerne Brettspiele spielt», weiss Süess zu berichten. Zu der Handvoll Spieleclub-Mitgliedern der ersten Stunde gehörten die langjährige Präsidentin der Ludothek Wil, Edith Benz, und Heiri Grob, welcher später nicht nur die Nachfolge von Oskar Süess als Spieleclub-Präsident antrat, sondern auch bis 2001 dem Wiler Spielfest-OK vorstand.

Nachdem der Spiele-Club Wil in den nächsten Jahren langsam, aber ständig wuchs, 1992 zählte er 15 Mitglieder, fasste Oskar Süess die Organisation eines Spielfest ins Auge. Anlass dazu waren das «Doppeljubiläum» von Ludothek (10 Jahre) und Spieleclub (5 Jahre).

Die beiden ersten Austragungen fanden im Hof zu Wil statt und waren noch recht beschaulich. Es war mehr oder weniger ein grösserer Spieltag. Man spielte einige Spiele und sass halt sonst zusammen». Von einem riesigen Rahmenprogramm, wie es heute ein wesentlicher Bestandteil des Wiler Spielfestes ist, konnte an der ersten Durchführung am Wochenende vom 2./3. Mai 1992 bei Weitem nicht die Rede sein. Trotzdem gab es eine umfassende, 20-seitige Informationsbroschüre! Und in dieser gaben sich die Organisatoren im Vorwort unter dem Titel «1. Wiler Spielfest» selbstbewusst: «Neben vielen bekannten und unbekanntem Gesellschaftsspielen bieten wir an diesen beiden Tagen verschiedene Attraktionen und Wettbewerbe an». Das 1. Wiler Spielfest dauerte am Samstag von 13 bis 23 Uhr und wurde am Sonntag zwischen 10 und 17 Uhr fortgesetzt.

Speziell war, dass der Spieleclub St. Gallen – der übrigens ebenfalls wie sein Wiler Pendant 1987 gegründet wurde – auf einer ganzen Seite vorgestellt wurde. Bei der Premiere auch schon im Programm war das vor einigen Jahren eingestellte «Hölzchenspiel». Ebenfalls gab es 1992 ein Krokono- und Shuffleboard-Turnier, der Spieleautor Hermann Wieland stellte sein «Hotel Life» vor und schliesslich war da auch die grosse Schaufenster-Ausstellung entlang der Oberen Bahnhofstrasse.

48 Wiler Geschäfte machten mit

Zwischen dem 13. April und dem 3. Mai 1992 wurden in nicht weniger als 48 Geschäften in den Schaufenstern ein thematisch passendes Spiel ausgestellt. Warum man darauf kam, begründeten die Organisatoren so. «Spielen heisst Leben. Von der Urzeit bis in die heutige moderne Zeit gibt es Gesellschaftsspiele. [...] Die Ideen zu den verschiedensten Gesellschaftsspielen stammen immer aus dem täglichen Leben». Wer die Frage «An wie vielen Geschäften an der Oberen Bahnhofstrasse sind Gesellschaftsspiele ausgestellt», korrekt beantwortete, konnte eine von 30 der ausgestellten Spiele gewinnen. Auch das weitere Prozedere war festgelegt: «Den Talon werfen Sie bitte in die Urne am Spielfest. Die Gewinner werden am Sonntag um 16.30 Uhr ermittelt; die Preise werden zugesandt.»

Interessant dürfte für viele sicherlich auch sein, welche Spiele denn

damals im Programmheft als «interessant» bewertet wurde. Wer kennt heute noch Spiele wie «Manager» (Hexagames), «Karrierepoker» (Hexagames), «Shark» (Flying Turtles), «Terra Turrium» (Edition Perlhuhn) oder «Jagd der Vampire» (Ravensburger). Lediglich das «Labyrinth der Meister» (Ravensburger) hat es über die letzten 25 Jahre zum modernen Klassiker geschafft. Und das ebenfalls auf der Liste erwähnte «Backgammon» war es schon Jahrhunderte zuvor ein ludophiler Evergreen.

Wechsel in den Stadtsaal

Mit dem Wechsel ins Katholische Pfarreizentrum im Jahr 1994 - wir mussten der ersten Renovationsetappe des Wiler Hofes weichen - änderte sich der Charakter des Spielfestes nach und nach. Durch den zusätzlichen Platz konnten – nebst den hunderten von Karten- und Brettspielen im Hauptsaal – auch mehr Attraktionen in voneinander abgetrennten Bereichen angeboten werden.

In diese Kategorie gehören heute – im Stadtsaal - aktuell Angebote wie die «Ravensburger»-Puzzle-Olympiade, das Speedcubing, der Japan-Raum, der Rollenspiel-Raum oder die im Foyer beheimateten Angebote von Sprengschach Wil und «Spielenergie» (Technische Betriebe Wil), welche nach 2016 zum zweiten Mal am Wiler Spielfest teilnehmen.

2007 wurde erstmals die 3000er-Grenze bei den Besucherinnen und Besuchern überschritten. Tatsache ist auch, dass die grössere Vielfalt auch immer mehr Spielernaturen aus dem In- und Ausland nach Wil anzulocken vermag. Der eigens wegen dem Wiler Spielfest am weitesten angereiste Spieler, reiste einst für ein «Pokémon»-Turnier aus Dänemark an.

Turniere kamen und gingen

Apropos «Turniere»: In den vergangenen 25 Jahren gab es eine Vielzahl von Turnieren, wovon sich einige wie «Tichu» oder «Dog» über Jahre hinweg halten konnten, bevor das Interesse der Teilnehmer schwand und mit der Zeit das Aus für sie unvermeidlich wurde, weil Aufwand und Ertrag wiederholt in keinem gesunden Verhältnis mehr standen. Spielen

bedeutet halt auch steter Wandel und Anpassung.

