

Tagungsbericht zur internationalen Tagung „Mit Geschichte Spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit“ vom 13. bis 15. November 2019 in Salzburg¹

von Antonia Grage und Tomke Jordan (beide Christian-Albrechts-Universität zu Kiel)

Spielzeuge als allgegenwärtige geschichtskulturelle Produkte und Spielen als alltägliche Praxis prägen die Lebenswelt von Kindern und Familien. Spiele und Spielen sind daher in ihren verschiedenen Ausprägungen als mögliche Vermittler für Geschichtsbilder und Narrative von besonderer Relevanz. Die daraus resultierende Frage nach dem Einfluss von Spielzeug und Spielen auf die Vorstellung(en) von Vergangenheit griff die



internationale und interdisziplinäre Tagung zur Vorbereitung einer für das Jahr 2021 geplanten Spielzeug Ausstellung im *Salzburg Museum* (für ältere Kinder und Erwachsene) und im *Spielzeug Museum* (für Kleinkinder) auf. Sowohl Tagung als auch Ausstellung wollen mögliche Antworten darauf geben, wie Vergangenheit in Spielen bzw. Spielzeug seit der Nachkriegszeit dargestellt wird und welche Bezüge zu historischen Quellen und Narrationen hergestellt werden können. Einstimmend präsentierte Tagungsleiter CHRISTOPH KÜHBERGER (Salzburg) das Konzept der in Kooperation des *Salzburg Museums* und der Universität Salzburg geplanten Ausstellung mit dem Arbeitstitel „Mit Geschichte spielen“. Die Ausstellung solle Brett- und Gesellschaftsspiele, Spielfiguren, Rollen- und Computerspiele anhand von drei Spielzeuggenerationen in ihren historischen Dimensionen erfassen und sie in ihre Spielkontexte setzen. Dabei werde für jede Spielgeneration eine thematische Spielwelt in den Fokus gerückt, die jedoch nicht ausschließlich der jeweiligen Generation zuzuordnen sei und daher fließende Grenzen durch Rück- und Ausblicke verdeutlicht werden sollen. Die gewählten drei Spielzeuggenerationen gliedern sich in die 1950er/60er Jahre (Indianer-Spielwelt), die 1970er/80er/90er (Ritter und Piraten) sowie die Generation ab 2000, bei der Prinzessinnen, aber auch Computerspiele im Vordergrund stehen sollen.



¹ Der Tagungsbericht erscheint in dieser oder leicht veränderter Form in Kürze auf H-Soz-Kult (eingereicht am 7.12.19).

An die Eröffnung durch den Direktor des *Salzburg Museums* MARTIN HOCHLEITNER (Salzburg), die Leiterin des *Spielzeug Museums* KARIN RACHBAUER-LEHENUER (Salzburg) und CHRISTOPH KÜHBERGER, der Spielen als „konstruierte Verbildlichung der Vergangenheit“ bezeichnete, wobei Vorstellungen über die Vergangenheit generiert würden, schloss sich das erste Panel an, das die theoretischen Fundamente skizzierte. Den Anfang machte CHRISTIAN HEUER (Heidelberg), der Spielzeuge als Projektionsflächen für und als Inszenierungen von Geschichtsbildern bezeichnete, die aber mit Bezug auf die Diskussionen des *New Materialism* keine eigene Handlungsmacht hätten. Es gehe vielmehr darum, wie Spielzeug und Spielwelten von den Rezipierenden wahrgenommen würden. Heuer sprach daher von „paradoxen Spielwelten“, die die Vergangenheit zwar inszenieren, aber nie abbilden könnten. Es folgten die Ausführungen von PASCALE HERZIG und CHRISTIAN MATHIS (beide Zürich), die Spielplätze als Orte kultureller Praxis und als Spiegel der Gesellschaft untersuchten und ihren Wandel seit den Anfängen um 1900 skizzierten. Spielplätze seien aber auch geschichtskulturelle Manifestationen und würden so manchmal Sinnbildungsangebote in Form von historischen und ikonischen Klischees darstellen. Ethnografische Beobachtungen von Kindern zeigten, dass diese auf Spielplätzen mit spezifischer Gestaltung, etwa als Piratenschiff, weniger kreativ in ihrem Spiel seien, wohingegen Spielplätze ohne klare Motive eher zu eigenen Spielzwecken umgeformt würden. Um den Faktor der Kreativität im Netz von Spielmitteln, Spielenden und dem Spielen in der Praxis ging es auch im Vortrag von JÖRG VAN NORDEN (Bielefeld), der die Kreativität von der Prädestination abgrenzte und zwischen freiem und imitierendem Spiel unterschied. Während stark prädestinierte Spielzeuge wie Bausätze oder Puppen vor allem darauf zielen würden, die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit an die Kinder weiterzugeben (Spielen „so wie“), böten weniger prädestinierte Spielzeuge die Möglichkeit zur „Zweckentfremdung“ und Ausbildung von Kreativität (Spielen „als ob“). Anschließend widmete sich HEINRICH AMMERER (Salzburg) Archetypen als geschichtspsychologischen Momenten, wobei er exemplarisch auf das mythologische Schema der Heldenreise zurückgriff, das sich häufig in Literatur und Medien findet. Er stellte vier Archetypen vor, die vielfach in fantastischen Erzählungen vorkämen und so ihren Weg in das figürliche Spiel fänden: Es vollzöge sich ein Wandel vom Uroboros über den Schöpfungsmythos hin zum Helden- und schließlich zum Wandlungsmythos. Das erste Panel endete mit den Ausführungen von LARS DEILE (Bielefeld), der der Frage nachging, wie sich Faschingskostüme über die Zeit verändert hätten. Im Faschingskostüm zeige sich das Historizitätsregime des Präsentismus (nach François Hartog), wonach die Gegenwart zum einzigen Horizont würde, wenn die Zukunft nichts mehr lehren könne. Während im frühen 19. Jahrhundert noch historische Kostüme und Wagen prägend gewesen seien und in den 1970er Jahren die Zukunft in Form von Astronautenkostümen eine stärkere Rolle gespielt hätte, sei heutzutage zu beobachten, dass sich in Faschingskostümen

