SPIEL, STAAT UND SUBVERSION

Nachgemachte Gesellschaftsspiele in der DDR

Von der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig
zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie

- (Dr. phil.) –

genehmigte Dissertation von

Martin Thiele-Schwez (geb. Thiele)

Geboren am 11.02.1985 in Saalfeld an der Saale

Erstreferent:	Prof. Dr. Rolf F. Nohr
Korreferentin:	Prof. Dr. Ulrike Bergermann
Tag der mündlichen Prüfung:	26.04.2017

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung ... 4
1.1. Das museale Projekt „Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR“ ... 4
1.2. Thema und Fragestellung ... 5
1.3. Einordnung ... 8
1.4. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit ... 9
1.5. Terminologische Herausforderungen und Abgrenzung ... 10
1.6. Spiel als Medium ... 12
1.6.1. Reduktion auf einen symbolischen Charakter ... 13
1.6.2. Netzwerkcharakter in der Gesellschaft ... 15
1.6.3. Technik ... 17
1.6.4. Form und Inhalt ... 21
1.6.5. Spiele überwinden Zeit und Raum ... 29
2. Relevante Ansätze aus der Spieltheorie ... 32
2.1. Materialistische, sozialistische und marxistische Ansätze zum Spiel ... 36
2.2. Zum Verhältnis von Spiel und Arbeit ... 40
2.3. Das Spiel als Medium der Freiheit ... 46
2.4. Probehandlung ... 53
2.5. Innovationspotenzial des Spiels - Medium alternativen Denkens und Handelns ... 62
2.6. Produktivität der Spieler*innen ... 69
2.7. Spiel als Abbild der Gesellschaft ... 77
2.8. Schluss: das Spiel als Medium der Aufklärung und Bemächtigung ... 84
3. Erinnerung und Befragung – Zur Methodologie ... 87
3.1. Oral History ... 87
3.1.1. Theoretische Grundlagen der Zeitzeug*innenbefragung – Oral History ... 88
3.1.2. Qualitative Inhaltsanalyse ... 94
3.1.3. New Historicism – Verknüpfung des Materials ... 99
3.2. Praktische Umsetzung der Datenerhebung und Befragung ... 106
3.2.1. Die Sammlung der handgefertigten Spieleunikate ... 107
3.2.2. Praxis der Oral History – die Befragung zu handgefertigten Spielen aus der DDR ... 112

3.2.3. Qualitative Inhaltsanalyse – Auswertung der Interviewergebnisse ... 116
3.2.4. Verbindung mit weiterführenden Quellen ... 120
4. Die Spielelandschaft der DDR ... 122
4.1. Ideologie ... 122
4.2. Zugänglichkeit für Bürger*innen ... 137
4.3. Entwicklung der Industrie ... 148
4.4. Strukturelle und bürokratische Zwänge ... 157
4.5. Produktion ... 163
5. Handgefertigte Brett- und Gesellschaftsspiele in der DDR ... 172
5.1. Spielenachbau als Phänomen? ... 172
5.2. Die Bastler*innen ... 180
5.3. Woher kamen die Vorlagen? ... 187
5.3.1. Kirche ... 188
5.3.2. Westverwandtschaft, Westkontakte und Westpakete ... 192
5.3.3. Medienzugang ... 198
5.3.4. Netzwerke von Freunden und Bekannten ... 202
5.3.5. NVA ... 207
5.4. Die Praxis des Kopierens und Erstellens eigener Brettspiele ... 210
5.4.1. Die Fertigungsverfahren der Spiele ... 211
5.4.2. Woher kamen die Materialien? ... 219
5.4.3. Variation des Spiels in Form und Regel ... 227
5.4.4. Variation der Inhalte und Implikation der eigenen Lebenswirklichkeiten ... 231
5.4.5. Welche Spiele waren besonders beliebt? ... 234
5.5. Die politische Brisanz der Spiele ... 241
6. Ergebnisse und Nachgedanken ... 254
6.1. Klärung der Hypothesen ... 254
6.2. Fazit ... 261
6.3. Plädoyer ... 264
7. Quellen- und Literaturverzeichnis ... 267
8. Abkürzungsverzeichnis ... 279
9. Dank ... 280
10. Eidesstattliche Erklärung ... 281

1. Einführung

1.1. Das museale Projekt „Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR“

Im Jahr 2011 machte der Autor der nachfolgenden Arbeit, gemeinsam mit seinem Projektpartner Michael Geithner eine Feststellung: Beide gehören gerade noch der dritten Generation Ostdeutscher[1] an. Sie reflektierten einmal mehr über die Vergangenheit im Umbruch und die Elternhäuser. Es war ein Moment der Erkenntnis, als sich herausstellte, dass in beiden Familien Brettspiele vorlagen, welche jeweils handgemacht waren. Obendrein handelte es sich bei allen Exemplaren nicht um selbst erdachte Spielideen, sondern um Kopien von Brettspielen, welche zur Zeit ihres Entstehens in der Bundesrepublik Deutschland populär waren. Doch während die Spiele der Familie Geithner (*Sagaland*, *Malefiz* u.a.) noch weitgehend bis heute existieren, entsorgte die Familie des Autors ihr *Monopoly* nach der Wiedervereinigung, schließlich war es nun möglich, ein „richtiges“ Spiel zu erwerben und sein Eigen zu nennen.

Kurzentschlossen wurde eine umfassende Suche mit dem Ziel gestartet, weitere Spiele-Unikate ausfindig zu machen, die möglicherweise noch auf den Dachböden Ostdeutschlands schlummerten. Die Sorge, dass inzwischen zahlreiche handgefertigte Spieleunikate weggeworfen wurden, löste zunächst Zweifel an der Idee einer Suche aus, doch unterstrich letztlich nur die akute Notwendigkeit schnell zu handeln.

Spätestens nachdem diverse deutsche Leitmedien wie *Deutschlandradio*, *mdr* oder *Spiegel Online* auf das Vorhaben aufmerksam geworden waren und darüber berichteten, erreichte die Projektinitiatoren eine Vielzahl an Zuschriften von Bürger*innen, die mit großer Bereitschaft unterstützten und ihre Kopien diverser „Westspiele“ übersandten, teils als Leihgabe, teils als Schenkung. In etwa drei Jahren entstand aus dieser privaten Idee eine Sammlung, die neben Fotos, diversen Akten, Dokumenten und Zeitzeugenberichten circa 175 handgefertigte Brettspiele umfasst. Um eine breite Öffentlichkeit zu erreichen und die Erkenntnisse aus diesem alltagskulturellen Thema zu verbreiten, wurde eine Online-Ausstellung[2] gestartet. Mit dem Deutschen SPIELEmuseum Chemnitz und dem DDR Museum in Berlin fand das Projekt engagierte Partner, die mit großem Eifer

[1] Die Initiative *Dritte Generation Ost* definierte jene Generation mit den Jahrgängen 1975 bis 1985, wobei es sich hierbei sicherlich um eine weiche und durchaus streitbare Rahmung handelt.
[2] www.nachgemacht.de

die Recherchen unterstützen und die entstandene Sammlung auch im Rahmen einer Wanderausstellung zeigten. Im Zuge der Ausstellungen verlegte das DDR Museum eine Publikation[3], welche die interessantesten Spiele und deren Hintergrundgeschichten aufarbeitete.

Mehr und mehr kristallisierte sich heraus, dass das anfangs private und vermeintlich unbedeutende Randthema einen Komplex berührte, der offenbar bei einem gewissen Teil der Bevölkerung durchaus bekannt war und ein Interesse zu wecken schien. So holte das Projekt „Nachgemacht“ nicht allein ein Stück Alltagskultur in das Licht der Öffentlichkeit, sondern schaffte es auch, im Rahmen der Recherche-Ergebnisse die Bedeutung des Spiels für eine Gesellschaft neu zu hinterfragen. Es zeigte sich, dass die Betrachtung der Spielekultur der DDR, insbesondere unter der speziellen Berücksichtigung handgefertigter Brett- und Gesellschaftsspiele, ein Thema von ungeahnter Tragweite ist. Dies beförderte letztlich die Motivation, sich diesem Themenkomplex noch eingehender, nunmehr im Rahmen dieser akademischen Arbeit zu widmen.

Gerade da das Gebiet der Spielekultur der DDR gänzlich unerforscht ist, erweist es sich als umso relevanter, die Aufarbeitung zu beginnen und akademisch auswertbar zu machen. Dass diese Untersuchung zum gegebenen Zeitpunkt von brennender Wichtigkeit ist, erklärt sich, da die Zeit gegen sie spielt und sowohl die einzigartigen Exponate, als auch die Erinnerungen der Zeitzeug*innen von Jahr zu Jahr ein bisschen mehr verblassen.

1.2. Thema und Fragestellung

Im Rahmen dieser vorliegenden Arbeit wird das unerforschte Thema der Spielekultur der DDR unter spezieller Berücksichtigung der handgefertigten und kopierten Brettspiele untersucht. Neben der bereits beschriebenen Sammlung dienen zur Betrachtung des Themas vor allem Zeitzeug*innenberichte, welche in Form von Oral-History-Interviews erhoben wurden. Die daraus resultierenden Aussagen werden in Bezug auf die Sammlungsgegenstände, auffindbaren Akten und Dokumente eingeordnet. Dabei ist nicht allein der Fokus auf das Phänomen der handgefertigten Spiele zu richten, sondern auch die Bewertung der Spielelandschaft der DDR ist in diesem Kontext essentiell. Die Basis für das Thema bilden die Beschreibung der Medialität des Spiels, sowie ein schlaglichtartiger Blick auf zentrale Motive der Ludologie beziehungsweise Spieletheorie. Damit soll

[3] Vgl. Thiele, Martin u. Michael Geithner (Hrsg): Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Berlin: DDR Museum Verlag 2013.

es gelingen, das vermeintlich randständige Thema in einem Gesamtkontext ludologischer Entwicklungen einzuordnen, um daraufhin nicht allein Ableitungen über die Alltagskultur der zu DDR treffen, sondern auch implizit Erkenntnisse über das Spiel und das Spielen zu gewinnen.

Primärer Untersuchungsgegenstand dieser Dissertation sind nachgemachte Gesellschaftsspiele der DDR sowie deren gesellschaftliche Erscheinung und systemische Einbindung. Erst durch das oben erwähnte spielhistorische Ausstellungsprojekt *Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR* wurde über 20 Jahre nach der Wiedervereinigung die zentrale Bedeutung von handgefertigten Spielekopien aus der DDR im Zusammenhang der deutsch-deutschen Spielelandschaft thematisiert. Es handelt sich dabei um ein flächendeckendes Kulturphänomen der DDR, das bisher gänzlich unerforscht und weder in den Fachbereichen der Medienwissenschaft, Game Studies oder Kulturwissenschaft systematisch untersucht wurde.

Ziel dieser Dissertation ist es, den Prozess des Spielekopierens im Gesamtzusammenhang der damaligen Spielelandschaft und Lebensrealität der Bürger*innen zu ergründen und damit die Bedeutung von Spiel und Spielen, im Rahmen dieser historischen Epoche der DDR-Zeit[4], zu begreifen. In folgende drei Eckpunkte lässt sich das zu betrachtende Phänomen zur ersten Annäherung einteilen. Gedacht werden muss es als Trias, bestehend aus:

1. Objekten – die nachgemachten Spiele aus der DDR
2. Prozessen – die Vorgänge des Kopierens, Nachmachens und Aneignens
3. Subjekten – die Personen, welche die Spiele erstellt und/oder gespielt haben

Eingebettet sind das Subjekt, Objekt und Prozess der Entstehung stets in kulturelle und diskursive Rahmenbedingungen, deren Analyse die grundlegende Voraussetzung darstellt, um den Gesamtkomplex dieses Kulturphänomens zu erfassen. Ausgehend von dem genannten Material in seiner diskursiven Rahmung, ist es das Ziel, einen Einblick in ein kulturgeschichtliches Phänomen zu gewinnen, einen Beitrag zur europäischen Spieleforschung zu leisten und ein wichtiges, weil gänzlich fehlendes Fragment zum Thema Spiel in der deutsch-deutschen Geschichte aufzuarbeiten. Folgende Hypothesen, sollen zur Erschließung des Themas bearbeitet und geklärt werden:

[4] Es wird hierbei auf den Zeitraum von 1949 bis 1990 Bezug genommen, wobei auch der unmittelbar vorangehende Zeitraum der sowjetischen Besatzungszone (SBZ) sowie auch die Jahre kurz nach der Wiedervereinigung nicht zu vernachlässigen sind.

1. Hypothese: Da es analoge Spiele ermöglichen, als Träger von Inhalten Botschaften und komplexe Zusammenhänge zu vermitteln, auch über einen Zeitraum hinweg, sind sie als Medien zu beurteilen.
2. Hypothese: Die Entfaltung der eigenen Kreativität durch das Spiel wird umfassend im Kanon der Spieletheorie erwähnt. Wobei in diesem Zusammenhang nicht allein der Prozess des Spielens besprochen wird, sondern auch das Erschaffen des eigenen Spielmaterials.
3. Hypothese: Die Tatsache, dass in der DDR Spiele handgefertigt wurden, lässt sich nicht als bloßer Teil einer normalen Spieleevolution bewerten, sondern tritt aufgrund seiner formellen und inhaltlichen Spezifika als eigenständiges Phänomen zu Tage. Welche das sind muss in diesem Zusammenhang näher ergründet werden.
4. Hypothese: Obgleich das Spiel in der DDR als pädagogisches Medium einen hohen Stellenwert eingenommen hatte, wurde die Spieleproduktion diesem Ideal nicht gerecht und entwickelte wenige originelle Spiele.
5. Hypothese: Während die Spieleproduktion in der Bundesrepublik spätestens ab den 1970er-Jahren florierte, stagnierte die Produktion der DDR weitgehend, was vor allem auf die Aufstellung des Industriezweigs, seine Entwicklungsabteilungen und seine Versorgung zurückzuführen ist.
6. Hypothese: Ein bemerkenswerter Teil an Bürger*innen der DDR baute Spiele privat, wobei es sich dabei zum überwiegenden Teil um Kopien von Spielen handelte, welche in der Bundesrepublik bekannt waren.
7. Hypothese: Die Diskrepanz zwischen der aufblühenden Spielindustrie der Bundesrepublik und der vergleichsweise schwachen Produktion im eigenen Land kann als Hauptgrund für die zahlreichen handgemachten Brettspielekopien ausgemacht werden. Wirtschaftspolitische Strukturen ziehen in diesem Fall soziale Praktiken nach sich.
8. Hypothese: Da sich bei den Variationen der Spiele auch politische Implikationen nachweisen lassen, kann die soziale Praktik des Spielekopierens als subversiver Akt bewertet werden.

Alle hier aufgeführten Hypothesen sollen in der folgenden Arbeit hinterfragt und bewertet werden. Die Zielsetzung ist es, auf diesem Weg die Eigenheiten des Phänomens der privaten Spielenachbauten in der DDR herauszuarbeiten und den Rahmen zu ergründen, in dem sie sich in derart konzentrierter Form entwickeln konnten. Gerade vor dem Hintergrund einer medienwissenschaftlichen beziehungsweise ludologischen Arbeit ist es zudem nicht allein das Ziel, dieses Stück Alltagsgeschichte der DDR aufzuarbeiten, sondern in diesem Zusammenhang den Eigenheiten und Spezifika von Spielen und der Praxis des Spielens auf die Spur zu kommen.

1.3. Einordnung

Da der primäre Fokus der Arbeit auf dem Spiel, genauer dem Brett- und Gesellschaftsspiel liegt und dieses, wie im weiteren Verlauf dargelegt wird, als Medium verstanden werden soll, ordnet sich die vorliegende Arbeit in den Fachbereich der Medienwissenschaft ein. Um den Begriff zu stärken und ihn gleichwohl in den Schulterschluss mit dem inzwischen stark wachsenden Bereich der Game Studies zu stellen, soll die Arbeit gleichwohl im Bereich der Ludologie eingeordnet werden, welche hier als Lehre vom Spiel verstanden und als Oberbegriff spielbezogener Forschung genutzt werden soll und damit implizit als Teilbereich der Medienwissenschaft zu sehen ist. Da als wichtige Methode die Oral History herangezogen wurde und die Befragung zur Ergründung von alltäglichen Zusammenhängen und sozialen Praktiken genutzt wurde, ist der folgende Text gleichwohl als medien- und kulturgeschichtlicher zu begreifen.

Darüber hinaus soll die vorliegende Dissertation samt seiner umfassenden Vorarbeit und Recherche im Kontext der sogenannten *Dritten Generation Ost*[5] verstanden werden. Für zahlreiche kulturhistorische Forschungsprozesse mussten erst Generationen vergehen, damit sich die neuen Generationen an die Aufarbeitung des eigenen Erbes gewagt haben. Als signifikantes Beispiel hierfür lässt sich die Aufarbeitung der Zeit des deutschen Nationalsozialismus von Seiten der 1968er-Generation ins Feld führen. Eine ähnliche Art von Aufarbeitung findet gerade im Hinblick auf die DDR statt. Politikhistorische Schnellschüsse oder moralische Verurteilungen sind bei dieser Aufarbeitung genauso abzulehnen, wie ‚ostalgische' Verklärung. Der Autor dieser Dissertation zählt zur dritten Generation derjenigen, die in der DDR geboren wurden (circa Jahrgänge 1975 bis 1985), doch weitgehend unter den Bedingungen des vereinten Deutschlands aufgewachsen sind. Letzte Erinnerungen an den vergangenen Staat bestehen und zwar Erinnerungen an seine Spiele: Spiele, die teilweise selbstgebaut und plötzlich teilweise verschwunden waren und durch neue ersetzt wurden. Diese Forschungsarbeit geht jenen Spielen auf den Grund und versucht zu begreifen, was sie waren, woher sie kamen und warum viele davon verschwanden. Die Arbeit ordnet sich damit in die Vielzahl der neuen Forschungsleistungen zur DDR von Seiten der dritten Generation ein und versucht, ein Stück medien- und kulturgeschichtliche und damit unweigerlich persönliche Vergangenheit aufzuarbeiten.

[5] Vgl. Hacker, Michael, Stephanie Maiwald u. a. (Hrsg): Dritte Generation Ost. Wer wird sind, was wir wollen. 1. Aufl. Berlin: Ch. Links Verlag 2012.

1.4. Vorgehensweise und Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit unterteilt sich im Wesentlichen in zwei Hauptbereiche. In der ersten Hälfte der Arbeit werden die theoretischen Grundsätze gesetzt, welche die Arbeit thematisch verorten sollen und die schwerpunktmäßige Rahmung für den nachfolgenden Gegenstand schaffen. Während im anschließenden Kapitel (1.6.) umfassend geklärt werden soll, wieso das Spiel – genauso das nachgemachte Brettspiel aus der DDR – als Medium zu verstehen ist, folgt darauf, im zweiten Kapitel, eine umfängliche Betrachtung wichtiger Eckpfeiler der Spieltheorie[6]. Dabei stehen insbesondere wegbereitende und in den Game Studies recht populäre Texte im Vordergrund. Die Wahl der entsprechenden Texte sollte dabei keineswegs einen eigenständigen Kanon darstellen, sondern stellt vielmehr eine schlaglichtartige Auswahl jener Impulse dar, die für das gewählte Thema im Nachgang nutzbringend sein können und helfen, den Gegenstand besser zu verstehen. Den dritten Teil der Klärung der theoretischen Grundlagen bildet die Darstellung der gewählten Methode zur Erschließung der Materialsammlung. Als Methoden zur Befragung wird die Oral History vorgestellt, sowie die Qualitative Inhaltsanalyse als Auswertungsmethode. Beide Anwendungsverfahren werden in Kapitel 3 vor der Denkrichtung des New Historicism erklärt. Eine Explikation der Verfahrensweise erfolgt im Anschluss anhand der vorliegenden Untersuchungsgegenstände. Ziel dieses ersten theoretischen Arbeitsteils bis einschließlich Kapitel 3 wird es sein, ein Gespür für das Spiel als Medium und das Spiel in seiner wissenschaftshistorischen Entwicklung zu vermitteln. Insbesondere gilt es hier Kernmotive herauszukristallisieren, welche im weiteren Verlauf einen Mehrwert für die Betrachtung des Mediums im DDR-Kontext liefern. Die Beschreibung und Erklärung der Methode wiederum wird ein Verständnis für das Vorgehen im praktisch-empirischen Teil liefern.

Kapitel 4 und 5 stellen die zweite Hälfte der Arbeit dar, in der die Synthese des im Vorfeld skizzierten, mit dem historischen Gegenständen und den damit verknüpften Befragungsergebnissen erfolgen soll. Auf Basis eines breiten Materialkanons und vor dem Hintergrund der spielhistorischen Ausarbeitungen wird zunächst die Spielelandschaft der DDR ergründet. Systematisch sollen die Rahmenbedingungen der DDR-Spieleindustrie skizziert werden, wie sie bisher noch in keiner Publikation gefasst wurden. Diese Darstellung der Spielelandschaft wird die grundlegenden Gegebenheiten umreißen, unter denen sich das hier zu untersuchende Phänomen handgefertigter Brettspiele entwickeln konnte. Im fünften Kapitel erfolgt schließlich die detaillierte Auswertung dessen, was über die handgefertigten Brettspiele der DDR, ihr Entstehen, ihre Urheber*innen und

[6] Wird im Verlauf dieser Arbeit von „Spieltheorie“ gesprochen, sind damit Theorien zu den Themenbereichen von Spiel und Spielen gemeint. Der Terminus soll damit in klarer Abgrenzung zur mathematisch-philosophischen Spieltheorie (um John Forbes Nash Jr. und andere) verstanden werden.

ihre alltagskulturelle Rahmung in Erfahrung gebracht werden konnte. Kapitel 5 stellt damit den maßgeblichen Hauptteil der Arbeit dar, für dessen umfängliche Spezifizierung sowohl die empirischen Erhebungen als auch die theoretischen Rahmungen essentielle Grundpfeiler sind.

1.5. Terminologische Herausforderungen und Abgrenzung

Beschäftigt man sich mit dem Thema Spiel und versucht, mögliche Wesensmerkmale des Spiels und des Spielvorgangs auszumachen, so braucht es nicht lange, bis augenfällig wird, dass man es – insbesondere im deutschsprachigen Raum – mit einer terminologischen Herausforderung zu tun hat.

Hans Scheuerl, der mit seinem zweibändigen Werk „Theorien des Spiels“ eine bis heute relevante Sammlung an Texten und Reflexionen zum Thema lieferte, stellt darin die Frage, „ob all den vielen Erscheinungsformen, die wir Spiel nennen, ein gemeinsamer Merkmalsbestand zukomme...“[7]. Die Frage, die bis heute immer wieder Gegenstand von Diskussionen ist und mutmaßlich bleiben wird, lautet also, ob man beim Terminus Spiel überhaupt von einer konsistenten Gegebenheit ausgehen kann. Dies gilt folgerichtig auch für den Akt des Spielens. Auch Ludwig Wittgenstein bemerkt hierzu, dass man wohl einer sprachlichen Unzulänglichkeit anheimfalle, wenn geglaubt werde, dass sich eine umfassende Konsistenz durch all das zöge, was in der deutschen Sprache als Spiel bezeichnet wird – zum Beispiel das Kartenspiel, Würfelspiel, Fußballspiel, aber auch Theater- oder Liebesspiel und vieles mehr. Doch da die deutsche Sprache gleichwohl alle Ausprägungen unter diesen einen Begriff fasst, müssen gewisse Verbindungen gegeben sein. So macht Wittgenstein Analogien zwischen einzelnen Gruppen aus, die sich wie „ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten […] übergreifen und kreuzen“[8].

Scheuerl kommt letztlich zu dem Schluss, dass sich die Einheit dessen, was man Spiel nennt nicht notwendigerweise in den gemeinsamen Verhaltens- oder Erlebnisweisen der Spielenden ausmachen lässt, sondern viel mehr in gemeinsamen Struktur- oder Wesensmerkmalen des Spielgeschehens zu finden ist.[9] Diese Merkmale, die sich auch wie ein roter Faden durch die Spieltheorie der letzten Jahrhunderte ziehen, sind nach Scheuerl unter anderem ein Freiheitsmoment, eine gewisse

[7] Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1990 (=1), S. 10.
[8] Wittgenstein, Ludwig: Schriften. Frankfurt am Main 1960 (=1), S. 324.
[9] Vgl. Flitner, Andreas: Spielen-Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. 11. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 2002, S. 30.

Produktivität, das Scheinhafte und Gegenwärtige und einiges mehr.[10] Um sich sukzessive dem Spielbegriff zu nähern, werden in Kapitel 2 dieser Arbeit schlaglichtartig einige ludologische Ansätze der vergangenen Jahrhunderte skizzieren. Wenn natürlich auch eingeräumt werden muss, dass sich Locke, Schiller und viele Wegbereiter*innen nach ihnen nicht vorrangig auf konkrete Spielformen, sondern eher auf einen weitgefassten Spielbegriff richteten. Diese Ansätze bilden die Grundlage der westlichen Spieletheorien und der heutigen Game Studies. Der vorliegende Text widmet sich in erster Linie Brett- und Gesellschaftsspiele, weswegen versucht wird, in der kanonbasierten Annäherung an das Thema vor allem auf diese hinzuleiten, wenn auch klar ist, dass Brettspiele, wie man sie heute kennt, erst im Laufe des zurückliegenden Jahrhunderts ihre weitere Verbreitung fanden (Klassiker wie *Schach*, *Go* und *Backgammon* sind hierbei natürlich ausgeklammert). Sofern es die Diskurse und Positionen der zitierten Autorinnen und Autoren also zulassen, ist es folglich durchaus angestrebt, jene auf den konkreten Gegenstand des Brett- und Gesellschaftsspiels zu beziehen und sich diesem damit fokussierter zu nähern. Als Konnotationen sind jedoch auch den Kerngegenstand flankierende Bezüge von Interesse.

Um das ohnehin ausgedehnte Themenfeld nicht noch unnötig zu erweitern, sollen digitale Spielformen, die gerade innerhalb der letzten Jahre in großer Fülle Gegenstand diverser Untersuchungen geworden sind, völlig ausgeklammert werden. Selbstverständlich lassen sich digitale Spiele in der DDR nachweisen, sogar Videospiele, welche auf Basis von Westspielen in der DDR reproduziert wurden, gleichwohl trifft das wiederum nicht den Fokus der vorliegenden Arbeit.[11]

Ebenfalls ist es wichtig, eine Abgrenzung zu Spielzeug[12] vorzunehmen. Zwar ist die Kulturgeschichte des Spielzeugs in der DDR etwas besser ausgearbeitet als die des Brett- und Gesellschaftsspiels und zweifelsfrei können die bereits durchgeführten Recherchen auf diesem Themengebiet auch einige Rückschlüsse über das vorliegende Thema erlauben, dessen ungeachtet kommen den beiden Teilbereichen unter dem Thema Spiel ganz andere Bedeutungen zu – sowohl im allgemeinen Kontext einer Kulturgeschichte, als auch im spezifischen Hinblick auf die Geschichte der DDR. So hatten zwar sowohl die Spiele- als auch Spielzeugproduktion der DDR mit vergleichbaren Unzulänglichkeiten, wie zum Beispiel hochbürokratischen Entscheidungswegen oder unrealistischen Planvorgaben zu

[10] Vgl. Scheuerl, Hans: Das Spiel.
[11] Einen weiterführenden Beitrag zur Kulturgeschichte des Computer- und Videospiels in der DDR liefert Jens Schröder. (Vgl. Schröder, Jens: Auferstanden aus Platinen. Die Kulturgeschichte der Computer- und Videospiele unter besonderer Berücksichtigung der ehemaligen DDR. 1. Aufl.: ibidem-Verlag 2010.)
[12] Vgl. Retter, Hein: Spielzeug. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983. S. 54–61.

kämpfen, dennoch kam dem Spielzeug eine Sonderrolle zu. Eklatante Unterschiede der beiden verwandten Industriezweige waren insbesondere im Hinblick auf die Qualität der fertigen Waren und die daraus folgenden Umsätze im Wirtschaftssystem zu erkennen. So erzielte die Spielzeugproduktion der DDR verhältnismäßig respektable Verkaufsergebnisse, sowohl im Ausland als auch im Binnenhandel und auch die Kinder konnten umfänglich vom fertigen Spielzeug profitieren, da nicht allein der Handel, sondern auch Kindergärten, Schulhorte und Pionierhäuser versorgt wurden.[13] Doch nicht allein aufgrund seiner etwas anderen Stellung in der DDR, sondern insbesondere aufgrund seiner unterschiedlichen Wesensart soll das Spielzeug in Form von Puppen, Spielzeugfahrzeuge, Spielfiguren und so weiter im Verlauf dieser Arbeit weitgehend ausgeklammert sein. Der Fokus liegt auf Brett- und Gesellschaftsspielen, wobei zu letzteren auch kartenbasierte Spiele gezählt werden sollen. Um die vorliegende Arbeit im Kontext der Medienwissenschaft zu verstehen, soll das Spiel in seiner Erscheinung als Medium im Folgenden dargestellt und erklärt werden.

1.6. Spiel als Medium

Es lässt sich sicher darüber diskutieren, ob es sinnvoll ist, einem derart streitbaren Begriff um eine weitere terminologische Zuschreibung zu erweitern, gerade wenn letztere nicht minder vielschichtig zu Tage tritt. So entwickelte sich gerade in den letzten Dekaden des vergangenen Jahrhunderts, durch den Siegeszug der digitalen Technik, der Begriff des Mediums zu einem Schlüsselbegriff in der Wissenschaft. Gerade in der verhältnismäßig jungen Disziplin der Medienwissenschaft, wurde den Medien schon so manche Definition zugeschrieben und diskutiert. Doch betrachtet man die Breite der Eigenheiten, die sich in Medien widerspiegeln, wird zügig klar, dass man es – zumindest aus medienwissenschaftlicher Perspektive – beim Spiel mit einem Medium zu tun hat.

Um das Spiel in einem medienwissenschaftlichen Kontext zu verorten und umfassend zu schildern, weswegen es mit im Rahmen seiner Wesensmerkmale als Medium zu verstehen ist, soll an dieser Stelle die Definition des Medienbegriffs nach Winkler zur Hilfe genommen werden. In äußerst konkreter Form legt Hartmut Winkler eine Basisdefinition des Medienbegriffs vor, zeigt sich damit bemüht alle Eventualitäten zu berücksichtigen und die Differenziertheit des Terminus begreifbar zu machen. Winklers Definition muss zweifelsfrei als eine Art pluralistischer Metatext verstanden werden, der zahlreiche knappe und anschauliche – bisweilen widersprüchliche – Mediendefinitionen

[13] Vgl. Havenstein, Bernd: DDR Spielzeug. Köln: Komet 2007.

aufgreift und in Kürze thematisch zusammenfasst. Dabei weist Winkler auf die vielfältigen inneren Spannungen des Medienbegriffs hin und setzt sich das Ziel, eine eher kumulative Definition diverser, Perspektiven abzuliefern.[14] Mithilfe dieses recht pragmatischen Ansatzes kann zielorientiert diskutiert werden, weshalb das Spiel in seinen diversen Ausprägungen zweifelsohne in den Gegenstandsbereich medienwissenschaftlicher Analysen fällt. So sollen im Folgenden ausgewählte Definitionsansätze für den Medienbegriff auf das Spiel – insbesondere Brettspiel – übertragen werden. Um nicht allein ein *close reading* des Definitionstextes von Winkler durchzuführen und sich gleichwohl einzelnen medienwissenschaftlichen Motiven zu nähern, werden die gegebenen Impulse an einigen Stellen um themenverwandte Beiträge angelehnt an Winklers Definition erweitert. Damit wird der Nachweis erbracht, dass es sich beim Spiel, so wie es hier in Erscheinung tritt, um ein Medium handelt. Zudem führt diese Übertragung ein Stück näher an den Spielbegriff heran und lässt ihn für den weiteren Verlauf operationalisierbar machen.

1.6.1. Reduktion auf einen symbolischen Charakter

Der Ansatz Winklers, den er selbst als den plausibelsten ausmacht, lautet, dass die Medien symbolisch sind und damit ein symbolisches Probehandeln erlauben.[15] Diese Definition lässt sich fraglos auch auf das Spiel übertragen, zeichnete es sich doch stets dadurch aus, dass es erlaubt, Umstände und Folgen „durchzuspielen“. Das Spiel etabliert hierzu einen Raum, der mitunter von tatsächlichen Konsequenzen entkoppelt ist. Diesen Charakter beschreibt Winkler auch für Medien und zieht sogar zur weiteren Erklärung eine Spielform heran: „Handlungen in diesem Raum sind – im Gegensatz zu tatsächlichen Handlungen – reversibel; geschieht auf der Bühne ein Mord, steht der Ermordete danach auf und verneigt sich.“[16] Auch bei Rolf Nohr findet sich diese Gemeinsamkeit wieder, das Spiel sowie auf analoge Weise „Medien als eine archetypische Form des Probehandelns“[17] zu begreifen, welche es erlauben, vorgeblich konsequenzfrei mit Diskursen, Symbolen, Subjekten und Systemen zu agieren.[18] In diesem Zusammenhang weisen Nohr und Wiemer auf den „vielversprechenden Ansatz“ hin, das Spiel als „*Medium* von Strategie zu

[14] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition. In: Medienwissenschaft. Rezensionen, Reviews. Hrsg. von Jürgen Felix, Heinz-B. Heller u. a. Marburg 2004. S. 9–27, S. 9.
[15] Vgl. Ebd., S. 13.
[16] Ebd.
[17] Nohr, Rolf: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008. S. 29–68, S. 31.
[18] Vgl. Ebd.

begreifen."[19] Demnach könne das Spiel als Mittel für den Zweck der strategischen Planung begriffen werden. Wenngleich die Medienwissenschaftler auf die Differenzierung hinweisen, dass nicht notwendigerweise die mediale Form so aussehen müsse, strategisches Handeln in einem unmittelbaren Mittel-Zweck-Verhältnis zu begreifen. Vielmehr gilt es, Handeln und Denken unabhängiger voneinander zu begreifen. Gerade zeitgenössische Strategiespiele stellten in der Regel nicht den Modellraum für strategische Handlungen dar, die darin erprobt und später realiter ausgeführt würden. Vielmehr böte das Spiel das Modell für abstraktes Denken[20], welches in einem mehr oder weniger konkreten, aber in jedem Fall symbolischen, Raum stattfindet.

Die Grundlage, die den symbolischen Charakter ermöglicht, ist das entsprechende Zeichensystem. So können einzelne Elemente innerhalb des Spielrahmens eine symbolische, zweite Realität erzeugen, die auf eine äußere Realität verweist und sich auf diese bezieht. Das heißt, es erfolgt mehr als eine bloße Repräsentation durch mediale Zeichen. Somit entsteht eine mithin mediale Verbindung zwischen Spielinhalt und realem Bezug. Die Medien (respektive Spiele) samt ihrer notwendigen Zeichen und Zeichensysteme sorgen in der Regel für eine Reduktion der Komplexität.[21] Welche Zeichen was und wie stark reduzieren, erweist sich wiederum von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Wo umfassend illustrierte und kleinteilige Brettspiele möglicherweise einen ganz konkreten Bezug auf äußere Elemente herstellen, zeigen sich so manche Spiele deutlich abstrakter und reduzierter. Ein klassisches Schachbrett[22], das mit schmucklosen Figuren den agonalen Kampf zwischen Schwarz und Weiß abbildet, kann hier mitunter als Beispiel für eine größere Reduktion dargeboten werden. Dies gilt sowohl inhaltlich (Schach erschafft in reduzierter Form ein kriegerisches Schlachtfeld) als auch formell (einzelne Figuren sind symbolisch an einen Wert und einen festgelegten Handlungsradius gebunden). Neben der Komplexität, welche die Wirklichkeit ausmacht, findet sich eine zweite Art der konstruierten Komplexität in einem Spielbrett wieder. Beide Realitäten sind verknüpft und berühren einander. Das Medium dringt als Reduktion und Dopplung in die Realität hinein. Doch wo Medien (und Spiele) Komplexität reduzieren, können sie diese auch ganz gegenteilig auf einer anderen Ebene

[19] Nohr, Rolf u. Serjoscha Wiemer: Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008. S. 8–28, S. 10.
[20] Vgl. Ebd.
[21] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 13f.
[22] Vgl. Wiemer, Serjoscha: Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelhaftigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008. S. 136–161.

erhöhen.[23] Den Medien und nicht zuletzt dem Spiel ist es möglich, auf inhaltlicher Ebene Dinge darzubieten und erlebbare zu machen, welche im Realen undenkbar wären.[24]

1.6.2. Netzwerkcharakter in der Gesellschaft

Als weiteren Definitionsansatz erklärt Hartmut Winkler Medien als Netzwerke der Kommunikation innerhalb der Gesellschaft. Die beiden Felder, die er hierzu aufweist, sollten sich als äußerst hilfreich für das Thema der handgefertigten Spiele aus der DDR erweisen. Denn im Hinblick auf das Netz begreift er Medien in der Verbindung von Praxen (Handlungen) und Niederlegung.[25] Dieses Medienverständnis lässt sich anhand der Brettspiele äußerst klar beschreiben und hilft damit umso mehr, jene in ihrer Eigenart zu begreifen:

Als Niederlegung versteht Winkler das Medienprodukt als solches – im vorliegenden Fall also das Brettspiel. Die Praxen sind als fluide Elemente zu verstehen, da sie sowohl den Fertigungsprozess als auch den Prozess der Nutzung in dynamischer Form einklammern. Folglich sind die Praxen des Umgangs unmittelbar und zyklisch mit der Niederlegung selbst verbunden.[26] Anhand der handgefertigten Brettspiele exemplifiziert – die schließlich als Medien verstanden werden sollen – bildet sich diese Einschätzung wie folgt ab:

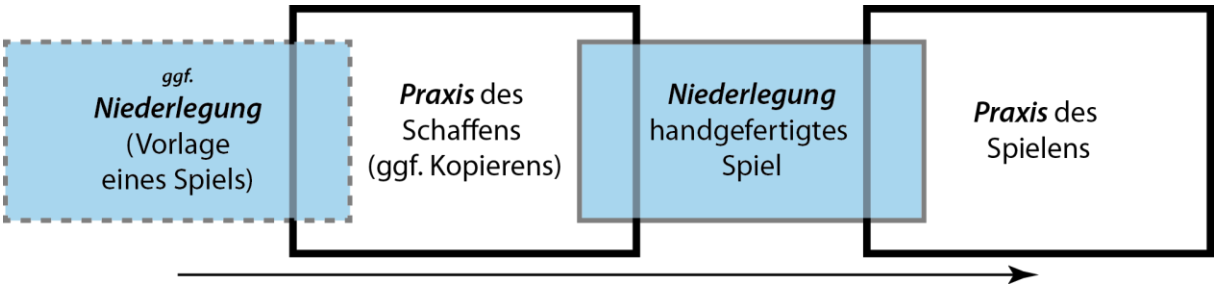


Abbildung 1: Schaubild, basierend auf Winkler, Hartmut „Mediendefinition“, S. 10. | Martin Thiele-Schwez.

Als erste Niederlegung, die bisweilen vorhanden sein kann, ist ein originales Brettspiel auszumachen. Jenes liegt einem Spielebastler oder einer Bastlerin vor. Ausgehend davon führt dies zur Praxis des

[23] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 16.
[24] „An keine Schwerkraft, keine Physik, kein Tatsächliches gebunden und getrieben durch innere Differenzierung, Spiel, Wunsch und Fiktion, vervielfältigt sich das Reich der Zeichen in die fraktalen Räume des Möglichen hinein.“ (ebd.)
[25] Vgl. Ebd., S. 10.
[26] Vgl. Ebd.

Schaffens: Ein Brettspiel wird (ggf. auf Basis eines bereits vorhandenen Originals) angefertigt. Der Schaffensprozess des Spiels ist insofern bereits die mediale Praxis. Das Resultat ist wiederum ein Medium, nämlich das neu erschaffene Spiel, das nun zur wiederholten Praxis des Spielens (eben auch einer medialen Praxis) einlädt. Diese Kette ist von da an beliebig weiter zu denken. Der Prozess des Spielens – als Komplex von Niederlegung und Praxis – kann wiederholt werden, genau wie die Reproduktionskette wiederholt werden könnte. Auch hier also, lässt sich die Mediendefinition augenscheinlich auf das Spiel übertragen. Treffenderweise kommt in diesem Zusammenhang die Eigenart des Mediums hinzu, dass es sich in aller Regel als in seiner Praxis wiederholbar darbietet. Dabei muss im Hinblick auf das Spiel als Medium natürlich im Grad der Wiederholbarkeit unterscheiden werden, wie auch Serjoscha Wiemer beschreibt.[27] Zwar kann ein Spiel immer wieder durchgeführt werden, doch werden die Abläufe darin meist kaum deckungsgleich zu vorangegangenen Spielen sein. Wie es den meisten (vor allem technischen) Medien in aller Regel anhaftet, ist auch das Spiel wiederholbar. Nicht nur in seiner Niederlegung, wie oben beschrieben, sondern auch in seinem Prozess der Ausübung. Nur ist es im Falle seines Verlaufs durchaus variabel und verschieden.

Dabei ist jener Komplex der medialen Vervielfältigung (und medialen Praxis) als „Funktionszusammenhang“[28] zu denken, der in einem gesellschaftlichen Netz und nicht notwendigerweise allein zwischen zwei Personen stattfindet. Die Medien treten mittelnd und/oder als Kanal zwischen die Kommunizierenden. Mit ihnen findet die Kommunikation statt.[29] Hierbei gilt es, auf eine Doppeldeutigkeit des moderierenden Gegenstands hinzuweisen. So können die Medien (beziehungsweise Spiele) sowohl mitteln als auch gleichfalls trennen oder als Barriere erscheinen. Am Beispiel des Spiels lässt sich jene Definition insofern erklären, als dass es ein Spiel, im Rahmen seiner bereits erklärten Reduktion, vermag, komplexere Zusammenhänge oder ganz banale Abhängigkeiten der Welt zu erklären. Selbige Ansätze werden – wie später noch gezeigt wird – auch von den Reformpädagog*innen aufgegriffen. Auch Jean Piaget weist auf die Funktion des Spiels hin, „die Umwelt so genau wie möglich zu erleben, kurz, ein weites Netz von Dispositionen zu schaffen, die es dem Ich ermöglichen, die ganze Wirklichkeit zu assimilieren“[30]. Ob das Spiel als Medium entgegen dem auch als „unüberwindliche Trennung/ Barriere“[31] zur Welt und zwischen die Kommunizierenden treten kann, müsste weitergehend diskutiert werden. Sicherlich könnte bereits die grundlegende Eigenart des Abstrakten als eine solche Grenze gedeutet werden. Diese Debatte an

[27] Vgl. Wiemer, Serjoscha: Ein ideales Modell der Vernunft?, S. 137f.
[28] Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 10.
[29] Ebd., S. 10f.
[30] Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. 1. Aufl. Stuttgart: Ernst Klett Verlag 1969, S. 198.
[31] Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 11.

dieser Stelle auszufechten, ist nicht Aufgabe der vorliegenden Arbeit, trotzdem zeigen gerade jüngste Diskurse, die im überschwänglichen Konsum digitaler Spiele, die Entfremdung der Jugend von der realen Welt befürchten[32], dass es derartige Stimmen gegenüber Spielformen gibt und jene damit wohl in vielerlei Art als Medien zur Kenntnis genommen werden.

Zu diesem Netzwerkgedanken kommt ein ökonomischer Aspekt hinzu, der gerade innerhalb der letzten Jahrzehnte an Bedeutung gewinnt. Schließlich entwickelten sich Medien längst zu einem zentralen Gut des Verbraucher*innenmarktes. Dies gilt nicht zuletzt für den Medienbereich der Spiele. So deklariert auch Winkler Geld als Gegenwert der Medien (seien es zum Beispiel technische Medien oder einzig deren symbolische Produkte, wie Texte, Filme oder Bilder).[33] Doch auch unabhängig von Devisen – so zeigt sich im Hinblick auf die DDR – erweisen sich Weitergabe, Tausch und Vertrieb von Medienprodukten als ökonomisch-gesellschaftliche Handlungsform von hoher Wichtigkeit. Nicht ohne Grund haftet der DDR das Klischee der „Selber-mach-Gesellschaft“[34] an, wie sie der Historiker Stefan Wolle bezeichnet. Um Produkte zu fertigen und Bauvorhaben zu realisieren, galt es zunächst die notwendigen Materialien und Werkzeuge zu organisieren und sich ihrer im privaten Tauschgeschäft habhaft zu machen. Dies gilt nicht allein für die Materialien, sondern auch für Produkte als solche – insbesondere dann, wenn sie aus „dem Westen“ stammten. Es verwundert daher nicht, dass gerade die populären Brettspiele aus der Bundesrepublik in mittelbarer oder unmittelbarer Form Einzug in die DDR erhielten und sich dort in einem Prozess des Tauschens, Verleihens und Reproduzierens weiter ausbreiteten. Für das vorliegende Thema erweist sich also gerade der Netzwerkcharakter, der sich in Spielen und durch Spiele nachweisen lässt, als nicht unerhebliches Leitmotiv, das im Folgenden stärker betrachtet werden muss.

1.6.3.Technik

„Alle Medien sind technische Medien“[35] heißt es bei Winkler. Auch die Entwicklung der Medienwissenschaft ist ganz eng mit der Betrachtung und Analyse von Technologien und

[32] Zu einem der bekanntesten Vertreter derartiger Auffassungen gehört der Hirnforscher Manfred Spitzer, der den Konsum digitaler Medien, insbesondere digitaler Spiele, äußert kritisch betrachtet und in diesem Zusammenhang vor weitreichenden persönlichen und gesellschaftlichen Folgen warnt. (Vgl. Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 5. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2008.)
[33] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 12.
[34] Wolle, Stefan: Bei Grand spielste Ässe, wenn de keene hast, hältste die Fresse. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 123–126, S. 125.
[35] Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 16.

Technologiegeschichte verbunden. Als einer der wichtigsten Denker*innen in diesem Zusammenhang ist sicherlich Friedrich Kittler zu nennen, dessen medienwissenschaftlicher Ansatz überwiegend medientechnologisch ist. Entgegen geisteswissenschaftlicher Deutungsmuster, nach denen gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen neue Technologien hervorbringen, beschreibt der Literaturwissenschaftler Kittler technischen Wandel als folgerichtige Eskalation. Medien (implizit Medientechnik) bestimmten danach die Lage der Menschen.[36] Jede Gesellschaft und Kultur bringe so ihre eigenen, medialen Aufschreibesysteme mit, beziehungsweise andersherum gedacht, Gesellschaften und Kulturen seien auf die jeweilige Medientechnologie ihrer Zeit zurückzuführen.[37] Dabei erhöht die stetig zunehmende Vielfalt medientechnischer Angebote den Freiheitsgrad der Nutzer*innen, allein durch vielfältige Optionen und ein breites Angebot, erzeugt jedoch gleichzeitig eine erhöhte Abhängigkeit vom Medium und der entsprechenden Medientechnik. Diese Form der Annäherung, die aus medientechnologischer Sicht sicherlich nutzbringend sein mag, hilft jedoch nicht, den hier thematisierten Gegenstand näher zu fassen und wird daher nicht weiter verfolgt. Schließlich liegt im Falle der handgefertigten Spiele die Annahme zugrunde, dass sich das Medium Spiel erst aus einer Ermächtigung heraus entwickelt hat, folglich – im Umkehrschluss zur medientechnologischen Herangehensweise – erst durch gesellschaftspolitische Rahmenbedingungen hervorgebracht werden konnte.

Ein technokratisches Medienverständnis lässt sich in diesem Zusammenhang sicher nur schwer auf das Medium Brettspiel ausweiten. Doch lässt sich ein technischer Ansatz durch eine andere Annäherung auf den hier vorliegenden Themenbereich übertragen? Hierzu gilt es, das Medienverständnis auszuweiten, das natürlich in einer weit verbreiteten Wahrnehmung in enger Verbindung zur Medientechnik steht. Sprechen die Medienwissenschaftler*innen von Technik, kann hierbei natürlich Mechanik, Hardware und IT inkludiert sein. Jedoch kann das Verständnis auch viel weiter gefasst werden und sich auf den Bedeutungszusammenhang aus philosophischer Tradition beziehen: *téchne*.[38] Dieser Begriff, der auf die Vorsokratiker zurückreicht, hat sich im Laufe der Zeit und im Rahmen der diversen Disziplinen, die sich an ihm bedienten, immer wieder verändert. Als Konstante lässt sich das herauskristallisieren, was auch Winklers Verständnis ausmacht, der einen weiten Technikbegriff anlegt. Unter dem Etikett *téchne* umfasst er allem voran die Fertigkeiten, was also auch zum Beispiel die Körpertechnik im Tanz mit einklammert.[39] Wo *téchne* vormals eher als

[36] Vgl. Kittler, Friedrich A.: Grammophon Film Typewriter. Berlin: Brinkmann u. Bose 1986, S. 5.
[37] Vgl. Kittler, Friedrich A.: Aufschreibesysteme 1800/1900. Medienkonkurrenz: Film und Literatur. In: Texte zur Medientheorie. Hrsg. von Günter Helmes u. Werner Köster. Stuttgart: Reclam 2002. S. 296–298.
[38] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 16.
[39] Vgl. Ebd.

handwerkliche Fähigkeit verstanden wurde, lässt es sich inzwischen vielmehr als die grundlegende Fertigkeit auffassen, die mit Übung und Verstand ein Vorhaben realisierbar werden lässt – sei es handwerklich, sprachlich, körperlich et cetera. Hier wird auch der Bezug zum Spiel augenfällig. Denn an beiden Punkten, die im Vorfeld als Praxen deklariert wurden (erstens die Reproduktion und Fertigung der Spiele, sowie zweitens der Gebrauch, also das Spielen selbst), findet sich Technik wieder. Zum einen ist für die Anfertigung eines Gesellschaftsspiels ein gewisses Maß an Begabung und Fertigkeit nötig – vom ursprünglichen Entwickeln eines Spiels ganz abgesehen. Zum anderen bedarf auch die Ausführung des Spiels ein mehr oder weniger großes Maß an Befähigung, eben das, was als Spielverständnis oder Spielintelligenz[40] bezeichnet werden kann. So ist es beispielsweise eine Grundvoraussetzung für alle Spieler*innen, das Regelwerk als innerhalb des Spielrahmens gesetzt anzuerkennen. Ficht man das abgestimmte Regelwerk eines Spiels im Spielprozess an, läuft man Gefahr, das Spiel selbst zu untergraben und als Falschspieler*in oder schlimmer noch, als Spielverderber*in[41], selbiges zu zerstören.[42] Ein alleiniges Unverständnis für die Existenz bestehender Spielregeln kann beispielsweise als mangelnde Spielintelligenz und damit als Mangel an dieser entsprechenden Fertigkeit bewertet werden. In diesem Zusammenhang wird ersichtlich, wie insbesondere das Spiel als ein Medium, welches ein aktives Handeln abverlangt auch auf jenes Wesensmerkmal angewiesen ist, das im medienwissenschaftlichen Kontext unter den Begriff Technik zu fassen ist. Denkt man in den Kategorien von Marshall McLuhan lässt sich das Spiel sicherlich in aller Regel als „kühles Medium“ bezeichnen, da es, so die Definition, dem Publikum nur eine dürftige Summe an Informationen liefert und noch ein hohes Maß an persönlicher Beteiligung abverlangt. Das

[40] Vgl. Kauke, Marion: Spielintelligenz. Spielend lernen - Spielen lehren? Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag 1992 (=32).

[41] Dieser Unterschied zwischen Falschspieler*in und Spielverderber*in ist von größter Wichtigkeit, um das Medium und seine Dasein zu erklären. Falschspieler*innen können in diesem Zusammenhang durchaus über eine hohe Spielintelligenz verfügen, da sie die Regeln kennen und indem sie selbige umgehen, die Existenz der Regeln bestätigen. Spielverderber*innen hingegen brechen, nach den Worten Roger Caillois, den Zauber des Spiels, indem sie darauf hinweisen, dass das gespielte Szenario gar nicht echt sei, indem sie die Illusion dessen aufbrechen oder mindestens auf die Absurdität der Regeln hinweisen. Jenen Personen mangelt es möglicherweise nicht bloß an Phantasie, sondern mitunter an der technischen Fertigkeit dessen, was Spielintelligenz genannt werden soll. (Vgl. Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Materialien 1985, S. 13–15.)

[42] In welcher Weise die Existenz und vor allem Anerkennung eines Regelwerks zwingend für die Existenz nahezu aller Spiele ist, schildert Jane McGonigal ganz greifbar anhand des Golfspiels: „Wenn wir Golf spielen, verfolgen wir ein klares Ziel. Wir wollen einen Ball mit möglichst wenigen Versuchen in mehrere kleine Löcher befördern. Wäre Golf kein Spiel, würden wir diese Aufgabe so schnell und so effektiv wie möglich erledigen, indem wir zu jedem Loch laufen und den Ball mit der Hand hineinwerfen würden. Golf wird zum Spiel, weil wir uns damit einverstanden erklären, uns in bestimmter Entfernung von jedem Loch aufzustellen und den Ball mit einem Schläger abzustoßen. Golf wird spannend, weil sich alle Spieler darauf geeinigt haben, das Ziel schwerer erreichbar zu machen, als es rational gerechtfertigt ist.“ (McGonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Wilhelm Heyne Verlag 2012, S. 35.)

Gegenstück – als welches das Spiel hier nicht betrachtet wird, wäre das „heiße Medium“ [43], welches nur eine geringe aktive Beteiligung seines Publikums abverlangt, da Informationen bereits detailreich gegeben werden.[44]

Für das vorliegende, äußerst spezifische Thema, erweist sich auch das Kopieren als medialer Prozess. Er verweist in seiner Praxis als technischer Vorgang auf eine medienwissenschaftliche Grundsatzfrage: Die Frage nach dem Begriff von Aura und Echtheit, die Walter Benjamin prägte und nicht zuletzt technisch verortet.

> „Das Hier und Jetzt des Originals macht den Begriff seiner Echtheit aus. […] Der gesamte Bereich der Echtheit entzieht sich der technischen und natürlich nicht nur der technischen – Reproduzierbarkeit.“[45]

Der maßgebliche Kernpunkt, den Walter Benjamin in seinem berühmten Aufsatz diskutiert, ist der Widerstreit zwischen Reproduktion und Original. Die Echtheit definiert sich bei ihm durch die Einmaligkeit des Gegenstands wie durch sein „Hier und Jetzt“. Damit ist es im Rahmen einer kulturellen Tradition räumlich und zeitlich eingebettet. All diese Gegebenheiten, die den Rahmen des „Werks“ bilden, sind Zeichen ihrer Echtheit und damit nicht reproduzierbar. Benjamin konstatiert in Anbetracht der damals weitgehend neuen Möglichkeiten der technischen Reproduzierbarkeit, dass aus diesen Gründen die Reproduktion eines Werks den Verlust von Autorität und damit von Aura nach sich zöge.

Er setzt für seine Theorie voraus, dass der ursprüngliche Gegenstand ein einmaliger, künstlerischer ist und die Reproduktion, gerade aufgrund der technischen Reproduzierbarkeit, eine serielle. Sicher sind damit Benjamins Prämissen verändert, trotzdem ist es bemerkenswert, dass es sich im Falle der nachgemachten Spiele um eine ganz andere Folge des Kopierens handelt. Wie im Folgenden noch umfänglich erörtert wird, handelt es sich bei einem erheblichen Teil der nachgemachten Brettspiele aus der DDR um Kopien, welche auf Basis westdeutscher Brettspiele-Originale entstanden sind. Im Rahmen dieses Szenarios ist folglich auch ein Reproduktionsprozess nachzuweisen, jedoch entsteht als Ergebnis kein Serienprodukt, sondern eben gerade ein Unikat. Auch wenn der damit verbundene

[43] Vgl. McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Frankfurt am Main, Hamburg: Fischer Bücherei 1970, S. 32f.
[44] Vertiefend bearbeitet wurden McLuhans Temperatur-Kategorien im Zusammenhang des Computerspiels von C. Huberts. (Vgl. Huberts, Christian: Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien "heiß" und "kalt" im Computerspiel. 1. Aufl. Salzhemmendorf: Blumenkamp Verlag 2010.)
[45] Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp 2010, S. 13.

Produktionsprozess nicht minder als ein technischer bezeichnet werden kann, ist er doch anders, als ihn Benjamin skizzieren würde. Schließlich liegt die technische Handlung im vorliegenden Fall bei einer händischen, mithin handwerklichen Leistung, während Benjamins Fokus eher auf der technischen Leistung durch Apparate liegt, zum Beispiel die Vielzahl von fotografischen Abzügen auf einer Fotoplatte.[46] In den später skizzierten Fertigungsprozessen der DDR-Bürger*innen ist vielmehr etwas Derartiges nachzuweisen, was Benjamin als die „Fundierung im Ritual, in dem es seinen orginären und ersten Gebrauchswert hatte“[47] bezeichnet. Wie noch näher erläutert wird, können die nachgemachten Spiele aus der DDR gerade in ihrer Form als Kopien durchaus als auratischer bewertet werden, als ihre seriengefertigten Originale, welche nicht selten als Vorlage dienten.

1.6.4.Form und Inhalt

Eine beliebte Herangehensweise an Medien ist die Trennung des Medialen von den Medieninhalten, also den Botschaften.[48] Eine in der Medienwissenschaft durchaus bekannte Kritik lautet an dieser Stelle, dass Medien jedoch in jedem Fall mehr sind als bloße Hüllen, die, wie eine Konserve eine Botschaft transportieren.[49] Winkler weist darauf hin, dass auch die Medien in ihrer Form erst bestimmte Inhalte möglich beziehungsweise andere Inhalte unwahrscheinlich machen. Kurzum, *ein* bestimmtes Medium kann keineswegs alles sagen.[50] Als einer der geistigen Väter dieser Betrachtungsweise gilt es, Marshall McLuhan zu erwähnen, der proklamierte: „Das Medium ist die Botschaft“[51]. Dabei bezeichnet er das Medium als eine „Ausweitung unserer eigenen Person“, die erlaube, neue Maßstäbe zu erlangen.[52] Demnach ist jedoch die Wirkweise des Mediums und damit implizit, das was gemeinhin und vorschnell als Inhalt bezeichnet werden mag, untrennbar an das Medium geknüpft. Es ist dem Medium in seiner bestimmten Form eingeschrieben, ja mehr noch: Das Medium selbst stellt die Botschaft dar. Denn, so McLuhan weiter, das, was als Botschaft eines Mediums verstanden werden kann, sind die Verstärkungen und Beschleunigungen von psychischen und sozialen Mustern und Formen, die durch Medien erzielt werden.[53] Unter diesen Vorzeichen ist

[46] Vgl. Ebd., S. 24.
[47] Ebd., S. 22.
[48] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 18.
[49] Als Beispiel für die völlige Unabhängigkeit von Inhalt und medialem Transportnetz ist die Post zu nennen, welche Mechanismen und Vermittlungswege etabliert hat, welche im Grunde völlig unabhängig Inhalt der Sendungen funktionieren (Vgl. Siegert, Bernhard: Relais: Geschicke der Literatur als Epoche der Post (1751-1913). Berlin: Brinkmann u. Bose 1993, S. 119ff.).
[50] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 18.
[51] Vgl. McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle.
[52] Vgl. Ebd., S. 17.
[53] Vgl. Ebd., S. 18.

das Medium und seine Wirkweise eher als der Impuls zu verstehen, der den Zugang zu einer Sache, seinen Maßstab oder den Weg seiner Erfassung verändert.

Winkler beschreibt diese Form des Verständnisses mit dem Begriff der „Artikulation“. Zu vermittelnde Inhalte sind aus medienwissenschaftlicher Sicht in einer höchsten Abhängigkeit, da sie erst durch das Medium artikuliert werden, oft erst durch selbiges zu Tage treten. Um diese Artikulation jedoch zu beleuchten, werden zwei Ebenen aufgezeigt. Zum einen stellt sich eine intrinsische Ebene dar – also eine Ebene die innerhalb der Grenzen des Mediums stattfindet. Zum anderen existiert eine extrinsische, beziehungsweise Metaebene. Diese Ebene reflektiert das Medium selbst in seiner Wirkungsweise. Doch auch hier darf der Hinweis nicht ausbleiben, dass allein die medientechnische Ebene, die Rahmenbedingungen für die dadurch in Erscheinung tretenden Veränderungen und inhaltliche Bedingtheit schaffen. McLuhan exemplifiziert, dass die Eisenbahn „der menschlichen Gesellschaft nicht Bewegung, Transport oder das Rad oder die Straße gebracht [hat], sondern das Ausmaß früherer menschlicher Funktionen vergrößert und beschleunigt und damit […] neue Arten von Arbeit und Freizeit [schaffte].“[54]

Wie sich diese Deskription auf Spiele übertragen lässt, liegt auf der Hand. Denn auch ihnen haftet jene vermeintliche Zweiteilung zwischen Inhalt und Form an. So wäre es – folgt man McLuhans provokanter und durchaus streitbarer These – durchaus denkbar, in die Nutzung des Mediums Spiel einzutreten, ohne das Geringste über einen vermeintlichen narrativen Inhalt desselben zu erfahren. Spieler*innen wissen jedoch, dass es vor allem diese narrative Ebene ist, die gerade den Reiz des Mediums ausmachen kann, über seine formellen Mechaniken hinaus. Darum ist es im Rahmen des vorliegenden Themas geradezu undenkbar, das Medium selbst ohne seine im Prozess geformte Botschaft zu betrachten. Schließlich formt das Medium seine Botschaft, so wie auch die Botschaft das Medium mit formen kann. Die erstgenannte Formung erklärt sich allein damit, da das Medium in seinem Nutzungsprozess überhaupt erst das Format gibt, in welchem eine Botschaft formuliert werden kann – im hiesigen Fall insbesondere im Rahmen seiner Praxis. Andersherum formt jedoch auch die Botschaft, also der Medieninhalt das Medium und entwickelt es beispielsweise weiter.[55] Bezugnehmend auf die Spieleentwicklung scheint diese Darstellungsform ganz einleuchtend: So etablieren sich doch regelmäßig neue Spielmechaniken oder Handlungsabläufe, die nicht allein aus

[54] Ebd.
[55] Vgl. Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2008, S. 138.

einem marktbedingten Innovationsdruck entstehen, sondern auch um gewisse Handlungsmöglichkeiten darstellbar zu machen.[56]

Gerade hierin tritt eine große Chance des Mediums Spiel zu Tage: Es ist in der Lage, seine Nutzer*innen in eine durch vorgegebene Mechanismen und damit medial gesteuerte Interaktion mit den entsprechenden Inhalten zu versetzen. Die Diskussion, ob das Medium im Zuge dessen als Inhaltsträger bezeichnet werden kann, ist diesbezüglich weit weniger wichtig als die Tatsache, dass es über eben jene Mechanismen zu einer inhaltlichen Interaktion und nachrangig auch einer Auseinandersetzung mit den entsprechenden Inhalten kommen kann. Es ist in diesem Zusammenhang durchaus diskutabel, wieviel Inhalt im Kontext des Spiels vorhanden sein muss, klar ist jedoch in jedem Fall, dass ohne Interaktion kein Spiel stattfindet. Im Rahmen der Mediennutzung lässt sich – auch mit Erinnerung an McLuhans Unterscheidung – eine passive und aktive Form ausmachen. Während erstere das alleinige Aufnehmen bedeutet, meint zweites das eigene Agieren in der Mediennutzung. Das Spiel wiederum findet für die Beteiligten nur statt, indem eigene Handlungen Folgen und Reaktionen provozieren, sei es durch Mitspieler*innen und/oder das regelgeleitete System selbst.[57] Auf diesem Weg ermöglicht das Spiel die Darbietung bestimmter Inhalte im Rahmen der Interaktion und bietet durch seine Wesensmerkmale einen dynamischen Zugang.

So liegt auch der Hinweis auf eine der Gründungsfragen der Game Studies nicht fern, nämlich in wieweit die die Geschichte eines Spiels oder vielmehr seine Interaktivität den Kern der Sache ausmacht. Einigung bestehe nach Günzel darin, dass Spiele (in diesem Fall werden eigentlich nur digitale Spiele eingeklammert) sichtbar, sodann manipulierbar und hernach möglicherweise auch sinnvoll seien. Während nun eben Narratologen überwiegend auf eine Sinnfrage rekurrieren, setzen Ludologen vielmehr bei der Frage nach der Interaktivität an.[58] Letztlich ist der Ansatzpunkt sicherlich vom Untersuchungsinteresse abhängig und nur bedingt voneinander zu trennen. Wie beide Bereiche jedoch auch im Brettspiel ineinandergreifen und dieses konstituieren, soll exemplifiziert werden.

[56] Beispielhaft ist hierfür die Beobachtung, dass der derzeitige Brettspielemarkt immer mehr kooperative Spiele aufweist. Wo eine derartige Spielform, in der eine Vielzahl Spieler*innen quasi gegen das Spielbrett antreten, in den 1980er-Jahren noch höchst selten anzutreffen war, sind derzeit eine Vielzahl qualitativ hochwertiger kooperativer Brettspiele am Markt. Ebenso ist zu beobachten, dass sich Brettspiele immer mehr an Mustern aus etablierten Computerspielen bedienen und gewisse Mechanismen übertragen – Lebenspunkte oder Inventare von Spielfiguren oder sich wandelnde Spielflächen sind hierbei nur einige Beispiele, bei denen Computerspielmechanismen das Medium Brettspiel beeinflussten.

[57] Vgl. Neitzel, Britte: Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck. In: TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate. Hrsg. von Ulrike Bergermann u. Hartmut Winkler. Marburg: Schüren Verlag 2000. S. 107–122.

[58] Vgl. Günzel, Stephan: Raum(bild)handeln im Computerspiel. In: Kultur - Wissen - Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften. Hrsg. von Alexandra Strohmaier. Bielefeld: Transcript 2013, S. 499.

Folgendes konkrete Beispiel, eines recht renommierten industriell gefertigten Spiels (nicht aus dem Kontext der DDR), dient dabei exemplarisch als Betrachtungsgegenstand:

Abbildung 2: Spielbrett des Strategiespiels *Twilight Struggle* (2005). | Foto: Martin Thiele-Schwez.

Ein Brettspiel bietet seinen Spieler*innen mithilfe eines komplexen Zeichen- und Interaktionssystems eine Geschichte dar. Jene Systeme können wiederum als Medium erfasst werden, ganz im Sinne McLuhans, nach dem der Inhalt eines Mediums nahezu immer ein neues Medium ist.[59] Das vorliegende Beispiel *Twilight Struggle* (in der deutschen Übersetzung: *Gleichgewicht des Schreckens*) erzählt die Geschichte der spannungsvollen Situation des Kalten Krieges, in dem sich die Mächte USA und UdSSR an vielen Schauplätzen der Welt mittelbar gegenüberstanden. Der historische Bezug wird augenfällig. Doch wodurch? Eine kurze Erörterung, welche sich zwar von der klassischen Inhalt-Form-Debatte der Medienwissenschaft weg bewegt, gleichwohl einen Eindruck über die Verschränkung beider Elemente im Kontext des Spiels gibt, soll Aufschluss geben:

In diesem Fall erfolgt die Vermittlung der Inhalte auf zahlreichen Wegen. Zum einen bietet die Bildsprache den Betrachter*innen viele Anknüpfungspunkte, die mit dem Kalten Krieg in Verbindung stehen, unter anderem Portraits zeitgeschichtlicher Figuren wie Stalin oder Churchill – dem Medium

[59] „Diese für alle Medien charakteristische Tatsache bedeutet, daß der ‚Inhalt' jedes Mediums immer ein anderes Medium ist. Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist und der Druck wieder Inhalt des Telegrafen ist." (McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, S. 17.)

Spiel ist das Medium Foto eingeschrieben. Zum zweiten ist es die Rhetorik, die ihr Nötiges zu dem ganzheitlichen Stimmungsbild beiträgt – Termini wie „Defcon-Status“, „Atomtestverbot“ und viele mehr treffen die Wortwahl der historischen Epoche. Zum dritten zeichnet sich die inhaltliche Ebene natürlich durch das aus, *was* erzählt wird. Welche Informationen und Handlungsverläufe werden den Spieler*innen im Rahmen der Mediennutzung vermittelt? Im Beispiel des Strategiespiels *Twilight Struggle* wird dies deutlich: Im Fortgang des Spiels werden immer wieder historische Ereignisse ausgespielt, welche die Handlung beeinflussen, gleichzeitig jedoch auch den Verlauf des Kalten Krieges nachzeichnen. Das dies in variierter und verfremdeter Form stattfindet, damit vom wahrhaftigen Verlauf des Konfliktes oftmals abweicht, ist augenscheinlich, wird jedoch umso verständlicher, wenn der eher konstruktivistisch denkende Niklas Luhmann zu Rate gezogen wird:

> „Zeichen sind mithin Strukturen für (wiederholbare) Operationen, die keinen Kontakt zur Außenwelt erfordern. Sie dienen auch nicht, wie oft angenommen, der ‚Repräsentation‘ von Sachverhalten der Außenwelt im Inneren des Systems.“[60]

Zwar bezieht sich Luhmann in diesem Zitat in erster Linie auf das Kommunikationsmedium Sprache, allerdings finden sich hierin ebenso gut Anhaltspunkte, um das Spiel (als gegebenes Zeichensystem) greifbar zu machen. So erklärt sich gerade anhand des vorliegenden Beispiels, dass das Brettspiel *Twilight Struggle* nicht den realen Kalten Krieg repräsentiert, sondern ihn eher in Form einer Variation oder weiteren denkbaren Möglichkeit durchspielbar macht. Demnach sind Variationen und Abweichungen vom realen Geschichtsverlauf auch für die Spieler*innen völlig akzeptabel und gerne angenommen. Die besprochenen Zeichen, die den Spieler*innen dargeboten werden, dienen vielmehr der Generalisierung der Inhalte und sorgen für die kollektive Akzeptanz der Spielmittel als Realität des Spiels. Darüber hinaus, können sie als Mehrwert verstanden werden, da sie erlauben, im Modelverfahren andere Eventualitäten zu skizzieren und zu durchleben.

Aus all diesen besprochenen Kernelementen setzt sich das zusammen, was als Narration des Spiels bezeichnet werden soll beziehungsweise als die inhaltliche Ebene des Medium Spiel. Untrennbar verschränkt damit kann die Formebene ausgemacht werden. Unter der Berücksichtigung McLuhans muss jedoch auch bedacht werden, dass es das Spiel ist, welches in erster Linie den Zugang zu diesen Narrativen liefert und sie aus medienwissenschaftlicher Perspektive nicht vorderhand herstellt. Die Formebene ist jene, in der sich die Spieler*innen nicht allein geistig, sondern buchstäblich bewegen. Spielbrett, Karten, Würfel, Spielchips et cetera treten als die Medienträger zu Tage und machen die

[60] Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998 (=Wissenschaft), S. 208.

Formebene aus. Untrennbar vom Inhalt sind sie jedoch trotzdem, da auf ihnen und durch sie die Indikatoren der oben genannten Inhaltsebene erst kommuniziert werden können. Art, Haptik, Aufmachung, Qualität et cetera ragen damit in beide Bereiche mit hinein.

In diesem Dualismus der zwei Ebenen der „Artikulation“[61] offenbart sich ein grundlegender Denkfehler, der nicht selten Diskussionsgegenstand zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden wird. Während diejenige Personen, die dem Spiel skeptisch gegenüberstehen vermeintlich sinnfreie, zeitraubende Tätigkeiten des Kartenlegens, Würfelns oder Mausklickens auszumachen scheinen, betrachten sie allein die Ebene der Medientechnik und können den Zugang zum Spiel selbst nicht finden. Die Spieler*innen hingegen können jene ablehnende Haltung nicht nachvollziehen, sind sie doch in eine spielerische Erlebniswelt eingetaucht, für die die Handlungen eher verinnerlichte Abläufe darstellen. Darin wird das Auslegen einer Karte zu einer Attacke durch einen Drachen, ein Würfelwurf zu einem erfolgreichen Börsengewinn und der Mausklick führt zur Entmachtung der Feinde.

Neben diesen beiden Ebenen, die hier das Spiel als Medium definieren, kommt in der Praxis des Spielens noch eine weitere amalgamierende Ebene hinzu. Gemeint ist die Ebene der spielimmanenten Grenzen und Möglichkeiten, kurzum die Ebene der Regeln. Sie erst schaffen die Vorgaben und Richtlinien, die ein Spiel in der angestrebten Form spielbar machen.[62] Erst durch das Regelwerk und die gemeinschaftliche Einigung der beteiligten Spieler*innen auf selbiges, wird ein bestimmtes Spiel möglich. Ein Spielelement (zum Beispiel ein Spielbrett) allein, samt seiner inhärenten Narration, ergäbe noch kein Spiel, da die Einigung und Anerkennung der Spielenden noch nicht vorläge. Die Regelebene ist wiederum jene, die die Spielmechaniken vermittelt, die neben der Inhalts- und Formebene das Spiel erst erlebbar machen. Auch der dänische Ludologe Jesper Juul[63] weist in seiner einschlägigen Dissertation darauf hin, dass das Spiel in erster Linie als regelbasiertes System zu verstehen sei. Seine Game-Definition ist zwar auch im Bereich der Game Studies zu verorten – fokussiert also primär digitale Spiele – gleichwohl unterstreicht sie die meisten Kennzeichen, die auch hier für das Spiel als solches zu Grunde gelegt sind:

[61] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 19.

[62] Die deutsche Spieleautorin Máren Kruse, die sich vermehrt gegen Zwang und Regelhaftigkeit agonaler Spiele und Denkweisen positioniert, proklamiert an dieser Stelle den Begriff der Spieltektonik. Darunter versteht sie – gerade in Bezug auf die Entwicklung von Spielen – die Abkehr von Spielprinzipien nach einem Nullsummenspiel (Gewinner und Verlierer) und eher die Hinwendung zu einer größeren Freiheit der Spieler*innen, die eigenen Impulsen und weicheren Spieledynamiken folgen können. (Vgl. Kruse, Máren: Destroy the hidden Frust. Wie wir spielen, so gewinnen wir! http://www.spieltektonik.de/DestroyTheHiddenFrust.pdf) Obgleich der Terminus eine ganz interessante Denkrichtung eröffnet, scheint er bisher noch nicht hinlänglich definiert, was ihn für die weitere Arbeit kaum instrumentalisierbar macht.

[63] Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Familientherapeut.

> „A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.“[64]

Wie man sieht, steht nach Juul ein mögliches Narrativ eher im Hintergrund seiner Spiel-Definition. Vielmehr fokussiert er auf die Variabilität des Spiels, seine Auswertbarkeit durch (quantitative) Wertemaßstäbe, den Ausgang, der positiv oder negativ sein kann und die daraus folgenden Bemühungen der Spieler*innen, das Spiel zu gewinnen. Doch all das wiederum findet in dem Bereich statt, der in dieser Arbeit als Regelebene charakterisiert wurde. Jene ist im Gegensatz zum digitalen Spiel beim Brett- und Gesellschaftsspiel nicht programmiert, sondern im Vorfeld ausgehandelt, im Idealfall als Regelwerk niedergelegt und von allen am Spiel Teilnehmenden akzeptiert. Regeln anzuerkennen bedarf jedoch allem voran, selbige zu erkennen, zu verstehen und bestenfalls zu lernen. Darin unterscheidet sich das Spiel im Wesentlichen nicht von anderen regelgeleiteten Systemen wie zum Beispiel die der Sprache oder bestimmter sozialer Gepflogenheiten. Denn auch bei ihnen bedarf es Regeln, welche für die entsprechenden Regelsysteme Gültigkeit haben – nicht zuletzt eine widerspruchsfreie Logik innerhalb des entsprechenden Systems muss gegeben sein.[65]

Wollte man ein Schema darstellen, das die grundlegenden medialen Ausprägungs- und Darstellungsformen eines Spiels abbildet – wohlwissend, dass sich die Bandbreite der Spielformen kaum gemeinsam subsumieren ließe – könnte selbiges wie folgt aussehen:

[64] Juul, Jesper: Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press 2005.
[65] Vgl. Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels. Frankfurt am Main: Verlag Anton Hain 1986 (=Hochschulschriften: Sozialwissenschaft 25), S. 41f.

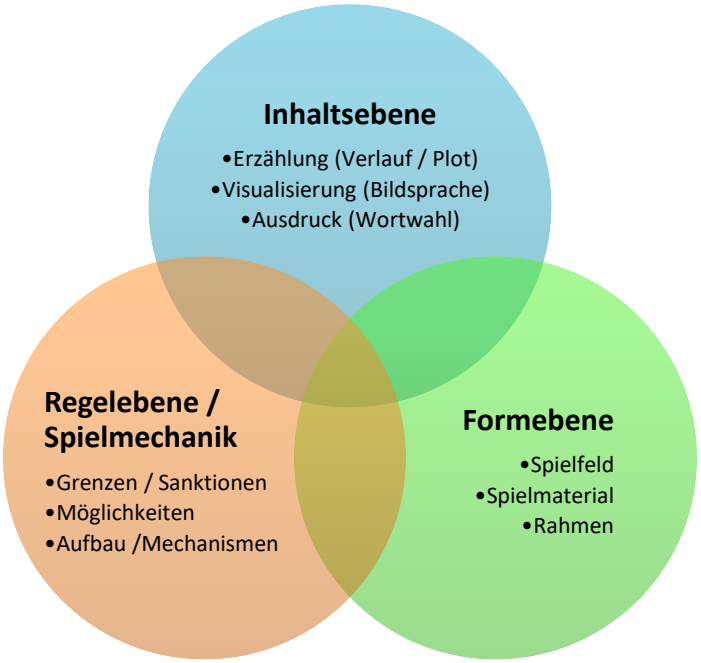


Abbildung 3: Schematische Darstellung medialer Ausprägungsebenen eines Spiels | Martin Thiele-Schwez.

Zur Analyse und Bewertung von Spielen und Spielekopien kann diese Trias eine hilfreiche Einteilung sein. An dieser Stelle soll als Exkurs der Hinweis auf eine andere Trias der Game Studies gegeben werden, welche im Rahmen der Beurteilung von Spielen äußerst nützlich ist, jedoch eher den Prozess des Spielevorgangs und die Wechselwirkung zwischen Design und Anwendung in den Vordergrund stellt, weniger als das Medium an sich. Die Rede ist vom bekannten MDA-Framework, welches *Mechanics*, *Dynamics* und *Aesthetics* eines Spielprozesses formell hinterfragt. Dieses Framework dient nicht allein den Spieler*innen des Spiels bei der Bewertung desselben, sondern soll – so die Urheber – gerade den Spieleentwickler*innen dabei helfen, in der Entwicklung zu bewerten, wie etablierte Mechaniken (Regeln, Aktionen, Algorithmen et cetera) bestimmte Dynamiken (Spielhandlungen im Laufe des Spiels) evozieren und damit zu bestimmten *Aesthetics* – beziehungsweise Emotionen – bei Spieler*innen führen.[66] Zwar sind diese Überlegungen im Rahmen des vorliegenden Themas nur von randständiger Bedeutung, sollten jedoch aufgrund der Sinnhaftigkeit dieses Ansatzes nicht unerwähnt bleiben.

[66] Vgl. Hunicke, Robin, LeBlanc Marc u. Robert Zubek: MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf

1.6.5.Spiele überwinden Zeit und Raum

Insbesondere seit Anbruch des Internet-Zeitalters gehört der Terminus des Netzwerkes zu einem ganz entscheidenden innerhalb der Medien- und Kommunikationstheorie.[67] Der besondere mediale Charakter des Spiels, als netzwerkbildendes Element konnte bereits dargelegt werden. Doch wird sich im Folgenden feststellen lassen, dass das Netzwerk, das geschlossen wird, nicht allein zwischen den Spielenden zu einer Zeit stattfindet. Gerade im Hinblick auf historische Zeitzeugnisse ist ersichtlich, dass ebenfalls eine Verbindung über die Zeit und den Raum hinaus geschlossen wird. Aus der medien- beziehungsweise kommunikationswissenschaftlicher Sicht, die Hepp darlegt, besteht die Frage nach dem Modus der Zeitlichkeit und der Beziehungsstruktur, in welchem das Medium wirkt. Die Frage nach der Zeitlichkeit betrachtet, ob ein Medium synchron wirkt (wie beispielsweise ein Telefon) oder asynchron (wie beispielsweise ein Buch, bei dem die Zeit der Entstehung und der Rezeption weit auseinanderliegen kann). Die Beziehungsstruktur wirft den Blick auf die Vernetztheit des Mediums und unterscheidet in „one-to-one“, „one-to-few“, „one-to-many“, „many-to-many“ et cetera.[68] Diese Fragestellungen haben im Hinblick auf das Spiel eine besondere Rolle und charakterisieren dieses Medium als äußerst vielfältig, schließlich ist – je nach Ausprägung des Spiels – die Zeitlichkeit und insbesondere die Beziehungsstruktur verschieden. Winklers Medienansatz bezieht sich auf die Eigenschaft der Medien als „Aufschreibesysteme“, ein Terminus, der wie oben erwähnt von Kittler etabliert wurde. In diesem Zusammenhang ordnet er diesen Systemen das Potenzial zu, symbolische Strukturen dauerhaft niederzulegen.[69] Im Hinblick auf Bücher oder Filme wundert eine solche Einschätzung nicht, doch gilt sie nicht minder für Spiele. Aus medientheoretischer Sicht handelt es sich folglich um eine asynchrone Zeitlichkeit des Mediums Spiel, da Niederlegung und Durchführung bei allen gegenstandsgebundenen Brett- und Gesellschaftsspielen nicht zusammenfallen, wenngleich der Prozess im Zusammenspiel möglicherweise vieler Personen stattfindet. Auf diesem Weg ist es dem Spiel mitsamt seiner Einschreibungen möglich, Zeiten zu überdauern und somit als Mittler zu fungieren.

Die medialen Einschreibungen, die die Zeit überdauern, erklären sich auf diversen Ebenen, die sich aus dem vorangehenden Kapitel ergeben. Zum einen richtet sich der Blick auf die inhaltliche Ebene: Inhalte, die sich bewusst oder unbewusst als Narration in das Spiel einschreiben, haben das Potenzial als Gedächtnis aufgefasst zu werden. Das Medium selbst ist damit der Speicher, der die Zeit

[67] Vgl. Hepp, Andreas, Friedrich Krotz u. a. (Hrsg): Konnektivität, Netzwerk und Fluss. Konzepte gegenwärtiger Medien-, Kommunikations- und Kulturtheorie. Wiesbaden: VS-Verlag 2006.
[68] Vgl. Hepp, Andreas: Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten. 1. Aufl. Wiesbaden: VS-Verlag 2011, S. 86.
[69] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 20f.