Andere Turniere waren hingegen einmaliger Natur. In diese Kategorie fallen die Versuche, Spiele wie «Poker», «Carcassonne», «Dominion» «Yatzee», «Krokonol» oder «Zug um Zug» wettkampfmässig am Wiler Spielfest zu etablieren. Fürs Letztere meldete sich sogar nur eine Person an, fürs «Wizard» überhaupt niemand.

Eine kleine Randnotiz noch zum Pokern: Gutgläubig und naiv wie wir waren, dachten wir, dass wir einfach einen Grossteil der Teilnahmegebühr wieder als Preisgeld auszahlen könnten – was wir dann auch taten. Dass wir dabei gegen das geltende Spielbanken-Gesetz verstiesen, wussten wir nicht. Erst im Nachhinein wurden wir von einem Profi, der an unserem Turnier teilnahm, darauf aufmerksam gemacht. Aber wo kein Kläger ist, ist ja bekanntlich auch kein Richter – und so verlief die Sache im Sande. Die Konsequenz daraus war, dass wir im Jahren danach, völlig gesetzeskonform, nur noch Reka-Schecks an die jeweiligen Turnierge winner abgaben.

Einfach zusammen Spass haben

Auch im Katholischen Pfarreizentrum wurde mit der Zeit der Platz zu knapp, so dass im 2003 der Wechsel in den Wiler Stadtsaal vollzogen wurde, wo das Wiler Spielfest nach wie vor zu Hause ist und sich die Spielerinnen und Spieler aus nah und fern Jahr für Jahr sichtlich wohl fühlen. Mittlerweile hat sich das Wiler Spielfest zum grössten nichtkommerziellen Spielanlass der Schweiz entwickelt.

Dass beim Wiler Spielfest das «gemeinsame spielerische Tun» und mitnichten der monetäre Profit seit jeher im Mittelpunkt steht, sieht man auch an der «Preisgestaltung». Tatsächlich mussten wir in den vergangenen 25 Jahren nicht eine «Preisanpassung» durchführen – ist doch der Eintritt zum Wiler Spielfest seit dessen Anbeginn gratis. Und das dürfte für ein Spielfest dieser Grösse wohl in der ganzen Schweiz einmalig sein. Tatsache ist: das Spielfest finanziert sich auch heute noch ausschliesslich durch treue und langjährige Sponsoren, denen wir an dieser Stelle für ihr Engagement von ganzen Herzen danken möchten, sowie den Einnahmen aus der Spielfest-Cafeteria, deren Preise wir stets familienfreundlich gestalteten.

Gleich geblieben ist seit Anbeginn unser Anliegen: Wir wollen die Menschen wieder für das Kulturgut Spiel sensibilisieren und einfach zusammen Spass haben.

Abschied

Gestatten Sie mir zu guter Letzt, dass ich noch etwas in eigener Sache loswerde: Ich trete nach diesem Spielfest und nach insgesamt 20 Jahren im Spielfest-OK aus dem Spielfest-OK zurück. Ich war von 1992 an die ersten vier Jahre als Presseverantwortlicher mit von der Partie. Dann, ab dem Jahr 2000, wieder, und habe im 2001 das Amt des OK-Präsidenten von Heiri Grob übernommen.

Es war eine lange und wunderschöne Zeit, die ich nicht missen möchte. Die stets sehr gute und kreative Zusammenarbeit im OK, die Vorfreude aufs Fest, wenn das Programm konkret Gestalt annahm, die vielen grossen und kleinen Spielenden am Spielfest und das gute Gefühl danach, wenn alles wieder einmal gut verlaufen war, haben mir viele schöne Momente beschert.

Negative Momente gab es so gut wie keine. Ich kann mich einzig und alleine daran erinnern, dass jemand im 2008 eine Spielkonsole klaute, indem er den zentimeterdicken Spezialdraht, welcher das Spielzeug sicherte, «professionell» durchtrennte. Da die Konsole mit dem Unterboden eines sauteuren Designer-Ledersofas verbunden und gesichert war, wurde daraufhin das Sofa instabil und war nachher nicht mehr zu gebrauchen, bzw. musste aufwändig neu «bespannt» werden. Gottseidank zeigte sich «Nintendo» damals sehr kulant und wir mussten nur die Konsole ersetzen.

Ich trete also bald nicht aus Überdruß zurück, sondern einfach aus dem Gefühl heraus, dass alles im Leben seine ganz bestimmte Zeit hat. Dies fällt mir umso einfacher, als dass ich das OK gegenwärtig personell als sehr gut aufgestellt erachte. Ein OK, dass sich in all den Jahren stets im Hintergrund gehalten und sich doch äusserst engagiert fürs Gedeihen des Wiler Spielfestes eingesetzt hat.

Es ist mir deshalb ein echtes Anliegen und eine Ehre, Ihnen allen das aktuelle Spielfest-OK einmal vorzustellen. Darf ich, in alphabetischer Reihenfolge, folgende Personen zu mir nach vorne bitten?: Monika Fontanesi, Irene Füllemann, Renata Lanz, Doris Maino und Olaf Sommer.

Olaf wird nach diesem Spielfest meine Nachfolge als OK-Präsident antreten. Ich bin sehr froh, dass wir eine so gute Nachfolgeregelung finden konnten.

Liebe Gäste, darf ich Sie für das OK um einen Applaus bitten? – Danke vielmals!

So, nun möchte ich aber nicht mehr länger werden und wünsche ich Ihnen gleich beim Apéro «en Guete!», viele interessante Gespräche und natürlich heute und morgen spannende und abwechslungsreiche Spielrunden und ganz generell übers ganze Jahr hinweg «gut Spiel!»