kaum noch Vergangenheits- oder Zukunftsbezüge finden, wie Deile anhand von Amazon-Bestseller-Listen zeigte. Stattdessen würden sich eher moderne Helden wie Agenten, Polizisten und Feuerwehrmänner, die Sicherheit repräsentieren, großer Beliebtheit erfreuen.

ROBERT HUMMER (Salzburg) und SEBASTIAN BARSCH (Kiel) präsentierten zu Beginn des zweiten Panels eigene Studien, die die Spielzeugnutzung und das Geschichtsbewusstsein von Mädchen im Kindergartenalter sowie den Zusammenhang von Playmobilprinzessinnen und Mittelaltervorstellungen von Kindern untersuchten. Beide Studien beruhen auf einer aktiven Auseinandersetzung mit dem Prinzessinnenbild der Kinder (als Zeichnung oder Konstruktion). Hummer zeigte anhand von Fallbeispielen auf, dass während des Spielens sowohl traditionelle Prinzessinnen-Attribute (Schlösser, Ritter, Pferde) sowie Feen, Elfen und Einhörner verwendet wurden, gleichzeitig aber klassische Rollenverteilungen aufgebrochen wurden. Bei Barsch wurde deutlich, dass die Kinder den selbst kreierte Figuren Authentizität zusprachen. Die geschichtskulturelle Dimension der eigenen Vorstellungen (z. B. heute – früher, arm – reich) war jedoch bewusst. Traditionell weibliche Konnotationen wie „Schönheit“ oder „Dienen“ wurden mit der für Frauen „unfreien“ Vergangenheit assoziiert. Die Diskussionsteilnehmenden betonten, dass der Disneyfilm *Frozen* dabei helfe, Prinzessinnenstereotype aufzubrechen. WOLFGANG BUCHBERGER (Salzburg) konzentrierte sich in seinem Beitrag auf Piratenbilder im Spielzeug von Lego® und Playmobil®. Er hielt fest, dass Spielzeug mit Piratenbezug zwar immer detaillierter ausgestaltet sei, die wesentlichen Merkmale aber stets die gleichen blieben, z. B. Piratenschiff, Waffen, Schatztruhe oder Augenklappe. Die Lust am Außergewöhnlichen und an (zeitlichen) Alteritätserfahrungen mache das Spielen mit Piraten attraktiv. Populärhistorische Vorstellungen würden dabei das Spiel zudem beeinflussen. ARTEMIS YAGOU (München) widmete sich der Konstruktion und dem Konstruktionsmaterial verschiedener Modelle eines Mini-Parthenons: Unterschiedliche Materialien würden unterschiedliche Kompetenzen (Geduld, Konzentration, Geschick) erfordern. Die tatsächliche Konstruktion vieler Einzelteile biete zudem die Möglichkeit, historisches Interesse zu befriedigen oder zu entwickeln. Außerdem wies sie darauf hin, dass die Grenzen zwischen historischem Artefakt, Spielzeug und Sammelobjekt während der Konstruktion verschwimmen würden. GEORG BERGTHALER (Wien) stellte seine Untersuchungen zu Indianerfiguren aus dem *Spielzeug Museum* vor. Er machte deutlich, dass die Gestaltung der Figuren von einer euro-amerikanischen Position herrühre, die vor allem auf Stereotypen fuße: Konflikt und Waffengewalt würden mit Indianern assoziiert; die kulturelle Pluralität der Indianer (z. B. die Unterscheidung zwischen Waldland- und Prärie-/Plains-Indianer) schlage sich nicht in der Darstellung nieder. Bergthaler führte aus, dass das Spiel mit Indianerfiguren zwar Interesse an indigenen Kulturen Nordamerikas wecke, darüber hinaus aber pädagogisch wenig wertvoll sei. CHRISTOPH KÜHBERGER (Salzburg) zeigte, dass das Indianerspiel bereits Ende des 19. Jahrhunderts in Mitteleuropa in Mode war; private