überdauert und in einer späteren Rezeption Auskünfte geben kann. Dass dies notwendigerweise von Analysen und Deutungen abhängig ist, muss dabei nicht extra erwähnt werden. Zu welchem Grad veritable Informationen in der Retrospektive abgelesen werden können, liegt nicht allein am Medium, sondern zu gleichen Teilen an der Brauchbarkeit der Quelle und an Kenntnisstand und Begabung zur profunden Deutung. Neben den Inhalten selbst verraten ebenfalls die formellen und stilistischen Gegebenheiten eine Menge. So kann allein die Machart und Qualität eines Mediums – im vorliegenden Fall eines handgefertigten Spiels – eine ganze Menge über die damaligen Rahmenbedingungen aussagen.[70] Doch gilt es an dieser Stelle zu betonen, dass die große Qualität des Spiels darin liegt, mehr als ein bloßes alltagskulturelles Artefakt zu sein, welches als Fläche der Niederlegung verstanden werden kann. Vielmehr offenbart sich die Qualität und Wesensart des Spiels erst in seinem Handlungsvollzug. Es ermöglicht gerade im Prozess, der Jahrzehnte oder Jahrhunderte nach der Entstehung stattfinden kann und immer wieder durchführbar ist, spielmechanisch geprägte Narrationen und Systeme offenzulegen und erlebbar zu machen.

Welche Aussage man auf Basis dieser medialen Quelle Spiel zu treffen vermag, ist sicherlich von Fall zu Fall verschieden. Was jedoch die Quellenarbeit gezeigt hat, ist, dass eine Einschätzung zur Person, sowie zur individuellen Haltung gegenüber dem Spiel und dem Spielen sicherlich in Ansätzen zu treffen gewesen ist. Aus diesem Grund lässt sich folgern, dass ein Spiel samt seiner medialen Einschreibungen als Zeitzeugnis bewertet werden kann und insbesondere dann nachvollziehbar wird, wenn es (möglicherweise gemeinsam mit den Urheber*innen) gespielt wird. Es erlaubt Generationen nach seiner Entstehung eine Einschätzung über ihre Hersteller*innen und die Zeit, in der diese lebten zu treffen. Erachtet man die Kommunikation, die das Medium begünstigt, also als eine Kommunikation in der Zeit, so bedeutet dies gleichzeitig, dass nicht bloß Zeit, sondern auch historischer Raum überwunden wird. Dies wird gerade dann deutlich, wenn man sich die historischen Brüche vor Augen führt, die der Gegenstand mit durchlaufen hat und die sich auch im Rahmen des fremden und eigenen Wissenshorizontes widerspiegeln. Beispielhaft und gleichwohl persönlich gesprochen, untersucht der Autor der vorliegenden Arbeit – sozialisiert in einem geeinten Deutschland und geprägt vom digitalen Zeitalter – handgefertigte Brettspiele aus einer Zeit, die er selbst kaum erlebte und die von völlig anderen politischen und technischen Umständen geprägt

[70] Winkler nimmt in seinen Ausführungen insbesondere die Sprache in den Fokus und kommt darüber auf sehr ähnliche Ebenen der Wahrnehmung und Deutung: „Medien sind immer Medien der Traditionsbildung. Im Fall der mündlichen Sprache ist es das Gedächtnis, das als ‚Speicher' für die kulturellen Inhalte genutzt wird. Im Fall der Schrift werden dauerhafte Materialien verwendet, um eine Monumentalisierung der Texte zu erreichen." (ebd., S. 21.)

gewesen sind als die heutigen.[71] Die Chance, die in einer heutigen Analyse historischer Medienerzeugnisse liegt, erklärt sich insbesondere daraus, dass historische gewachsene, konventionelle Systeme mit anderen Augen betrachtet werden können. Jene inhärenten Elemente, die den Bastler*innen vormals völlig normal erschienen, werden durch ihre neue, aufmerksame Betrachtung und kontextuelle Enthebung neu sichtbar. Wozu dies im Detail führt, wird die vorliegende Arbeit zeigen, klar ist jedoch schon jetzt, dass das zu untersuchende Medium Spiel für sich genommen, als Medium zwischen Zeit und Raum in Erscheinung tritt.

Diese Art der Beurteilung von Medien scheint gerade aus dem Grund sehr hilfreich, da sie Medien aus ihrem aktuellen Kontext entbindet und in einen größeren, verlaufsorientieren Zusammenhang setzt. Winkler geht noch einen Schritt weiter und definiert Medien selbst als Maschinen der Kontextentbindung.[72] Das heißt als Niederlegung selbst sind sie stets Produkte der Vergangenheit, in ihrer Materialität – und damit im Moment ihrer Wahrnehmung und Nutzung – hingegen Teil der Gegenwart.[73] Dies qualifiziert auch das Medium Spiel dafür, im Rahmen seines raumzeitlichen Diskurses analysiert zu werden.

Mithilfe der Mediendefinition von Hartmut Winkler und einiger weiterer Bezüge konnte in den skizzierten Punkten erörtert werden, warum das Spiel, nicht zuletzt das handgefertigte Brettspiel, zweifelsohne als Medium wahrzunehmen ist. Darum gilt es, diese Arbeit im Fachbereich der Medienwissenschaft einzuordnen. Gleichwohl konnte insbesondere durch den Verweis auf die Notwendigkeit einer Regelebene nachgewiesen werden, dass dem Spiel in diesem Zusammenhang doch eine gewisse Sonderstellung zukommt. In jedem Fall wurden einige Wesensmerkmale des Spiels aus seinem medienwissenschaftlichen Kontext abgeleitet, die im Folgenden dienlich sein können, den weitläufigen Begriff des Spiels stärker zu profilieren.

[71] Dass sich, um die Mediendefinition von Winkler in Gänze anzuwenden, auch Sender*in und Empfänger*in – hier, Hersteller*in und Forscher– nicht den selben Raum teilen, wirkt hier wie Makulatur, soll jedoch der Vollständigkeit halber nicht unerwähnt bleiben.

[72] Mediendefinitionen wie diese erfreuten sich insbesondere im Hinblick auf manifestierende, niederlegende Medien großer Beliebtheit, wie es beispielsweise der Buchdruck oder die Fotografie sind. So äußerte George Santayana beispielsweise im Hinblick auf die Fotografie: „Und die Reisenden führen nun ein doppeltes Sensorium mit sich, ein doppeltes Gedächtnis, das eine in ihren Köpfen, das andere in einem kleinen Kasten, der über ihrer Schulter hängt.“ (Santayana, George: Fotografie als kollektives Gedächtnis. In: Texte zur Medientheorie. Hrsg. von Günter Helmes u. Werner Köster. Stuttgart: Reclam 2002. S. 126–130, S. 127.)

[73] Vgl. Winkler, Hartmut: Mediendefinition, S. 22.

2. Relevante Ansätze aus der Spieltheorie

Den gesamten Kanon der Spieltheorie und Spielegeschichte zu rekapitulieren, wäre an dieser Stelle weder sinnvoll noch realisierbar. Dies liegt nicht zuletzt darin begründet, dass das Spiel wohl fast so alt ist wie der Mensch an sich und Jahrhunderte alte Fundstücke von Spielgegenständen belegen, dass Spiele auch schon seit langer Zeit systematisch geschaffen und genutzt wurden. Dies betrifft freilich nicht bloß das Abendland, sondern lässt sich so oder ähnlich in allen Kulturen nachweisen. Daher lautet die primäre Frage nicht, wo oder seit wann es Spiele gibt beziehungsweise wie sich selbige entwickelt haben. Vielmehr gilt es einen Blick auf ausgesuchte und relevante Motive der Spieltheorie zu werfen und die unterschiedlichen Strömungen und Einflüsse der jeweiligen Zeit zu benennen. Damit wird es möglich sein, das Phänomen nachgemachter Spiele in der DDR zu verorten und besser begreifen zu können.

Norbert Kluge stellt in „Spielen und Erfahrung“[74] den Anfang der Spieltheorie in der Mitte des 19. Jahrhunderts fest. Im Rahmen seines wissenschaftlichen Anspruchs bezeichnet er die von ihm untersuchten Theorien (zum Beispiel von Herbert Spencer[75], Moritz Lazarus[76] und Karl Groos[77])

[74] Vgl. Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß. Bad Heilbrunn/Obb.: Julius Klinkhardt Verlag 1981.

[75] Dem englischen Naturphilosoph Spencer geht es in seinen Abhandlungen nicht um das Spiel als solches. Vielmehr dient ihm das Spiel in seiner anthropologischen Verankerung als Untermauerung seiner individuellen Thesen zur Evolution. Denn Spencer gilt als einer der namhaftesten Zeitgenossen Darwins, der seinen Beitrag leistete, dass die Evolutionstheorie sich weit über die Grenzen Englands verbreitete. (Vgl. Muhri, Johann Günther: Herbert Spencer. In: Klassiker der Pädagogik I. Von Erasmus von Rotterdam bis Herbert Spencer. Hrsg. von Hans Scheuerl. München: Verlag C.H. Beck 1991. S. 299–309, S. 299.) Die Fokussierung auf die menschliche Evolution bestimmt damit folglich seine Texte. Ausgehend von Schiller konstatiert Spencer, dass sowohl das Spiel als auch die ästhetischen Tätigkeiten nicht als unmittelbar förderlicher Prozess für das Leben zu bewerten seien. (Vgl. Spencer, Herbert: Spiele als Sekundärbetätigungen bei Kräfteüberschuß. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991. S. 55–57, S. 55.) Wobei klar wird, dass er Leben eher als das organische Dasein im Laufe einer Evolution versteht und weniger ein Sein in den Kontexten von Gesellschaft und Kultur. Das Spiel steht nach Spencer, klopft er es doch auf seinen Beitrag zum Fortbestand der Art ab, in keinem besonders guten Licht, insbesondere, da sich jene Handlungen nicht auf ein zukünftiges Wohlergehen bezögen. (ebd.) Damit konstatiert Spencer etwas ganz ähnliches zu Schleiermacher, zieht jedoch andere Schlüsse daraus. Seine Erklärung für das Spiel als menschliches Phänomen – was der Evolutionstheoretiker vom Tier ableitet – begründet sich in einem Überschuss an Kraft („surplus of vigours“). Durch diese Form der Ausnutzung überschüssiger Energien, würden Nervenzentren stimuliert und damit langfristig optimiert. (ebd., S. 56.)

[76] Eine gegenläufige Position zum Spielen aufgrund des Kräfteüberschuss nimmt Psychologe Moritz Lazarus ein. Er unternimmt den Versuch, das Spiel eher aus einer linguistischen Richtung begreifbar zu machen. Dabei weist er auf verschiedene Wortursprünge aus diversen Kulturen hin und postuliert, dass es sich bei dem altdeutschen Wort ‚spilan‘ um die Bezeichnung für eine leichte, schwankende Bewegung handele. Die griechische Bezeichnung παιζειν bezeichne „Kinderei treiben“, das hebräische Wort szachak entspräche dem „Scherzen“ oder „Lachen“ und der römische Begriff ludo meinte „sich freuen“, ebenso wie *hlad* aus dem Sanskrit, was sich wiederum im englischen *glad* wiederfinde. Dies wiederum impliziert das freie, ziellose und buchstäblich Ungebundene in einer vergnügten und erholsamen Tätigkeit. (Vgl. Lazarus, Moritz: Über die Reize des Spiels. Nabu Public Domain Reprints (2013). Berlin: Dümmlers Verlagsbuchhandlung 1883, S. 19–23.)

jedoch als „einseitig, subjektiv und bisweilen naiv“[78] und zweifelt damit an, ob deren Erklärungsansätze überhaupt als „Theorien“ bezeichnet werden dürften. Zeitlich vorangegangene Impulse vernachlässigt Kluge vollkommen, was gerade dann verwundert, wenn man bedenkt, dass es Anspruch seiner Publikation war, dem „Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß“ auf den Grund zu gehen. Verwunderlich ist dies deshalb, da sich doch die ersten Ansätze spieltheoretischer Überlegungen aus den frühen Strömungen der Pädagogik in der Zeit der Aufklärung des 18. beziehungsweise späten 17. Jahrhunderts entwickelten. Sie waren es, die im europäischen Raum dem Spiel in breiterem Maße eine Wirkungsmacht zugesprochen haben. Wenn auch deutlich wird, dass gerade die Aufklärer*innen beharrlich versuchten, dem oftmals als „sinnlos“ diskreditierten Spiel einen „Sinn“ und damit eine Rechtfertigung für das Menschsein einzuschreiben. Für die vorliegende Arbeit sollen darum also auch Texte aus dem Spektrum der Aufklärung mit in die Grundlagenbildung einbezogen werden.

Im Laufe des 19. Jahrhunderts wiederum lässt sich eine Differenzierung in zahlreiche Einzelwissenschaften nachweisen. Nicht mehr die Philosophie als Universalwissenschaft bestimmt die Forschung, sondern eine feinere Untergliederung findet statt, in der sich unter anderem auch die Entstehung der Pädagogik begründet. Spieltheoretische Ansätze wurden positivistischer, versuchten empirisch und messbar zu sein und implizit traten die Begriffe von „Sein“ oder „Wesen“ in den Hintergrund, da offensichtlich wurde, dass Fragen um derlei metphysische Termini ohnehin kaum zu lösen sind.[79] Auch die Dominanz der Pädagogik auf die Spieltheorie verflog und vielmehr rückten Autor*innen aus diversen Disziplinen den Fokus auf Spielgegenstände und das Spielverhalten. Hans Scheuerl weist darauf hin, dass sich die Ausrichtung der Spieltheorie von einem Extrem zum anderen verlagerte: Wo Friedrich Schiller noch vom „Reichtum der Kraft“ und vom „höheren, freieren Zustand“ spricht, liest es sich schon einige Jahrzehnte später, bei Einzelwissenschaftlern wie Herbert Spencer ganz anders. Er beispielsweise versuchte die Freiheit des Spiels mit Gehirnströmungen und

[77] Als den *common sense* macht auch der Tübinger Philosoph Groos drei nicht notwendigerweise korrelierende Standpunkte aus: 1. Spiel als eine Art Überschusshandlung, die dann stattfindet, wenn es sehr gut geht und noch Kraft genutzt werden kann (Vgl. Spencer). Dem entgegen steht 2. das Spiel als Erholung und Entspannung, sowie 3. das Spiel in seiner teleologischen Bedeutung als Bildung beziehungsweise Ausbildung. (Vgl.Groos, Karl: Die Spiele der Menschen. HardPress Publishing. Jena: Verlag von Gustav Fischer 1899, S. 467.) Groos kommt in seinen Überlegungen zu dem Schluss, dass die Trieb und Instinkt gesteuerten Verhaltensweisen, aus denen mutmaßlich Spielformen (wie unter anderem die Nachahmung) erwachsen könnten, noch nicht als notwendige Kriterien oder Bedingungen für Spiel zu interpretieren seien. (ebd., S. 469f.) Gleichwohl ist es gerade der Aspekt der Selbstausbildung durch spielerisches Verhalten, den Groos stark macht. Seine sogenannte „Vorübungstheorie“ wurde insbesondere von seinen Zeitgenoss*innen rezipiert und diskutiert. Danach werde vom Kind spielerisch und lustvoll eingeübt, was für spätere Lebensaufgaben dienlich sein könnte.

[78] Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren. S. 12.

[79] Vgl. Hans Scheuerl: Alte und neue Spieltheorien. In: Das Kinderspiel. Hrsg. von Andreas Flitner. München: R. Piper & Co. Verlag 1978. S. 32–52, S. 36.

deren psycho-physischen Ursachen zu erklären.[80] Geradezu pathologisch mutet es dann an, wenn er erklärt, dass das Spiel erst durch einen „Energieüberschuss“ zu Tage tritt, der durch das Ausbleiben des Kampfes ums Überleben in irgendeiner Weise freigesetzt werden müsse. Überlegungen dieser Art waren zu ihrer Zeit sicherlich notwendig und leisteten ihren Beitrag; den diffusen Gegenstand des Spiels und den weitläufig auslegbaren Vorgang des Spielens näher zu umreißen. Doch gilt es, den notwendigen Pragmatismus walten zu lassen und derlei spezielle Betrachtungen in der Folge außen vor zu lassen. Denn die Rückschau auf jene Veröffentlichungen zeigt, dass die Autor*innen weniger versuchten, den Schwerpunkt Spiel zu erforschen. Was kann das Spiel und das Spielen über die Sprache, die Nerven oder die Psyche des Menschen sagen, war die eigentliche Frage, die den Gegenstand eher instrumentalisierte als ihn zu hinterfragen. Gemeinsam haben all diese Ansätze – so kritisiert schon Johan Huizinga – dass sie das Spiel so betrachten, als werde es für etwas anderes, zum Beispiel eine biologische Zweckmäßigkeit, betrieben.[81] Obendrein richten sich die Betrachtungen eher auf das Spiel in seinem individuellen Nutzen. Spätestens ab dem 20. Jahrhundert wurde das Spiel, als das diverse Phänomen, das es ist, verstärkt Gegenstand interdisziplinärer Betrachtungen. Im weiteren Verlauf der Spieltheorie-Geschichte dieser Zeit machten sich die Autor*innen vielmehr daran, die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung des Spielens und des Spiels zu hinterfragen und das Spiel als Netzwerkelement zwischen Personen innerhalb von Kulturen zu begreifen.

Für das Vorgehen in dieser Arbeit ist es vor dem Hintergrund der geschilderten Entwicklungen damit zielführender, im Folgenden vereinzelte und bei Weitem nicht unbedeutende Denker*innen[82] außen vor zu lassen und den Fokus verstärkter auf diejenigen zu richten, deren Ziel es war, den Einzelwissenschaften gegenläufig einen philosophisch-ganzheitlichen beziehungsweise interdisziplinären Ansatz entgegen zu setzen. Das diese Ansätze selbstverständlich auch in einzelnen, speziellen Stoßrichtungen ihren Ursprung fanden, liegt dennoch auf der Hand. In diesem Kapitel soll nun versucht werden, einigen wesentlichen Kernmotiven im Spektrum der Spieltheorie auf die Spur

[80] Vgl. Ebd., S. 36f.
[81] Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 18. Aufl. Hamburg: Rowohlts Enzyklopädie 2001, S. 10.
[82] Für einen gesamten Überblick sind natürlich noch zahlreiche weitere Autor*innen – insbesondere in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts – zu beachten. Darunter unter anderem der Pädagoge Aloys Fischer, der versuchte, das Kräfteverhältnis von Arbeit und Spiel als pädagogische Arbeitsbegriffe auszuloten, der Psychologe William Stern, der abermals den Ernst des Spiels und das Widerständische daran anreißt, Jean Château der seine Untersuchungen vor allem dem Spiel der Kleinkinder widmete und es ins Zentrum stellte, dass der Vergleich zwischen spielenden Tieren und spielenden Kindern nicht zielführend sei und der US-amerikanische Philosoph George Herbert Mead, der die Rolle von Spielregeln in der Bildung eines gesellschaftlichen Gefüges betonte.

zu kommen. Gleichwohl ist es für die vorliegende Arbeit von entscheidender Wichtigkeit, einige der möglicherweise relevanten Autor*innen zu übergehen und eher den Fokus auf jene Theorien zu richten, die hilfreich sind, im späteren Verlauf das Phänomen handgefertigter Brettspiele aus der DDR besser greifbar zu machen. Es geht darum, dem Spielebegriff in seiner historischen Betrachtung nahe zu kommen und ihn auf einige grundlegende Themen zu untersuchen, welche in seinem Zusammenhang schon seit Jahrzehnten und Jahrhunderten diskutiert wurden. Die Themenschwerpunkte beziehungsweise Wesensmerkmale, die dabei im Rahmen dieses Kapitels und für die gesamte Arbeit eine große Rolle spielen, sind:

- sozialistische Impulse des Spiels und der Spielekultur
- Spiel im Verhältnis zur Arbeit
- das Moment der Freiheit im Spiel
- das Probehandeln im Spielprozess
- Innovationspotential durch Spiele
- die Produktivität im Spiel und in der Variation von Spielformen
- Spiel als Abbild von Gesellschaften

Um den theoretischen Teil der Arbeit, der einige Schwerpunkte und zentralen Momente der Spieltheorie umreißen soll, nicht diskursiv zu überfrachten, erfolgt die Fokussierung in diesem Kapitel insbesondere auf die Primärtexte der Spieltheorie. Zweifelsfrei sind einige der im folgenden zitierten Texte schon mehr als hinreichend diskutiert, gleichwohl stellen sie einen besonders relevanten Auszug des spieltheoretischen Kanons dar und können helfen, das Medium in seiner kulturhistorischen Verortung zu fassen und gleichsam Ableitungen auf das hier diskutierte Thema zu finden. Texte, welche ebenfalls im Kanon der Spieltheorie verortet sind, jedoch im Rahmen dieser Arbeit keine Erwähnung finden, müssen darum hier außen vor bleiben, da sie für das vorliegende Thema keinen erheblichen Mehrwert mitbringen und von der Fokussierung auf die eigentlichen, oben erwähnten Kernfragen ablenken würden.

Als Auftakt des Kapitels sollen jedoch Betrachtungen herangezogen werden, welche sich in der Regel nicht im Kern des spieltheoretischen Kanons bewegen, der vor allem innerhalb der jüngsten Zeit insbesondere im Fachbereich der Game Studies besprochen wird. Die Rede ist dabei von denjenigen Ansätzen, welche einen sozialistischen, marxistischen beziehungsweise materialistischen Hintergrund aufweisen.

2.1. Materialistische, sozialistische und marxistische Ansätze zum Spiel

Wirft man einen Blick auf kanonische Abrisse zum Thema Spieltheorie, fällt auf, dass sich zwar die Auswahl der Autor*innen immer wieder marginal unterscheidet, jedoch die Denkanstöße, die man als sozialistisch oder marxistisch klassifizieren könnte, meist nur wenig bedacht werden. Haben sich also Marxist*innen und Sozialist*innen nicht mit der Ludologie befasst? Natürlich haben sie das, noch dazu in einem nicht unerheblichen Maße. Allein die Menge der Publikationen zu betrachten, die in der DDR zum Spiel veröffentlicht wurden, ist wahrlich bemerkenswert. Wobei klargestellt werden muss, dass sich derlei Denkströmungen selbstverständlich nicht allein in der DDR entwickelten. Dort wiederum handelt es sich in den meisten Fällen um Texte aus pädagogischem Kontext, genauer, um Veröffentlichungen im Hinblick auf die Förderung von Kindern und Kleinkindern in Krippe, Kindergarten und Schule. Da die Brücke von der kanonischen Ludologie zur Spielekultur in der DDR geschlagen werden soll, werden an dieser Stelle die Stoßrichtungen der materialistischen, sozialistischen und marxistische Spiele- beziehungsweise Sozialtheorie skizziert, die als Entwürfe einen lebenspraktischen Einfluss auf die Spielelandschaft der DDR hatten. Vertieft wird die ideologische Betrachtung des Spiels im Kontext der DDR darüber hinaus in Kapitel 4.1. zur Ideologie.

Der materialistische Ansatz, der auch in der Bundesrepublik rezipiert wurde und der vor allem an Karl Marx, L.S. Wygotski und A.N. Leontjew angelehnt ist und durch Autor*innen wie Heckmann[83] oder Elschenbroich[84] (in der Bundesrepublik) vertreten wurde, wendet sich „…gegen die allzu ‚bürgerlich' ausgerichtete Rollenspiel-Theorie und –Praxis, aber auch gegen das kapitalistische Verständnis von Spielzeug und die hier zu beobachtenden Praktiken."[85] Sie räumen folglich dem Gegenständlichen am Spiel – also den Erzeugnissen Brettspiele oder Spielzeug – einen primären Stellenwert ein und bezeichnen das Spiel damit als stark materialistisch geprägt. Etablierte Theorien zum Spiel werden kritisiert, da sie sich als zu abstrakt erwiesen und ihnen jeglicher Bezug zur Alltagserfahrung und zur Spielwirklichkeit des Kindes fehle. Zudem wird kritisiert, dass einzig die sogenannte objektive Wirklichkeit beschrieben, selbige jedoch nicht richtig eingeschätzt würde. Obendrein wird etablierten Spieltheorien vorgeworfen, sich zu stark an die Gegebenheiten der kapitalistischen Klassengesellschaft anzupassen, deren System nicht ernsthaft zu hinterfragen und dazu keine

[83] Vgl. Heckermann, Wolfgang: Grundfragen einer materialistischen Theorie des Kinderspiels. In: Vorschulische Erziehung. Curriculare und methodische Ansätze. Hrsg. von Alex Baumgartner u. Dieter Geulen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1975. S. 244–282.
[84] Vgl. Elschenbroich, Donata: Spielen und Spielzeug. In: Kursbuch. Hrsg. von Hans Magnus Enzensberger u. Karl Markus Michel. Berlin: Rotbuch Verlag 1973. S. 51–76.
[85] Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren, S. 26.

Alternativen aufzuzeigen. Mit jener Kritik musste sich bereits Johan Huizinga auseinandersetzen, welcher später noch ausführlicher thematisiert wird. Der als „Entdecker des Homo ludens“[86] bekannte Huizinga musste sich scharfe Aburteilung von linken Strömungen gefallen lassen. Diese warfen dem Niederländer vor, er würde soziale Bewegungen vom Spiel her ableiten und damit als typischer Vertreter der Bourgeoisie den Befreiungskampf des Proletariats verkennen.[87]

Auch noch zur Zeit des Kalten Krieges stellte das Verhältnis zwischen Spiel und Arbeit den Gegenstand einer umstritten Debatte dar, die, mithin auf Basis politischer Positionen den Themenkomplex Spiel diskutierten. Arbeit würde, so die sozialistischen Kritiker gegen bürgerliche Ansätze, als Gegenstück zum Spiel deklariert und durch die stetige Idealisierung des Spiels, in ein negatives Licht gerückt.[88] Ein ganz gegenteiliges Bild wurde hierbei von den alternativen Bestrebungen sozialistischer Ideen intendiert. Während Autor*innen aus der Bundesrepublik den sozialistischen Gegenentwurf zur etablierten Spieltheorie und zum Markt der Spiele entwarfen, veröffentlichten Pädagog*innen der DDR ganz handlungspraktische Theorien wie der Umgang mit Spielen in ihrer Republik gelebt werden sollte. Sie rückten das Spiel nicht (wie zum Beispiel bei Huizinga) als Idealbild an den Ursprung der Kultur, sondern betonten vielmehr seine Verwobenheit mit der Arbeit. Sowohl Ursprung als auch höheres Ziel des Spiels wurden in verschiedenen Veröffentlichungen aus der DDR in der Arbeit gesucht:

> „Das Spiel ist eine historische Erscheinung. Es hat seinen Anfang, aber auch seine Entwicklung und Geschichte. **Aus der Arbeit entstanden**, hat es sich im Laufe der Entwicklung der gesellschaftlichen Verhältnisse und der Stellung der Kinder in der Gesellschaft, im Zusammenhang und in Abhängigkeit von diesen Faktoren geändert und gewandelt.“[89]

> „Die Kinder imitieren im Spiel oftmals einen Arbeitsprozeß […] Diese Handlungen zeugen von dem Wunsch des Kindes, Erwachsene nachzuahmen, das gleiche wie sie zu tun. […] Aber **irgendwann einmal muß dieses ‚als ob‘ in einen wirklichen Arbeitsprozeß übergehen**.“[90]

Spiel sollte danach als Vorbereitung für die Arbeit dienen und war damit ganz klar an eine Zweckmäßigkeit gebunden. Als Instrument (zum Beispiel im Kindergarten) sollte es von den

[86] Eschmann, Ernst Wilhelm: Homo ludens. Spiele des Menschen. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983. S. 9–18, S. 11.
[87] Vgl. Ebd.
[88] Vgl. Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren, S. 26f.
[89] Christensen, Netti u. Irmgard Launer: Über das Spiel der Vorschulkinder. Ein Beitrag zur Führung der Kinder beim Spiel. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1985, S. 18. (Hervorhebungen durch den Autor)
[90] Netschajewa, W.G. (Hrsg): Arbeitserziehung im Kindergarten. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1974, S. 27. (Hervorhebungen durch den Autor)

Pädagog*innen zum Einsatz kommen, um die Persönlichkeit im Sinne des Sozialismus zu bilden. So bezeichnet beispielsweise der „Bildungs- und Erziehungsplan des Kindergartens“ das Spiel als „ein wichtiges Mittel der sozialistischen Erziehung.“[91] Wobei an dieser Stelle zweifellos die Frage erlaubt ist, inwieweit es sich hierbei nun um eine profund durchdachte Prämisse für den Einsatz von Spielen in den pädagogischen Einrichtungen der DDR handelte oder zu welchem Grad eine solche wiederkehrende Formulierung eher zu einer damalig geltenden Norm gehörte, deren Bedeutung nicht weiter schwer ins Gewicht fiel.

Es ist bemerkenswert, dass die umfangreiche pädagogische Literatur der DDR Spiel sehr wohl als bedeutendes, ja ganz zentrales Mittel zur Kindererziehung anerkannte und die Bedeutung des Spielens hoch schätzte. Demnach verwundert es nicht, dass die Spieltheorie sozialistischer Prinzipien sich im Gegensatz zur bürgerlichen Spieltheorien vielmehr auf kulturhistorische und sozialkritische Themen richtete und darin die Chance des Spielens erkannte. Der Bezug wurde damit aus einzelwissenschaftlichen Kontexten (zum Beispiel Biologie, Psychologie, Phänomenologie) vielmehr auf das wahre Spielereignis gerichtet, wobei Methode und Praxis (insbesondere für Pädagog*innen) relevant waren. Eine besondere Relevanz lag hierbei in der Zielsetzung, die Spielinhalte nach ideologischen Kriterien auszuwählen, zum Beispiel wurde Produktionsspielen ein hoher pädagogischer Wert beigemessen und auch die kollektiven Aspekte eines klassenlosen Miteinanders galt es zu betonen. Gerade unter diesen Gesichtspunkten verwundert es nicht, dass sich die Spielpraxis weitaus dirigistischer gab und das zweckorientierte Spiel gelenkt sein sollte.[92]

So berichten zahlreiche staatliche Quellen von der Bedeutung des Erziehungspersonals – genauer, der Erzieherin – für die Steuerung des kindlichen Spiels. Beispielsweise geht aus den im Stadtarchiv Chemnitz[93] gefundenen Dokumenten des Rates der Stadt Karl-Marx-Stadt hervor, dass die offizielle Haltung gegen das freie Spiel in der DDR eine weniger wohlwollende gewesen ist:

> „Wie bei jeder Tätigkeit des Kindes hat auch hier die Erzieherin die führende und richtungsweisende Rolle. […] Ein wesentlicher Minuspunkt in unseren Einrichtungen ist das Spiel, was unter dem Begriff Freispiel läuft. Schon aus dem Vorangegangenen können wir

[91] Pfütze, Renate u. Ilse Wendel: Bildungs- und Erziehungsplan des Kindergartens. Quartalspläne für die Arbeit in der jüngeren und mittleren Gruppe. Berlin: Volk und Wissen 1964, S. 16.
[92] Vgl. Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren, S. 27.
[93] Chemnitz beziehungsweise Karl-Marx-Stadt spielt in Bezug auf das vorliegende Untersuchungsgebiet eine besonders wichtige Rolle, da über 60% der gesamten DDR-Spiele dort produziert wurden. (Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich? In: Arbeitskreis Bild Druck Papier Tagungsband 10 (2005). S. 103–110, S. 103.)

> erkennen, daß es dies gar nicht geben kann bei einer verantwortlichen Tätigkeit der Erzieherin und Helferin."[94]

Am Ende bleibt jedoch fraglich, ob man im Hinblick auf die sozialistischen Strömungen (von Ost und West) von einer genuinen Spieltheorie sprechen kann. Bei den erkennbaren Ansätzen des Westens, die unter anderem bei Enzensberger[95] und Elschenbroich aufzufinden sind, scheint das Spiel, und vielmehr das Spielzeug in seinen diversen Ausprägungen, eher Symptom eines zu kritisierenden Klassen- und Geldsystems zu sein. Daher liegt ihr Fokus nicht primär auf den Theorien zum Spiel. Die Pädagog*innen der DDR wiederum entwickeln Ansätze eher aus praktischen Erziehungsfragen heraus. Dies lässt sicherlich Rückschlüsse auf die Bedeutung des Spiels in der DDR zu, lässt das Spiel gleichwohl eher als Instrument für sozialistische Zwecke in Erscheinung treten. Doch liegt natürlich genau hierin der Kern der Bemühungen: das Spiel wieder näher an die Praxis zu rücken und das Spielverhalten der Kinder in Augenschein zu nehmen. Erkennbar ist zudem auch, dass bis in die 1970er- und 1980er-Jahre weder in der theoretischen Reflexion noch in der Spieleproduktion dem Erwachsenenspiel ein hoher Stellenwert beigemessen wurde.

Um hierfür die Hintergründe zu erklären, ist es relevant, die Verflechtung von der sozialistischen Planung und der Produktionsrealität in der DDR darzustellen. Darum ist es im weiteren Verlauf notwendig, die Spielelandschaft der DDR zu skizzieren, was ab Kapitel 4 der Arbeit geschehen soll. Schließlich stellt die realexistierende Spieleindustrie und ihr Wirken den Nährboden dar, auf dem sich in einem begrenzen Raum zu einer begrenzten Zeit eine Vielzahl von handgefertigten Brettspielen entwickeln konnten. Vorher gilt es jedoch zu bemerken, dass eine Vielzahl der im Zusammenhang der sozialistisch beziehungsweise materialistischen Ansätze der Spieltheorie ausgearbeiteten Motive, auch in den eher bürgerlichen und philosophischen Ansätzen der vergangenen Jahrhunderte auftauchten und dort als Fragestellung zur Diskussion standen. Auch wenn sich die Autor*innen (aus Ost und West) der sozialistischen Ansätze eher als Kontrapunkt verstanden wissen wollten, ähnelten doch der Weg des Zugangs und auch die Auswahl der Motive.

Im Folgenden sollen darum einige wesentliche Kernmotive um das Thema Spiel erörtert und Denker*innen zu Rate gezogen werden, welche sich mit jenen Motiven beschäftigten. Dabei begründet sich die Auswahl der angeführten Quellen eben durch jene ausgesuchten Motive, welche für die Gesamtbetrachtung des eigentlichen Themenkomplexes – die handgefertigten Spiele in der

[94] ohne Autor: Ausarbeitung zum Thema Spiel vom Rat der Stadt Karl-Marx-Stadt. gefunden im Stadtarchiv Chemnitz. Karl-Marx-Stadt 1960, S. 4.
[95] Vgl. Enzensberger, Hans Magnus u. Karl Markus Michel (Hrsg): Kursbuch. Berlin: Rotbuch Verlag 1973 (=34).

DDR – einen geistigen Anknüpfungspunkt liefern. Implizit heißt dies, dass notwendigerweise eine ganze Bandbreite von Texten, welche sich relevant zum Komplex der Spiele äußerten, außen vor bleiben müssen, um die Betrachtung nicht vom Kern der Sache abzulenken. Die Verengung auf einzelne Kernmotive, die zur Untersuchung stehen hilft darüber hinaus, die oftmals umfassende Machwerke einzelner Autor*innen, allein auf ausgesuchte Schwerpunkte zu prüfen.

2.2. Zum Verhältnis von Spiel und Arbeit

Es besteht in den heutigen Game Studies kaum ein Zweifel darin, das Spiel als produktiven, kreativen Akt anzuerkennen. In diesem Zusammenhang stellte sich immer wieder die Frage in welchem Verhältnis sich das Spiel zur Arbeit bewegt. Wie oben erwähnt, betrachteten es sozialistische Pädagog*innen mithin als Imitation der eigentlichen Arbeit, welche allein durch angenehme Verfahren Kinder auf das tatsächliche Schaffen vorbereitet. Es wurde also geradezu als Herleitung des Arbeitsprozesses betrachtet, was wiederum den Schluss zulässt, dass es selbst erst durch die Notwendigkeiten eines zielorientierten Arbeitsprozesses, als Form einer Abstraktion desselben entstanden ist. Eine geradezu entgegengesetzte Haltung dazu findet sich beispielsweise bei Kant, für den die Vermischung von Arbeit und Spiel nicht als zweckdienlich galt.

Spielen wie Affen

Wo Schillers idealistische Abhandlung „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“[96] als Auseinandersetzung mit Kants Ästhetik zu verstehen ist, mag Kants „Über die Pädagogik“[97] als Antwort auf die aktuellen Pädagogikdiskurse seiner Zeit zu lesen sein. Entgegen der eher romantischen Pädagogik[98] Schillers oder der ersten Liberalisierungstendenzen von Locke oder Rousseau, wirkt Kant, gerade in Bezug auf das Spiel, restriktiver und pessimistisch. Ein grundlegendes Problem sieht Kant in den Tendenzen, das Spiel als Mittel der Erziehung zu nutzen:

> „Man hat verschiedene Erziehungspläne entworfen, um […] zu versuchen, welche Methode bey der Erziehung die beste sey. Man ist unter andern auch darauf verfallen, die Kinder alles,

[96] Vgl. Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Stuttgart: Reclam 2008.
[97] Kant, Immanuel: Über Pädagogik. 1. Aufl. Königsberg 1803.
[98] Winfried Böhm betitelt Friedrich Schiller und Friedrich Fröbel als romantische Pädagogen, da sie das dialektische Denken und den Gedanken der Entwicklung (wie es auch Romanfiguren der romantischen Literaturepoche eigen ist) ihren pädagogischen Ansichten zu Eigen machen. Somit tritt die Romantik als korrigierende Weiterführung der Aufklärung zu Tage. (Vgl. Böhm, Winfried: Geschichte der Pädagogik – Von Platon bis zur Gegenwart. München: Verlag C.H. Beck 2004, S. 92f.)

> wie im Spiele, lernen zu lassen. […] Dies thut eine ganz verkehrte Wirkung. Das Kind soll spielen, es soll Erholungsstunden haben, aber es muß auch arbeiten lernen. Die Kultur seiner Geschicklichkeit ist freylich aber auch gut, wie die Kultur des Geistes, aber beyde Arten der Kultur müssen zu verschiedenen Zeiten ausgeübt werden. Es ist ohnedies schon ein besonderes Unglück für den Menschen, daß er so sehr zur Unthätigkeit geneigt ist. Je mehr ein Mensch gefaullenzt hat, desto schwerer entschließt er sich dazu, zu arbeiten.“[99]

Im Unterschied zu Locke, der im Menschen beziehungsweise im Kind einen grundsätzlichen Drang zur Tätigkeit sieht, schreibt ihnen Kant eine Haltung der Untätigkeit zu. In seinen 1798 erschienen Abhandlungen zur Anthropologie spricht er gar von dem „von Natur faulen Menschen“[100]. Überdies sieht er die naturgegebene Faulheit im Spielprozess bestärkt und lehnt damit die eingangs gesetzte Teildefinition ab, das Spiel als schaffenden Akt zu verstehen. Zwar räumt auch er dem Kind die Freiheit zu spielen ein, doch versteht er dieses Spiel im ganzen Gegensatz zur Arbeit. Das funktionale Ziel sei es nach Kant, das Kind (auch er bezieht sich nahezu ausschließlich auf Kinder, konkret auf Jungen), für das geschäftige Leben vorzubereiten. Als Ort dieser Vorbereitung diene die Schule, die für das Kind Arbeit und kein Spiel sein solle.[101] Dabei ist es bemerkenswert, dass in dem Bild das er zeichnet anscheinend überall Gefahren lauern. So suggeriert Kants Abhandlung, dass das Kind durch falsche Erziehung nicht gut genug auf das Leben vorbereitet würde und übermäßiges Spiel drohe es zu verziehen. Diese Gefahr bestehe vor allem dann – hier sind sich der frühe und der späte Aufklärer*innen einig – wenn versucht werde, dem Kind jeden Wunsch zu erfüllen. Gerade das Spiel der gemeinen Leute und ihrer Kinder berge diese Gefahr, wie Kant in deutlichen Worten formuliert:

> „Man kann wohl mit Wahrheit sagen, daß die Kinder der gemeinen Leute viel mehr verzogen werden, als die Kinder der Vornehmen. Denn die gemeinen Leute spielen mit ihren Kindern, wie die Affen. Sie singen ihnen vor, herzen, küssen sie, tanzen mit ihnen. Sie denken also dem Kinde etwas zu gute zu thun, wenn sie, sobald es schreyt, hinzulaufen und mit ihm spielen u.s.w. Desto öfter schreyen sie aber.“[102]

Die Haltung Kants gegenüber Spielen wird hierin deutlich. Er betrachtet sie offenbar per se als etwas Primitives und ordnet sie in erster Linie den „gemeinen Leuten“ zu. Dass er die vermeintliche Primitivität noch mit Affen in Verbindung bringt, unterstreicht umso mehr seinen Glauben an das niveaulose und gleichzeitig Schadhafte des Spiels. Im weiteren Verlauf seiner Abhandlung relativiert

[99] Kant, Immanuel: Über Pädagogik, S. 54.
[100] Kant, Immanuel: Interessen, Zwecke und Absichten bei Arbeit und Spiel. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Bd. 2. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991. S. 30–31.
[101] Kant, Immanuel: Über Pädagogik, S. 56–57.
[102] Ebd., S. 37.

er diese Haltung jedoch ein wenig und erklärt, dass die „physische Kultur des Geistes“ in „die freie“ und „die scholastische“ eingeteilt werden kann.[103] Dieser Zweiteilung ordnet Kant gewisse Begrifflichkeiten zu, die das freizeitliche Spiel von der Arbeit abgrenzen[104] und ihm damit die Argumentationsgrundlage schaffen, um das Spielerische als didaktische (beziehungsweise scholastische) Maßnahme abzulehnen.[105] Besagte Begrifflichkeiten lassen sich wie folgt gegenüberstellen:

Freie physische Kultur des Geists	Scholastischer physische Kultur des Geists
Spiel	Arbeit
in Muße beschäftigt	im Zwang beschäftigt
unter Aufsicht	unter Zwang / Anordnung
zur Erholung	zur (Aus)Bildung

Doch selbst für Kant gibt es Formen des Spiels, die anzuerkennen sind. Nicht verwunderlich, dass es sich dabei um jene Formen handelt, die einen vermeintlichen Mehrwert innehaben, der über die reine Muße hinausgeht und einen bildenden Effekt für Körper oder Geist mit sich bringt. Hiermit begründet Kant im Übrigen auch seine streitbare These, dass Söhne ihre Väter mehr lieben als die Mütter, da erstere, wenn sie auch eine größere Strenge, bisweilen Schläge als Erziehungsmethode anwenden, doch ihre Söhne „jungenmäßig herumlaufen, spielen und fröhlich seyn“ lassen und sie damit nicht „verzärteln“ und einen positiven Effekt schon allein für deren körperliche Ausbildung leisteten.[106] Kant benennt sogar einzelne Spiele, die er für sinnvoll und nützlich hält und äußert sich obendrein zu deren Kategorisierung: „Ueberhaupt sind diejenigen Spiele die besten, bey welchen neben den Exercitien der Geschicklichkeit, auch Uebungen der Sinne hinzukommen…“[107] Folglich sind die Spielformen die Kant heranzieht eher sportliche Übungen und Ballspiele oder gar das Schaukeln als Übung für die Gesundheit[108] – an dieser Stelle erwähnt Kant ausnahmsweise ebenfalls Erwachsene, da auch ihnen aufgrund des Gesundheitsaspektes Schaukeln nicht schaden würde.

[103] Ebd., S. 53.
[104] Diese Unterteilung erinnert an Heinz Kluth, der die Einteilung von Arbeit und Freizeit darin sieht, dass es sich bei letzterem um eigenbestimmte Zeit handelt, wohingegen die Arbeit fremdbestimmt stattfindet. (Vgl. Kluth, Heinz: Freizeit im Schatten der industriellen Arbeit. Göttingen: Vandenhoeck u. Ruprecht 1966, S. 1–21.)
[105] Vgl. Kant, Immanuel: Über Pädagogik.
[106] Vgl. Ebd., S. 66.
[107] Ebd., S. 49.
[108] Vgl. Ebd., S. 50–51.

Zwang führt zu Verdruss

Ganz ähnliche Motive finden sich bei John Locke, der in den 1693 entstandenen Briefen zur Erziehungslehre verstärkt zum Wesen des Kindes argumentiert und ausgehend davon, für die damalige Zeit, relativ liberale Handlungslehren entwickelte. So erklärt Locke, dass es Kindern nicht bloß erlaubt sein müsse, sich zu zerstreuen, sondern auch, dass die Art der Zerstreuung und Einbildung durchaus vom Kind selbst bestimmt werden solle, zumindest solange es in Unschuld und ohne Schaden geschehe. Zudem setzt Locke voraus, dass das Kind den Müßiggang hasse und von einer beständigen Geschäftigkeit angetrieben sei. Ziel der Erzieher*innen müsse es sein, diesen Antrieb auf das Nützliche zu lenken.[109]

Trotz des Anscheins, dass Locke dem Kind eine gewisse Mündigkeit zuzusprechen scheint, ist deutlich zu erkennen, aus welcher Zeit diese Erziehungstexte stammen. Es erfolgt eine strenge Einteilung in Nützliches und demgegenüber Unnützes, was auch an den bekannten Widerstreit von Arbeit und Spiel erinnert. Um das Kind auf Ersteres zu lenken, schlägt Locke zwar keine schweren Druckmittel oder Strafen vor, allerdings entwickelt er Handlungsvorschläge, die das Kind geradezu überlisten, dem eigentlichen Wunsch der Erzieher*in nachzukommen:

> „Spielt dein Sohn zu viel mit Kreisel und Peitsche? Befiehl ihm, täglich viele Stunden so zu spielen, und achte darauf, daß er's wirklich tue; und du wirst sehen, daß er es bald überdrüssig wird und davon ablassen möchte."[110]

Ein letzter Aspekt der in Lockes Abhandlungen auftaucht, ist im übertragenen Sinn der Aspekt der Freiheit (der im Folgenden noch vertiefend betrachtet wird). Wie auch viele Denker*innen nach ihm betrachtet er das Spiel als eine Handlung, die aus eigenen Impulsen des Kindes entspringe und damit quasi als ‚frei' zu beurteilen sei. Sobald das Kind, so habe Locke beobachtet, Verpflichtung in seinen Tätigkeiten spüre, führe das zu Verdruss, Zank, Nachlässigkeit et cetera.[111] Diese Wahrnehmung oder vielmehr die Haltung, die sich dahinter verbirgt, ist – und war selbst damals – keine neue. Bemerkenswert ist jedoch, dass Locke noch einen Schritt weiter geht und meint, dass gerade das Verbot, die Lust am Spiel um ein Vielfaches erhöhe. Im oben genannten Zitat gibt Locke den Ratschlag, dass Spielen mit dem Kreisel, dem Kind als Verpflichtung aufzulegen, um es für selbiges als arbeitsam zu gestalten und damit zum Überdruss zu bringen. Gleichfalls geht er von einer Umkehrung dieses Verfahrens aus und sieht den Arbeitseifer des Kindes gerade dann deutlich

[109] Vgl. Locke, John: Rechtfertigung für das Nutzlose. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991. S. 16–20, S. 17.
[110] Ebd.
[111] Vgl. Ebd., S. 19.

gesteigert, wenn nicht nur die Anleitung der Erzieher*innen ausbleibt, sondern die Handlung (zum Beispiel das Spiel) ohne deren Erlaubnis stattfindet. In Bezug auf portugiesische Kinder, die besonders zielstrebig Lesen und Schreiben lernen würden, meinte der Philosoph, „Sie lernen es einer vom andern und sind so eifrig dabei, als wäre es ihnen verboten.“[112] Das Interesse an Lern- und Spielinhalten, steigert sich also – glaubt man John Locke – insbesondere da, wo die entsprechenden Inhalte untersagt oder zumindest nicht verfügbar seien. Vorhandener Mangel wecke Begehrlichkeiten.

Sehr wohl wäre es euphemistisch formuliert, spräche man bezüglich der oben angeführten Aussagen Lockes oder Kants von genuinen Spieltheorien, schließlich entsprangen die (früh)aufklärerischen Texte in erster Linie einem gesellschaftskritischen und vor allem pädagogischen Hintergrund. So wird im 18. Jahrhundert, das nicht umsonst in aller Regelmäßigkeit als das „pädagogische Jahrhundert“ bezeichnet wird, das Spiel und Spielzeug im weiteren Sinne eher als Mittel verstanden und weniger als eigenständiges Phänomen.

Spiel positioniert nicht in der Gesellschaft

Letztlich laufen all die bisweilen müßigen Debatten, welche das Spiel zur Arbeit oder zum Ernst positionieren wollen auf ein ernüchterndes Ergebnis hinaus, welches Jahre nach Locke und Kant der weit weniger bekannte, doch für die Entwicklung der wissenschaftlichen Ludologie nicht unerhebliche, Julius Schaller niederlegt. Auch er bearbeitete diese Fragestellung, wobei ihm am Ende nichts anderes übrig blieb als zu erkennen, dass keine rigiden Grenzen zu ziehen seien, da es sowohl außerordentlich anstrengende Spiele gebe als auch leichte, freudige Arbeit. Trotzdem gelangte er zu einer Erkenntnis, die für seine folgenden Thesen von Bedeutung sind: Nach Julius Schaller gibt der Beruf eine Stellung in der bürgerlichen Gesellschaft – etwas, dass das Spiel nicht vermag.[113] Diese Ansicht öffnet für Schaller die Pforten zu dem Argument der Freiheit. Entspringt das Spiel einer inneren Geisteshaltung und ist nicht auf reine Gewinnsucht, gesellschaftliche Behauptung im Spiel[114]

[112] Ebd.
[113] Vgl. Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständniß des geselligen Lebens. Reprint Kessinger Legacy Reprints. Weimar: Hermann Böhlau Verlag 1861, S. 43.
[114] Diese Möglichkeit liegt dort vor, wo das Spiel als Beruf stattfindet. Akrobat*innen nennt Schaller hier als Beispiel. Aus heutiger Sicht sind hierfür sicherlich besonders Profisportler*innen zu nennen, die hauptberuflich ein Spiel ausüben, hierfür jedoch ein außerordentlich hohes Maß an Fertigkeiten und Disziplin mitbringen müssen und zudem bei Erfolg auch mit hohen finanziellen Gewinnen rechnen können, die außerhalb des eigentlichen Spiels stattfinden.

oder gar Geldgewinn wie beim Glücksspiel gerichtet, so ermögliche das Spiel seinen Spieler*innen die Freiheit von bestehenden Lebensbanden.[115]

> „Da bin ich im Spiele frei von alle den Banden und Verpflichtungen, die mir mein Beruf auferlegt, frei von alle den Gefahren und Sorgen, welche die mannigfachen Combinationen der bürgerlichen Verhältnisse mir bereitet.“[116]

Wechselspiel von Berufseintritt und Spiel

Viele Jahre später äußerste sich auf Basis weitaus empirischerer Erhebungen Brain Sutton-Smith zu dem Verhältnis von Spiel und Arbeit. Er gilt als einer der relevantesten zeitgenössischen Autor*innen, der zum Thema Spiel arbeitete. Sein Ansatz ist betont interdisziplinär und weist ethnologische, soziologische, aber auch psychologische und sportwissenschaftliche Züge auf. Gerade darum erweist es sich als durchaus schwierig, aus seinen komplexen Abhandlungen (er ist Autor von circa 50 Büchern und 350 Fachartikeln) die relevantesten Kernpunkte herauszukristallisieren. Seine Beobachtungen zum Verhältnis von Arbeit und Spiel führten ihn jedoch zu folgender These: Das Spielverhalten der Kinder, welche aus diversen Gründen frühzeitig in die Arbeitswelt eintreten, ist weitaus weniger ausgeprägt als das Spielverhalten derer, die erst spät der Arbeitswelt beitreten.[117] Als Beispiel für letzteres sind gewiss aktuelle westliche Gesellschaften (wie zum Beispiel die deutsche) zu betrachten, in denen die Durchdringung der Gesellschaft mit Spielformen (Gamification et cetera) so umfassend ist wie noch nie. Gleichzeitig ist auch die Möglichkeit langandauernder Bildungspartizipation und damit des späten Berufseintritts so sehr gegeben wie nie.

Diese ganz praxisbezogene und verhältnismäßig junge Erkenntnis führt vor Augen zu, welchem Grad das Spiel mit Wohlstand und Freiheit verbunden ist. Nicht nur werden in freiheitlicheren Gesellschaften mehr Spiele gefertigt und vertrieben, sondern auch die Nutzung derselben findet vor allem durch jene Personen statt, welche später in den Arbeitsalltag eintreten und demnach in aller Regel eine längere Bildungspartizipation durchlaufen. Dass das Spiel das Potential mitbringt, von Zwängen zu befreien und das Freiheitliche ganz seinen Wesensmerkmalen eingeschrieben ist, stellt einen weiteren Aspekt dar, welcher auch historisch umfänglich debattiert wurde.

[115] Vgl. Ebd., S. 44f.
[116] Ebd.
[117] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann 1978, S. 21.

2.3. Das Spiel als Medium der Freiheit

Nur im Spiele frei

Zu einem der bedeutendsten Werke im (ungeschriebenen) Kanon der Ludologie, gehört sicherlich Friedrich Schillers „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“[118]. In der geistigen Erweiterung zu den Wegbereitern der Aufklärung (wie zum Beispiel Locke und Rousseau), betrachtet Schiller das Spiel im Rahmen seiner theoretischen Annäherung nicht allein als Gegenstand, sondern als elementare Form eines neuen Humanitätsideals. „Lebende Gestalt“ nennt Schiller die im Spiel korrelierende Begegnung zwischen „Leben“ und „Gestalt“.[119] Sein Verständnis umfasst damit sowohl eine Aktivität und (Geistes)-haltung als auch deren Übergang in eine konkrete Form. So lässt sich auch die vielzitierte These Schillers interpretieren, die oftmals Gefahr läuft, in ihrer verkürzten Darstellung zur Platitude zu verkommen. An ihr ist auch im Rahmen dieser Arbeit kein Vorbeikommen, gerade da sie hilft, sich dem Themenkomplex von Freiheit und Spiel anzunähern:

> „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“[120]

Die Prämisse, die Schiller für die Gültigkeit seiner Aussage zu Grunde legt, lautet, dass der Mensch in einem Spannungsverhältnis zwischen widerstreitenden Kräften respektive Trieben steht.[121] Dabei handelt es sich zum einen um den „sinnlichen Trieb“, später auch „Stofftrieb“ genannt, der den Menschen als das erkennbar macht, was er ist: Materie in der Zeit. Wobei dieser Trieb den Menschen auf seine Natur rückbesinnt und seine Veränderung anstrebt.[122] Dem entgegen steht der „Formtrieb“, der auf das absolute Dasein (eben nicht auf Endlichkeit) und die Umsetzung und Erhaltung der Einheit, sowie seine absoluten Freiheit abzielt (Letzteres in der deutlichen Abgrenzung zu den Zwängen, die von der menschlichen Natur auferlegt sind).[123] In diesem Dualismus bewege sich das menschliche Wesen. Die Grenzen der Triebe zu sichern, so Schiller, sei Aufgabe der Kultur. Dies zu erreichen, sei wiederum möglich durch erstens die Ausbildung des Gefühlsvermögens (zur

[118] Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen.
[119] Vgl. Ebd., S. 62.
[120] Ebd., S. 62f.
[121] Im Spiel vereinen sich nach Schillers Darstellung die binären Codes von Sinnlichkeit und Vernunft, Materie und Form, Natur und Freiheit. (Vgl. Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels, S. 9.)
[122] Vgl. Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 46ff.
[123] Vgl. Ebd., S. 48.

Festigung des Stofftriebes) und zweitens die Ausbildung des Vernunftvermögens (zur Bildung des Formtriebes).[124]

Spätestens an diesem Punkt, an dem Schiller die unmittelbare Verschränkung von Formtrieb mit Vernunft und Stofftrieb mit Gefühl vornimmt, fällt unweigerlich die Parallele zu einer wegweisenden Theorie auf, die etwa 100 Jahre später ausgearbeitet wurde, nämlich die von Sigmund Freud vorgenommene Kategorisierung in Es und Über-Ich.[125] Auch er teilt die menschlichen Triebe in zwei widerstreitende Gegenpole auf und sieht deren Einheit als den Sitz der menschlichen Persönlichkeit im Ich.[126]

Schiller erkennt, wie schon obiges Zitat darstellt, dass der Mensch nur dann zu seiner möglichen Vollkommenheit gelangen kann, wenn er es vermöge, beide Triebe in Einklang zu bringen, ohne, dass er einen davon beschränke. Den vollkommenen Einklang der Triebe finde er im „Spieltrieb“[127]. Erklärend, führt Schiller seine vorangehenden Überlegungen zusammen: Da er im sinnlichen Trieb das „Leben“ als Kernbegriff findet und im Formtrieb die „Gestalt“, ist der Spieltrieb für Schiller das Schema „lebendige Gestalt“.[128] Schiller kann demnach so verstanden werden, dass der Mensch nur dann ganz in der Mitte seiner Selbst (und damit frei) ist, wenn er sich von den dominierenden Zwängen seiner Natur sowie von jenen seiner Vernunft lösen kann. Den Raum dafür sieht Schiller im Bereich der Kunst und Kultur, sowie allem voran im Spiel. Wobei im Rahmen des Schiller’schen Verständnisses sicherlich nicht primär das Spiel im Sinne von Brettspiel oder Kinderspiel gemeint ist, sondern eher die darstellende Kunst, also das Bühnenspiel.[129] Schließlich ist Schiller nicht nur als Theoretiker und Philosoph bekannt, sondern auch als Dichter und Dramatiker, dessen Spieltrieb sich in den bekannten Meisterwerken, seinen Dramen, niederschlug.

Schillers philosophische Deutung fand und findet bis heute eine Würdigung dafür, anregungsreiche Impulse geliefert zu haben. Gleichwohl wurde Schillers Theorie auch scharf kritisiert, insbesondere

[124] Vgl. Ebd., S. 51.
[125] Vgl. Freud, Sigmund: Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2012.
[126] Vgl. Neuhaus, Stefan: Das Subversive im Spiel. Überlegungen zur Literatur der Postmoderne. In: Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Hrsg. von Thomas Anz u. Heinrich Kaulen. Berlin: Walter de Gruyter 2009. S. 371–390, S. 372.
[127] „Diesen Namen rechtfertigt der Sprachgebrauch vollkommen, der alles das, was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist und doch weder äußerlich noch innerlich nöthigt, mit dem Wort Spiel zu bezeichnen pflegt.“ (Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 60.)
[128] Vgl. Ebd., S. 57–62.
[129] Vgl. Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 17.

dafür, dass sie sich eher auf eine humanistische Wunschvorstellung und in ihrer Ansprache auf die „Hochkultur“ richte. Der Dichter räumt selbst ein, dass sich seine Überlegungen auf das Reich des Ästhetischen bezögen und damit das „wirkliche Leben“ ausgeschlossen sei.[130] In aller Deutlichkeit klammert er die Spiele aus, die sich nicht explizit im virtuosen Umgang des Schönen bewegen, sondern in ihrer Natur eher vom Kind oder der Bevölkerung praktiziert werden:

> „Freylich dürfen wir uns hier nicht an die Spiele erinnern, die in dem wirklichen Leben im Gange sind, und die sich gewöhnlich nur auf sehr materielle Gegenstände richten; aber in dem wirklichen Leben würden wir auch die Schönheit vergebens suchen, von der hier die Rede ist.“[131]

Mit der Kritik an der Fokussierung auf materielle Gegenstände ist dabei, ähnlich zu Locke, das Spielzeug selbst gemeint, dass vordergründig die Gier und Habsucht befriedige, doch weniger den von Schiller entworfenen Spieltrieb. Eine andere und in jedem Fall ebenso gültige Auslegung ist die Kritik am Glücks- oder Wettspiel, das Schiller als gesellschaftliches Laster in allen Bevölkerungsschichten ausmachte.[132]

Vergleicht man Schillers Freiheitsbegriff mit dem der vorher zitierten Autoren wird einiges augenfällig: Wo bei Locke und Rousseau die Freiheit im Sinne der Erlaubnis für ein Kind zu verstehen ist, bezieht sich dieses Motiv bei Schiller eher auf die Erweiterung des eigenen Handlungsvermögens und steht damit ganz in der Tradition der von Kant geprägten und Schiller fortgeführten Doktrin: „Erkühne dich, weise zu seyn.“[133] So bezeichnet Schiller das „Interesse am Schein“ und damit weiter gefasst auch am Spiel als die „wahre Erweiterung der Menschen“[134]. Denn wo die Bedürfnisse der Realität wirken, ist stets auch die Abhängigkeit von den Gegebenheiten des Wirklichen. Daher teilt Schiller den oftmals recht diffusen Begriff der Freiheit in zwei grundlegende Wirkungsfelder ein: erstens die äußere Freiheit und zweitens die innere Freiheit.

---

[130] Vgl. Hering, Wolfgang: Spieltheorie und pädagogische Praxis. Zur Bedeutung des kindlichen Spiels. 1. Aufl. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann 1979, S. 14.
[131] Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 61f.
[132] Das Thema Glücksspiel findet sich auch in Schillers Dramen wieder. Beispielsweise wird in „Wallenstein“ den Leser*innen das Lagerleben dargeboten, das komplett vom Glücksspiel durchsetzt ist. (Vgl. Strejcek, Gerhard: Wallenstein und das Glücksspiel. Glückshäfen, frühe Lotterien und Würfelspiele. http://zfg.univie.ac.at/2/Texte/pdf/104.pdf (13.7.2013))
[133] Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 32.
[134] Vgl. Ebd., S. 108.

Die äußere Freiheit sei dann gegeben, solange keine Not herrsche, alle Bedürfnisse gedeckt seien und nicht „die Einbildungskraft mit strengen Fesseln an das Wirkliche gebunden“[135] sei. Dies wiederum sei die Voraussetzung dafür, den Spieltrieb ausleben zu können. Der inneren Freiheit wiederum bedürfe es, um das Reale der äußeren Dinge auf eine scheinhafte Ebene zu heben, um damit außerhalb des faktisch Vorhandenen zu agieren. Äußere Nöte lassen, so ist Schiller zu verstehen, kein Spiel zu, genauso wenig wie die Beschränkung der inneren Freiheit, die erlaube, Fantastisches außerhalb des Realen zu durchdenken und zu durchspielen. Jener Ansatz wurde von verschiedenen Autor*innen, unter anderem Frederik J.J. Buytendijk[136], aufgegriffen und hat an Gültigkeit bis heute nicht verloren.

Das Modell negativer Erziehung

Jean-Jaques Rousseau wiederum dekliniert den spielbezogenen Freiheitsbegriff umfänglich anhand pädagogischer Modelle für Kinder durch. Als Anknüpfungspunkt für die Einflussnahme auf die Gesellschaft machte Rousseau das Kindesalter aus und widmete sich diesem im Rahmen seiner Schriften. In „Julie ou la nouvelle Héloïse“, dem berühmten Briefroman Jean-Jaques Rousseaus, verkündet dieser erstmals die Idee, dass „Kinder dieselben Persönlichkeitsrechte besäßen wie ihre Eltern“[137], was einem Paradigmenwechsel in der gesellschaftlichen Haltung gegenüber Kindern gleich kam. Einige Jahre später, 1762, unterstreicht Rousseau diese Ansätze in seinem Bildungsroman „Émile ou de l‘éducation“[138]. In beiden Fällen geht es Rousseau um die Natur des Kindes im Rahmen der kulturellen beziehungsweise kultivierten Ordnung. Daraus geht auch sein Konzept der „negativen Erziehung“ hervor: Demnach müsse gute Erziehung „negativ“, im Sinne von reduzierter Einflussnahme, sein. Zudem dürfe der Umgang mit Kindern – sowohl in Familie als auch in Bildungseinrichtungen – nicht von rigorosen Abrichtungs- und Disziplinierungsmaßnahmen bestimmt sein.[139] Dies führe letztlich nur zur Hervorbringung konformistischer Wesen, die ihre individuellen Anlagen und Begabungen nicht vollständig auszubilden im Stande seien.[140] „[W]ohlgeordnete

[135] Ebd., S. 180.
[136] Vgl. Buytendijk, Frederik J. J.: Das menschliche Spielen. In: Kulturanthropologie. Hrsg. von Hans-Georg Gadamer u. Paul Vogler. Stuttgart, München: Georg Thieme Verlag 1973, S. 93ff.
[137] Aeberli, Laetitia: Frauen - Ausgeschieden! In: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Hrsg. von Ulrich Schädler. Darmstadt: WBG – Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007. S. 197–2019.
[138] Vgl. Rousseau, Jean-Jaques: Emil oder Über die Erziehung. 11. Aufl. Paderborn, München, Wien, Zürich: Verlag Ferdinand Schöningh 1993.
[139] Vgl. Bachofen, Blaise: Die Erziehung des zivilen Herzens. In: Philosophie Magazin 01/2013. S. 77–79.
[140] Ebd.

Freiheit“[141] und die Förderung der Neugier zur Welterkundung seien es, die das Potenzial des Kindes förderten. Dem Kind, so sieht sein Modell vor, müsse ein Rahmen geschaffen werden, in dem es möglichst unbeschadet und problemlos zur Entfaltung kommen und lernen könne. Nicht die aktive und positive Einflussnahme sind damit die primären Aufgaben der Erzieher*innen, sondern vielmehr die Herstellung eines optimalen, freiheitlichen Umfeldes. Das Maß der Freiheit das Rousseau einfordert, ergibt sich aus seiner Einschätzung, dass die Natur des Kindes vom Spielerischen und von Neugier bestimmt und durch „natürliche Fröhlichkeit“[142] angetrieben ist. Damit ist nach Rousseau zu beachten, dass die Methode der Erziehung jene Natur nicht durch Maßnahmen der Disziplinierung und auch nicht durch übermäßige Hilfe einschränkt. Der „Zwang der Verhältnisse“ und das „naturgewollte Joch“ regulierten das Verhalten des Kindes von ganz allein, ohne dass Zwang und Autorität als Mittel übermäßig zum Einsatz kommen müssten.[143]

Das Schaffen einer besonderen Welt

Ein ganz verwandtes Motiv findet sich in etwas späteren Ausführungen des oben bereits zitierten Julius Schaller. Das ihm im Kanon der Spieltheorie meist nur ein randständiger Platz zukommt verwundert, da der Hegelschüler in der Mitte des 19. Jahrhunderts mit seinem Werk „Das Spiel und die Spiele“[144] einen sehr klarsichtigen und umfangreichen Beitrag zum bis dahin oft indifferenten Feld der Spieletheorie lieferte. Zwar spricht auch er noch vom „allgemeinen Wesen“ des Spiels, nimmt aber zu den Autor*innen vor ihm eine Haltung ein, die zumindest etwas sachbezogener und sortierter ist. So führt er auch Schillers Weisheit – der Mensch sei da ganz Mensch, wo er spielt – wieder zurück auf den Boden der Sachlichkeit und bemerkt, dass dieser hiermit etwas zu weit gegangen sei.[145] Ebenso dürfe man bei der Suche nach dem (vermeintlich existenten) Wesen des Spiels nicht vergessen, dass jedes Spiel als solches für sich stehe und der Versuch, das Wesen zu ergründen der Problematik anheimfalle, nur ein bestimmtes Moment des Spiels (Kinderspiel, Kartenspiel et cetera) zu betrachten. Zudem gibt es nach Schaller – und hierin offenbart sich sein pragmatischer Realitätsbezug – auch Erscheinungsformen des Spiels, die nicht notwendigerweise seinem Wesen entsprechen. Schließlich kann es sich auch schlichtweg um schlechte Spiele handeln.[146] Die Wichtigkeit seiner Ansätze offenbart sich jedoch darin, dass nicht der Raum den Kern

[141] Rousseau, Jean-Jaques: Emil oder Über die Erziehung.
[142] Ebd., S. 117.
[143] Vgl. Ebd., S. 70.
[144] Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele.
[145] Vgl. Ebd., S. 4.
[146] Vgl. Ebd., S. 7.

seiner Erwägungen bildet, sondern eher die Ermächtigung, die es dem Menschen im Prozess des Spielens ermöglicht. Darin, dass sich das Spiel, nach Schaller, als Gegenstück zum Beruf begreifen lässt, erklärt sich der freiheitsschaffende Charakter des Mediums. So muss sich das spielende Individuum keinen äußeren Zwängen unterordnen, sondern unterliegt allein seinen freien Handlungen – wobei sicherlich auch die bewusste Anerkennung diverser Regeln als freie Handlung zu begreifen ist. Das es, um überhaupt in diesen Rahmen des Spiels eintreten zu können, vorausgesetzt sein muss, dass Grundbedürfnisse gedeckt sind und keine Nöte herrschen, wie es auch Schiller als Prämisse voraussetzte, nimmt Schaller als implizit an und stellt es nicht übergeordnet heraus.

> „Im Spiele bin ich Herr meiner selbst und zeige diese Herrschaft. Ich ziehe mich aus dem Ernste des geistigen Lebens heraus, […] verfolge kein allgemeines Ziel, dessen objektive Verwirklichung mir als heilige Pflicht gilt, […] Ich schaffe mir eine besondere Welt eine besondere Sphäre meiner Thätigkeit, in welcher die Individualität als solche, ihre Fertigkeit, ihre Bildung, ihre Schönheit als das zu realisirende Ideal gilt.“[147] [sic]

Freiheit als erste Prämisse des Spielens

Ganz ähnlich und doch in einer erweiterten Auffassung bringt es später einer der einflussreichsten Ludologen, der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga auf den Punkt. Sein Hauptwerk zum Spiel „Homo Ludens“, aus dem Jahr 1938, wird für die gesamt Theorieströmung als prägend angesehen.[148] Das begründet sich sicherlich damit, dass Huizinga den Versuch unternimmt, das Spiel als zentralen Kulturfaktor, ja gar der Kultur übergeordnete Erscheinung, zu erklären[149], ohne dass er sich dabei in einer zu kleinteiligen Abhandlung verliert. Vielmehr gelingt es ihm, eine Wesensdefinition des Spiels aufzustellen, die sich insbesondere durch ihre Klarheit auszeichnet. Gerade durch ihre gute Instrumentalisierbarkeit erweist sich Huizingas Spiel-Definition daher bis

[147] Ebd., S. 55.

[148] Die von Huizinga postulierte Bezeichnung des Menschen als *Homo ludens*, beschreibt nicht allein den Menschen als spielendes Wesen, sondern erhob den Anspruch, den Menschen überhaupt durch seine Fähigkeit des Spielenkönnens und Spielenwollens zu definieren. Damit unterscheidet sich diese anthropologische Annäherungen von zahlreichen vorangehenden Bezeichnungen, mit welchen versucht wurde, den Menschen als Wesen vom Tier zu unterscheiden – bekannt sind hierbei zum Beispiel der *Homo sapiens*, der *Homo politicus*, *Homo religiosus* und viele mehr. (Vgl. Eschmann, Ernst Wilhelm: Homo ludens, S. 9f.)

[149] In diesem Zusammenhang ist es nicht verwunderlich, dass Huizingas Kulturphilosophie zu seiner Zeit große Ablehnung erfuhr und gar Hass erntete. Die Kritiker fanden sich weitgehend in allen politischen Lagern. Insbesondere das nationale Deutschland konnte sich mit dem Gedanken eines *Homo ludens* nicht anfreunden, welcher auch Politik und Krieg als nachfolgende Ausprägung des Spiels darbot. (Vgl. ebd., S. 10f.)

heute als gerne rezipiert, freilich nicht ohne unumstritten zu sein. Die Definition, welche Huizinga ausarbeitete, konzentriert sich in seinen folgenden Worten:

> „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, 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'."[150]

Dem Wesen des Spiels nähert sich der Niederländer im Laufe seiner Arbeit an und manifestiert jene Merkmale, die er dem Spiel essentiell zuschreibt. Auch in seinem Werk gilt als primäres Merkmal, das, was bereits Rousseau in Bezug auf die Erziehung des Kindes und Schiller im Hinblick auf das individuelle Handlungsvermögen beschrieben haben: die Freiheit. Freies Handeln bezeichnet Johan Huizinga als die Grundlage aller Spiele. Im Umkehrschluss konstatiert er: „Befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr."[151] Allein die bewusste und freie Entscheidung dazu lässt das Spiel stattfinden.[152]

Spiel als natürliche Notwendigkeit versus Freiheit

Eine implizite Gegenthese zum Freiheitsgedanken der Spieler*innen liefert Kant mit folgender Überlegung, welche zunächst recht profan anmutet, aber für das vorliegende Thema nicht irrelevant ist. Am Beispiel des „Blindekuhspiel" und anderen Kinderspielen bemerkt Kant, dass es sich hierbei um Kinderspiele handele, die nicht bloß in Deutschland bekannt seien, sondern auch in anderen Ländern wie England oder Frankreich sowie zu früherer Zeit bereits bei den Griechen unter dem Titel μυϊνδα.[153] Er berichtet also von einer geografischen sowie historischen Ausdehnung eines Spielprinzips. Freilich steht ihm hierbei nicht das Spiel mit seinen Mechanismen im Vordergrund, vielmehr stellt Kant den „Naturtrieb" fest, der dem Kind innewohne. Näher erläutert er diesen Trieb jedoch nur damit, dass derselbe sich durch gewisse selbst geschaffene Hindernisse (wie zum Beispiel den Verzicht auf einen Sinn) auszeichne, welche es zu lösen gelte. Die Annahme könnte naheliegen, dass Kants „Naturtreib" des Spielens vergleichbar mit Schillers Vorstellungen des „Spieltriebs" oder gar des „Stofftrieb" ist, jedoch sind diese weitaus umfassender beschrieben und in einem Gesellschaftsmodell positioniert. Kants „Naturtrieb" hingegen basiert allein auf der Annahme, dass

[150] Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 37.
[151] Ebd., S. 16.
[152] Den Einwand, dass jedoch auch Kleinkinder und Tiere spielen, fängt Huizinga direkt mit dem Verweis auf den Instinkt ab. Zweifelsfrei sind spielerische Handlungen hier instinktgesteuert, nur sei jener Verweis ein argumentatives Verstecken, das die Nützlichkeit des Spielens voraussetze. Vielmehr liegt gerade darin die Freiheit des Kindes, dass es eben auch Vergnügen in der Handlung empfindet. (Vgl. ebd.)
[153] Vgl. Kant, Immanuel: Über Pädagogik, S. 50.

im Kind die spielerische Handlung aufgrund einer natürlichen Notwendigkeit erweckt würde. Da Kant diesen Ansatz des Terminus nicht weiter ausführt, sind die folgenden Reflexionen dazu allenfalls als hypothetisch zu bewerten: Sofern in einem Naturtrieb die Notwendigkeit zum Spielen begründet wäre, stünde dies im Widerspruch zu einer der häufigsten Annahmen im Hinblick auf das Spielen, nämlich jene, dass das Spiel eine selbstgewählte und damit freie Handlung sei. Die Paradoxie lässt sich mit dem bekannten Aphorismus Schopenhauers begreifen: „Der Mensch kann zwar tun, was er will, aber er kann nicht wollen, was er will.“[154] Wenn er auch die idealistische Vorstellung der Freiheit einschränkte, würde die Idee eines Naturtriebs belegen, dass spielerisches Handeln (zumindest bei Kindern) zur Grundlage der Entwicklung gehöre, Spiel damit nicht einschränkbar und es eine völlig logische Folgerung sei, dass Spiele und Spielzeug jederzeit und allerorts entstehen und sich entwickeln könnten und sogar müssten. Die Freiheit der Spielenden läge danach einzig in der Auswahl und der Art der Nutzung und weniger in der, dem Menschen eingeschriebenen Notwendigkeit, zu spielen.

2.4. Probehandlung

Im Zuge der Definition des Spiels als Mediums konnte dargelegt werden, dass der Medienbegriff als symbolische Form zu Tage tritt. Medien etablieren, so auch Winkler, in der Gesellschaft einen Raum, der die Besonderheit hat, dass er von tatsächlichen Konsequenzen weitgehend entkoppelt ist.[155] Für kaum ein Medium ist dieser Aspekt so augenfällig wie für die meisten Ausprägungen des Spiels. Demnach überrascht es nicht, dass auch dieses Potential des Spiels in der Forschung immer wieder zur Diskussion stand, wenn auch auffällt, dass die Probe, um die es dabei in der Regel ging, zunächst nur als die Probe des Denkbaren verstanden wurde – das Spiel wurde eher als Medium zur Vermittlung bestehender Bildungsziele und erst spät als ein Mediums der Möglichkeiten oder gar Utopien verstanden.

Übungen durch Spiel als erste Idee der Probehandlung

Mit praxisnahen und ganz profanen Beispielen exemplifiziert der Pädagoge Jean-Jaques Rousseau seine Ideen vom Probehandeln durch das Spiel. Neben seinem revolutionären Ansatz, der den

[154] Im Original: „Du kannst t h u n was du w i l l s t : aber du kannst, in jedem gegebenen Augenblick deines Lebens, nur ein Bestimmtes w o l l e n und schlechterdings nicht Anderes, als dieses Eine.“, Schopenhauer, Arthur: Preisschrift über die Freiheit des Willens. Hamburg: Felix Meiner Verlag 1978, S. 58–59.
[155] Vgl. Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien, S. 63.

Aspekte der Freiheit in der Kindererziehung zum zentralen Leitgedanken der bürgerlichen Pädagogik machte, hatte auch dieses Motiv Pioniercharakter in Rousseaus Schriften. Im Falle Rousseaus ist das Motiv der Probehandlung stark als eine Art physischen Trainings zur Sinneserziehung zu verstehen. Physische Spielformen, die meist ohne zusätzliches Mittel auskommen, stehen dabei im Mittelpunkt. Nichtsdestotrotz weiß er um das Potenzial, das Spielformen einen realen Nutzen für die Entwicklung mit sich bringen und sowohl das Körpergefühl als auch reflektiertes Handeln fördern:

> „…schwimmen, laufen, springen, Kreisel treiben, Steine werfen. All das ist sehr gut – aber haben wir nur Arme und Beine? Haben wir nicht auch Augen und Ohren? […] Übt also nicht nur die Kräfte, übt auch die Sinne, die sie lenken. […] Gewöhnt ihr es [das Kind] daran, immer die Wirkung seiner Bewegungen vorauszusehen und seine Irrtümer durch die Erfahrung zu berichtigen, ist es dann nicht einleuchtend, daß es um so vernünftiger handeln wird, je mehr es sich betätigt?“[156]

Dem kindlichen Spieltrieb – der gleichwohl von der subtilen Einflussnahme der erziehenden Personen gelenkt ist – nachzugehen, stärkt also nach dieser Auffassung das Körpergefühl, die Sinnesleistung und vor allem ein urteilsfähiges Handeln. Das Streben nach einer erhöhten Urteilsfähigkeit ist zweifelsfrei eine der primären Maximen der Aufklärungszeit und lässt sich sehr wohl der berüchtigten Aufforderung zuordnen, die auf Horaz zurückgeht und später vor allem durch Kant größere Aufmerksam erlangte: sapere aude – „Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen!“[157]

Spiel als Handlung zur Erlernung zukünftig relevanter Fertigkeiten

Sicherlich unter der Prägung des Rousseau’schen Ausbildungsgedanken denkt auch Friedrich Schleiermacher kritisch über die Idee der spielerischen Handlung für zukünftige Ausbildungsziele nach. Zwar gehört das Thema Spiel nicht zu den Kernmotiven des Theologen und Philosophen gleichwohl findet er in seiner 1826 gehaltenen Vorlesung zur Pädagogik zu diesem Thema. Die Inhalte der Vorlesung liegen als Nachschrift seines Schülers C. Platz vor.[158] Eine der Fragen, denen er sich darin widmet ist, ob ein gegenwärtiger Moment einem zukünftigen aufgeopfert werden sollte:

[156] Rousseau, Jean-Jaques: Emil oder Über die Erziehung., S. 119.
[157] Kant, Immanuel: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? Leipzig: Amazon Distribution o.J., S. 4.
[158] Vgl. Platz, C. (Hrsg): Schleiermachers Pädagogische Schriften. Langensalza: Hermann Beyer & Söhne 1902.

> „Darf man überhaupt zugestehen, daß ein Lebensaugenblick als bloßes Mittel für einen anderen diesem anderen könne aufgeopfert werden?“[159]

Schleiermacher räumt ein, dass unsere gesamte „Lebensthätigkeit“ ein „beständiges Widerstreben“ gegen ein Verfahren zeigt, welches allein auf zukünftigen Nutzen ausgerichtet ist und erklärt dies anhand der Ernährung, die nicht allein dem Überleben diene, sondern sich nicht zuletzt in Geschmack und Genuss entfaltet. Besonders diffizil stellt sich diese Fragestellung im Hinblick auf Kinder dar, da gerade erzieherische Maßnahmen nicht bloß einen Moment, sondern einen ganzen Zeitraum beanspruchten, der auf die Entwicklung für die Zukunft ausgerichtet sei. Schleiermacher macht diesen Sachverhalt – dass erzieherische Maßnahmen allein auf die Entwicklung und damit auf einen zukünftigen Lebensmoment ausgerichtet seien – als ein zentrales Dilemma der Pädagogik aus. Die Lösung erkennt er darin, einen Kompromiss anzustreben: „Die Lebensthätigkeit, die ihre Beziehung auf die Zukunft hat, muß zugleich auch ihre Befriedigung in der Gegenwart haben; […] Je mehr sich beides durchdringt, um so sittlich vollkommener ist die pädagogische Thätigkeit…“[160]

Im Folgenden erklärt er die Methode, wie ein solcher Kompromiss realisiert werden könne, der für das Kind die Verbindung schaffe zwischen einem gegenwartsbezogenen Sein und einer in die Zukunft gerichteten Ausbildung. Als das Mittel, dass dem Kind eine „*Befriedigung des Moments* ohne Rücksicht auf die Zukunft ist“[161], macht Schleiermacher das Spiel aus.[162] Vorsichtig geht er damit schon frühe Schritte, um das Spiel von einer unmittelbaren Zweckgebundenheit zu entkoppeln, wenngleich eine komplette Loslösung davon nicht sein Bestreben gewesen ist. Schleiermachers Tendenz erinnert an den späteren Jean Piaget, der den Zweck des Spiels nicht in der subtilen Umsetzung von Vermittlungszielen sieht, gleichzeitig aber auch den Zweck dem Spiel nicht abspricht. Allein dadurch, dass die Spieler*innen ein Interesse am Ausgang des Spiels haben, ist es autotelisch an einen Zweck, eben das Resultat desselben, gebunden.[163] Ohne dass Schleiermacher diesen Terminus verwendet, stellt es implizit eine Probehandlung dar, welche sich auch auf bestehende Vermittlungsziele richtet.

---

[159] Ebd., S. 51.
[160] Ebd., S. 53.
[161] Ebd., S. 55.
[162] Sein Gegenstück bildet die Übung, die sich im erzieherischen Zweck auf die Zukunft richtet. Die Formel, die Schleiermacher nun für eine sittliche Erziehung vorschlägt, ist es, dem Kind zunächst das Spiel an die Hand zu geben und es *darin* üben zu lassen. Erst nach und nach, wenn die Freude an der Übung zunimmt, kann beides getrennt und die Bereiche gesondert voneinander verstanden werden. Spiel stellt, ähnlich wie es bereits im Kapitel zur Arbeit diskutiert wurde, nach Schleiermacher einen Weg dar, um notwendige Lehrinhalte und Aufgaben mithilfe des Mediums Spiel genussvoll zu vermitteln.
[163] Vgl. Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum, S. 190.

Mit wissenschaftlicher Distanz zur eigenen These hinterfragt Schleiermacher jedoch, ob seine Grundannahme stimme und im Spiel die Übung überhaupt stattfinden könne.[164] Das primäre Argument, mit dem er seine These verifiziert, ist der Aspekt der Tätigkeit: Allein dadurch, dass Spiel eine Tätigkeit mit einer oder mehreren Funktionen sei und man dieser Tätigkeit wiederholend nachgehe, übe man sich darin. Ein zentraler, ganz technikbezogener Punkt, den Schleiermacher damit beschreibt, ist die Tatsache, dass Spiele nach stets gleichen Regeln, in wiederholender Form stattfinden. Eben durch die fortlaufende Praxis der Ausübung jener gleichbleibenden Tätigkeit, werde diese für die Spielenden leichter. Aus dieser Grundannahme erkläre sich der Progress, welcher der Spielhandlung innewohne. Mit der regelmäßigen (Aus)-übung einer bestimmten Spielhandlung steigert sich die Fähigkeit oder Fertigkeit der Spieler*innen, was zu einer (je nach Spielform organischen oder konstruierten) Steigerung der Schwierigkeit führe. Aus Sicht der Game Studies erinnert diese grundlegende Überlegung an die durch den Glücksforscher Mihály Csíkszentmihályi bekanntgewordene Flow-Theorie[165], die, auf das Game Design angewandt, im Kern besagt, dass eine beglückende Vertiefung in Inhalte (zum Beispiel eines Mediums) dann erfolgt, wenn mit der Zeit der Beschäftigung in angemessener Qualität auch der Anspruch wächst und damit ein idealer Balanceakt (oder eben Flow) zwischen den Polen Überforderung (Angst) und Unterforderung (Langeweile) erfolgt.[166] Findet also eine nachhaltige Beschäftigung mit einer Spielform statt, sind eine Verbesserung der Fähigkeiten und damit auch ein anhaltendes Interesse an einer guten Spielform, die in ihrem Anspruch wächst, zu erwarten.

> „Ist der Mensch sich der Entwicklung bewußt: so ist das zugleich Befriedigung der Gegenwart und der Zukunft.“[167]

Die große Befriedigung erkennt Schleiermacher darin, dass nicht allein im Spiel der Gegenwartsbezug (Spaß, Reiz et cetera) samt Übung für Künftiges vorhanden sei, sondern auch, das sich die Spielenden darüber bewusst sein könnten. Umso mehr verortet das Spiel die Spieler*innen in der Gegenwart, da

[164] Vgl. Platz, C. (Hrsg): Schleiermachers Pädagogische Schriften, S. 55ff.
[165] Vgl. Csíkszentmihályi, Mihály: Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. 10. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 2010.
[166] Als die acht Merkmale des Flows und damit des immersiv gestalteten Spiels gelten: 1. Festlegung klarer Ziele, 2. Harmonisches Verhältnis zwischen den eigenen Fähigkeiten und der Schwierigkeit der Aufgabe, 3. Glatter Handlungsablauf (Handeln und Bewusstsein verschmelzen), 4. Geschärfte Aufmerksamkeit auf die aktuelle Aufgabe, 5. Gefühl der Kontrollmöglichkeit, 6. Selbstversunkenheit (Überschreitung eigener Grenzen), 7. Verändertes Zeitgefühl, 8. Autotelisches Handeln (Befriedigung in der Handlung und nicht allein in dem damit verbunden Ziel). (Vgl. Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft 2014, S. 164., zit. n. Csíkszentmihályi, Mihály: Das flow-Erlebnis, S. 74ff.)
[167] Platz, C. (Hrsg): Schleiermachers Pädagogische Schriften, S. 56.

sie nicht nur im Spielen den zeitlichen Bezug wahrten, sondern da sie auch die Entwicklung eigener Fähigkeiten spürbar gemacht bekämen.

Da sich dieser Ansatz eher einer pädagogisch-philosophischen Frage widmet, scheint es zunächst fraglich, ob er für den vorliegenden Sachverhalt nutzbar gemacht werden kann. Doch indem Schleiermacher eine derart grundlegende Frage aufwirft leistete einen großen Dienst für die bis dahin noch recht rudimentären Ansätze der Spieltheorie. Als erste Person verwies er explizit auf die Progressivität des Spiels und die kreative Förderlichkeit des Spielens im Zusammenhang mit Akten des Lernens. Das wiederum macht ihn auch für diese vorliegende Arbeit äußerst relevant. Schließlich – so offenbart sich im weiteren Verlauf – wird der Mangel an Neuerungen in der Spielelandschaft der DDR als einer der maßgeblichsten Gründe ausgemacht, warum es zur Fertigung eigener Spiele und Spielekopien kam. Um nämlich dem Voranschreiten der spielerischen Begabung und Fähigkeit Genüge zu tun, bedarf es auch der Spielformen, die den Raum zur Weiterentwicklung ermöglichen.

Auf Spieltrieb folgt Bildungstrieb

Zu dem, was in der Ludologie als Probehandlung diskutiert wird, gehört jedoch nicht allein die Ausrichtung derselben auf tatsächliche, der eigenen Realität nahe Handlungsmuster, sondern ebenfalls das spielerische Durcharbeiten möglicher Realitäten. Diese Ansätze führen wiederum zurück zu Schiller. Das „Erkühnen“ über die Grenzen des derzeit Realen zu schauen und Gefallen am Schein zu finden, ist eines seiner Hauptthemen. Doch bei denjenigen, bei denen sich ein ausgeprägter Spieltrieb regt, die Gefallen am Schein finden, bei ihnen wird, so Schiller, nach dem Spieltrieb ein weiterer Trieb folgen:

> „Gleich so wie der Spietrieb sich regt, der am Scheine Gefallen findet, wird ihm auch der nachahmende Bildungstrieb folgen, der den Schein als etwas Selbstständiges behandelt. Sobald der Mensch einmal so weit gekommen ist, den Schein von der Wirklichkeit, die Form von dem Körper zu unterscheiden, so ist er auch im Stande, sie von ihm abzusondern; denn das hat er schon gethan, indem er sie unterscheidet.“[168]

Aus dem Reiz am Schein und der Wertschätzung alternativer, scheinhafter Ideen, kann auch das Schöpferische entstehen. Da Schiller Kunst und Kultur als die Felder sieht, die Raum für die Erschließung des Spieltriebes bieten, liegt nahe, dass er insbesondere in diesen Bereichen die Möglichkeit der menschlichen Schöpferkraft sieht. Dabei, so ergänzt Schiller, sei es nicht

[168] Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen, S. 109.

Voraussetzung, dass der Gegenstand des schönen Scheins oder auch der Schöpfung ohne Realität sei, solange das Urteil dazu sich nicht von der Realität abhängig mache.[169]

Unternimmt man den Versuch, Schillers Theorem in die Gestalt der praktischen Bedeutung zu versetzen, so wird ersichtlich, dass er sich hinsichtlich der Auseinandersetzung mit dem Schein, wie auch mit der Möglichkeit zur praktischen Schöpfung allem voran auf das Bühnenspiel bezieht, welches in Form eines möglichen narrativen Verlaufs Szenarien durchspielt. Doch auch die bildende Kunst findet wohl ihre Entsprechung darin. Anzuwenden jedoch, ist Schillers Theorie auch auf Themen, die dem Dichter damals wohl weniger nahe lagen, insbesondere das Spiel selbst, in Form von Gesellschaftsspielen, wie sie erst nach seiner Zeit in größerem Maße entstehen sollten. Denn auch hier haben es die Spiele mit einer scheinbaren Welt zu tun, die keine Entsprechung zur realen Welt haben. Die Wirkungen, die sich im Spiel entfalten, bleiben (zumindest im Idealfall) nur dort und haben keinen Effekt auf die reale Welt – wenn auch der kritische Gedanke zu Schillers Glücksspielkritik hier nahe liegt. Wie später noch ausführlich erörtert wird, hat man es im Falle der handgemachten Spiele mit einer Schöpferkraft zu tun, die reale Fesseln (wie den Mangel an Material und möglicherweise auch politische Konformität) hinter sich lässt.

Das Spiel kreiert parallele Welten

Der bereits erwähnte Julius Schaller vervollständigt Schillers Überlegungen und denkt selbige im Konkreten weiter. Er beschreibt, wie Spiele nicht nur eine vorhandene Welt und das Wissen darin greifbar und verstehbar machen können, sondern darüber hinaus, wie das Medium in der Lage ist, parallele Welten zu kreieren, die wie Inseln vom realen Leben unabhängig, für einen gewissen Zeitraum existieren und wirken. Daher ist das Spiel als unabhängig von beruflichen und gar familiären Belangen zu betrachten. Spielen jene Belange eine Rolle, so würde dies das Spiel verderben.[170] Zu alledem wird mit Blick auf Schallers Vorstoß ein Aspekt ersichtlich, der ihn von seinen Vorgänger*innen unterscheidet. Offenbar spürt er nicht mehr die Notwendigkeit, das Spiel allein über einen Nutzen zu erklären. Vielmehr erklärt sich das Wesenhafte darin, dass es zu allererst im Akt erschlossen wird und darin wirkt. Möge es zudem eine Bedeutung, ein Resultat geben, das darüber hinausweist, wäre das nach Schaller gewiss denkbar, würde jedoch nicht den eigentlichen Kern des Phänomens erfassen. Dieser nämlich liege im Spielen selbst und „Beim Spielen kommt kein

[169] Vgl. Ebd., S. 111.
[170] Als Beispiel hierfür führt Schaller den Fall an, in dem man die Mitspieler*innen gewinnen ließe, da man sie liebe. Jene Handlung würde das Spiel zerstören, da seine Regeln und Gesetzmäßigkeiten hinter persönliche Belange gestellt würden. (Vgl. Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele, S. 46.)

Resultat heraus, welches über den Act des Spielens hinaus auf eine werthvolle Existenz Anspruch machte…“[171] Zwar scheint es, als wolle Schaller mit der deutlichen Abtrennung von Alltag, Familien- und Berufsleben die eigentliche Qualität des Spielens ausmachen wollen, doch formt er seinen Standpunkt bisweilen recht rigide. So negiert seine spielinhärente Position die Wirkungskraft einer Spielform in der Wirklichkeit: „Die Resultate, welche durch das Nachdenken im Spiel erlangt werden, haben nur Werth für das Spiel selbst. Ueber die Sphären desselben hinaus sind sie ohne wesentliche, objective Bedeutung“[172] Auch wenn Schaller konkreten Resultaten gegenüber skeptisch ist, begibt er sich nicht dahin, eine Gegenposition zu Friedrich Fröbel einzunehmen und jegliche Wechselwirkung zwischen Spiel und Wirklichkeit auszuschließen. Anhand des Schachspiels legt er dar, wie selbiges freilich das scharfsinnige Denken schulen möge, doch dass Schach als solches noch keine Wissenschaft sei und erst von der Aktivität der Spieler, im Rahmen der Anordnung und des Regelwerks genutzt werden müsste.[173] In der Form wie Schaller das Spiel innerhalb der Gesellschaft verortet, ist es für ihn Ausdruck einer gewissen Unschuld, da es sich randständig von zentralen Aspekten wie Beruf und Familie bewege und zu selbigen nicht vorderhand positioniere. Doch gleichwohl drücke sich durch das Spiel – so wie es Schaller ideologisch zeichnet –jene besagte Geisteshaltung aus, die er gänzlich positiv charakterisiert. Durch sie und seine vollste Hingabe zum Moment des Spielens, tue sich den Spielenden eine gewisse Freiheit auf:

> „Das Spiel ist weder Erfüllung der Pflicht noch Pflichtverletzung, es ist erlaubt. Es ist weder Tugend noch Egoismus, es ist unschuldig. Ich feiere im Spiele die Güte, die Humanität der Idee, die gerade dann, wenn ich mich ihr hingebe, mich freiläßt, mir den Genuß meiner individuellen Selbstständigkeit gönnt.“[174]

Die Auffassung eines aus dem realen Leben genommenen Spielraumes, die der deutsche Philosoph in Ansätzen wiedergibt, erinnert an eine Theorie welche etwa 80 Jahre später an Popularität gewinnt und spätestens mit der Rezeption in den Game Studies nachhaltige Wirkung erzielte: gemeint ist der Begriff des *Magic Circle* beziehungsweise *Zauberzirkel* den Johan Huizinga in seiner Publikation „Homo Ludens“[175] etablierte.

---

[171] Ebd., S. 48.
[172] Ebd., S. 52.
[173] Ebd., S. 52f.
[174] Ebd., S. 85f.
[175] Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel. („Der Form nach ist es genau dasselbe, ob das Abstecken zu geweihtem Zweck oder zu reinem Spiel geschieht. Die Rennbahn, der Tennisplatz, das aufs Pflaster gezeichnete Feld für das Kinderspiel von Himmel und Hölle und das Schachbrett unterscheiden sich formell nicht vom Tempel oder vom Zauberzirkel.“, S. 29.).

Der Magic Circle als Platz für Utopien

In Huizingas Fokus steht hierbei nicht zuletzt die räumliche Absteckung eines klar geregelten Spielraumes. Die Frage nach dem Wechselverhältnis zwischen Spielraum und realem Raum, beschäftige die Forschung in der Soziologie[176], Geistes- und Kulturwissenschaft bis heute. Es verwundert daher nicht, dass der Diskurs hierzu gerade in Zeiten von virtueller Realität und nahezu lebensecht wirkender, digitaler Spielräume im Bereich der Game Studies stark besprochen wird.[177] Betrachtet man die vorab geschilderte Formulierung Huizingas, dass sich Spieler*innen frei zum Spiel entschließen, wird ersichtlich, dass eine Situation vor und nach (beziehungsweise zeitgleich zu) dem freien Entschluss darzustellen ist. Spielen ist somit, so lautet Huizingas zweite These, „nicht das ‚gewöhnliche' oder das ‚eigentliche' Leben."[178] Zwar mögen Bezüge aus der realen Welt als Gegenstand in das Spiel einfließen, doch haben die Handlungen, die innerhalb der Spielrealität stattfinden, keine Folgen für das echte Leben der Spieler*innen. Denkt man beispielsweise an das Bühnenspiel, das auch von Schiller fokussiert wurde, wird ersichtlich, dass ein Mord auf der Bühne mit äußerster Emotion – im Rahmen der Spielewelt – aufgenommen werden kann. Doch wenn das Saallicht wieder angeht und die Masken fallen, so das oben zitierte Beispiel Winklers, steht die ermordete Person im Nachgang zur symbolischen Handlung auf und verneigt sich. Wie im Theater ist auch das phantasievolle Spiel der Kinder und das regelgeleitete Brettspiel der Erwachsenen ein „So-tun-als-ob". Huizinga erweitert dieses Wesensmerkmal um eine gesellschaftstheoretische, geradezu marxistische Deutung. So deutet er das Spiel, „als geweihte Handlung […][die] dem Wohl der Gruppe dienen [kann]"[179], da es eben nicht allein auf den Erwerb des Lebensbedarfs in der Realität gerichtet ist, sondern Interessen verfolgt, die jenseits des Materiellen und Egozentrischen sind. Da der Bezug zum Realen also nicht oder nur symbolisch gegeben ist, kann erkannt werden, dass es dem Spiel möglich ist, Alternativen zur Realwelt aufleben zu lassen. Natürliche Grenzen sind im Spiel in der Regel de facto nicht vorherrschend. Nimmt man diese Deutung von Huizinga ernst, hieße das, dass das Spiel das Medium der Utopien sein könnte, vermöge es doch jedes noch so fantastische Lebens- und Handlungsmodell durchzuspielen.

---

[176] Soziologe Erving Goffman liefert in seiner Publikation „Wir alle spielen Theater" eine Reflexion über das Spiel als Selbstdarstellung im Alltagsleben, worin er insbesondere die Akteur*innen unterscheidet und zwar in: Darsteller*innen, Zuschauer*innen und Außenseiter*innen – ein Muster, welches sich ganz bündig mit Huizingas *Magic Circle* vereinbaren lässt. (Vgl. Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 2. Aufl. München: Piper 1969.)

[177] Als Beispiel hierfür eignet sich die Veröffentlichung von Stephan Günzel, in der er vor allem die Rezeption des *Magic Circle* von Jesper Juul kritisch bespricht: Günzel, Stephan: Der reine Raum des Spiels. Zur Kritik des Magic Circle. In: Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II. Hrsg. von Mathias Fuchs u. Ernst Strouhal. Wien: Springer 2010. S. 187–200.

[178] Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 16.

[179] Ebd., S. 18.

Aus diesem Wesensmerkmal – das Spiel steht neben dem eigentlichen Leben – ergibt sich ein weiteres: Das Spiel ist abgeschlossen und begrenzt. Dabei bezieht sich diese Begrenztheit sowohl auf das Räumliche als auch auf das Zeitliche. Ein Spiel ohne Raum verliert seinen Bezug, ein Spiel ohne Zeit und Dauer, verliert seine Charakter als Spiel, da es vom wirklichen Leben nicht mehr zu unterscheiden ist. Aus der Eigenart der zeitlichen Begrenztheit leitet Huizinga ab, dass das Spiel als geistiger Schatz überliefert und wiederholt werden kann. Das abgeschlossene und reproduzierbare Spielszenario besteht folglich in klaren Grenzen zwischen Anfang und Ende. Doch nicht nur die Zeit ist begrenzt. Eine der Definitionsmerkmale, weswegen Huizingas Text bis heute oft rezipiert wird – insbesondere im Bereich der Game Studies – ist die Begrenzung des Raumes.[180] Denn nicht nur, ist mit Anfang und Ende des Spiels eine Rahmen definiert, sondern auch der Spielraum ist vorgegeben und liefert den Kontext in beziehungsweise auf dem das Spiel stattfindet. Auch wenn seine Grenzen mitunter nur schwer zu fixieren sind, erkennen die Spieler*innen stets die Existenz des Raumes als notwendige Voraussetzung für das Stattfinden des Spiels an.

> „Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb eines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. […] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zweitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“[181]

Gerade da die Spielewelt neben der realen Welt besteht und als abgeschlossene Handlung zu begreifen ist, haftet ihr unweigerlich der Charakter des Geheimen an. Schließlich „gehört“ das Spiel im Moment seiner Existenz allein denjenigen, die es spielen. Außenstehende könnten zwar mit einiger Mühe seine Mechaniken und Abläufe erkennen, das Spiel selbst jedoch allenfalls bedingt nachvollziehen oder gar an der fantastischen Welt teilhaben. Jeder einzelne Spielraum ist definiert durch eine eigene, festgeschriebene Ordnung, die von allen Spieler*innen akzeptiert ist und implizit mitgespielt wird. Ist die Ordnung nicht akzeptiert, ja kommt es allein zu geringen Abweichungen, finden die Probleme außerhalb oder an der Grenze von Spiel und Realität statt, gefährden das Spiel oder zerstören es im schlimmsten Fall.

[180] Zur vertiefenden Betrachtung der Bedeutung des Raums - insbesondere in Computerspielen - empfiehlt sich: Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2008.
[181] Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 18f.

2.5. Innovationspotenzial des Spiels - Medium alternativen Denkens und Handelns

Zweckgebundenheit des Spiels

Locke betont, trotz seiner damaligen Liberalität und der vermeintlichen Proklamierung der Beförderung des eigenen Geistes der Kinder, dass die Erziehungsmaßnahmen „nützlich“ sein sollten. Damit wird suggeriert, dass auch Spiele und Spielformen, sowie deren Einsatz und deren Benutzung, auf einen Sinn gerichtet sind, der außerhalb der Spielform selbst zu finden ist. Den Charakter der Kinder zu bilden und in ihnen den „gamesome humour“ zu befördern, ist eine der Zielsetzungen Lockes. Mit diesem Terminus definiert er eine Grundhaltung der Heiterkeit und Motivation, die er den Kindern zuschreibt und die es zu bewahren gilt:

> „Aber diese Spielfreudigkeit, welche ihrem Alter und ihrer Konstitution von der Natur weislich angepaßt worden ist, sollte man eher ermutigen, um sie lebendig zu erhalten und ihre Kraft und Gesundheit zu festigen, als zügeln und beschränken; ja, die größte Kunst besteht darin, alles, was sie zu tun haben, zu vergnüglichem Spiel und Kurzweil zu machen.“[182]

Wie schon bei Rousseau lässt sich hier erkennen, dass weniger das Spiel, sondern eher dessen realer Zweck Zentrum der Erörterung wird. Der Zweck wiederum definiert sich durch die Prägung und Ausrichtung der jeweiligen Zeit beziehungsweise des jeweiligen Gebiets. Abermals lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass es den zitierten Autoren also nicht um die Spiele selbst geht, sondern eher das Spiel als Gegenstand des Anreizes in seinem Einsatz zum Erziehungswerkzeug instrumentalisiert wird. Wie ein roter Faden zieht sich die mal implizite, mal explizite These durch die Geschichte der Spieltheorie, dass die Ausprägung und Nutzung der Spiele in einer Gesellschaft ganz von derer kultureller und gesellschaftlicher Prägung abhängt und mit selbiger verwoben ist.

Überträgt man diese Annahme auf die real existierende Spielekultur der DDR, so birgt dies für das Themenfeld umfassende Folgen. Dann nämlich wird das Spielbrett zur sinnlichen wie theoretischen Reflexion über die eigenen Handlungsspielräume, die gegeben oder möglicherweise eingeschränkt sind. Daraus wiederum entwickeln sich weitreichende Fragen: Unter anderem nach dem Vorhandensein einzelner Spiele und Spielelemente bis hin zu den Erwägungen, in welchem Verhältnis Handlungsoptionen innerhalb diverser Spiele zu realen Handlungsoptionen stehen. Kurzum:

[182] Im englischen Original: „But this gamesome humour, which is wisely adapted by nature to their age and temper, should rather be encourag’d to keep up their spirits, and improve their strength and health, than curb’d and restrain’d; and the chief art is to make all that they have to do, sport and play too. “, Locke, John: Gedanken über Erziehung. Stuttgart: Reclam 2007, S. 57 (§63).

Szenarien, die „durchgespielt“ werden, können unweigerlich eine Reflexion über tatsächliche Lebensmodelle, deren Möglichkeiten und Grenzen zulassen oder gar befeuern. Ob eine derartige Wechselwirkung im Hinblick auf die DDR erkennbar wird, soll sich im weiteren Verlauf der vorliegenden Arbeit zeigen.

Konstitution von Werten und Kommunikation durch Spiel

Folgt man den Gedanken Fröbels ist die Wechselwirkung zwischen Spiel und Realwelt und den darin vernetzten Personen sicher gegeben. Nicht nur Aufgrund des Verhältnisses von Kulturraum und Spieler*innen, sondern implizit aufgrund des Verhältnisses zwischen den potentiellen Mitspieler*innen, welche einer ähnlichen kulturellen Prägung unterstehen. Fröbel argumentiert für die Existenz und Ausprägung einer Einfühlsamkeit durch Spiel, sowie für die unmittelbare Verschränkung zwischen spielerischen Handlungen und realen Tugenden:

> „Der Knabe sucht sich in seinen Genossen zu sehen, sich in denselben zu fühlen, sich an denselben zu messen, zu wägen, sich durch dieselben zu erkennen und sich durch sie zu finden; so wirken und bilden diese Spiele unmittelbar fürs Leben, wecken und nähren viele bürgerliche und sittliche Tugenden.“[183]

Doch nicht allein in der gesellschaftlichen Einbettung wirken sich Spielformen auf das Verhältnis der Spielenden zu ihrer Umwelt aus. Fröbel beschreibt auch die ganz buchstäbliche Ausweitung des Handlungsspielraums und Erfahrungskreises, die er in einer Art menschlicher Neugier begründet und welche wiederum in spielerischen Ausprägungen zu Tage treten.[184] Spiel und Leben wirken nach Friedrich Fröbels Auffassung nicht als Einbahnstraße. So trage das Spiel, wenn es nach dem Fröbelschen Ideal zur Ausprägung gelangt, das Leben in sich und vermöge es damit gleichfalls, neue Lebenslust zu wecken. Doch als oberste Bedingung hierfür bedürfe es des echten Lebens, das außerhalb des Spiels stattfinde und den Spieler*innen schon einen Schatz an Möglichkeiten mitgebe. Geradezu als Lobgesang auf das Spiel, das in seiner Idealform dem Kind bei der Ausprägung seiner Lebendigkeit ein Mittel ist, formuliert Fröbel folgende pointierten Sätze:

[183] Hoffmann, Erika (Hrsg): Friedrich Fröbel. Die Menschenerziehung. 2. Aufl.: Verlag Helmut Küpper 1961 (=Ausgewählte Schriften 2), S. 68.

[184] „Doch nicht das Wiegen und Prüfen, Üben und Messen der Kraft allein ist es, welche den Knaben schon dieses Alters in Höhe und Tiefe, in Weite und Breite treibt, sondern besonders die Eigentümlichkeit und das Bedürfnis seines sich jetzt entfaltenden, innersten Lebens, das Mannigfaltige zu überschauen, das Vereinzelte in einem Ganzen zu sehen, besonders das Entfernte sich nahe zu bringen, die Weite und Vielheit, das Ganze in sich aufzunehmen. Das Streben, seinen Blick, seinen Gesichtskreis von Stufe zu Stufe zu erweitern. Das Ersteigen eines neuen Baumes ist für den Knaben zugleich die Entdeckung einer neuen Welt…“ (ebd., S. 63.)

> „[In] jedem Falle aber sind die Spiele dieses Alters, oder sollen es sein, reine Hervortretungen der Lebenskraft, des Lebensmutes; sie sind Erzeugnisse der lebendig sich in dem Knaben regenden Lebensfülle, Lebenslust. Die Spiele dieses Zeitpunktes setzen also inneres Leben und Lebendigkeit, setzen rege Lebenskraft, setzen ein wirkliches äußeres Leben voraus; wo dieses mangelt oder früher mangelte, da mangelt dann auch in dieser Zeit echtes, wahres Leben in sich tragendes und darum auch wieder Leben weckendes und Leben nährendes und erhöhendes Spiel.“[185]

An diesem Punkt nimmt Fröbel ganz deutlich auch das Umfeld der Spieler*innen in die Pflicht. So ist es nicht allein die Interaktion von Spiel und Spielenden, die einen (bestenfalls positiven) Effekt auf das Leben auslösen kann, sondern auch die Rahmenbedingungen beeinflussen sich wechselseitig. Erst durch ein reales, äußeres Leben, das die Lebenskraft der Kinder befördere, ist nach Fröbel, entsprechendes Spiel denkbar. Er geht sogar davon aus, dass der Mangel eines reichen äußeren Lebens sich auch nachteilig auf die Existenz der Spiele auswirkt.

Auch wenn es bei Fröbel heißt, dass das Spiel das Leben in sich trage, bedarf es einer entsprechenden Rahmung, um in seiner Eigenart darstellbar zu sein. Das Spannungsverhältnis des Spiels im Realen ist durch das „Als-ob“ markiert, das mit Huizingas *Magic Circle* an Kontur gewinnen konnte. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass dieser Metazustand – in jedem Fall wo Spiel anerkannt auftritt – von allen Beteiligten erstens erkannt und zweitens akzeptiert ist. Handlungen innerhalb der spielerischen Rahmung bezeichnen beispielsweise in der Realwelt bekannte Taten, bezeichnen jedoch nicht deren eigentlichen Impetus. Spielerische Handlungen machen demzufolge bei einer ersten Form der Bezeichnung halt. Diese Theorie der Rahmung im Spiel stammt von dem, innerhalb der Game Studies weit weniger oft zitierten, Gregory Bateson, welcher sie anhand eines Beispiels zweier spielerisch kämpfender Affen exemplifiziert: „Das spielerische Zwicken bezeichnet den Biß, aber es bezeichnet nicht, was durch den Biß bezeichnet würde.“[186] Konkret heißt das in Bezug auf dieses Beispiel, dass die spielerischen Gebärden einen Biss bezeichnen, nicht jedoch Haltung von zum Beispiel Abneigung, die ein echter Biss darstellen würde. Bis dahin knüpft diese Auffassung an die bereits dargestellte Grenze des Spiels an, den Bezug zum Innovationspotential des Spiels bekommt Batesons Betrachtung in dem Moment, in dem er herausstellt, dass es bei dem Phänomen des Spiels eine Handlung des Spielens und des Nicht-

[185] Ebd., S. 214.
[186] Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Hrsg. von Claus Pias u. Christian Holtorf. Weimar, Köln, Wien: Böhlau Verlag 2007. S. 193–207, S. 195.

Spielens gibt.[187] Dies zieht notwendigerweise nach sich, dass es ein Eintreten und Austreten aus dem Prozess geben muss und das dies auf einer Ebene der Interaktion sowie Kommunikation basiert und gleichsam das potentiell Modellhafte des Spiels herausstellt. Auf Basis dieser Vorzeichen leitet Bateson ab, dass „die Entwicklung des Spiels ein wichtiger Schritt in der Entwicklung der Kommunikation gewesen“[188] sei.

Bewältigung, Innovation und Ermächtigung durch Spiel

Auch Sutton-Smith knüpft an diese Motive der Verschränkung von Spiel und Leben[189] an und weitet sie in Richtung eines Innovationspotenzials aus. Auch wenn überall und vermutlich zu allen Zeiten gespielt wurde, lassen sich doch die unterschiedlichsten Spielformen in unterschiedlichen Kulturen nachweisen. Sutton-Smith argumentiert, anknüpfend an die Idee der Probehandlung für eine Dialektik und doppeldeutige Umkehrung, die man im Spiel erkennen kann. Spieler*innen schlüpften in Rollen und symbolisierten Welten, die sie real nicht erfahren könnten oder wollten. Eine moderne Gesellschaft, deren Zukunftschancen von Innovationsbereitschaft abhängen, bedürfe des kreativen Verhaltens und der originellen Antworten, die Spielen so gut befördere wie nichts sonst.[190] Sutton-Smith greift damit einen bereits durch Platon in der Antike vertretenen Ansatz auf, das Spiel als „Mittler des Neuen“ und als „ersten Schritt in der Kulturwerdung“ zu begreifen.[191]

Eine der zumindest in Deutschland populärsten Publikationen des Neuseeländers beschäftigt sich mit Spiel im Rahmen von Konflikten. Dabei erfolgt eine direkte Zuschreibung des Spiels als Medium der Konfliktlösung. Gemeint sind dabei allerdings primär keine globalen Konflikte größeren Maßstabes, sondern in erster Linie die Konflikte des Kindes im Heranwachsen, wenn sich auch die Ausweitung der theoretischen Annäherung durchaus für einen größeren Maßstab anbietet. Sutton-Smith‘ grundlegende Hypothese lautet, dass das Spiel als ein zum humanen Verhalten gehörender Mechanismus aufgefasst werden sollte, der dem Kind bereits mit der Geburt innewohnt und ihm hilft, Spannungen zu reduzieren.[192] Selbst wenn es unlösbare Spannungen und Konflikte sind, für die das Spiel keine realen Lösungen anbieten kann, vermag es dasselbe, sie auf eine innere Ebene zu

[187] Vgl. Ebd., S. 169.
[188] Ebd., S. 196.
[189] Nach Wolfgang Hering verortet Sutton-Smith‘ Dialektik-Begriff das Spiel einerseits zwischen der Objektivität der äußeren Welt und der Subjektivität der Spieler*innen, andererseits im Spannungsfeld zwischen der Stabilität exploratorischer und der Variabilität spielerischer Akkommodation. (Vgl. Hering, Wolfgang: Spieltheorie und pädagogische Praxis, S. 75.)
[190] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 7–8. (Vorwort Grupe, Ommo)
[191] Vgl. Hering, Wolfgang: Spieltheorie und pädagogische Praxis, S. 10.
[192] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 11.

verlagern, auf der sie lösbar sind und zumindest den Umgang damit zu schulen. Diese Auffassung erinnert stark an die psychoanalytischen Ansätzen Freuds und seine Termini des Bemächtigungstriebs[193] und der gefälligen Ordnung. Auch er charakterisierte das Spiel damit als Weg der Konfliktregulierung und des Spannungsabbaus.

Jedoch ist auch klar – ruft man sich Schiller in Erinnerung – dass der entsprechende Konflikt keine akute Not im Sinne eines lebensbedrohlichen Umstandes bedeuten darf. Dieser mache das Spiel als freiheitliche Handlung unmöglich. Gleichwohl, räumt Sutton-Smith ein, sei es gerade das Vermögen des Spiels, die Konflikte auf eine erträgliche Ebene zu reduzieren, sie zu abstrahieren und einen Umgang mit ihnen zu erlangen.[194] Zudem nimmt er an, dass es gerade die bipolare (und dialektische) Struktur des Spiels sei, welche Spieler*innen zwischen die Pole von Gewinnen und Verlieren rücke und damit alltägliche Konflikte der Gesamtgesellschaft abbilde. Auch das Aufgeben des Spiels sei darin eine denkbare Option, die möglicherweise den Umgang mit Niederlagen erträglich mache. Die Lebensspannung, die Spieler*innen möglicherweise plage, könne ihren Ausdruck also im Spiel finden und in Form einer Abstraktion mithilfe desselben gelöst werden. Als Verhaltenstypen beziehungsweise Phasen des Spiels (natürlich fokussiert Sutton-Smith auch hier Kinder) charakterisiert er: „Testen, Erkunden, Imitieren und Konstruieren.“[195] Wobei bemerkenswert ist, dass das Spiel in seinem Zustandekommen dabei als erstens explorativer Akt und zweitens als höchst schöpferischer Akt dargestellt wird. Das Kind erkunde zunächst die Umstände und Gegebenheiten, imitiere selbige (oder imitiere ein vorhandenes Spiel, wie es gerade bei kleineren Kindern oft zu beobachten sei) und leite schließlich in konstruktivistischer Art ein eigenes Spiel daraus ab. Es ist

[193] Freud leitet das kindliche Spielen aus dem Fantasieren ab, dem bei ihm natürlich ein sexuell-erotischer Bezug anhaftet. Freud konstatiert, dass nur die Unglücklichen phantasieren. (Vgl. Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. Schriften zur Kunst und Kultur. Stuttgart: Reclam 2010, S. 104.) Dass eigenes Unglück damit auch eine Voraussetzung für das Spiel ist, sagt Freud nicht direkt, unterscheidet sich selbiges ja vom Fantasieren. Allerdings nimmt er das Spiel auch zum Anlass um darüber traumatischen Neurosen auf die Spur zu kommen. In „Jenseits des Lustprinzips“ skizziert er beispielsweise einen Fall, in dem er anhand des selbsterschaffenen Spiels eines Kleinkindes zu erkennen glaubt, wie jenes die Angst vor dem Verlust der eigenen Mutter verarbeitet. Durch das spielerische Wegwerfen einer Holzspule, simuliere das Kind einen Verlust, den es jedoch selbst kontrollieren könne und über regelmäßige Wiederholung lerne seine Verlustangst zu bewältigen. Anhand dieses Beispiels macht Freud seine Theorie exemplarisch und legt die Verschränkung zwischen Realem und Spielerischem offen. Fürchtet das Kleinkind den Verlust der Mutter im Realen, ist möglicherweise sogar wütend auf sie, simuliert es selbiges im Spiel um den Umgang damit zu finden. Dabei ist dem Kind sowohl das Reale als auch das Spielerische ernst und in beides gibt es seine Emotionen wie Angst oder Wut hinein. Ganz entscheidend ist jedoch, dass das Kind erst durch das Spiel vom Status der Passivität in die Aktivität der Handlung gelangt. Hierin begründet es sich auch, warum das Kind dem Spieltrieb Folge leistet, ja warum es sogar Spaß empfinden kann: Um Kontrolle zu gewinnen über eine eigentlich unangenehme Erfahrung. Freud nennt dies den Bemächtigungstrieb. (Vgl. Freud, Sigmund: Jenseits des Lustprinzips. Stuttgart: Reclam 2013, S. 16–19.)

[194] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 25.

[195] Ebd., S. 36.

deutlich, dass sich auch dieser Ansatz in Variation auf das Spiel der Erwachsenen beziehungsweise das Spieleerfinden übertragen lässt. Auch hierbei geht der Konstruktion stets das Explorative voran, welches das Thema und die Spielmechanik entdecken und prüfen muss.

Eine weitere grundlegende Hypothese aus Sutton-Smith' „Die Dialektik des Spiels" ist die des Innovationspotenzials durch Spiel. Wobei hierbei richtiggestellt werden sollte, dass es sich nicht um Innovation handelt, wie sie in Zeiten neoliberaler Gesellschaften verstanden wird. Es geht dem Autor hierbei nicht um Innovationen am Markt, sondern vielmehr um das Aufbrechen bestehender Strukturen und die Umordnung dieser in neue Verhältnisse. So wurde bereits bei Huizinga klar, dass zum Beispiel das agonale Spiel[196] es vermag, Gegensätze nahezu vollständig auszugleichen und Spieler*innen, die außerhalb der Spielwelt völlig unterschiedlich sind (zum Beispiel in Alter, Geschlecht, Begabung, Vermögen et cetera.) auf eine Stufe stellt und ihnen gleiche Handlungsvoraussetzungen bietet. Doch nicht nur die Angleichung der Positionen, sondern auch den Tausch der Rollen ermöglicht das Spiel. Sutton-Smith exemplifiziert dies anhand der Anekdote des Narren, dem es gestattet ist, drei Tage König zu spielen, bevor er enthauptet wird.[197] Wichtigste Grundlage für diese Setzung des Spiels sind hierbei die gültigen Regelsysteme. Die Regel ist die feste Verbindung zwischen einer feststehenden Situation und einer Handlung und schafft damit die Rahmung des Systems, die den Spieler*innen erlaubt, mit ihren „verschiedenen Entsprechungen wie Norm, Erwartung, Haltung oder Motiv"[198] eine Einschätzung der Situation vorzunehmen und Prognosen für Zukünftiges zu treffen. Regelsysteme ermöglichen daher im Spiel, das Verhalten der Mitspieler*innen zu antizipieren und auch das Spiel in sich besser zu verstehen. Grundlegende Prämisse ist hierbei die Kommunizierbarkeit des Regelsystems, die erst sowohl individuell als auch in der Gemeinschaft erlaubt, Umordnungen und Veränderungen des Systems zu ermöglichen.

Damit sind diese Prozesse der Ausgleichung oder Umkehrung keinesfalls zufällig, sie werden von den Spielenden gezielt durchgeführt. Sei es beim Kind, das seine Eltern imitiert oder bei erwachsenen Spieleerfinder*innen, die Beobachtungen und Ideen ihrer Lebenswirklichkeit mit dem Medium Spiel abbilden. Es stellt sich folglich der Prozess einer aktiven Neubildung dar – „active formulative

[196] Nach Caillois bezeichnet das agonale Spiel jene Spielformen die als Kampf beziehungsweise Wettkampf in Erscheinung treten und versuchen durch ihre Anordnung eine künstliche Gleichheit in den Voraussetzungen für die Spieler*innen zu schaffen. (Vgl. Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, S. 21.)
[197] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 90.
[198] Wieder, D. Lawrence u. Don H. Zimmermann: Regeln im Erklärungsprozeß. In: Ethnomethodologie. Beiträge zu einer Soziologie des Alltagshandelns. Hrsg. von Elmar Weingarten, Fritz Sack u. Jim Schenkein. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1976. S. 105–129, S. 111.

process“, wie es im Originaltext von Sutton-Smith heißt.[199] Durch das neu konstruierte Setting werden den Spieler*innen innerhalb des *Magic Circles* ganz neue Handlungsoptionen dargeboten, die zwar nur innerhalb der Spielwelt ausgeübt werden, darin jedoch einen völlig neuen Horizont an Möglichkeiten eröffnen können. Doch ist die Grenze des Spiels nicht immer so fest und gerade im zeitlichen Kontext verschwommen. Das heißt, dass die enge Beziehung zwischen der Spielwelt und der realen Welt durchlässig sein kann und die Spielwelt, die eine andere Welt darstellt, durchaus zur Reflexion über die Realwelt anregt. Sutton-Smith pointiert dies mit der Aussage: „Der Spieler hingegen transzendiert diesen Bezug zur Objektwelt und bezieht sich auf eine Welt, wie sie sein könnte. Er verändert die Dinge, wie sie sind, in Dinge, wie sie sein könnten, indem er der Situation seine Subjektivität aufprägt.“[200]

Wirft man einen Blick auf die Spielelandschaft, fällt jedoch auf, dass es nicht nur Spiele am Markt gibt, deren Narrationen einen Alternativentwurf zur Welt oder Gesellschaft darstellen, sondern ebenso Spiele, die ein Stück Realität, freilich in reduzierter und abstrahierter Form, abbilden.[201] Ganz gleich wie öffnet das Spiel schon von seinem Wesen her – mal mehr, mal weniger – den Geist der Spieler*innen und lädt diese ein, sich mit den Verhältnissen, die skizziert, überzeichnet oder variiert werden, zu befassen. Der Anstoß in der Reflexion passiert in den Spieler*innen selbst. Ihnen nötigt das Spiel, sofern es mit einiger Hingabe genutzt wird, notwendigerweise einen Grad an Flexibilität ab. Diese ist allein darum nötig, um die Regeln – die vom Regelwerk einer Gesellschaft abweichen – anzuerkennen sowie sie als gesetzt zu verstehen und sich im Spiel nach ihnen zu richten. Allein das gegebene Regelsetup vermag es, ein Model zu konstruieren, das immanent Gültigkeit hat und damit in der spielerischen Realität als wahr angenommen werden kann. Dabei räumt es das Spiel jederzeit ein, aus dem Spielprozess herauszutreten, die Regeln neu zu verhandeln und nach entschlossener Veränderung, auf Basis neuer Regeln das Spiel fortzusetzen.[202] Regeln bewusst und sichtbar zu brechen oder zu überschreiten, ist darüber hinaus durchaus ebenfalls möglich, negiert jedoch meist

[199] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 49.
[200] Ebd., S. 53.
[201] Ob es Spiele gibt, die ganz ohne Narrationsebene auskommen, ist eine Frage für sich. Tendenziell ist anzunehmen, dass selbst ein hochgradig reduziertes Spiel wie zum Beispiel *Stein, Schwere, Papier* oder *TicTacToe* zwar keine Narration vorderhand abbilden, jedoch trotzdem Raum für selbige ließen. Demnach sind Spiele ohne jedwede Narration nahezu undenkbar.
[202] Gregory Bateson erläutert dieses Phänomen in sich feststehender, gleichwohl veränderbarer Regeln anhand eines *Canasta*-Spiels: „Solange diese Regeln gelten und von beiden Spielern nicht in Frage gestellt werden, bleibt das Spiel unverändert […] Wir können uns jedoch vorstellen, daß die beiden Canasta-Spieler in einem bestimmten Augenblick aufhören, Canasta zu spielen und in eine Diskussion über die Regeln eintreten. Ihr Diskurs ist jetzt von einem anderen logischen Typ als der des Spiels. Wir können uns vorstellen, daß sie am Ende dieser Diskussion wieder zum Spiel zurückkehren, jetzt aber mit modifizierten Regeln spielen.“ (Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie, S. 206.)

das Spiel selbst und stellt die Sinnhaftigkeit der festgelegten Regelungen in Frage. Doch kann es gerade auch ein solches Vorgehen sein, dass zu verstehen gibt, dass ein bestimmtes Setup an Regeln und Bestimmungen (sei es im Spiel oder in der Realität) auf seine Sinnhaftigkeit zu hinterfragen ist.[203] Jene angesprochene Flexibilität der Spieler*innen übt sich natürlich auch beim Spiel. Schließlich erlaubt das Spiel, ja fordert geradezu dazu heraus, dass Alternativen durchdacht und durchspielt werden. Womöglich nicht bei der erstmaligen Durchführung eines Spielprozesses, jedoch ermöglicht es das Medium aufgrund seiner Eigenheit der Wiederholbarkeit, neuerliche und variantenreiche Prozesse durchzuführen. Im Akt der Wiederholung können unterschiedliche Variationen durchdacht und durchgespielt werden. In diesem Zuge lässt sich das Spiel sicherlich als Medium der Selbstbestimmtheit erklären, da es in seinem Charakter liegt, freie Entscheidungen nicht bloß zuzulassen, sondern geradezu dazu motiviert und darüber hinaus zur ausprobierenden Variation anregt.[204] Das Mögliche kann also, im Spiel des Lebens – wie es bei Runkel heißt, zur Wirklichkeit werden. Utopien haben dabei in der sozialen Evolution häufig die Funktion, einen anderen, meist besseren Zustand zu antizipieren.[205]

2.6. Produktivität der Spieler*innen

Lernen durch eigene Kreation des Spiels

Nach Rousseaus Einschätzung sind der Wille und damit der Mut des Kindes von seiner Natur aus vorhanden. Erst Erziehungsmaßnahmen wie Strafen oder überhöhtes Umsorgen tragen zur Entwicklung von Vorstellungs- und damit Handlungsgrenzen des Kindes bei. „Emil oder Über die Erziehung“, das pädagogische Hauptwerk Rousseaus, offenbart hierfür eine Vielzahl von Beispielen, die manch nützliches und so manch nachteiliges Erziehungsszenario exemplarisch darstellen. Jene Szenarien stammen zum überwiegenden Teil allein aus dem Geist des Autors und dienen zur Untermauerung seiner eigenen erzieherischen Thesen. Dass die Szenarien, die Rousseau heranzieht zu konstruiert seien, dass Emil allenfalls als Modell und keineswegs als vielseitiges und sich

[203] Solche Ansätze verfolgen unter anderem die digitalen Spielformen, die unter dem von Ian Bogost geprägten Titel „Persuasive Games“ gefasst werden. Sie bringen die Spieler*innen oftmals in Rollen, in denen sie erkennen, dass richtiges Verhalten (im Sinne der Moral, Umwelt, Gesellschaft et cetera) nicht innerhalb der geltenden Rahmenbedingungen möglich ist. Ein Beispiel hierfür ist das *McDonalds Game* von *Molleindustria* – darin steuern die Spieler*innen die globalen Geschäfte der Fastfood-Kette mit dem Ziel ein profitables Unternehmen zu führen. Schnell bemerken sie jedoch, dass dies nur dann funktioniert, wenn gegen ethische Grundsätze der Moral, Gesellschaft oder Ökologie verstoßen wird. (Vgl. Bogost, Ian: Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press 2007.)

[204] „Spielen impliziert, daß man von einer Alternative zur anderen wechseln kann.“ (Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 101.)

[205] Vgl. Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels, S. 133.

entwickelndes Wesen funktioniert, stellte daher seit je eine der wesentlichen Kritiken an seinen pädagogischen Schriften dar. Doch unabhängig davon tragen jene Beispiele eine Vielzahl an Aussagen zur Pädagogik, aber auch zum Thema Spiel bei. So auch „Das Beispiel mit der magnetischen Ente“[206]. Die Aspekte die im Rahmen dieser pädagogisch motivierten Anekdote thematisiert werden, sind vielfältig. In erster Linie ist sie als Lektion der Ermutigung zu lesen. Dem Kind sollte es danach gestattet sein, seinen eigenen Impulsen zu folgen, selbst wenn diese erst einmal übermütig erscheinen. Doch neben dem gilt es vor allem einen Aspekt herauszustellen, der auch in der bisherigen Rezeption des Emil-Textes kaum diskutiert ist, gleichwohl er für die vorliegende Arbeit eine bedeutungsvolle Rolle spielt: das spielerische Kreieren von eigenem Spielzeug – in diesem Fall sogar auf der Basis eines Spielzeugs, das als Vorlage gesehen wurde. Emil bemerkt auf dem Jahrmarkt die Wachsente, die wie von Zauberhand einem Stück Brot folgt. Doch es wäre kein aufklärerischer Text, würde sich der Junge verblüfft zeigen und an Zauberei glauben. Vielmehr gilt es den Gegenstand zu verstehen. Als Weg, eine Gegebenheit (im wahrsten Sinne des Wortes) zu begreifen, zeigt sich das Nachmachen, dem ein verbaler Austausch vorangeht: „Zu Hause plaudern wir über die Ente und kamen auf den Gedanken, sie nachzumachen.“[207] Über den Prozess des Nachmachens, der auch kurz geschildert wird, erschließt sich der Schützling auf ein Neues die Wirkweise des Magnetismus, zudem bestärkt es ihn, da er die Zusammenhänge nicht allein lernt, sondern durch die praktische Tätigkeit auch selbst nachempfindet. Darüber hinaus entsteht eine eigene Spielfigur, das heißt, der Lerneffekt wird vergegenständlicht und bietet dem Kind damit die physische Vergewisserung über den erfolgreichen Abschluss seiner Tätigkeit. Zur Folge hat dies, dass das Kind sein erlerntes Wissen bereitwillig zur Anwendung bringt. Emil ist stolz auf seine Kenntnisse und Fertigkeiten, auch wenn er zu diesem Zeitpunkt noch nicht voraussehen kann, dass er für seinen,

[206] Hierin schildert Rousseau, wie Emil und sein Erzieher einen Jahrmarkt besuchen. Ein Zauberkünstler zeigt dort, wie eine Ente aus Wachs dem Brot in seiner Hand folgt. Nun gebietet die Aufklärung, bei diesem Kunststück nicht an Zauberei zu glauben, sondern einen „Ausweg aus unserer Unkenntnis“ zu finden. Emil und sein Erzieher sind mit der Wirkung des Magnetismus vertraut und der Entschluss wird gefällt, den Spielgegenstand, der in seinem Ursprung der Unterhaltung der Besucher diente, selbst anzufertigen. Aus Wachs und einer magnetisierten Nadel entsteht so der Gegenstand, der Emil den entsprechenden Trick nochmals vor Augen führt. Emil geht in Begleitung seines Erziehers noch am gleichen Abend zum Jahrmarkt zurück und führen zum Verdutzen des Schaustellers vor, wie auch er mit seinem heimlich präparierten Brot die Ente bewegen kann. Emil zeigt sich erfreut und stolz über Lob und Beifall und wird für den kommenden Tag zu einer großen Aufführung eingeladen. Er kann seinen großen Auftritt kaum erwarten, doch als es soweit ist, wird er vorgeführt – denn nun gelingt sein Trick im Angesicht der zahlreichen Zuschauer*innen nicht mehr. Der Schausteller erteilt dem Jungen eine Lektion und zeigt, dass seine eigenen Tricks weit über das hinausgehen, was Emil entdeckt zu haben glaubte. Am nächsten Tag besucht der Schausteller Emil und seinen Erzieher um sich mit ihnen auszusöhnen und ihnen den Grund für die Demütigung zu erklären. Dabei wirft er dem Erzieher vor, dass er doch auf seinen Schützling hätte aufpassen sollen. Dieser macht sich daraufhin Vorwürfe zu nachgiebig mit seinen Schüler gewesen zu sein, wobei gleichwohl die Aussage mitschwingt, dass er aus den Folgen seiner eigenen Überheblichkeit Lehren für die Zukunft ziehen kann und künftig vor derartigen Demütigungen bewahrt bleibt. (Vgl. Rousseau, Jean-Jaques: Emil oder Über die Erziehung, S. 165.)

[207] Ebd.

dem Stolz entwachsenen Übereifer gestraft werden wird. Das Nachmachen selbst erweist sich hier als spielerischer Akt, dessen übergeordnetes Ziel ein Lernerfolg ist. Der Spielgegenstand ist das entsprechende Mittel dazu. Doch allein es zu besitzen, würde diesen Erfolg weit weniger gewährleisten, als es das Anfertigen zu leisten im Stande ist.

Zugänglichkeit zum Spiel als Mittel zur Charakterbildung

Auch einige Schriften John Lockes sind in diesem Zusammenhang als frühe Reflexionen zur Frage nach dem Umgang mit Spielzeug zu lesen. Locke hält konkreten Handlungsanweisungen parat und rät, die Spielsachen des Kindes unter Verwahrung zu nehmen und nur einzeln, selbstverständlich mit der Pflicht zur unbeschadeten Rückgabe, herauszugeben. Dies lehre, so der Hintergedanke, den Wert und die Bedeutung des jeweiligen Gegenstands und ist Methode gegen den Überfluss.[208] Locke hält es zwar für legitim, dass dem Kind mehrere Spielsachen zugestanden werden, jedoch nicht, dass man jedweden Wunsch des Kindes durch einen weiteren Kauf erfüllt – dies würde das Kind nur überladen und künftig das Verlangen nach Überfluss steigern. Unzufriedenheit und mangelnde Fokussierung könnten die Folgen sein, die dahinter befürchtet werden[209] – im Übrigen handelt es sich hierbei um eine tendenziell kulturpessimistische Sorge, die auch heute nicht an Aktualität verloren hat. Nach Lockes Haltung ist die Antwort auf die Frage klar, wie die Kinder ihre Spielsachen erhalten sollen, wenn der regelmäßige Kauf als Option abgelehnt würde:

> „Sie sollen sie selbst herstellen oder es wenigstens versuchen und sich darum kümmern…“[210]

Auch Locke motiviert also zum eigenständigen Anfertigen von Spielezeug. Im Gegensatz zu Rousseau sieht er es allerdings nicht primär als edukative Maßnahme der Wissensvermittlung, sondern vor allem als Maßnahme zur Charakterbildung. Auch in diesem Beispiel offenbart sich das Erziehungsmodell als doppeldeutig. Einerseits soll der Versuch unternommen werden, das Kind zur eigenen Kreativität zu motivieren, gleichwohl verbirgt sich dahinter stets eine restriktive Haltung, denn bis die Kinder keine Spielsachen anfertigen, so Locke, „sollen sie keine haben und bis dahin benötigen sie auch keine von irgendwelcher großen Künstlichkeit. Ein glatter Stein, ein Stück Papier, Mutters Schlüsselbund oder jedes andere Ding, mit dem sie sich nicht verletzen können, dient

[208] Vgl. Locke, John: Rechtfertigung für das Nutzlose, S. 18.
[209] Vgl. Ebd.
[210] Ebd.

kleinen Kindern ebenso sehr zur Ergötzung wie jene kostbaren und kuriosen Spielzeuge aus den Läden, die sogleich verdorben und zerbrochen sind.“[211]

Locke eröffnet mit dieser Einschätzung eine Dreiteilung zwischen:

1. dem selbstgemachten Spielzeug, dass das Kind unter anderem in Wertschätzung und Genügsamkeit übe,
2. den Alltagsgegenständen, die in spielerischer Form verwendet werden könnten und gleichfalls Fantasie und Genügsamkeit des Kindes beförderten,
3. den kostbaren und teuren Spielzeugen, die es in Läden zu kaufen gibt und die schnell kaputt und verdorben seien.

Die Gewichtung in Lockes Auffassung ist hierzu offensichtlich. Während gekaufte Spiele, gerade wenn sie im Überfluss vorliegen, langfristig eine unidentifizierbare Unzufriedenheit im Kind auslösten, förderten eigene Kreationen die Fantasie und den kreativen Geist. Dies gilt sowohl für die Erstellung eigener Schöpfungen, also Spiele oder Spielzeuge, aber auch für den unkonventionellen, da spielerischen Umgang mit Gegenständen deren eigentlicher Zweck im Spiel verfremdet wird, so wie es beim Beispiel des mütterlichen Schlüsselbundes der Fall wäre. Die Umdeutung jener Gegenstände und deren unkonventionelle Benutzung sind hierbei bereits als Spielform und Auslebung des (wie von Rousseau diagnostizierten) naturgegebenen spielerischen Wesens zu bewerten. Zudem ist eine derartige Umdeutung oftmals die kreative Grundlage für die Erschaffung neuer, eigener Spielformen. Ziel der Erziehung, so Locke weiter, müsse es also sein, das Kind gar nicht erst an zu viele Spielsachen zu gewöhnen, da es auf diesem Weg auch langfristig nichts vermissen würde.[212] Als Leitideen sollen dem Kind Fantasie und Kreativität vermittelt werden, stets unter der vordergründigen Tugend der Bescheidenheit. Weitere Tugenden, die mit der vorgeschlagenen Erziehung, unter dem nach Lockes Verständnis sinnvollen Einsatz von Spielformen, beigebracht werden sollen, sind „Mäßigung in ihren Wünschen, Fleiß, Geschäftigkeit, Nachdenken, Findigkeit und Sparsamkeit“[213]. Jene bezeichnet Locke als Eigenschaften, „die ihnen nützlich sein werden, wenn sie Männer sind…“[214]

[211] Ebd.
[212] Vgl. Ebd.
[213] Ebd.
[214] Ebd.

Schöpferisches Handeln durch gezielten Einsatz von Spielgaben

Als Idealist unter den frühen Pädagogen ist sicherlich Friedrich Fröbel zu bezeichnen.[215] Aufgrund seiner prägenden Einflüsse im Bereich der Vorschulerziehung wurde Fröbel in der DDR gehuldigt, schließlich war dort der Besuch des Kindergartens üblicher Lebensabschnitt und das Thema Vorschulerziehung wurde in zahllosen Publikationen[216] reflektiert. Auch außerhalb wissenschaftlicher Publikationen fand sich Fröbel in der DDR wieder. Eine 5-Mark-Gedenkmünzen und mehrere Briefmarken erinnern an ihn.

Abbildung 4: F. Fröbel Briefmarke DDR, 1957 | Internetscreenshot.

Abbildung 5: 5 Mark Gedenkmünze zum 200. Geburtstag von F. Fröbel, 1982 | Internetscreenshot.

In Bezug auf Fröbel muss vorangestellt werden, dass sich seine Pädagogik des Spiels in aller Deutlichkeit auf das Wechselspiel von Kindern und Erwachsenen (Eltern oder Erzieher*innen) bezieht. Für beide Seiten legt Fröbel gewisse Prämissen zu Grunde. Auf Seiten der Kinder betont er, dass der pädagogische Sinngehalt des Spiels nicht allein dadurch verbürgt werden könne, dass das Kind gerne spiele. Vielmehr charakterisiere sich der Spieltrieb als ein ganz ursprüngliches Bedürfnis,

[215] Mit ganz handlungspraktischen Empfehlungen folgten seiner Philosophie Taten, so dass er bis heute zu weltweitem Ansehen durch die Gründung erster Kindergärten und die Ansätze der Spielgaben kam. Neben dem Ideal zur Verwirklichung seines Menschenbildes, das sich in einem balancierten Spektrum von Denken und Tun, Erkennen und Handeln, Wissen und Können bewegt, gelten seine Verdienste vor allem dem Spiel. Fröbel knüpft das Spiel für Kinder an ein Recht auf Kindheit, was ihn heute zu einem relevanten Wegbereiter der Pädagogik, aber auch Spieletheorie macht. Nicht umsonst finden sich seine Zielsetzungen auch in zeitgenössischen Pädagogik-Ansätzen wieder. (Vgl. Berger, Manfred: Auf den Spuren Friedrich Fröbels in Thüringen. Stationen einer Bildungs-/ Erlebnisreise in die Vergangenheit und Gegenwart. In: Zeitschrift für Erlebnispädagogik (2002) H. 12. S. 1–47)

[216] Allein die Publikationen des volkseigenen Verlags „Volk und Wissen“ sind kaum zu zählen. Die hohe Zahl der Beiträge von DDR-Verlagen, sowie Beiträge von sowjetischen Autoren, zeigt die Bedeutung des Themenspektrums Vorschulerziehung in der DDR. Als drei exemplarische Publikationen sollen folgende genannt werden: Jadeschko, W.I. u. F.A. Sochin (Hrsg): Vorschulpädagogik. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1989; Barow-Bernstorff, Edith, Karl-Heinz Günther u. a. (Hrsg): Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986a; Sorokina, A.I.: Lehrbuch der Vorschulpädagogik. 2. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1961.

dass über biologische-physiologische und gesellschaftliche Funktionen hinausgehe.[217] Ziel der Erwachsenen sei es nunmehr, dieses Potenzial zu nutzen, zu fördern und durch Kultur, Sprache und den Mitvollzug des Spiels den Bedürfnissen der Kinder Genüge zu tun sowie sie im ‚Größer-werden-Wollen' zu unterstützen.[218]

Aufgrund Fröbels sehr handlungspraktischen Anspruches, das Spiel förderlich einzusetzen, löst er es trennscharf sowohl von gesellschaftlichen Funktionen als auch von Gratifikationen ab. Vielmehr führt es Fröbel auf einen Tätigkeitstrieb zurück, der dem Kinde innewohne.[219] Damit unterscheidet er sich in aller Deutlichkeit von Kants eher skeptischer Haltung gegenüber der Motivation des Kindes. Zudem spricht auch Fröbel von einem gewissen Anspruch und einer „Schwere"[220], die für die Spielenden notwendig sei. Die Begründung hierfür lieferte bereits Schleiermacher, dessen These der Progressivität bei Fröbel widergespiegelt wird. Beide gehen davon aus, dass die Herausforderung im Spiel und ein Anstieg selbiger, sowohl das Bewusstsein für die eigenen Handlungen schärften als auch gleichzeitig den Reiz (beziehungsweise Tätigkeitstrieb) erklärten. Zudem erweitert Fröbel seinen Ansatz noch um die Formgebung – dabei geht es ihm nicht allein um die Kraft im Sinne der Bewältigung einer Herausforderung, sondern zudem um die Kraft des Schöpferischen im Spielvorgang. An dieser Stelle setzten Fröbels Handlungsmodelle an: Bei seinen „Spielgaben" handelt es sich um empfohlene Gegenstände, mit denen Erwachsene und Kinder gemeinsam spielen sollen, um durch sie Erkenntnisse zu gewinnen, etwas herzustellen und die Weltordnung zu verstehen.[221] Die Außenwelt und ihre Handlungsmuster werden somit in Einklang mit der Innenwelt gebracht. So wecke zum Beispiel der Ball – nach Fröbel die erste Spielgabe – das Gespür für die Handlungsoption der Formgebung. Der Umgang mit dem Ball als solches offenbare, welches Handlungs- und Formpotenzial in ihm gegeben ist. Daraus hervor gehe im späteren Verlauf das Ballspiel, in welchem sich die Spielgabe und die spielerische Natur des Kindes verdichte.[222] Durch das Spiel würden folglich Fertigkeiten und Kenntnisse konstituiert. Fröbels Spielgaben sind dabei so reduziert, als dass es dem Kind die Möglichkeit eröffnet, eine endlose Zahl aus Spielformen daraus zu erdenken und im Rahmen selbst geschaffener Regeln oder fantasievoller Gedankenspiele ein eigenes Spiel zu erdenken.

[217] Vgl. Giel, Klaus: Friedrich Fröbel. In: Klassiker der Pädagogik I. Von Erasmus von Rotterdam bis Herbert Spencer. Hrsg. von Hans Scheuerl. München: Verlag C.H. Beck 1991. S. 248–269, S. 266.
[218] Vgl.Ebd., S. 266ff.
[219] Vgl. Ebd., S. 264.
[220] „Die Schwere, die Anziehung ist aber die erste Äußerung der Kraft." Scheveling, Julius (Hrsg): Fröbel. Ausgewählte pädagogische Schriften. Padaborn: Schöningh 1965, S. 93.
[221] Vgl. Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 17f.
[222] Vgl. Giel, Klaus: Friedrich Fröbel, S. 264.

Bemerkenswert an Fröbels Idee der Spielgaben ist, dass er in der Gabe und daraufhin im Prozess des Spielens die Verschränkung zwischen der Innenwelt der Spielenden und der Außenwelt erkennt. Dabei ist es der ganz gegenständliche Umgang, also das „Be-greifen“ des Balls, das den Lerneffekt ermöglicht. Der Moment des Haptischen und Materiellen macht den Gegenstand physisch verstehbar. Doch nicht bloß zum Verständnis der Formgebung kann der Ball eingesetzt werden. Zudem ist er in der Lage, dem Kind das ‚Haben‘ und ‚Loslassen‘ auch im gegenständlichen sowie übertragenen Sinne nahe zu bringen.[223] Anhand weiterer Beispiele (Kugel, Würfel, Walze, geteilter Würfel et cetera) dekliniert Fröbel die Verschränkung des inneren und äußeren Lernens durch. Seine Spielgaben seien dabei so gewählt, dass sie aus sich selbst heraus, durch ihre bedingte Dinglichkeit lehrten. Fröbel geht davon aus, dass die Spielgaben dem Kind ermöglichten, diverse Formen der Erfahrung zu erhalten, so zum Beispiel die „Lebens- und Gebrauchsformen“, die auf den gegenständlichen Umgang bezogen sind, die „Schönheitsformen“, in denen das Kind Bilder und Empfindungen ausdrücken oder die ‚Erkenntnisformen‘, mit denen das Kind intellektuelle Einsichten gewinnen könne.[224]

Anhand seiner pädagogischen Ratschläge zu Spielgaben lässt sich begreifen, welchen großen Stellenwert Fröbel dem Spiel im Rahmen einer wissenschaftlichen sowie praktizierten Pädagogik beimisst. Das Spiel und sein produktives und konstituierendes Potential stellen für ihn die Verbindung und den Spiegel zum Leben dar:

> „Das Spiel ist ein Spiegel des Lebens, des eigenen und des Fremdlebens, des Innen- und des Umlebens; aber in Freiheit der Darstellung und doch getragen vom inneren Gesetze und deshalb das Leben – wie ein heller Spiegel die ihm gegenüberstehenden Gegenstände und wie ein klarer See seine Umgebung – verschönt und geklärt zurückgebend.“[225]

Das Spiel tritt nach Fröbel in einem Kreisprozess der Interaktion zwischen Subjekt und Objekt zu Tage. Die Herausforderung, mit der sich Fröbels praktische Pädagogik konfrontiert sieht ist, wie die Abläufe des Spiels das Können und das Selbstverständnis steigern können – nach dieser Zielsetzung

[223] Somit leistet die Spielgabe einen Beitrag dazu, das Kind in einer Raum- und Zeitbeziehung zur verorten und diverse optionale Stadien greifbar zu machen. In dem einfachen Prinzip von „Haben“ und „Loslassen“ vereint sich eine wichtige Erfahrung der Kindheit, nämlich das Vereint- und Getrenntsein von der Mutter. Es ist Fröbels Schluss, dass das kleine Kind, durch die äußere Wahrnehmung dieses Prozesses auch den inneren Ablauf nachvollziehen kann. Durch das Ballspiel wird gleichfalls das Vertrauen gestärkt, dass auf jedes Loslassen auch wieder ein Wiederkommen erfolgen kann. (Vgl. Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 18.)
[224] Vgl. Ebd.
[225] Blockmann, Elisabeth (Hrsg): Fröbels Theorie des Spiels I. Der Ball als erstes Spielzeug des Kindes. 3. Aufl. Weinheim: Beltz Verlag 1963.

sind auch seine Spielgaben gewählt. Ausgesuchte Spielhandlungen erlauben dem Kind, die Faktoren von Willkür und Zufalls zu antizipieren.[226]

> „Das Gefühl der Kraftäußerung und der Kraftsteigerung […] wird bald das Kind erfreuen; denn die Freude des Kindes quillt ihm besonders aus dem Gefühle, aus dem Gebrauche und dem Wachstum seiner Kraft, wie diese ja eben durch den Wechsel sich steigert und so wächst.“[227]

Dieser Form des Könnens, die von Fröbel beschrieben wird, zeichnet sich durch die Selbstvergewisserung der eigenen Möglichkeiten aus und dient zugleich dazu, eigene Grenzen auszumessen.[228] Im Rahmen der im Spiel ausgeloteten Grenzen erschließt sich das Kind mehr und mehr sein Handlungspotenzial und wächst am Spiel. Die Folgerung lautet also, dass der spielerische und damit sinnlich-praktische Umgang mit konstruierten Dingen erlaubt, sie innerhalb ihres realen Gesamtzusammenhangs zu verstehen.[229]

*Spielende sind den Künstler*innen gleich*

Auch Schaller verknüpft den Akt des Spielens und den Akt des Schaffens indem er von einer grundlegenden Geistes- beziehungsweise Gemütshaltung der Spieler*innen ausgeht. Explizit macht dies Schaller, indem er die Spielenden mit den Künstler*innen auf eine Stufe stellt. Nicht etwa, präzisiert er, sind es die Ersteller*innen oder Erfinder*innen der Spiele, sondern es sind die Spielenden, die das Spiel ausfüllen und es damit zu einer Verwirklichung bringen. Der schöpferische Akt geht dabei über das eindeutige Erstellen eines Spiels hinaus. Schaller sieht den kreativen und damit schöpferischen Prozess, der mit dem Spiel verbunden ist, unmittelbar im Prozess des Spielens. Das Spielen als solches ist hiernach ebenfalls als Schaffensakt bestimmt und zeigt sich als zeitlich und räumlich determiniert. Damit erinnert Schallers Spieldefinition nicht unwesentlich an das, was ab den 1960er-Jahren unter dem Titel „Performance-Kunst“ bekannt werden sollte.

> „Ohne Zweifel werden wir, wenn wir Kunst und Spiel vergleichen, den Spielenden mit dem Künstler auf eine Linie stellen; nicht etwa denjenigen, welche zuerst diese besondere Art des Spiels erfunden. Sollte dieser auch mit besonderer Virtuosität dieses Spiel selbst gespielt haben, so übergibt er den Nachspielenden doch immer nur eine besondere Art des Spieles, überläßt aber die Ausfüllung, Verwirklichung dieser allgemeinen Species ihrer eignen

[226] Vgl. Giel, Klaus: Friedrich Fröbel, S. 264f.
[227] Blockmann, Elisabeth (Hrsg): Fröbels Theorie des Spiels I, S. 24.
[228] Vgl. Giel, Klaus: Friedrich Fröbel, S. 264.
[229] Vgl. Ebd., S. 265.

> Produktion. Der Erfinder des Schachspiels hat die allgemeinen Regeln desselben festgestellt. Jeder Schachspieler thut aber mehr als etwa der Klavierspieler, welcher eine Composition Mozarts wiedergiebt, er componirt selbst ein Spiel. Alle Spieler wären also schaffende Künstler."[230]

Neben der eigenen Ermächtigung durch das Spiel fallen zwei weitere Schwerpunkte an Schallers Ansatz ins Auge. Zum einen beschreibt er das Spiel als schaffenden Akt. Das heißt, die „Herrschaft", zu der sich die spielenden Menschen ermächtigen, ist nicht allein eine spielimmanente und a priori gegebene, sondern sie erfordert ein bewusstes Eintreten in das Spiel und eben jene von Schaller vorausgesetzte Geisteshaltung. Erst dadurch erschaffen sich Spieler*innen jene „besondere Welt", die abgehoben ist von der realen. Zum anderen betont er, dass es sich dabei um eine Welt um ihrer selbst willen handelt. Nicht höhere, fernerliegende Ziele stehen im Fokus des Interesses sondern vielmehr die Existenz des „Spielraums" als solche. Damit ähnelt Schallers Argumentation der von Schleiermacher, der ebenfalls, wie oben geschildert, im Spiel die unmittelbare Fokussierung auf das Hier und Jetzt zu erkennen glaubt.

2.7. Spiel als Abbild der Gesellschaft

Spiel als Grundelement des Menschseins

Zwar konnte dargestellt werden, dass Schiller jene Spielformen, die im Rahmen dieser Arbeit Gegenstand sind, weitgehend ausklammerte, gleichwohl bleibt seine Leistung für das gesamte Medienspektrum des Spiels bei weitem nicht unerheblich. Schillers großer Dienst für das Medium liegt darin, dass er das Spiel nicht als bloße Tändelei betrachtete, sondern es als Grundelement des Menschseins in das Zentrum einer humanistischen und kultivierten Gesellschaft setzt. Er legt damit den Grundstein für das, was später im Rahmen der Kulturwissenschaft wichtiger Untersuchungsschwerpunkt ist, nämlich die Frage danach, was als ein kulturelles System verstanden werden kann und wie selbiges zu erschließen ist. So ist es Teil der kulturellen Leistung, Gegebenheiten (wie einen Farbauftrag auf Leinwand, Töne aus einem Instrument oder Systeme auf einem Brett) als bedeutungsvolle Handlungsergebnisse, nämlich als Malerei, Musik oder Spiele zu interpretieren. Mehr noch erlauben es erst kulturell geformte Prägungen, sich eben jenen Elementen zu nähern und diesen etwas abgewinnen zu können. In diesem Spektrum haben nicht zuletzt Spiele als interaktive Handlung zwischen Menschen und mitunter mediengeleitet eine wichtige Stellung,

[230] Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele, S. 48.

welche es – zur Erschließung kultureller Zusammenhänge – zu analysieren und zu hinterfragen gilt. So erzielt man mit „dünner Beschreibung“, wie es bei Cliffort Geertz heißt, allein das oberflächliche Erkennen von Elementen und deren subjektiv-interpretative Deutung. Erst die „dichte Beschreibung“[231] – sie wird später noch ausführlicher erläutert – vermag es Handlungen, nicht zuletzt kulturelle Handlungen, in ihrer Komplexität und breite zu begreifen und ihre Vielzahl an Gründen und Bezügen zu erschließen. Erst das gewachsene Bedeutungsgewebe einer Kultur bildet die Grundlage für Zuschauer*innen eines Theaterstücks, sich in deren Charaktere hineinzuversetzen und Handlungen und gespielte Emotionen empathisch nachzuvollziehen.[232] Obendrein ermöglicht es kognitive Leistungsfähigkeit und das was als Spielintelligenz bezeichnet werden kann, ebenso Handlungen und Emotionen nachzuvollziehen, die keine unmittelbare Entsprechung in der Wirklichkeit haben. Im Abstrahierten Handeln und Deuten spielerischer Zusammenhängen, welche spannungsvoll und regelgeleitet zu Tage treten liegt eine der großen Chancen des Spiels, welche bereits bei Schiller anklingt und sich als Grundelement der Kultur später bei Huizinga und implizit bei Geertz wiederfindet.

Das Spiel geht der Kultur voran

An dieser Schnittstelle von realem, äußeren Leben und Spiel setzt auch Huizingas Fragestellung nach dem Besonderen des Mediums Spiel an. Das erste Element, das gar nicht primärer Gegenstand der Gesamtdefinition des Humanisten, gleichwohl extraordinär im Vergleich zu allen vorangegangenen Erklärungsversuchen ist, ist die Frage nach dem „Witz“. Das der Kulturhistoriker ausgerechnet hiernach fragt, erklärt sich aus dem historischen Forschungszusammenhang: Mit seiner Fragestellung nach dem Witz nimmt Huizinga Zeitgenoss*innen aus den Bereichen der Biologie, Medizin, Psychologie et cetera in Kritik, die versuchten, das Spiel messbar zu machen und darüber seine Relevanz zu ergründen. Die Quintessenz lautet nach dem Niederländer, dass ein Spiel nie verstanden werden könne, solange es nur betrachtet oder anhand diverser Parameter bemessen würde. Mit der Äußerung, dass jener „Witz des Spiels“, jeder Analyse wiederstrebe und nicht logisch zu interpretieren sei, wirft Huizinga viele Bemühungen der Vordenker des 19. Jahrhunderts über Bord.[233] Als nicht näher zu analysieren zeige sich das Spiel, da es – so Huizinga – an keine Entwicklungsstufe der Kultur oder an eine Form der Weltanschauung gebunden sei, sondern nicht

[231] Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch 1983 (=Wissenschaft 696).
[232] Vgl. Klinke, Harald: Kulturbegriff heute. Clifford Geertz: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. http://www.hfg-karlsruhe.de/~hklinke/archiv/texte/sa/GEERTZ.htm (12.2.2015)
[233] Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 10f.

negierbar als Realität in der Tier- und Menschenwelt bestehe.[234] Legt man diesen Ansatz zu Grunde, erweist sich der Gegenstand selbst, also zum Beispiel das physische Spiel, als eher sekundär für das Wesen des Spiels selbst. So meint Huizinga im Hinblick auf die Tätigkeit: „Mit dem Spiel aber erkennt man, ob man will oder nicht, den Geist. Denn das Spiel ist nicht Stoff, worin auch immer sein Wesen bestehen mag.“[235]

Dabei weist er darauf hin, dass für Außenstehende der Spielrahmen eine Grenze darstellt, die zunächst schwer durchdringlich wirke, sei man selbst nicht Teil des Spiels. Doch egal, wie wirr und wild ein Spiel allerdings von außen wirken möge, funktioniere es nach festgesetzten Regeln, die eine Ordnung und begrenzte Vollkommenheit in das verworrene Leben brächten.[236] Innerhalb dieser Ordnung vermöge es alles zu sein, was sich die Ideengeber*innen des Spiels zu träumen wagten. „Das Spiel bindet und löst. Es fesselt. Es bannt, das heißt: es bezaubert.“[237] Leander Scholz weist auf den Ordnungsbegriff bezugnehmend darauf hin, dass der Reiz für Huizinga nicht allein in der Erschaffung der systematischen Ordnung durch das Spiel liege, sondern insbesondere darin, dass das Spiel seine Spieler*innen darin einweihte und sie in Einklang mit der gegebenen Ordnung versetzte. Da die Spieler*innen somit ein Ordnungssystem begriffen und gleichzeitig in selbigen Interagierten, könne der Spielbegriff nach Huizinga mit den Erfahrungen der Ordnung *und* jenen der Freiheit verbunden sein.[238]

Aus dieser Zuweisung des Verschworenen heraus erklärt sich auch, warum das Spiel von Huizinga als etwas Magisches wahrgenommen wird und wie im Verlaufe der Zeit der Begriff *Magic Circle* für die räumliche Abgrenzung etabliert werden konnte, die der Autor hier beschreibt. Darüber hinaus allerdings erklärt sich ebenso eine der Hauptthesen Huizingas, dass das Spiel der Kultur vorangehe. Kulturen in ihren verschiedenen Manifestationen sind damit aus spielerischen Praktiken abgeleitet und entstanden.[239] So meint er, dass das Erschaffen dieser Spielräume in den Köpfen der Spieler*innen und nachfolgend in ihren Praktiken als ursprünglicher und fundamentaler Zug des

[234] Vgl. Ebd., S. 11. (Huizinga meint an dieser Stelle zudem, dass man alles Abstrakte, wie Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist oder Gott, leugnen könnte. Das Spiel jedoch sei immer da und unleugbar.)
[235] Ebd.
[236] Vgl. Ebd., S. 19.
[237] Ebd.
[238] Vgl. Scholz, Leander: Die Spiele der Massen. Johan Huizinga und das Collège de Sociologie. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008. S. 249–261, S. 255.
[239] Vgl. Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels. („Schon auf dieser Stufe der Evolution versucht der Mensch, sich durch rauschhafte Spiele und Feste von den Limitationen des Lebens zu entlasten und sich von den Beschränkungen, die ihm die Umwelt, wozu auch Raum, Zeit, Körperlichkeit und Gesellschaft gehören, zeitweilig zu befreien.“, ebd.)

menschlichen Geistes zu bewerten ist. Jener wiederum erkläre, warum überall auf der Welt Orte des Kults, der Weihung und des Spiels geschaffen wurden.[240] Bestimmt wird diese Ordnung vor allem (doch bei weitem nicht nur) durch ein Regelwerk, dass im Idealfall allen Beteiligten bekannt ist und von allen akzeptiert wird. Je stärker dies gewährleistet sein kann, desto profunder ist die Ordnung des Spiels. Dass Regeln geduldet werden, ist, nach Huizinga, für das Spielen essentiell.[241] Wobei an dieser Stelle ergänzt werden muss, dass gerade die Variation eines vorliegenden Regelwerks die Evolution des Spiels ermöglichen konnte. Im Idealfall geschieht dies in erster Linie, um eine Verbesserung der Regeln (für ein gelungenes Spielerlebnis) zu erzielen und natürlich nicht, um selbige auszuhebeln. Bezugnehmend auf die Spielerealität der DDR wird sich im Weiteren noch darstellen, wie sich der Spielraum der insbesondere handgefertigten Spiele stark auf den häuslichen Kontext des familiären Zusammenlebens verengte und in diesem Zusammenhang bisweilen den rituellen Rahmen bot.