Fotoaufnahmen zeigen die typischerweise assoziierten Gegenstände: Federkronen, Pfeil und Bogen, Lederfransen. Auch im Nationalsozialismus verkleidete man sich als Indianer, vor allem in Verbindung mit kriegerischen Idealen. Den größten Hype erlebte das Indianerspiel in den 1960er Jahren, forciert durch mehr als 600 Westernfilme. Auffällig sei vor allem die Einbindung des Kostüms und Spiels in die Natur; gespielt würden vor allem Kämpfe, Gefangennahme und das „indianische“ Alltagsleben. Kühberger kritisierte entlang postkolonialer Strukturen aber auch die bis heute tradierten hierarchischen Gefälle zwischen Einheimischen und Einwanderern, die im Spiel aktualisiert würden. OLIVER MILLER (Hannover) stellte das Playmobil®-bezogene Hörspiel „Professor Mobilux“ als Vermittler historischer Epochen vor. Professor Mobilux sei in der Lage, durch die Zeit zu reisen und so die Hörer in unterschiedliche Welten, die historisch oder fantastisch sind, mitzunehmen. Das Hörspiel biete einen Audiozugang, erfordere Ruhe und Konzentration, motiviere durch Einbindung in einen Story-Plot und habe die Möglichkeit zur Wiederholung, etwa für das eigene Nachspielen über das historische Erleben hinaus. Dabei wurde die wechselseitige Beeinflussung des Spielens und damit der dabei produzierten Vorstellungen durch verschiedene (geschichtskulturelle) Medien verdeutlicht. Ein Aspekt, der auch von anderen Vortragenden betont wurde.

OLIVER AUGÉ (Kiel), der das dritte Panel eröffnete, betrachtete Spielzeugritterburgen aus mediävistischer Sicht. Er stellte fest, dass Spielzeugfirmen wie Lego® und Playmobil® ihr Spielzeug vor allem am Kunden, also an Kindern, ausrichten würden, sodass die Produzentenseite immer mitgedacht werden müsse: Man wolle Interesse wecken,



einen möglichst großen Spielwert erzeugen und die Kinder zur Fantasie anregen. Auge führte aus, dass die Spielzeugritterburgen in den Kinderzimmern zum Großteil nicht authentisch seien: Militärische Aspekte seien vorherrschend, die Burgen orientierten sich in der Ausführung an der Romantik – die „Idealbauten“ des 19. Jahrhunderts würden dabei Pate stehen. Klassische mittelalterliche Burgen – wie die Turmhügelburg in Norddeutschland – würden nicht abgebildet. CHRISTOPH BRAMANN (Bochum) und STEPHAN EBERT (Darmstadt) stellten im Ritterkontext historische Quellen und die Playmobil®-Figuren einander gegenüber. Der Playmobil®-Ritter habe historische Bezüge, die quellenkritisch nachweisbar seien, z. B. seine Rüstung, bestehend aus Lanze, Schwer, Streitaxt und Schild. Gleichzeitig würden aber auch Bereiche des ritterlichen Lebens

ausgespart, wie z. B. der Alltag und die höfische Kultur sowie Religion und Glaube. KARSTEN JAHNKE (Dresden) stellte den LARP (*Live Action Role Playing*)-Charakter Gero von Greifenstein und dessen Spielräume vor. Ritter Gero ist das Alter-Ego Theos, eines jungen Mannes Anfang 30. Das Ritter- und Kriegsspiel sei in diesem Fall bestimmt vom performativen Ansatz, der es Theo ermögliche, sich zu inszenieren und kreativ zu werden sowie mit seinem Alter-Ego für das Ritterspiel zu werben. JÜRGEN ERHARD (Augsburg) zeigte Kontinuitäten und Wandel von Lego® - und Playmobil®-Spielwelten von den 1970er Jahren bis in die Gegenwart auf. Waren Ende der 1980er/Anfang der 1990er Jahre noch fast alle Neuheiten mit historischem Bezug, entwickelten beide Hersteller ab 2000 eine Vielzahl neuer Spielwelten, allerdings mit einem geringen Anteil an historischen Bezügen (wenn, dann Mittelalter, Piraten oder Western) und einer Zunahme von Fantasy-Elementen. Weibliche Protagonisten spielten und spielen kaum eine tragende Rolle. Veränderungen würden sich hingegen im Design der Figuren, Fahrzeuge und Bauwerk finden.