Spiele als Darstellungsort kultureller Setzungen

Eine der großen Leistungen von Sutton-Smith bestand gewiss darin, einen Überblick über die Untersuchungen der vergangener Jahrzehnte zu erstellen, die sich insbesondere einer Vielzahl ethnischen Gruppen widmeten und ihr Spielverhalten (meist quantitativ) zu kategorisieren und zu bewerten. Dabei lag sein Fokus einerseits auf den für die Bevölkerungsgruppen relevanten Themen des täglichen Lebens (wie ökonomische Tätigkeit, politische Identifikation, kulturelle Identifikation und vieles mehr) und andererseits auf den Spielformen, die in der jeweiligen Kultur relevant waren. Es kristallisierte sich in seinen Betrachtungen vermehrt heraus, dass diejenigen Aspekte, die für eine Kultur relevant sind, sich in abstrahierter Form auch in den Spielen derselben nachweisen lassen. Sutton-Smith liefert hierfür eine Vielzahl von Beispielen, auch wenn er selbst einräumt, dass diese nicht selten anekdotischer und ethnografischer Natur sind:

> „Es gibt noch viele andere Nachweise für Beziehungen zwischen kultureller Komplexität und dem Charakter von Spielen. […] So fand Hopkins […], daß Kinder der Amishs, die in einer einfachen Gesellschaft der ‚mechanischen Solidarität' leben, tatsächlich eine Vorliebe für Spiele mit niedriger Rolleninterdependenz (Nachlaufen etc.) hatten, verglichen etwa mit gleichaltrigen Public-School-Kindern, die vor allem an Spielen mit größerer Rolleninterdependenz interessiert waren (wie z.B. Baseball) (1969). Solche Ergebnisse zeigen enge Parallelen zu den Gegensätzen, die im Laufe der Jahre zwischen den Spielen der

[240] Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, S. 29.
[241] Vgl. Ebd., S. 20.

verschiedenen sozialen Schichten in westlichen Kulturen auftraten. Auch hier zeigte sich, daß auf niedrigerer ökonomischer Stufe mehr Zeit mit einfachen Spielen (Nachlaufen) verbracht wird und in höheren Rängen mehr Zeit mit komplexen Spielen wie Mannschaftsspielen…“[242]

Die These, für die sich Sutton-Smith stark macht, die er mit zahlreichen weiteren Beispielen untermauert und die ganz relevanten Charakter auch für diese vorliegende Arbeit hat, lautet: Der Charakter der Spiele, die zu einer bestimmten Zeit, in einem bestimmten Raum und in einer bestimmten Kultur entstehen, lasse Rückschlüsse auf die entsprechende Kultur zu. Um es noch präziser auszudrücken: Je komplexer die Kultur, desto komplexer seien die Spiele, die in ihr hervorgebracht und gespielt werden. Geschlechterrollen, Erziehungsformen, Sozialisation im Allgemeinen, auch wirtschaftliches und kulturelles Kapital, haben einen Einfluss darauf, was gespielt wird und welche Spiele eine Gesellschaft erschafft. Die Gründe für das Spielverhalten der Kinder sowie für die entstehenden Spiele seien dabei vielschichtig:

1. Einerseits konnte eine belgische Langzeitstudie aufzeigen, dass „es in einigen Unterhaltungsspielen eine Entwicklungslücke für Jungen aus den unteren sozialen Gruppen gibt, die bei diesen Kindern erst einige Jahre später als bei denen der höheren Schichten zu Interesse an diesen Spielen führt“[243].
2. Zudem erklärt er die recht profane These, die bereits eingangs erwähnt wurde, dass das Spielverhalten der Kinder, welche frühzeitiger in die Arbeitswelt eintreten, weniger ausgeprägt sei als das Spielverhalten derer, die später der Arbeitswelt beitreten.[244]
3. Zum Dritten weist Sutton-Smith darauf hin, dass komplexere Kulturen den Kindern und Kleinkindern höhere Stimuli bieten und damit folglich ein höheres Bedürfnis an Stimulation wecken. Daraus folgt, nach Auffassung des Neuseeländers, dass hochstimulierte Kinder später weit mehr nach komplexeren Spielen suchten, um ihrem Bedürfnis nach Anreizen nachzukommen.
4. Weiterhin verweist Sutton-Smith auf den Leistungsanspruch, unter dem Kinder aus gewissen sozialen Schichten stehen. So wird Kindern aus höheren sozialen Schichten in der Regel mehr Leistungsmotivation mitgegeben, was sich auch in der Auswahl der Spiele und der Kompetenz der Beherrschung selbiger widerspiegelt. Obendrein folgert Sutton-Smith, dass

[242] Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 20.(Sutton-Smith bezieht sich auf Hopkins, J.B., "Amish childrens's games", M.S. Thesis, University of Illinois, Urbana 1969.
[243] Ebd. (zit. n. Renson, Roland: Sociocultural determinants of the physical fitness of 13 year ol Belgian boys 1975.)
[244] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 21.

ebenfalls der kompetitive Anspruch bei den Kindern wächst, was sich wiederum in der Auswahl (vorzugsweise komplexerer Wettbewerbsspiele) der Spiele niederschlägt.[245]

5. Als besonders interessant erweist sich die Auffassung, dass die Spiele, die den Kindern von Erwachsenen angeboten werden vornehmlich die Hauptlebensform ihrer Gesellschaft widerspiegeln. Sutton-Smith erläutert seine These wie folgt: „Ureinwohner statten ihre Kinder mit Speeren aus; moderne Eltern geben ihren Kindern oftmals Monopoly oder Schach. Alle Eltern vermitteln die Verhaltensmuster, die der ‚größeren' Gesellschaft richtig erscheinen. Die Spiele existieren parallel zur Gesellschaft, weil die Erwachsenen wollen, daß es so ist."[246]

Soziologe Gunter Runkel bestätigt in seiner Forschung ähnliche Zusammenhänge und legt diese mit Blick auf die menschliche Evolution und die Herausbildung von Gesellschaftsformen wie folgt dar: „Je höher die Arbeitsteilung, desto formalistischer sind die Spielregeln. Je stärker das Gehorsamstraining, desto aggressiver sind die Spiele. Es besteht ein Zusammenhang zwischen dem Grad der Arbeitsteilung, den sozialen und politischen Zwängen, dem Gehorsamstraining und den favorisierten Spielen."[247]

Gegen all diese Thesen, insbesondere mit Blick auf moderne Gesellschaften, kann eingewendet werden, dass allem voran die Aspekte von Geld und Zeit, sowie allgemeine Marktbedingungen eine Rolle dafür spielen, welche Spiele genutzt werden. Gleichwohl lässt sich nicht von der Hand weisen, dass die oben skizzierten Variablen einen Einfluss auf die Spiele und das Spielen haben. Selbst innerhalb einzelner Kulturen lässt sich nachweisen, dass je nach Trend und gesellschaftlicher Entwicklung, andere Ideen dominieren und sich diese auch in Spielen niederschlagen. Spiele sind „Spiegel ihrer Zeit"[248]. Als eines von vielen möglichen Beispielen hierfür sollen nur die zahlreichen Brettspiele angeführt werden, die sich in den 1980er-/ 1990er-Jahren in der Bundesrepublik Deutschland um die Themenkomplexe von Geld, Macht und Börse gedreht haben – Spiele, in denen der wirtschaftliche Erfolg und mitunter das Spekulieren auf Geldwerte in einem spielerischen Wettkampf abgebildet wurden.[249] Zwar haben Wirtschaft und Aktienhandel seither alles andere als an Bedeutung verloren, doch finden sich derartige Spiele innerhalb der vergangenen Jahre kaum

[245] Vgl. Ebd., S. 22.
[246] Ebd.
[247] Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels, S. 134.
[248] Graf von Krockow, Christian: Zur gesellschaftlichen Vermittlungsfunktion des Spiels. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983. S. 103–110, S. 105.
[249] Als bekannte Beispiele sind hier *Geld & Börse* sowie das *Börsenspiel* anzuführen.

noch am Markt, schließlich hat der einst gerühmte Handel inzwischen als „Glücksspielkapitalismus“ der „Finanzhaie“ den guten Ruf eingebüßt.

In jedem Fall kann es als Verdienst von Sutton-Smith gewertet werden, dass er das Spiel als bedeutenden Faktor der Alltagskultur klassifiziert hat und die Verwobenheit zwischen Gesellschaft und den Spielformen herausstellt. Wenn auch die angeführten Aspekte mitunter ein wenig zu kurz gedacht wirken. So wecken Sutton-Smith‘ Ausführungen den Eindruck als würden die Entwicklungen des Spiels einem graduellen Verlauf folgen, deren Abhängigkeiten unmittelbar verknüpft sind: Je komplexer die Gesellschaft, desto komplexer das Spiel. Dass dies anfechtbar ist, wird spätestens dann klar, wenn man sich vor Augen führt, dass der Autor nicht hinlänglich klärt, was er unter einer komplexen Gesellschaft versteht. Es wirkt geradezu so als seien nach seiner Auffassung nicht komplexe Gesellschaften das Gegenstück zur westlichen Zivilisation, die sich durch ihre Eigenart des Kompetitiven auszeichnet.[250] Den Fehler der unzureichenden Aufklärung begeht Sutton-Smith zumindest auf der Seite der Spiele nicht. Denn hierfür sind seine Definitionen weit stichhaltiger. Als komplex bezeichnet er ein Spiel dann, wenn sie mehrere Grundmuster in sich vereinen. Als Grundmuster des Spiels macht er dabei allem voran die folgenden drei aus[251]:

- das Glücksspiel (Beispiel: *Bingo*, *Roulette*)
- das Strategiespiel, (Beispiel: *Dame*, *Schach*)
- das Geschicklichkeitsspiel (Beispiel: Sportarten wie Marathonlauf, Speerwerfen)[252]

Aufbauend darauf beruft sich Sutton-Smith auf mehrere ethnologische Studien, die bei vermeintlich höherer „kultureller Komplexität“ eine erhöhte Verschränkung mehrerer Spieltypen diagnostiziert

[250] „Komplexere Kulturen haben komplexere Spiele und eine größere Zahl von Spieltypen. Diese verschiedenen Beziehungen stellen einen Indikator für den allgemeinen Komplexitätsgrad einer Kultur dar. (Kulturen ohne Wettkampfspiele zeichnen sich z.B. durch große Einfachheit aus, wohingegen sich die Kulturen, in denen alle Spieltypen auftreten, als die komplexesten erweisen.)“ Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 106.
[251] Eine etwas abweichende und in der Literatur der Spieltheorie äußerst populäre Systematisierung des Spielbegriffs nimmt Roger Caillois vor. Die Zielsetzung der Systematisierung durch Caillois erweist sich als äußerst pragmatisch, doch gerade dadurch als nicht unwesentliches Instrument. So erkannte auch er, dass der Spielbegriff viel zu breit aufgestellt ist und *seine* Einteilung damit zumindest als Werkzeug verstanden werden kann, dass es vermag eine Übersicht herzustellen. Die Einteilung die Caillois entwirft, gliedert sich in eine graduelle Abstufung zwischen zwei Polen und eine Kategorisierung auf vier Ebenen. Die zwei entgegengesetzten Pole bezeichnet Caillois als *paidia* und *ludus*. Während *paidia* das „Prinzip des Vergnügens, der freien Improvisation und der unbekümmerten Lebensfreude“, also in Form eines freien Spiels, bezeichnet, steht das *ludus* für das geregelte Spiel, dessen Reiz gerade durch selbst geschaffene Regeln entsteht und das „Anstrengung, Geduld oder Geschicklichkeit und Erfindungsgabe erfordert“. (Vgl. Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, S. 20.) Jene Abstufung lässt sich jedoch immer noch in allen möglichen Spielformen nachweisen, weswegen Caillois die Einteilung in vier Grundkategorien vornimmt: *Agôn* (Wettkampf), *Alea* (Chance), *Mimicry* (Verkleidung), *Ilinx* (Rausch).
[252] Vgl. Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 17.

haben.[253] Auch die Spielfähigkeit der Kinder sei in komplexeren Kulturen erhöht. Eine erhöhte Anzahl von Spielformen nimmt Sutton-Smith ebenfalls an, räumt jedoch ein, dass es hierfür keine sicheren Belege gebe.[254] Insgesamt erscheint diese Folgerung der Abhängigkeit von Gesellschaft und Spiel naheliegend, hätte jedoch mit hinreichenderer Definition auf Seiten der Gesellschaftsbetrachtung noch präziser sein können. Die Gründe, welche die Hervorbringung von Spielen und im Nachgang auch den Markt der Spiele beeinflussen, sind weitaus diverser und sicherlich nicht allein von einer wie auch immer gearteten Komplexität abhängig. Insbesondere ist es problematisch, eine Komplexität zu beurteilen, ohne die genauen Parameter für jene Zuschreibung fest zu machen. Gleichwohl muss betont werden, dass Sutton-Smith wegweisende Arbeit für das Spiel in seiner gesellschaftlichen Stellung geleistet hat. Er war es, der wie vor ihm kaum eine zweite Person erkannt hat, welches persönliche, wie auch gesellschaftsrelevante Potenzial in Spielen steckt und wie gesellschaftliche und kulturelle Setzungen auch die Hervorbringung von Spielen beeinflussen. Insbesondere damit, dass er das Spiel als Weg aus starken (gesellschaftlichen wie geistigen) Bindungen deklariert und ihm das Potenzial für ein alternatives Denken zuweist, leistete er Pionierarbeit. Vor dem Hintergrund, dass heute zunehmend Begrifflichkeiten wie *Serious Games* oder *Gamification* an Bedeutung gewinnen und das (digitale) Spiel als relevantes Medium im Zentrum der Gesellschaft angekommen ist[255], erweisen sich Sutton-Smith‘ Worte als äußert hellsichtig.

2.8. Schluss: das Spiel als Medium der Aufklärung und Bemächtigung

Im voranstehenden Kapitel konnte aufgezeigt werden, inwieweit sich das Medium Spiel mit den klassischen Motiven der Aufklärung verbinden lässt. Das freie Denken und Handeln wohnt dem Medium genauso inne wie die Motivation zur Produktivität und zur Innovation. Verwunderlich ist damit, dass es insbesondere die großen Namen der Aufklärungsepoche versuchten, das Spiel stets

[253] Auch in der Entwicklung der Spiele ist seit langem beobachten, dass die überwiegende Mehrzahl der Spiele, diverse Grundmechaniken und Spielprinzipien aufgreift. So bieten die meisten Strategiespiele auch ein gewisses Glücksmoment und sportliche Wettkämpfe (die Sutton-Smith hier mit unter Geschicklichkeitsspiel fast) erhalten einen zunehmenden strategische Komponente und so weiter. Dies würde bedeuten, folgt man den Thesen Sutton-Smith‘, dass die heutzutage erscheinenden Spiele zum stark überwiegenden Teil als komplexe Spiele zu bezeichnen wären.

[254] Vgl. Ebd., S. 83.

[255] Nach den 2014 veröffentlichten Marktzahlen des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) spielen 34,3 Millionen Deutsche digitale Spiele. Die Geschlechterverteilung sei mit 48% weiblicher Gamern nahezu ausgeglichen und das Durchschnittalter der Gamer betrage 34,5 Jahre. Auch wenn die Zahlen eines Branchenverbands stets kritisch zu betrachten sind, ist die abgebildete Tendenz sicherlich zutreffend und spiegelt wieder, welche gesellschaftlich mehr und mehr akzeptierte Rolle das digitale Spiel als Medium einnimmt (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU): Marktzahlen 2014. Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014. http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html (3.8.2015)).

auf seinen Zweck und Sinn zurückzuführen, ein Motiv, das sich auch im Kontext der DDR nachweisen lassen konnte. Erst in der Mitte des 20. Jahrhunderts – nicht zuletzt durch Piaget[256] – löste sich das (Kinder-)spiel von den Abhängigkeiten einer oktroyierten Sinngebung. Vielmehr folgte die Anerkennung, dass Spieler*innen selbst sehr wohl an der individuellen Weiterentwicklung und damit implizit am Ausgang des Spiels interessiert sind, abhängig von eigenen Zielen und unabhängig von vermeintlich lancierten Vermittlungszielen.[257] Einfacher ausgedrückt ist das Spiel in seinem Zustandekommen und in seinem Prozess unmittelbar mit einer Ermächtigung der Spieler*innen verknüpft, da diese ihren eigenen Ideen, Strategien und inhärenten Absichten folgen. Zu alledem ermöglicht es den Spieler*innen, die Wirklichkeit und ihre Möglichkeiten zu fassen.[258] Bemerkenswert ist dabei, dass das Spiel eine inhärente Ordnung schafft, welche System und Handlungsmodell gleichermaßen ist. Insofern, als dass es in sich schlüssige und meist transparente Regelsysteme zu Grunde legt, welche das eigene Handeln abverlangen und darin gewisse Aktionsmuster anbietet sowie Reaktionen antizipierbar macht. Gezeigt werden konnte ebenfalls, dass sich das Spiel zu allen Zeiten im Resonanzraum zur realen, spielrahmenden Welt befindet und damit das Potential mitbringt, inhaltlich-narrative, formell-gestalterische und regelbezogene Einschreibungen derselben aufzuweisen. Dies gilt nicht allein in Form einer Niederlegung des Spiels als bloßes Objekt, sondern offenbart sich im Hinblick auf das Medium Spiel insbesondere im Rahmen seines Handlungsvollzugs durch die Spieler*innen. Aufgrund dieses Potentials qualifiziert sich das Spiel in außerordentlicher Qualität dazu, als Zeitzeugnis alltagskultureller Zusammenhänge herangezogen zu werden. Es ist das Ansinnen der vorliegenden Arbeit, sich über das mediale Objekt des Spiels alltagskulturellen Gegebenheiten der damaligen Bevölkerung zu nähern und diese begreifbar zu machen. Private wie politische Entwicklungen lassen sich dabei mithin – so eine zentrale Grundannahme der Arbeit – in den erschaffenen Niederlegungen des Spiels erkennen. Große Diskurse und Episteme, so beschreibt es Deterding, angelehnt an Latour, finden sich in kleinen, konkreten, alltäglichen und materiellen Verknüpfungen von Menschen, Objekten und Kommunikation wieder.[259] Gerade darum darf sich die Analyse dieser Arbeit sicher nicht auf die Spieleunikate allein beschränken, sondern verpflichtet sich, deren Urheber*innen zu befragen und deren Äußerungen im Verhältnis zum ludologischen Kontext zu untersuchen. Schließlich sind sie es

[256] Vgl. Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum.
[257] Krappmann, Lothar: Spiel als Medium der Sozialisation. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983. S. 73–84.
[258] „Das Spiel ist eine Assimilation der Wirklichkeit an das Ich im Gegensatz zum ‚ernsthaften' Denken, das den Assimilationsprozeß mit einer Akkommodation an die anderen Menschen und an die Dinge äquilibriert." (Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum, S. 191.)
[259] Vgl. Deterding, Sebastian: Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008. S. 87–113, S. 88.

gewesen, die sich selbst dazu ermächtigten, sich Spiele und die darin prozessierbaren Spielewelten anzueignen, zu reproduzieren, zu variieren und nach eigenen Vorstellungen nutzbar zu machen. Dieses Vorgehen erweist sich umso kühner, wenn deutlich wird, welche Hürden, Herausforderungen und in manchen Fällen auch Risiken sich die befragten Personen aussetzten, um den Zugang zu diesen Spielewelten zu erlangen.

Da neben den historischen Quellen und vorhandenen Publikationen in dieser Betrachtung insbesondere Zeitzeug*innenbefragungen mit berücksichtigt werden sollen, wird in folgendem Kapitel zunächst ein Blick auf die historische Befragung mit den Methoden der Oral History geworfen und erklärt, aus welchem Grund diese Interviews geführt wurden sind. Schließlich soll diese Arbeit nicht auch der Kritik unterliegen, die schon Sutton-Smith gegenüber zahlreichen vergangenen Texten geäußert hatte, die sich der gesellschaftlichen Bedeutung des Spiels widmeten:

> „…denn all diese geschätzten Gelehrten haben sich nicht wirklich mit Spiel und Spielen befaßt, vielmehr behandeln sie andere wichtige und ernsthafte Gegenstände […] Weil sie die menschliche Natur als selbstverständlich (und konstant) voraussetzen, untersuchen sie in Wirklichkeit immer nur den Text, ohne jedoch den Kontext zu erforschen. Deshalb wissen wir nie wirklich, was die Spiele denjenigen bedeuten, die sie ausüben. Wir haben zwar Aufzeichnungen über das Spielen und die Spiele, doch kaum Einsichten in deren Bedeutung für die Spieler.“[260]

Nicht zuletzt um diese Einsichten zu gewinnen, wurde der Dialog mit den Personen gesucht, die sich zur Zeit der DDR intensiver mit dem Spiel auseinandersetzten. Wie sich ihnen genähert wurde und wie die Gespräche mit ihnen geführt sowie ausgewertet worden sind, soll im Folgenden dargestellt werden.

[260] Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels, S. 104.

3. Erinnerung und Befragung – Zur Methodologie

Auch wenn es sich noch um eine junge historische Epoche handelt, die im Laufe dieser Arbeit als Gegenstand behandelt wird, liegt sie doch weit genug zurück, als dass der Autor dieser Arbeit nur noch aus vagen Kindheitserinnerungen berichten könnte. Gerade wenn es gilt, sich einem bestimmten historischen Untersuchungsgegenstand aus einer solchen Epoche zu nähern, ist es essentiell, zunächst zuzuhören und diejenigen zu Wort kommen zu lassen, welche tatsächlich eine Einschätzung über die Zeit, aber auch über das spezifische Untersuchungsgebiet treffen können.

So ist es die Zielsetzung gewesen, die Schlüsse dieser Arbeit empirisch zu fundieren und eine möglichst große Zahl derjenigen Bürger*innen zu befragen, die zwischen circa 1950 und 1990 entweder Spiele selbst gebaut haben, einer Person nahe standen, die selbiges getan hatte oder anderweitig mit Spielen oder der Spieleindustrie verknüpft waren.

In folgendem Kapitel sollen die angewendeten Methoden beschrieben werden, auf denen der empirische Teil dieser Arbeit beruht. Die Interviews wurden mit der Forschungstechnik der Oral History geführt und mit der Qualitativen Inhaltsanalyse, angelehnt an Philipp Mayring[261], ausgewertet. Die Verknüpfung der Ergebnisse mit dem vorhandenen historischen Material, wie Spieleunikaten oder historischen Dokumenten erfolgt vor dem Hintergrund des New Historicism.

3.1. Oral History

In einem umfangreichen Rechercheprozess, der von mehreren Personen und Institutionen unterstützt wurde, ist es gelungen, 58 Zeitzeug*innen auszumachen, die ein mehr oder weniger veritables Urteil über die Spielekultur der DDR abgegeben können. Eine repräsentative Anzahl der Personengruppe sollte mit der Methode der Oral History befragt werden. Über die theoretische Grundlage der Befragung soll das folgende Kapitel berichten.

[261] Vgl. Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken. 9. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 2007.

3.1.1. Theoretische Grundlagen der Zeitzeug*innenbefragung – Oral History

Selbst wenn, wie bei vielen wissenschaftlichen Stoßrichtungen, auch diese Methode noch nicht endgültig definiert ist, ist ihr Kern doch klar. Diese ursprünglich aus der Geschichtswissenschaft stammende Methode zeichnet sich durch ihr Ziel aus, Zeitzeug*innen sprechen zu lassen. Ausgehend von dieser Grundvoraussetzung wurde sie seither von einer Vielzahl an Disziplinen, auch neben der Geschichtswissenschaft, angewendet. Da sich seit der zunehmenden Etablierung der Oral History, die man seit den 1960er-Jahren auch in Deutschland feststellen kann, noch kein endgültiges deutsches Begriffspendant durchsetzen konnte – muten doch Übersetzungen wie „Mündliche Geschichte“ oder „Erinnerte Geschichte“ sperrig an – blieb man bis heute bei der englischen Bezeichnung. Die große Chance der Methode liegt sicherlich darin, der befragten Person möglichst viel Raum zu verschaffen und sie dadurch frei zum Erinnern und Sprechen zu motivieren. Die befragenden Personen versuchen sich, so gut es geht, zurückzunehmen, um die befragten Personen aus ihrer Erinnerung berichten zu lassen. Dabei zeigen durchgeführte Oral-History-Projekte, dass sich diese Methode insbesondere für Themenkomplexe der Alltagskultur eignen und jene Personen in den Mittelpunkt rückt, deren Geschichte wohl sonst ungeschrieben bliebe, da sie nur bedingt mit dem „großen Weltgeschehen“ verwoben ist.[262]

Mit derartigen Interviews ist die Möglichkeit gegeben, Geschichtsschreibung kritisch zu betrachten und geschriebene Geschichte mit erlebter Zeitzeug*innengeschichte abzugleichen, wenngleich die hochgradige Subjektivität der Befragungsergebnisse stets bewusst bleiben muss. Seit Aufkommen der Methode bleibt ihr die Kritik anhaften, dass die Gesprächsergebnisse nur bedingt als veritable Quelle herangezogen werden könnten – seien ihre Ergebnisse doch zufällig, einseitig oder subjektiv. Der Charakter der Quelle darf zweifelsfrei nicht beschönigt werden, doch ist ebenfalls die Gegenfrage zulässig, inwieweit sich eine derartige Quelle, von der großen Zahl „normaler“, vermeintlich zulässigerer Quellen – zum Beispiel monografischer Texten – unterscheide.[263]

Sichergestellt werden muss in jedem Fall, dass die auserwählten Befragten vom Thema „betroffen“ sind und sie nicht allein aus Zufall oder Bequemlichkeit der fragenden Person gewählt wurden[264] - wenn auch klar ist, dass gerade das Auffinden der Zeitzeug*innen zu einer der besonderen Herausforderungen dieser Forschungstechnik gehört, insbesondere wenn es sich um ein noch nicht

[262] Vgl. Vorländer, Herwart: Mündliches Erfragen von Geschichte. In: Oral History. Mündlich erfragte Geschichte. Hrsg. von Herwart Vorländer. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1990. S. 7–28, S. 10.
[263] Vgl. Ebd., S. 15.
[264] Vgl. Ebd., S. 14.

erschlossenes Nischenthema handelt. Ebenso erfordert die notwendige Überzeugungsarbeit ein gewisses Fingerspitzengefühl, da nicht jede Person auch unmittelbar die Bereitschaft zum Interview mitbringt. Gerade bei eher randständigen Themenfeldern ist es keine Seltenheit, dass die befragten Personen erst von der Relevanz ihrer persönlichen Geschichte überzeugt werden müssen, erachten sie doch ihr eigenes Leben als zu „normal“ und mitunter als nicht „geschichtswürdig“.[265]

Wenn das Gespräch letztlich stattfindet lässt sich die befragende Person auf eine Gratwanderung ein. Denn zum einen ist es ihre Aufgabe, das Interview zu steuern und nach dem eigenen Untersuchungsinteresse zu lenken. Zum anderen liegt ja gerade die große Chance dieser Gesprächsform in der relativen Offenheit, die der interviewten Gesprächsperson möglichst viel Raum lässt, selbstständig aus den Erinnerungen zu sprechen. Daher gilt die Maxime, das Interview besser freimütig laufen zu lassen als auf einen vorgeschriebenen Gesprächsablauf zu beharren. Auf diesem Weg kann es nicht selten passieren, dass sich die erzählende Person von der eigentlichen Sachthematik löst und anderen Assoziationssträngen folgt. Derlei Verläufe können mitunter einen interessanten Einblick in die Lebensrealität der Befragten geben und zeigen oftmals an, welche Assoziationen und Konnotationen das Leben der einzelnen Personen prägten und oft noch heute prägen.

Um trotz der freien Gesprächsführung den eigentlichen Themenschwerpunkt nicht aus den Augen zu verlieren und die gezielte Möglichkeit zu wahren, sachte zu den relevanten Themenschwerpunkten oder Kategorien innerhalb der Gesprächsführung zurückzusteuern, erweist sich ein Leitfaden als sinnvoll, der eben dies erleichtert. Hierin sollten die wichtigsten Fragestellungen niedergelegt sein, die bezüglich des Themas und bezüglich der Biografie der Personen abgefragt werden sollten. Trotz normiertem Leitfaden ist es von essentieller Wichtigkeit, im Einzelnen auf das Gespräch vorbereitet zu sein und bestenfalls bereits Hintergrundinformationen zu der befragten Person mitzubringen. Ein bestehender Leitfaden darf daher keinesfalls als starres Dogma eine Behinderung im Befragungsprozess darstellen, sondern sollte sich immer als Unterstützung für ein optimales Interview erweisen. Er sollte helfen, gezielte Nachfragen stellen zu können, obgleich man in jedem Fall achtsam sein muss, nicht den groben Fehler zu begehen, die interviewte Person in der Form zu beeinflussen und zu lenken, um letztlich die Aussagen zu bekommen, die am besten mit den eigenen

[265] Vgl. Hagemann, Karen: "Ich glaub' nicht, daß ich Wichtges zu erzählen hab'…". Oral History und historische Frauenforschung. In: Oral History. Mündlich erfragte Geschichte. Hrsg. von Herwart Vorländer. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1990. S. 29–48, S. 29.

Forschungskontext korrelieren. Gerade in der Akzeptanz von möglichen unerwarteten oder widersprüchlichen Äußerungen, liegt eine große Herausforderung der Methode.

Das Interview selbst fokussiert die befragte Person und deren Geschichte. Dabei erweist sich das Verhältnis zur befragten Person als durchaus relevanter Aspekt. Einerseits ist ein gewisses Vertrauensverhältnis zu ihr von großem Nutzen für das Erkenntnisinteresse, schließlich versucht man hintergründige, ja teilweise private Informationen zu erfragen, die sicherlich nicht jedem preisgegeben werden. Andererseits ist es von enormer Wichtigkeit, auch eine professionelle Distanz zu wahren, die es erlaubt, kritisch zu hinterfragen oder (spätestens in der Auswertung) auch bestimmte Äußerungen in Zweifel ziehen zu können. Obendrein könnte ein zu privates Verhältnis – zum Beispiel bei der Befragung der eigenen Eltern – auch dazu führen, dass gerade delikate Familiengeheimnisse nicht offenbart werden, da sonst möglicherweise gar die innerfamiliären Beziehungen davon beeinflusst wären. Um also der Geschichte einer Person nachspüren zu können, gilt es in jedem Fall, eine gewisse Balance zwischen Nähe und Distanz herzustellen. Um die Grenze zwischen wissenschaftlicher Arbeit und dem persönlichen Anvertrauen eines Sachverhaltes präziser ziehen zu können, ist es in den allermeisten Fällen ein begünstigender Faktor, der gleichwohl zur Sachlichkeit der Arbeit betragen kann, wenn im Vorfeld des Gesprächs bereits klargestellt wird, dass die Anonymität der befragten Person gewahrt bleibt und ihr Name im Nachgang allein als Abkürzung beziehungsweise Chiffre dargestellt wird. Das für den Aufbau einer profunden Gesprächsgrundlage zu allererst Fingerspitzengefühl und einige „Softskills“ gefragt sind, die über alleinige wissenschaftliche Lehre hinausgehen, versteht sich von selbst.

Doch nicht allein die individuelle Lebensgeschichte ist der Gegenstand der Befragung, sondern darüber hinaus auch ihre Einbettung in ein alltagsgeschichtliches Erleben. Dieses muss in der Regel besonders nachgefragt werden, da die befragten Personen es oftmals nicht für berichtenswert halten, da es schließlich ihre Normalität darstellte.[266] Darüber hinaus gibt es die Erfahrungsebene der Befragten, bezüglich des relevanten Themas, für welches sie überhaupt als Gesprächspersonen erwählt wurden. Um die künstlich geschaffene Situation des Gesprächs möglichst harmonisch und vertraut zu halten, stellte es sich vermehrt als empfehlenswert heraus, das Interview – wenn möglich – im vertrauten Umfeld der befragten Personen abzuhalten. Gerade in der eigenen Wohnung fühlen sich die befragten Personen oftmals behaglicher als in fremden Szenarien. Wobei auch darauf geachtet werden muss, dass das Interview möglichst konzentriert und ohne äußere Störungen (zum

[266] Vgl. Ebd., S. 36.

Beispiel durch Dritte) ablaufen kann, eine Unzulänglichkeit, die sich wiederum im privaten Umfeld meist nur schwer umgehen lässt.

Die Qualität der Erinnerung muss natürlich mit Vorsicht genossen werden. Schließlich liegt die Zeit, die im Gespräch thematisiert wird, meist Jahrzehnte zurück und betrifft nicht selten ein Thema, welches mithin nur Nebensache im Leben der befragten Person gewesen sein mag. Das zwingt die befragende Person unweigerlich dazu, die Grenzen des Gedächtnisses und der Erinnerung zu akzeptieren. Die zeitliche Differenz zum Befragungstag spielt dabei natürlich die entscheidende Rolle, jedoch fallen noch weitere Faktoren ins Gewicht, welche die Qualität der Erinnerung beeinflussen:

- Art des Erinnerungsgegenstandes: Biografische Schlüsselerlebnisse bleiben besser im Gedächtnis als strukturlose oder vermeintlich alltägliche Handlungsabläufe. Bezüglich des Lebensalltags bleiben eher die wichtigen Erfahrungsbereiche in der Erinnerung als die unwichtigen.
- Grad des Begreifens: Erlebnisse, die nicht verstanden oder eingeordnet wurden, können meist weniger gut erinnert werden. Daher lassen sie sich meist nur assoziativ oder episodenhaft rekonstruieren.
- Sozio-kulturelle Bedeutung: Ereignisse von kollektiver Relevanz (für den Ort, die Gegend oder gar die Welt) werden meist besser erinnert. Derlei Ereignisse prägen nicht allein das persönliche, sondern auch das „kollektive Gedächtnis“.[267]

Diese drei Faktoren, die Historikerin Karen Hagemann skizziert, müssen jedoch noch weiter ergänzt werden. Zum einen gilt es, den emotionalen Faktor stärker zu betonen, schließlich prägen sich vor allem jene Ereignisse besonders ins Gedächtnis ein, die mit einer besonders starken (positiven wie negativen) Emotion aufgeladen sind.[268] Zum anderen muss gerade im Hinblick auf das kollektive Gedächtnis ergänzt werden, dass zwar in diesem Zusammenhang ein besseres Erinnern möglich ist, jenes aber mitunter nicht mehr allein aus den tatsächlichen Erfahrungen gespeist ist, sondern stark durch kollektive Diskurse geprägt worden ist. So ist beispielsweise die Erinnerung an den Mauerfall oder den 11. September 2001 kaum mehr isoliert von den nachfolgenden Diskursen zu

[267] Vgl. Ebd., S. 40–41.

[268] Ein bekanntes Gedankenexperiment hierzu ist es, sich die Frage zu stellen, wo man am 11. September 2001 gewesen ist. Der überwiegende Teil der westlichen Bevölkerung kann sich daran erinnern, in welchem persönlichen Zusammenhang man von den höchst aufwühlenden Angriffen auf das World Trade Centre erfahren hat, wohingegen eine Erinnerung an einen beliebigen anderen Tag, wie beispielsweise den 12. November 2002 in der Regel kaum noch herzustellen ist.

rekapitulieren, welche zweifelsfrei die eigenen Erinnerungen beeinflusst haben.[269] Das heißt, die Rekonstruktion der Erinnerungen kann nur in retrospektiver Form stattfinden und ist daher mitgeprägt von all dem, was sich zwischenzeitlich zugetragen hat.

An dieser Stelle soll der Exkurs hinzugefügt werden, dass es sich bei dem, was von Karen Hagemann als kollektives Gedächtnis bezeichnet wird, wohl um das handelt, was Aleida und Jan Assmann als „kommunikatives Gedächtnis“ definieren. Jenes ist vor allem durch eine gewisse Alltagsnähe charakterisiert. So wird das eigene Gedächtnis zu großen Teilen von der Alltagskommunikation geprägt und ist damit stark sozial vermittelt und gruppenbezogen zu werten. Zudem zeichnet sich das kommunikative Gedächtnis, das gerade für die Oral History eine besondere Rolle spielt, dadurch aus, dass es einen beschränkten Zeithorizont von maximal drei bis vier Generationen, das heißt circa 80 bis 100 Jahren, aufweist. Somit wandert auch sein historischer Fixpunkt mit Voranschreiten der Gegenwart mit. Als Teilkategorie dessen kann zudem das „Familiengedächtnis“[270] angeführt werden, welches sich, selbsterklärend, aus der kollektiven und kommunikativen geschichtlichen Erzählung der Familien zusammensetzt. Etwas anderes ist nach Assmann das kulturelle Gedächtnis, welches einen viel weiteren Zeithorizont aufweist und sich eher aus historisch überlieferten Epen, Gedichten, Bildern, Riten et cetera speist.[271] Hieraus gilt es für das vorliegende Thema mitzunehmen, dass es sich bei den geführten Interviews selbstverständlich um Zeitzeug*innengespräche handelt, die nicht bloß in ihrer eigenen Vergangenheit eingebettet sind, sondern auch vor dem Erfahrungshorizont der Jahre bis heute verstanden werden müssen, da sie selbst von der Gegenwart ausgehend rekonstruiert werden.[272] Dies fällt dann ins Gewicht, wenn sich ausgehend vom eigentlichen Interview-Schwerpunkt eine Reflexion entspann, die sich eher auf die Wahrnehmung des damaligen Systems, die Wiedervereinigung und den geradezu nahtlosen Übergang in ein kapitalistisches System richtete.

Nachdem das Interview geführt und aufgezeichnet wurde, empfiehlt sich die Transkription desselben, wobei auch hierüber Uneinigkeit herrscht. Während die einen darauf bestehen, dass ausnahmslos jedes Detail transkribiert wird, um Hintergründe und Situation zu erfassen, meinen die anderen, dass nur eine bestimmte Auswahl verschriftlicht niedergelegt werden sollte, um die Flut an

[269] Aus der Belletristik liegt hierbei der Gedanke an George Orwell nahe, der – natürlich in dystopischer Manier – dieses Phänomen in seinem Roman *1984* erklärt. Durch die fortlaufende Modifikation und Korrektur der Geschichtsschreibung verblassen Erinnerungen oder werden gar durch die tyrannische Regierung gezielt verändert. (Vgl. Orwell, George: 1984. Berlin: Ullstein 2011.)

[270] Vgl. Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskultur. 2. Aufl. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2011, S. 52.

[271] Vgl. Assmann, Jan: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Kultur und Gedächtnis. Hrsg. von Jan Assmann u. Tonio Hölscher. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988. S. 9–19, S. 10–12.

[272] Vgl. Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskultur, S. 52.

vermeintlich unnützen Material zu vermeiden und damit sowohl Kosten als auch Zeit zu sparen. Einige gehen sogar soweit, das gesprochene Wort eigenverantwortlich zu „optimieren“ und in Schriftsprache zu übersetzen, wobei man sich hierbei gewiss von der eigentlichen Idee, einen glaubhaften Inhalt zu erfassen, entfernt. Am Ende ist es sicherlich am präzisesten, den Inhalt möglichst originalgetreu zu belassen und besser zu viel Material zu bewahren (und damit zu transkribieren) als zu wenig.

Doch auch die Transkription als solche bleibt nicht ohne Kritik, schließlich kann mit Recht angemerkt werden, dass die Abstraktion des ohnehin schon reduzierten Interviews damit um ein Vielfaches erhöht wird. Zwischentöne wie Seufzer, Tränen oder lange Pausen würden nicht mehr wahrgenommen werden. Daher hilft die Transkription sicherlich dabei, das Interview zu bewahren und mehr noch, es handhabbar und besser auswertbar zu machen, allerdings ändert das nichts daran, dass auch die Audioquelle nicht unter den Tisch fallen darf.[273] Mitunter kann es sich sogar anbieten, das Gespräch als Video festzuhalten, um auch Gestik und Mimik erfassen zu können. Dies verursacht in der Regel jedoch abermals höhere Kosten und kann die durch das künstliche Interviewsetting ohnehin vorhandene Hemmschwelle der Gesprächspartner*innen weiter heben.

Indem nun die wissenschaftlichen und handwerklichen Grundlagen der Oral History geschildert wurden, konnte ersichtlich gemacht werden, dass sich diese Methode ideal für das vorliegende Themengebiet der deutsch-deutschen Alltagskultur eignet. Denn zum einen konnte nur eine begrenzte Zahl für das Thema „relevanter“ Personen ausgemacht werden, zum anderen handelt es um ein Stück Alltagsgeschichte, die maximal 65 Jahre zurückliegt und damit durchaus noch erfragt werden kann. Die besondere Qualität die im Hinblick auf die Methode keinesfalls unterschätzt werden darf ist, dass im Rahmen des Forschungsvorhabens ganz eigene, primordiale Quellen zu Tage gebracht werden. Durch umfassende Recherche und fundierte Analyse wird ein neuer Forschungsgegenstand in das Gesamtbild der Kulturbetrachtung der DDR eingefügt. Neben Bildern, Videos und Audioaufzeichnungen werden mit der Methode einer qualitativen Auswertung auch neue Zeitzeug*innendokumente gesichert. Zudem wird ein bisher unbearbeitetes Untersuchungsfeld auf die Füße stichhaltiger Forschung und neuer Quellen gestellt.

[273] Vgl. Vorländer, Herwart: Mündliches Erfragen von Geschichte, S. 24.

3.1.2. Qualitative Inhaltsanalyse

Nachdem die Interviews geführt und in Form von Transkripten niedergelegt worden sind, kann die inhaltliche Auswertung derselben erfolgen, wozu sich die qualitative Inhaltsanalyse als Methode anbietet. Ihr Ziel besteht darin, das vorhandene Material zu analysieren und Erkenntnisse daraus abzuleiten. In sechs Punkten erklärt Philipp Mayring, einer der renommiertesten Wissenschaftler*innen, der zu dieser sozialwissenschaftlichen Methode arbeitet, was selbige ausmacht:

(1) Der Gegenstand der qualitativen Inhaltsanalyse ist Kommunikation. Darum wird die Übertragung von Symbolen analysiert, im vorliegenden Fall die Niederschriften von Interviews. (2) Da es sich um symbolisches Material handelt, ist es unabdingbar, dass dieses protokolliert und später abrufbar ist. Die Kommunikation muss also fixiert sein. (3) Bei der Inhaltsanalyse wird systematisch vorgegangen. Damit grenzt sie sich zu hermeneutischen beziehungsweise freien Interpretationen ab. (4) Diese Systematik basiert auf feststehenden Regeln, die ebenfalls überprüfbar sind. Auf diesem Weg ist das Verfahren auch später noch nachvollziehbar und falls nötig wiederholbar. (5) Zudem ist die Inhaltsanalyse theoriegeleitet, was bedeutet, dass sie stets im Rahmen der Fragenstellung und vor dem Horizont des weiteren Materials stattfinden sollte. (6) Darüber hinaus bezieht sich die Analyse nicht allein auf das Material selbst (unterscheidet sich damit von einer reinen Textanalyse), sondern versucht ebenfalls, eine Aussage über die Kommunikation als solches und bestenfalls auch über die befragte Person zu treffen.[274]

Da das Verfahrenssystem jedoch individuell auf das vorhandene Material anzupassen ist, muss natürlich im Vorfeld geprüft werden, inwieweit sich das Verfahren für das eigene Material anbietet und inwieweit die Ansätze dem Thema gemäß angepasst werden müssten. Hierzu empfehlen sich einige Pilot-Verfahren[275], die repräsentatives Material exemplarisch analysieren. Das Ergebnis dessen stellt nicht allein einen Teil der wissenschaftlichen Erkenntnisse dar, sondern ermöglicht, zudem das weitere Verfahren anzupassen und für den kompletten Prozess zu optimieren.

Mayring betont zudem, dass die Inhaltsanalyse nur weil sie im Kern qualitativ ist keineswegs auf quantitative Aspekte verzichten müsse. Allerdings müsse auch hier begründet sein, warum einzelne Elemente der Analyse ausgezählt und quantifiziert würden. Wichtig sei zudem, dass Zahlenwerte, die

[274] Vgl. Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken, S. 12.
[275] Vgl. Ebd., S. 44.

aus Gesprächen herauskristallisiert werden können, keinesfalls für sich selbst ständen, sondern auch im Gesamtzusammenhang der Interpretation erklärt werden müssten.[276]

Auch wenn der Aufbau der Analyse variieren kann, soll im Folgenden ein exemplarisches Szenario skizziert werden, dass als Modell für dieses Forschungsvorhaben herangezogen wurde. Zunächst gilt es, das Ausgangsmaterials zu bestimmen. Dies passiert in drei Schritten. Als erstes muss eine Festlegung des Materials erfolgen. Dies ist relevant, da idealiter mit *einem* Corpus gearbeitet werden sollte, der im Rahmen des Untersuchungszeitraums unverändert bleibt. Das heißt, um unverfälscht zu arbeiten, sollte im Projektverlauf kein Material ergänzt oder gestrichen werden. Gerade einer großen Materialmenge empfiehlt es sich, das Material auf einen handhabbaren Umfang zu reduzieren.[277] Die Auswahl selbst erfolgt auf Basis des Untersuchungsinteresses und im Hinblick auf eine bezüglich des Themenfeldes angestrebte Konsistenz der Materialien. Im zweiten Schritt gilt es, die Entstehungssituation des Materials zu deklarieren. Dies muss, sofern die Gesprächssituationen voneinander abweichen, für jedes Gespräch dezidiert erfolgen. Nur damit kann das Interview in Gänze erfasst werden, und es wird deutlich, wie jenes Material zu Stande gekommen ist. Zudem muss im dritten Schritt die Form des Materials und seine möglicherweise stattgefundene mediale Transformation angeben werden.[278]

Nachdem das Material bestimmt ist, sollte es gesichtet werden, um einen grundlegenden Überblick zu erhalten. Dies passiert im Idealfall ohne theoretische Vorannahmen, wenn auch klar ist, dass dies mitunter nicht leicht fallen mag. Schließlich werden schon im Vorfeld die Fragestellungen ausgelotet. Diese gilt es zu definieren – sofern sie nicht bereits ohnehin im Rahmen des gesamten Forschungsvorhabens definiert wurden. Zieht man die Interviewpassagen zur Ergründung einzelner Fragestellungen heran, muss der Kontext mit betrachtet werden. Mayring gibt hierbei die Empfehlung, das zu analysierende Material stets als Element einer Kette zu beurteilen, frei nach der Lasswell'schen Formel: „Wer sagt was, mit welchen Mitteln, zu wem, mit, welcher Wirkung?"[279] Zu klären ist also, worauf die Fragestellung abzielt: Auf den Text selbst, auf die befragte Person, auf das Medium (den Text), den Textgegenstand, die erzielte Wirkung der Sprache oder gar den Zuhörer? Auch wenn die Klärung dieser Vorausannahmen in der Regel auf der Hand zu liegen scheint, erfordert es die Methode gründlich und gezielt zu arbeiten.

[276] Vgl. Ebd., S. 16–23.
[277] Vgl. Ebd., S. 46f.
[278] Vgl. Ebd., S. 46–48.
[279] Vgl. Ebd., S. 50.

Im Zentrum der qualitativen Inhaltsanalyse steht die Kategorienbildung. Damit zeichnet sich die Analyseform als durchaus individualisiert aus, schließlich werden für jede Analyse neue Kategorien gebildet und auf das entsprechende Material und das Untersuchungsinteresse angepasst. Natürlich müssen die gewählten Kategorien begründet und dargelegt werden, damit auch hier eine Intersubjektivität der Verfahrensweise gesichert ist. Mithilfe dieser Kategorien können im weiteren Verlauf die Zeichensysteme (Texte) analysiert und auf ihre Eigenheiten zergliedert werden. Können Inhalte bezüglicher einer Kategorie aus den jeweiligen Textpassagen erhoben werden, müssen die Ergebnisse zusammengefasst und in den Gesamtzusammenhang des Textes eingeordnet werden. Des Weiteren erfolgt die Einordnung in den Kontext des gesamten Materials.

Bezüglich des praktischen Verfahrens der qualitativen Inhaltsanalyse schlägt Mayring mehrere Grundformen vor. Drei davon sind auch für diese Arbeit relevant und werden daher kurz skizziert. Es handelt sich um die induktive Kategorienbildung, die Explikation und die zusammenfassende Inhaltsanalyse.

Die **induktive Kategorienbildung** macht einen entscheidenden Teil der qualitativen Arbeit aus. Es bezeichnet die Ausarbeitung der Untersuchungskategorien auf Basis des vorhandenen Materials. Das heißt, dass schrittweise die für das Thema relevanten Kategorien (beziehungsweise Codes) schärfer gezeichnet werden. Um zielführende Kategorien zu erlangen, gilt es im Vorfeld, ein Kategoriendefinitionen und deren entsprechendes Abstraktionsniveau festzulegen. Das gegebene Material wird nun mit dem Ziel einer Kategorisierung auf entsprechendes Abstraktionsniveau gesichtet und eingeordnet. Je mehr Texte auf eine angestrebte Kategorie untersucht werden, desto präziser lässt sich jene darstellen und möglicherweise nochmals untergliedern und in ihrer Komplexität aufschlüsseln. Eine induktiv erhobene Kategorie ermöglicht schließlich auf Basis zahlreicher darin verorteter Äußerungen, eine Aussage über einen bestimmten Kernaspekt zu treffen. Da die geistigen Urheber*innen der Inhaltsanalyse jedoch immer wieder betonen, dass ihre Methode nicht als Standardinstrument zu verstehen ist, ist es sinnvoll, die entsprechenden inhaltsanalytischen Einheiten weder im Vorfeld noch im Prozess zu rigide oder feingliedrig aufzuschlüsseln, da damit möglicherweise ihre Handhabbarkeit eingeschränkt wäre. Wichtiger ist es, die angestrebte Einteilung der Texte und/oder Äußerungen dynamisch, wenn auch stets regelgeleitet, zu behalten. In jedem Fall hilft eine Vielzahl kategorierelevanter Texte, die Kategorie zu

schärfen, sinnvolle Unterkategorien (Subcodes) zu erstellen und schließlich eine Interpretation und Folgerung daraus zu treffen.[280]

Auch wenn dies der Bestrebung einer Zusammenfassung geradezu entgegenzustehen scheint, ist nicht selten auch die qualitative Technik der **Explikation** sinnvoll. Hierbei geht es darum, die erschlossenen und bestenfalls kategorisierten Inhalte mit zusätzlichem Material zu ergänzen. Dabei kann es sich um weitere (mithin möglicherweise untermauernde oder falsifizierende) Textstellen handeln, was eher zu einer engeren Kontextanalyse führen würde. Im Hinblick auf narrative Interviews kann es beispielsweise nützlich sein, auch E-Mail oder Briefverkehr, der bezugnehmend auf das eigentliche Interview stattgefunden hat, mit einzuklammern. Oder es wird zusätzliches Material herangezogen, welches weiterführende Informationen zur Person oder zum Thema bereithält - Akten oder andere Dokumente wären hierfür beispielhaft. Es versteht sich von selbst, dass das explizierende Material begründet gewählt, zuverlässig und für das Thema relevant sein muss.

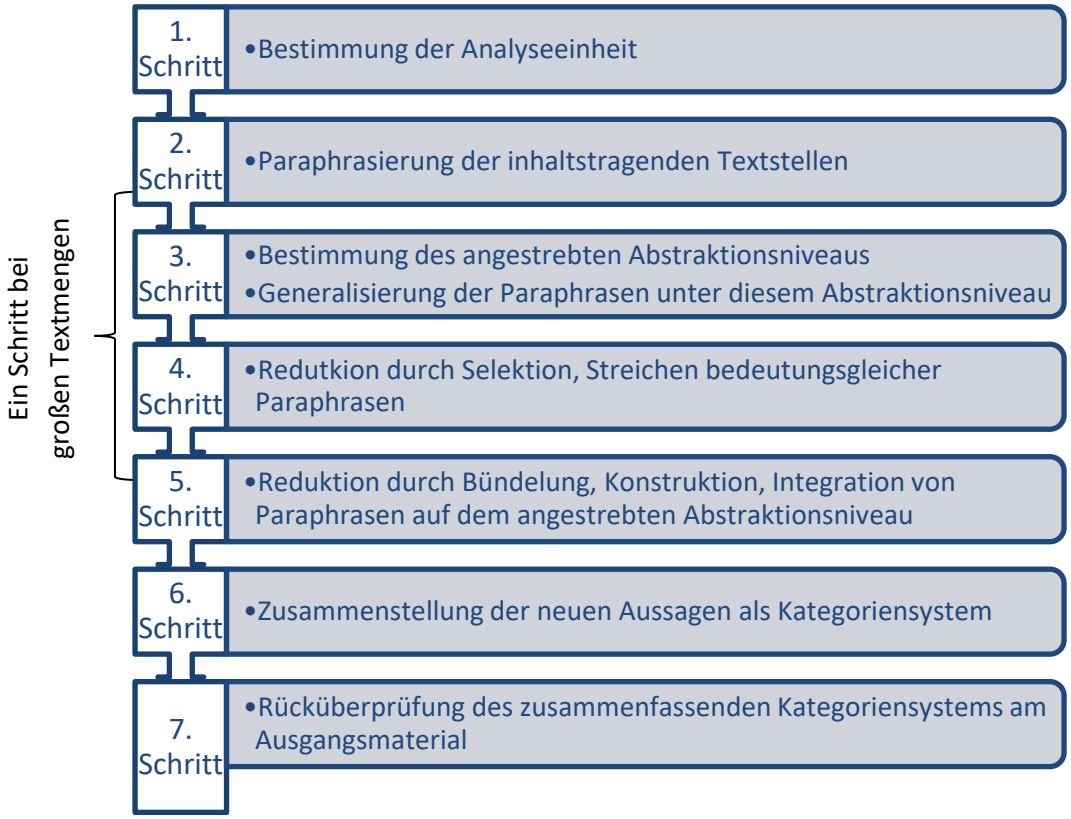
Als letzte und für die vorliegende Arbeit relevante Grundform soll die **zusammenfassende Inhaltsanalyse** genannte werden, in der im Übrigen auch die induktive Kategorienbildung aufgeht. Ist es das Ziel der Analyse, sich primär den Inhalten des untersuchten Materials zu widmen, so ist die zusammenfassende Form der Analyse das naheliegende Werkzeug. Sie hat zum Ziel, die für das Untersuchungsinteresse relevanten Inhalte – auf Basis der gebildeten Kategorien – zu reduzieren und repräsentative Passagen daraus zu extrahieren. Diese Technik bietet sich an, da sie die Mengen an Material in handhabbaren und relevanten Teilelementen niederlegt. Um das Ziel einer Reduktion und Zusammenfassung zu erreichen, ohne wichtige Inhalte des Textes zu verlieren, lehnt sich Mayring an Vorgehensweisen der Psychologie an, welche in der folgende Verfahren der Reduktion einsetzen[281]:

- Auslassung: Propositionen, die an mehreren Stellen bedeutungsgleich vorkommen, werden ausgelassen.
- Generalisation: Propositionen, die durch andere (meist übergeordnete) Propositionen implizit werden, werden durch letztere ersetzt.
- Konstruktion: Propositionen werden zusammengefasst, um ein Gesamtbild darzustellen.
- Integration: Geht eine Proposition durch Konstruktion in einer anderen auf, kann diese folglich wegfallen.

[280] Vgl. Ebd., S. 74–75.
[281] Vgl. Ebd., S. 59.

- Selektion: zentrale Propositionen bleiben unverändert erhalten, sofern sie bereits als wesentlicher und gültiger Inhalt bestehen.
- Bündelung: Inhaltlich zusammenhängende, aber im Text verteilte Propositionen können als Ganzes wiedergegeben werden.[282]

Philipp Mayring gibt in einem schematischen Modell folgende Schritte für die zusammenfassende Inhaltsanalyse vor[283]:



Die Kernschritte sind demzufolge also eine erste Paraphrasierung der Inhalte, anschließend eine Generalisierung auf ein benanntes Abstraktionsniveau mit dem Ziel einer ersten Reduktion mit den oben geschilderten Mitteln. Sind damit erste Sinneinheiten geschaffen, könnten diese abermals auf sinnvolle Kategorien reduziert werden. Auch hier muss das Abstraktionsniveau vorher geklärt sein. Je nach Menge und Tiefe des Textes ließe sich dies weitläufig wiederholen. Dieses schrittweise Verfahren sorgt dafür, dass im Verlauf die Kategorien und Aussagen des Textes immer präziser abgeleitet werden können.

[282] Vgl. Fritzsche, Sylke: Zur Soziologie des Spiels. Eine explorative Studie zu Entwicklung, Produktion und Nutzung von Gesellschaftsspielen in der DDR. Diplomarbeit. Chemnitz 2001, S. 51.
[283] Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken, S. 60.

3.1.3. New Historicism – Verknüpfung des Materials

Nun konnte die theoretische Grundlage zur Erhebung der empirischen Gesprächsdaten, sowie die Grundlage zu deren Auswertung erklärt werden – wenn auch auf der Hand liegt, dass beiden methodologischen Ansätze untrennbar miteinander verknüpft sind. Es stellt sich nun die Frage, wie es zu operationalisieren ist, die Ergebnisse der Interviews, mit dem übrigen vorliegenden Material in Verbindung zu setzen. Im vorliegenden Fall bedeutet dies, die Erkenntnisse aus den Gesprächsaufzeichnungen mit dem historische Dokumente, Akten und Brettspieleunikate, sowie kanonische Erkenntnisse aus der Spielekultur in Verbindung zu bringen.

Hierzu bietet es sich an, die literaturwissenschaftliche Strömung der 1980er-Jahren zur Hilfe zu nehmen, welche initial von Stephen Greenblatt geprägt wurde. Die Rede ist vom sogenannten New Historicism, dessen Vertreter*innen sich zum Ziel setzten, Texte erstens in ihrem historischen Zusammenhang und ihrer Vernetztheit zu betrachten und zweitens die Repräsentation der Geschichte selbst als ein Netzwerk aus Texten und Intertexten anzusehen. Dabei räumt diese Theorierichtung ein, den Begriff des Texts sehr weit zu fassen, über reine Publikationen hinauszugehen und diverse Niederlegungen zu inkludieren. Die Basis dieser Strömung, welche sich von klassischen (hermeneutischen) Textanalysen abgrenzen möchte, liegt sicherlich im wachsenden Bewusstsein für die Historizität von narrativen Strukturen.[284] Soll der Ursprung einer Quelle (egal, ob Text oder andere) erschlossen werden, gilt es, seine historische Vernetztheit mit zu betrachten, sowohl was die einzelne Person (Autor*in oder Urheber*in) als auch was seine Wirkweise im historischen Kontext anbetrifft. So kann der New Historicism als Paradigmenwechsel betrachtet werden, da „Geschichte nicht mehr als eine monologische Wahrheit gesehen wird, der man sich annähert, sondern als historisch kontingentes Ereignis einer selbst immer historischen und historisch je verschiedenen Vertextung“.[285] Die Abkehr von einer monologischen Auffassung betrifft also nicht bloß den Text als solches, sondern ebenfalls seine zeitliche und gesellschaftspolitische Rahmung, der ebenfalls eine erhöhte Komplexität zukommen soll.

Die Herausforderung, die jener methodische Ansatz mit sich bringt, ist eine Antwort auf die Frage zu finden, wie historische Quellen verknüpft und vernetzt werden können, um sie am Ende als legitime historische Setzungen präsentieren zu können, die Einblick in ein bestimmtes Themenfeld geben. Hält man die Flagge jener Vorgehensweise hoch, bedeutet dies jedoch auch, dass jegliche historische

[284] Vgl. Baßler, Moritz (Hrsg): New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995, S. 10.
[285] Ebd., S. 11.

Quelle auf ihren Text und Kontext hinterfragt werden muss und nichts mehr als privilegierte Autorität und als gegeben anerkannt werden kann.

> „Geht man nun davon aus, daß uns der sogenannte historische background nur mittels überlieferter Texte zugänglich ist, wird der Hintergrund notwendigerweise selbst zum Interpretandum; […] Der background eines Textes ist selbst ein Komplex von Texten, ein Teil dessen, was Derrida ‚le texte général' nennt. Der zu analysierende literarische Text, der bei diesem Verfahren mit anderen literarischen oder nicht literarischen Texten in Beziehung gesetzt wird, erscheint dabei seines traditionellen Privilegs beraubt"[286]

Begibt man sich in das Spektrum eben jener Komplexe, ist der Schritt zu Foucaults Mächte-Diskurs nicht mehr weit. Ein dem New Historicism entlehntes Verfahren ermöglicht es ausgezeichnet, den Blick auf ein Stück Geschichte zu richten, welche neben der dominierenden Geschichtsschreibung steht. Exemplifiziert anhand des vorliegenden Themenkomplexes heißt das, das nicht primär Texte zur historischen Analyse der Epoche des Kalten Krieges herangezogen werden, sondern vielmehr wird der Blick auf ein randständiges Gebiet der Alltagskultur gerichtet und Quellen wie Befragungen von Privatpersonen und deren Alltagsgegenstände herangezogen. Dabei handelt es sich um Quellen und Gegenstände, welche im großen Diskurs – dem *texte général* – eher keinen Platz finden würden. Das hierfür die Erstellung eigenen Quellenmaterials, zwar nicht außerhalb, aber zumindest neben der großen Geschichtsschreibung sinnvoll, ja geradezu notwendig ist, leuchtet ein. Doch liegt hierin die Tücke, schließlich wird der Umfang der potentiellen Materialmenge allein durch den Umfang seiner möglichen inhärenten Bezüge überboten. Darum gilt es Entscheidungen zu treffen, das Material nach bestimmten Kategorien zu definieren und die Grenzen für die Herstellung von Bezügen zu definieren. Ein Theorievorteil – wie es Moritz Baßler nennt – ist damit freilich, dass sich der New Historicism zumindest ehrlich und bewusst gegenüber der historischen Komplexität hält, da er die Künstlichkeit der eigenen historischen Setzung anerkennt[287] und nicht unter den Deckmantel einer allgemeingültigen, positivistischen Geschichtsschreibung zu verschleiern sucht.

Bezugnehmend auf Foucault – mit der Diskursanalyse einer der geistigen Väter der Strömung – ist eine wichtige Methode der neuhistorischen Strömung die Diskursanalyse, die erlaubt, verschiedene Text beziehungsweise verschiedene Medien miteinander in Beziehung zu setzen. Dabei betrachtet Foucault seine Forschungsgegenstände (aus Recht, Medizin, Religion et cetera) nicht als

[286] Kaes, Anton: New Historicism: Literaturgeschichte im Zeichen der Postmoderne? In: New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur. Hrsg. von Moritz Baßler. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995. S. 251–267, S. 255f.
[287] Vgl. Baßler, Moritz (Hrsg): New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur, S. 13.

selbstverständliche, ahistorische Gegebenheiten, sondern zeichnet sie als kontingente Erscheinungen, die ihre Existenz bestimmten Wissens- und Praxisformationen verdanken. Demnach gibt es keine ahistorische, objektive Wesensqualität (zum Beispiel des ‚Wahnsinns' oder der ‚DDR-Geschichte'), sondern nur historisch unterschiedliche Formen des Wissens, welche sich auf Basis bestimmter Quellen und im Rahmen bestimmter Zeitverläufe verändern.[288] Thematische Gegenstände existieren damit nur in historisch kontingenter Form. Für die vorliegende Arbeit erscheint eine diskursanalytische Herangehensweise im Sinne des New Historicism äußerst sinnvoll, leitet sie sich doch geradezu aus Foucaults Verständnis des Diskurses ab. Foucault bezeichnet damit eine Menge von Aussagen, die an unterschiedlichen Stellen in Erscheinung treten, allerdings nach demselben Muster und Regelsystem artikuliert worden sind und darum einem Diskurs zugehören und dessen Gegenstand konstituieren. Aufgabe der Diskursanalyse ist nun, die Aussagen auf ihr Regelsystem zu prüfen, um den Diskurs und die entsprechende Zugehörigkeit zu selbigem zu erschließen.[289] Zur Erschließung der Diskurse und ihrer Regelsysteme aus unterschiedlichen, heterogenen Materialien wird der Blick einerseits auf die semantische Ebene der Aussagen gerichtet, andererseits auch seine institutionelle Einbettung hinterfragt. Letzterem liegt die Annahme zugrunde, dass spezifische Aussagen erst durch einen bestehenden institutionellen Rahmen ermöglicht oder eben unwahrscheinlich werden. Vice versa hilft die Diskursanalyse jedoch ebenfalls, das Dispositiv zu erkennen und zu hinterfragen, welches erst auf Basis bestehender Diskurse geschaffen werden kann, um – nach der Terminologie Foucaults – Macht zu erhalten und nur zulässige Aussagen zu ermöglichen. Ein beliebtes Beispiel, welches in diesem Zusammenhang oft angeführt wird, ist Benthams Panoptikum, welches Machtverhältnisse in Architektur manifestiert.[290] Im vorliegenden Fall, kann jedoch sicherlich auch die Struktur der Spieleindustrie der DDR genannt werden, welche – wie später noch gezeigt wird – gewisse Produkte wahrscheinlicher werden ließ als andere.

Im Vordergrund der vorliegenden Untersuchung stehen meist mündliche getroffene Äußerungen zu einem Teilbereich der Alltagskultur und Kulturpolitik. Jene Äußerungen sind es, die den Diskurs konstituieren und die zur Analyse im Fokus stehen. Nach diskursanalytischer Terminologie sind aus jenen Äußerungen Aussagen abzuleiten. Als Aussage gilt der „typisierbare und typische Gehalt einer konkreten Äußerung bzw. einzelner darin enthaltener Sprachsequenzen, der sich in zahlreichen

[288] Vgl.Keller, Reiner: Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen. 4. Aufl. Wiesbaden, Heidelberg: VS-Verlag 2011, S. 44.
[289] Vgl. Ebd., S. 46.
[290] Vgl. Ebd., S. 52.

verstreuten Äußerungen rekonstruieren lässt“[291]. Für sich genommen ist demzufolge eine Äußerung im diskursanalytischen Sinne noch nicht als Aussage zu verstehen. Erst eine, mithilfe der induktiven Kategorienbildung erzeugte, Typisierung erlaubt es, Ableitungen aus einzelnen Äußerungen zu ziehen und diese als Aussagen über einen bestimmten Sachverhalt zu benennen. In diesem Zusammenhang können die Aussagen als Verbindungen zwischen den heterogenen Materialien verstanden werden, die dabei helfen, den Diskurs und seine entsprechenden Gesetzmäßigkeiten zu verstehen. Unter dem bisher Beschriebenen ist natürlich auch deutlich, dass der Diskurs und sein Regelsystem von Wissenschaftler*innen nicht bloß analysiert, sondern durch die Auswahl und Verbindung der diskursrelevanten Attribute, durch die Auswahl der Äußerungen und deren Kategorisierung auch gesetzt wird. Den Chiasmus verdeutlicht Baßler, indem er es auf die Worte herunterbricht: „wie Texte aus Diskursen bestehen, bestehen Diskurse aus Texten…“[292]

Da es sich beim vorliegenden Vorhaben jedoch nicht ausschließlich um die Analyse *eines* Textes handelt, sondern eine spezielle Nische einer Kultur untersucht werden soll – und damit wohl auch das Kulturphänomen Spiel selbst näher in Augenschein tritt – ist es hilfreich, den Fokus weiter zu öffnen. Neben Foucault empfiehlt es sich für Phänomene der Kultur auch den Anthropologen Clifford Geertz mit einzubeziehen. Mit seiner Darstellung der sogenannten „Dichten Beschreibung“ („thick description“) wandte er ein, dass ethnografische Analysen, mögen sie sich auch noch so neutral geben und von sich behaupten, reinste Beobachtungen zu sein, doch schon in ihrem Entstehen Interpretationen sein müssen. So prägt Geertz den Terminus der dichten Beschreibung, als die Bezeichnung für die ideale Tätigkeit der Ethnographie. Sie nämlich zeichnet sich – neben der Datenerhebung – dadurch aus, dass eine Vielfalt komplexer, oft übereinander gelagerter oder ineinander verwobener Vorstellungsstrukturen, die fremdartig und zugleich ungeordnet und verborgen sind[293], erfasst und gedeutet werden müssen.[294] Doch sei das, was als Daten bezeichnet wird, so Geertz, in Wirklichkeit die Auslegung.[295] Nicht allein die Auslegung des Beobachteten, sondern darüber hinaus finde bereits in der Beobachtung die Auslegung statt. Erst an das, was

[291] Ebd., S. 68.
[292] Baßler, Moritz (Hrsg): New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur, S. 15.
[293] Vgl. Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung, S. 15.
[294] Geertz exemplifiziert die Vieldeutigkeit eines menschlichen Verhaltens anhand eines konstruierten, von Gilbert Ryle entlehnten Beispiels eines Knaben, der zwinkert. Nun liegt die Aufgabe der Ethnograph*innen darin, zu ermitteln, ob es sich um ein zufälliges Zucken oder um ein beabsichtigtes Zwinkern, gar ein heimliches Zeichen handelt. Das ausführliche Beispiel verdeutlicht einerseits die große, geradezu unmögliche Herausforderung, die eine solche dichte Beschreibung abverlangt, zeigt zugleich jedoch, dass derlei Deutungen zum höchsten Maß vom eigenen Erfahrungsschatz und mehr noch von der subjektiven Interpretation abhängen und sich damit in jedem Fall um weit mehr als neutrale und sachliche Analysen handeln. (Vgl. ebd., S. 10ff.)
[295] Vgl. Ebd., S. 14.

Gegenstand des eigenen Erfahrungshorizontes sei, könne der eigene Geist anknüpfen und versuchen, es zu beschreiben – stets im Rahmen eigener Vorstellungs- und Ermessensebenen. Aus ethnografischer Sicht fordert Geertz nun auf, dass die wissenschaftliche Arbeit, die versuche ein Stück Gesellschaft erfassbar und verstehbar zu machen, nicht bloß analytisch und beobachtend tätig sei, sondern das Gespräch suche und aktiv einen Austausch lanciere. Mit dem so erfragten und ergründeten Material könnten Vermutungen über Bedeutung angestellt werden. Auf Basis der Ergebnisse und des Gesamtmaterials könnten wiederum die eigenen Vermutungen hinterfragt, bewertet und korrigiert werden um mit besseren Vermutungen erklärende Schlüsse zu ziehen. [296] So lautet Geertz' Vorschlag, der natürlich nicht zufällig an die im Rahmen der qualitativen Inhaltsanalyse, speziell der induktiven Kategorienbildung, geschilderten Vorgehensweisen erinnert.

Jener Komplex allerdings ist zirkulär und damit, wie es Baßler bezeichnet, paradox. Er zeichnet sich durch seine potenzielle Endlosigkeit und seinen rein interpretativen Charakter aus. Vertreter*innen des New Historicism sind sich einig, dass es sich folglich um einen Prozess handelt, der historische Verknüpfungen und damit ‚Sinn' nicht bloß darstellt, sondern gar herstellt.[297] Demnach besteht eine äußerst relevante Entscheidung der Autor*innen dieser Strömung darin, die Auswahl zu setzen, begründen zu können und doch anzuerkennen, dass es sich damit nur um eine Wahrheit aus einer geradezu endlosen Palette möglicher Wahrheiten handelt. Jene Wahrheit entspringt sowohl der gefundenen und zusammengetragenen Quellenlage, sondern auch der individuellen Biografie.

Warum ist es sinnvoll, den Ansatz des New Historicism, der selbst nicht als genuine Methode zu bewerten ist[298], für die vorliegende Arbeit als Denkmuster zu Grunde zu legen? Die Antworten sind vielfältig, doch die Anpassbarkeit und Offenheit der Strömung ermöglicht, sie für ein derartiges Nischenthema der Medienwissenschaft nutzbar zu machen. So sprechen die Ideengeber*innen der Strömung zwar überwiegend über Text, inkludiert sind darin jedoch auch zahllose andere Niederlegungen und Medienträger, da diese gleich dem Text, ebenfalls unter diskursiven Rahmenbedingungen entstehen und wiederum für sich andere Diskurse mitgestallten. Mediale Festsetzungen, so wie Spiele eingangs skizziert wurden, sind also äußert tauglich für eine derartige Annäherung. Darüber hinaus zeigt sich der New Historicism, der eben die Analyse auch außerhalb

[296] Vgl. Ebd., S. 30.
[297] Vgl. Baßler, Moritz (Hrsg): New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur, S. 18.
[298] Selbst Gallagher und Greenblatt stellen sich in ihrer 2000 erschienen Publikation die Frage, „How could something that didn't really exist, that was only a few words gesturing toward a new interpretative practice, have become a ‚field'?" (Gallagher, Catherine u. Stephan Greenblatt: Practicing New Historicism. Chicago, London: The University of Chicago Press 2000, S. 1.)

des gegebenen *texte général* praktizieren möchte, äußerst offen für Texte vermeintlicher „‚minor' authors", welche in der Gesamtwahrnehmung bestimmter Themen bisher nicht berücksichtigt wurden. Im vorliegenden Fall richtet sich der Blick darum, vom kulturpolitischen Diskurs verstärkt auf private Bürger*innen. Dass sich das Feld des New Historicism in den 1970er- und 1980er-Jahren in den USA etablierte, ist in diesem Zusammenhang nur schlüssig, schließlich begann in dieser Phase an den Hochschulen die verstärkte Inklusion von bis dato marginalisierten Personengruppen.[299] Nur folgerichtig ist es damit, dass sich diese Strömung insbesondere im Bereich der Gender-Studies und African-American-Studies äußerster Beliebtheit erfreute. Relevant werden die Einzelmeinungen für den New Historicism insbesondere darum, da dieser die strukturelle Homologie zwischen Texten und ihren jeweiligen kulturhistorischen Hintergründen ablehnt. Die Vorstellung, dass *ein* Text unter *einem* Zeitgeist entstanden ist, würde der New Historicism als komplexitätsreduziert ablehnen. Vielmehr liegt die Betrachtung zu Grunde, dass Niederlegungen entstehen, welche aus einem hochkomplexen Netz an Einflüssen, Meinungen und Diskursen zu Stande kommen und damit nicht auf eine Wahrheit innerhalb oder außerhalb des Textes herunter zu brechen sind. So kann mit Blick auf die handgefertigten Spiele vorweggenommen werden, dass sie nicht als homogene Aussagen über eine Zeit zu verstehen sind, gleichwohl ein Bild, mithin ein Stimmungsbild einer Zeit erfassbar werden lassen.

Außergewöhnlich nützlich ist die Strömung für das vorliegende Thema zudem da sie einen Text nicht als ästhetisch geschlossene Einheit betrachtet, sondern vielmehr als einen von zahlreichen Knotenpunkten in einem Netz aus diskursiven Niederlegungen. Die im folgenden skizzierten Spiele sollen daher nicht als genuine Medienerzeugnisse betrachtet werden, sondern vielmehr als eine Niederlegung, welche unter bestimmten kulturellen, gesellschaftlichen, persönlichen, strukturellen und politischen Gegebenheiten entstanden ist und in den Gegebenheiten, wie es entstanden ist auch nur im Rahmen dieser Bindungen entstehen konnte. Darüber hinaus versucht der New Historicism, seine Texte nicht allein in ihrem Zustandekommen sondern auch in ihrer in der Vernetztheit begründeten Wirkung zu ergründen. In beiden Fällen gilt ein Text jedoch nicht in Form einer Repräsentation oder Wiederspiegelung – im Sinne von ‚Dieser Text spiegelt den Zeitgeist wider' – sondern er ist im Rahmen seiner „sozialen Energie" zu verstehen. Der von Greenblatt etablierte Begriff der „social energy"[300] öffnet für mögliche Sekundärquellen viele Türen, ist jedoch gerade darum nur schwer zu fassen, was mutmaßlich gewollt ist. Die soziale Energie, so nimmt der New

[299] Ebd., S. 10–11.
[300] Vgl. Greenblatt, Stephan: Die Zirkulation sozialer Energien. In: Verhandlungen mit Shakespeare. Innenansichten der englischen Renaissance. Hrsg. von Stephan Greenblatt. Frankfurt am Main: Fischer 1993. S. 9–33.

Historicism nach Greenblatt an, zirkuliere zwischen dem Text und dem Alltagsleben (seiner Entstehung). Die Form der Zirkulation kann dabei vielfältig sein und sich sowohl in Dokumenten, Artefakten, weiteren Medien oder historischen Ereignissen widerspiegeln. Auf die selbstgestellte Frage, worin soziale Energie bestehen könnte, antwortet Greenblatt lapidar, dass die Frage selbst absurd sei, da alles, das in einer Gesellschaft produziert werde auch zirkulieren und damit soziale Energie darstellen könne.[301] Wie und was genau zwischen den Texten und anderen Texten oder Niederlegungen zirkuliert, muss daher stets im Einzelfall bestimmt werden, eine maßgebliche Neuerung durch den New Historicism wird allerdings dadurch erlangt, dass der Hierarchisierung Einhalt geboten wird. So werden Kontexte oder sekundäre Niederlegungen nicht mehr als affirmative oder subversive Einschreibungen in einen Primärtext betrachtet und auch die Bezugsrichtung wird relativiert sowie durch den Begriff der Zirkulation mittels eines Wechselspiels abgelöst.[302] Hinzu kommt, dass Greenblatts Begriff der Zirkulation über die Diskurse Foucaults etwas hinausgeht. Wo Letzterer Kulturen und ihre Mächtediskurse als parallel existierende Voraussetzungen beschreibt, welche gewisse Texte erzeugen und andere hingegen unwahrscheinlich werden lassen, skizziert Greenblatt ein Modell, dass eine Wechselwirkung stärker in den Mittelpunkt rückt. So fragt Greenblatt, nicht nur, wie Diskurse in Machtsystemen bestimmte Texte hervorbringen, sondern darüber hinaus welche Wechselwirkung entsteht und wie Diskurse bestärkt, kritisiert oder reproduziert werden.

Der eklatante Vorteil dieser Herangehensweise liegt darin begründet, dass der Schlüssel zu historischen Texten insbesondere in einfachen gesellschaftlichen Setzungen zu finden ist. Um einen historischen Text neu begreifen zu können (was als ursprüngliches Ziel des New Historicism verstanden wurde), plädierte Greenblatt dafür, diesen wieder mit kultureller Energie seiner Entstehungszeit aufzuladen. Dies kann dadurch erzielt werden, wenn ein Text mit überraschenden Beziehungen verknüpft wird. In den von Greenblatt gegebenen Beispielen handelt es sich bei diesen zu verknüpfenden Elementen nicht selten um einfache Anekdoten, die den Haupttext plötzlich in ein völlig neues Licht rücken oder einen bis dahin ungeahnten Zugang verleihen.[303] Gerade hierin liegt die große Bereicherung, die die Berücksichtigung des New Historicisms für die vorliegende Arbeit leisten kann. So besteht das zu untersuchende Material genau aus jener Zusammensetzung – zwar

[301] Vgl. Neumeyer, Harald: Literaturwissenschaft als Kulturwissenschaft (Diskursanalyse, New Historicism, „Poetologien des Wissens"). Oder: Wie aufgeklärt ist die Romantik? In: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Hrsg. von Ansgar Nünning u. Roy Sommer. Tübingen: Gunter Narr Verlag 2004. S. 177–194, S. 182.
[302] Vgl. Ebd.
[303] Vgl. Frei Gerlach, Franziska: Geschwister. Ein Dispositiv bei Jean Paul und um 1800. Berlin: Walter de Gruyter 2012, S. 71.

nicht aus Texten – jedoch anderen Niederlegungen in Form von Spielen, die stets mit anekdotischen Beschreibungen und persönlichen und damit historischen Hintergründen zum jeweiligen Stück flankiert wurden. Die Vernetzung selbiger Elemente gewährt einen bis dahin völlig neuen Zugang zum Thema.

Unter all diesen Vorzeichen stellt der New Historicism die richtige Form der Annäherung an die vorliegenden Quellensammlung dar. Mit dem New Historicism ist die Betrachtung eines Mediums in seinem sozio-historischen Umfeld, im Rahmen seiner Entstehungsgeschichte und seiner Wirkung auf andere Erzeugnisse interpretierbar. Die Eignung erweist sich gerade dann als besonders vorteilhaft, wenn die zu ergründenden Stücke fragmentarisch zusammengetragen wurden und auch die damit vernetzten Zeitzeug*innen nur punktuell befragt werden konnten. Insbesondere bei einem Themenbereich, der innerhalb des Aufarbeitungskontextes zur DDR-Geschichte verortet ist, werden die grundlegenden Vorteile dieser Annäherung deutlich. Indem der New Historicism postuliert, dass Geschichtsschreibung nicht monologisch versuchen sollte, aus Quellen eine positivistische Wahrheit zu ziehen, sondern Geschichte stets von seinen diversen Erzählungen lebt, entzieht er sich dem leidigen Kampf um die Deutungshoheit auf diesem doch erheblich umkämpften Feld. Der Ansatz erlaubt, Kampfbegriffe wie „Unrechtsstaat“ und andere zu umgehen und den Fokus der Untersuchung auf das hier relevante Thema alltagskultureller Medienprodukte zu richten. Schon wie diese einen persönlichen Zugang zu den befragten Personen erlaubt haben, erlauben sie nun in der Auswertung ebenfalls eine Vernetzung aus einer Vielzahl von Einzelpositionen zu erstellen und damit ein spezifisches Thema außerhalb geschichtspolitischer Debatten zu ergründen.

Nachdem nun die theoretischen Grundlagen der Befragung, Auswertung und Zusammenführung dargestellt worden sind, soll im Folgenden eine Beschreibung des praktischen Vorgehens stattfinden und herausgestellt werden, inwieweit die Methode konkret angewendet wurde und welche methodologischen Erkenntnisse und Herausforderungen dabei zu Tage getreten sind.

3.2. Praktische Umsetzung der Datenerhebung und Befragung

Neben den bereits skizzierten Diskursen, die dabei helfen können, das Spiel in seiner historischen Bedeutung und Entwicklung zu erfassen, setzt sich das nachweisbare Material zur Ergründung des Untersuchungsthemas aus drei Schwerpunkten zusammen. Diese sind:

1. Interviews mit Zeitzeug*innen

2. Eine Sammlung von (circa 175) Spieleunikaten
3. Historische Akten und Dokumente aus diversen Archiven

Wie im Vorfeld dargestellt, besteht die Herausforderung nun darin, aus den geführten Zeitzeug*innengesprächen eine treffende Ableitung aus dem vorliegende Thema zu ziehen und die ergründeten Kategorien mit dem zusammengetragenen Material abzugleichen. Bevor jedoch die eigentlichen Gespräche mit Zeitzeug*innen stattfinden konnten, musste ein äußerst umfangreicher Rechercheprozess geplant und durchgeführt werden. Jener Prozess wird im Folgenden rekonstruiert.

3.2.1. Die Sammlung der handgefertigten Spieleunikate

Das ursprüngliche Ziel des Eingangs dargelegten Projekts „Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR“ war es herauszufinden, ob es sich bei dem Phänomen handgefertigter Brettspiele aus der DDR um zufällige Einzelfälle handelte oder ob man es gar mit einer Art flächendeckendem Erscheinungsbild zu tun hatte. Um sich dieser Frage zu nähern, galt es zunächst, Aufmerksamkeit für die Suche zu schaffen und in Kontakt mit möglichen Besitzer*innen handgefertigter Spiele zu treten. Als Instrumente hierzu wurde im Wesentlichen auf neue Medien gesetzt: Ein Weblog[304] und eine Facebook-Seite wurden aufgesetzt, darauf die Etappenziele proklamiert und erste Fundstücke dokumentiert.