Das letzte Panel widmete sich Brett- und Computerspielen. Mit Brettspielen als Teilsegment populärer Geschichtsdarstellungen und als Phänomen der Geschichtskultur setzte sich CHARLOTTE BÜHL-GRAMER (Nürnberg-Erlangen) auseinander, indem sie verschiedene „Spiele des Jahres“ analysierte. Bei Brettspielen müsse Geschichte nicht selbst gedacht werden, sondern sei in unterschiedlicher Umsetzung schon vorgegeben: Die Spanne reiche dabei von Spielen mit Geschichte als reiner Kulisse („Tal der Wikinger“) über Spiele mit Geschichte als epochentypisches Handlungsfeld („Stone Age Junior“, „Village“), bei denen ökonomische Aspekte des vergangenen Szenarios eine Rolle spielen, bis hin zu Geschichts-Brettspielen als „Serious Game“ („Watergate“), in denen Geschichte als politischer Konflikt und als Modell eine größere Rolle spielt. Thematisch anknüpfend stellten im Anschluss WIEBKE WABURG, VOLKER MEHRINGER und BARBARA STERZENBACH (alle Koblenz-Landau) eine Analyse von 100 Spielanleitungen für Gesellschaftsspiele vor, die erfasste, ob in den Anleitungen der untersuchten Spiele eine historische Rahmung in Form von expliziten (Jahresangaben und Zeiträume) oder impliziten Bezügen (fiktive und realitätsnahe Elemente) zu finden sei. Von den 30 Anleitungen mit expliziten Bezügen, ließen sich zwei der Urzeit, sieben der Antike, sechs dem Mittelalter und 15 der Neuzeit zuordnen. Auch Bezüge zu historischen Personen, Lebensbedingungen, Ereignissen und Bauwerken konnten festgestellt werden. Die Vortragenden resümierten, dass bei den Spielanleitungen die Spanne von solchen mit einem großen historischen Detailreichtum bis hin zu oberflächlichen Anleitungen reiche. Der Vortrag von ANDREAS KÖRBER (Hamburg) zu Computerspielen im Geschichtsunterricht komplettierte das Spiele-Spektrum. Anhand von „Assassin's Creed Unity“ und „Battlefield 1“ zeigte er auf, wie Computerspiele mit historischen Szenarien zur Förderung von Multiperspektivität und Aufdeckung von Handlungsmöglichkeiten genutzt werden können. Dabei betonte Körper, dass Spiele zwar nicht Mittel der Vergangenheitserfassung, aber Anlass für historisches Lernen, Reflexion und Analyse sein können.

Spiele müssten als „Simulationsräume für Geschichte“ aufgefasst und ihre impliziten Narrative dekonstruiert werden.

Die Tagung leistete einen wichtigen Beitrag zur Erforschung des Verhältnisses von Geschichte und Spiel(zeug), was in den vielfältigen inhaltlichen und methodischen Zugängen der Vortragenden deutlich wurde, die aber nur der Ausgangspunkt für weitere Forschung und die geplante Ausstellung sein können. Über alle Vorträge und Diskussionen hinweg wurde ersichtlich, dass es der Spaß und die



intrinsische Motivation sind, die Spielen so besonders machen: Spielzeuge mit historischen Bezügen müssen sich diese Aspekte zunutze machen. Dies gelte nicht nur für die Kinder, sondern auch für Erwachsene, eine Gruppe, bei der Spielzeug und das Sammeln immer beliebter werden. In den Diskussionen wurde herausgestellt, dass das

Spielzeug dazu einlade, kreative Impulse auszuleben, aber auch, sich an die vorgegebenen Ordnungen und Ziele (Konstruktion und Spiel) zu halten. Historisch aufgeladenes Spielzeug helfe außerdem später beim formellen Lernen. Zu kurz kam die Einbeziehung von Indianerspielzeug aus der ehemaligen DDR, die laut den Teilnehmenden einen positiveren, inklusiveren und weiblicheren Zugang zum Spielzeug gehabt hätte. Kritik übten alle an der Qualität des Spielzeugs: Zu oft würden historisch nicht korrekte oder zu vereinfachte Bilder erzählt. Gleichzeitig blieb man sich in Summe aber bewusst, dass empirische Triftigkeitsanalysen nur einen Aspekt ausmachen, der bei der Analyse von Spielzeug das Performative und die Eigensinnigkeit im Spiel nur allzu oft verdrängt.