Innerhalb einiger Wochen erreichten ein knappes Dutzend Spiele die Sammlung, vornehmlich aus dem familiären Umfeld oder aus dem weiteren Bekanntenkreis der Initiatoren. Schnell war jedoch zu erkennen, dass es sich sicherlich nicht um Einzelfälle gehandelt hatte, sondern mehrere dieser Brettspieleunikate entstanden. Nach einiger Zeit stagnierte allerdings die Anzahl der Zuschriften, so dass der Versuch unternommen wurde, auf ganz konventionelle Methoden zu setzen: Aushänge mit dem Gesuch wurden in Spieleläden und Ludotheken platziert. Sicherlich ist hier die Komponente Glück nicht außer Acht zu lassen, da einer jener Aushänge von dem am Thema interessierten Journalist Sebastian Wenzel aufgegriffen wurde. Nachdem er unter dem Titel „Auferstanden aus Kopien“[305] einen Artikel auf *SpiegelOnline* veröffentlichte, veränderte sich die Dynamik der Recherche. Wie so häufig in der Medienlandschaft zieht ein großer Artikel eine Vielzahl weiterer Berichte nach sich, so dass nach der Veröffentlichung auf *SpiegelOnline* auch diverse andere Medienhäuser (zum Beispiel *DRadio Wissen*, *mdr*, *Freie Presse*) nachzogen und die Recherche in die

[304] www.nachgemacht.de
[305] Vgl. Wenzel, Sebastian: Auferstanden aus Kopien. Gesellschaftsspiele in der DDR. http://einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a23721/l0/l0/F.html

Öffentlichkeit trugen. Im Rahmen dieser Projektphase, gingen wöchentlich zahlreiche Zuschriften ein. Zwar zeigten viele Interessierte zunächst ein gewisses Unverständnis dafür, dass sich einem derartigen Thema angenommen würde, doch überließen sie gerne ihre Unikate für die Sammlung, teils als Leihgabe, teils als Schenkung.

Von besonderer Wichtigkeit war es schon ab der frühen Projektphase, dass bei den Recherchen nicht allein die Spiele im Vordergrund stehen, sondern auch deren Urheber*innen angesprochen werden. Darum wurde versucht – sofern möglich – mit den Personen, ursprünglich in Form von Video-Interviews, später – zur Minimierung des technischen Aufwands – in Form von Audiointerviews das Gespräch zu suchen. Jene ersten Interviews stellten die Pilotbefragungen für die kommenden Interviews dar und ermöglichten die Erstellung von Gesprächsleitfäden. Eine genaue Beschreibung des Gesprächsverfahrens erfolgt im nächsten Kapitel.

Zur Professionalisierung der Sammlung konnte bereits in der frühen Projektphase der Kontakt zum Deutschen SPIELEmuseum in Chemnitz geknüpft werden. Das Museum selbst umfasst circa 50.000 Spiele aus aller Welt und aus den letzten zehn Jahrhunderten. Neben diesen Exponaten umfasst die Einrichtung etwa 1.500 Büchern der Spieleliteratur, Katalogen, Dokumenten und spielenahen Objekten. Damit gehört das Museum zu einem der größten Sammlungs- und Ausstellungshäuser zum Thema Spiel. Die Direktorin Cynthia Kempe-Schönfeld ermöglichte, die erste Präsentation der bis dato entstandenen Spielesammlung in ihrem Haus und schloss eine Kooperation mit den Projektinitiatoren. Erstmal wurde eine Vielzahl handgefertigter Spiele aus der DDR einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Gemeinsam mit den bereits im Museum vorhandenen handgefertigten Spielen konnten von Mai bis September 2012 circa 60 Exponate präsentiert werden. Auch diese Veranstaltung verhalf dazu, das Projekt abermals bekannter zu machen, was besonders im Standort Chemnitz von besonderer Relevanz war. Schließlich wurden, nach Angaben des damaligen Gründers des Deutschen SPIELEmuseums J. Peter Lemcke über 60 Prozent der gesamten DDR-Spiele dort produziert und verlegt[306], was verdeutlicht, welche Relevanz dieses Zentrum für die deutsche Spielekultur darstellte und noch immer darstellt. Obendrein erwies sich die Annahme als zutreffend, dass eine Ausstellung genau in diesem Zentrum weitere Zuschriften nach sich ziehen würde.

[306] Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 103.

Nach weiteren Ausstellungen wurde ein Zenit von etwa 175 Exponaten erreicht.[307] Damit wurde nach etwa zweieinhalb Jahren der Prozess des aktiven Sammelns eingestellt. Die Exponate wurden weitgehend quantifiziert, katalogisiert und fotografiert. Mit Ende des Sammlungsprozesses wurden die Spiele entweder an ihre Leihgeber*innen zurückgegeben oder, sofern es sich um anonyme Zustellungen oder Schenkungen handelt, in die Sammlung des Deutschen SPIELEmuseums übergeben.

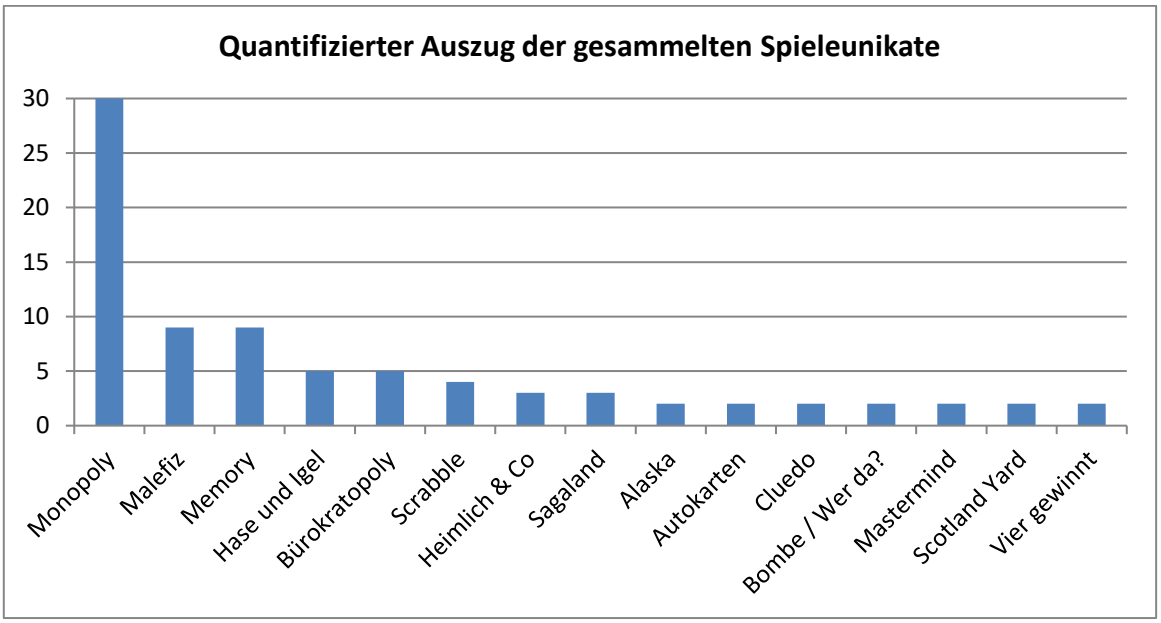


Abbildung 6: Quantifizierter Auszug der gesammelten Spieleunikate | Martin Thiele-Schwez.

Ein ungefähres Stimmungsbild gibt dieser quantitative Auszug aus der Sammlungsdokumentation ab. Danach ist zu erkennen, dass das mit Abstand am häufigsten angefertigte Brettspiel *Monopoly* gewesen ist. Gefolgt wird es von eher traditionellen Spielprinzipien wie *Malefiz* und *Memory*, sowie unter anderem von einigen Spielen, welche in den 1980er-Jahren durch die Auszeichnung als *Spiel des Jahres* äußerst populär waren.[308] Den übrigen Teil der Spielesammlung machen eine Vielzahl von Einzelexemplaren und Objekten aus.

[307] Die einschränkende Bezeichnung der Anzahl mit „ca.“ oder „etwa“ rührt daher, dass die Zahl je nach Grundlage dessen variiert, was als eigenständiges Spiel zu bewerten ist. So umfasst die Sammlung einige Spiele, die sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite eines Brettes gespielt werden können. Ganze Spielekoffer sind Gegenstand, welche mehrere eigenständige Spiele umfassen. Obendrein gibt es Spiele, bei denen nur noch rudimentäre Einzelelemente bis heute bewahrt wurden. Je nach Rechnung variiert also die Zahl. Für die Anzahl von 175 Spielen werden all jene beziffert, die als Gegenstand und eigenständiges Spiel für die Sammlung dokumentiert werden konnten. Unter den geschilderten Voraussetzungen werden darunter also auch Exemplare gefasst, die zwar auf *einem* Brett stattfinden, aber je als einzelnes Spiel zu bewerten sind.
[308] *Hase und Igel* (1979), *Sagaland* (1982), *Scotland Yard* (1983), *Heimlich & Co.* (1986).

Zweifelsfrei war die durchgeführte Suche zu einem großen Teil vom Zufall und Glück bestimmt, selbst wenn sie im Ursprung sehr breit aufgestellt und durch renommierte Institutionen der Medien- und Museumslandschaft unterstützt war. Das heißt, dass auch heute nur Vermutungen darüber angestellt werden können, wie viele Spiele eigentlich damals auf einem derartigen Weg entstanden sind und wie viele Spiele auch außerhalb der erfassten Sammlung noch im Privatbesitz der Bürger*innen vorliegen. Anzunehmen ist, dass diejenigen Personen, die ein derartiges Hobby in breiterem Maßstab betrieben haben, aufgrund der Verbundenheit zum Thema zumindest auf die Sammlung aufmerksam geworden sind. Haben sie sich daraufhin bis heute mit ihren Spielen nicht gemeldet, ist es als sehr wahrscheinlich zu bewerten, dass dies auch nicht mehr der Fall sein wird. In jedem Fall zeigt sich, dass das Spektrum an handgefertigten Brettspielen breit ist. Neben den bereits angeführten ließen sich noch viele weitere Exemplare nachweisen. Zu den weiteren handgefertigten und kopierten Brettspielen, die in der Sammlung registriert wurden, gehören: *Angeln mit Risiko*, *Backgammon*, *Basar*, *Bingo*, *Boggle*, *Börsenspiel*, *Blumendomino*, *Bisonjagd*, *Das Glückshaus*, *Colormino*, *Spiel des Lebens*, *Das Bohnenspiel*, *Tresor*, *Delfinito*, *Das Millionenspiel*, *Domingo*, *Elfer Raus*, *Drei Musketiere*, *Glocke & Hammer*, *Domino*, *Heiße Karten*, *Kugelspiel*, *Kugellabyrinth*, *Kniffel*, *Kanto*, *Im Zoo*, *Kuhhandel*, *Liegenschaften*, *Lettera*, *Leiterspiel*, *Meine Worte Deine Worte*, *Mitternachtsparty*, *Planken legen*, *Rausschmeißer*, *Racko*, *Reversi*, *Reiterspiel*, *Prisma*, *Poch*, *Rage*, *Regenbogenwandern*, *Rechenspiel*, *Schnuffi*, *Schildkrötenspiel*, *Sauerbaum*, *Steckerle*, *Tangram*, *Storchennest*, *Soma Würfel*, *Ur-Spiel*, *Uno*, *Zirkus Hoppla*, *Wabanti*, *Wir lassen Blumen blühen* und andere. Das diese benannten Spiele mitunter nur einmal Einzug in die Sammlung gehalten haben, ist nicht allein mit ihrem verhältnismäßig geringem Grad an Popularität zu erklären. Weitere Aspekte müssen hier mit bedacht werden. So handelt es sich bei einigen der genannten Exemplare um Eigenkreationen oder Abwandlungen (zum Beispiel *Bisonjagd*), andere waren selbst in der Bundesrepublik wenig populär (zum Beispiel *Das Glückshaus*) und wieder einige waren äußerst aufwändig anzufertigen (zum Beispiel *Colormino*).

Aus all diesen Gründen ist die reine Quantifizierung der Spiele in der Sammlung nicht hinreichend. Obgleich sich hieraus bereits einige Tendenzen ablesen lassen, muss auch die Recherche und damit das Zustandekommen der vorliegenden Ergebnisse kritisch hinterfragt werden. Schließlich ist das Ergebnis der Recherche von einer Vielzahl unterschiedlicher Faktoren abhängig, die sich im Suchverlauf begründen. Wie eine Karte der Fundorte darstellt, konzentrieren sich die Ergebnisse vor allem im Raum von Sachsen, Thüringen und Berlin. Jene Bündelung könnte auf die Vernetzung der Projektinitiatoren zurückzuführen sein, die ursprünglich aus Thüringen und Sachsen stammen und nun in Berlin leben. Aber auch der Sitz der Spieleindustrie – vor allem in Sachsen – spielt, wie angesprochen eine nicht zu vernachlässigende Rolle.

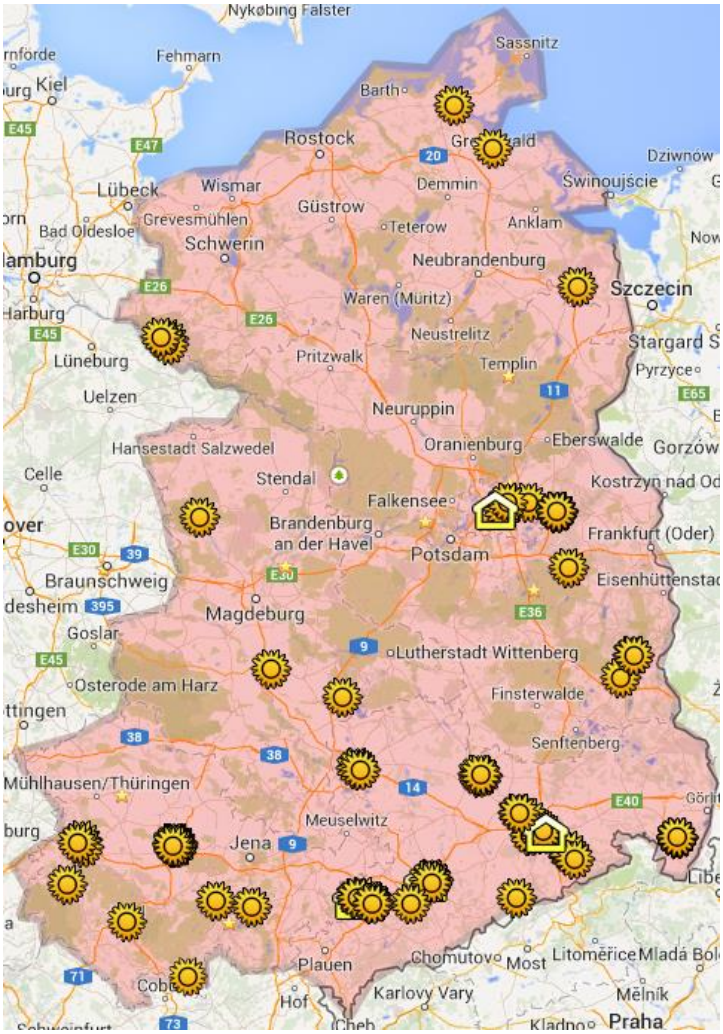


Abbildung 7: Karte zur Sammlung: Sonnen repräsentieren Orte, aus denen handgefertigte Spiele in die Sammlung eingegangen sind. Häuser symbolisieren Institutionen, welche Exponate beigesteuert haben. | Martin Thiele.

Des Weiteren ist zu erkennen, dass auch einzelne, besonders engagierte Spielebastler*innen für eine hohe Zahl an Exponaten in der Sammlung sorgten und auch ihr unmittelbares Umfeld stark beeinflussten. Die gilt sowohl für das damalige Anfertigen von Spielen, aber auch hinsichtlich der späteren Kooperation mit der Sammlung. Von besonderer (qualitativer) Bedeutung ist es, wie später eingehender beleuchtet wird, dass sich im Rahmen der Recherchen, diverse Verbindungen nachvollziehen ließen, die zwischen einzelnen Personen bestanden, welche sich mit Spieleideen inspirierten. So konnte beispielsweise eine sehr enge, durch das Thema Spiel initialisierte freundschaftliche Beziehung zwischen Herrn L. aus Riesa und Herrn G. aus Erfurt nachvollzogen werden, die darin mündete, dass sie sich gegenseitig Spielideen vorstellten, sich voneinander inspirieren ließen und sich Tipps für die Fertigung von Spielen gaben. Zudem konnte ein Übertragungsweg rekonstruiert werden, auf dem ein selbsterstelltes Brettspiel aus Sachsen, als

Abschrift nach Berlin gelangte, von dort nach Greifswald und wiederum von da aus nach Erfurt gelangte. Vier von fünf nachweislich Exemplaren dieses Spiels, konnten ausfindig gemacht und ihr Verlauf skizziert werden.

Um derartige Verläufe nachzuzeichnen, reicht der Blick auf das historische Stück selbst nicht aus. Damit die vollständigen Hintergründe eines Spieleunikats und damit die Bedeutung des alltagskulturellen Phänomens näher verstanden werden kann, gilt es, diejenigen zu Wort kommen zu lassen, die mit ihrer eigenen Hände Arbeit die Stücke haben entstehen lassen.

3.2.2. Praxis der Oral History – die Befragung zu handgefertigten Spielen aus der DDR

Aus 58 Personen, die im Zusammenhang mit Spielekopien aus der DDR ausfindig gemacht werden konnten, gelang es, 20 davon persönlich für ein narratives Interview zu gewinnen. Hinzu kommt eine große Zahl von postalischen oder digitalen Mitteilungen von den Befragten, aber auch von Personen, die nicht für ein Interview zur Verfügung stehen wollten. Zwar ist die Anzahl von 20 Personen eine durchaus hinreichende Menge, gemessen an der Zahl derer, die sie repräsentieren sollen. Trotzdem soll kurz erklärt sein, warum letztlich immerhin 38 Personen kein aufzeichenbares Interview gegeben haben.

Aus der Gesamtzahl der Spiele, die für die Sammlung bereitgestellt wurden, kamen nicht alle persönlich von ihren Urheber*innen. Von 58 erfassten Personen, konnte nur etwa die Hälfte persönlich kennengelernt werden. Spiele der anderen Hälfte wurden mitunter anonym zugestellt, von dritten Personen oder Organisationen weitergereicht. Einige Personen wollten auch nur ihr Spiel für einen sinnvollen Zweck weitergeben, aber als Person selbst nicht thematisiert werden und daher kein Interview geben. Einige wenige Personen, die Spiele bereitstellten, waren im Befragungszeitraum krank, einige der Urheber*innen inzwischen verstorben. Zwar konnten mittelbar Informationen über andere Spielebastler*innen, welche nicht befragt wurden eingeholt werden, selbige sind jedoch lückenhaft und unkonkret, was sie wissenschaftlich nicht hinreichend auswertbar macht.

Mit denjenigen Personen, die sich bereitwillig als Kontaktperson anboten, wurde versucht, eine länger währende Interaktion aufzubauen. In der Regel sah das Verfahren nach einer Kontaktaufnahme wie folgt aus: Die Person, welche das Spiel erschaffen hatte, wurde mit der Bitte (meist telefonisch) kontaktiert, das Spiel zu den Projektinitiatoren zu schicken. Nachdem diese

Sendung eingegangen ist, wurde das Spiel gesichtet, katalogisiert und fotografiert. Oftmals ergaben sich bei der Sichtung Fragen zu diversen Themenkomplexen. Folgende Fragen tauchten immer wieder auf und bildeten in der Regel den Grundstock für den immer präziser werdenden Fragenkatalog:

- Wann entstand Ihr Spiel?
- Wo entstand Ihr Spiel?
- Was war die Vorlag zu Ihrem Spiel?
- Wie gelangten Sie an die Vorlage?
- Warum fertigten Sie das Spiel?
- Wie nahmen Sie die Spielelandschaft in der DDR wahr?
- Was war Ihnen wichtig bei Spielen / beim Spielen?
- Mit wem fertigten Sie das Spiel?
- Aus welchen Materialien fertigten Sie das Spiel?
- Wie sind Sie an die Materialien gelangt?
- Warum ausgerechnet dieses Spiel?
- Was war Ihnen wichtig bei der Erstellung des Spiels?
- Mit wem spielten Sie das Spiel?
- Können Sie sich an besondere Momente des Spiels erinnern?
- Hatten Sie das Gefühl, etwas Verbotenes zu tun?

Dieser Fragenkatalog wurde nun anhand des vorliegenden Spiels geprüft und für ein persönliches Gespräch zugeschnitten. Einige Fragen klärten sich bereits im Vorfeld, trotzdem sollten auch sie nochmals im Gespräch abgeprüft werden. Telefonisch oder via E-Mail wurden letzte Terminvereinbarungen getroffen, die mitunter schon einige offene Fragen klärten und dabei halfen, den Interviewleitfaden auf das Gespräch anzupassen. Oftmals wurden in den vor- oder nachbereitenden E-Mails auch von Seiten der Bastler*innen wichtige Informationen geäußert, was sie ebenso als Sekundärquellen, neben den eigentlichen Interviews qualifizierte. Das Gespräch selbst fand im Idealfall zum vereinbarten Zeitpunkt in den eigenen vier Wänden der zu befragenden Person statt. Dies gelang in den meisten Fällen. In wenigen Fällen wurde das Gespräch auch an ruhigen Plätzen von öffentlichen Orten abgehalten. Zudem gab es Ausnahmefälle, wo allein ein telefonisches Interview realisierbar war.

Beteiligt am Gespräch waren stets der Autor dieser Arbeit sowie die zu befragende Gesprächsperson. Obendrein war in vielen Fällen Michael Geithner als Projektpartner und technischer Projektleiter

(manchmal auch als Kameramann) mit vor Ort. In einigen weiteren Fällen waren auch Angehörige der zu befragenden Person zugegen. Dies führte zu der Situation, dass neben linearen Einzelgesprächen zwischen zwei Personen auch Gespräche aufgezeichnet wurden, in der eine Interaktion mit einer dritten Person stattfindet. Um das Gespräch möglichst fokussiert führen zu können, wurde versucht, mehrere Gesprächspartner*innen zu vermeiden, was jedoch nicht immer möglich war. Gleichwohl zeigte die Erfahrung, dass gerade bei älteren Gesprächspartner*innen eine solche Interaktion mit Familienangehörigen und/oder denjenigen, die am Erstellungsprozess beteiligt waren, eher förderlich als hinderlich war. Gerade in den eigenen Wohnräumen, erwies sich ein solches Interviewsetting als sehr natürlich und half dabei, die Scheu vor einer offiziellen Befragung zu nehmen. Aufgezeichnet wurden die meisten Interviews mithilfe einer digitalen Videokamera sowie mit einem extra Audioaufnahmegerät. Im späteren Verlauf wurde aufgrund des technischen Aufwands häufiger auf die Videoaufzeichnung verzichtet und allein die Audioaufzeichnung herangezogen.

Im Gespräch selbst wurde vor allem Wert darauf gelegt, eine möglichst natürliche Gesprächssituation herzustellen. Das heißt, dass das Gespräch durchaus auch in eine andere Richtung gehen durfte und nicht primär die chronologische Abhandlung des vorgefertigten Leitfadens durchgesetzt wurde. Zielsetzung war es stets, die interviewte Person zum Sprechen zu motivieren. Nicht die singuläre Beantwortung einzelner Fragen wurde primär angestrebt, sondern vielmehr die Zielsetzung verfolgt, Impulse zu setzen um Abhandlungen aus der Erinnerung loszutreten, die mit dem Thema Spiel verwoben waren. Je nach Typ des Erzählers oder der Erzählerin gelang dies mal mehr und mal weniger gut und auch die Qualität und Stringenz der erzählten Erinnerungen und Reflexionen unterschied sich von Gespräch zu Gespräch. Gerade da sich beim eigentlichen Interviewthema um ein Stück zurückliegende Alltagsgeschichte handelte, mussten viele Befragte zunächst für sich selbst die Zusammenhänge des Alltagsgegenstands rekapitulieren. Gerade aber das Vorhandensein eines konkreten Alltagsgegenstandes erleichterte das Erinnern an die Zeit erheblich.

> „Wenn ich gewusst hätte, dass ihr eines Tages bei mir auftaucht, dann hätte ich […] zu jedem Spiel eine kleine Legende geschrieben, wann erworben, wie erworben. Wann und wie gespielt.“[309]

Die Praxis der Befragung sah in der Regel so aus, dass das handgefertigte Spiel, wenn vorhanden, auf dem Tisch lag und das Gespräch ausgehend davon entwickelt werden konnte. Gleichzeitig fungierte

[309] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. 2013. Absatz 171-173

es als Anker, um das eigentliche Kernthema im wahrsten Sinne des Wortes nicht aus den Augen zu verlieren. So ist es als eklatanter Vorteil (gegenüber anderen Oral-History-Interviews) anzusehen, dass im Rahmen folgender Arbeit stets ein konkreter Gegenstand aus dem privaten Leben der befragten Person vorgelegt werden konnte, um ausgehend von diesem individuelle Narrationen zu entzünden. Zwar war die Initialzündung damit stets das Spiel, nur landete das Gespräch oftmals bei den Themen, die über das Spiel hinaus von Relevanz für die befragten Personen waren. Betrachtungen der Transkripte lassen erkennen, wie einzelne Gespräche immer wieder zwischen dem Bezug auf den konkreten Gegenstand und anderen lebensrelevanten Themen hin und her pendeln. Beispielsweise war im Gespräch mit Herrn F. initial sein Malefiz das Thema, da er es jedoch im Rahmen seiner Militärzeit anfertigte, mündete das Interview zu einem großem Maße in der Beschreibung dieser Zeit, die den Nährboden für seine kreative Aktivität geboten hatte:

> „Ich bin als einziger Jahrgang 15 Monate gegangen, weil dann kam ja der Umbruch. Und da hattest du jeden Abend als ‚E-Bewegung' doch schon Angst, du musstest raus. Da war ja immer Alarmbereitschaft und es hieß, jetzt irgendwann oder nicht und so. Und das war dann auch keine schöne Zeit - also eigentlich hatte ich da nie eine schöne Zeit. Gar nicht - aber daran erinnere ich mich gerne, wenn wir zusammensaßen und da nächtelang bis um weiß-ich-nicht, gefeiert haben und getrunken und gespielt. War schön."[310]

Dies ist nur eines von vielen Beispielen, das belegt, in wieweit das Spielen und Anfertigen von Spielen in die Lebenswirklichkeit der Bürger*innen verflochten war und noch heute in enger Verbindung mit den erinnerten Begebenheiten steht. Jenen, das Thema Spiel flankierenden Erinnerungen, sollte im Rahmen der Interviewdurchführung stets Raum gegeben werden.

Die Entscheidung, einen solchen weitgehend freien Ansatz für die Interviewdurchführung zu wählen, fiel, um sich als Fragender möglichst wenig in die Bildung der Äußerungen der Befragten einzubringen und sie damit weitgehend frei von Vorurteilen oder Denkschemata zu halten. Dies ist insbesondere bei Diskursen zur DDR ausgesprochen relevant, da diese doch noch immer deutlich geprägt sind von dogmatischen Standpunkten zwischen der ausnahmslosen Schwarzmalerei eines diktatorischen Unrechtsstaats auf der einen Seite und einer betulichen Verklärung die in einer anhaltenden Ostalgie mündete auf der anderen Seite. Gemeinsam haben jene Pole, dass sie die Komplexität der Geschichte reduzieren und neben der eigentlichen Position keinen Platz für die tatsächlichen Zwischentöne gelten lassen. Um jene Zwischentöne zuzulassen, galt es, sich im

[310] Thiele-Schwez, Martin: 4. Interview - Herr F. 2012. Absatz 16.

Gespräch eher in die Rolle des Zuhörenden zu begeben und damit den Weg von der Rekapitulation des privaten Lebens hin zu einer Reflexion des Daseins im Staat zu ebnen. Zweifelsfrei gab es dabei auch unkonventionelle, gar fragwürdige Wahrnehmungsweisen zu zeitgeschichtlichen Themen zu erkennen, doch sind diese gewiss nicht zu verurteilen. Schließlich ist es als hochgradiger Vertrauensvorschuss zu bewerten, dass Privatpersonen einer weitgehend fremden Person von ihrer persönlichen Geschichte berichten. In der Gesamtbewertung der gegebenen Äußerungen ist dabei immer wieder zu betonen, dass nicht einer – wie es Mary Fulbrook nennt – falschen Dichotomie aufgesessen werden sollte: Ein Staat beruht nicht entweder auf Zwang oder Zustimmung. Genauso bestreiten diejenigen nicht implizit den Zwang, wenn sie auf ein Zustimmungspotenzial hinweisen.[311]

Vor diesem Hintergrund ist es gelungen, mit 20 Personen ein Interview aufzuzeichnen. Die Interviews variieren in ihrem Umfang stark und liegen meist bei einer Aufzeichnungslänge von 30 Minuten, wobei es mit 12 Minuten und mehr als 120 Minuten aktiver Interviewzeit auch starke Abweichungen gegeben hat. Aufgrund der freimütigen Interviewführung jedoch stellte dies kein Problem dar. Vielmehr spricht dieses quantitative Ergebnis dafür, dass bei einigen befragten Personen die Durchführung fokussierter erfolgte, während bei anderen Personen die Aufzeichnung bereits im unbedarften Vorgespräch begann, um bereits dabei relevante Inhalte aufzugreifen. Eine umfassendere Auseinandersetzung mit der Figur des Bastlers beziehungsweise der Bastlerin erfolgt vertiefend im Kapitel 5.2.

3.2.3. Qualitative Inhaltsanalyse – Auswertung der Interviewergebnisse

Nachdem die Interviews geführt und zusammengetragen wurden, erfolgte die Transkription derselben. Um zielorientiert und fokussiert vorzugehen, erfolgte vor der Transkription eine Vorauswahl, bei der irrelevante Audiopassagen herausgeschnitten wurden. Dabei wurde mit höchster Sorgfalt vorgegangen und nur das Material gelöscht, welches zweifelsfrei nichts mit dem Thema oder verwandten Themengebieten zu tun hatte. Dies waren zum Beispiel Metagespräche über die genutzte Aufnahmetechnik oder Privatgespräche über die Wochenendplanung et cetera.

Anschließend wurden alle Transkripte in eine einheitliche Form gebracht, um sie längerfristig zitierbar und auswertbar zu haben. Mit diesem Punkt erfolgte auch die Definition des empirischen

[311] Vgl. Großbölting, Thomas: DDR-Legenden in der Erinnerungskultur und in der Wissenschaft. In: Friedensstaat, Leseland, Sportnation? DDR-Legenden auf dem Prüfstand. Hrsg. von Thomas Großbölting. Bonn: bpb 2010. S. 9–21, S. 14. (zit. n. Fulbrook, Mary)

Untersuchungsmaterials auf eben jene Gruppe von 20 Personen. Zu den fixierten Interviewtranskripten kamen die Auswahl von circa 175 Brettspielen, eine Sammlung von Akten und Brief- und E-Mail-Verkehr mit fünf Spielebastler*innen hinzu und bildeten so das Ausgangsmaterial zur Untersuchung des Themas. Obendrein konnten die Transkripte der Oral-History-Interviews von Sylke Fritzsche mit verwendet werden. Fritzsche ist eine der wenigen Autor*innen, welche sich bereits explizit mit der Spielegeschichte der DDR beschäftigten. Mit der Weitergabe ihres Quellenmaterials, welches sie für ihre Arbeit „Zur Soziologie des Spiels“[312] erstellt hatte, leistete sie einen wichtigen Beitrag für die umfassende Bearbeitung des vorliegenden Themas. Zuzüglich dieser Transkripte umfasst das auszuwertende Material des emprischen Teils der vorliegenden Dissertation also über 40 Interviewtranskripte samt Sekundärquellen wie E-Mails, 175 Brettspiele, eine lose Sammlung aus historischen Briefwechseln und Akten der Staatssicherheit aus der BstU.

Um die Auswertung nach den wissenschaftlichen Richtlinien der qualitativen Inhaltsanalyse regelgeleitet, systematisch und damit auswertbar zu gestalten, wurde mit den für diese Untersuchung geführten Interviews nach dem oben skizzierten Verfahren der induktiven Kategorienbildung vorgegangen. Dabei erfolgte zunächst ein Pilotinterview, samt Transkription und erster etwaiger Kategoriebildung. Das daraus entstandene Verfahren wurde weiter betrieben und stets optimiert, bis alle Interviews geführt und die Transkripte angefertigt waren. Anschließend erfolgte die erste Sichtung aller Transkripte. Auf Basis dessen konnten erste eindeutige Kategorien beziehungsweise technisch formuliert Codes (thematisch relevante Sinneinheiten) festgelegt werden, welche sich natürlich bereits aus der Grundstruktur des Fragenkataloges ergaben. Sukzessive wurden anschließend alle Interviews aufmerksamer geprüft und den Codes zugeordnet. Selbstverständlich ergaben sich bei diesem Vorgehen auch neue, weitere Codes zur Zuordnung. Relevante Textstellen wurden codiert (einzelnen Codes zugeordnet), wobei auch eine mehrfache Codierung von Textstellen möglichen war. In diesem Verlauf untergliederten sich einzelne Kategorien, welche als Codes dargestellt wurden, auch in eine Vielzahl sinnverwandter Subcodes. Jene Subcodes weisen ein engeres Abstraktionsniveau auf. Dieser Prozess wurde in einem zweiten Verfahren wiederholt, um noch genauer und feingliedriger codieren zu können, falls es einzelne Textpassagen erlaubten. Schließlich waren zum Ende des ersten Codierungsverfahrens deutlich mehr Codes vorhanden als zu Beginn. Codiert wurde bis auf drei Abstraktionsniveaus: eine Primärebene, sowie eine ersten und zweite Subcode-Ebene.

[312] Vgl. Fritzsche, Sylke: Zur Soziologie des Spiels.

Ergänzt wurde das Interviewmaterial mit einigen E-Mails, welche, bezugnehmend auf das geplante oder durchgeführte Gespräch mit der befragten Person, gewechselt wurden. Derartige Quellen zur Explikation waren mitunter hilfreich, wenn vor oder nach dem Gespräch noch weitere Hinweise folgten, welche themenrelevant waren. Auch die Interviewtranskripte von Sylke Fritzsche wurden an dieser Stelle flankierend hinzugezogen, um bestehende Codes mit weiterem Material abzugleichen und sich daraus ergebende Aussagen möglicherweise zu bestätigen oder zu falsifizieren. Im Zuge der Codierung erfolgten eine erste Paraphrasierung der Textstellen sowie eine Generalisierung auf ein grobes Abstraktionsniveau. Dies ist in diesem Schritt vor allem hilfreich, um im späteren Arbeitsverlauf eine unmittelbare Erfassung des Inhalts in seinem Gesamtzusammenhang zu gewährleisten. Je umfangreicher die einzelne Textstelle, desto relevanter ist natürlich auch die Reduktion für einzelne Codebereiche, welche mitunter auch wiederholt wurde, um handhabbare Sinneinheiten zu schaffen. Dadurch, dass die Findung der Kategorien das hauptsächliche Bestreben der empirischen Arbeit war und die allgemeine Ableitung relevanter Sinneinheiten für das Untersuchungsthema angestrebt wurde, wurde die zusammenfassende Inhaltsanalyse als Gegenstand der Qualitativen Inhaltsanalyse bis zu zwei Abstraktionsgraden und der Einteilung in seine Codes und Subcodes durchgeführt. Dies legitimiert sich damit, dass nicht *ein* einziger Text als Zusammenfassung im Vordergrund der Arbeit stehen sollte, sondern vielmehr die Kategorien, die sich aus den Interviews zahlreicher Personen ergeben haben. Es wurde damit ergründet, welche Motive sich inhaltlich häufig wiederholen oder glichen. Auf diesem Weg war die Zuordenbarkeit der Textstellen gegeben, eine Paraphrasierung und Reduktion erfolgt und die Kategorisierung vorgenommen. Obendrein stellt sich das Verfahren auf diesem Weg in den Dienste des Gegenstandsbezugs, so wie Mayring es auch rät.[313] So konnte deutlich gemacht werden, dass die Qualitative Inhaltsanalyse nicht als feststehendes Verfahren zur Anwendung gekommen ist, sondern auf Basis von Festlegung und Entscheidungen als grundsätzliches Vorgehen bereitstellt. Getroffen wurden diese Entscheidungen auf Basis vorangehender Annahmen und Erfahrungen aus dem Forschungsstand, so wie es auch die methodologischen Ideengeber*innen vorsehen.[314]

Das auf diesem Weg entstandene Codesystem gibt bereits eine Auskunft darüber, welche Kategorien für die weitere Bearbeitung und den inhaltlichen Hauptteil der Arbeit relevant sind. Dabei war es nicht auszuschließen, dass sich einzelne Codes und Subcodes doch recht nahestehen, wenn natürlich

[313] „Die Verfahrensweisen sollen nicht als Techniken verstanden werden, die blind von einem Gegenstand auf den anderen übertragen werden können. Die Adäquatheit muß jeweils am Material erwiesen werden. Deshalb werden die hier vorgeschlagenen Verfahren auch immer auf die konkrete Studie hin modifiziert werden müssen.“ (Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken, S. 44.)
[314] Vgl. Ebd., S. 45.

auch ihre Abgrenzungen definiert sind. Folgende Codes ergaben sich nach der vollständigen Codierung (hier alphabetisch sortiert).

Code-Ebene	1. Subcode-Ebene	2. Subcode-Ebene
Bundesrepublik	Negative Erwähnung Positive Erwähnung	
DDR (Staat)	Einfuhr von Spielen Erfahrungen mit der Industrie Mangel Sehnsucht Spielelandschaft DDR (Einschätzung) Verbot (anderweitig) Verbot (Spiele) Zugänglichkeit von Spielen	Haltung der Bevölkerung
Erstellung	Erstellungspraxis Erstellungszeit Grund Haltung zur eigenen Tätigkeit Material Modifikation Wer hat erstellt Worauf geachtet beim Erstellen Zielsetzung	 Aus Spielen entnommen Woher kamen Materialien Form verändert Inspirationen Regeln verändert Treue zur Vorlage
Exkurse / Erinnerungen	Alte Gegenstände Ausbildung & Beruf Familie Industrie Kirche Militär Private Erinnerungen	
Historischer Kontext	Nennung von Persönlichkeiten Veränderung des Spiels im Laufe der Zeit	
Nachmachen von Spielen	Bekanntes Phänomen Interaktion mit Bürger*innen Netzwerk von Kopien Verhältnis zu heute Wendezeit (Veränderung)	
Spiel	Alter des Spiels Beschreibung Haltung zum eigenen Spiel Lehren aus einem Spiel Metatext des Spiels Original Politische Zusammenhänge Warum dieses Spiel	
Spielen	Besondere Spielsituationen Imperativ des Spiels Mitspieler*innen Sinn des Spielens Subversivität	
Verhalten / Subtext	Achtung Distanz Enttäuschung Erinnerung / Vergessen Humor Stolz Ungerechtigkeit	

Zugang zu Vorlage	Bekannte / Kollegen Eigene Erinnerung Familie Freunde (aus der DDR) Kirche / Christliche Kreise Medien Studentenkreise Westverwandtschaft (-bekanntschaft)	

Dieses vorliegende Codesystem und die darin hinterlegten Textpassagen, bieten die Vorlage auf derer die Ableitung zur Kategorienbildung erfolgen konnte. Als Kategorien werden in diesem Fall jene inhaltlichen Schwerpunkte bezeichnet, welche zur weiterführenden Erörterung des Themengebietes dienlich sein können und welche aus den codierten Interviewtranskripten hervorgegangen sind. Sie bilden im Folgenden die Themenschwerpunkte der Arbeit und finden sich auch in ähnlicher Form als Kapitel des Hauptteils der vorliegenden Arbeit wieder.

- Spielelandschaft der DDR
    - Ideologie
    - Zugänglichkeit
    - Entwicklung von Spielen
    - Strukturelle und bürokratische Hindernisse
    - Produktion
- Handgefertigte Spiele in der DDR
    - Bedeutung / Phänomen
    - Bastler*innen
    - Woher kamen Vorlagen / Spiele?
    - Praxis der Erstellung
    - Politische Implikationen

3.2.4. Verbindung mit weiterführenden Quellen

Unter der Folie des New Historicism, der im Vorfeld skizziert wurde, wird im Folgenden versucht, die einzelnen Hauptkategorien nach ihren relevanten Gesichtspunkten zu analysieren. Dazu werden neben der Basis der ausgewerteten Interviewtranskripte die Eigenheiten der Brettspiele, Archivdokumente und Akten mit einbezogen. Obendrein wurde angestrebt, die zu Beginn der Arbeit skizzierten ludologischen Diskurse mit einzubeziehen und final eine Aussage über das Potenzial des Spiels als solches zu treffen. Wie bereits weitläufig geschildert, muss die zusammengesetzte

Verknüpfung der recherchierten Inhalte stets als diskursive Auswahl betrachtet werden. Vor dem Hintergrund umfassender Untersuchungsergebnisse allerdings, kann zumindest proklamiert werden, dass die Darstellung und Zusammensetzung der Inhalte insofern als repräsentativ zu bewerten ist, als dass sie zumindest mit der umfangreichsten bisher zugänglichen Quellenlage zum entsprechenden Thema operiert.

In der Hierarchie der Quellen konnten klare Abwägungen zu Grunde gelegt werden. So wurde versucht, sofern es die Transkripte erlaubten, den Zeitzeug*innenberichten stets einen prominenten Platz einzuräumen und sie bestenfalls mit Visualisierungen und Beschreibungen von entsprechenden Spielen zu unterfüttern. Auch der Abgleich mit Publikationen oder anderweitigen Aktenmaterial ermöglichte es bisweilen Aussagen zu untermauern oder zu wiederlegen. In der Vernetzung des entsprechenden Quellenmaterials ist es möglich gewesen, ein weitgehend umfassendes Bild über die beiden herausgestellten Schwerpunkte, nämlich Spielelandschaft der DDR und handgefertigte Spiele der DDR zu erzielen. Im Zuge der induktiven Kategorienbildung, die im Rahmen der theoretischen Vorarbeit geleistet wurde und der Vernetzung des Materials, konnte es gelingen, eine Vielzahl von Einzelmeinungen zusammenzuführen und damit eine Ableitung für das Gesamte zu treffen. Die Basis der Oral-History-Transkripte ermöglicht es demnach, mitsamt der weiteren Dokumente auf eine gesamtheitliche Betrachtung rückzuschließen. Zu bedenken sind dabei stets die Prämissen des New Historicism, welche in ihrer geschichtswissenschaftlichen Anwendung nicht zwischen hoher und niedriger Kultur unterscheiden, sondern jede Quelle – insbesondere Einzelaussagen, Anekdoten oder Fragmente als untersuchenswerte Quelle zulassen. In Anbetracht des geschilderten Quellenfundus‘ und den konkreten Gegenständen, erweist sich eine Untersuchung mithilfe des New Historicisms als überaus sinnvoll, da dieser proklamiert, dass kein Werk (im vorliegenden Fall das Spiel) voraussetzungslos entsteht, sondern stets in einem komplexen Geflecht zutage tritt. Vor diesem Hintergrund und auf Basis der beschriebenen Quellenlage, schließt im Folgenden die praktische Aufarbeitung des zu untersuchenden Themas an.

4. Die Spielelandschaft der DDR

Die Spielelandschaft der DDR zu rekonstruieren, ist eine herausfordernde Aufgabe. Schließlich geht die bisher vorhandene Quellenlage, die einen Einblick über die Ausgangsvoraussetzungen gibt, in ihrer Einschätzung durchaus auseinander. Obendrein lässt sich feststellen, dass – von wenigen Ausnahmen abgesehen – noch niemand den Versuch unternommen hat, eine breitere Betrachtung zum Thema Spiel in der DDR zu verfassen.

Initial ist an dieser Stelle eine Erklärung zum besseren Verständnis von Nöten: Was ist mit dem wiederholt auftauchenden Begriff Spielelandschaft gemeint? Während der Recherche zum Thema und vor allem in der Interaktion mit den Spielebastler*innen erwies sich dieser Terminus als durchaus hilfreich, um der Lebenssituation im expliziten Bezug auf das Spiel nachzuspüren. Der Begriff Spielelandschaft umfasst hier also die auf das Thema Spiel bezogenen Gegebenheiten, mit denen die Bürger*innen in der DDR gelebt haben. Dadurch, dass die Rekonstruktion nicht zuletzt aus den Perspektiven der Privatpersonen erfolgen soll, zielt der Terminus von dieser Seite eher auf die Aspekte wie Zugänglichkeit von Spielen, allgemeine und spezielle Wahrnehmung von verfügbaren Spielen sowie Qualität und Komplexität von Spielen. Kurzum: Welche Spiele konnten erworben werden, welche Spiele waren vorhanden und populär, und wie wurde der Markt – eine Bezeichnung die zum damaligen Zeitpunkt wenig üblich war – in diesem Bereich wahrgenommen. Auf der anderen Seite münden die Komplexe natürlich auch in der Einschätzung, wie die Produktion ausgesehen haben muss. Da hierzu die meisten Privatpersonen weniger Auskunft geben konnten, waren sie doch in der Regel nicht unmittelbar in Prozesse der Industrie eingebunden, erfolgt in diesem Abschnitt ebenso eine Betrachtung der Quellen von Seiten offizieller Organe, zum Beispiel spieleproduzierender Firmen, die zusammengetragen werden konnten. Die Chance eines solch weitläufigen und durchaus konnotativ vernetzten Begriffes liegt insbesondere darin, dass alle befragten Personen ihre individuellen Anknüpfungspunkte stark machen können und dazu Auskunft geben.

4.1. Ideologie

Wie das Spiel in einer Gesellschaft konstituiert ist und als Element eine Stellung in ihr erhält, kann einiges über deren Ausrichtung mitteilen. Es konnte gezeigt werden, dass im historischen Zusammenhang viele Denker*innen das Spiel als Mittel wahrgenommen haben, das es vermag, Kinder in der Form zu prägen, dass sie sich nach jeweilig geltendem Ideal in irgendeiner Weise

verbessern und formen. Wo Locke noch eher von einer Möglichkeit zur Charakterbildung mittels Spiel ausgeht, betont Rousseau auch die Chance des Wissenstransfers. Schillers Spielbegriff zeichnete sich durch einen eher metphysischen Charakter aus, einer Vorstellung des Spiels als etwas Schöpferisches. So wandelte sich über die Jahrzehnte auch die Betrachtung des Spiels mit dem Wandel der Denkrichtungen und Ideologien. Dass damit das Thema auch in der DDR ideologisch durchdrungen war, ist wenig verwunderlich. Insbesondere aufgrund der gezielt lancierten Abgrenzung zur Bundesrepublik stellte das Spiel einen durchaus nicht irrelevanten Bereich der sozialistischen Kulturpolitik dar. Wo das Spiel in der Bundesrepublik sich eher als Konsumgut entwickelte und als solches auch (sowohl in der DDR als auch in der Bundesrepublik) als materialistisch kritisiert wurde, lassen sich mit Blick auf die DDR doch vermehrte Bemühungen erkennen, das Spiel als pädagogisches Medium zu verstehen und zu nutzen.

Doch hinterfragt man genau, worüber die Literatur der DDR beim Terminus Spiel eigentlich spricht, fällt zügig auf, dass es sich in allererster Linie und zum überwiegenden Teil um Spiele und Spielformen handelt, die Kinder und Kleinkinder in den Mittelpunkt rücken. Das Spiel für Erwachsene stellte faktisch kein Thema dar und wurde allenfalls marginal diskutiert und bedient. Real existierten selbstverständlich die Spieleklassiker, denen auch mit äußerster Hingabe nachgegangen wurde, doch sind diese natürlich nicht als native Spiele aus der DDR zu bewerten. Jene Klassiker, die sowohl in den Familien als auch in öffentlichen Orten wie Kneipen gespielt wurden, hatten in der DDR-Zeit ihr einstig ideologisches Gewand bereits abgeschüttelt und waren in der Regel unabhängig von jeglicher politischen Ideologie. Gerade da das Spiel also in erster Linie Kinder fokussierte, ist es keineswegs verwunderlich, dass die pädagogischen Autor*innen der DDR in ihren Erörterungen Inhalt und Form des Spiels nur einen allenfalls sekundären Wert beimaßen, hingegen vielmehr seine erwünschte Wirkung besprachen.

Die Zielsetzungen, die ein Spiel im pädagogischen Kontext verfolgen sollte waren klar definiert, wurden in pädagogischer Literatur niedergelegt und ab 1955 mit der Einführung der obligatorischen Weiterbildung für Lehrer*innen und Erzieher*innen eben jenen vermittelt. Ziel dieser frühen Weiterbildungen war es, eine einheitliche Qualifizierung nach zentralen Themenplänen sicherzustellen. Diese Pläne orientierten sich ab 1955 schulpolitisch immer mehr auf Gestaltung und Nutzung der Haupttätigkeiten der Kinder, worunter auch die „Erziehung der Kinder durch das schöpferische Spiel“ fiel.[315]

[315] Vgl. Barow-Bernstorff, Edith, Karl-Heinz Günther u. a. (Hrsg): Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986b, S. 444.

Nach den pädagogischen Plänen und der damit verbundenen Fachliteratur sollte das Spiel, so es denn im optimalen Sinne zum Einsatz kommt, folgendes leisten:

- Kollektive Erziehung
- Ausprägung eigener Stärken
- Förderung des Schöpfergeistes

Schon in der sowjetischen Spieletheorie der 1960er-Jahre merkten Krupskaja und Makarenko an, dass das kindliche Spiel mit der Arbeit der Erwachsenen zu vergleichen sei, mehr noch, dass es die Form der aktiven Arbeit am Kind darstelle.[316] Eine Auffassung, die im Hinblick auf die frühe Spieletheorie bis Julius Schaller durchaus bekannt vorkommt, wohingegen letzterer die Unterscheidung in der gesellschaftlichen Gegenleistung durch Arbeit erkannte. Ausgehend von dieser Theorie ist es hier sicherlich möglich die Formung des Kindes nach kollektiven Interessen als die Gegenleistung durch die Spieltätigkeit zu interpretieren. Jene Formung war immer wieder Gegenstand der pädagogischen Literatur der DDR. Geht es bei der Skizzierung idealer Kinderspielen nur bedingt um konkrete Kompetenzvermittlung, steht doch die Persönlichkeitsbildung stärker im Vordergrund.

> „Alle Seiten des seelischen Lebens der Persönlichkeit treten in ihm zutage und werden durch das Spiel geformt. In jenen Rollen, die das Kind beim Spiel erfüllt, bereichert sich auch die kindliche Persönlichkeit selbst. Die Bedeutung des Spiels für die moralische Erziehung der Kinder kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Gerade beim Spiel werden den Kindern moralische Eigenschaften anerzogen wie Gemeinschaftsgeist, Ehrlichkeit, Bescheidenheit und Humanität.“[317]

Kernwerte der Moral sollten also durch das Spiel vermittelt werden und zwar nicht bloß theoretisch, wie es Schule und Vorschule vermochte, sondern durch das aktive Handeln miteinander im Spiel. Um diesen hehren Ziel Rechnung zu tragen – so sahen es die Bildungsparadigmen vor – kam dem aktiven Handeln und Regulieren der Erzieher*innen essentielle Wichtigkeit zu. Erzieher*innen wählten im Idealfall nicht bloß das Spiel aus, sondern setzen die Gruppen in einer derartigen Form zusammen, dass sich Kinder mit unterschiedlichen Eigenschaften positiv ergänzten und bereicherten. Kollektive Spiele sollten dabei stets im Vordergrund stehen, mit dem Ziel, das Kind auf seinen Platz als Teil einer sozialistischen Gemeinschaft vorzubereiten. Schließlich wird das ganze Spiel und alle damit in Verbindung stehenden Vor- und Nachbereitungen, sowie das sich darbietenden Kräfte- und

[316] Vgl. Kowaltschuk, J.I.: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder. Berlin: Volk und Wissen 1978, S. 124.
[317] Ebd.

Mächteverhältnis als eine Art Vorbote für die weitere Entwicklung der jeweiligen Individuen angesehen. Als erste Assoziation für gesellschaftliche Beziehung beschrieb K.D. Uschinski beispielhaft das kommandierende Kind, dem es Probleme bereite, sich in die Gemeinschaft einzufügen.[318] Gelingt es der Erzieherin oder dem Erzieher die Kinder in ihrer Gruppendynamik richtig zu regulieren, werden die Kinder – so das Ziel der pädagogischen Intervention – auch lernen; selbst ihr Verhalten für die Gruppe zu bewerten. Kameradschaft und ein Bewusstsein für ein Gefüge könnten auf diesem Weg erzielt werden.[319] Im Rahmen der Ideologie ist also eine doppelte und miteinander verstrickte Zielsetzung zu erkennen, die dem Spiel als praktiziertes Medium zugesprochen wurde, nämlich die Herausbildung einer individuellen Persönlichkeit zugunsten der kollektiven Gemeinschaft.

> „Besonders bedeutungsvoll aber ist das Spiel für die Charakterbildung der Kinder. Die Gefühle, die die Vorschulkinder zum Ausdruck bringen, wenn sie im Spiel eine Rolle übernommen haben, sind echte, tief empfundene Gefühle. Somit wächst das Kind unmerklich in die Regeln und Normen unserer sozialistischen Gesellschaftsordnung hinein und lernt sie einzuhalten. Darin liegt der große erzieherische Wert des Spiels. Es erzieht und gewöhnt die Kinder daran, gemeinsam zu spielen, mit dem gemeinsamen Spielzeug sorgsam umzugehen, rücksichtsvoll zueinander zu sein und sich in das Kollektiv spielender Kinder einzuordnen.“[320]

Eine Steuerung der pädagogischen Prozesse war, trotz des sukzessiven Aufkommens von Überlegungen zum freien Spiel und zur Emanzipation des Kindes, in den pädagogischen Plänen fest verankert. Insbesondere die Wesensart des Spiels, auf Regeln basierend zu sein und durch emotionale Involvierung den positiven Ausgang desselben zu fokussieren[321], prädestinierte es als Gegenstand der DDR-Erziehungspraxis. So bekräftigte eine der führenden Pädagoginnen der DDR Netti Christensen (vormals Widerstandskämpferin gegen den Nationalsozialismus), auch die

[318] Vgl. Uschinski, K.D.: Werke. Moskau: Verlag der Akademie der Pädagogischen Wissenschaft der RSFSR 1950 (=8), S. 440.
[319] Vgl. Kowaltschuk, J.I.: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder, S. 137.
[320] Christensen, Netti, Inge Gay u. a. (Hrsg): Sozialistisch erziehen - allseitig bilden - auf die Schule vorbereiten. Berlin: Volk und Wissen 1961 (=Diskussionsbeiträge zu Fragen der Pädagogik 26).
[321] Diese Wesensmerkmale erinnern an die oben zitierte Game-Definition von Jesper Juul, die Schwingeler wie folgt zusammenfasst: „Ein Spiel ist demnach ein auf *Regeln* basierendes System. Der Ausgang eines Spiels ist *variabel und quantitativ bestimmbar* (z.B. in Form von Punkten). Dem Ausgang eines Spiels werden unterschiedliche *Wertigkeiten* beigemessen; so kann es negative und positive Ergebnisse geben. Die Spieler unternehmen *Bestrebungen*, den Ausgang des Spiels zu beeinflussen. Die Spieler sind dabei emotional an den Ausgang des Spiels gebunden, wobei das Gewinnen typischerweise positive Emotionen im Gegensatz zu negativen Emotionen beim Verlieren eines Spiels auslöst. Spiele können zudem optional realweltliche, aushandelbare *Konsequenzen* haben, müssen es aber nicht.“ Schwingeler, Stephan: Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse. Bielefeld: Transcript 2014 (=72), S. 44.

Wichtigkeit der Regeln und deren Einhaltung und betonte dabei, dass die Rolle der Erzieher*innen nicht wegzudenken sei, da das Kind von Natur aus zunächst egozentrische Bedürfnisse befriedigte und sich selbst erst durch das positive Einwirken der Erzieher*innen im Gefüge der Wirklichkeit dieser Welt verstehe.[322] Stets unter der hauptsächlichen Prämisse, das Kind für das Gemeinwohl zu prägen, erfolgte die spielerische Ausrichtung, wenn auch – zumindest im Idealfall – die Ausbildung individueller Kompetenzen ebenfalls nicht zu kurz kommen sollte.

Den Weg zur Vermittlung individueller Befähigungen skizzierten auch sicherlich mit gewisser Vorbildfunktion sowjetische Pädagog*innen (wie Makarenko und Krupskaja), indem sie die Wichtigkeit der Erzieher*innen betonten und forderten, dass diese „indirekt auf die Kinder einwirken“ sollten, um „Initiative und Selbstständigkeit“ zu fördern. Gerade im Spiel sei dies besonders gut möglich, da hierin „organisatorische Fertigkeiten“ entwickelt und die Suche „nach Wegen zur Erreichung des Zieles“ befördert würden.[323] Nicht nur Befähigungen und Stärken sollen entwickelt, sondern auch die Ausprägungen von Eigenschaften, die als schlecht bewertet werden, sollen durch die pädagogische Praxis und Einwirkung auf das Spiel gezügelt werden.[324] Bemerkenswert ist, dass diese ideologische Haltung zum Spiel nicht allein von den frühen Aufklärer*innen und Theoretiker*innen um Friedrich Fröbel und anderen beeinflusst war, sondern ebenso von den Ansprüchen und Idealen der Sowjetunion. So wird es als „Verdienst sowjetischer Vorschulpädagogen“ verstanden, dass diese bereits in den 1930er-Jahren die Möglichkeit und Notwendigkeit einer zielgerichteten Einflussnahme auf die Spieltätigkeit des Kindes prinzipiell begründeten. So wiesen sie nicht bloß die soziale Bedingtheit des Spiels nach, sondern begannen damit, effektive Methoden zur pädagogischen Führung dieser Tätigkeit zum erzieherischen Zweck auszuarbeiten. Das Spiel wird darin als „Mittel der allseitigen Erziehung“ betrachtet.[325]

Wie bereits Schiller, der mäßig im Spielekontext der DDR rezipiert wurde, im Hinblick auf den Spieltrieb schrieb, wird er als eine Quelle des Schöpfergeistes angesehen. Auch diese Haltung findet

[322] Vgl. Krecker, Margot: Die Vorschulerziehung in der Deutschen Demokratischen Republik. In: Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. Hrsg. von Edith Barow-Bernstorff, Karl-Heinz Günther u. a. Berlin: Volk und Wissen 1986b. S. 420–485, S. 437. (zit. n. Christensen, Netti: Die Vermittlungsgruppe. "Die Kindergärtnerin", Heft 1/1950)

[323] Vgl. Kowaltschuk, J.I.: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder, S. S. 125.

[324] „Erhält ein Kind immer wieder nur Hauptrollen, dann schaffen wir damit Voraussetzungen für die Entwicklung von Überheblichkeit, Überlegenheitsgefühl und Geringschätzigkeit gegenüber den Gefährten. Solch ein Kind wird einem Diktator ähnlich.“ (ebd., S. S. 136.)

[325] Vgl. Saporoshez, A.W. u. T.A. Markowa: Die Vorschulerziehung in der Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken. In: Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. Hrsg. von Edith Barow-Bernstorff, Karl-Heinz Günther u. a. Berlin: Volk und Wissen 1986b. S. 405–419, S. 417.

sich in den Texten aus der DDR wieder. So vermag das Spiel nach Auffassung der Pädagog*innen nicht allein, die Persönlichkeit im Sinne eines Gemeinwohls zu entwickeln, sondern es vermag auch die eigene Schöpfergabe herauszubilden. In dieser Hinsicht erweist sich die Spielekultur der DDR als durchaus progressiv, nutzt sie doch die, seinen Bürger*innen anhaftende Selbstmach-Mentalität aus und bestärkt geradezu darin, selbst tätig zu werden. Das Tätige und Schöpferische werden als Wesensmerkmal des Spielens mitgedacht und erheben damit die Tätigkeit über das rein Ausführende hinaus. So weist J.I. Kowaltschuk darauf hin, dass es gelte der ausdrucksvollen Kraft der Kinder Raum zu verleihen, da jedes im Spiel seine eigenen Begabungen entdecken könne. Doch auch hierbei ist das Schöpferische an einen pädagogischen Zweck gebunden: Der Ausdruck, der durch das Spiel zu Tage tritt, liefere den Erzieher*innen, so die Auffassung, „das wertvollste Material zum Studium der verschiedenartigsten Erscheinungen des Charakters und Verhaltens der Kinder“[326]. Das ganze Seelenleben, so heißt es weiter, tue das Kind im Spiel dar.[327] In diesem Kontext wird das Spiel also als Zugang verstanden, durch welchen Kenntnisse über die spielende und/oder Spiel schöpfende Person zu Tage treten können.

Die Idealvorstellung von der Nachahmung als Spielform ist lange bekannt und spätestens mit Rousseau und Schiller etabliert. Diese Form der nachahmenden Tätigkeit im Spiel wird durch Kowaltschuk und Krupskaja ebenfalls auf das schöpferische Denken der Kinder zurückgeführt. Demnach wundert es nicht, dass immer wieder die aktive, wenn auch subtile, Einflussnahme der Pädagog*innen unterstrichen wird, gilt es doch im Spiel, die Kinder an die Rollen heranzuführen und die Konflikte zu bewältigen, die im Erwachsenenalter auch Gegenstand der sozialistischen Realität sein könnten.[328] Doch nicht nur auf dem Feld der theoretischen Pädagogik der DDR wurden Schöpfergeist und Kreativität als Werte verstanden. Auch Publikationen explizit für die Bürger*innen greifen selbiges auf. Zahlreiche Bücher und Zeitschriften der DDR geben anschauliche Bastelanleitungen und Ideen vor, wie Spielideen umgesetzt werden könnten. So liefert beispielsweise das Buch „Was spielen wir?“ auf knapp 300 Seiten umfängliche Spielideen, die zwar meist recht simpel, mitunter nur im Entferntesten überhaupt als Spiel zu bewerten sind, jedoch ohne weiteres realisiert werden können. Der Gedanke hinter einer derartigen Veröffentlichung findet sich explizit im Vorwort des Buches. Hierin beschreibt der Autor Rudolf Dietze, dass Spielanleitungen und Spielmaterial nicht allein von Bedeutung sind:

[326] Kowaltschuk, J.I.: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder, S. 136.
[327] Vgl. Ebd.(zit. n. K. D. Uschinski)
[328] Vgl. Ebd., S. 139.

> „Und dabei ist es so leicht, auch ohne derartige Hilfsmittel oder durch Anfertigen bestimmter Materialien eine überraschend große selbst für die lange Dauer eines Ferienaufenthaltes nicht zu erschöpfende Zahl einfacher, lustiger oder komplizierter Spiele aller Art zu veranstalten. Wie groß der Kreis der Anwesenden auch sein mag, für jeden Geschmack gibt es genügend Möglichkeiten, sich auf diesem Wege angenehm zu unterhalten. Schließlich soll doch das Gesellschaftsspiel mit dazu beitragen, Menschen die sich noch fremd sind, einander näherzubringen.“[329]

Die Aufforderung, nicht nur im Spiel, sondern auch in der Herbeiführung des Spiels selbst kreativ tätig zu werden, wird den Bürger*innen explizit nahe gebracht. Im Gesamtbild zeigt sich hierbei, dass es nicht der Gegenstand Spiel als solches gewesen ist, um den sich die pädagogischen Diskurse innerhalb der DDR drehten, sondern vielmehr war es die ideologische und darin auf einen zweckorientierte Ausrichtung, die das Spiel profilierte. Die Zweckgebundenheit des Spiels, wie sie schon Schleiermacher in Kritik genommen hat und wie es auch in den Debatten der heutigen Zeit immer wieder in den Vordergrund tritt, scheint im Sinne der sozialistischen Logik nachvollziehbar. Allerdings widerstrebt diese Haltung dem Spiel, das – gerade für Kinder – nur um seiner selbst willen passiert. Diesbezüglich wirkt es so, als begab sich die damalige Argumentation in ein Dilemma, denn einerseits bestrebt sie, sich von den Vorwürfen des Materialismus – wie sie in der Bundesrepublik mitunter laut wurde – abzugrenzen, damit nicht alles nach Wert zu bemessen, gleichsam aber sollte das Spiel nicht bloßer Zeitvertreib, sondern auch Bildungsmethode sein und eben gerade damit einen dezidierten Wert ausweisen. Die psychologischen Strömungen, die sich in der DDR der Pädagogik widmeten, schienen dies zu erkennen:

> „Die Spieltätigkeit stellt eine wesentliche Form der Auseinandersetzung des Kindes mit seinen konkreten Lebensbedingungen und damit wichtige Grundlage für seine Persönlichkeitsentwicklung dar. Das Spiel ist eine Tätigkeit, die nicht wegen eines angestrebten materiellen oder ideellen Resultats und ursprünglich auch nicht wegen der damit verbundenen psychischen Veränderung des Subjekts (Kenntnisaneignung, Einstellungsbildung u.a.), sondern gewissermaßen um ihrer selbst willen durchgeführt wird.“[330]

[329] Dietze, Rudolf: Was spielen wir? Berlin-Treptow: Verlag Tribüne 1971, S. 13f.
[330] Lompscher, Joachim u. Adolf Kossakowski: Persönlichkeitsentwicklung in unterschiedlichen Tätigkeitsarten. In: Psychologische Grundlagen der Persönlichkeitsentwicklung im pädagogischen Prozeß. Hrsg. von Adolf Kossakowski, Horst Kühn u. a. Berlin: Pahl-Rugenstein Verlag 1977. S. 65–106, S. 67.

Die Autoren Lompscher und Kossakowski gehen an dieser Stelle sogar noch weiter und rücken gerade, was im Grund klar zu sein scheint, jedoch in der spielbezogenen Literatur der DDR nur vereinzelt berücksichtigt wurde, nämlich dass Spiel nicht ausschließlich eine Betätigung von Kindern ist. Zwar gelingt ihnen diese Positionierung, gleichwohl scheint auch nach ihrer Ansicht das Spiel der Erwachsenen nur als Kontrapunkt zur Arbeit legitim, ein Dualismus der bereits durch Kant dargestellt wurde:

> „Es wäre jedoch nicht richtig, das Spiel nur als Domäne des Kindes anzusehen. Auch der Jugendliche und der Erwachsene spielen – natürlich in anderen Formen, mit anderen Inhalten, mit anderem Stellenwert dieser Tätigkeit. Die Haupttätigkeit ist hier die Arbeit (z.T. auch die Lerntätigkeit), und das Spiel dient mehr der Entspannung und Erholung, dem Ausgleich.“[331]

Von einigen Ausnahmen abgesehen findet sich in der spielbezogenen Literatur der DDR durchgängig die Beschreibung einer zielgerichteten und zweckorientierten Ausrichtung des Spiels. Dabei steht, wie oben geschildert, vor allem eine Wertevermittlung für Kinder im Vordergrund, die sich aus dem Wertekanon der DDR speist und insbesondere auf das Kollektiv abzielt. Auch Werte wie die Bindung an die Arbeiterklasse und der Schutz der Umwelt[332], lassen sich ebenfalls recht häufig antreffen. Nichtsdestotrotz ist die Annahme zulässig, dass das in zahllosen Publikationen wiederkehrende Bekenntnis zur Relevanz des Spiels für die sozialistische Idee, nicht allein als themenrelevante Glaubensfrage zu bewerten ist, sondern gleichwohl als eine Art Norm oder *common sense* betrachtet werden muss, die die Publikation als solche rechtfertigt. Zwar findet sich eine Vielzahl von Erklärungen, in wieweit das Spiel als sozialistisches (und damit ideologisches) Instrument zum Einsatz kommen kann, doch gerade darum wirken Textzeilen wie die folgende eher als wären sie Usus der entsprechenden Zeit:

> „[Das Spiel] ist ein wichtiges Mittel der sozialistischen Erziehung. Im Spiel gestaltet das Kind seine Umwelt, indem es gewonnene Vorstellungen und Kenntnisse anwendet.“[333]

---

[331] Ebd.

[332] Insbesondere in der Literatur für Vorschul- und Grundschulerziehung finden sich etliche Hinweise darauf, wie die gemeinschaftliche Erziehung auf ein Miteinander und eine Erziehung im Bewusstsein für die Natur angestrebt werden. „In unserem sozialistischen Staat dienen die Natur und ihre Reichtümer dem werktätigen Volk. Ihr Schutz, ihre Pflege und ihre zweckmäßige Nutzung sind im Interesse des Wohlergehens der Bürger und der kontinuierlichen Entwicklung der Volkswirtschaft in der Verfassung der Deutschen Demokratischen Republik als grundsätzlicher Auftrag an alle Glieder der Gesellschaft verbindlich festgelegt…“ (Pradel, Walter, Ernst Heumann u. Marga Arndt: Aufgaben und Übungen zur Vorschulerziehung. Methodik des Bekanntmachens mit der Natur. Berlin: Volk und Wissen 1975, S. 9.)

[333] Pfütze, Renate u. Ilse Wendel: Bildungs- und Erziehungsplan des Kindergartens, S. 16.

Die Annahme begründet sich durch zwei Betrachtungen. Zum einen ist es wahrnehmbar, dass die ostentative Betonung sozialistischer Relevanz der Spiele im Zuge der Jahre etwas zurückgeht. Während in den 1960er-Jahren nicht bloß der zitierte Bildungs- und Erziehungsplan, sondern auch die pädagogische Fachliteratur nicht müde wurde, den Sozialismus als höheres Ziel des Spielens zu betonen, erweist sich spätere Literatur als deutlich moderater im Hinblick auf diesen Gesichtspunkt. Schon in den 1970er- und erst recht den 1980er-Jahren lässt sich ein weitaus weniger politisierter Ton nachweisen, indem immer noch betont wird, dass Spiele einem „humanistischen Gedankengut entsprechen“[334] müssen, sie doch nicht mehr allein im Dienste einer sozialistischen Formung beschrieben werden.

Andererseits lässt sich feststellen, dass – gerade mit Blick auf das vorliegende Kernthema – Brettspiele nur selten politisch durchsetzt waren. Gerade im Vergleich zum Deutschen Reich von 1933 bis 1945, wo Propagandaspiele durchaus zur Prägung der Jugend gehörten, findet sich eine derartige Nutzung des Spiels in der DDR nur selten. Zwar betonte Spielebastler Herr S. im Gespräch, dass er den Eindruck hatte, dass es durchaus „sozialistisch angehauchte“ Spiele gegeben habe, er jedoch stets einen großen Bogen um selbige machte. Auf die Nachfrage, welche er damit meinte, konnte er jedoch keines konkret benennen.

> „Herr S.: …also wenn es etwas zu kaufen gab in den Spielzeuggeschäften, dann war das ja ganz schnell wieder ausverkauft beziehungsweise das, was politisch hinterlegt war, das hat man sich dann schon gar nicht mehr angeguckt. Ich jedenfalls nicht. Ich wollte mit diesem politischen Zeug nichts zu tun haben. Und das wurde ja immer versucht, irgendwie ein Klassenstandpunkt in die Spiele zu hinterlegen. […] Das war so mein Eindruck, also was an neuen Spielen so raus kam, wo so Denkspiele waren, da war das so meine Einstellung dazu. Ja.
>
> Thiele-Schwez: Ach so. Haben Sie da ein konkretes Beispiel im Auge?
>
> Herr S.: Jetzt nicht. Nein. Also solche Spiele habe ich mir nicht gegönnt.“[335]

Auch Herr Z. mutmaßt im Hinblick auf eines der von ihm damals erworbenen DDR-Brettspiele *Chance und Logik*, welches er später zu einem *Monopoly* umfunktionierte, dass darin eine subtile Botschaft enthalten gewesen sein könnte, die den Spieler*innen suggeriert, mit Logik stets besser durchs Leben zu kommen.

[334] Dietze, Rudolf: Was spielen wir?, S. 15.
[335] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. 2014. Zeile 100-104.

> „…uns fiel dann auf, dass also eigentlich das Spiel mit Logik in der Summe immer etwas besser abschnitt als das mit der Chance. Im Nachgang hatte ich mir dann irgendwann mal gesagt, das ist bestimmt gewollt, dass man so etwas planen kann, aus heutiger Sicht sicherlich, dass die Chance also mal klappt, aber zum größeren Teil eben nicht, also man die Logik benutzen sollte. Ich nehme mal an, so wie wir heute wissen aus DDR-Zeiten, auch Spiele hatten – ihre tiefere Logik und ihren tieferen Sinn. Nun weiß ich zwar trotzdem nicht, ob ich das nun nachträglich rein trete. Ich kann mich aber erinnern, dass eigentlich immer Logik vorteilhafter war als Chance zu nehmen.“[336]

Ganz auffällig zeigte sich in jedem Fall, dass die interviewten Bürger*innen der DDR in der Rückschau durchaus die Annahme an den Tag legten, dass verfügbare Brettspiele einen politisierenden Unterton gehabt haben könnten, mehr als die bloße Annahme jedoch diesbezüglich nicht blieb. So lässt sich ganz gegenteilig sogar behaupten, dass für einen derart politisierten Staat der Bereich der Spiele verhältnismäßig unberührt blieb von eben jenen indoktrinierenden Bestrebungen. Wenngleich sich trotzdem Brettspiele nachweisen lassen, deren Narration sich um die Qualitäten und Errungenschaften des eigenen Landes oder seiner sowjetischen Freunde drehten. Derartige Spiele bilden jedoch die verschwindende Ausnahme von tausenden[337] vorhanden Brettspielen, die in der DDR produziert wurden.

[336] Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. 2014. Zeile 3.

[337] Die genaue Zahl der in der DDR produzierten Brett- und Gesellschaftsspiele ist nicht bekannt und hängt natürlich stets davon ab, was hierbei mit ein- und ausgeklammert wird. Schätzungen des Spielesammlers Rudolf Rühle belaufen sich auf etwa 3.200 Stück. J. Peter Lemcke geht sogar von mehr als 8.000 aus, wobei er seinen Spielebegriff auch deutlich weitläufiger definiert und sogar Abziehbilder mit inkludiert (Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 103.).

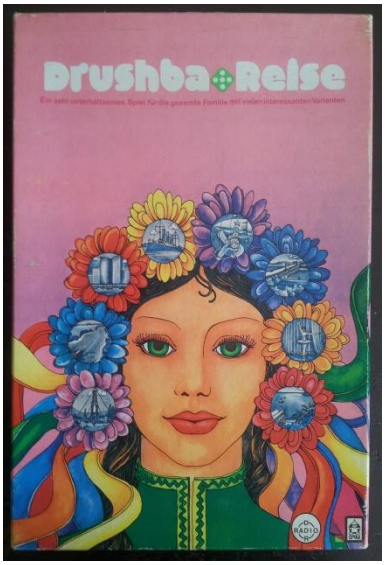


Abbildung 8: Spielkarton *Drushba Reise* | Foto: Martin Thiele-Schwez.

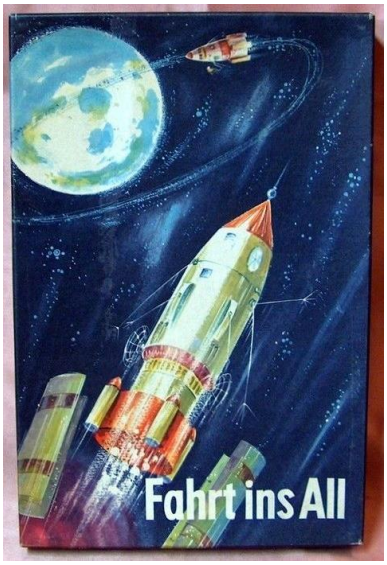


Abbildung 9: Spielkarton *Fahrt ins All* | Internetscreenshot.

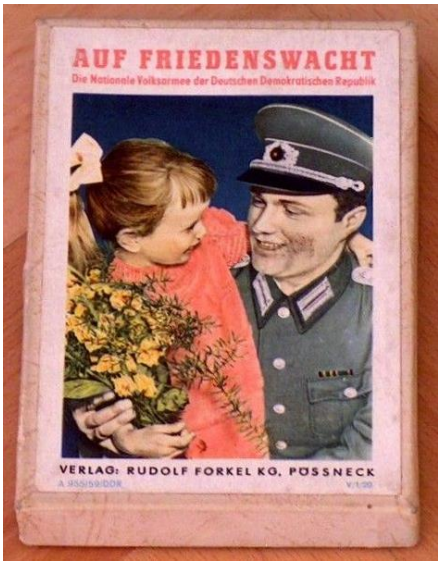


Abbildung 10: Kartenhülle *Auf Friedenswacht* | Internetscreenshot.

Die beiden Brettspiele *Drushba Reise* und *Fahrt ins All* sowie das klassische Quartett-Spiel *Auf Friedenswacht* sind drei Beispiele, die gewissermaßen als ideologische beziehungsweise ideologisierende Medien interpretiert werden könnten – Medien, die einer politischen Haltung dienen.

Als „unterhaltsames und interessantes Kombinationsspiel für die ganze Familie“ bezeichnet sich *Drushba Reisen* und nimmt seine Spieler*innen mit auf eine Reise durch „das große Land Sowjetunion“[338], wobei neben geografischen und verkehrstechnischen Besonderheiten auch die Errungenschaften des Kommunismus und Sozialismus erklärt werden. Zwar handelt es sich im Grunde einmal mehr um ein simples Würfelspiel, doch lobt es auf der Ebene der Narration die Besonderheiten und Qualitäten der SU. Die verhältnismäßig hohe Produktionsqualität, der Umfang der Spielmittel, die weit überdurchschnittliche Spielplangröße und die auffällig ausgearbeitete Gestaltung lassen den begründeten Schluss zu, dass es sich bei *Drushba Reise* um ein Spiel handelt, das nicht nur eine Ausnahme im gesamten Spieleangebot der DDR darstellte, sondern auch zur damaligen Zeit der gemeinen Bevölkerung kaum zugänglich gewesen sein muss. Darüber hinaus kann der Rückschluss gezogen werden, dass mit *Drushba Reise* versucht wurde, das gewisse Fernweh einiger Bürger*innen und das präsente Thema der Reisefreiheit in einem positiven Kontext zu thematisieren. So lässt sich in diesem Zusammenhang nämlich durchaus eine Art subtile Beschränkung, möglicherweise gar Zensur erkennen, da im Laufe der Jahre einige Themen (wie eben

[338] Spika VEB Plasticart (Hrsg): Drushba Reise Anleitungsblatt. Karl-Marx-Stadt: Spika VEB Plasticart.

das Reisen) nicht mehr Gegenstand von Brettspielen waren. Wo in den frühen Jahren der DDR-Spiele wie *Eine Reise durch Thüringen*, *Ein Bummel um die Welt* oder *Tiere in Afrika* noch ganz unverfänglich produziert wurden, änderte sich das Angebot im Laufe der Jahre doch erheblich. Reisespiele mit Regionalbezug wurden aufgrund der Abschottung zum Westen zwangsläufig angepasst, Bundesländer wurden nunmehr Bezirke und einige Titel verschwanden aufgrund zunehmender Reisebeschränkung komplett, so dass zeitweise das Thema Reise komplett aus den Angeboten gestrichen wurde. Die anhaltende Reiselust jedoch, so ist anzunehmen, brachte dann doch Spiele wie *Reiseland DDR* oder eben *Drushba Reisen* zurück ins Programm und thematisierte die Chancen und Möglichkeiten, welche den Bürger*innen doch zugänglich waren.[339]

Neben reiner Heimatkunde war zur Zeit des Kalten Krieges natürlich auch der Weltraum ein äußerst populäres und im politischen Kontext gleichsam umkämpftes Thema. Als „neuartiges Würfelspiel für junge Kosmonauten ab acht Jahren an“[340] wird das Brettspiel *Fahrt ins All* beschrieben, welches vom Hugo Gräfe Spieleverlag veröffentlicht wurde. Auch hier liegt der Schluss nahe, dass das Thema zwar von Relevanz war und auch der mitunter interessierten Bevölkerung spielerisch vermittelt werden sollte, das Spiel selbst jedoch kaum auf die Tische der privaten Bevölkerung gelangte. Dies lässt sich erahnen, da das Spiel selbst heute äußerst rar ist und seine Spielfiguren aufwändige Anfertigungen darstellen, die über die in der DDR meist universell genutzten Standardfiguren hinausgingen. Mit kleinen Plastik-Kosmonauten, die in entsprechende Mini-Raketen gesetzt werden, fliegen die Spieler*innen in diesem Brettspiel durchs All. Auch hier kam man über die Mechanik des Würfelns und Setzens noch nicht hinaus, wenn auch Thematik und Fertigungsqualität verhältnismäßig ausgesucht erscheinen.

Als drittes ausgewähltes Beispiel für ideologische Spiele soll *Auf Friedenswacht* herangezogen werden. Dabei ist zu bemerken, dass die NVA als Thema für Spiele doch einige Male erschien und damit als einziges Thema bezeichnet werden kann, das vermehrt Einzug in ideologisierende Spiele hielt. Die Spiele, die dabei erschienen, waren jedoch nur selten als eigenständige Gesellschaftsspiele (wie im Fall von *Auf Friedenswacht*) zu bewerten, sondern waren viel mehr Teil von Druckerzeugnissen. So veröffentlichte der 1950 gegründete Verlag die Junge Welt Kinder- und Jugendzeitschriften, welche für ihre Leser*innen Spiele bereithielten. Die NVA war hierin gelegentlich in mittelbarer oder unmittelbarer Form zum Thema erwählt wurden. Spiele wie zum Beispiel das

[339] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR. "Mit der Wende kam das Ende". Lexikon. Chemnitz: Firmenverbund solaris 2014, S. 12.
[340] Hugo Gräfe Spieleverlag (Hrsg): Fahrt ins All Spielanleitung. Dresden: Hugo Gräfe Spieleverlag.

Manöver-Spiel, *Auf Wacht für den Frieden* oder *Sie schützen unsere Heimat* sollten die Haltung der Kinder prägen.[341] Da sich die DDR als Staat des Friedens verstand, galt natürlich auch die NVA als Organ für den Frieden, wie es der Name des entsprechenden Quartetts unterstrich. Dieser Brückenschlag half zudem zu erklären, warum Kinder, die als friedfertige Sozialist*innen erzogen werden sollten, die Möglichkeit bekamen, Spiele oder Spielzeug mit militärischem Hintergrund in die Hände bekommen sollten. So erklärt die 1958 im Leipziger Fachbuchverlag erschienene Publikation „Spielzeug", circa zwei Jahre nach der Aufstellung der NVA, warum nationales Militärspielzeug für Kinder relevant sei:

> „Für die Verteidigung der Heimat treten die Söhne unserer Arbeiter und Bauern in die Reihen der Nationalen Volksarmee, deren Charakter sich schon durch die soziale Zusammensetzung des Offiziers- und Unteroffizierskorps von den Armeen des kapitalistischen Lagers grundsätzlich unterscheidet. Unsere Kinder sehen auf der Straße Angehörige der Volksarmee und der Kampfgruppen, sehen Waffen und militärische Fahrzeuge. Die militärische Ausrüstung gehört schon von früh auf zur Umwelt des Kindes. Mit dieser Umwelt setzt es sich auseinander. Es will darüber von den Erwachsenen orientiert sein und bezieht diese Umwelt in seine Spiele ein."[342]

Auf Friedenswacht bediente sich dem Narrativ NVA in Form eines Quartetts. Diese Spielform war prädestiniert, um die Einheiten und Systeme der Volksarmee darzustellen und den Kindern bekannt zu machen, so wie es ideologisch vorgesehen war. Gerade die altbekannten Spielmechanik des Quartettspiels eignete sich hervorragend. um darin Inhalte abzubilden und in einer gewissen Breite darzustellen.

Am Rande soll erwähnt sein, dass dem Quartett in der Spielekultur der DDR eine besondere Stellung zukam. Es kann als der einzige Typ von Gesellschaftsspielen bezeichnet werden, in welchem die DDR eine Vorreiterstellung einnahm. Quartette wurden in großer Stückzahl angefertigt und wiesen eine ausgesprochen hohe Produktionsqualität auf. Obendrein eigneten sich die Quartette dazu, die im Vorfeld beschriebene Zielsetzung der didaktischen Vermittlung zu implementieren. So gibt es kaum ein Thema mit Relevanz für den Arbeiter- und Bauernstaat, welches nicht auch in einem Quartett aufgearbeitet wurde. Ob berühmte Schriftsteller*innen, Bauwerke, geografische Besonderheiten oder eben auch die NVA, nahezu alles fand sich in Form eines Quartetts wieder. Dabei wurde in erster Linie die klassische Form des Kartenspiels, mit dem Ziel, vier vom gleichen Typ zu entdecken,

[341] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 13.
[342] Döbrich, Hans, Charlotte Elsner u. a.: Spielzeug. Leipzig: Fachbuchverlag 1958, S. 119–121.

gespielt. Neben Bildern fanden sich nicht selten Erklärtexte, welche Hintergrundinformationen bereitstellten. Auch der Spielesammler Rudolf Rühle berichtete im Interview von dieser Domäne der Spielkartenproduktion und ging dabei explizit auf das Spiel *Auf Friedenswacht* ein.

> „Rühle: Über die NVA. Was die NVA für Truppengattungen hatte, was sie alles Tolles machen und so. Das ist dann wieder Geschichtskenntnisse […]
>
> Thiele-Schwez: Also zu allem was man sich erdenken kann gab es ein Quartett?
>
> Rühle: So ungefähr. Man konnte nicht nur Quartett damit spielen. Es gab auch Spielregeln für Frage und Antwort, für Quiz-ähnliche Sachen. Meistens war noch eine Schwarze-Peter-Karte dabei, aber muss ich jetzt sagen, das war dann ein positiver Schwarzer Peter. Also sozusagen ein Trumpf. Wer die zum Schluss hatte, der hatte gewonnen. Beim Lenin-Quartett, wäre schlecht, wenn derjenige, der Lenin hat, verloren hätte.“[343]

Bemerkenswert ist es, dass gerade das Quartett in der DDR einen derart großen Stellenwert in der industriellen Produktion erreichte und damit kaum in handgefertigter Gestalt von den Bürger*innen aufgelegt wurde. Diese Beobachtung entbehrt allein daher nicht einer gewissen Ironie, da sich die Idee der Quartette Mitte des 19. Jahrhunderts gerade durch die zahlreichen kunstfertigen Bürger*innen verbreiteten, die dieses Spielprinzip grundsätzlich händisch anfertigten. Normale Spielkarten dienten hierfür meist als Grundlage. Erst durch ihre Popularität unter der Bevölkerung wurde das Spielprinzip mit in die Programme der Hersteller aufgenommen. Johannes Hesse (der Vater von Hermann Hesse) erwähnt das Spielprinzip erstmals 1878 im Buch „Das Spiel im häuslichem Kreis“ und geht dabei nicht bloß auf die Regeln ein, sondern erklärt initial, wie man das Spiel selbst anfertigt und für welche Themen es sich eignete.[344] In der DDR jedenfalls wurde es für diverse Themen herangezogen und fand Einsatz zur Vermittlung von Kulturthemen, Naturkunde oder eben auch staatsrelevanten beziehungsweise ideologischen Thematiken, wie der Armee.

In Anbetracht der pädagogischen Ausrichtung der DDR, lag die ideologische Stoßrichtung der produzierten Spiele insbesondere in ihrem Vermögen Inhalte zu vermittelten oder dies zumindest vorgeblich tun zu können. Waren auf Spielkarten also Personen der Zeitgeschichte, Tiere oder Pflanzen abgebildet, konnte der einfache Schluss gezogen werden, dass jenes Spiel zum entsprechenden Thema einen didaktischen Mehrwert anböte. Dass sich in diesem Zusammenhang allein harmlose Themengebiete in Stellung brachten und in der Industrie durchgesetzt werden

[343] Thiele-Schwez, Martin: 16. Interview - Rudolf Rühle 2012. Zeile 17-19.
[344] Vgl. Rühle, Rudolf: Selbst ist der Spieler. In: Spielbox (2012). S. 36–37, S. 37.

konnten, liegt auf der Hand. Auch wenn es zeitweise eine Zahl an Spielen gab, welche die NVA thematisierten, waren Kriegsspiele beispielsweise nicht im Programm. Zwei wesentliche Gründe lassen sich hierfür benennen. Einerseits konnte ein Staat, der sich selbst als Friedensstaat begriff, nur schwer argumentieren, dass Kinder schon frühzeitig mit der Lebensrealität militärischer Konflikte konfrontiert werden sollten. Insbesondere galt es hierbei, eine Abgrenzung zur vergangenen Nazizeit herzustellen, wo militärnahes Spiel weitaus salonfähiger war. Zum Zweiten jedoch erwies sich für die gesamte Spielwarenproduktion, dass das Spiel, das eine bestimmte Armee, nämlich die NVA als Gegenstand hatte, gänzlich ungeeignet war, um es zu exportieren. Schließlich fällt die Verbindung zwischen Nation und Militär bei Spielwaren aus fremden Ländern weg und macht selbiges damit weitaus unattraktiver für ausländische Zielgruppen. Ab Mitte der 1960er-Jahre gab es damit kaum noch Spielwaren, welche im militärischen Kontext angesiedelt waren.[345] Spiele, welche in abstrakter Form den Krieg spielten, wie beispielsweise *Schach*, blieben selbstverständlich erhalten und wurden mit ungetrübtem Interesse gespielt.

War ein Spiel abstrakt, also auf narrativer Ebene weniger ausgeprägt, konnte es weitaus leichter in die Produktion gelangen als ein Spiel mit narrativer Ebene, welches nicht unmittelbar mit dem sozialistischen Leitbild konform ging. Spiele mit Bezügen zur realen Lebenswirklichkeit fanden sich daher meist allein auf dem Feld der Kinderthemen. Dies zeigt sich am eindrücklichsten anhand von Wirtschaftsspielen, welche nicht nur von der Spielart komplex sein konnten, sondern auch das Thema Geld und Handel auf den Tisch brachten. „Wirtschaftsspiele waren nicht erlaubt.“[346], formuliert Herr W., ehemaliger Betriebsdirektor des VEB Spielwerk Spika in einem Brief über die Entwicklung des VEB Spielewerke in Karl-Marx-Stadt. Auch Sylke Fritzsche zitiert Herrn W. damit, dass er Spiele mit kapitalistischem Charakter, in denen es zum Beispiel um Immobilienhandel oder ähnliches ging, als verboten deklarierte, wobei ungeklärt bleibt, wie ein solches Verbot aussah.[347] Anzunehmen ist, dass die strukturellen Vorgaben der Verbunde aus VEB bereits klar werden ließen, welche Themen gewünscht waren und welche Themen als unerwünscht galten. Bürokratische Kontrollketten sorgten letztlich dafür, dass sich die Entwicklung und Produktion gewissermaßen selbst regulierten und vermeintlich fragwürdige Themen schon bei der ersten Ideenfindung verworfen wurden. Eng verwandt, da ebenfalls vom kapitalistischen Leitmedium Geld geprägt, ist das Glücksspiel. Ihm kam im DDR-Kontext eine ganz eigene Stellung zu, da es grundsätzlich untersagt war, gleichwohl auch von Seite des Staates, in Form von Fernsehlotterien und Pferderennen,

[345] Vgl. Havenstein, Bernd: DDR Spielzeug, S. 106.
[346] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt. Brief 2000.
[347] Vgl. Fritzsche, Sylke: Zur Soziologie des Spiels, S. 94.

betrieben wurde.[348] Doch um das Dilemma aufzuzeigen, in welches Glücksspiele die DDR Bürger*innen versetzten, muss nicht einmal die Makroperspektive auf den Staat gerichtet werden. Auch im kleinen Kreis wurden Glücksspiele betrieben, ewige Klassiker wie *Roulette* wurden sogar aufgelegt und verbreitet. Gleichwohl entsprach diese Spielform nicht dem Wertekanon sozialistischer Pädagog*innen, welche implizit an die Industrie, die Politik und die Konsument*innen appellierten:

> „Hasardspiele um Geld haben in unserer Gesellschaft nichts zu suchen. Aber nicht die Spielart selbst, sondern die Menschen lassen ein Spiel erst dazu [zur Manie] werden. Die Gefahr, daß ein an sich unterhaltendes Spiel in unverantwortlicher Weise mißbraucht wird, ist vorhanden. […] Die Aufgabe, zu verhindern, daß es zum Mißbrauch von Spielen kommt, liegt vor allem bei den Menschen selbst, die sich mit ihnen beschäftigen.“[349]

4.2. Zugänglichkeit für Bürger*innen

Im Vorfeld konnte dargelegt werden, dass die Kulturpolitik der DDR dem Thema Spiel einen insgesamt recht hohen Stellenwert einräumte. Insbesondere als Interventionstechnik zur Kindererziehung sollte das Spiel als probates Mittel verwendet werden. Doch lässt dies noch keine Schlüsse auf die Lebensrealität der Bürger*innen zu. Denn auch wenn der gute Wille in den Kreisen der Pädagog*innen nachweisbar ist, beeinflusste das die Produktionspraxis und die Zugänglichkeit von Spielen für die Bevölkerung nur bedingt. So skizzierten mehrere der befragten Bürger*innen ihre Erinnerungen an die Spielelandschaft eher als aktive, praktische und körperliche Handlung. Spielen wurde nicht selten eher mit Sportspielen assoziiert (gerade beim Herumtollen als spielerische Praxis ist der Gedanke an *Illinx*[350], wie Caillois es nennt, recht nahe) und weniger mit dem gemeinschaftlichen Brettspiel:

> „Es wurden mehr Sportspiele, ich habe mehr Sportspiele gespielt, mehr im Freien, mehr Klettern und Hüpfen und weniger zu Hause. Computerspiele und so was gab es ja gar nicht. Und als Brettspiele haben wir manchmal *Mensch ärgere Dich nicht* manchmal gespielt. […] In

[348] Als vertiefender Beitrag zum Thema Glücksspiel in der DDR ist zu empfehlen: Merkel, Marcus: Glücksspiel in der DDR. In: Vergnügen in der DDR. Hrsg. von Ulrike Häußer u. Marcus Merkel. Berlin: Panama Verlag 2009. S. 125–142.
[349] Dietze, Rudolf: Was spielen wir?, S. 15.
[350] Vgl. Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, S. 32.

> der Familie oder mit meinem Onkel dann auch, der hat mir so Kartentricks gelernt oder so oder mit der Schwester *Rommee* oder Kartenspiele.“[351]

Diejenigen Personen, welche Brettspiel als Freizeitbeschäftigung für sich entdeckt haben, waren nicht nur in der Minderheit, sondern mussten sich obendrein in einem Umfeld zurechtfinden, dass alles andere als ein breites Angebot an originellen Spielideen bereithielt. Herr L., ein sehr aktiver Spielebastler, skizzierte seine Wahrnehmung der Situation wie folgt:

> „Die Spielelandschaft in der DDR, die war sehr dröge und trocken, muss ich echt sagen. Es gab sagen wir mal - nicht jede Menge - aber es gab einige Kinderspiele. Aber darauf beschränkte sich im Wesentlichen das ganze Angebot. Also das waren vor allen Dingen so Sandmannspiele. Aber im Endeffekt waren das Mensch-ärger-dich-nicht-Spiele - also solche Laufspiele und solche Sachen.[352]

Diese Einschätzung wiederholte sich in einer Vielzahl der Gespräche. Wurden Brettspiele genannt, so beschränkte sich das Repertoire der Bevölkerung in der Regel auf die ewigen Klassiker wie *Halma*, *Mensch ärgere Dich nicht*, *Dame*, *Mühle*, *Schach* und die üblichen Kartenspiel Variationen wie *Skat* und andere. Darüber hinaus lag in den meisten Haushalten mindestens eine sogenannte Spielebox vor, welche oftmals neben eben jenen Klassikern auch noch mit einem der, wie es im Interview heißt, „Laufspiele“ aufwartete, deren Spielmechanik kaum über das einfache Würfeln und Setzen hinaus gingen.

Auffällig ist im Hinblick auf den Zugang der Spiele auch, dass diejenigen Personen, welche in größeren Städten der DDR lebten, wie Dresden oder Berlin, doch ab Mitte der 1970er-Jahre durchaus die Möglichkeit hatten, einem Spieleangebot habhaft zu werden. Hingegen war es dem Bevölkerungsteil ländlicher Regionen weitaus schwieriger möglich, an das geringfügige neuartige Angebot zu gelangen. Dies zeigt sich vor allem daran, dass ein großer Teil der interviewten Personen sagte, dass es Spieleläden eigentlich nicht gegeben habe. Gegenteiliges berichteten einige Personen der städtischen Bevölkerung:

> „Also hier in Dresden mit Sicherheit. Wir sind Dresdner. […] Es könnte so sein, dass wir es zu Weihnachten oder zum Kindergeburtstag gekauft haben. Ich gehe mal davon aus, mit großer Wahrscheinlichkeit aber im Zentrum-Warenhaus, wo dort eigentlich die größte Spielwarenabteilung existiert hat. Also woanders wüsste ich jetzt auch nicht, wo es in

[351] Thiele-Schwez, Martin: 20. Interview - Frau C. 2014. Zeile 4-6.
[352] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. 2012. Zeile 15.

großem Umfang Spiele gegeben hätte. […] Wenn wir es dann im Kaufhaus gekriegt haben, haben wir es gekauft. Wir hatten hier ja noch, muss ich dazu sagen, in unserem Gebiet ein privates Kaufhaus, das so genannte Kaufhaus Günter, das hatte auch eine Spielwarenabteilung, war klein, allerdings fein. Allerdings Wunder vollbringen konnten sie natürlich auch nicht. […] Aber die hatten eine Spielwarenabteilung zu DDR-Zeiten, dort konnte man zumindest einmal gucken gehen, ob es etwas gibt, wo es woanders nicht gibt…“[353]

Was vom überwiegenden Teil der befragten Personen skizziert wurde, war das Bild eines wenig umfassenden Angebots. So zeigte sich, dass es die Spiele, die neu auf den Markt gebracht wurden, dann nicht selten in großen Mengen und weiterer Verbreitung vorlagen. So überrascht es nicht, wenn man bestimmte Brettspiele oder Spieleboxen gleich in vielen Haushalten wiederfinden konnte. Seltene Spiele, die es auch in einer nicht zu unterschätzenden Zahl gab, standen der normalen Bevölkerung hingegen kaum zur Verfügung. Einen nicht zu vernachlässigenden Teil der produzierten Spiele, habe die DDR-Bevölkerung niemals zu Gesicht bekommen, behauptet J. Peter Lemcke. Er skizziert die Verteilung der produzierten Spiele wie folgt:

Abbildung 11: Vertrieb der DDR Spieleproduktion, Martin Thiele-Schwez (nach Lemcke 2005 S. 110.).

[353] Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. Zeile 6 - 13.

Nach der Einschätzung von Lemcke wurden circa 50 Prozent aller in der DDR produzierten Spiele in die UdSSR exportiert.[354] Die übrige Hälfte lasse sich in etwa dritteln. Mehr als ein Drittel wäre, so Lemcke, bevorzugten Schichten der Partei und den Funktionärskadern zu Gute gekommen, ein weiterer Teil sei an andere Bruderstaaten, Konsum und HO geliefert worden. Das letzte Drittel bliebe für Messebestellungen zur besonderen Verwendung und mit Glück anteilig für private Spieleläden.[355] Von der ungefähren Einteilung mag Lemcke hier richtig liegen, gleichwohl erscheint die Darstellung gleich etwas weniger tyrannisch, ordnet man die „bevorzugten Schichten“ und „Funktionärskader“ richtig ein. Hierbei handelt es sich nämlich höchstwahrscheinlich um die in der DDR gesetzte Norm, dass Spieleproduktionen direkt anteilig an Kindergärten, Schulen und Pionierheime verteilt wurden, folglich unmittelbar den Kindern zu Gute kamen. Eine Norm, die im Sinne der staatlichen Ausrichtung folgerichtig scheint, wenn auch nach marktwirtschaftlichen Maßstäben damit die Belieferung der Spieleläden kürzer treten musste. In jedem Fall ist sicher, dass die Belieferung der Läden recht unzureichend war, weswegen die Bevölkerung – wenn überhaupt der Wille da war – nur mit Mühe brandneue Spiele ihr Eigen nennen konnte.

Lemcke forschte gemeinsam mit Rudolf Rühle am Thema der Spieleproduktion der DDR und gehört zu den wenigen Autor*innen, die überhaupt eine Bewertung dieses Kulturzweiges abgegeben haben, auch wenn die Quellenlage noch recht unzureichend war und noch immer ist. Gerade darum lässt seine Einschätzung der Lage, aus wissenschaftlicher Sicht, einige Fragen offen. So gibt Lemcke im vorliegenden Artikel nahezu keine Quellen für die oben zitierte Einteilung an, was die Nachprüfbarkeit nur schwer möglich macht, im Sinne der Annäherung mithilfe des New Historicisms aber auch nicht zwingend notwendig scheint. Obendrein ist offensichtlich, dass sich die Produktions- und Vertriebsverhältnisse im Laufe der über 40 Jahre, in denen die DDR existierte deutlich verändert haben – gleichwohl ordnet Lemcke seine Bewertungen nur vereinzelt zeitlich ein. Dies wiederum macht es schwierig, seine Situationsbeschreibung in ihrer kontextuellen Rahmung zu erfassen. Anzunehmen ist jedoch, dass er sich auf die 1980er-Jahre bezieht, da hierzu das meiste Quellenmaterial vorliegt, auf das vergleichbare Bezüge hergestellt werden können. Jener Anekdote – wie es im New Historicism heißen würde – steht eine andere gegenüber.

[354] In Einzelfällen gab es auch große Exporte nach Saudi Arabien. So wurde der sogenannte *Viewgucker* von VEB Kamenzer Spielwaren mit der *Pilgerfahrt nach Mekka* in millionenfacher Stückzahl und natürlich in arabischer Schrift nach Saudi Arabien exportiert. (Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 110.)
[355] Vgl. Ebd.

Anders als es Lemckes Einteilung darstellt, erklärte der Betriebsdirektor von Spika Herr W. im Briefwechsel, bezugnehmend auf seinen Vertrieb und einen jährlichen Umsatz von 12 Millionen Mark, dass der „größte Anteil […] im Binnenmarkt abgesetzt“[356] wurde. Doch auch die Exporte werden von Herrn W. alles andere als marginalisiert. Als wichtige Exportziele im sozialistischen Wirtschaftsgebiet benennt er neben der Sowjetunion auch Jugoslawien, Polen, CSSR, Ungarn und Kuba. Ebenso gibt er Exportziele im NSW (Nichtsozialistisches Wirtschaftsgebiet) an, vorrangig waren das England (das unter anderem eigene Spiele für World Disney beauftragte), Belgien, Dänemark, Holland, Österreich und natürlich die Bundesrepublik. Für diese Märkte wurden, das deckt sich mit den Angaben Lemckes, Spiele hergestellt, die niemals mit der Intention gefertigt wurden, DDR-Bürger*innen zur Verfügung zu stehen. Dies zeichnete sich allein schon dadurch ab, dass Export-Spiele in der Regel in der entsprechenden Landessprache ihres Ziellandes erstellt wurden. Die Übersetzung erfolgt durch Übersetzungsbüros, Lehrer*innen oder Bürger*innen die über spezielle Sprachkenntnisse verfügten.[357]

Was zahlreiche DDR Bürger*innen in der Retrospektive darstellten, spiegelt sich in jedem Fall in den Ausführungen von Lemcke und Herrn W. wider: Nur ein kleinerer Teil aller produzierten Spiele erreichte überhaupt die Haushalte der DDR. Doch wieso war es nicht möglich auch originellere und neuartigere Spiele der Bevölkerung zugänglich zu machen? Lemckes Mutmaßung lautet, dass sich dahinter eine Methode zu erkennen gebe, welche das Unangepasste und das Querdenkenden, das durch Spiele befördert würde, unterbinden sollte. Auch wenn eine derartige Ansicht zunächst recht verschwörungstheoretisch anmuten mag, ordnet er sich mit dieser Auffassung in die Tradition von Schiller oder Huizinga ein. Auch ihre philosophischen Theorien nannten das Spiel stets im Atemzug mit der Freiheit und der künstlerischen Produktivität, die auf das Neue, das Andere und das Kreative strebt. Diese Momente sind es, denen, wie eingangs skizziert, zahlreiche Spieltheorien des 19. und 20. Jahrhunderts zu wenig Aufmerksamkeit schenkten: So erweist sich das Spiel eben gerade nicht allein als die Vorbereitung auf systemkonforme Arbeit, sondern stellt sich als eine Praxis dar, die das System gerade erst erschließt, herausfordert und möglicherweise umgeht. Andreas Flitner beschreibt den chancenreichen Charakter des Spiels als das Querliegende, Dysfunktionale und Unangepasste und weist darauf hin, dass das Spiel eben nicht allein das gesellschaftliche Leben abbildet, sondern sich diesem ebenso gut widersetzt und seine wohlbalancierte Ordnung in Frage stellen kann. Es bereitet damit nicht auf eine vorhersehbare Zukunft vor, sondern auf die unvorhersehbare, es

[356] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.
[357] Ebd.

fordert heraus und es stellt die Mächtigen in Frage.[358] Genau diese Worte von Andreas Flitner finden sich auch in den Abhandlungen von J. Peter Lemcke, der damit versucht, die These zu untermauern, dass ganz absichtlich keine komplexen oder anspruchsvollen Spiele in die Bevölkerung Einzug erhalten haben, da jene die Macht des Staates und die Linie einer sozialistischen Werteordnung untergraben hätten.

Auch der einstige Friedensaktivist, Spielebastler und späterer Außenstellenleiter der BStU Martin Böttger, hielt Lemckes Annahme für nicht ausgeschlossen, wenn er auch unterstrich, dass hierzu kein Beschluss auffindbar war.

> „Ja, er [J. Peter Lemcke] hat sich Gedanken darüber gemacht und er hat gedacht, dass es sogar wahrscheinlich ein Politbürobeschluss ist, hat aber noch keine Aktenlage gefunden. Es gab natürlich einige Neuentwicklungen in der DDR. Das waren alles so Würfelspiele, so ähnlich wie *Mensch ärgere Dich nicht*, wo es unter anderem um Konsumartikel ging, die rein auf Zufall und Quartettspiele. Aber keine komplexen Spiele. Also das ist seine Theorie und das halte ich für durchaus möglich.“[359]

So schlüssig es J. Peter Lemcke auch gelingt, seine Argumentation aufzubauen und so glänzend sie doch ins Bild eines unterdrückenden Unrechtsstaates passen würde, genauso wenig konnte bis heute ein Politbürobeschluss nachgewiesen werden, der diese Annahme belegen würde. Auch im Rahmen der Recherchen für die vorliegende Arbeit, waren nicht mehr als Annahmen diesbezüglich zu finden. Auch Lemcke musste einräumen, dass er keine Beweise für diese Vermutungen finden konnte, dass die Spieleproduktion in der DDR bewusst, durch die Führung des Staates eingeschränkt und behindert wurde, wenngleich das seine Überzeugung nicht maßgeblich ins Wanken brachte.

> „Das kommunistische System fürchtete den objektiven oder auch nur fiktiven Vergleich genauso wie freie Entfaltung. Interessant ist die Methode, mit der die Produktion dieser Spiele verhindert wurde – gewollt, unbewusst oder gezielt. Wir wissen wie das geschah, aber wir wüssten gern mehr darüber. Wir haben bisher keine schriftlichen Belege gefunden, dass Spiele aus dem Wissen um spieltheoretische Erkenntnisse oder die Wirkung von Spielen mit ideologischer Begründung abgelehnt wurden.“[360]

[358] Vgl. Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 131. (Flitner bezieht sich in diesen Ausführungen implizit auf Äußerungen von Brain Sutton-Smith)
[359] Thiele-Schwez, Martin: 7. Interview - Martin Böttger 2012. Zeile 4.
[360] Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 109.

Auf die konkrete Nachfrage nach veritablen Quellen für seine Annahme verwies Lemcke insbesondere auf die Produktionsprozesse hin, welche er als bewusst gesetzte Filter bewertete, die für eine Selektion sorgen, welche eine offizielle Zensur geradezu unnötig machten. Dabei suggerierte er auch, dass versorgungsbezogene Argumente – wie der Mangel an Papier – eher als Scheinargument herhalten mussten, um die in Wahrheit ungewollten Spiele zu verbieten. Zudem verurteilt er die finale Bewertung von Spiele-Mustern durch Pionierklassen oder Kindergärten. Dies ist zum einen nachvollziehbar, da es, bei jenen Testgruppen kaum verwunderlich ist, dass am Ende nur Kinderspiele zu Realisierung kamen. Da jedoch gerade Kinder unter der Zielsetzung der spielerischen Bildung angesprochen werden sollten, folgt es im Grunde genommen nur eine konsequente Logik auch die entsprechende Zielgruppe als Testpersonen heranzuziehen. Auf Nachfragte erklärte Herr Lemcke:

> „Nicht geduldet waren sowieso alle Themen die sich z.B. mit Wirtschaft, Umwelt, Wahlen, Reisen ins Ausland, u.a.m. befassten, kurz alle Themen die nicht unmittelbar zur Festigung der ‚neuen sozialistischen Beziehung der Menschen untereinander' im Sinne der DDR Führung dienten. So wird schon deutlich, dass durch vorauseilenden Gehorsam und nicht zuletzt oft fehlender Qualität der Entscheider, die von Betriebsangehörigen oft selbst negativ als ‚Quereinsteiger' bezeichnet wurden, es kaum einer offiziellen Zensur bedurfte. Wenn dennoch eine Idee durchkam aber der letzten Instanz als gefährlich erschien, wurde sie mit dem Argument fehlender Produktionsmittel (Papier, Farbe, Kapazität u.a.m.) abgelehnt. […] Als besonders wirksamer Filter erwies sich schließlich die Verordnung, dass viele Spiele in Horten und Kinderkrippen getestet wurden. Diesen Test bestanden selbstverständlich nur einfache Kinderspiele. Die Kinderspielproduktion, besonders fürs westliche Ausland gegen Devisen, war der DDR allerdings viel wert."[361]

Der zitierte Autor schätzte sich demnach glücklich, könnte nachgewiesen werden, dass die Spieleproduktion der DDR von Staatsseite bewusst eingeschränkt war, um das Querdenken, welches durch Spiele befördert würde, nicht zu begünstigen. In diesem Zusammenhang geht es jedoch kaum darum, Lemckes wenig belegte Beurteilung der Verhältnisse zu falsifizieren. Sie ist weniger als Aussage als vielmehr – ganz im Sinne des New Historicism – als Anekdote zu bewertet, welche ihren zeithistorischen Kommentar zur Sache gibt. Die Denkfigur, welche Lemcke in diesem Zusammenhang aufgreift, ist die einer systemischen Restriktion, die sich insbesondere in produktionsbezogener Weise niederschlägt und damit einen unmittelbaren Effekt auf die Realwelt der Spieler*innen hatte.

[361] Lemcke, J. Peter: Interview - J. Peter Lemcke, 2013. E-Mail 2013. Absatz 36-38.

Kontextuell verortet sich diese Denkfigur sicherlich nahe bei der aktuellen Debatte zur Frage des ‚Unrechtsstaates' DDR, welche durch die Wahl des ersten linken Ministerpräsidenten in Thüringen einmal mehr entfacht wurde.

Wie im Folgenden noch umfassend erörtert wird, herrschten in der DDR Produktionsprozesse vor, welche die Produktion origineller Spiele nicht beförderte. Sowohl die Spielinhalte als auch die Spielmechaniken waren wenig innovativ und konnten spätestens ab den 1970er-Jahren nicht mehr mit den Spieleprodukten der Bundesrepublik mithalten. Alles in allem lässt sich dies jedoch eher auf die Produktionsgegebenheiten und die Bedeutung des Spiels als Wirtschaftskomponente zurückführen als auf die politisch-ideologische Stellung des Spiels. Letztere darf zwar auch nicht außer Acht gelassen werden, da das Spiel im Sozialismus eher die Kinder zum Ziel hatte, gleichwohl spricht keine offizielle Quelle mittelbar oder unmittelbar von bewusst ausgestellten oder fingierten Restriktionen gegenüber dem Spiel als Medium.

Insgesamt beklagten jedoch nur einige befragte Personen offensiv, dass es zu wenige Spiele für die Bürger*innen gegeben hatte. Dies mag sicherlich obendrein daran liegen, dass das Thema Brettspiele in der DDR noch keine allzu hohen Stellenwert eingenommen hatte, darum auch wenig vermisst wurde und dass es doch dann und wann möglich war, neue Spiele aus der DDR zu erwerben. Allerdings äußerten sich mehrere der befragten Personen kritisch gegenüber der Qualität der angebotenen Spiele. In der Regel handelte es sich hierbei genau um jene Personen, die in direkter oder indirekter Form über Neuerscheinungen in der Bundesrepublik informiert waren. Es lässt sich daher konstatieren, dass eine Unzufriedenheit hinsichtlich der Spielelandschaft der DDR gerade unter denjenigen Personen festzustellen war, welche sich für das Thema interessierten und ihre eigenen Möglichkeiten mit Angeboten des kapitalistischen Nachbarstaates abglichen. Der Unterschied der gerade im Hinblick auf die Bundesrepublik ausgemacht wurde, wurde von den befragten Personen im Wesentlichen in zwei Bereichen wahrgenommen. Einerseits wurde geäußert, dass das vorhandene Angebot im Vergleich zur Bundesrepublik wenig umfangreich war.

> „Es gab auch in der DDR natürlich Gesellschaftsspiele, aber lange nicht so viele und die hatten mehr so diese Klassiker, so *Halma*, *Dame*, Pipapo...und nicht solche ausgewählten Spiele."[362]

Andererseits bemängelte man die Qualität der Produktion, die es im eigenen Land zu erwerben gab, insbesondere im Vergleich zu Westspielen.

[362] Thiele-Schwez, Martin: 2. Interview - Herr K. 2011. Zeile 26.

> „…aber wie wir schon selber gesehen hatten: schlecht gemacht. Man konnte nicht spielen damit, sondern man hat sich geärgert, dass keine Linie entstand oder irgendwie - das war alles irgendwie, naja - zum großen Teil, hatte ich manchmal den Eindruck: Naja - ob das den Leuten egal war, was da raus kam. Und sie kriegten ja sowieso ihr Geld - ne - also ob sie das verkaufen oder nicht, war schon fast egal. Oder ob sie es wirklich nicht konnten. Also, ob die Maschinen nicht da waren und so weiter und so fort. Sicherlich auch damit ein großer Teil mit Schuld gewesen, das da bestimmte Maschinen nicht da waren."[363]

Auf Basis dieser latenten Unzufriedenheit derjenigen Personen, welche sich Spielen widmeten, ist es nachvollziehbar, dass das Interesse an den westlichen Produkten stark wuchs, schließlich etablierte sich in der Bundesrepublik das Brettspiel als nicht irrelevanter Konsumfaktor, die Anzahl der Produkte wuchs, genau wie deren Produkt- und Herstellungsqualität. Folge und Wegbereiter gleichermaßen waren für diese Entwicklung sicherlich die Etablierung der Auszeichnung *Spiel des Jahres*, welche ab 1979 jedes Jahr vergeben wurde.[364] Es räumte dem Spiel erstmals im breiten Maßstab eine Stellung als Kulturgut ein und rückte das Produkt weiter in die Mitte der Gesellschaft. Zudem startete ein neuerlicher Siegeszug von *Monopoly*, welches als eines der erfolgreichsten Brettspiele aller Zeiten eine immense Marktdurchdringung und vor allem Popularität erzielen konnte. *Monopoly* wurde in der Bundesrepublik als Inbegriff des amerikanischen Liberalismus wahrgenommen und war, so hatte es zumindest für die Bürger*innen den Anschein, ein Identifikationsobjekt des *American Way of Life*. Der Kunsthistoriker Andreas Tönnesmann diagnostiziert, dass der Kalte Krieg für den Siegeszug dieses Spiels durchaus mitentscheidend gewesen sei, da es von Seiten Amerikas in der Spielewelt eine Rolle einnehme, wie James Dean oder Elvis Presley in der großen Kulturindustrie. Nicht bloß das Thema des freien Handels, sondern auch die Stärke der „Mark" (früher noch „Spielmark") als Handelswährung und die Ermangelung einer Karl-Marx-Straße oder eines Ernst-Thälmann-Platzes, hauchten *Monopoly* den schönen Schein einer westlich, kapitalistischen Welt ein.[365] So nahmen es in jedem Fall auch die Bürger*innen der DDR wahr:

[363] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Zeile 15.

[364] „Die ausgezeichneten Spiele wurden nicht nur in Deutschland West immer erfolgreicher, sie gelangten – auf welchen Wegen auch immer – nach Deutschland Ost. Man konnte sie dort der Devisen wegen vielleicht nicht kaufen, bekam sie aber zunehmend aus dem Westen geschenkt. Und wo man sie nicht geschenkt bekam, hat man sie halt nachgebaut." (Thole, Bernward: Dem Homo Ludens eine Gasse. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 107–111, S. 110.)

[365] Vgl. Tönnesmann, Andreas: Monopoly – Das Spiel, die Stadt und das Glück. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach 2011, S. 56.

> „Als Schüler lernte wir in der Schule, dass im Westen die Gier nach Geld die Gesellschaft zusammen hält. Nun konnte ich als junger Mensch den Westen zwar nicht selbst erleben, aber in meinem Freundeskreis kursierte ein Spiel, das die Geldgesellschaft simulierte: *Monopoly*. Wir spielten es mit Begeisterung.“[366]

Das Interesse an Spielen des Westens war groß, wobei *Monopoly* hier zweifelsohne eine Sonderstellung einnahm. Es war nicht wie andere Spiele nur Produkt des Westens, sondern es war das spielgewordenes Abbild, es war ein Stück der Welt, welche vermeintlich so vieles von dem bereithielt wonach die Bürger*innen des Ostens sehnten. Doch zugänglich war *Monopoly* für die DDR Bevölkerung nicht. Es lag ein striktes Einfuhrverbot für dieses Spiel vor.[367] Doch auch wenn einige Bürger*innen argwöhnten, dass dieses Spiel unter besonderer Beobachtung stand, kann diesbezüglich kaum eine Exklusivbehandlung nachgewiesen werden. Schließlich galt das Einfuhrverbot für alle westlichen Medienprodukte, Druckerzeugnisse und Tonträger. Das heißt ein spezielles *Monopoly*-Verbot lag nach derzeitigem Forschungsstand nicht vor, wenn es allerdings sicherlich auch aufgrund seiner expliziten Bekanntheit verstärkt im Vordergrund stand. Wurde es durch die Zollorgane an der Grenze entdeckt, wurde es entweder beschlagnahmt oder aber in den meisten Fällen an die Absender*innen zurück geschickt.

> „Also in den 60er, Anfang der 60er-Jahre war da so Carepaket-Aktion und die Frau ist uns dann treu geblieben und hat uns dann immer unterstützt oder Pakete geschickt. […] Und dann gefragt, kann ich euch, was kann ich euch Gutes tun, was braucht ihr, braucht ihr Mehl, Zucker? Nein, Zucker und Mehl hatten wir in der DDR, aber eben Kaffee und zu Weihnachten die Süßigkeiten, Schokolade und solche Sachen und dann, na ja, wir könnten mal eine Jeans gebrauchen für die Jungs, als wir dann älter waren oder wir könnten mal, wenn du der Familie was Gutes tun willst, ein schönes Spiel, die spielen ja dieses nachgemachte Monopoly, aber das Original wäre schon schöner und da hat sie dann das gekauft und hat das weggeschickt und gesagt, ja, Paket kam zurück das darf nicht geschickt werden. Dann hat sie von der anderen Seite, sie hat es nicht gebraucht und dann hat sie es dann noch mal und noch mal ein- oder zweimal kam das auch zurück und einmal ist es dann durch gekommen.“[368]

[366] Böttger, Martin: Doppeltes Gesellschaftsspiel. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 19–23, S. 19.
[367] Vgl. Tönnesmann, Andreas: Monopoly – Das Spiel, die Stadt und das Glück, S. 57.
[368] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Zeile 42

Wie dieses Fallbeispiel beweist war in der DDR zwar vieles reglementiert und die Regelungen waren der Bevölkerung bekannt. Gleichwohl war ihre Auslegung und Durchsetzung zu einem gewissen Grad von Willkür geprägt. So können mit Blick auf dieses Fallbeispiel nur Spekulationen angestellt werden, ob das Paket letztlich nicht kontrolliert wurde oder ob milde gestimmte Zollbeamte das Spiel nach wiederholtem Anlauf im Paket hat verbleiben lassen. In jedem Fall kann mit Sicherheit festgestellt werden, dass diejenigen Kinder und Jugendlichen, die ein Westspiel ihr eigen nennen konnten, bei ihren Freunden hoch im Kurs standen. Westspiele wie *Monopoly* und andere waren begehrt. Doch konnten sie nicht ohne Umwege erworben werden. Die Einfuhr war unzulässig und der Kauf als Importprodukt nicht vorgesehen. Auch der Intershop, dessen Produkte die Bürger*innen der DDR und deren Nasen verzauberte, hielt – so erinnerten sich einige befragte Personen – keine Spiele im Angebot bereit.

> „Im Intershop gab es eigentlich keine Spiele. Kann ich mich nicht erinnern, außer den Matchboxautos und, ich sag mal so klassische Spiele, aber da gab es keine, westliche Spiele gab es im Intershop nicht.“[369]

[369] Ebd. Zeile 10.

4.3. Entwicklung der Industrie

In der oben zitierten Äußerung von Herrn L. spricht dieser davon, dass die Fertigung der Spiele so schlecht war, dass sich zum Teil Linien nicht berührten. In diesem Fall geht er auf ein spezielles Spiel ein, welches er als eines von vielen Beispielen für die unzulängliche Produktion in der DDR herauspickt. Es handelt sich dabei um das Brettspiel Labyrinth A-Z[370] - eine Spielidee des Spieleautoren Herrn G., welcher dieses Spiel in den späten 1970er-Jahren unter dem Titel *Pfadgolf* entwickelte und später beim VEB Plasticart veröffentlichte.

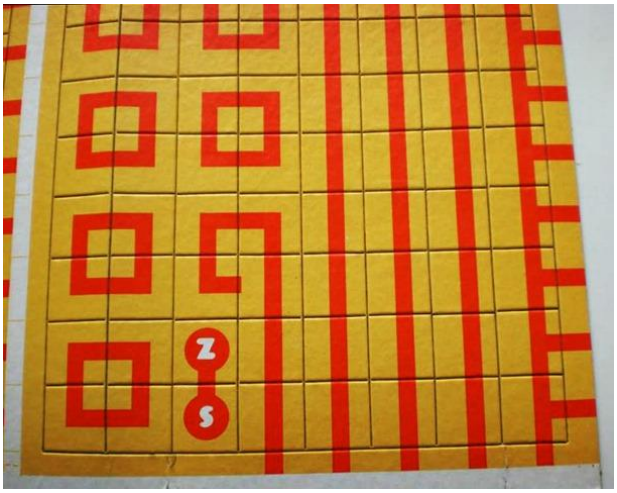
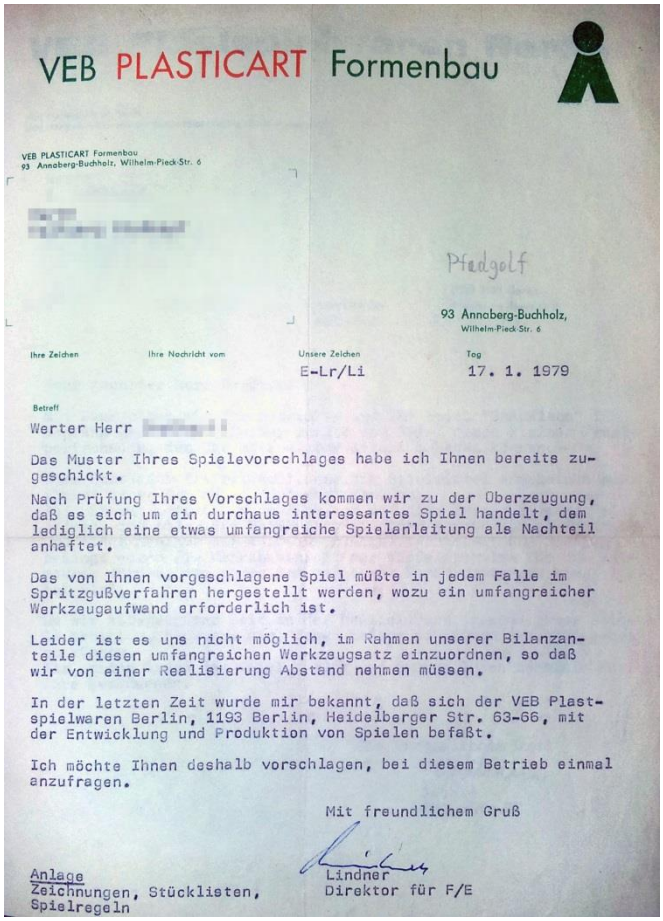


Abbildung 13: Labyrinth A-Z als industriellen Fertigung der VEB Berlinplast | Foto: Michael Geithner.



VEB PLASTICART Formenbau

VEB PLASTICART Formenbau
93 Annaberg-Buchholz, Wilhelm-Pieck-Str. 6

[redacted]

Pfadgolf

93 Annaberg-Buchholz,
Wilhelm-Pieck-Str. 6

Ihre Zeichen	Ihre Nachricht vom	Unsere Zeichen	Tag
		E-Lr/Li	17. 1. 1979

Betreff

Werter Herr [redacted]

Das Muster Ihres Spielevorschlages habe ich Ihnen bereits zugeschickt.

Nach Prüfung Ihres Vorschlages kommen wir zu der Überzeugung, daß es sich um ein durchaus interessantes Spiel handelt, dem lediglich eine etwas umfangreiche Spielanleitung als Nachteil anhaftet.

Das von Ihnen vorgeschlagene Spiel müßte in jedem Falle im Spritzgußverfahren hergestellt werden, wozu ein umfangreicher Werkzeugaufwand erforderlich ist.

Leider ist es uns nicht möglich, im Rahmen unserer Bilanzanteile diesen umfangreichen Werkzeugsatz einzuordnen, so daß wir von einer Realisierung Abstand nehmen müssen.

In der letzten Zeit wurde mir bekannt, daß sich der VEB Plastspielwaren Berlin, 1193 Berlin, Heidelberger Str. 63-66, mit der Entwicklung und Produktion von Spielen befaßt.

Ich möchte Ihnen deshalb vorschlagen, bei diesem Betrieb einmal anzufragen.

Mit freundlichem Gruß

Lindner
Direktor für F/E

Anlage
Zeichnungen, Stücklisten, Spielregeln

Abbildung 12: Brief vom VEB Plasticart Formenbau an Herrn G., vom 17.01.1979 | Foto: Martin Thiele.

Schon zuvor bot der Autor seine Spielidee an, scheiterte jedoch mehrfach bei den VEB, da diese entweder nicht die technischen Voraussetzungen zur Realisierung hatten oder sie skeptisch auf das komplexere Regelwerk blickten. Ein Brief des VEB Plasticart nennt genau diese beiden Punkte und begründet damit die Ablehnung der Spielidee für die eigene Produktion. Im Brief an Herrn G. vom 17. Januar 1979 heißt es, dass es sich um „ein durchaus interessantes Spiel handelt, dem lediglich eine etwas umfangreiche Spielanleitung als Nachteil anhaftet.“[371] Diese wurde nicht nur kritisch betrachtet, da sich das Spiel somit deutlich vom übrigen Angebot unterschieden hätte, sondern auch, da erhöhte Komplexität zu einer kleinteiligeren Produktion hätte führen

[370] Manchmal auch „A Labyrinth Z“ oder „Labyrinth“ genannt.
[371] VEB Plasticart Formenbau, gez. Linder, Direktor für F/E: Pfadgolf. Annaberg-Buchholz 1979.

können. Das Spritzgussverfahren, welches zur Erstellung notwendig gewesen wäre, erklärte letztlich die Entscheidung, *Pfadgolf* zunächst nicht in das eigene Programm aufzunehmen. Einige Monate und einige Gespräche später, kam es jedoch zu einer Einigung mit diesem VEB.

Pfadgolf erschien am Ende unter dem Titel *Labyrinth A-Z* beim VEB Plasticart. Doch war die Qualität der besagten Fertigung so gering, dass nicht bloß Spieler*innen, sondern auch der Autor wenig begeistert waren. Die für das Spiel essentiellen Wegekärtchen wurden derart schief auf die Druckbögen aufgebracht, dass das Spielen damit nahezu unmöglich war. Allein heute haben Sammler*innen großes Interesse an dem Spiel, das, gerade aufgrund seiner Qualität, oftmals nur selten genutzt wurde und bisweilen noch ungespielt zu haben ist. Insbesondere für den Spieleautor Herrn G. war ein derartiges Ergebnis äußerst enttäuschend, entwickelte er doch in seiner Eigenproduktion Spieleunikate, die von höchster Qualität waren.

> „Da müssen so Bahnen gelegt werden. In meiner Version hatte man dann eine kleine Kugel, die man über die Strecke, die man vorher bauen musste, getrieben hat. In der Industrie-Variante waren das allerdings Karton Kärtchen und die Wege waren aufgezeichnet. Aber die Qualität war so schlecht. Die Drucke waren nicht mittig und wenn man zwei Kärtchen zusammengelegt hat, haben die zum Teil aneinander vorbei geführt. Trotzdem sind Sammler inzwischen ganz wild hinter diesen Spielen her.“[372]

Obendrein lässt sich anhand dieses Falls gut erkennen, wie didaktische Erwägungen in ein Spiel implementiert wurden. So wurde die industrielle Auflage des Spiels von Herrn G. in seiner Spielmechanik reduziert und gleichzeitig der Anspruch hinzugefügt, einen Weg zwischen den Buchstaben des Alphabets zu legen. Unter der wenig originellen Zielsetzung, Kindern im Spiel das Alphabet zu vermitteln, wurde das Spiel industriell neu aufgelegt. Auch wenn das Spiel so im Hinblick auf die Spielmechanik und damit auf den Spaß einbüßte und auch durch die rudimentäre Fertigung an Wertigkeit verlor, gelang es den Entscheider*innen immerhin, ein vermeintlich pädagogisch wertvolles Machwerk zu kreieren.

Bevor im späteren Verlauf dieser Arbeit näher erörtert werden soll, warum die Fertigungsqualität der meisten Spiele zu wünschen übrig ließ, soll zunächst ein Blick auf die Entwicklung des Produktionsstandortes DDR geworfen werden. Schließlich liegt die Annahme zu Grunde, dass Spiele stets als Spiegel einer Gesellschaft verstanden werden können. Sie bilden lebensweltliche, politische,

[372] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. 2012. Zeile 10.

wirtschaftliche und kulturelle Gegebenheiten ab – nicht bloß inhaltlich, sondern ebenso auf der Metaebene der Form. So ist das Zustandekommen einer Vielzahl von handgefertigten Spielen stets im Zusammenhang der Rahmenbedingungen der DDR-Spieleproduktion zu bewerten.[373] Wie sich diese in der Nachkriegszeit entwickelte, soll im Folgenden skizziert werden.

Mit Ende des Zweiten Weltkriegs zeigte sich im Hinblick auf die Spielelandschaft ein zweischneidiges Bild. Zum einen war – wie viele andere Industriezweige – die Spielzeug- und Spielwarenindustrie am Boden. Seit Juni 1943 war die Spieleproduktion verboten, um alle Rohstoffe und Arbeitskräfte auf die Produktion kriegswichtiger Güter zu konzentrieren. Arbeitskräfte der Industrie waren gefallen, verwundet oder in Gefangenschaft und auch die Verwaltung war nicht mehr existent, da ehemalige Parteigrößen der NSDAP geflohen waren oder verhaftet wurden.[374] Produktionsstätten waren zerstört, genau wie die Transport- und Lieferstrukturen. Es mangelte an Fachkräften und an Material, weswegen von der einstigen Weltgeltung der Branche, gemessen am Exportvolumen, nicht mehr viel übrig war. Zu alledem kamen noch die Reparationsleistungen hinzu, die teilweise zur Demontage noch existierender Industrie führte. Eingesetzt in die wichtigsten Positionen der Industrie wurden Sowjets, welche wiederum auch an die Weisungen der Militäradministration gebunden waren und sich erst mit den neuen Umständen vertraut machen mussten.[375] Zum anderen etablierte sich, trotz – oder vielleicht gerade aufgrund – der Notsituation vieler Bürger*innen, schnell eine große Nachfrage nach Spielen – frei nach dem Aphorismus, welcher Heisenbergs zugeschrieben wird: „Immer, wenn ich nicht mehr weiter wusste, habe ich gespielt.“ So wurden bis zur Gründung der DDR 1949 schon wieder einige Spiele produziert und gemessen an anderen Industriezweigen erholte sich dieser verhältnismäßig gut. In den Jahren 1947 bis 1949 kamen jährlich immerhin 50 bis 80 Spiele auf den Markt.[376]

Daneben entwickelten sich Eigenkreationen der gemeinen Bevölkerung. Wobei gerade bei den Bürger*innen, die als Klein- oder Kleinstunternehmen tätig waren, durchaus Erfindergeist gefragt war. Wo es ging, wurde aus der Not eine Tugend gemacht: So dienten alte Munitionshüllen als Spielmaterial oder einseitig bedrucktes Papier wurde auf der leeren Seite neu genutzt. Auch Trümmer von zerstörten Gebäuden gaben allerhand Material zur Fertigung simpler Spielideen her.[377]

[373] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 55–58, S. 55.
[374] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 8.
[375] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 55.
[376] Vgl. Rühle, Rudolf: Selbst ist der Spieler, S. 11. (Hierunter werden alle Spiele gezählt, die auch in den Akten von Verlagen oder Kleinunternehmen nachweisbar sind.)
[377] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 9.

Sofern bei den Bürger*innen überhaupt Geld da war, war durch die sowjetische Besatzung das Sparkonto gesperrt oder zumindest die Abhebung limitiert, was dafür sorgte, dass im Grunde jede Person auf Verdienst angewiesen war. Viele kleine Einzelunternehmen etablierten sich und auch Hersteller aus anderen Bereichen, zum Beispiel Druckereien oder Kunst- und Buchverlage, versuchten, mit der Entwicklung von Spielen ihre Angebotspalette zu erweitern. Derartige Versuche blieben meist relativ glücklos.[378] Etablierte Verlage griffen nach dem Krieg oftmals ihre Produktion wieder auf, sofern die Rahmenbedingungen dies noch zuließen. Mitunter wurde auch der Standort an neue Produktionsstätten innerhalb (des noch nicht geteilten) Deutschlands gewechselt. Man versuchte in der Regel, die bereits etablierten Spielkonzepte auszunutzen, sofern diese im Rahmen der Materialanforderungen realisierbar waren und auch im Hinblick auf den neuen Zeitgeist als politisch korrekt bewertet wurden. Um letzteres zu erzielen, kam es mitunter zu einfachen Adaptionen und Umdeutungen alter Spielprinzipien. Rudolf Rühle exemplifiziert ein derartiges Vorgehen anhand der Firma Hermannsen & Umland:

> „Dort [in Roßwein in Sachsen] erhielt sie 1947 die Genehmigung für die Herstellung eines Brettspieles namens Fango in einer Auflagenhöhe von 10.000 Stück, das wegen des Materialmangels wohl kaum in dieser hohen Zahl produziert wurde. Das Spiel ist aber nichts anderes als ein sehr oberflächlich verändertes Spiel namens Alarm (Fliegeralarm), das diese Firma bereits 1940 in Hamburg veröffentlicht hatte. Der Alarm kommt sogar noch in Fango vor, aber so genau hatten die russischen Kontrolleure die Anleitung sicher nicht gelesen.“[379]

Die Aufteilung Deutschlands sorgte für die geografische Neuordnung und bedingte damit die künftigen Entwicklungen der Industrie. Von zahlreichen verstreuten Einzelunternehmen abgesehen, etablierten sich vier Zentren der Spiele- und Spielwarenproduktion auf dem Gebiet der SBZ: der südöstliche Thüringer Wald mit dem Zentrum Sonneberg, der nordwestliche Thüringer Wald mit Waltershausen, das weitere Erzgebirge unter anderem mit Olbernhau bis hin zur Region Chemnitz und die Region Berlin/Brandenburg.[380] Die Entwicklung der Industrie selbst folgte, wie alle andere Industrie in der SBZ und DDR, dem Primat der sozialistischen Planwirtschaft, deren Einführung nach sowjetischem Vorbild 1946/47 beschlossen wurde. Mit dem Beschluss 1952, den Sozialismus in der DDR planmäßig aufzubauen, wurde die neue gesellschaftspolitische Ordnung legitimiert.[381] Die Konzentration auf gewisse Zentren des späteren Staatsgebiets ist natürlich nicht zuletzt darauf zurückzuführen, dass die eingeführte Planwirtschaft und die zunehmende Verstaatlichung es

[378] Vgl. Ebd.
[379] Ebd.
[380] Vgl. Havenstein, Bernd: DDR Spielzeug, S. 8.
[381] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 55.

Privatunternehmer*innen immer schwerer machte und deutlich gegen eine Pluralität an Produktion und Angebot vorging. Ihre Einführung stellte eine tiefgreifende Umwälzung der Eigentumsverhältnisse der gesamten Industrie dar. Nach der Verstaatlichung der Schwerindustrie und Grundstoffindustrie vor der Gründung der DDR am 7. Oktober 1949 erfolgte auch die Umwandlung der Konsumgüterindustrie, zu welcher auch die meisten Herstellungsbetriebe von Spielzeug und Spielwaren gehörten. Während die erstgenannten Industrien zum Großteil durch besatzungsrechtliche Beschlagnahmung, Verordnungen und Gesetze in den sogenannten „Volkseigentum“ überführt wurde, erfolgte der Übergang der Konsumgüterindustrie eher in einem „sanfteren Übergang“, was auch auf die ausreichende staatliche Beteiligung in den privaten Betrieben zurückzuführen ist.[382]

Der Prozess der Verstaatlichung wurde in der Zeit um die Staatsgründung vor allem in drei obligaten Wegen durchgesetzt: Zum einen bildeten sich Produktionsgenossenschaften (PGH), die sich zu größeren Einheiten, den Volkseigenen Betrieben zusammenschlossen. Zum Zweiten kam es zu Eingliederung von Unternehmen in bestehende VEB.[383] Zum Dritten kam es zu Kapitalbeteiligungen des Staates an bestehenden Unternehmen. Die Firma wurde daraufhin zu einer Kommanditgesellschaft umgewandelt, wobei sich die staatliche Beteiligung in der Retrospektive in der Regel an dem bestehenden Namenszusatz KG nachweisen lässt. Über die unmittelbare Partizipation gelang auch der Zugriff auf die Unternehmen, welche sich durch Druckgenehmigungen oder das Mittel der Materialzuteilung unweigerlich in die Abhängigkeit des Staats begaben. [384]

Auch in diesem Industriezweig ergaben sich übergeordnete Zusammenschlüsse der wichtigsten Akteure. So vereinigten sich 1958 zehn VEB und zwei Betriebe mit staatlicher Beteiligung zur Vereinigung Volkseigener Betriebe Spielwaren (VVB Spielwaren). Eine kritische Bestandsaufnahme der Industrie erfolgte ebenfalls Ende der 1950er-Jahre[385] mit dem Ergebnis eines großen Rückstandes, „hinsichtlich einer effektiven Produktion (starke Zersplitterung der Produzenten) und ein geringes Niveau des wissenschaftlich-technischen Fortschritts sowohl bei den Produkten als auch bei den Herstellungstechnologien.“[386] Parallel dazu zeichnete sich im Westen Deutschlands ein Aufschwung ab, der sich im Hinblick auf die Spielebranche in einer steigenden Produktion, aber vor allem in neuen Spielideen niederschlug. Vielleicht gerade darum wurde in der DDR im April 1960 im

[382] Vgl. Ebd., S. 55f. (zit. n. Matthias Judt, "DDR Geschichte in Dokumenten" (Bonn 1998)).
[383] Vgl. Ebd., S. 56.
[384] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 12.
[385] Vgl. Havenstein, Bernd: DDR Spielzeug, S. 11.
[386] Ebd., S. 11.

sogenannten Spielwarendokument des VVB Kombinat Musikinstrumente und Kulturwaren eine deutliche Steigerung der Qualität der Erzeugnisse, eine Verbesserung des Sortiments und eine Erhöhung des Exportanteils festgelegt – all das natürlich stets unter der Berücksichtigung pädagogischer Aspekte:

> „Die Lösung der ökonomischen Hauptaufgabe und die Erfüllung der Ziele des Siebenjahresplanes erfordern eine vorrangige Entwicklung der Spielwarenindustrie im Bezirk Karl-Marx-Stadt. Die Bedeutung der Spielwarenindustrie liegt sowohl in der maximalen Steigerung des Exportes als auch in der beschleunigten Entwicklung von technischem Spielzeug mit hohem pädagogischen Wert für die polytechnische Bildung und patriotische Erziehung unserer Kinder.“[387]

Weiter heißt es in diesem frühen Dokument, dass die Spielwarenindustrie einen Beitrag zum friedlichen Wettbewerb zwischen dem sozialistischen und kapitalistischen Lager und damit einen Beitrag zum Weltfrieden leisten solle und das die zwingende Notwendigkeit darin bestehe, die bisherige Unterschätzung dieses Industriezweiges zu beenden.[388]

> „Daraus ergibt sich die zentrale Schlußfolgerung, den Industriezweig Spielwaren, der in seiner Entwicklung gegenüber anderen Industriezweigen des Bezirkes zurückgeblieben ist, schnellstens auf ein hohes Niveau zu heben.“[389]

Warum die Spielzeug- und Spielwarenindustrie hinter anderen Industriezweigen zurück lag, diagnostizierte das umfangreiche Dokument ebenfalls. Als Hauptursachen wurden die „[u]ngenügende staatliche Leitungstätigkeit, speziell in der sozialistischen Umgestaltung“, eine „außerordentliche Zersplitterung der Produktion auf 161 Produktionsbetriebe und nahezu 800 Einzelhandwerker“, die „Veralterung der Produktionsmittel“, die „Überalterung der Arbeitskräfte“, die „veraltete und zum Teil unzweckmäßige Produktionsstätten“ sowie die „Vernachlässigung der Nachwuchsherausbildung und die unzulänglichen Qualifizierungsmaßnahmen“ ausgemacht.[390] Diese selbst konstatierten Mängel galt es zu beseitigen, wobei eine der Kernbestrebungen darin bestand, die Produktion weiter zu konzentrieren und die Abstimmung untereinander zu optimieren. Ab 1962 wurden innerhalb des VBB Spielwaren die sogenannten Erzeugnisgruppen eingeführt, wobei Brett- und Gesellschaftsspiele als „Sonstige Spielwaren“ kategorisiert wurden (neben Puppen, Musikspielwaren, mechanischen Spielwaren, Holzspielwaren und anderen), was sicherlich einen

[387] VVB Musikinstrumente und Kulturwaren: Spielwarendokument 1960, S. 5.
[388] Vgl. Ebd.
[389] Ebd.
[390] Ebd., S. 11.

Hinweis auf den wenig exklusiven Stellenwert der Brettspiele im System gibt. Gleichwohl wurden Gesellschaftsspiele auch als Gebrauchsgut eingestuft und unterlagen damit als Grundbedarf staatlichen Subventionen.[391]

Doch als Gebrauchs- oder Konsumgut geführt zu werden hatte zwar einen Einfluss auf die Quantität der Produktion, bedeutete jedoch noch lange nichts für die Qualität derselben. So berichtete auch Spielebastler Herr L., der sich einen Eindruck von den Produktionsbedingungen im VEB Berlinplast vor Ort verschaffte und die Produktion von sogenannten Konsumgütern in der Retrospektive alles andere als positiv beurteilte:

> „Weil - es gab ja damals in der DDR so eine Kampagne - jeder Betrieb macht Konsumgüterproduktion, nannte sich das - ich weiß nicht, ob sie das wissen. Da gab es ja die irresten Auswüchse. Also Stahlwerk in Riesa beispielsweise, die haben Löffel und Gabeln und sowas Produktion gemacht, die war so schlecht, das sie sich daran sogar die Finger zum Teil reißen konnten. Also das war richtiges Gerümpel. Ne? Also das war - mein Vater hatte da mal was mitgebracht - die haben sie dann teilweise weggeschmissen - also die Kollegen die da selbst drin gearbeitet haben, die wären nie auf die Idee gekommen da was zu kaufen, weil sie gewusst haben, wie es hergestellt wurde, wie es aussieht. […] Also jeder Betrieb hatte irgendwie die Auflage irgendwie ne Konsumgüterproduktion - damit die Bevölkerung ruhiggestellt wurde - mit Konsumgütern. Und ich denke mal sowas ähnliches war das hier auch, bloß, dass die wahrscheinlich ein bisschen gemerkt haben, das ist gut - hier können wir was damit machen - und das gefällt auch der Bevölkerung ...“[392]

Dieser Eindruck erklärt zumindest zu einem gewissen Grad, warum in der Rückschau eine Vielzahl von DDR-Brettspielen nachweisbar sind – einige in ausgesprochen hoher Auflage produziert wurden – jedoch kaum eines im größeren Maße als Erfolg zu bewerten ist oder in irgendeiner Weise stilprägend war.

Im Laufe der Zeit etablierten sich aus kleineren Staatsbetrieben immer größere Verwaltungseinheiten. In den 1970er-Jahren wurden auch die Firmen verstaatlicht, die sich bis dahin erfolgreich dagegen zur Wehr setzten. PGH wurden sukzessive in VEB umgewandelt. Dieser Trend hielt bis in die 1980er-Jahre an: Die Verwaltung der Spieleindustrie war geprägt von Umstrukturierungen und Verstaatlichung. 1981 wurde der VVB Spielwaren aufgelöst und das

[391] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 56.
[392] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Zeile 22.

Kombinat VEB Spielwaren Sonneberg geschaffen, in welchem 27.000 Mitarbeiter*innen in 31 Betrieben mit 900 Betriebsteilen organisiert waren.[393] Mit dieser Größenordnung erwirtschaftete das Kombinat 90,6 Prozent der Spielwarenproduktion der DDR. Zu ihm zählte auch der bis heute bekannte Hauptproduzent für Gesellschaftsspiele VEB Spielewerk SpiKa im damaligen Karl-Marx-Stadt.[394] Aufgrund der konstatierten Mängel, die auch nach vermehrten (vorwiegend bürokratischen und strukturellen) Veränderungen nicht behoben werden konnten, war die Spieleindustrie der DDR über Jahre hin nicht konkurrenzfähig. Dies gilt sowohl für das landesinterne Spieleangebot, aber auch auf das Exportangebot. Schließlich wurden (überwiegend in den späteren Jahren der DDR) Spiele direkt für das Ausland produziert, also ohne jemals am eigenen Markt zu erscheinen. Vermehrte Schwierigkeiten in der Einhaltung der vereinbarten Liefertermine lassen auch hier auf den eher schlechten Stand der Industrie hindeuten.[395]

Auszunehmen von der überwiegend negativen Bewertung der Produktionsqualität von DDR-Spielen sind, wie bereits erörtert, die Karten- und Quartettspiele. Insbesondere die Standorte Pößneck (mit dem Verlag für Lehrmittel) und Altenburg[396] (mit dem VEB Altenburger Spielkartenfabrik) genossen hier einen ausgesprochen guten Ruf, auch über die Grenzen der DDR hinaus. Das bestätigte auch, der Ehrenvorsitzende der Europäischen Spielesammler Gilde, Rudolf Rühle[397]:

> „Rühle: Bei solchen Quartetten lernt man natürlich eine Menge über Erfindungen. Über Dichter und alles Mögliche konnte man Quartette machen, hat sie gemacht und die DDR hat das weitergemacht, auch als bei uns [in der Bundesrepublik Deutschland] diese Form der Quartette verschwand. Na ja nicht ganz, aber fast verschwand und die Trumpf-Quartette, die Technik-Quartette, die nach einem ganz anderen Prinzip gespielt wurden. […]

[393] Zu den wenigen Produktionsstätten, die nicht dazu gehörten, zählten der Verlag für Lehrmittel in Pößneck, bei dem nach 1972 alle Kinderkartenspiele erschienen und der durch die Abhängigkeit zur Zentrag der SED gehörte. Weiterhin der VEB Plastspielwaren Berlin, später Berlinplast, der Teil des Kombinats Konsumgüter war, sowie der VEB Plastica Plastzeugnisse mit seiner in der DDR bekannten Ostdeutschen Lego-Pendent, der Marke Pebe. (Vgl. Rühle, Rudolf: Selbst ist der Spieler. & Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 13.)

[394] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 56.

[395] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 12.

[396] Dies hängt nicht zuletzt mit der Tradition Altenburgs zusammen. In dieser thüringischen Stadt wurde etwa um 1810 *Skat* erfunden, was bis heute für Altenburg identitätsstiftend ist. Nicht nur das Welt-Skatgericht ist dort ansässig, sondern auch Spielkarten werden dort seit 1832 gefertigt. Das Altenburger Blatt ist eine geringfügige Variation des Deutschen Kartenblatts und trägt auf der Kartenrückseite traditionell das Kornblumenmotiv.

[397] Rühle gehört zu einem der renommiertesten Spielesammler*innen Deutschlands und besitzt die sicherlich umfangreichste Sammlung an DDR-Spielen. Sein Bestand umfasst nach eigenen Angaben rund 3000 Spiele (aus SBZ und DDR) aus der Zeit von 1945 bis 1990.

> Thiele-Schwez: Warum glauben Sie war das so, dass sich diese Quartett-Spiele so gut durchgesetzt haben in der DDR?
>
> Rühle: Die haben sich deswegen so gut durchgesetzt, weil das die einzige Art war, die gemacht wurde. Die Spielkartenproduktion, sagen wir die Kartenspielproduktion, reine Spielkarten sind ja was anderes, wurde 1972, wenn ich es richtig im Kopf habe, in Pößneck konzentriert, beim Verlag für Lehrmittel. Der Verlag gehörte der ZENTRAG[398]…?“[399]

Doch stellten die Quartette eben nur eine Ausnahme dar und repräsentierten keineswegs die gesamte Produktion der DDR-Spiele als solches. Natürlich nahm auch die Bevölkerung von der unzulänglichen Qualität der Brettspiele Notiz. Gerade spieleaffine Bürger*innen beklagten im Rückblick den Mangel an originelleren Spielen und die oftmals unzulängliche Qualität der verfügbaren.

> „Es gab ab und zu mal - habe ich oben auch im Schrank stehen - es gab ab und zu auch mal ein paar Sachen, die waren recht gut aufgelegt. Also, das waren so - auch von der Spielidee auch ein bisschen was anderes - aber wie wir schon selber gesehen hatten: schlecht gemacht. Man konnte nicht spielen damit, sondern man hat sich geärgert, dass keine Linie entstand oder irgendwie - das war alles irgendwie, naja - zum großen Teil, hatte ich manchmal den Eindruck: Naja - ob das den Leuten egal war, was da raus kam. Und sie kriegten ja sowieso ihr Geld - ne - also ob sie das verkaufen oder nicht, war schon fast egal. Oder ob sie es wirklich nicht konnten. Also, ob die Maschinen nicht da waren und so weiter und so fort.“[400]

Mit dieser Einschätzung sprach Spielebastler Herr L. im Interview genau die beiden Faktoren an, die sich für eine nähere Betrachtung empfehlen. Schließlich können in Folge der skizzierten Entwicklungen insbesondere die strukturellen und bürokratischen Zwänge als auch die Produktionsmöglichkeiten für die Qualität der produzierten Spiele verantwortlich gemacht werden.

---

[398] Zentrag ist die Abkürzung für die im Oktober 1945 gegründete Zentrale Druckerei-, Einkaufs- und Revisionsgesellschaft mbH auf dem Gebiet der späteren DDR. Als Vereinigung Organisationseigener Betriebe (VOB) Zentrag unterstand die Zentrag dem Zentralkomitee der SED und wurde direkt vom Apparat des ZK geleitet. Um hauptverantwortlich für das ideologische Leitbild zu bleiben, unterstellte sich die SED eine Großzahl Druckereien und Verlage sowie die Verwaltung der Papierkontingente. Die Zentrag umfasste über 90 Druckereien, Zeitungsverlage und Vertriebsorgane. Durch sie hatte die SED das Monopol über etwa 80 bis 90 Prozent der Druckkapazitäten der DDR.

[399] Thiele-Schwez, Martin: 16. Interview - Rudolf Rühle. Zeile 5-9

[400] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Zeile 15

4.4. Strukturelle und bürokratische Zwänge

Im Voranstehenden konnte beschrieben werden, wie sich die Produktionsstrukturen in der DDR entwickelten. Die Folgen dieser Entwicklung waren hochbürokratische Verwaltungseinheiten, welche zumindest *eine* Erklärung für den Status sind, in dem der Industriezweig Spiel in der DDR lange Zeit verharrte. Ein entscheidendes Manko für die industrielle Spielwaren- und Gesellschaftsspieleproduktion waren die Planvorgaben, welche von den Zeitzeug*innen überwiegend als utopisch bewertet wurden. Regelmäßige Messen[401], auf denen die Neuheiten präsentiert wurden, galten als Zielvorgaben, für die Produktion, welche von den sogenannten Fünf- oder Siebenjahresplänen gesteuert wurden. Das bestätigte auch Herr J., ehemaliger Leiter der Abteilung Plastspielwaren des VEB Plasticart in Annaberg-Buchholz:

> „Sie konnten, sie mussten sich praktisch einem gewissen Zwang unterordnen. Man kann das ruhig mal so ausdrücken. Und die Hauptzielrichtung in der Forschung und Entwicklung, also von Neu- und Weiterentwicklungen von Erzeugnissen, lag ja immer in den sogenannten Perspektiven der Fünfjahrespläne. Sie wissen ja, diese Parteitage, die gaben ja immer die Richtung an, mit soundso viel Prozent Steigerung, dass muss gesteigert werden.“[402]

Der Zwang selbst, der in diesem Fall beschrieben wird, bezog sich auf die Produktionshöhe und die Rentabilität, also den Umsatz. Wobei der bremsende Effekt sicherlich darin erkannt werden kann, dass den Verantwortlichen schon beim Zustandekommen der Planvorgaben an selbigen Zweifel hegten.

> „...nicht der Jahresplan, aber der Perspektivplan, das war ein Wunschdenken mehr oder weniger. […] die Perspektivpläne oder Fünfjahrpläne, die waren meist in einem halben Jahr überholt. Das heißt mit anderen Worten, da wurde er in schönen Worten … präzisiert, und zwar mit dem Jahresplan. Am Ende war natürlich alles erfüllt … ist klar.“[403]

Wie konkret die Planvorgaben waren, zeigt eine Ausarbeitung, welche im Spielemuseum Seiffen gefunden wurde. Darin heißt es: „Die Kulturwarenindustrie hat mit einem erweiterten und qualitativ verbesserten Sortiment die Produktion zu verdoppeln. Die Herstellung von mechanischem und

[401] Eine Rolle spielte dabei sowohl nationale Messen wie in Leipzig als auch Messen außerhalb des eigenen Staatsgebiets wie die Spielwarenmesse in Nürnberg. Das sich die eigene Spieleindustrie von letzteren auch gerne inspirieren ließ, ist ebenfalls nachweisbar.
[402] Fritzsche, Sylke: Interview 10 - Herr J. (Direktor, Abt. Plastspielwaren; VEB Plasticart) 2001. Zeile 160-164
[403] Ebd. Zeile 635-640.

elektromechanischem Spielzeug ist gegenüber dem Stand von 1958 auf das Vierfache zu steigern."[404] Geknüpft waren diese Vorgaben an konkrete Planzahlen für die unterschiedlichen Bereiche: „Das Produktionsvolumen der erzgebirgischen Spielwarenindustrie erreichte zu Beginn des Siebenjahrplanes im Jahre 1958 rund 38,0 Mio DM. Die Zielstellung bis 1965 beträgt 85,0 Mio DM, was einer Steigerung auf 224% entspricht"[405] Auch die Steigerung für den Export wurde angestrebt, sowie die – auf die Qualität der Produkte bezogene – Erreichung des Weltniveaus, was als Nachbar der auf selbigen operierenden Bundesrepublik kaum verwunderlich ist. Bemerkenswert dabei ist, dass die gesamte Produktion und Strategie des Produktionsstandortes auf die Steigerung der eigenen Planziffern ausgerichtet war. Das bestätigt auch der damalige Leiter der Abteilung Forschung und Entwicklung des VEB Plasticart:

> „...die wichtigste Plankennziffer, das war der Umsatz. […] 'ne Zahl. So, wenn du wenn du äh äh das nannte sich industrielle Warenproduktion - IWP. Das war das Non plus Ultra. Wenn der Betrieb das nicht geschafft hat, hatte der Betriebsdirektor in Kürze eine andere Aufgabe. […] Wenn sie den Export nicht erfüllt haben, dann haben sie Schellte bekommen, aber nicht den Kopf runtergerissen. Wie sie das gemacht haben, das war natürlich das Problem des Betriebes, das hat den Staat nun nur eigentlich gar nicht interessiert. So aber es gibt ja eine gewisse Eigendynamik, äh gab's also auch zu DDR-Zeiten, das ich ja Umsatz und Export auch nur mit Produkten machen kann. Und äh die Wahrscheinlichkeit, exportträchtig zu sein, kann ich eben nur mit neuen Weiterentwicklungen…"[406]

Hierbei entlarvt sich eine wirklich zentrale Problematik der Produktionsstätten in der DDR: Auch wenn ideologische Vorgaben – wie im Vorfeld skizziert – theoretisch ausgebrütet wurden, gelangten zum überwiegenden Teil wirtschaftliche Zielvorgaben bei den Unternehmen an. Weniger der Idee oder Originalität der Produktion wurde Aufmerksamkeit geschenkt, sondern vielmehr der Planerfüllung von Zielen mit wenig Realitätsbezug. Zum einen existierte, der von den Zeitzeug*innen immer wieder berichtete Druck der überstellten Verwaltungsapparate, zum anderen fehlte es aber auch an Strukturen und Personal, das inhaltlich zu arbeiten im Stande war. Spieleautor*innen wie sie heute existieren, gab es nicht. Die inhaltliche Arbeit erfolgte durch Einzelpersonen oder einzelne Abteilungen. Im Fall von Spika wurde die ganze Kette der Neuentwicklung von Spiele komplett aus einer Hand realisiert. Das Spielewerk musste für Neuerscheinungen die Rolle von Autor*in,

[404] Bilz, H.: Der Aufbau der Abteilung Gegenwart im Spielzeugmuseum Seiffen unter Berücksichtigung der Aufgaben der Spielzeugindustrie im Siebenjahrplan sowie der Perspektive der erzgebirgischen Volkskunst im Sozialismus o. J.
[405] Ebd.
[406] Fritzsche, Sylke: Interview 11 - Herr U. (Leiter für Forschung und Entwicklung, VEB Plasticart) 2001.

Verleger*in und Produzent*in in eigener Regie ausfülle.[407] Die Abteilung Forschung und Entwicklung bei Spika war – im Gegensatz zu anderen Spieleproduktionsstätten – groß genug, um zumindest zwei bis drei, wenn auch fachfremde, Mitarbeiter*innen, mit der Entwicklung neuer Spiele zu beauftragen.[408] Zwar wurde ganz formell immer wieder daran erinnert, dass den Erziehungsprinzipien der sozialistischen Pädagogik Folge zu leisten ist, damit zum Beispiel Gemeinschafts- und Lernspiele besonders gefördert werden sollten, allerdings wirkte sich dies auf die Konzeptions- und Entwicklungspraxis neuer Spielideen nur vereinzelt aus. Vielmehr schienen die verantwortlichen Zeitzeug*innen aus den Abteilungen Forschung und Entwicklung überwiegend ohne konkrete Vorgaben auskommen zu müssen.

> „...es gab keine Vorgaben, es sollten einfach neue Brettspiele entwickelt werden, die mussten produktionstauglich sein […] von den Spielideen gab es keine Vorgaben […] Es gab, wir mussten für Kinder diesen und jenen Alters Spiele entwickeln...“[409]

> „Ansonsten, denke ich schon, hatten die – zumindest die Spielwarenentwicklung – doch relativ große Freiheitsgrade. Hat andere Industriezweige bestimmt nicht gehabt. […] Weil ich mich selber nicht reglementiert gefühlt habe.“[410]

Wie sich im Vergleich der beiden Zitate, zweier abteilungsverantwortlicher Personen zeigt, wurde die relative Freiheit einerseits als Chance verstanden, neue Ideen zu entwickeln, andererseits als Hindernis, da die eigentliche Aufgabenstellung damit recht unkonkret die Erstellung als solches abverlangte, ohne eine zielgerichtete Lenkung vorzugeben. Gleichwohl müssen die vorangehenden Äußerungen im Kontext der Zeit verstanden werden.

Diese Arbeit unter den Voraussetzungen des New Historicism ermöglicht hier, ein anekdotisches Einzelbeispiel heranzuziehen, welches aus dem Kontext der damaligen Zeit heraus ein Urteil über die Spielelandschaft der DDR abgibt. Die Quelle, um die es sich dabei handelt, stammt aus dem Satiremagazin Eulenspiegel[411] und ist damit prädestiniert, als historisches Einzelstück außerhalb einer feststehenden Geschichtsschreibung herangezogen zu werden. So findet sich folgende Karikatur sicherlich nicht im klassischen historiografischen Kontext der Aufarbeitung der DDR-Geschichte

[407] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.
[408] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 57.
[409] Fritzsche, Sylke: Interview 3 - Frau M. (Leiterin Forschung und Entwicklung; VEB Spielewerk SpiKa) 2001. Zeile 336-346
[410] Fritzsche, Sylke: Interview 11 - Herr U. (Leiter für Forschung und Entwicklung, VEB Plasticart). Zeile 1284-1302.
[411] Eulenspiegel: Was wird hier eigentlich gespielt? In: Eulenspiegel (1985)

wieder und qualifiziert sich darum nur umso mehr, für diese Arbeit genutzt zu werden. Ganz wie es der New Historicism nahelegt, handelt es sich hierbei um eine unveränderte Originalquelle, welche nicht allein auf inhaltlicher Ebene eine Äußerung zur Spieleindustrie darstellt, sondern darüber hinaus den Ton deutlich macht, den Satire in der DDR haben konnte, um einerseits kritisch zu sein, andererseits nicht die wie auch immer geartete Grenzen der gestatteten Kritik zu übertreten. Was die Karikatur aufgreift ist – in gewissem Unterschied zu den vorangegangenen Zitaten – wie die Spieleentwicklung real durch erheblichen strukturelle und institutionalisierte Faktoren eingeschränkt war, ähnlich wie es schon der exemplarische Ablehnungsbrief am Anfang des vorangegangenen Kapitels (Entwicklung der Industrie) darstellte.

Dabei ist zunächst bemerkenswert, dass sich das Magazin überhaupt einer kritischen Statusanalyse des entsprechenden Industriezweiges widmete. Wie es sich für ein Satiremagazin gehört, erfolgt geradezu ein Rundumschlag gegen den Stand des Industriezweiges und seiner Produktion. Eine Karikatur zeigt, hier exemplarisch dargestellt, welch geringgeschätzter Stellenwert dem Erwachsenenspiel beigemessen wurde. Die gut ausgebildete, verantwortliche Mitarbeiterin für die Entwicklung der Erwachsenenspiele wird innerhalb der Karikatur in die Nische neben alte Kartons und das Leergut gesetzt.

Abbildung 14: Eulenspiegel Karikatur, „Was wird hier eigentlich gespielt?“ (1985) Bildunterschrift: „Ich glaube, hier werden Sie die kreative Nische finden, in der Ihnen die Ideen für den so lang erwarteten zeit- und gegewartsnahen Frohsinn nur so zufliegen werden…“ | Foto: Martin Thiele.

In einer weiteren Karikatur wettert das Magazin, in der Retrospektive überraschend, gegen ein vermeintlich zu umfassendes beziehungsweise komplexes Spiel. Denn die DDR-Öffentlichkeit reagierte mitunter skeptisch auf Spiele, die stark von den bekannten Spielformen abwichen und zum

Beispiel mit einem eher komplexen Regelwerk aufwarteten. Dass Neuentwicklungen damit auch von einer gewissen Mutlosigkeit geprägt waren liegt nahe. Ein Beispiel für eine derart negative Beurteilung eines der wenigen in der DDR produzierten komplexeren Spiele, ist die Bewertung des Spiels *Train* im Eulenspiegel. [412] In der Mitte der 1980er-Jahre veröffentlichten Kritik moniert das Satiremagazin die achtseitige Spielanleitung – was für die damaligen Verhältnisse sehr umfangreich gewesen ist – und stellt letztlich „erleichtert" fest, dass das Spiel des VEB Plasticart Annaberg-Buchholz, Werk Karl-Marx-Stadt aber seit 1984 nicht mehr hergestellt würde. Jene Kritik offenbart eine gewissermaßen doppelseitige Problematik. Einerseits beklagten einige spielaffine Bürger*innen den Mangel an komplexeren Spielen, andererseits waren die wenigen existierenden Versuche von der breiten Mehrheit der Gelegenheitsspieler*innen häufig nicht gut gelitten.

Kurzum sorgten die angeführten Einschränkungen dafür, dass die Neuentwicklung von Gesellschaftsspielen mit einigen Hürden verbunden war. Die einfache Lösung, mit der sich die Verantwortlichen dann oftmals begnügten, war die schlichte Weiterentwicklung oder Umgestaltung vorhandener und vermeintlich altbewährter Spielideen. Strukturelle Ankerpunkte waren für die Entwicklung die Zeit und Auflagenhöhen. So musste in der Regel eine bestimmte Anzahl an Spielen zur Inlandsmesse in Leipzig und zur wichtigen internationalen Spielemesse in Nürnberg fertiggestellt und präsentiert werden.[413] Die Messen selbst waren nicht selten eine Möglichkeit, neue Spielideen aufzugreifen und dann in reproduzierter Form im eigenen Land aufzulegen. Derartige Variationen oder gar Reproduktionen von staatlicher Seite konnten patentrechtlich mitunter problematisch sein, sind jedoch nachweisbar. So wurde beispielweise das seit 1980 patentierte *Mastermind* auch in der DDR als *Variablo* oder *Super Code* aufgelegt und das seit 1974 auf dem Markt der Bundesrepublik befindliche *Vier Gewinnt 3D* – auch *Sogo* genannt – konnten auch die Bürger*innen der DDR unter dem Titel *Raum-Mühle* kennenlernen, dass ab 1985 durch den VEB Thüringer Schmuck in Waltershausen produziert wurde. Die besagten Spiele unterscheiden sich weder von der Zielsetzung noch vom Regelwerk, allein die Aufmachung weicht leicht voneinander ab.

Wurden Ideen oder Impulse mitgebracht, konnten selbige, sofern die Produktion dies zuließ, umgesetzt werden. Externen Zuschriften von Spieleideen durch motivierte Spielebastler*innen, wurden in einer langen Kette von befugten internen und externen Gremien bewertet. Je nach Verantwortlichkeitsbereich prüften die Entscheider*innen die neuen Ideen auf ökonomische,

[412] Zum Eulenspiegel, dem de facto einzigen Satiremagazin der DDR, welches sich ebenfalls in der Hand der SED befand, empfiehlt sich Klötzer, Sylvia: Im Rahmen des Unmöglichen. „Konkrete Satire" im Eulenspiegel. In: Wie im Westen, nur anders – Medien in der DDR. Hrsg. von Stefan Zahlmann. Berlin: Panama Verlag 2010. S. 60–78
[413] Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 57.

produktions- und absatztechnische Realisierbarkeit.[414] Cynthia Kempe-Schönfeld skizziert eine beispielhafte Entscheidungskette wie folgt:

> „So stellten die MitarbeiterInnen der Abteilung Forschung und Entwicklung die Neuheiten zunächst dem Betriebsdirektor des Karl-Marx-Städter Werkes vor, bevor sie zum Leiter der Abteilung Forschung und Entwicklung in Annaberg-Buchholz kam. Abschließend erfolgte die Freigabe durch die Kombinatsleitung in Sonneberg. Zu den externen Entscheidern zählten das Zentrale Warenkontor Spielwaren, das für den Binnenhandelt verantwortlich war und dessen Forderungen bündelte, die Deutsche Musikinstrumenten- und Spielwaren-Außenhandels-Gesellschaft mbH für den Export, die Räte sowie der Großhandel der Bezirke und das Amt für industrielle Formgestaltung, das unter anderem mit seiner Publikation ‚Spielzeug zum Spielen – Beiträge zu Kriterien für gutes Spielzeug' den pädagogisch-didaktischen Rahmen lieferte."[415]

Selbst nach dieser langen Kette der Entscheidungen, konnte die serienmäßige Produktion noch nicht beginnen. Denn üblicherweise erfolgte vor der Serienfertigung das Testen der Prototypen in Kindergärten, Schulen, Pionierhäusern oder privat, wobei Qualität und Funktionalität genauso eingeschätzt werden sollten, wie der Spielspaß mit dem entsprechenden Erzeugnis.[416] Das den Kindergärten als staatliche Einrichtungen auch hierbei eine primäre Rolle zukam, ist nicht verwunderlich, schließlich erkannte man – wie bereits umfänglich erörtert – welch prägender Einfluss bereits in die frühkindliche Einflüsse haben konnten. Nur folgerichtig ist es demnach, dass von allen Spieletheoretiker*innen gerade Friedrich Fröbel – der als Ideengeber des Kindergartens gilt – höchst anerkannt war. Seine pädagogischer Auftrag, dass „ehrfurchtsvolle Wachsenlassen mit behutsamen pflegerischen Eingriffen"[417], deckt sich stark mit der Idee einer sozialistischen Pädagogik. Darüber hinaus erwiesen sich jüngere Kinder meist als die idealen Testpersonen, schließlich waren circa 80 Prozent der Spiele, die in der DDR veröffentlicht wurden Spiele für Kinder.[418]

Überwiegend Kinderspiele, wenig Angebot für Erwachsene, kaum originelle Spielideen – so lässt sich die realexistierende Spielelandschaft der DDR also in Kürze beschreiben. Allerdings gilt zu bedenken,

[414] Ebd.
[415] Ebd.
[416] Vgl. Ebd.
[417] Vgl. Kreuzer, Karl Josef (Hrsg): Handbuch der Spielpädagogik - Spiel als Erfahrungsraum und Medium. 1. Aufl. Düsseldorf 1984 (=3), S. 102.
[418] Die Zahl von 80 Prozent zu verifizieren, ist nur bedingt möglich. Allerdings geht diese Größenordnung aus den Recherchen des Deutschen SPIELEmuseums hervor und findet sich sowohl in Literatur von J. Peter Lemcke (Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?) als auch bei Cynthia Kempe-Schönfeld (Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR.).

dass der überwiegende Teil der Bevölkerung in diesem speziellen Bereich auch wenig vermisst hatte, schlichtweg, da andere Spielformen (zum Beispiel komplexe Erwachsenenspiele) nur den Wenigsten überhaupt bekannt waren. Das bestätigte auch Familie V. in der Reflexion der Spielelandschaft der DDR:

> „Frau V.: ...unser Denken war ganz anders wie jetzt […] weil wir anders drüber gedacht haben wie wie die jetzt denken […] Wir haben nicht gesagt hier: Menschenskinder, das ist miese Qualität oder irgendwas, nee wir haben uns gefreut, wenn wir ein neues Spiel hatten und das wurde eben ausprobiert und […] mehr Gedanken haben wir uns da nicht gemacht […]
>
> Herr V.: Und die Möglichkeiten, die wir praktisch hatten hier in in der Republikzeit, nun die hat man eben genutzt.
>
> Frau V.: Hat uns auch nun nichts gefehlt […] das wir gesagt hätten, wir wöllten unbedingt…
>
> Herr V.: Könnt ich nicht sagen.
>
> Frau V.: ...wir haben ja auch nichts anderes gekannt. […] Wir haben keine Verwandten drüben gehabt oder so was […] an uns war ja gar nichts anderes ran getragen worden. Wir waren zufrieden und wir haben gerne gespielt und haben auch nicht vermisst irgendein Spiel.“[419]

Doch trotz der Tatsache, dass dieses zitierte Einzelbeispiel – dessen Inhalt sicherlich von zahlreichen DDR Bürger*innen geteilt würde, suggeriert, dass der überwiegende Teil der Bevölkerung mit dem Angebot der Spieleindustrie durchaus zufrieden gewesen wäre, gab es ebenso einige spieleaffine Bürger*innen, die eine gewisse Sehnsucht in sich trugen. Einige derer bemühten sich, mit ihren eigenen Spieleideen die Industrie zu beeinflussen und reichten ihre Konzepte bei den VEB ein. Überstanden die externen Spielideen die formelle Beurteilung, galt es jedoch noch immer eine Prüfung auf Produktionstauglichkeit zu überstehen.

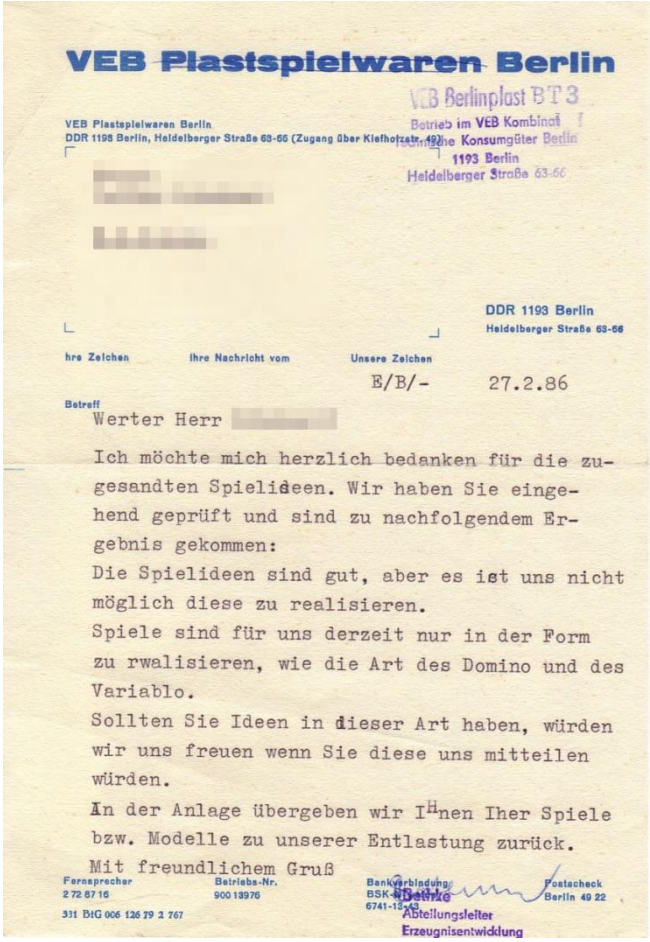
4.5. Produktion

Es ist nicht das Ziel der vorliegenden Arbeit, ein exaktes Portrait eines Industriezweiges der DDR zu zeichnen. Eine wirtschaftshistorische Auseinandersetzung mit diesem speziellen Bereich wäre sehr begrüßenswert, da auch dieses Feld im Hinblick auf die Aufarbeitung der DDR-Geschichte bisher nur

[419] Fritzsche, Sylke: Interview 25 - Familie V. (Spielenutzer in der DDR) 2001.

unzureichend bearbeitet ist[420], selbiges kann jedoch in diesem Rahmen nicht geleistet werden. Da jedoch die realexistierende Produktion im Sozialismus als einer von zahlreichen Gründen angeführt werden muss, weshalb es in der DDR zu einer Vielzahl von selbst gefertigten Brettspielen kam, ist es unumgänglich, auch hier die Sachlage kurz zu skizzieren. Neben einigen wenigen vorhandenen Publikationen zu den Themen gewähren auch persönliche Erfahrungen von Befragten einen Einblick. Da die Quellenlage insbesondere im Hinblick auf das Spielewerk Karl-Marx-Stadt vergleichsweise gut ist, wird die Produktion im weiteren Verlauf vor allem im Hinblick auf diese Produktionsstädte exemplifiziert.

Die Entwicklungsabteilungen der DDR Spieleindustrie zeigten sich offen für externe Spielekonzepte und Ideen. Reichten freie Autor*innen – auch wenn diese damals wohl kaum als solche bezeichnet wurden – Konzepte ein, wurden diese in aller Regel geprüft. Für die Produktionsstätten und die Abteilungen zur Erzeugnisentwicklung war das Hauptkriterium zur Realisierbarkeit einer Idee die Produktionstauglichkeit. Dies bedeutet implizit, dass selbst komplexere Spiele – sofern sie denn eingereicht worden – stets die Hürde der Realisierbarkeit überwinden mussten. Dass diese Schwelle bei weitem nicht zu missachten war und das durchaus gute Ideen daran scheiterten, beweist ein Briefwechsel zwischen Herrn L., der sich in seiner Freizeit dem Spiel und der Kreation neuer Spielideen widmete, und dem VEB Berlinplast (vormals VEB Plastspielwaren Berlin). Im Brief vom



VEB Plastspielwaren Berlin

VEB Berlinplast BT 3
Betrieb im VEB Kombinat Technische Konsumgüter Berlin
1193 Berlin
Heidelberger Straße 63-66

VEB Plastspielwaren Berlin
DDR 1193 Berlin, Heidelberger Straße 63-66 (Zugang über Kiefholzstr. 49)

DDR 1193 Berlin
Heidelberger Straße 63-66

Ihre Zeichen | Ihre Nachricht vom | Unsere Zeichen
E/B/- 27.2.86

Betreff

Werter Herr

Ich möchte mich herzlich bedanken für die zugesandten Spielideen. Wir haben Sie eingehend geprüft und sind zu nachfolgendem Ergebnis gekommen:
Die Spielideen sind gut, aber es ist uns nicht möglich diese zu realisieren.
Spiele sind für uns derzeit nur in der Form zu rwalisieren, wie die Art des Domino und des Variablo.
Sollten Sie Ideen in dieser Art haben, würden wir uns freuen wenn Sie diese uns mitteilen würden.
In der Anlage übergeben wir Ihnen Iher Spiele bzw. Modelle zu unserer Entlastung zurück.
Mit freundlichem Gruß

Fernsprecher 2 72 87 16 | Betriebs-Nr. 900 13976 | Bankverbindung BSK-Nr. 6741-13-43 | Postscheck Berlin 49 22
331 BtG 006 126 79 2 767

Abteilungsleiter Erzeugnisentwicklung

Abbildung 15: Brief des Abteilungsleiters Erzeugnisentwicklung des VEB Berlinplast an Herrn L., 27.02.1986 | Foto: Martin Thiele.

[420] Als gutes Einzelbeispiel für eine umfassende Aufarbeitung eines kleinen Teils DDR-Wirtschaftsgeschichte beziehungsweise einer Firmengeschichte ist anzuführen: Schulz, Ulrike: Simson: Vom unwahrscheinlichen Überleben eines Unternehmens 1856-1993: Wallstein Verlag 2013.

27.02.1986 werden die Spielideen – es handelte sich dabei unter anderem um das Brettspiel *Ligato* – als gut bewertet. Trotzdem räumt der Abteilungsleiter der Erzeugnisentwicklung freimütig ein, dass die Möglichkeiten fehlen, diesen Vorschlag in die Tat umzusetzen. Zudem weist der Verfasser des Briefs konkret darauf hin, welche Art von Ideen derzeit gefragt seien, wobei in seiner Anfrage nicht die Idee selbst den Ausschlag gibt, sondern die angestrebten Produktionsresultate. So bestrebte der VEB Berlinplast Spiele zu realisieren „wie die Art des Domino oder des Variablo."[421] Nachfrage bestand folglich für Spiele, die mit Legeteilchen wie Domino oder Steckelemente, wie das *Mastermind*-Replikat *Variablo* gespielt werden konnten. Dass *Ligato* letztlich doch beim VEB Berlinplast in Produktion gehen sollte, kann sicherlich auch darauf zurückgeführt werden, dass sich im Spieledesign letztlich auf den Einsatz von eben jener Stecktechnik geeinigt wurde.

Das Beispiel *Ligato* und der Hergang seiner Entstehung, soll als kurzer Exkurs eingefügt werden, da es ebenfalls einen treffenden und ganz beispielhaften Blick auf die Industrie abgibt: Bei *Ligato* handelte es sich um das fünfte Brettspiel, das Herr L. entwickelte und verkauft. Trotz anfänglicher Ablehnung im Jahr 1986 wurde dieses Konzept vom VEB Berlinplast später abgenommen. Am 09.12.1987 erreichte Herrn L. die informelle Zusage, am 23.05.1989 – also geraume Zeit später – wird der Honorarvertrag geschlossen. Doch ein Verkauf, das hatte Herr L. bereits in den vier vorangehenden Fällen erlebt, bedeutete noch lange nicht, dass ein Spiel auch realisiert wurde. Keine einzige seiner Ideen ging bis zu diesem Zeitpunkt in die Serienfertigung. Einzig von *Ligato* wurde ein Handmuster angefertigt, um die Fertigungsart und –qualität unter den entscheidenden Personen samt Autor abzustimmen. Am 19.07.1990, in der Zeit der Wiedervereinigung, erhielt Herr L. abermals einen Brief bezüglich *Ligato*. Der Briefkopf darauf war von VEB Berlinplast, mit Kugelschreiber in Berlinplast GmbH geändert.[422] Darin wurde von „Umstrukturierung" gesprochen und mitgeteilt, dass die Produktion von *Ligato* eingestellt wurde. Bis heute liegt nur ein historisches Originalexemplar dieses Spiels vor.

> „Ja - das war enttäuschend - muss ich ehrlich sagen. Klar, ich habe das Geld bekommen, also im Endeffekt. Aber ich habe gedacht, die machen da irgendwas draus. Also ich meine Berlin - das war ja dann wirklich - die haben sich dann auch Mühe gegeben - die haben dann auch ein bisschen selber dann drüber nachgedacht - haben dann ein paar Slogans reingemacht. Also das hat mir gefallen. Die Zusammenarbeit mit den Männern und Frauen von Berlinplast die war auch gut - also das war auch wirklich angenehm. Es beschränkte sich ja nicht bloß darauf,

[421] Abteilungsleiter Erzeugnisentwicklung VEB Berlinplast: Ablehnung Spieleidee Ligato. Brief. Berlin 1986.
[422] Vgl. Schuppe, Berlinplast GmbH: Umstrukturierung und Produktionsabbruch von Ligato. Brief. Berlin-Köpenick 1990.

> dass ich denen das verkauft haben und dann war mir das egal - sondern die haben mich dann auch angefragt und haben dann gefragt ob sie das so und so machen können, dann hatten sie überlegt, ob sie den Namen des Spiels ändern und haben mich gefragt - also ich denke mir, das war schon so eine ähnliche Arbeit wie sie vielleicht jetzt wahrscheinlich auch in Spieleverlagen betrieben wird - jetzt in der Bundesrepublik - also, dass der Autor gefragt wird - mit ihm zusammen über bestimmte Sachen nachgedacht wird, ob die Spielfelder die Abmaße haben und so weiter und so fort - und wieviele Steine im Spiel sind und so weiter - also das war ein wirklich angenehmes arbeiten mit Berlinplast.“[423]

Aufgrund seines Enthusiasmus und der verkauften Spielideen stand Herr L. in Kontakt mit mehreren VEB der DDR. Wenn auch nie eines seiner Spiele in Serienfertigung gehen konnte, hatte er als Autor jedoch die Möglichkeit erhalten, sich mit eigenen Augen einen Blick in die Produktion der DDR Betriebe zu verschaffen. Was er darin, selbst noch Mitte der 1980er-Jahre erlebte, lässt einen Eindruck gewinnen, warum die Produktionsqualität und Haltbarkeit der Brettspiele oft nur als ungenügend bewertet werden konnte.

> „Sicherlich auch damit ein großer Teil mit Schuld gewesen, das da bestimmte Maschinen nicht da waren. […] Ich war mal in Plasticart und habe mir mal die Spieleproduktion dort angeguckt und war dort erschüttert, wieviel Handarbeit dort damals noch da war: Also mit Falzen mit dem Handballen falzen Kartons - also das war schon - das hätte ich nicht gedacht, dass es so läuft. Dann diese Ecken […] mit der Hand wurde das hingehalten, […] es musste aber jeder Karton einzeln, jede Ecke einzeln gemacht werden. Das wurde von den Frauen erledigt, tja - das war so die Spieleproduktion in der DDR, wie ich sie sie selber gesehen habe und ja, da kam dann eben nicht viel raus. Und das schlimme war eigentlich bei der ganzen Geschichte: es gab ja Autoren - wie zum Beispiel den [Herrn G.], die wirklich gute Ideen hatten - oder ich habe ja auch Spiele an Plastikart, aber die kamen dann einfach nicht auf den Markt.“[424]

Die Unzulänglichkeiten, mit denen die Industrien umgehen mussten, lassen sich insbesondere in diesen Bereichen wiederfinden: Zum einen in Bezug auf die Werkstoffe selbst, die oftmals knapp und mitunter unzulänglich waren. Zum anderen im Hinblick auf die Produktionsmittel, welche teils veraltet, marode oder in einigen Fällen funktionsuntüchtig waren. Besonders schwer traf es diejenigen Industriezweige, die wie die Spieleindustrie, volkswirtschaftlich eher eine randständige

[423] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 20.
[424] Ebd. Absatz 15-16

Position einnahmen. Relevanter Gradmesser für diese Einschätzung war die sogenannte Bilanzierung des Materials, die sich an der Wirtschaftlichkeit eines Industriezweiges orientierte. Als wirtschaftlich besonders relevant wurden die Produkte eingeschätzt, deren Export ein hohes Einkommen an Devisen erwarten ließ.[425] Hinzu kam die Abhängigkeiten der Exporte: So durften die Verantwortlichen der Industrie nicht ohne Weiteres Materialien zur Spieleproduktion importieren, wenn eigene Konzepte dies verlangt hätten. Auch hier regelten die Planvorgaben in Abhängigkeit von den erwarteten Gewinnen die Zuweisung.

> „Sehen Sie – und das waren solche Dinge, die Idee war da. Aber es war eben auch rein planmäßig nicht möglich, diese Bänder zu importieren … weil es ja die Vorgabe gab: Jeder Import muss durch einen Export gedeckt sein.“[426]

Zwar wurde, wie oben bereits geschildert, ein nicht unerheblicher Anteil der DDR-Spieleproduktion für den Export produziert, trotzdem war das gesamte Exportvolumen vergleichsweise gering. Selbst Hersteller von Spielzeug (wie zum Beispiel VEB Sonni Sonneberg) konnten mehr Waren ins Ausland absetzen. Das führte dazu, dass im Speziellen die Produktion der Gesellschaftsspiele nicht vorrangig behandelt wurde und bisweilen mit eher minderwertigen Materialen auskommen musste. Um auch ohne notwendige Maschinen oder Materialien die Planvorgaben zu erfüllen, wurden Spieleideen lanciert, welche überwiegend einfach zu produzieren waren und weder hinsichtlich der Materialität, noch im Hinblick auf die Fertigung der Produktion viel abverlangten. Produktionsschritte, die es erlaubten, wurden, so wie es Herr L. berichtete, in Handarbeit durchgeführt. Dies erklärt natürlich auch, warum bei der Entscheidung für oder gegen eine neue Spielidee stets bedacht werden musste, welche Produktionstechniken benötigt werden und zur Realisierung des entsprechenden Vorhabens überhaupt einsetzbar sind. Kam es dann zur industriellen Fertigung in Handarbeit, was in den 1950er- und 1960er-Jahren weitaus üblicher war, so handelte es sich bei den ausführenden Kräften überwiegend um Frauen. Nach Angaben des ehemaligen Betriebsdirektors des Spielewerks Spika machte der Frauenanteil dort 85 Prozent der Belegschaft aus, unter den Fließbandarbeiter*innen waren es in der Regel nur Frauen. In der Fertigung handelte es sich dabei überwiegend um Personen mit eher niedrigerem Bildungsabschluss, woraus auch ein geringer Verdienst resultierte. Der Monatslohn für die Fließbandarbeiterinnen bei Spika lag bei etwa 400,- bis 500,- Mark brutto.[427]

---

[425] Vgl. Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 57f.
[426] Fritzsche, Sylke: Interview 10 - Herr J. (Direktor, Abt. Plastspielwaren; VEB Plasticart). Zeile 656-658; (Gemeint sind in dieser Textstelle Klettverschlussbänder aus der Schweiz, die in der Spieleproduktion Einsatz finden sollten, jedoch nicht importiert werden konnten.)
[427] Vgl. Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.

Im Hinblick auf die DDR-Spieleproduktion, im Besonderen auf die Binnenproduktion, konstatiert Cynthia Kempe-Schönfeld eine „permanente Unterversorgung mit Materialien“[428]. Am Beispiel von Spika, einem Betrieb der hauptsächlich Spiele herstellte und damit das wohl wichtigste Spielewerk der DDR darstellte, lässt sich die Problematik beispielhaft erläutern. Spika (Spielewerk Karl-Marx-Stadt) entstand mit langem Vorlauf als selbständiger Betrieb mit der Bildung des Wirtschaftsrates Karl-Marx-Stadt 1964 und hatte sich nach einigen rechtlichen Wechseln in den Anfangsjahren recht zügig eine gewisse Stellung in der DDR erarbeiten können. 1969 wurde das Werk Bestandteil des Kombinats Verpackungsmittel Ehrenfriedersdorf, trat aber weiterhin als Spika auf. Damit wurde auch der Betriebsteil Dresden, das heißt, die Brettspieleproduktion der Landesdruckerei Sachsen, übernommen. 1976 wurde Spika Teil des Kombinats Plasticart in Annaberg-Buchholz. Mit der Umwandlung der VVB Spielwaren in ein Spielwarenkombinat wurde der VEB Plasticart ein Betrieb mit sieben Werken – darunter das Werk IV Spielewerk Karl-Marx-Stadt, das damit endgültig seine Selbstständigkeit verlor. Spika war von da an, bis zur Wendezeit, Plasticart unterstellt. Trotzdem bleibt die Eigenmarke Spika ein Begriff, die sich in den 1980er-Jahren immer mehr etabliert. Spiele aus der Produktion waren daraufhin meistens mit dem Spika-Logo sowie dem Plasticart-Spielemännchen versehen. In dieser Phase beschäftigte das Spielewerk 130 bis 150 Arbeiter*innen, in der zeitweiligen Zuordnung der Produktionsstätten Crimmitschau und Glauchau waren es sogar circa 200 Beschäftigte.[429] Nach 1990 versuchte das Werk in Chemnitz als Spika Spiele-GmbH einen Neuanfang in der Marktwirtschaft, welcher jedoch erfolglos bleibt. 1993 markiert das Ende des Werks.[430]

In der relativen Hochphase des Werks, Anfang der 1980er-Jahre, lassen sich die Unterstellungsverhältnisse und Rahmen gebenden Strukturen in etwa wie folgt skizzieren.

[428] Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 58.
[429] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.
[430] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 128.

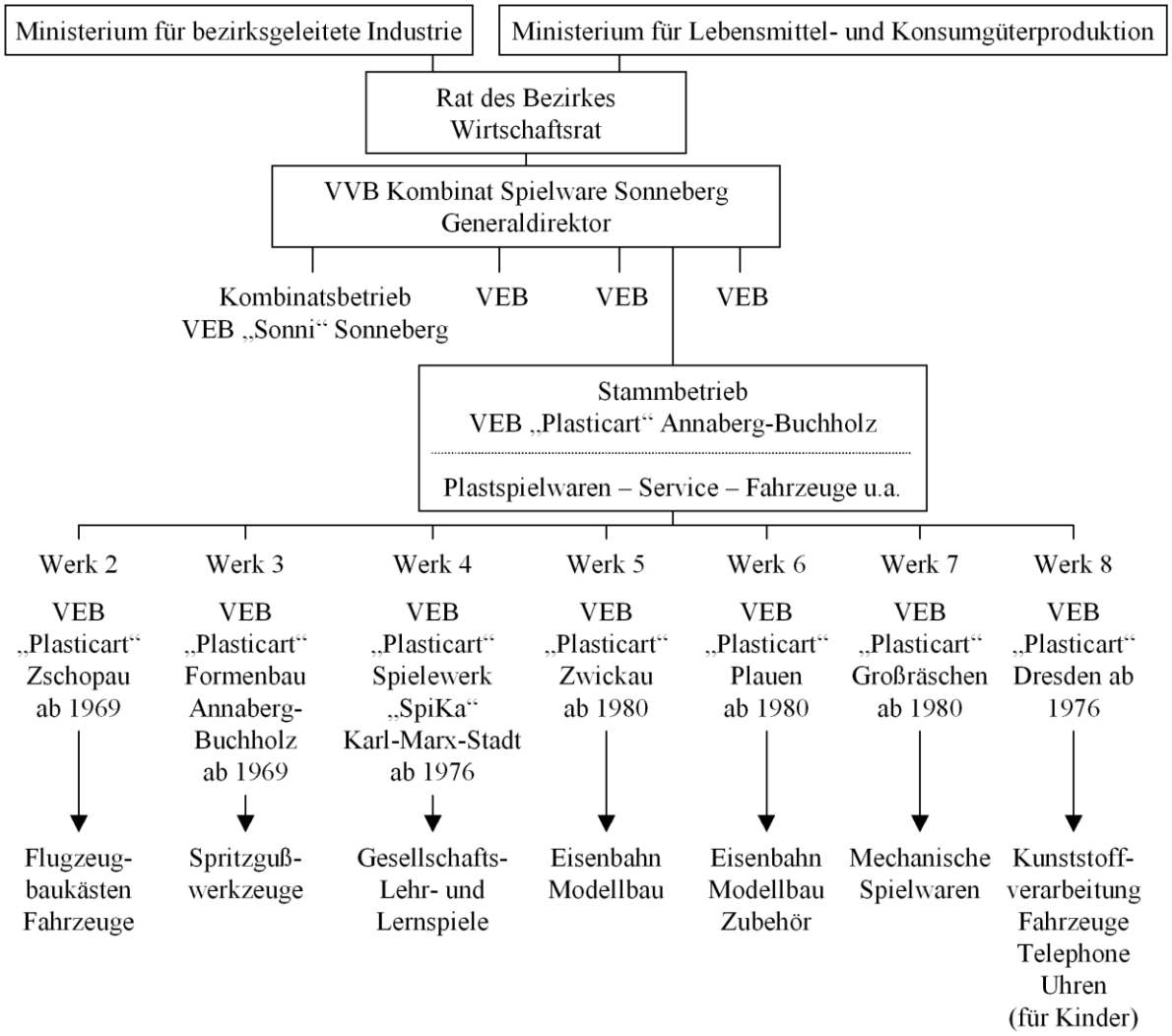


Abbildung 16: Unterstellungsverhältnisse und Struktur des Kombinats Plasticart nach Fritzsche – das Schaubild entstand auf Basis der Äußerungen von Herrn W. (ehemaliger Betriebsdirektor des VEB Spielewerks Spika) und Herrn J. (ehemaliger Leiter der Abteilung Plastspielwaren VEB Plasticart), welche auch im Rahmen dieser Arbeit zitiert werden. | Abbildung: Fritzsche 2001, S. 58.

Mit dem konkreten Auftrag zur Fertigung von Gesellschafts-, Lehr- und Lernspielen, kam Spika zudem eine Sonderrolle zu. Da Konsumgüter, insbesondere wenn sie für Kinder relevant waren, subventioniert wurden, wurde auch das Spielewerk als sogenannter Stützbetrieb eingeordnet. Da Spiele also auch dieser Zuordnung unterlagen, schließlich waren sie in aller Regel ausschließlich für Kinder gemacht, wurde also auch Spika staatlich gefördert. Trotz der Tatsache, dass Spika-Spiele eine verhältnismäßig weite Verbreitung im Binnenmarkt erzielten und damit auch ein gewisses Renommee unter der Bevölkerung genossen, kämpften sie ständig mit zu niedrigen Zuweisungsmengen. Doch mangelte es nicht nur an der Menge der Zuweisungen zur Realisierung der

mitunter großen Zahlen der Planvorgaben. Auch die Qualität der zugewiesenen Pappen, Kartons oder Papiere war oftmals nicht hinreichend.

> „Das Spielewerk hatte einen enormen Bedarf an Pappe, Karton, Überzugspapieren und Zubehörteilen. Eine ganze Reihe von Druckbetrieben (ca. 10 Stück bis Lausitz) arbeiteten für das Spielewerk, wobei die Druckqualität auf Grund geringwertigen Kartons bzw. Papiers oft nicht die beste Qualität war. Nur in enger Zusammenarbeit mit Pappen- und Druckereibetrieben konnte eine zielgerichtete Verbesserung erreicht werden.“[431]

Hinzu kamen häufige Lieferengpässe der Zulieferbetriebe von Spielsteinen, Holz, Kunststoff, Magneten oder Würfeln.[432] Selbige mussten in enormer Größenordnung angeliefert werden, was die Zulieferer aus Thüringen und dem Erzgebirge oftmals vor Herausforderungen stellte. Eine oft unüberbrückbare Hürde war, so der ehemalige Betriebsdirektor, die Zulieferung von Würfeln dar. Dieser konnte phasenweise nicht einmal durch die Beihilfe des Stammbetriebs Plasticart und des VVB Kombinat Spielwaren Sonneberg überbrückt werden, so dass zwischenzeitlich auf die Herstellung von Würfeln aus Suralin (der damals bekannten DDR-Knetmasse) umgestiegen werden musste. Geknetet wurden die Würfel in Handarbeit in einem Thüringer Betrieb. Als weiterer Engpass beschreibt Betriebsdirektor Herr W. die Zulieferung von Plastikeinsätzen in die Spielkartons. Oftmals schafften selbstangefertigte Spielkartoneinlagen hier eine Abhilfe, welche die Mitarbeiter*innen improvisierten.[433]

Aus diesen Gründen ist es nicht verwunderlich, wenn heutzutage, mit Blick auf Originalspiele aus der DDR erkennbar ist, dass Spiele durchaus individuelle Abweichungen und Eigenheiten mit sich bringen könnten, welche in einer späteren Auflage schon wieder anders aussehen. Nimmt man heute ein vollständiges DDR-Brettspiel zur Hand, kann es zum Beispiel auffallen, dass oftmals mehr Spielsteine im Karton enthalten sind als eigentlich benötigt, was wiederum ein Anzeichen dafür ist, dass die Zulieferungen, die das Werk erreichten mitunter auch durchaus mal überschüssig sein konnten und die Fließbandmitarbeiter*innen bei der Einlage ungenau oder freimütig vorgegangen sind. Denn die Produktion selbst erfolgte bei Spika in Fließbandarbeit. Kartonagen wurden gestanzt, mittels Handarbeit überzogen und mitunter gefalzt. Später erfolgte die Herstellung der Kartonagen auch am sogenannten Schachtelüberziehautomat, der die Prozesse automatisierte. Auch das Einlegen der

[431] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.
[432] Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR, S. 58.
[433] Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt.

Spielsteine, Würfel, Karten etc. erfolgte am Fließband, zum Teil wurde das Zubehör im Vorfeld auch in Beuteln abgepackt, was jedoch nicht immer der Fall war. Die Spielpläne wurden an Buchdeckenmaschinen hergestellt und in Handarbeit überzogen. Die Spielschachtel, die sogenannte Umkartonage, produzierte eine eigene Wellpappenabteilung und stellte sie zur Endfertigung bereit.[434]

Wenige Jahre vor der friedlichen Revolution und Wiedervereinigung erfolgte noch einmal größere Investitionen im Spielwerk und die Bemühungen waren da, auch mit der Konkurrenz aus der Bundesrepublik einigermaßen mithalten zu können. Die Schachteln wurden bunter und größer und in den Spielen wurde versucht, mit teilweise unkonventionellen oder lebensnaheren Themen (zum Beispiel *Schützt die Natur*) wieder mehr Inhalt einzuhauchen. Auch Elektronik fand vermehrt Einzug in die Spiele der späten 1980er-Jahre. Mit der Einführung der D-Mark jedoch zerfiel das Kombinat Spielwaren Sonneberg blitzartig. Einzelne Werke – zum Beispiel auch Spika – versuchten, sich selbständig in der Marktwirtschaft zu behaupten. Dieser Versuch blieb jedoch, wie bei den meisten anderen Spielewerken, ohne nachhaltigen Erfolg. Die DDR-Spieleproduktion hatte keine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu bestehen.[435]

Der Gesamtblick auf die Spielelandschaft der DDR zeigt, so lässt sich zusammenfassen, einen Komplex von Unzulänglichkeiten. Zwar waren Brett- und Gesellschaftsspiele vorhanden und auch die Bevölkerung konnte diesen zum Teil habhaft werden, doch wurde die Originalität und Qualität der verfügbaren Spiele von Zeitzeug*innen, zumindest denen, die sich mit Spielen befassten, bemängelt. Zudem konnte eine gewisse Ambivalenz zwischen dem Spiel, das als Bildungsmedium und wichtige didaktische Gabe erkannt wurde und der realexistierenden Entwicklung, welche sich unter strengen Planvorgaben kaum kreativ entfalten konnte nachgewiesen werden. Der überwiegende Teil der Bevölkerung akzeptierte diesen Status, jedoch gab es gleichfalls eine nicht geringe Zahl an Bürger*innen, welche sich nicht mit dem Vorhandenen zufrieden gab. Diejenigen waren es, die den Entschluss fassten, Spiele in eigener Fertigung zu erschaffen oder zu kopieren. Im folgenden Kapitel, dem Kern der vorliegenden Arbeit, soll das Phänomen handgefertigter Brettspiele in der DDR erklärt und ergründet werden.

[434] Ebd.
[435] Vgl. Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR, S. 14.

5. Handgefertigte Brett- und Gesellschaftsspiele in der DDR

Im Rahmen des eingangs geschilderten Sammlungsprojekts „Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR“ erfolgte eine intensive Auseinandersetzung mit diesem eigentümlichen Phänomen der deutsch-deutschen Spielegeschichte. Die Projektarbeit selbst ging jedoch schnell über ein reines Sammlungs- und Rechercheprojekt hinaus und entwickelte sich zu einem Generationendialog, der anhand eines bestimmten Sachverhaltes einen Einblick in das Leben und den Alltag der DDR-Bürger*innen gab. Es zeigte sich, dass das Phänomen handgefertigter Brettspiele einen multiperspektiven Blick auf ein Stück Zeit- und Kulturgeschichte freigibt und sich dabei gleichwohl als Phänomen von höchster Einzigartigkeit darstellt. Die im Rahmen dieses Projektes gesammelten Erkenntnisse sowie die geführten Zeitzeug*inneninterviews dienen als Grundlage zur vertiefenden Betrachtung des kulturhistorischen Phänomens.

5.1. Spielenachbau als Phänomen?

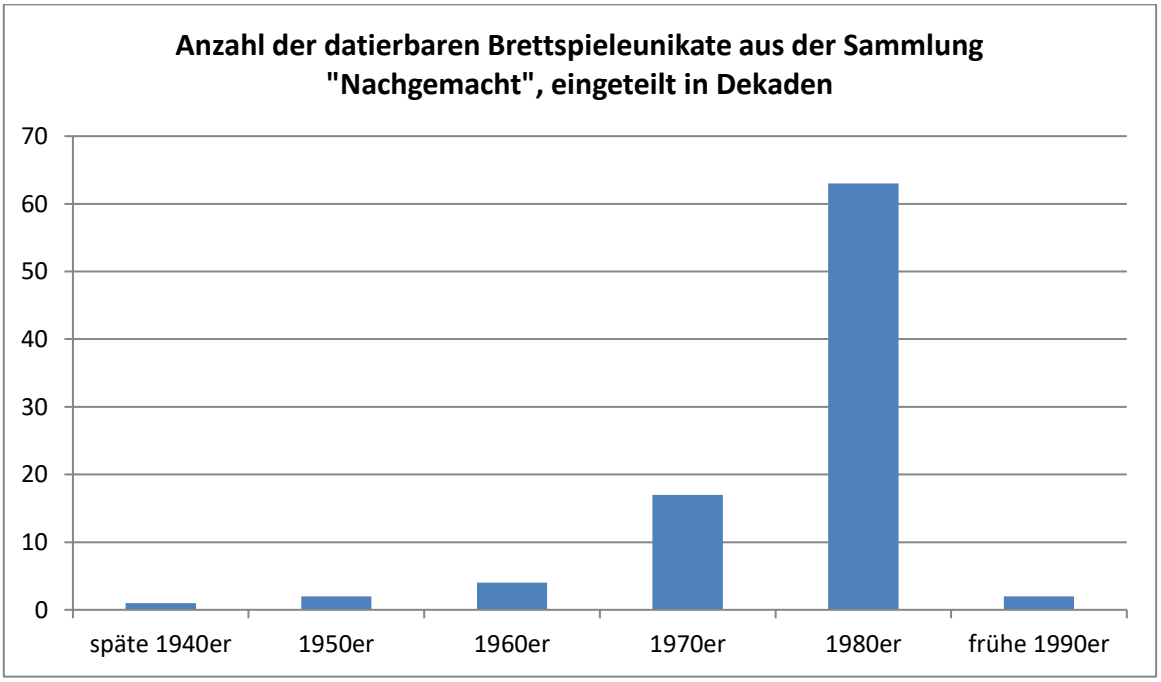
Doch lässt sich im Zusammenhang von handgefertigten und oftmals kopierten Brettspielen überhaupt von einem genuinen Phänomen sprechen? Diese Frage muss zweifelsfrei gestellt werden, gehört es doch zur Spieleevolution als solche, dass variiert, kopiert und modifiziert wurde und noch immer wird. Nur durch das Aneignen und Entwickeln vorhandener Spieleideen konnte sich das Spiel bis zum heutigen Tag weiter entwickeln. Vergleicht man aktuelle Brettspiel am Markt (von Computerspielen ganz zu schweigen) mit Titeln, die zehn, 30 oder über 100 Jahre alt sind, ist nicht nur ersichtlich, wie sich die Stile und Inhalte verändert haben, sondern auch wie Spielmechaniken weitaus komplexer wurden. Umdeutungen, Weiterentwicklungen, Stil- und Regelveränderungen sind damit folglich ein Grundsatz des Spiels, der nicht allein für die Erstellung eines Spiels eine Rolle spielt, sondern bereits im Prozess des Spiels angelegt ist. Variationen im Spiel sind nicht selten der Ursprung für neue Spielformen oder –ideen.

> „Wenn die philosophischen Theorien von Schiller bis Huizinga das Spielen in einem Atemzug mit der Freiheit, mit der künstlerischen Produktivität nennen und würdigen, so kann damit doch nur gemeint sein, daß hier Neues, Anderes, Kreatives sein Spielfeld findet und die Bestimmungen und Festlegungen des gesellschaftlichen Menschen vergessen macht.“[436]

[436] Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 131.

Warum also gilt es trotzdem, das Herstellen handgefertigter Brettspiele in der DDR als eigenständiges Phänomen zu bewerten, gehört das Kreative und Schöpferische doch a priori schon zum weiteren Spielprozess und der Spieleevolution dazu? Die Antwort lässt sich in drei Punkten umreißen: Erstens tritt die thematisierte Erscheinung im Rahmen einer zeitlichen Determinierung auf. Zweitens tritt die thematisierte Erscheinung im Rahmen einer räumlichen Determinierung auf. Drittens lässt sich zumindest eine relative Deckung der Gründe erkennen, die von den Befragten als Veranlassung für die eigene Handlung genannt worden sind.

Während sich der letzte Punkt im weiteren Verlauf der Arbeit, im Rahmen einiger angeführter Zeitzeug*innenberichte klarer skizzieren lässt, können die beiden erstgenannten Punkte recht pragmatisch im Zusammenhang der historischen Entwicklung erläutert werden. Zum einen kann in Bezug auf den vorliegenden Kontext eine zeitliche Determinierung nachgewiesen werden: Die besagten Brettspiele, die Gegenstand der Sammlung sind, werden repräsentativ herangezogen. Auch wenn nur etwa die Hälfte der in der Sammlung katalogisierten Exemplare zu datieren war – nur ein gewisser Teil davon exakt – lässt sich eine zeitliche Verlaufskurve skizzieren.



Danach ließen sich in der Nachkriegszeit kaum handgefertigte Spiele nachweisen. Doch je weiter die Zeit voranschreitet, desto mehr Brettspielekopien und Eigenkreationen konnten ausfindig gemacht werden. Den Höhepunkt erreichte diese Entwicklung in den 1980er-Jahren. Diese Beobachtung erscheint bis hierhin noch nicht besonders überraschend, gerade da zweifelsfrei eingeräumt werden muss, dass je älter ein Zeitzeugnis der Alltagskultur ist, desto schwieriger erweist sich seine museale

Erschließung. Frühe Spiele sind inzwischen nicht mehr auffindbar und ihre Urheber*innen zum Teil nicht mehr kontaktierbar – aus dem historischen Kontext heraus lässt sich sogar annehmen, dass gerade in den Nachkriegsjahren und –jahrzehnten durchaus handgefertigte Spiele existiert haben. Gleichwohl lässt sich auf Basis des Sammlungsmaterials eine Verlaufskurve erkennen. Gerade der Endpunkt dieser historischen Entwicklung beschreibt seine Determiniertheit. Denn für eine Vielzahl der Hobby-Bastler*innen endete das Kopieren und Kreieren von Brettspielen mit der Wiedervereinigung.

> „Das [letzte *Monopoly*-Spiel] war noch vor der Wende. Aber nach der Wende haben wir das Original dazu gekauft und das haben wir dann benutzt und haben die Kopie dann irgendwann in den Schrank gelegt und so lag es bis [heute].“[437]

Mehr noch konnte in einigen Zeitzeug*inneninterviews ermittelt werden, dass mitunter eigene Brettspielunikate nach dem Mauerfall entsorgt und gegen eine originale Version ausgetauscht wurden. So nahm ein beträchtlicher Teil der damaligen Hobby-Bastler*innen die eigene Kreation mitunter als unzulängliches Replikat wahr, welches weder im Hinblick auf Qualität, noch auf den wie auch immer gearteten Wert, mit den westliche beziehungsweise später gesamtdeutschen Produkten mithalten konnte.

> „Sicher es war nicht attraktiv irgendwie. Und da [nach der Wiedervereinigung] konnte man sich, wenn man das gewollt hatte, ja auch ein richtig Schönes kaufen und da konnte das dann weg. Da wusste man nicht, dass das eventuell mal wenigstens ideellen Wert hätte haben können.“[438]

Zwar meldeten sich auch diejenigen Personen zu Wort, welche ihre eigens erschaffenen Brettspiele noch bis zum heutigen Tag in Ehren hielten und mitunter noch regelmäßig spielten, gar vor der Originalvariante bevorzugten, doch bildet diese Gruppe der Befragten eher die Ausnahme.

> „Also das ist aber bei uns unwichtig, ob wir nun mit dem Alten oder mit dem Neuen spielen, meistens wird das [handgefertigte Spiel] gegriffen, wenn wir das spielen. Ich weiß auch nicht warum.“[439]

Andere Spielebastler*innen zeigten sich glücklich darüber, sofern sie ihr handgefertigtes Exemplar noch immer im Besitz hatten, im Zuge der Sammlung endlich eine Gelegenheit zu finden, ihr

[437] Thiele-Schwez, Martin: 11. Interview - Herr E. 2012. Absatz 20.
[438] Thiele-Schwez, Martin: 20. Interview - Frau C. Absatz 28.
[439] Thiele-Schwez, Martin: 18. Interview - Herr N. 2013. Absatz 18.

handgefertigtes Original in gute Hände zu geben. Denn einerseits lag es ihnen doch so sehr am Herzen, dass sie es nicht einfach entsorgen konnten, andererseits kam es meist seit der Wiedervereinigung nicht mehr zum Einsatz. So schreib beispielsweise Frau R., die ihr handgefertigtes Spiel *Scrabble* in die Sammlung gegeben hatte im Brief vom 17.01.2012: „Erfreut, daß nach meinem Tod (bin schon 90 J. alt) ‚mein Werk' nicht gleich in der Mülltonne landet."[440]

Doch unabhängig davon, wieviel Wert die Bastler*innen und Spieler*innen ihren handgefertigten Kreationen beigemessen hatten, ist augenscheinlich, dass die Anzahl der Eigenkreationen und in vielen Fällen auch, der ihnen zugesprochene persönliche Wert im Zuge der Wiedervereinigung deutlich zurück ging. Aus diesem Grund lässt sich eine Zeitachse erkennen, welche in beide Richtungen, also mit einem Beginn und einem Ende, als abgeschlossen bewertet werden kann. Entwickeln sich die handgefertigten Brettspiele im Rahmen der SBZ und in der frühen Zeit der DDR noch als unerhebliches, randständiges Unterfangen, ist vor allem in den späten 1970er- und 1980er-Jahren ein enormer Zuwachs der selbstgebastelten Spiele zu verzeichnen. Mit der friedlichen Revolution und der schleunigen Einführung von D-Mark und Marktwirtschaft endet das eigenständige Phänomen mit der Existenz der DDR.

Insbesondere die Tatsache, dass sich in den späten 1970er-Jahren und den 1980er-Jahren eine derartige Zunahme in der Heimfertigung von Brettspielen nachweisen lässt, hängt stark mit der geografischen und natürlich kulturellen Nähe zur Bundesrepublik zusammen. Die räumlichen Gegebenheiten charakterisieren das vorliegende Thema im zweiten Punkt als eigenständiges Phänomen. Die relative Abgeschlossenheit des Gebiets und die Nähe zur Bundesrepublik wirkten sich hinsichtlich mehrerer Aspekte auf die Spielekultur der DDR aus: Der Raum, der für die vorliegende Arbeit betrachtet wurde, war die DDR, samt ihrer seit 1961 mit der Mauer befestigten Grenzen. Um den historischen Kontext einzubinden, durfte auch die Sowjetische Besatzungszone nicht außer Acht gelassen werden, da sie den Grundstein für die spätere Spieleindustrie der DDR legte, wie sie im vorhergehenden Kapitel beschrieben wurde. Aufgrund der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Lage waren in der SBZ jedoch eher weniger handgefertigte Spiele nachweisbar, was natürlich nicht heißen soll, dass es sie nicht gab. Innerhalb dieses räumlichen Kontexts können zahlreiche Eigenheiten ausgemacht werden: Eigenheiten, die die Einfuhr, die Art des Nachmachens oder die Materialität der Spiele betreffen, aber auch gewisse Netzwerke, in denen Spielebastler*innen ihre Spiele weitergaben und verliehen. Wichtig hierbei ist, dass all das, was im Folgenden näher exemplifiziert werden soll, stets im Kontext der beiden deutschen Staaten zu denken ist. So spielte

[440] Frau R.: Schenkung des handgefertigten Spiels Scrabble. Brief. Chemnitz 2012.

die Nähe zur Bundesrepublik eine entscheidende Rolle für das Entstehen all der Dinge, die von Weststandards inspiriert waren. Weitgehend waren sich die meisten DDR-Bürger*innen bewusst, welche Waren in der BRD verfügbar waren und das man die meisten davon in der DDR nicht ohne Weiteres erworben werden konnten. Dies galt auch für Gesellschaftsspiele: Gerade in den späten 1970er-Jahren entdeckte die freie Marktwirtschaft das Gesellschaftsspiel als Konsumgut für die ganze Familie. Das Genre „Familienspiel“ etablierte sich und mit der deutschen Neuauflage von *Monopoly*, 1975 durch das Label Parker Brothers eingeführt, trat ein modernes Gesellschaftsspiel einen Siegeszug an, der bis dato für ein Brettspiel völlig ungeahnte Ausmaße annahm. Auch die erstmalige Prämierung des *Spiel des Jahres* in der Bundesrepublik 1979 tat ihr Nötiges dazu, das Brettspiel als Produkt für die breite Masse salonfähig zu machen. All diese geballten Entwicklungen entgingen den spieleaffinen Bürger*innen der DDR nicht.

Dass die Wechselwirkung, die im Bereich der Brettspiele stattfand, mehr als eine bloße Annahme ist, sondern sich durchaus in den handgefertigten Resultaten widerspiegelt, zeigt der Blick auf die Sammlung der handgefertigten Spiele. Wie bereits in einem vorangehenden Diagramm deutlich wurde, handelte es sich beim überwiegenden Teil der handgefertigten Spiele um *Monopoly* Replikate, Nachmachungen eben jenes Spiels, welches zum Sinnbild des westdeutschen Familienspiels wurde. Darüber hinaus verzeichnet die Sammlung einige *Memory*-Nachmachungen. Bei *Memory*, was als Titel geschützt ist und schon damals war, wurden in mehreren Fällen Verpackungen, wenn möglich aus Westpaketen verarbeitet und dienten den Bürger*innen des Ostens in ihrer bunten und glänzenden Erscheinung als Spiel. Zudem umfasst die der Arbeit als Material zu Grunde liegende Sammlung zahlreiche Spielekopien, welche auf Basis eines mit dem Titel *Spiel des Jahres* ausgezeichneten Spiels entstanden sind. Besagte Spiele, die den wichtigsten deutschen Spielepreis erzielten und später kopiert wurden, waren *Hase und Igel* (1979), *Sagaland* (1982), *Scotland Yard* (1983), *Heimlich & Co.*

Abbildung 17: Handgefertigtes *Memory* von Frau K. aus Produktverpackungen eines Westpakets erstellt (ca. 1976) | Foto: Michael Geithner.

(1986) und *Café International* (1989). Jene Spiele waren für die Bürger*innen vor allem darum interessant, da sie etwas boten, dass die eigene Spieleindustrie nur äußerst marginal bereitstellte: Spiele, die auch für Erwachsene interessant waren. Obendrein ist es an dieser Stelle durchaus gestattet, die Narrative zu begutachten, welche sich besonderer Beliebtheit erfreuten. Wo mit *Hase und Igel* und *Sagaland* um 1980 noch eher märchenhaft, kindliche Narrative eine gewisse Popularität erzeugten, berühren die Narrative der anderen drei genannten Spiele eher die Erzählwelt des Internationalen und gewissermaßen auch der Politik. Jagen die Spieler*innen in *Scotland Yard* als Londoner Polizeibehörde den Feind in Form von Mister X., sind in *Heimlich & Co.* Geheimagenten auf Spurensuche. Dass *Café International*, worin es darum geht, verschiedene Nationen miteinander an einen Tisch zu bringen, gerade im Jahr des Mauerfalls erschien, prämiert wurde und sogar als Kopie im DDR-Kontext nachweisbar ist, ist sicherlich nicht allein Ironie des Schicksals, sondern lässt einen Zeitgeist sowohl in Ost- als auch in Westdeutschland erkennen.

> „Ich habe mich dann orientiert. Es gab ja viele Spiele, die Reisefreiheit wurde dann gelockert, du durftest dann auch schon zu einer Beerdigung in den Westen fahren und dann flossen auch mehr Spiele im Original ein. Und die Vielzahl der Spiele, da war dann für mich, dass ich gesagt habe, Spiel des Jahres. Das ist ein Label, wo ich sage, das ist spielbar, das ist interessant und da habe ich mir das auch besorgt…“[441]

Gerade bei *Monopoly*, *Heimlich & Co.* oder *Scotland Yard* handelte es sich durchaus um Spiele welche, so ergaben die Befragungen, als Kopie nicht nur mit den Kindern, sondern auch in reinen Erwachsenenrunden gespielt wurden, eben da das eigene Angebot auf diesem Feld zu wünschen übrig ließ. Die Spiele des Westens brachten in diesem Zusammenhang nicht bloß buntere Illustrationen oder andere Inhalte mit sich, sondern sie überzeugten mitunter auch durch Spielmechaniken, die aus DDR-Spielen noch unbekannt waren.

> „Herr N.: Aber die Spielidee war so schön von dem, dass man nicht würfeln muss oder so, dass es so! […]
>
> Frau N.: Das war das Schönste bei dem Spiel [*Hase und Igel*] immer, wenn wir das jemandem gezeigt haben, und wo sind die Würfel?

[441] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 125.

> Herr N.: Und das zum Schluss, das Geld nichts mehr wert ist, das war auch immer sehr schön. Dass nicht der, der am meisten Geld hat zum Schluss, wie bei *Monopoly*, gewinnt, sondern der kein Geld mehr hat.“[442]

Das Untersuchungsthema ist folglich unter dem Einfluss der deutsch-deutschen Teilung zu denken. Die Entwicklungen, die sich dabei in dem thematisierten Industriezweig gegenüberstanden, unterschieden sich erheblich und strahlten, wenn auch überwiegend in die Richtung von West nach Ost, aufeinander ab. Zweifellos war sich darüber auch die Industrie des Ostens klar und versuchte, wie im vorangegangenen Kapitel skizziert, so gut es ging, darauf zu reagieren. Auch in der DDR wurde der Trend zum Erwachsenspiel erkannt und brachte in den 1970er und 1980er-Jahren noch einige wenige Exemplare zur Veröffentlichung, welche explizit an diese Sparte richteten, wenn diese auch in der Qualität mit Produkten des Westens kaum ebenbürtig waren.

Abbildung 18: Handgefertigtes Monopoly (ca. 1982) von Herr Z., aufgebracht auf das DDR Spiel „Chance und Logik“ (1973), mit der Kartonaufschrift „Spiel für Erwachsene ab 14 Jahre – Made in GDR“ | Foto: Michael Geithner.

Neben den beiden Aspekten der zeitlichen und räumlichen Begrenztheit, die das Phänomen der handgefertigten Brettspiele aus der DDR als ein solches charakterisieren, ließ sich zum Dritten vor allem ein Aspekt nachweisen, der zwar geradezu als Klischee anmutet, aber tatsächlich in einer Vielzahl von Zeitzeug*innengesprächen wiederholt wurde: der Aspekt des Mangels. Befragungen unterstreichen ein Bild, das häufig von der DDR vermittelt und reproduziert wurde und noch immer wird: das Lebensbild eines Mangels, der von Engpässen in der Planwirtschaft bis zur eingeschränkten Warenversorgung der Bürger reicht. Doch erweist sich der Mangel im Kontext des vorliegenden Beispiels als durchaus vielschichtig.

Zwar wurden, wie im Kapitel zur Produktion umfänglich erläutert, in der DDR Spiele produziert[443], doch kam nur ein geringerer Teil der gefertigten Spiele überhaupt bei privaten Familien an. Neben einem großen Teil, der ausschließlich für den Export in die Sowjetunion gefertigt wurde, ging eine nicht unerhebliche Menge an produzierten Spielen an weitere sozialistische Bruderstaaten oder

[442] Thiele-Schwez, Martin: 18. Interview - Herr N. Absatz 189-192.
[443] Die genaue Zahl ist nicht bekannt. Schätzungen des Spielesammlers Rudolf Rühle belaufen sich auf circa 3.200.

wurde für Messebestellungen verwendet. Auch für Partei und Funktionäre waren Spiele vorgesehen, wobei auch Institutionen wie Kindergärten et cetera ausgestattet wurden. Für die wenigen im städtischen Kontext existierenden Spieleläden blieb folglich nur ein Bruchteil des gesamten Produktionsvolumens. Nachweisbar ist jedoch auch, dass einige Spiele, die in die Serienfertigung gingen, wiederum so häufig hergestellt wurden, dass sie eine ausgesprochen weite Verbreitung erzielten und in vielen Haushalten zu finden waren. Spiele waren also vorhanden und das Spiel war als pädagogisches Mittel in der frühen DDR weit etablierter als in der Bundesrepublik. Gerade dadurch erklärt sich sicherlich auch, dass es sich bei circa 80 Prozent der vorhandenen Spiele um Kinderspiele handelte.[444] Das ist insbesondere darum bemerkenswert, da der Markt der Bundesrepublik parallel mehr und mehr das Familienspiel und gar das Erwachsenenspiel entdeckte. Lässt man also ewige Klassiker wie zum Beispiel *Schach* oder *Skat* außer Acht, lässt sich der Mangel, den man im Hinblick auf die Spielelandschaft der DDR feststellen kann, wie folgt auf einen Nenner bringen: Es gab für die Bürger*innen der DDR, speziell für Jugendliche und Erwachsene, keine komplexen oder besonders originellen Brett- und Gesellschaftsspiele.

Diese drei Parameter aus Zeit, Raum und Inhalt umreißen die Erscheinung der handgefertigten Brett- und Gesellschaftsspiele aus der DDR und klassifizieren sie als eigenständiges Phänomen. Trotzdem fällt auf, dass trotz der ähnlichen Ausgangsvoraussetzungen, unter denen die Bürger*innen lebten und daraufhin Spiele bastelten, keine Identifikation untereinander vorherrschte. Konkreter gesagt, kann festgestellt werden, dass zahlreiche Bürger*innen in Heimarbeit selbst Spiele kopierten und mitunter erfanden, trotzdem gab es kaum Austausch untereinander. Die marginalisierte Szene der Brettspieler*innen der DDR verstand sich also nicht als eigenständige und geschlossene Subkultur, wie es im Rückblick bei den Bereichen der Kunstpostkarten (Arte Postale) oder mancherorts der Audiokassetten beziehungsweise *Mixtapes*[445] zu erkennen gewesen ist.

> „Das war wahrscheinlich was Eigenes. Ich weiß nicht, dass Leute nachgebaut haben. Aber muss ja dann wahrscheinlich. […] Na ich höre das jetzt zum ersten Mal. Ja ist cool. Naja das war dann für uns so, wir haben es für uns gebaut und haben dann halt losgespielt.“[446]

Insbesondere da der Grund für die privaten Spielefertigungen in den allermeisten Fällen darin lag, es für den eigenen Gebrauch innerhalb der Familie zu nutzen, zeigte sich für viele Bürger*innen

[444] Vgl. Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 103.
[445] Vgl. Johns, Adrian: Die Moral des Mischens. Audiokassetten, private Mitschnitte und ein neuer Wirtschaftszweig für die Verteidigung des geistigen Eigentums. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. Sozialtheorie und Medienforschung. Hrsg. von Gesellschaft für Medienwissenschaft. I/2012. Zürich: Diaphanes Verlag 2012. S. 17–35.
[446] Thiele-Schwez, Martin: 1. Interview - Frau St. 2011. Absatz 72-75.

überhaupt keine Notwendigkeit, das fertige Stück oder zumindest Erfahrungen aus der heimischen Anfertigung zu teilen. Zwar waren sich in den meisten Fällen der Befragung die Bastler*innen darin sicher, dass das fertigen oder besitzen eines Westspielreplikats nichts Verbotenes gewesen ist, trotzdem blieb ebenso eine leichte Unsicherheit zu erkennen. Gerade wenn es sich um *Monopoly* oder andere geld- und handelsorientierte Spiele handelte, schwang mitunter die Skepsis und damit die Vorsicht mit, inwieweit die eigene Handlung nicht als systemkritisch ausgelegt werden könnte.

> „Nee, nee, ach iwo...das war egal. Bei uns jedenfalls. Wir haben das gespielt, da war nichts verboten. Wir waren ja nicht so politisch oder wie auch immer das man da was nicht zeigen konnte…“[447]

> „Nee, das war nicht der Fall. Gut, wir hätten es [*Monopoly*] sicherlich nicht öffentlich irgendwo ausgestellt oder zugänglich gemacht, aber ansonsten wurde das halt so betrachtet wie jedes andere Spiel auch. Nur das es eben etwas Besonderes war, das wusste man schon.“[448]

> „…da bin ich auch vorsichtig gewesen, weil, das galt ja, *Monopoly* galt ja schon als ein bisschen verpönt und gefährlich und das war schließlich eine öffentliche Einrichtung und ich wusste nicht, ob ich da irgendwo politisch auch belangt werden kann, deswegen habe ich *Monopoly* glaube ich vorsichtiger eingesetzt. Aber bei *Alaska* gab es diese Bedenken gar nicht. Alaska war, wenn man so will, war halt ein nichtsozialistisches Land, aber vom Spiel her konnte man da nichts anhaben.“[449]

5.2. Die Bastler*innen

Spätestens an dieser Stelle ist es relevant sich einer Auseinandersetzung mit der Emergenz der sogenannten „Do-It-Yourself“-Bewegung (DIY) und dem Begriff Bastler*in zu widmen. Schon mehrfach wurde im Laufe der vorliegenden Arbeit die Figur der Bastler*in erwähnt, doch soll diese näher spezifiziert werden, bevor anhand ausgewählter Beispiele ihr Handeln tiefer erörtert wird.

[447] Ebd. Absatz 69.
[448] Thiele-Schwez, Martin: 3. Interview - Herr I. 2011. Absatz 29-30.
[449] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 65 (Bei der öffentliche Einrichtung von der Herr M. sprach, handelte es sich um ein Kinderheim, in welchem er tätig war. Seine handgefertigten Spiele, wie zum Beispiel Alaska, spielte er dort gemeinsam mit den Kindern.).

Heutzutage, in Zeiten des Web 2.0, genießen Bastler*innen unter dem Titel der *prosumer*[450] eine breite Öffentlichkeit. Bei einer Unzahl an potentiellen Angeboten und Möglichkeiten kann das Selbst-Fertigen als Gegensatz zum profanen Kaufen etwas Besonderes darstellen und geradezu als Zeichen gegen den reinen Konsum vorgehalten werden. Dass die Industrie auch diesen Trend unlängst erkannte und mit zahlreichen Bastelanleitungen, Ratgeberliteratur, Bausätzen und vielem mehr darauf reagierte, zeigt, wie die kommerzialisierte DIY-Bewegung inzwischen instrumentalisiert wurde und damit von seinem Ursprung als kritische Bewegung abgewichen ist. Jener Ursprung wird im hiesigen Kulturraum in der Mitte des 20. Jahrhunderts verortet. Als Kultur des Selber-Machens war es das Ziel seiner Anhänger*innen, schwer erhältliche, unerschwingliche oder eigentümliche Gegenstände (zum Beispiel Möbel, Schmuck oder Elektrogeräte) selbst zu gestalten und zu erschaffen. Besonderes assoziiert waren damit die Anhänger*innen der Punkbewegung in den 1970er-Jahren[451], bei welchen nicht selten auch die Dekontextualisierung genutzter Elemente hinzukam – bis heute bekannt sind die Sicherheitsnadeln, welche als Ohrschmuck ihrem eigentlich Zweck entfremdet wurden.

Nicht allein im Bereich von Mode und Einrichtung hat das Agieren und Vernetzen von Laien eine neue Blüte erfahren. Auch in der Erinnerungskultur bieten Plattformen, außerhalb der wissenschaftlichen Arbeit, Zeitzeug*innen den Raum ihre Erlebnisse an die Öffentlichkeit zu bringen. So ruft beispielsweise die von *SpiegelOnline* betriebene Plattform *einestages* seine Leser*innen dazu auf am kollektiven Gedächtnis mitzuschreiben und eigene Bilder und Begebenheiten zu veröffentlichen.[452] Dass die besagte Plattform auch das hier geschilderte Phänomen der handgefertigten Brettspiele aus der DDR aufgegriffen hat, ist nur folgerichtig[453] und zeigt, wie dem Konzept der „Geschichte von unten"[454] eine Öffentlichkeit geschaffen wird.

Das terminologische Spektrum von Bastler*in und Amateur*in gilt es in diesem Zusammenhang sowohl mit Hinblick auf die Tätigkeitspraxis der Akteur*innen als auch mit dem Grad ihrer Öffentlichkeit zu hinterfragen. Mit dieser Annäherung fällt unmittelbar ein Widerstreit ins Auge: Zwar kommt den Amateur*innen im historiografischen Sinne meist nur wenig Öffentlichkeit zu – findet ihr

[450] Ein Kunstwort, das die Verschmelzung von consumer und producer zu einer homogenen Einheit darstellen soll. (Vgl. Held, Sarah: Die do-it-yourself-Kultur. http://d-q-e.net/akademie/akademie_diy-held.pdf (5.3.2015), S. 1.)
[451] Vgl. Ebd.
[452] Vgl. Regener, Susanne: Medienamateure im digitalen Zeitalter. In: Fotogeschichte. Amateur. Laien verändern die visuelle Kultur. Hrsg. von Susanne Regener. Marburg: Jonas Verlag 2009. S. 5–9, S. 5.
[453] Vgl. Wenzel, Sebastian: Auferstanden aus Kopien.
[454] Regener, Susanne: Medienamateure im digitalen Zeitalter, S. 5.

Handeln doch überwiegend im privaten Rahmen statt – gleichwohl weist ihr Handeln kulturprägende Kraft auf, wie es beispielsweise die DIY-Bewegung zeigt. Bei der Analyse des Bastler*innen Begriffs im historischen Kontext fällt ersteres umso deutlicher auf, wenn vor Augen geführt wird, das die entsprechende Privatheit im Zuge der beschriebenen Vernetzung inzwischen mehr und mehr verloren geht und gefertigte Erzeugnisse heutzutage geradezu für die Öffentlichkeit entstehen. Mit Blick auf die Bastler*innen der Brettspielekopien ist dies sicher nicht der Fall gewesen. Ihre Unikate waren nahezu ausschließlich für den Eigengebrauch im engen Familien- und Freundeskreis bestimmt, wenn auch klar ist, dass die Anerkennung darin mitunter eine Rolle spielen konnte.

> „Es verschaffte mir die Anerkennung, es verschaffte mir die Anerkennung, ich war der, der dieses Spiel, das Spiel machte Freude und ich war der, der es geschaffen hat. Und wenn du so willst, ein Stückweit sogar auf Kosten des Originalerfinders. Ich habe ihm ein Stück von seinem Glück gestohlen.“[455]

So wie sich der hier zitierte Bastler in Abgrenzung zum Erfinder des entsprechenden Originalspiels versteht, so wird auch die Figur der Bastler*in beziehungsweise Amateur*in als Gegenspieler*in zur Künstler*in beschrieben.[456] Amateur*innen eifern den Künstler*innen nach, da sie deren Werke wertschätzen und achten. Dabei bezieht sich die Bastelei (*bricolage*), nach Lévi-Strauss, insbesondere auf das Werkeln mit den Händen, wobei die Bastler*innen Mittel verwenden, welch im Vergleich zu Tätigkeit der Expert*innen abwegig erscheinen würden.[457]

> „Das heißt, der Amateur war gegenüber den Künsten immer zugleich Rezipient *und* Produzent, er eifert den Vorbildern nach, um sie besser zu verstehen, und ist damit im positiven Sinne ein Dilettant.“[458]

Lévi-Strass‘ Amateur*innenbegriff findet sich nach dieser Definition ganz deutlich im oben geschilderten Terminus *prosumer* wieder, wenn er als Begriff auch nicht den gleichen Ursprung hat. So wie der Terminus des Amateurs etymologische auf das lateinische *amātor*, also „Liebender“[459] zurückgeht, ist auch die Bedeutung des Begriffs Dilettant ursprünglich positiv konnotiert und leitet sich vom italienischen *dilettante* („Kunstliebhaber“) und *dilettare* („erfreuen, amüsieren“) ab.[460] Das

[455] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 215.
[456] Vgl. Regener, Susanne: Medienamateure im digitalen Zeitalter, S. 6.
[457] Vgl. Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken. 8. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch 1991, S. 29.
[458] Daniels, Dieter: Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet. München: C.H. Beck Verlag 2002, S. 187.
[459] Vgl. Kluge - Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 24. Aufl. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2002, S. 36.
[460] Vgl. Ebd., S. 201.

Dilettant*in inzwischen zu einem pejorativen Wort geworden ist, erklärt Susanne Regener aus dem Zusammenhang heraus, dass das den Künstler*innen Nacheifern durch die Amateur*innen auch stets das strukturelle Scheitern als Option mit angelegt hatte.[461] Gerade das mögliche Scheitern sowie ein möglicher Mangel an Fertigkeiten zog eine gewisse Diffamierung der „Kunstliebenden" nach sich, welche nicht im gleichen Maßstab wie ihre Vorbilder*innen tätig sein konnten. Ein Rückzug ins Häusliche, hin zum privaten Schaffen von Kunst oder anderen nicht professionellen beziehungsweise akademischen Tätigkeiten war die logische Folge die sich insbesondere im 19. Jahrhundert beobachten lässt. Auch wenn über die Zeit die künstlerische Avantgarde den Begriff wieder in Bewegung brachte, hat er seine negativen Anklang der Inkompetenz nicht mehr verloren.[462] Die Figur der Amateur*in hingegen konnte sich mit der Zeit technischer Reproduzierbarkeit, die bereits eingangs im Zusammenhang mit Benjamin erörtert wurde, neu finden. Erschwingliche Kameras, verständliche Software und die hohe Verbreitung all dessen ermöglicht es inzwischen, einer breiten Mehrheit künstlerisch tätig zu sein und die eigenen Arbeiten in großem Umfang zu verbreiten unabhängig davon, dass der Zugang zum Kunstbetrieb damit noch lange nicht gewährt ist.

Mit Blick auf die handgefertigten Spiele aus der DDR lassen sich nun einige besprochenen Motive wiederfinden. Zum einen handelte es sich bei dem überwiegenden Teil der Bastler*innen auch um „Liebende". Was im Grunde alle befragten Personen gemein hatten, war ihre Affinität zum Spiel, insbesondere zum Brettspiel – eine Leidenschaft, welcher zum damaligen Zeitpunkt bei den meisten Bürger*innen nur wenig Platz eingeräumt wurde. Zum anderen war es ihnen nicht möglich, diese Leidenschaft einfach durch Konsum zu stillen. Die Brettspiele, nach denen sich die Bastler*innen sehnten, gab es nicht einfach zu kaufen. Dies betrifft sowohl die Komplexität der Spiele als solche, doch auch ein gewisses Verlangen nach explizit westlichen Produkten spielte hierbei in einigen Fällen eine Rolle. Dass nicht wenige der Bastler*innen versuchten, ein Brettspiel zu erzeugen, das sich möglichst nahe an einer originalen Vorlage orientierte, bestätigt genau das. Hinzu kommt, dass sich die hier besprochenen Bastler*innen, ähnlich wie beschrieben, oftmals selbst gewisse Fertigkeiten aneignen mussten. Dies betrifft zum einen gestalterische und handwerkliche Fertigkeiten, um zu einem zufriedenstellenden Resultat zu gelangen, betrifft aber ebenfalls Kenntnisse auf dem Gebiet der Spieleentwicklung, die insbesondere bei Variationen oder Spielerweiterungen gefragt waren. Autodidaktisches Lernen zeichnet damit ebenso die Bastler*innen aus. Hinzu kommt, dass auch der Erfinder*innengeist gefragt war, allein schon, um das notwendige Material zur (Re)-produktion des

[461] Vgl. Regener, Susanne: Medienamateure im digitalen Zeitalter, S. 6.
[462] Vgl. Ebd., S. 6–7.

Spiels aufzutreiben. Dass das Heranziehen unorthodoxer Mittel, was der Bastelei eigen ist, zu Abweichungen gegenüber eines möglichen Vorbildes führt und unvorhergesehene Ereignisse[463] zustande kommen lässt, ist auch bei der DDR-spezifischen Bastelei von Brettspielen nachweisbar. So ist beispielsweise die Auswahl der Materialien besagter Brettspiele nicht allein von der Frage getrieben gewesen, welche am besten zum gewünschten Resultat führt, sondern auch von der Frage, welches Material überhaupt verfügbar und am ehesten zweckdienlich war. Der Bastelei ist die Dekontextualisierung, Neuordnung und Variation der verfügbaren Elemente eigen. Aus der Abweichung von Fertigungsnormen entsteht Neues und notwendigerweise Kreatives. Eine Abdeckplatte eines Kühlschranks für die Erstellung eines Brettspiels zu nutzen – wie es beistehendes Beispiel zeigt – wagten eben nur die Bastler*innen, deren Mittel begrenzt waren.

Abbildung 19: Als Grundlage für das *Monopoly* Spielbrett der Familie St. wurde eine Kühlschrankabdeckplatte zweckentfremdet | Foto: Michael Geithner.

„Der Bastler ist in der Lage, eine große Anzahl verschiedenartiger Arbeiten auszuführen; doch im Unterschied zum Ingenieur macht er seine Arbeit nicht davon abhängig, ob ihm die Rohstoffe oder Werkzeuge erreichbar sind, die je nach Projekt geplant und beschafft werden müßten: die Welt seiner Mittel ist begrenzt, und die Regel seines Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was ihm zur Hand ist, auszukommen, d.h. mit einer stets begrenzten Auswahl an Materialien, die überdies noch heterogen sind, weil ihre Zusammensetzung in keinem Zusammenhang zu dem augenblicklichen Projekt steht…“[464]

Diese Eigentümlichkeit, die durch Lévi-Strauss zur Figur der Bastler*in noch ergänzt werden soll, findet sich in aller Deutlichkeit im vorliegenden Thema wieder: Eingesetzte Materialien fanden ihre Verwertung oder Wiederverwerten im Spiel, wenngleich sie hierfür nicht vorgesehen waren. Insbesondere vor dem Hintergrund des vorliegenden Themas stellt die Beziehung von Spiel und Bastler*innen eine besondere dar, gehörte es doch zur ganz medienspezifischen Entwicklung des Spiels, sich aus der Bastelei und implizit der Hinzunahme alltagsgegenständlicher Elemente zu

[463] Vgl. Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken, S. 30.
[464] Ebd.

entwickeln.[465] Hinzu kommt eine Erkenntnis, die sich auch in den Gesprächen mit den befragten Personen ausmachen ließ und die implizit von Lévi-Strauss angemerkt wird. Für die Bastler*innen ist der Vorgang des Bastelns selbst als spielerisch zu bewerten, gibt er ihnen doch – wie es dem Spiel eigen ist – ein Ziel vor und gleichwohl Hindernisse, die es zu überbrücken gilt, um an das entsprechende Ziel zu gelangen. Gerade die spielaffinen Bastler*innen versuchten mit Geschick, Überlegung und Ausdauer, die strukturell gegebenen Hindernisse zu überwinden und mit dem Erreichen ihres Ziels sich mit einem „neuen" Spiel zu belohnen. So gehört es ebenfalls zum spielerischen Handeln der Bastler*innen, das Resultat ihrer Tätigkeit nicht in Gänze planen zu können. Vielmehr haftet der Tätigkeit stets etwas Experimentelles an, dass das Gelingen und das Resultat der Arbeit bei Beginn selbiger noch zu einem gewissen Grad unbestimmt sein lässt. Je elaborierter das Handeln der Bastler*innen, desto weniger Ungewissheiten gilt es zu überwinden. Auch ein notwendiger Grad an Interaktion mit Anderen, um den eigenen angestrebten Prozess der Handlung zu verbessern, ist den Bastler*innen ebenso eigen, wie auch die meisten Spielprozesse einen Austausch abverlangen. Hinzu kommt, dass sowohl die Bastler*innen als auch die Spieler*innen etwas von sich selbst in den entsprechenden Prozess eingeben.[466] Mehr noch konstituiert sich der jeweilige Prozess erst durch diejenigen Personen, welche ihn ausüben. Ergebnis der Bastelei – und hierin liegt der eklatante Unterschied zu dem was den Bastler*innen als (mitunter nur geistige) Vorlage diente – ist ein Unikat, welches nicht bloß die Einschreibungen der Fertigung aufweist, sondern eben eine Vielzahl mittelbarer oder unmittelbarer persönlicher Implikationen. Daher stellt das gebastelte Spiel aus der DDR mehr dar als ein bloßes Abbild oder Modell eines Originals, es stellt ein neues Objekt dar, welches persönliche Einschreibungen aufweist und gleichsam seinen Kontext im kulturellen und historischen Spannungsverhältnis mitschreibt und sich in Beschaffenheit und Narration niederschlägt.

Ruft man sich den oben hergeleiteten etymologischen Ursprung in den Sinn, der den Begriff Amateur*in von den „Liebenden" ableitet, so kann auch gefolgert werden, dass es vielmehr die Liebe und Sehnsucht zum eigentlichen Vorlageprodukt sind, welche das eigene Handeln motivieren und weniger der Wunsch, ein Produkt zur eigenen Sendung von Botschaften zu erschaffen. Vor diesem

[465] Insbesondere der Blick in die Vergangenheit bestätigt die Verwandtschaft von Spiel, Spielentwicklung und Bastelei. So wurde, um nur ein historisches Beispiel zu nennen, eines der mutmaßlich ältesten Brettspiele der Welt – Mancala – auf einfachen Hölzern, teilweise auch Mulden im Boden, unter Zuhilfenahme von Körnern, Muscheln oder Kieseln gespielt. Es handelte sich damit um alltägliche Gegenstände, welche nur im Moment des Spiels einen Spielwert hatten, anschließend selbigen Wert umgehend verloren (Vgl. Retschitzki, Jean: Bohnen, Kauris und Spielbretter. Varianten, Ursprung und Traditionen der Mancala-Spiele. In: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Hrsg. von Ulrich Schädler. Darmstadt: WBG – Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007. S. 43–51, S. 44.).

[466] Vgl. Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken, S. 35.

Hintergrund lässt sich dafür plädieren, sich in Forschungsvorhaben zur Bastelei eher den Fragen nach Aneignung und Prozess zu widmen als den Fragen nach möglichen und bisweilen spekulativen Botschaften, die über das eigentliche Medium hinausgehen, wenngleich letzteres sicherlich einen besonderen Reiz bietet. Mit Blick auf das vorliegende Thema ist festzustellen, dass der überwiegende Teil der handgefertigten Spiele zum persönlichen Gebrauch im privaten Umfeld geschaffen wurde, in seltenen Fällen sogar geheim geschah. Gerade darum ist es diskutabel, die Handlungsprozesse der Amateur*innen überwiegend nach ihren Botschaften oder politischen Implikationen zu untersuchen. Insbesondere im Kontext der DDR-Geschichte und ihrer Aufarbeitung im Rahmen der Oral-History-Forschung erscheint es spannend, nach kritischen Stimmen der Amateur*innen in der Mediennutzung zu suchen. Jedoch darf dadurch nicht der Eindruck entstehen, dass ein durch Amateur*innen genutztes Medium im breiteren Maße der Kritik diente, gar wegen ihres kritischen Potentials angeeignet wurde. Das gilt insbesondere, wenn Mediennachweise mit dezidierter Kritik eher als marginale Randerscheinung ausgemacht werden können. Dies macht sie selbstverständlich nicht weniger wichtig und gerade im Zusammenhang von Forschungen des New Historicism höchst untersuchenswert. Gleichwohl ist stets die kritische Selbstreflexion der Forschenden gefragt, inwieweit derartige systemkritische Ausnahmebeispiele nicht eher die unpolitische Regel bestätigen und inwieweit der Fokus auf eben jene, doch eher eine Aussage über die Forschenden trifft.[467]

Um nicht in diese Schieflage zu geraten und die dissidenten und staatskritischen Aspekte des Handelns der Medienamateur*innen zu prominent vor die breite Mehrheit der entsprechenden Amateur*innen zu stellen, gilt es, den Impetus des Handelns etwas losgelöster vom eigentlichen Prozess der Aneignung und Fertigung zu betrachten. Im weiteren Verlauf der Arbeit sollen daher zunächst die Aneignungsverfahren und anschließend die Erstellungsverfahren untersucht werden, bevor zuletzt die Frage nach möglicherweise vorhanden politischen Implikationen diskutiert werden.

[467] Beispielsweise untersucht Leska Krenz den Amateurfilm in der DDR mit einem speziellen Fokus auf staatskritische Medienerzeugnisse. Ihr Forschungsfrage lautet: „Gab es Amateurfilmer, die abseits vom staatlich angepassten Klubfilm und über das dokumentieren der eigenen Familie hinaus den Schmalfilm oder Amateurfilm als Ausdrucksmittel gegen die Staatsideologie genutzt haben?“ Auch wenn dies zu prüfen von großem Interesse für die kulturhistorische Forschung zur Alltagsgeschichte der DDR ist, scheint der alleinige Fokus auf dissidente und staatskritische Mediennutzung problematisch, da er den überwiegenden Teil derjenigen Amateur*innen ausblendet, welche sich dieser Medienaneignung widmeten, ohne dabei staatskritische Absichten verfolgt zu haben. Ohne die richtige Einordnung all jener Forschungsprojekte, besteht die Gefahr die Mediennutzung die Begriffe von Amateur*in beziehungsweise Medienamateur*in im DDR-Kontext in eine gewisse Schieflage geraten zu lassen. (Vgl. Krenz, Leska: „Greif zur Kamera, Kumpel!“. Recherchen zum Amateurfilm in der DDR. Siegen 2008 (=Medienamateure: Wie verändern Laien unsere visuelle Kultur?).)

5.3. Woher kamen die Vorlagen?

Wirft man einen Blick auf die Fülle der handgefertigten und überwiegend kopierten Brett- und Gesellschaftsspiele und die Bandbreite der Spieletitel, die kopiert worden, liegt eine Frage nahe. Woher kamen die Vorlagen, wenn doch die Grenzen der DDR jede Einfuhr von westlichen Medienprodukten, so auch Spielen, verhinderte? Die Antworten hierauf, die sich im Rahmen der Befragungen ergaben, sind vollkommen verschieden, trotzdem lassen sich einige wiederkehrende Muster erkennen.

Wird von einigen wenigen selbstgeschaffenen Brett- und Gesellschaftsspielen abgesehen, welche von Hobby-Spieleautor*innen in der DDR entwickelt wurden, handelt es sich beim überwiegenden Teil der katalogisierten Spiele um Kopien von Spielen aus der Bundesrepublik. Folglich gab es bei zahlreichen Personen, die selbst ein Spiel herstellten irgendeinen unmittelbaren oder mittelbaren Kanal zum Westen oder zumindest zu dem spezifischen Westprodukt, wenn auch häufig nur über Ecken oder weit entfernt herstellbar. Mehrfach genannt wurden, auf die Frage nach der Herkunft der Vorlage, die Westverwandtschaft (eigene oder die von Bekannten) das Umfeld der Kirche und das Umfeld der NVA. Den häufigsten Kanal der Übertragung machte jedoch das neuerliche Kopieren von anderen Kopien, denen man leihweise habhaft werden konnte oder von denen man zumindest Kenntnis gewann. Westspiele einfach zu erwerben war, wie im Vorfeld umfänglich geschildert, im Grunde aussichtslos.

> „Also weil, du hattest - also es gab ja definitiv nicht in der DDR Westprodukte zu kaufen. Es gab ja nur den Intershop, so und das war das einzige und da konnte man natürlich nur kaufen gegen Westwährung. Und es gab weder Bücher aus der Bundesrepublik. Also wenn dann höchstens die […] die in der DDR aufgelegt wurden. Noch Spiele halt. War eben ein Unding da ran zu kommen außer man hatte eben West-, eben Großeltern die mitgebracht haben aus dem Westen natürlich. Das war natürlich auch noch eine Möglichkeit. Ich meine ich hatte, auch meine Großeltern - die sind damals auch in den Westen gefahren, aber die sind halt, die hatten jetzt halt keine Spiele mitgebracht. Die hatten dann mal halt, ich auch gar nicht ob das möglich, ob das erlaubt gewesen wäre - aber ich denke schon.“[468]

[468] Thiele-Schwez, Martin: 2. Interview - Herr K. Absatz 28.

5.3.1. Kirche

Der hier zitierte Herr K. hatte beispielsweise keine Verwandtschaft im Westen, trotzdem nannte er Kopien von *Hase und Igel*, *Mitternachtsparty*, *Sagaland* und *Malefiz* sein eigen. Die Vorlagen zu seinen Spielen erhielt K. über christliche Kreise, seine Gemeinde, in der er als Kind und später als Student involviert war. Auch wenn sich K. im Gespräch zunächst nur noch dunkel erinnern konnte, kristallisierte sich letztlich heraus, dass er die Möglichkeit hatte, entweder auf Basis seiner eigenen Notizen oder auf Basis des Originales, welches er leihweise bekommen durfte, seine Einzelstücke entstehen zu lassen.

Abbildung 20: Handgefertigte Kopie Sagaland von Herrn K. (circa 1980) | Foto: Michael Geithner.

„Also weil, es gab ja damals - also ich überlege auch, woher wir die Spiele hatten. Ich nehme an, dass wir die damals aus kirchlichen Kreisen hatten. Die hatten damals die Möglichkeit so an Spiele ranzukommen. Oder auch mal - oder ich hab mehr in kirchlichen Kreisen gespielt und mir dann so Notizen gemacht, wie das so gestaltet ist. Oder ich hab das auch mal ausgeliehen - weiß ich nicht mehr - also das Original. Und daraufhin halt das nachgebaut.“[469]

„Also *Monopoly* war das erste Spiel - kann ich mich erinnern - was ich aus dem Westen so kannte als Gesellschaftsspiel. Das war aber auch über eine Kirchengemeinde. Da haben wir glaube ich - der Kaplan von der Gemeinde der hatte das irgendwie gehabt auch - das war schon in den 70ern glaube ich. Und ich weiß natürlich nicht, woher der das hatte. Auch der Pfarrer damals, ich war da Ministrant oder auch wie gesagt als Kind […] Der hatte mir damals auch so ein Tipp - so ein Klick-Fußballspiel zukommen lassen, der hatte mir das dann damals auch einfach geschenkt. Das fand ich da richtig gut.“[470]

„Aber wie gesagt, dass wir Spiele im Intershop, auf die Idee ist keiner gekommen. Wenn es dann Spiele gab, dann als Jugendliche haben wir die in der Jugendgemeinde gehabt, also in

[469] Ebd. Absatz 9.
[470] Ebd. Absatz 28.

> der katholischen Jugend. Und wie die hier hergekommen sind, das hat niemand laut gesagt.“[471]

Von Pfarrern selbst, welche auch Spiele für die Sammlung beitrugen und die auch im Rahmen dieser Arbeit als Bastler interviewt wurden, konnte in Erfahrung gebracht werden, warum die Kirchgemeinden der DDR Brettspiele zur Verfügung hatten und unter den Kindern der Christenlehre oder in der jungen Gemeinde spielen ließen. In aller Regel waren es die Partnergemeinden des Westens, welchen sich die Möglichkeit bot, in die DDR einzureisen. Als Geschenk für die Gemeinde, kamen Spiele als dankbare Abwechslung immer in Frage.

> „Also ich selber habe Ihnen ja geschrieben, wir hatten keinerlei, also nur ganz entfernte Westverwandtschaft und die haben uns also nicht mit Spielen versorgt. Ich habe die Westspiele also nicht zugeschickt gekriegt […] [D]ass man Spiele vermehrt in kirchlichen Kreisen findet, hängt natürlich damit zusammen, dass die Kirchengemeinden alle irgendeine Partnergemeinde im Westen hatten. Die kriegten ja auch regelmäßig Besuch, also ein-, zweimal im Jahr kam also immer die Partnergemeinde mit einer Delegation und bei der Frage, was können wir euch mitbringen, ist also da oft auch gesagt worden, ihr könnt uns Spiele mitbringen. Oder man hat dann eben mit seinem Westbesuch zusammen gespielt. Man hat also da versucht, die Gemeinschaft zwischen den Kirchen im Osten und im Westen in Gang zu halten, ganz organisiert. Das waren richtige Gruppenreisen. Immer nur natürlich in die eine Richtung, also die Partnergemeinden kamen in den Osten über viele, viele Jahre.“[472]

Herr N., ebenfalls ein befragter Pfarrer bestätigte diese Äußerung und gab an, dass auch in seiner Gemeinde sowie in den Gemeinden anderer bekannter Pfarrer Spiele zur Verfügung standen. Dabei handelte es sich in der Gesamtbetrachtung aller in der Gemeinde verfügbaren Spiele sogar um mehr Exemplare aus der Bundesrepublik als aus der landeseigenen Produktion.

> „Und im Übrigen weiß ich, wenn ich dann bei Pfarrern dann irgendwo war, dann gab es da meistens irgendwo eine Ecke, wo die dann gestapelt waren. Also das war schon wirklich üblich, dass da auch immer viele Westspiele waren. […] Und Ostspiele gab es nun wirklich nicht so viele, die so attraktiv waren. Das war leider so. […] so richtig, Ostspiele hatten wir kaum.“[473]

[471] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 12.
[472] Thiele-Schwez, Martin: 8. Interview - Herr T. 2011. Absatz 24.
[473] Thiele-Schwez, Martin: 18. Interview - Herr N. Absatz 170-174.

Dass es der Kirche problemlos möglich war, Brettspiele aus der Bundesrepublik zu bekommen und diese darüber hinaus der Gemeinde offen zur Verfügung zu stellen, hängt gewiss damit zusammen, dass die Kirche, der einzige Raum der Gesellschaft war, der nicht vollkommen in staatlicher Hand lag und vom Staat kontrolliert und beherrscht wurde. Zu der Begegnung der Gemeinde im kirchlichen Rahmen gehörte es damit wohl auch, einen Zugang zu eben jenen, sonst so fernen Spielen zu bekommen. Doch auch darüber hinaus förderte die Kirche die Begegnung unter den Gemeindemitgliedern, die sich in gemeinsamen Spielerunden manifestierte. Der hier zitierte Herr N. wartete mit einer beträchtlichen Zahl von handgefertigten Spielen auf, wobei es sich dabei nicht allein um nachgemachte Brettspiele der Bundesrepublik handelte, sondern auch um zahlreiche Gesellschaftsspiele, die eher den Dialog bei zum Beispiel Gruppenreisen oder ähnlichem fördern sollten. Das Material zur Erstellung der Spiele bezog Herr N. unter anderem von *Werk und Feier*. Dabei handelte es sich um eine kirchliche Mittelstelle, welche für die christliche Jugendarbeit bis in das Jahr 1995 Materialien produzierte. Darüber hinaus veröffentlichte die in Eberswalde ansässige und zum evangelischen Jungmännerwerk gehörende Mittelstelle regelmäßig Hefte, in denen Spielideen samt Anleitung vermittelt wurden. Das benötigte Material stellten sie zudem zur Verfügung. Dies bezeugt, dass der kirchliche Rahmen nicht bloß den Raum bereitstellte um zu spielen, sondern darüber hinaus die Strukturen beförderte, selbst kreativ zu werden und Spielideen in Eigenarbeit zu realisieren, ganz gleich, ob nach vorgegebener Vorlage oder nach eigenem Sinn.[474]

> „Also Familie ist, denke ich, wirklich der wichtigste Ort gewesen und Kirchen, Kirchengemeinden sicher auf jeden Fall auch. Die Jugendgruppen, in denen war das damals durchaus üblich, dass man nach so einer Jugendveranstaltung, Jugendstunde dann noch lange bis Mitternacht gesessen hat und Spiele gemacht hat.“[475]

Dass es der Kirche dabei nicht vordergründig um das Spiel als solches, sondern eher um die gemeinsame und pädagogisch wertvolle Beschäftigung der jungen Gemeindemitglieder*innen gegangen ist, liegt natürlich nahe. Gleichwohl zeigt sich, dass die Verfügbarkeit der Spiele über die Kirche auch das Interesse derer weckte, die zwar am Spiel interessiert waren, für die jedoch Kirche keine bestimmende Rolle spielte.

> „Eben durch den Pfarrer. Durch die Kirche haben wir das bekommen. Der Pfarrer hatte sehr viele Westspiele. Und auch bei der katholischen Kirche habe ich mir da mal Spiele ausgeliehen. Und diese Originale von der Kirche dienten mir als Vorlage. Wobei ich schon

[474] Vgl. Ebd. Absatz 235-239.
[475] Ebd. Absatz 59.

> immer versucht habe, meine eigenen Ideen mit einzubeziehen. […] *Cluedo* kommt im Original auch vom Pfarrer. Und ich habe dann eine eigene Version daraus gebaut. […] Das Original *Heimlich & Co.* hatte ich vom Pfarrer und nach dieser Vorlage hatte ich das dann gebaut.“[476]

Wie die angeführten Zitate beweisen, wurde der Zugang von Spielen sowohl von evangelischen Gemeinden ermöglicht, als auch von katholischen. Die Gemeinden selbst wiederum versorgten mitunter auch ihre Studentengemeinden im Umfeld der Hochschulen mit Brett- und Gesellschaftsspielen aus der Bundesrepublik. Weshalb sich durchaus auch nachweisen lässt, dass eine Vielzahl der Befragten in ihrer Studentenzeit günstige Gelegenheiten hatten, den Spielen des Westens habhaft zu werden.

> „Und ich nehme an, das es eben...also ich war auch in der Studentengemeinde damals und in Kirchenkreisen, ja und die hatten natürlich schon Beziehungen in den Westen, vielleicht auch ein kleines Budget, um sich da Spiele kaufen zu können oder vielleicht günstig anwerben zu können. […] Ich kann mich noch erinnern, dass ich da auch auf Freizeiten das erste Mal *Malefiz* gespielt habe - da kann ich mich noch ziemlich gut daran erinnern. Genau, das war glaube ich 86 oder so…“[477]

> „…also überall wo es irgendwelche Informationen gab, über Spiele die habe ich versucht zu kriegen und zu lesen oder von Leuten wie gesagt im Studium, da ging es dann schon los - da hatte ich dann Kontakte: die waren in der evangeli... in der katholischen Studentengemeinde - die hatten Spiele aus dem Westen weil die von der Kirche kriegten die was. Und die haben wir dann ab und zu mit ins Studentenwohnheim mit ausgeliehen diese Spiele und dann hatte man schon auf dem Tisch was ganz anderes liegen - also das war natürlich dann, das war für einen persönlich unerreichbar, aber man konnte es wenigsten mal spiele, ja - also diese ganzen Sachen.“[478]

> „Es wurden ja auch die Studentengemeinden aus den westlichen Großstädten oder Studentenhochburgen, die hatten dann wie so Patenschaften über einzelne Studentengemeinden hier im Osten. Und die haben dann so was auch hergebracht beziehungsweise über Ungarn mitgebracht, wenn die sich in Ungarn getroffen haben.“[479]

[476] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 41-55.
[477] Thiele-Schwez, Martin: 2. Interview - Herr K. Absatz 26.
[478] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 44.
[479] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 16.

Auf Basis der Vielzahl der Nennungen der Kirche als Zugangsort für Brettspiele kann also der induktive Schluss gezogen werden, dass die Kirche einen Freiraum bot, der das Spielen begünstigte und insbesondere den Zugang zu Brettspielen des Westens ermöglichte. Der Zugang selbst wurde jedoch nicht allein in den Kirchgemeinden geboten, sondern auch die Christenlehre für jüngere Kinder oder die Studentengemeinden für Student*innen boten ein breites Netzwerk des Zugangs. Das aus der alleinigen Verfügbarkeit von Brettspielen der Bundesrepublik, letztlich auch die Motivation entstand, Spiele zu kopieren, liegt jedoch sicherlich nicht in der Verantwortung der christlichen Kirchen. Vielmehr erfolgte sie auf die Initiative der Bürger*innen, wobei fraglos der gebotene Rahmen die Handlung erlaubte.

5.3.2. Westverwandtschaft, Westkontakte und Westpakete

Ein weiterer häufig genannter Kanal, der zu Vorlagen von Spielen aus der Bundesrepublik führen konnte, waren Verwandte oder Bekannte im Westen oder wenigsten diejenigen Personen, denen sich die Gelegenheit bot, den Westen zu bereisen. Doch war dieser Kanal mit Hürden verbunden. Die maßgeblichste darunter war das Verbot der Einfuhr von westdeutschen Produkten und Medien in die DDR. Das heißt, selbst wenn Verbindungen bestanden, konnten Medienerzeugnisse nicht in die Deutsche Demokratische Republik eingeführt werden.[480] Diese Einschränkung umfasste natürlich Zeitungen, Bücher und Tonträger, aber auch einfache Kataloge oder eben Brettspiele. Wobei sicherlich nicht die Spielinhalte das Problematische darstellten, als vielmehr die Tatsache, dass es sich um ein Westprodukt als solches handelte. Dementsprechend kam auch nicht alles „nach drüben“, was versucht wurde, über die Grenze zu bringen oder zu schicken. Wie mit Produkten der Bundesrepublik an der Grenze umgegangen wurde unterlag einer gewissen Willkür der Grenzsoldaten. Signifikant zeigt sich dies anhand der Westpakete, welche inzwischen „zum festen Inventar des deutsch-deutschen Erinnerungshaushalts“[481] geworden sind. Die „Verordnung über den Geschenkpaket- und Päckchenverkehr auf dem Postwege mit Westdeutschland, Westberlin und dem Ausland“, welche am 05. August 1954 in Kraft trat, stellte über Jahrzehnte die wichtigste gesetzliche Grundlage für den deutsch-deutschen Paketverkehr dar. Wichtigstes Gebot für Pakete in den Westen

[480] Hier soll am Rande bemerkt werden, dass auch Zeitungen der DDR, welche von der SED und den Blockparteien kontrolliert wurden, in den 1960er- und 1970er-Jahren in der Bundesrepublik untersagt waren und aufgrund des Argumentes, die KPD setze ihre Propaganda fort, eingezogen wurden, trotz des Gesetzes auf Meinungs- und Informationsfreiheit. (Vgl. Meier, Karl Wilhelm: Hast Du keine Groschenromane? Westmedienhunger in der DDR. http://www.spiegel.de/einestages/westmedienhunger-in-der-ddr-a-949029.html)

[481] Kabus, Petra: Das Westpaket. In: Erinnerungsorte der DDR. Hrsg. von Martin Sabrow. Bonn: bpb 2010. S. 287–296, S. 287.

oder aus dem Westen in die DDR war, dass sie „Geschenksendung, keine Handelsware“ sein mussten.[482] Daneben gab es formelle Reglementierungen:

> „das anfänglich vorgeschriebene Höchstgewicht für Pakete – maximal sieben Kilogramm; die Höchststückzahl – ein Paket pro Monat pro Bürger; die Höchstmenge für einzelne Güter – 250 Gramm Kaffee, 250 Gramm Kakao, 300 Gramm Schokolade, 50 Gramm Tabak usw. Für Bild- und Tonträger, antidemokratische oder unzüchtige Druckerzeugnisse, Kinderspielzeug militärischen Charakters, Geld und Konserven galt ein totales Einfuhrverbot.“[483]

Die Zielsetzung der Grenzpolitik wird allein anhand der Aufzählung deutlich: Während wertvolle Dinge des Ostens, wie technische Zeichnungen oder hochwertige Erbstücke das Land nicht verlassen sollten, sollte ebenfalls verhindert werden, dass Einflussfaktoren, wie Medienprodukte in das Land eindringen und dort im Rahmen ihrer Inhalt und exklusiven Formen, die Bürger*innen beeinflussen. Da eine besondere Aufmerksamkeit den Kindern galt, standen insbesondere Produkte für Kinder, wie zum Beispiel Spielzeug auf dem Index. Demnach verwundert es nicht, wenn nicht allein das aufgrund der Staatsraison verpönte Kriegsspielzeug, die innerdeutsche Grenze nicht überqueren durfte, sondern auch Brettspiele des Westens, wenngleich die Abweisung selbiger an den Grenzen stets mit der besagten Willkür einher ging. Dabei lässt sich vermeintlich willkürliches Handeln sowohl in den Grenzbestimmungen als auch in der Exekutive derselben feststellen. So wurde beispielsweise die seit 1954 geltende Verordnung in einer Vielzahl von untergeordneten Durchführungsbestimmungen über die Jahre hin variiert und aktuellen Wirtschaftsbedingungen angepasst. Zwar ging es der DDR Wirtschaft allmählich immer besser, doch konnte sie zu keiner Zeit mit der westdeutschen mithalten. Somit führte trotz der ideologischen Abschirmung des Staates vor Westprodukten die Einfuhr derselben zu einer entscheidenden Entlastung der eigenen Volkswirtschaft. Dies betraf natürlich insbesondere jene Produkte, welche auf dem Weltmarkt nur gegen Devisen verfügbar waren. Darum siegte letztlich der Pragmatismus über die Ideologie und Westprodukte, welche eigentlich „auf der Liste“ standen, erreichten die DDR.[484] Doch dies ist nur die eine Hälfte der Grenzpolitik. Eine nicht minder große und selbstverständlich eng damit verknüpfte Willkür, konnte in Bezug auf die Exekutive nachgewiesen werden. So berichtete beispielsweise Herr S. davon, dass er per Post ein *Monopoly* Brett geschickt bekam, welches erst nach zahllosen Anläufen die Grenze überqueren konnte. Warum

[482] Vgl. Ebd., S. 288.
[483] Ebd., S. 288f. („In die andere Richtung gab es Ausfuhrverbote für Edelsteine, technische Zeichnungen und Konstruktionsunterlagen, für Federn, Porzellan, Lebensmittel, Umzugs- und Erbgut sowie Ausfuhrbeschränkungen für Textilien und Kunstgegenstände.“)
[484] Vgl. Ebd., S. 289.

es in diesem Fall sein Ziel erreichte, vorher jedoch immer wieder zurückgewiesen wurde, bleibt Spekulation, wenngleich die Begründung schlichter Willkür in diesem Fall sehr naheliegen ist:

> „Und dann gefragt, kann ich euch, was kann ich euch Gutes tun, was braucht ihr, braucht ihr Mehl, Zucker? Nein, Zucker und Mehl hatten wir in der DDR, aber eben Kaffee und zu Weihnachten die Süßigkeiten, Schokolade und solche Sachen und dann, na ja, wir könnten mal eine Jeans gebrauchen für die Jungs, als wir dann älter waren oder wir könnten mal, wenn du der Familie was Gutes tun willst, ein schönes Spiel, die spielen ja dieses nachgemachte *Monopoly*, aber das Original wäre schon schöner und da hat sie dann das gekauft und hat das weggeschickt und gesagt, ja, Paket kam zurück das darf nicht geschickt werden. Dann hat sie von der anderen Seite, sie hat es nicht gebraucht und dann hat sie es dann noch mal und noch mal ein- oder zweimal kam das auch zurück und einmal ist es dann durch gekommen.“[485]

Entstanden ist die deutsch-deutsche Bekanntschaft, welche Herr S. hier schildert, ebenfalls über die katholische Kirche. Nach dem 2. Weltkrieg von US-amerikanischen Wohlfahrtsverbänden organisiert, wurden bedürftige Bürger*innen der sowjetischen Besatzungszone mit sogenannten CARE-Paketen[486] versorgt, welche in erster Linie notwendigen Nahrungsmittel enthielten. Dieses Modell wurde bis in die 1960er-Jahre von der Kirche übernommen. Aus diesem Zusammenhang erwuchs auch der in dem zitierten Fall beschriebene Kontakt zwischen der Familie von Herrn S. und einer westdeutschen Familie. Zunächst erfolgte in den frühen 1960er-Jahren die Versorgung mit kirchlich organisierten CARE-Paketen, welche später in eine Brieffreundschaft und den gegenseitigen Paketversand überging. Da der Kontakt noch lange aufrecht erhalten wurde, konnte sich Herr S., der zum besagten Zeitpunkt selbst noch Jugendlicher war, gut daran erinnern, wie enttäuscht er darüber war, dass das Spiel von dem er wusste, dass es die Familie erreichen sollte, stets zurück geschickt wurde. Jedoch entzog es sich seiner Erinnerung, ob in den entsprechenden Fällen allein das *Monopoly* aus dem Paket genommen wurde oder das komplette Paket an die Absenderin zurück geschickt wurde. In jedem Fall ist es jedoch keinesfalls selbstverständlich, dass das Spiel letztlich überhaupt seinen Empfänger erreichen konnte, schließlich konnte nach der Wiedervereinigung nachgewiesen werden, was viele Bürger*innen schon in Zeiten der Teilung ahnten: Viele Produkte oder ganze Sendungen verschwanden gänzlich. „1984 beispielsweise notierte der bundesdeutsche Postminister, dass die Verluste im innerdeutschen Postverkehr mit knapp 20.000 Paketen und 4.500 Einschreibesendungen jährlich neunmal so hoch seien wie im übrigen internationalen Postverkehr,

[485] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 42.
[486] Benannt nach der US-amerikanischen Hilfsorganisation Cooperative for American Remittances to Europe.

bei Einschreibungen sogar 32-mal so hoch, und dass Sendungen zudem meist nicht innerhalb des vorgesehenen und üblichen Zeitrahmens ihre Empfänger erreichten.“[487] Obendrein gab es spezielle Läden für Mitarbeiter der staatlichen Organe, worin entnommene Waren zum Eigennutz verfügbar gemacht wurden. Genaue Zahlen hinsichtlich der Gesamtverluste lassen sich nur schwer rekapitulieren, Ansätze gibt es jedoch: So ging beispielsweise aus einer Gerichtsverhandlung von 1992 zu Post- und Telefonkontrollen im Bezirk Magdeburg hervor, dass die sogenannte Abteilung M den Postsendungen aus der Bundesrepublik DDR-weit zwischen 1984 und 1989 rund 32 Millionen D-Mark und Konsumgüter im Wert von 10 Millionen D-Mark entnommen hatte.[488]

Die Möglichkeit, sich also einfach ein Brettspiel aus der Bundesrepublik schicken zu lassen bestand, wenngleich sie auch mit vielfältigen Ungewissheiten verbunden war. Von den Absender*innen niedergeschriebene Warenlisten im Paket stellten zumindest den Versuch dar, zu gewährleisten, dass Pakete – sofern sie die Empfänger*innen erreichten – auch vollständig ankamen.

> „Ja, gerade *Monopoly*. Ich vermute mal so, die Anzahl der Leute, die von der Westbekanntschaft sich haben *Monopoly* schicken lassen, ist gering.“[489]

> „Die haben dann gesagt, die Verwandten, dann schicken wir euch das lieber im Paket und die Pakete, die wurden ja kontrolliert, dann konnte man ja bloß das schicken, was erlaubt war sozusagen.“[490]

Aus diesem Grund wurden Brettspiele, sofern sie im Osten begehrt und bei den Westverwandten oder –bekannten vorhanden waren eher bei möglichen Einreisen mitgebracht und persönlich übergeben. Zwar war auch bei dieser Form der Einfuhr nicht immer sicher, ob das entsprechende Produkt die Grenze überqueren konnte, die Chancen dazu wurden letztlich jedoch als etwas höher eingeschätzt.

> „Ich muss jetzt mal, ich schlag den Spielplan [des Brettspiels *Geld und Börse*] auf und werde selber überrascht sein, ja. […] die Westverwandtschaft hat es mitgebracht. Tante Annelie und Onkel Karlheinz.“[491]

> „Frau M.: Die Annelie hat manchmal *Hase und Igel* hat die Annelie im Paket durchgekriegt.

[487] Kabus, Petra: Das Westpaket, S. 291.
[488] Vgl. Ebd. (zit. n. Schulte Döinghaus, Uli; „Eine ‚gesonderte Behandlung' jenseits des Regellaufs. Der Paketverkehr unter Kontrolle von Stasi und Zoll", S. 65ff.)
[489] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. 2013. Absatz 120.
[490] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 28.
[491] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 156-169.

> Herr M.: Also meine Frau hat Westverwandtschaft und, oder haben sie es mitgebracht, rüber geschmuggelt.
>
> Frau M.: Oder sie haben es mitgebracht, als sie dann mit dem Auto fahren durften.
>
> Herr M.: So kam *Hase und Igel* zu uns. Das ersparte mir in der Vorweihnachtszeit viel Stress, weil, wenn ich Spiele kopiert habe, sah das Wohnzimmer katastrophal aus.“[492]

Wie sich allein an der Wortwahl der befragten Personen erkennen lässt, war es jedoch durchaus mit Nervenkitzel verbunden, die Grenze, in welche der beiden Richtungen auch immer, mit der Bahn zu überqueren: Für die Bürger*innen der DDR sicherlich noch mehr als für Bürger*innen der Bundesrepublik und das unabhängig von der Frage, ob westliche Gegenstände mitgeführt wurden oder nicht.

> „Und da bin ich mit dem Zug gefahren und da waren auch ganz strenge Kontrollen. Ich habe nichts Heimliches gehabt oder so. Aber was denkst du wie beängstigend, wie streng die Zöllner da durch sind. Sehr unhöflich und sehr, du kamst dir vor wie so eine kleine Maus, die da saß. Erst sind die Ostdeutschen, dann die Westdeutschen. Und die, guten Tag, und freundlich grüßend, und die waren auch. Das waren so richtig krasse Unterschiede. Sie waren nur furchteinflößend, kontrolliert haben die mich nicht.“[493]

Abbildung 21: Handgefertigtes *Malefiz* von Frau O | Foto: Michael Geithner.

Wenn also schon die innerdeutsche Grenze nicht problemlos überwunden werden konnte, nutzten einige der Spielebastler*innen auch den Weg über das östliche Ausland, jene Regionen, die einfacher bereist werden konnten. So berichtet beispielsweise Frau O. von einem Freund, der die DDR in Richtung Bundesrepublik verlassen hat. Da eine Einreise für ihn damit nicht mehr möglich war, bestand die einzige Möglichkeit für ein Treffen, in einer Begegnung im Ausland. Bei einer solchen lernte sie auch sein *Malefiz* kennen.

[492] Ebd. Absatz 138-141.
[493] Thiele-Schwez, Martin: 20. Interview - Frau C. Absatz 62.

„Unser Freund ist 1984 in die Bundesrepublik ausgewandert. Natürlich durfte er danach nicht wieder in die DDR zu Besuchsreisen kommen. Um uns zu sehen, haben wir uns 1 x im Jahr in Tschechien für ein paar Tage Urlaub getroffen. Bei einem Besuch hatte er auch ein Malefizz-Spiel dabei und wir haben es stundenlang gespielt und hatte viel Spaß dabei. Zuhause wollten wir dann diesen Spielspass auch haben. Mein Vater arbeitete in der Möbelindustrie und hat mir dann aus einer Möbelrückwand die Grundfläche ausgesägt und ich habe den Spielplan aufgemalt. Als Barrikade-Plättchen haben wir Alu-Chips (1-Pfennig-Stücke) verwendet, die habe ich aber leider nicht mehr.“[494] [sic]

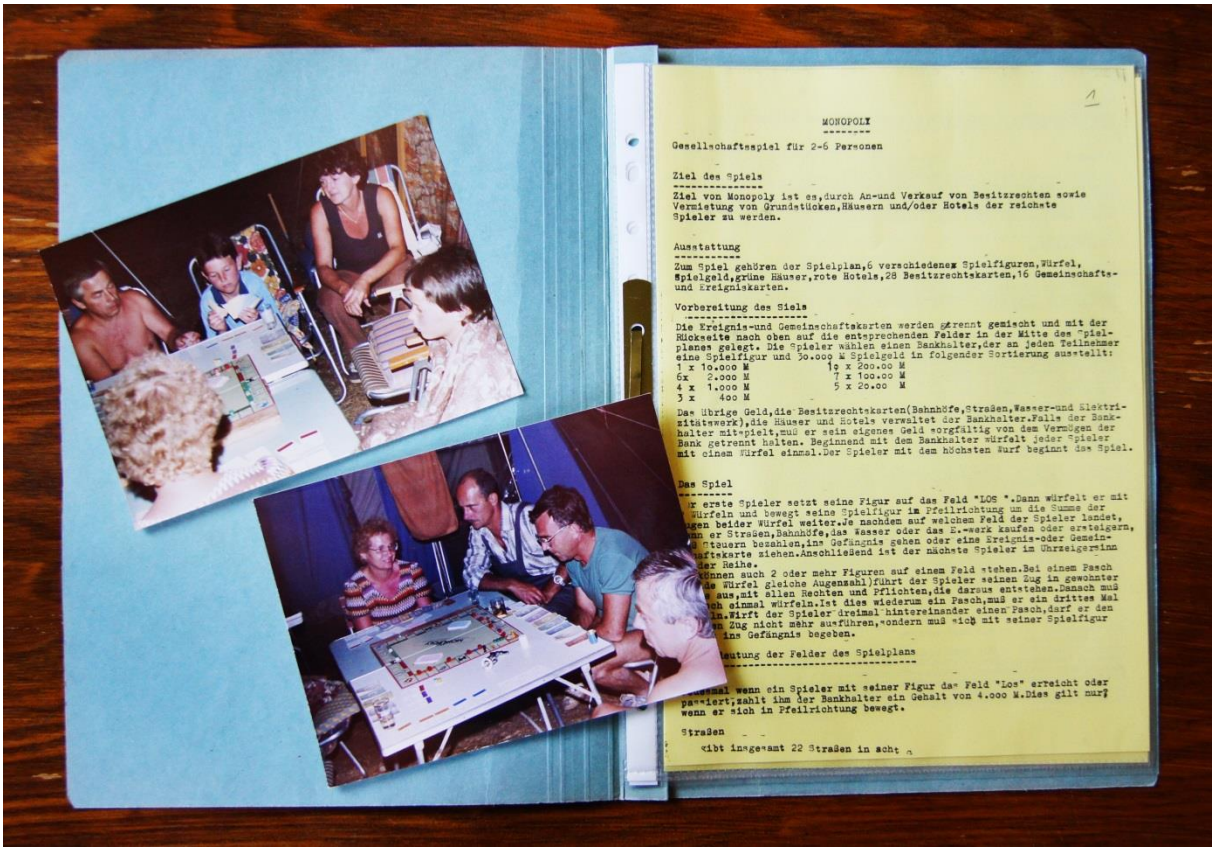


Abbildung 22: Regelwerk des 1985 von Herrn Ra. gefertigten *Monopoly*. Im Regelwerk beiliegend zwei Fotos, welche die Familie beim Campen und Spielen eines Originalen *Monopoly* zeigt. Es ist anzunehmen, dass die Erinnerung an das Originalspiel sowie die Fotos als Vorlage für die kopierte Variante dienten | Foto: Michael Geithner.

Dass das Spielen als Praxis deutsch-deutscher Begegnungen im Urlaub nicht unüblich war, bestätigte auch Herr Ra. Er stellte 1985 ein *Monopoly* her, welches er zuvor im Urlaub durch eine Westdeutsche Familie kennengelernt hatte. Zwar konnte über die genaue Begegnung der beiden Familien nichts Weiterführendes ermittelt werden, klar ist durch die Fotos, die der Spielanleitung beilagen, als das

[494] Frau O.: Nachgemachtes Malefiz. E-Mail 2012.

Spiel in die Sammlung aufgenommen wurde, dass die Familie ein originales *Monopoly* kannte und dieses beim Camping spielen konnte.

Der überwiegende Teil der befragten Personen jedoch gab an, dass keine unmittelbaren Westkontakte bestanden und auch keine Westverwandten da waren. Darum gab es einzig die Möglichkeit, mittelbare Wege zu finden an die begehrten Brettspiele oder zumindest an Informationen über selbige zu gelangen.

5.3.3. Medienzugang

Einen recht geschickten Weg fand der leidenschaftliche Spielebastler Herr L. Er war sich über die Spielelandschaft der Bundesrepublik wohl bewusst und suchte nach Möglichkeiten, die dortigen Spielideen auch für sich nutzbar zu machen. Da er keine unmittelbaren Kontakte in die Bundesrepublik hatte, bat er seine Kollegen darum, ihm ein Bild über sein Interessengebiet zu verschaffen und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Im Vertrauen bat Herr L. Arbeitskolleg*innen, welche in seltenen Fällen das Privileg hatten, in die Bundesrepublik einzureisen Spielekataloge mitzubringen. Da aber schon die Einfuhr von Katalogen untersagt war und mit Unzulänglichkeiten hätte verbunden sein können, begnügte sich Herr L. wenn nötig auch mit Fotos von Spielen, deren Regelwerken oder zumindest Fotos von Bildern in Spielekatalogen. Denn einen Fotofilm über die innerdeutsche Grenze zu transportieren, gestaltete sich für Privatbürger*innen in der Regel einfacher als Westprodukte oder Kataloge von westlichen Produkten.

Abbildung 23: Das Originalfoto aus dem Besitz von Herrn L. zeigt einen westdeutschen Spielekatalog | Foto: Herr L.

> „Ich hatte Kollegen, die waren zu DDR Zeiten schon in der Bundesrepublik und haben natürlich immer Aufträge gekriegt, von allen möglichen Leuten. Und von mir haben sie eben immer die Aufträge gekriegt, sie sollen mir Katalog mitbringen. So wie es jetzt üblich ist, in den Spieleladen liegt ja ein Katalog rum von Kosmos und liegt ja ein Katalog rum von

Ravensburger - und sowas haben die mir mitgebracht und da wusste ich schon ungefähr was ist.“[495]

Abbildung 24: Handgefertigte Kopie von *Sagaland* aus den 1980er Jahren von Herrn L. Zwar ist das Spielprinzip identisch zum westlichen Original, der Spielplan weicht jedoch ab | Foto: Michael Geithner.

Auf Basis dieser Schnappschüsse, die Herr L. zuhause selbst entwickelte, versuchte er, das entsprechende Spiel zu rekonstruieren. Unter solchen Umständen erklärt sich gewiss auch, warum seine Spieleunikate mitunter sowohl von der Aufmachung als auch vom spielerischen Aufbau von den Vorlagen abwichen. Das kreative Füllen der Leerstellen, die bei jener Methode notwendigerweise entstanden, war also wichtiger Teil des gesamten Prozesses. Wie das Beispiel beweist, musste es nicht einmal notwendigerweise der unmittelbare Zugang zu Westkontakten sein, der zu Spielvorlagen führen konnte. Oftmals reichte auch der Medienzugang als solches – vorzugsweise von westlichen Medien – der dabei half, neuen Spielideen habhaft zu werden und dem eigenen Hobby nachzugehen.

„Durch eine Tante habe ich mal das Ravensburger Spielebuch bekommen. Da wurde das *Glückshaus* drin beschrieben und da war eine kleine Abbildung. Und mit Lupe habe ich das alles abgemalt und die Spielebeschreibung mit Hand abgeschrieben.“[496]

„Und in der letzten Zeit in der DDR, so in den 80er-Jahren dann ungefähr, da war ja dann offiziell dieses Westfernsehen, über Kabel ging das ja sogar schon. In den Neubaugebiet in dem wir gewohnt haben und da habe ich natürlich versucht so viel wie möglich Sendungen zu kriegen, Nürnberg und so ne Sachen. Ich habe mich dann schon informiert wo was kam oder habe versucht, gab ja noch kein Internet und so, ging ja damals noch nicht. Aber da wusste ich schon ungefähr, wie die Spielelandschaft aussieht.“[497]

[495] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 44.
[496] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 46.
[497] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 44 (Mit Nürnberg ist in diesem Fall die internationale Spielwarenmesse in Nürnberg gemeint.).

Abbildung 25: Handgefertigte Kopie von *Das Glückshaus* aus dem Jahr 1980, von Herrn G. | Foto: Michael Geithner.

Dass die Medienrezeption nicht allein dabei half, neue Spielideen zu erschließen, sondern darüber hinaus auch den Stil eigener Entwicklungen und Kreationen beeinflusste, ist nicht überraschend. Schließlich wurden die Produkte des Westens stets dafür glorifiziert, dass sie besonders bunt, besonders glänzend oder hochwertig aufgemacht waren. Auch diverse Urtypen westlicher Medien waren populär und fanden mittelbaren Einzug in Spielekopien. Wie ausgeprägt dies sein konnte, zeigt ein exemplarischer Blick auf die Spielfiguren von Herrn H. Selbige sind für das hauseigene *Heimlich & Co.* entstanden, wurden in Spielerunden dann jedoch gerne universell für andere Spiele eingesetzt. Nachempfunden sind die Figuren Fernsehstars, welche insbesondere in der Ausstrahlung der Sender der Bundesrepublik auftauchten.

„Herr H.: Nachempfunden den damaligen Fernsehserien, also Sherlock Holmes und Dr. Watson. Das ist Hercule Poirot, der Belgische. So. Irgendwo haben wir Maigret mit der Pfeife. Wie gesagt, Columbo ist weggekommen, der mit dem offenen Mantel und dem Gürtel. Und Miss Marple. […] Die kamen zu der Zeit gerade.

Martin Thiele-Schwez: In der DDR?

Herr H.: Nein. Im West-Fernsehen. Ich glaube das hier ist Jim Rockford. […] Wir haben nur hier geguckt, wir sind 76 hier hochgezogen und hatten, hier hatte man mit einer Zimmerantenne wunderbaren Westempfang […]Da haben wir auch Serien geguckt. Wobei, ich glaube, der kam sogar im DDR-Fernsehen, diese Folgen.“[498]

Abbildung 26: Handgefertigte Spielfiguren von Herr H. für *Heimlich & Co.* Entstanden ca. 1986, überwiegend westlichen Fernsehfiguren nachempfunden | Foto: Michael Geithner.

Nicht unerwähnt bleiben darf an dieser Stelle die Tatsache, dass auch Medien der DDR Spieleideen lieferten. Denn schließlich, so

[498] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. Absatz 28-34.

lautete zumindest das beschriebene Ideal, sollten die Kinder und Jugendlichen zum Spielen und Basteln angehalten werden. Wenn also schon die industriell gefertigten Spiele meist von unzulänglicher Qualität waren, bestand zumindest in einigen Fällen die Aufforderung, doch selbst dem Erfindergeist nachzugehen und selbst Spiele anzufertigen. So erinnert sich auch der Befragte Herr Y.

> „Die gab es in Zeitungen in der ‚Für dich'. […] Was habe ich noch. Ja gut, das ein bisschen was Sportliches. Und im Westen hieß das glaube ich *Scottland Yard*, wo die sich fangen müssen. Die DDR hatte auch so was. […] Das war auch in der Zeitung drin. Und dann musste man auch Würfeln und musste eben auch rumlaufen, um den Gegner oder den Ganoven zu suchen. Aber das habe ich leider nicht mehr."[499]

> „Wenn er die Zeitschrift ‚Praktik' kennt. Da war die Spielanleitung drin […] In dieser Zeitschrift konnte man alles Mögliche nachbauen. Und ich vermute mal, dass es damit zusammenhängt, dass die Produktion einfach nicht hinterher kam und wer eben handwerklich begabt war, der konnte das selber machen. Und es ist ja im Prinzip ein einfaches Spiel."[500]

Abbildung 27: Handgefertigtes *Vier gewinnt* von Herrn Y., entstanden 1979, vermutlich nach Vorlage aus einer DDR Zeitschrift | Foto: Michael Geithner.

Es ist also nicht nur in der Theorie, sondern auch durch die Zeitzeug*innenbefragungen nachweisbar, dass das mittelbare Spieleangebot der DDR durchaus genutzt wurde. Dabei war es den meisten spieleaffinen Bürger*innen nicht primär wichtig, woher die Spielideen kamen, sondern vielmehr wie gut beziehungsweise originell dieselben waren. Dies erklärt einmal mehr, dass es nicht in erster Linie westliche Spieleideen gewesen sind, welche als verpönt galten, sondern vielmehr das westliche Produkt als solches. Es ist folglich nicht verwunderlich, dass der überwiegende Teil der befragten Personen keinen Hehl daraus machte, selbst gebastelte Spiele zu besitzen.

[499] Thiele-Schwez, Martin: 9. Interview - Herr Y. 2012. Absatz 68.
[500] Ebd. Absatz 100-104 (gemeint ist die Zeitschrift „Der Elektro-Praktiker").

Abbildung 28: Notizbücher mit Spieleideen von Herrn L. | Foto: Michael Geithner.

Dass man mit einigen Einfällen selbst innerhalb der DDR an ein großes Angebot an Ideen für neue Spielewelten gelangen konnte, bewies Herr L. Ihm eröffnete sich ein ungeahnter Zugang zu vielfältigen Spieleideen innerhalb der Deutschen Bücherei Leipzig. Herr L. geriet in Kenntnis darüber, dass dort ein reichhaltiges Sortiment an Spielebüchern zugänglich war, insbesondere westlicher, wie die Klassiker von Sid Sackson. Da die Bücher nicht entliehen werden durften, verbrachte Herr L. von da an, ausgestattet mit Notizbüchern und verschiedenfarbigen Stiften, zahlreiche Nachmittage in der Bücherei und schrieb interessante Ideen ab. Auf diesem Weg entstand ein ganzer Stapel von Notizbüchern, aus denen sich fortan seine Spielekopien speisten. Mithilfe dieser Aneignungsverfahren, sowie durch einige persönliche Kontakte, die ebenfalls jener Freizeitbeschäftigung nachgingen, gelang es Herrn L., eine umfangreiche Sammlung an Spielideen aufzubauen, von denen er einige in Handarbeit umsetzte.

5.3.4. Netzwerke von Freunden und Bekannten

Solidarität ist wichtiger Gegenstand der ostdeutschen Erinnerungskultur. Das Kollektiv[501] wurde in der DDR groß geschrieben – so lautet zumindest ein gängiger Glaube. Sicher ist in Bezug auf das vorliegende Thema jedenfalls, dass es gerade die persönlichen Netzwerke zwischen spieleinteressierten Personen waren, die in vielen Fällen einen zuverlässigen Weg darstellten, um an Vorlagen für neue Brettspiele zu gelangen. So waren es noch vor den Westkontakten, den kirchlichen Kreisen oder den Zugängen zu diversen, insbesondere westlichen Medien allem voran die persönlichen Netzwerke in der Bevölkerung, die dafür sorgten, dass sich einzelne Brett- und Gesellschaftsspiele in Prozessen wiederholter Kopiervorgänge verbreiteten. Besaß beispielsweise ein Nachbarskind eines der gefragten Spiele, so waren sich Freunde und Bekannte darüber im Klaren und baten nicht selten um den Zugang zu selbigen, allein um eine eigene Abschrift davon anfertigen zu

[501] „Das Kollektiv, das man heute sicher nicht mehr so nennen mag, hält als realsozialistische Gemeinschaftserfahrung im Kleinen aller westlichen Aufklärung stand und befreit angesichts der schon immer erwarteten und jetzt manifesten Krise des Finanzkapitals gelebte Alternativen aus ihrer neoliberalen Entwertung.“ (Niethammer, Lutz: Das Kollektiv. In: Erinnerungsorte der DDR. Hrsg. von Martin Sabrow. Bonn: bpb 2010. S. 195–217, S. 216.)

können. Darum lassen sich auch auf Basis der bestehenden Sammlung einige Schritte der Weitergabe und mithin Transformation nachzeichnen.

> „…dann hat mein Bruder und ich, wir hatten dann ja als Kinder das *Monopoly* bei Bekannten gesehen […]und die hatten das, weiß ich nicht woher, die hatten das Original-*Monopoly*. Und bei denen haben wir das ganze Nachmittage gespielt, bis dann wir gesagt haben, das bauen wir uns nach und da haben wir uns dann mit den Materialien, die man hatte, nachgebaut. Wir haben aber nicht abgemalt eins zu eins, sondern wir haben uns das, weil wir öfter gespielt hatten, eher nachempfunden sag ich mal. So viel Papier hatten wir auch nicht, Zeichenblöcke waren auch teuer, da haben wir uns dann aus Pappe und mit dem Stanzeisen das Geld ausgestanzt, dann hatten wir sogar Münzgeld.“[502]

> „Auch von Freunden, die das hatten und dann hatten wir das irgendwie geborgt und haben gesagt, das müssen wir selber haben. […] Ja, wie gesagt, also in den 80er-Jahren hatte meistens irgendjemand aus dem Freundeskreis irgendein Spiel und dann hat man die sich so rumgegeben und hat die zusammen gespielt und.“[503]

Abbildung 29: Die Brüder Herr H. und Herr M. beim gemeinsamen Schachspiel | Foto: Herr H.

> „Dann kamen uns eben die Gedanken, wo ich dann das *Sagaland* bei jemandem gespielt hatte, war wohl bei Bekannten, die hatten das auch ausgeliehen und da habe ich gesagt, das kann man nachmachen.“[504]

Diese zitierten Beispiele beziehen sich jedoch nur auf alltägliche Gefallen, die in der sozialistischen Lebenswirklichkeit der befragten Personen selbstverständlich dazugehörten. Selten ließen sich jedoch auch regelrechte Kooperationen zwischen Spielebastler*innen nachweisen, welche einander Zugang zu eigenen Ideen, Entwicklungen oder fertigen Machwerken verschaffte. Zwei dieser

[502] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 36.
[503] Thiele-Schwez, Martin: 18. Interview - Herr N. Absatz 163-165.
[504] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 80.

Interaktionen sollen dabei beispielhaft herausgestellt werden.

Die Brüder Herr M. und Herr H. frönten schon seit Jugendjahren dem Hobby der Brett- und Gesellschaftsspiele. Nachdem es die Brüder aufgrund von persönlicher Familienplanung in unterschiedliche Städte der DDR verschlug, besuchten sich die jungen Familien regelmäßig. Herr M., der für seine Arbeitsstelle im Kinderheim auch selbst Spiele bastelte oder Spiele aus der Bundesrepublik kopierte, nahm seine Unikate stets mit zu den Familientreffen. Aus diesen Besuchen und den damit verbundenen Spieleabenden entwickelte sich eine Interaktion, die zahlreiche handgefertigte Brettspiele von beiden Familien hervorbrachte. Den ersten Impuls setzte Herr M., der jüngere der beiden Brüder, der insbesondere zur Unterhaltung der Kinder, aber auch der Erwachsenen, eigene Spielkreationen zu den privaten Treffen brachte.

> „Und da war es dann so, dass man ja mit den Kindern auch die Zeit irgendwie überbrücken musste und dann kam das so auf, man bringt ein Spiel mit. Und da das jährlich stattfand, war dann auch so ein Stückweit Druck, das nächste Treffen, was bringt man für ein Spiel mit. Dazu kam, dass mein Bruder aus Berlin und die Schwägerin auch Weihnachten runter kamen und dann auch schon mit der Erwartung, hast du ein neues Spiel…“[505]

Vorgeblich aus pragmatischen Gründen, dem Bruder den regelmäßigen Transport der Spiele zu ersparen, schloss sich Herr H., dem Hobby seines jüngeren Bruders an und ließ auf Basis seiner handgefertigten Machwerke, eigene Variationen entstehen. Ein Vergleich einzelner Spielfiguren zeigt, in welchen Wettstreit die beiden Bastler gerieten um nicht nur das originellste Spiel bereitzustellen, sondern auch mit besonders origineller Gestaltung aufzuwarten.

Abbildung 30: Handgefertigte *Monopoly* Spielfigur von Herrn M. (links) und Herrn H. (rechts). Beide unterstützten einander in ihrem Hobby, versuchten aber auch sich gegenseitig zu übertrumpfen | Fotos: Michael Geithner.

„…wenn ich es genau nehme, ist eigentlich, dass ich Spiele kopiert habe irgendwann der Anlass, dass, ja, es ist schon Eitelkeit, dass man gesagt hat, die erwarten von mir, dass ich ein Spiel mitbringe und

[505] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 12.

> wenn ich eins mitbringe, dann finden die das toll und dann bin ich auch der, der das Spiel mitgebracht hat und, ja. Und da war dann immer die Überlegung, was ist ein gutes Spiel, wo kriege ich das her, wie baue ich es nach.“[506]

Gerade dadurch, dass beide Brüder unterschiedliche Zugänge zu Vorlagen hatten – Herr H. konnte Westfernsehen empfangen, Herr M. hatte durch seine Frau Westkontakte – ergänzten sie sich im Rahmen ihres Hobbys ausgesprochen gut. Auf diesem Weg entstanden von den Spielen, die *beide* mochten, was nicht auf alle zutraf, jeweils zwei Kopien, wobei jene die zuletzt entstand, meist ihre Vorlage zu übertrumpfen suchte. Es entstand folglich geradezu eine Folge aus kopierten Spieleunikaten.

> „Und dann kam Weihnachten mein Bruder immer runter, war Familientreffen in Zwickau und dann wurde das Spiel gespielt. Und dann war glaube ich der Anfang schon so, dass er gemerkt hab, ich habe mehr Kontakte, um Spiele zu besorgen und wenn er die bei mir gesehen hat, hat er die nachgebaut. Meistens waren es dann sogar Nachbauten der Nachbauten. Also er hat nur das Original nie gesehen, hatte nur meinen Nachbau gesehen und hat den noch einmal nachgebaut.“[507]

Ein zweites Paar von Spieleenthusiasten stellten Herr L. und Herr G. dar, welche sich tatsächlich erst über ihre gemeinsame Leidenschaft, das Brettspiel kennenlernten. Auch bei ihnen lässt sich eine Interaktion nachweisen, welche zu wiederholten Varianten von Brettspielen führten. Herr L. gab an, dass er bezüglich seines Hobbys von der Gesellschaft enttäuscht war, da er kaum Personen kannte, welche die Affinität zum Brettspiel teilten.

> „…die Bevölkerung an sich war auch nicht so sehr am Spielen interessiert, hatte ich den Eindruck damals - also ich hatte nicht viele Leute gefunden […] es waren wenige Leute die sich so für irgendwas interessiert haben…“[508]

[506] Ebd. Absatz 12.
[507] Ebd. Absatz 82.
[508] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 44.

Nachdem Herr L. im *Neuen Deutschland* vom 16./17. Oktober 1982 im Beitrag „Denksport auf dem Spielbrett“ vom engagierten Erfurter Lehrer Herrn G. erfuhr, stellte er den Kontakt mit ihm her. Dazu genügte ein Brief das das *Neue Deutschland*, welches Herr L. freimütig die Adresse von Herrn G. in einem Brief vom 17.11.1982 zusandte. Hierbei handelte es sich im Übrigen um eine Praxis, welche schon einige Jahre später nicht mehr zum Ziel führte, da der Datenschutz stärker in den Fokus geriet. Aus dieser Kontaktaufnahme entwickelte sich eine Korrespondenz und Freundschaft, welche insbesondere auf dem gemeinsamen Hobby des Spielens und vor allem Spieleentwickelns fußte.

Neues Deutschland / 16./17. Oktober 1982

Neue Unterhaltungsideen nehmen Gestalt an
Fotos: Hecker

Carida und Pfadgolf, zwei dreidimensionale Brettspiele, ersann

Sein Hobby

Denksport auf dem Spielbrett

Modelle eines Erfurter Lehrers wurden auf Leipziger Messen gezeigt

Abbildung 31: „Denksport auf dem Spielbrett“ - Beitrag über Herrn G. und sein Spiel Pfadgolf (rechts), *Neues Deutschland* (1982) | Foto: Martin Thiele-Schwez.

> „Und dann habe ich eben wie gesagt, das große Glück, den [Herrn G.] kennenzulernen - und der [Herrn G.] der hatte ich glaube Verwandt - es waren Verwandte, hatte der in der Bundesrepublik und der hatte zum Teil Originalspiele.“[509]

> „…also diese Umbenennung und z.T. umgeschriebenen Spielregeln, also das ist alles umgeschrieben worden auf so ein Automobil-Rennspiel. Und das hat - diese ganze Geschichte habe ich dann von [Herrn G.] […]. Also der hat dieses *Hase und Igel* umgeschrieben auf ein seiner Meinung nach nachbaubares Spiel für DDR-Verhältnisse. […] also hat er damals vorgeschlagen, dass wir normale Spielkarten nehmen, kleine Automobile oder man könnte auch ganz normale Spielfiguren nehmen und Chips […]Und er hat mir dann auch diese ganze Geschichte beigebracht, wie man sowas macht. Wo man das herkriegt.“[510]

Auch wenn insbesondere Herr L. eine Fülle von Spielideen parat hatte, stellte die Bekanntschaft mit Herrn G. eine große Bereicherung für ihn dar. Im Rahmen des Interviews kommt Herr L. mehrfach darauf zurück, dass Herr G. ihn in seinem Hobby nicht nur inspirierte, sondern auch mit zahlreichen praktischen Tipps unterstützte. Er brachte ihm einige handwerkliche Dinge bei und erklärte, welche Utensilien und Materialien sich am besten eigneten. Darüber hinaus ermutigte er Herrn L. zum kreativen und gestalterischen Umgang mit Spielen. Die Varianten, die beide aus dem besagten Spiel

[509] Ebd. Absatz 44.
[510] Ebd. Absatz 96-98.

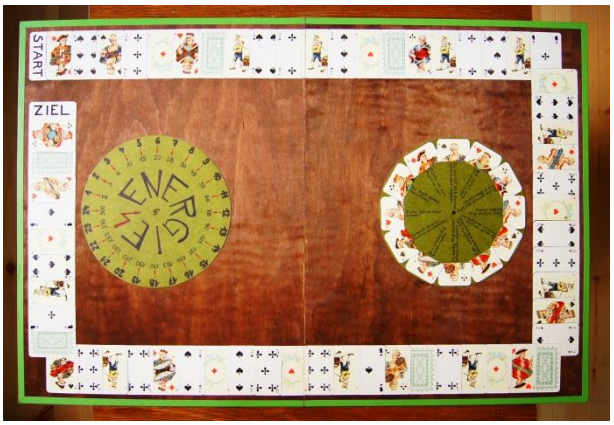


Abbildung 32 und 33: Bei *Energie* (links) handelt es sich um eine Variante von *Hase und Igel*, welche Herr G. 1984 entstehen ließ. Auf deren Basis entwickelte Herr L. eine neuerliche Variante mit dem Titel *Automobil*. Zwar erinnern einige grundlegende Regeln noch an das Originalspiel, doch wurde es auf der Ebene der Narration und Form stark verändert | Fotos: Michael Geithner.

Hase und Igel entwarfen, sind nur ein besonders augenfälliges Beispiel dafür. Herr G., dem ein Originales *Hase und Igel* in die Hände geriet, modifizierte das Spiel, ausgehend von den Originalregeln, sowohl im Hinblick auf das Regelwerk, als auch hinsichtlich der Gestaltung. Seine Modifikation bot wiederum Herrn L. die Veranlassung, eine abermalige Variante unter anderem Titel zu erstellen.

Es kann deutlich erkannt werden, welche Wichtigkeit ein bereicherndes Netzwerk von Bekannten, Familie oder Freund*innen für dieses, damals eher seltene Hobby hatte. Gerade da es sich beim Spielen um einen meist kollektiven Prozess handelte, waren andere Personen, die die Leidenschaft teilten von erheblicher Bedeutung. Darum verwundert es auch nicht, dass gerade bei den Personen, welche ebenfalls interessierte Mitstreiter*innen hatten, oftmals auch mehr Spiele entstanden als bei jenen, die sich nur einmal an einem Einzelstück versuchten. Den besten Beweis hierfür liefern die eben benannten Brüder sowie die Freunde Herr L. und Herr G., die jeweils mehrere und vor allem äußerst ansehnliche Spieleunikate in die Sammlung beisteuerten.

5.3.5. NVA

Da wo Menschen zusammenkommen, wurde und wird gespielt. In der DDR mussten die entsprechenden Spiele dann eben manchmal erst hergestellt werden. Es ist somit also keine Überraschung, dass nicht nur im Umfeld der Kirche, sondern auch im Umfeld der Armee Spiele entstanden sind und gespielt wurden. Insbesondere, da der Alltag der NVA, doch nicht selten mit äußerster Langeweile beschrieben wurde.

> „Das war pure Langeweile. Weil du hast ja vom Prinzip her im ersten Diensthalbjahr arbeitest du nur. Saubermachen, Putzen. Was weiß ich, Bohnern. Alles was anliegt. Im Zweiten Diensthalbjahr machst du nichts mehr, du passt auf, dass das erste Diensthalbjahr alles macht. Und da ich Ladewart war und nichts zu tun hatte, außer Batterien anschließen, habe ich in der Werkstatt immer gedacht, irgendwas musst du doch tun und - Abends sitzt du rum und machst auch nichts - du darfst ja nicht raus. Außer Saufen. Und Saufen war mir zu langweilig und dann habe ich mir das gebastelt aus alten Schulbrettern. Also das sind von den Schultischen die Unterdinger.“[511]

Im Fall von Herrn F., der genau zur eigentlich äußerst aufreibenden Zeit des Umbruchs seinen Wehrdienst ableistete, war es die Langeweile des Alltags, die ihn dazu brachte, das *Malefiz*, welches er von einem Genossen kannte, nachzubauen. Nach seiner Beschreibung hat es an Zeit nicht gemangelt und die Vorgesetzten interessierten sich nicht für die Tätigkeiten der unterstellten Soldaten. Etwas anders war dies im Fall von Herrn A. Während seines Wehrdienstes achteten die Vorgesetzen durchaus darauf, dass sich während der Dienstzeit nicht vergnügt wurde. Ein Originales *Monopoly*, das einer der Genossen mit zur Dienststelle brachte wurde von Seiten der Vorgesetzten eingezogen. Grund genug, das Spiel an den eher langweiligen Dienstabenden aus der Erinnerung nachzubauen. Besonders kreativ war dabei die Idee, das Spiel auf der Rückseite eines Wandbildes aufzubringen um es außerhalb der Dienstzeit ganz harmlosen mit der Bildseite nach vorne an die Wand zu hängen und dort quasi verschwinden zu lassen.

> „Das war auf einer Rückseite von einem Bild. Das war irgendein Blumenbild auf einer dicken Pappmaché und auf der Rückseite, das haben wir als Grundlage genommen praktisch, und auf der Rückseite war das *Monopoly* aufgemalt. Das war auch annähernd so groß wie das Original. Und wenn wir es halt dann nicht mehr benutzt haben, haben wir es als Bild wieder an die Wand gehängt. […] So lange wie ich dort war, hat es niemand gesehen.“[512]

> „Ja gut, in dem Fall, in dem Moment war das Monopolyspielen, das hat uns ja Spaß gemacht. Das hat unsere Zeit vertrieben und wir durften das Original ja nicht verwenden. War die Gefahr des Auffliegens zu hoch. Dann haben wir gedacht, bauen wir es nach, lässt sich leichter verstecken, keiner hat geahnt, dass hinter diesem Bild ein *Monopoly* hängt.“[513]

[511] Thiele-Schwez, Martin: 4. Interview - Herr F. Absatz 1.
[512] Thiele-Schwez, Martin: 10. Interview - Herr A. 2013. Absatz 15-17.
[513] Ebd. Absatz 80.

Derartige Beispiele, dass Soldaten in ihrer Dienstzeit oder der Freizeit innerhalb der Kaserne Spiele zur eigenen Unterhaltung nachbauten, können mehrfach nachgewiesen werden. Oftmals kamen die Brettspiele, die als Vorlagen dienten aus dem privaten Besitz der Wehrdienstleistenden. Eine Ausnahme schildert Herr X., der in seiner dreijährigen Armeezeit in Erfurt 1988 das Brettspiel *Scotland Yard* nachbaute. In seinem Fall handelte es sich um ein originales Brettspiel aus der Bundesrepublik, welches ein Wachoffizier mit ins Wachlokal brachte. Er lud also seine ihm unterstellten Wehrdienstleistenden zum gemeinsamen Spiel ein, wohlwissend, dass ein Spiel aus der Bundesrepublik in seiner Einrichtung durchaus verpönt gewesen war. Die Begeisterung, die mit diesem Spiel bei den Soldaten ausgelöst wurde, führte zu wiederholten Spielen sowie Kopien des Originals. In seiner Postsendung schilderte Herr X. die Begebenheiten wie folgt:

> „Ein Wachoffizier (!) brachte das Originalspiel Anfang einer Nachdienstwachwoche mit in unser Wachlokal um mit uns gemeinsam in den Wachpausen zu spielen. Für ihn hätte das bei bekannt werden schon personelle Konsequenzen gehabt, da er nicht im Besitz eines Brettspieles aus dem kapitalistischen Ausland hätte sein dürfen. Bereits nach der ersten Nacht waren wir (ca. 12 Wachsoldaten auf Zeit – also für 3 Jahre Wehrdienst verpflichtet) von der Spielidee restlos begeistert. Da wir wussten, dass wir das Spiel nach der Wachwoche nie wieder sehen würden, beschlossen wir, es in den verbleibenden 6 Nächsten nachzubauen.“[514]

In jedem Fall lässt sich an diesen und einigen weiteren Beispielen erkennen, dass die NVA ein Ort war an dem der Zugang zu Spielevorlagen oftmals gegeben war. Welche dezidiert politische Bedeutung das Spielen im Rahmen der DDR und damit implizit der NVA haben konnte, wird in einem späteren Kapitel erläutert werden.

Abbildung 34: Handgefertigte *Scotland Yard* Kopie, erstellt von Herrn X. und seinen Genossen 1988 | Foto: Michael Geithner.

[514] Herr X.: Übersendung Scotland Yard. Brief 2008.

5.4. Die Praxis des Kopierens und Erstellens eigener Brettspiele

> „Die DDR war eine Selber-mach-Gesellschaft. Alles werkelte mehr oder weniger erfolgreich in Haus, Hof und Garten. Jeder war ein kleines Mäxchen Pfiffig […]. Es wäre ein Wunder gewesen, wenn nicht auch die im Westen beliebten und in der DDR verpönten Spiele selbst gebastelt worden wären.“[515]

Mit Blick auf die Praxis der Kopiervorgänge lassen sich große Unterschiede feststellen. Während die einen innerhalb kürzester Zeit ein Spiel kritzelten und sich in einem spontanen Unterfangen des Kopierens versuchten, betrieben die anderen enormen Aufwand, legten sich Materialsammlungen an, optimierten ihre eigene Technik und fertigten letztlich Machwerke, die die Qualität ihrer westlichen Industrievorbilder um Längen überschritt. Wie auch das Interesse am Spiel von Person zu Person voneinander abwich, so unterschied sich auch die Hingabe zum Fertigungsprozess. Welche Qualität das fertige Spiel aufwies, hängte also nicht allein vom Zugang zu Materialien oder Spielevorlagen ab, sondern obendrein von der eigenen Haltung zur Tätigkeit. Der bereits zitierte Herr M. beispielsweise maß seinem Hobby einen großen Stellenwert bei. Nicht allein weil er sich mit seinem Bruder messen wollte, sondern auch da er immer wieder neue Spiele in die von ihm betreuten Kindergruppen einbrachte und stets auf positive Reaktion hoffte.

> „Wer Spiele erfindet, der, das ist wie Verkäufer des Glücks. Du machst eine Gruppe, die das Spiel spielen will, doch glücklich irgendwie im Spiel. Wenn man davon ausgeht, dass man es nicht so verbissen spielt und unbedingt gewinnen will, dann ist man natürlich enttäuscht oder was. Aber einfach nur spielen macht Spaß, es macht Freude und der, der das Spiel erfunden hat, der hat diese Freude geschaffen, die Voraussetzung für diese Freude geschaffen. Und wenn du so willst, habe ich dem ein Stück geklaut. Weil ich war der, der diese Freude, ich war der Verkäufer des Glücks.“[516]

Die Hingabe zum Thema Spiel reichte bei Herrn M. soweit, dass er im Gespräch sogar einräumte, dass er im Grunde gerne Spieleerfinder gewesen wäre. Seine nachgebauten Brettspiele hatten somit bis heute stets einen größeren Stellenwert für ihn, als die Originale die er damals besessen hatte. Diese Haltung jedoch, trifft keinesfalls auf alle Spielebastler*innen zu. Der wohl eher größere Teil, betrachtete die eigene Fertigung zwar als nette Abwechslung, doch wurden sie nur als Notlösungen im Vergleich zu den originalen Spielen des Westens wahrgenommen. So war es im Rahmen der Sammlung mehrfach zu erleben, dass Spielebastler*innen ihr Unikat entsorgten und durch ein

[515] Wolle, Stefan: Bei Grand spielste Ässe, wenn de keene hast, hältste die Fresse., S. 125.
[516] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 217.

originales Spiel ersetzten. Handfertigungen die nicht entsorgt wurden, verloren im Zuge des nun verfügbaren Warenangebots ihren Charme und gerieten nicht selten in Vergessenheit.

> „Wir haben viel gebastelt. Wir haben alles Mögliche gebastelt. […] Was weiß ich, ich habe Schlümpfe gegossen - aus Metall, also aus Blei […] und allen möglichen Quatsch gemacht. Aber davon ist nichts mehr da. Das ist alles weg. […] nach 20 Jahren ist das alles irgendwo versandet und du kannst es ja auch gar nicht mehr verwenden.“[517]

Doch gerade bei denjenigen, die einen besonderen Eifer in ihr Projekt des Spielebaus legten, war das anders. Insbesondere der Prozess der Fertigung als solches begeisterte die Bastler*innen. In den geführten Gesprächen tauchten dabei vor allem zwei Erklärungen auf. Zum einen war es das Handwerkeln selbst, das die Bastler*innen begeisterte. Denn schließlich war jede Fertigung mit vielen Fragen und teilweise Hindernissen verknüpft. Woher kommt die Vorlage? Wie gestalte ich das Spiel? Woher kommen überhaupt die zur Gestaltung benötigten Materialien? Auf der anderen Seite klang bei den befragten Personen der Aspekt der Freiheit an. Schließlich verstanden einige – bei weitem nicht alle – das Nachmachen von Westspielen als eine Handlung, welche zwar nicht aktiv gegen den eigenen Staat gerichtet war, aber dennoch denselben zuwider gewesen sein mochte.

5.4.1.Die Fertigungsverfahren der Spiele

Abbildung 35: 10.000 Schein aus dem handgefertigten Monopoly von Herrn I., mit Wasserfarbe und Goldfarbe aufwändig gearbeitet, entstanden 1969 | Fotos: Michael Geithner.

„Naja wir haben uns von dem Original das erstmal handschriftlich aufgeschrieben, notiert und dann eben übertragen. Aber da sind mit Sicherheit auch mal Fehler passiert. Das ist egal. So naja und dann war das nächste dann diese hübschen Kärtchen zu bauen und damit die eben nicht so rumlagen wurde dazu eben dieses Schuberblatt gemacht […]. Das sieht man dann hier so hübsch: Die einzelnen Geldscheine. Die Kleinen. Das ist Kartoffeldruck. Original Kartoffeldruck. Da wurden also dementsprechend Zeichen rausgeschnitten und dann wieder mit Wasserfarbe. Die Scheinchen zugeschnitten, man sieht ja auch die unterschiedlichen Größen, der 10.000er war natürlich das größte. […] Und der

[517] Thiele-Schwez, Martin: 4. Interview - Herr F. Absatz 7.

> 10.000er Gold und mit verlaufenden Farben. Also, war schon mit viel Mühe. Sie können sich ja vorstellen, das ist ja nicht nur einer, sondern das sind dann ja ein ganzes Bündel.“[518]

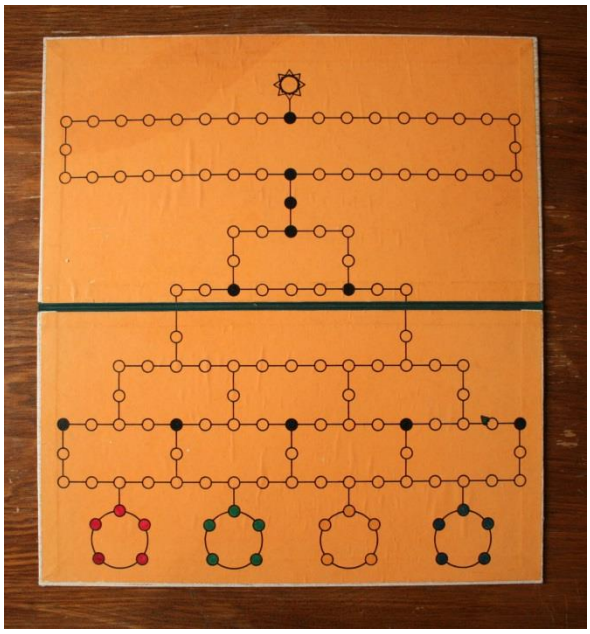
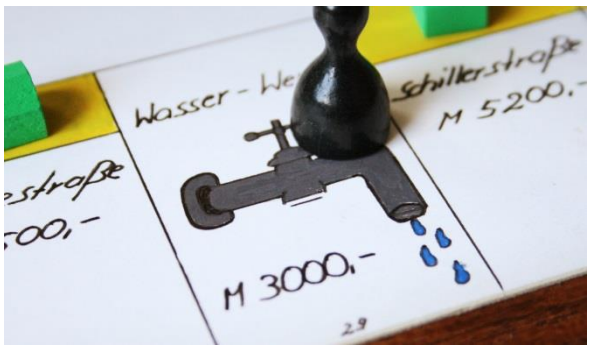
Mit einem unverkennbaren Stolz berichtete Herr I. von seinem *Monopoly* aus den späten 1960er-Jahren. Als Ingenieur hatte er die Fähigkeiten, das Spiel vollständig in Normschrift zu betexten, was das fertige Stück fast gedruckt wirken lässt. Zudem war es ihm möglich, an ein großes Blatt Papier zu gelangen, was damals äußerst rar gewesen ist sowie Wasser- und Glanzfarben zu besorgen, mit welchen er die Scheine gestaltete. Auch wenn er vorgeblich nicht rekonstruieren konnte, woher er die seltenen Materialien bezogen habe, liegt die Vermutung nahe, dass er durch seinen Beruf oder andere Positionen Privilegien genoss, die über die gewöhnlicher Bürger*innen hinausgingen. Das ihm das Spiel auch heute noch am Herzen liegt, ist allein dadurch erkennbar, dass er es noch 45 Jahre nach seiner Entstehung wohlbehalten und gut verpackt aufbewahrt hatte.

Mehrere der Befragten teilten die Einstellung, dass der Prozess des Kopierens oftmals von mindestens ebenso großer oder gar höherer Bedeutung war als das Spielen danach. Wo eine Spielerunde nicht mehr als ein paar Stunden dauerte, investierten einige Bastler*innen ganze Wochen in die Fertigung. Gerade wenn Holzsägearbeiten notwendig waren oder Metall beziehungsweise Plastik verarbeitet wurden. Dies erklärt auch den ideellen Wert, den einige Bürger*innen mitunter ihren Stücken beimaßen.

> „Dass wir das Spiel gebaut haben, ich bin in der Hinsicht als Projektant mehr auch daran interessiert gewesen, dieses Spiel überhaupt entstehen zu lassen. Wenn ich mich so recht daran erinnere, war der Spaß dieses Spiels speziell bei mir darin angesiedelt, das Spiel entstehen zu lassen, weniger das ganze Spielen. Das war zwar der Zusatzreiz, aber als ich angefangen habe, dieses Spiel zu machen, da hatte ich sehr viel Freude daran, dieses Spiel entstehen zu lassen, sagen wir es mal so. Es war natürlich nicht ohne. Es war nicht ohne.“[519]

Nicht ohne waren bisweilen auch die angewendeten Techniken, die notwendig waren, um ein Spiel zu erstellen. In der Regel flossen viele Bastelschritte zur abschließenden Fertigung eines Spiels zusammen. Im Folgenden sollen einige Arbeitstechniken beziehungsweise Kopiervarianten skizziert werden, welche häufig nachgewiesen werden konnten. In den Befragungen kristallisierten sich einige besonders relevante Verfahren heraus, welche anhand mancher Zitate und entsprechender Bilder näher verdeutlicht werden sollen.

[518] Thiele-Schwez, Martin: 3. Interview - Herr I. Absatz 16-20.
[519] Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. Absatz 30.

Arbeits- oder Kopiertechnik	Beispielbild
Papier kleben Aus heutiger Sicht mag es überraschen, doch zu einer ganz relevanten Kompetenz in der privaten Spieleherstellung gehörte das saubere Kleben von Papier. Dies war gerade darum von solcher Bedeutung, da sowohl das verfügbare Papier knapp, als auch der gewöhnliche Leim oftmals für eine langlebige Anwendung unzureichend war. „Also auf Pappe aufzukleben und so weiter. Wichtig war bei der ganzen Geschichte, dass man sich ein bisschen mit Papier auskannte […]. Also das man eine Pappe nicht in der gleichen Faserrichtung mit Papier beklebt - weil dadurch folgendes passiert: Selbst die dickste Pappe fängt dann an sich zu biegen. Also wenn Papier so geklebt wird, dass es sich ziehen kann, zieht sich selbst die dickste Pappe ein bisschen hoch. Und man muss dann Papier in verschiedenen Faserrichtungen aufkleben […]. Und das hatte ich gelernt und so sind die Spielbretter dann entstanden und haben gut gehalten…“[520]	 Abbildung 36: Das in den 1980er-Jahren handgefertigte *Malefiz* von Herrn L. lässt sich durch die professionelle Fertigung von einem Original kaum unterscheiden. Durch die ausgeklügelte Klebung der Knickstellen, war sein Spiel langlebiger als viele industriell gefertigten DDR-Originale | Foto: Michael Geithner.
Malen, Zeichnen und Schreiben Wie elaboriert die Gestaltung der Spiele auch gewesen sein mag, letztlich kam man nur selten ohne die grundlegenden Gestaltungsformen des Bemalens oder Beschriftens aus. Dabei reichte die Gestaltungsvarianz von einfachen Tintenzeichnungen, über Wasserfarben bis hin zu aufwändigen Lackierungen.	 Abbildung 37: Das *Monopoly* von Frau Ge. wurde händisch aufgezeichnet. Zunächst wurden Struktur und Formen niedergelegt, anschließend mit Wasserfarbe angemalt. Auch die Häuser, gesägt aus Kanthölzern, wurden eingefärbt | Foto: Michael Geithner.

[520] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 106.

Bekleben und Illustrieren
Meist konnten selbst die besten verfügbaren Farben nicht den Glanz erzeugen, den Illustrationen (vor allem aus dem Westen) mitbrachten. Darum wurden zahlreiche der selbst erstellten Brettspiele zum Schmuck noch mit Bildern oder Ähnlichem beklebt. Das konnte nicht nur einen individuellen Stil in das Spiel einbringen, sondern unterstrich auch die narrativen Aspekte.

„…zum Wegschmeißen sind sie zu schade. Und da habe ich dann gesagt, die Bildchen sind schön, die kann man so mit drauf kleben.“[521]

Abbildung 38: Das in den 1970er-Jahren entstandene *Monopoly* von Herrn Se. besteht aus einfacher Pappe und wurde mit zahlreichen Illustrationen aus ostdeutschen Druckerzeugnissen ausgestaltet | Foto: Michael Geithner.

Holzarbeiten
Für die elaborierteren Arbeiten einzelner Spielbastler*innen war die Arbeit mit Holz äußerst relevant. Von einfachen Laubsägearbeiten, bis hin zur maschinell gefrästen Nut war mit diesem Werkstoff allerhand machbar.

„Naja, das hat schon ne Weile gedauert. Also ich habe ja die Bäume, wenn sie die gucken - die muss ich ja alle mit der Hand aussägen - die habe ich ja mit der Sperrholzsäge, mit der Handsäge habe ich die alle selber ausgesägt - die Burg ausgesägt, dann bemalt und so weiter, beklebt. Ich kann das nicht mehr sagen - aber es hat schon lange gedauert. Aber es war dann auch der Spaß an der ganzen Geschichte…“[522]

Abbildung 39: Detailansicht von aufwändigen Holzarbeiten eines handgefertigten *Sagaland*, gefertigt in den 1980er-Jahren durch Herrn L. | Foto: Michael Geithner.

[521] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 80.
[522] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 63.

Stanzen
Verfügte man über Stanzeisen konnte das in der hauseigenen Spieleproduktion von großem Nutzen sein. Ob zur Verfeinerung von Karten oder zur Erstellung von rundem Münzgeld, das Stanzeisen fand gerade bei aufwändigeren Anfertigungen seinen Einsatz.

„Ja, das waren dann also, ich sag mal einen Durchmesser von, wie das große Stanzeisen, man hatte 12 oder 14 mm und da haben wir dann bloß die Zahlen drauf geschrieben. Man hatte aber auch verschiedene Größen Stanzeisen und mit denen haben wir dann auch verschiedene Größen uns ausgeschnitten und dann hatte man eben solche Stapel Geld vor uns stehen.“[523]

Abbildung 40: Bei diesem Spiel *Prisma* handelt es sich um eine handgefertigte Kopie von Herrn L., die er auf Basis einer Spielidee von Herrn G. anfertigte. Das Spiel wurde 1983 erfunden. In der Variante von Herrn L. wurde das Spielfeld mit ausgestanztem Samtpapier überzogen | Foto: Michael Geithner.

Hektographie beziehungsweise Ormig Kopie
Auch die Hektographie oder wie es in der DDR hieß Ormig-Kopie (der Name leitet sich von der Berliner Firma Ormig ab), war ein gängiges Verfahren zur unmittelbaren Reproduktion von Elementen wie Karten oder Spielplänen. Obligat war es vor allem, wenn es um Druckerzeugnisse in geringer Auflage ging. Bei diesem Spiritus-Umdruck-Verfahren wurde mittels Schreibmaschine oder Zeichenstift eine seitenverkehrte farbintensive Kopie des Originals erstellt. In einem zweiten Arbeitsschritt wird ein mit Spiritus befeuchtetes Papier gegen diese Kopie gepresst. Ein Teil der Farbe wird herausgelöst und auf das Papier übertragen. Durch den zweifachen Kopiervorgang erscheint der Abzug wieder in seitenrichtiger Form.

„Freunde unserer Familie mit ‚Westverwandtschaft‘ bekamen in der 70er-Jahren ein Kniffel-Spiel geschickt. Während gemeinsamer Zusammenkünfte gab es mit dem Unterhaltungsspiel sehr viel Spaß. Wir stellten Überlegungen an, wie wir auch unabhängig von fremden Personen das Spiel innerhalb unserer Familie aufleben lassen könnten. Würfel, Würfelbecher und Stifte waren vorhanden. Lediglich die Formblätter fehlten.“[524]

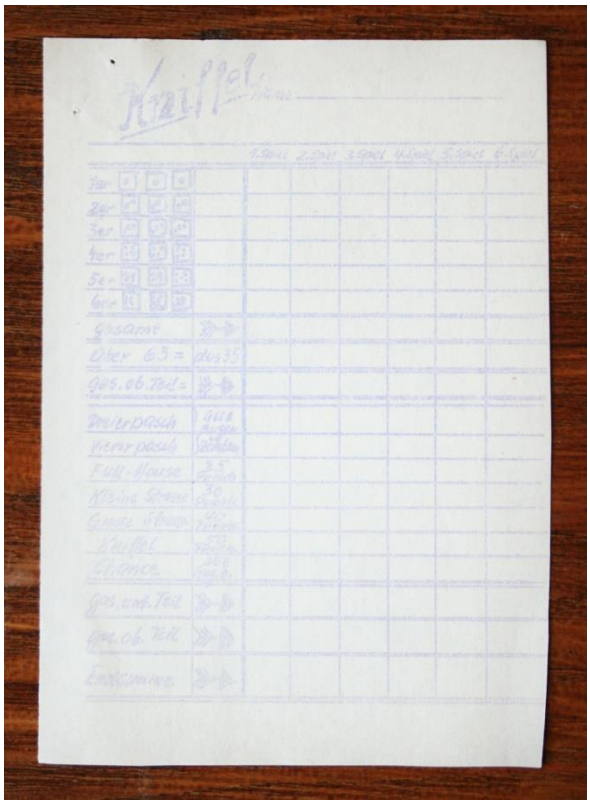


Abbildung 41: Heute nur noch schwer zu erkennen, die Ormig Kopie eines *Kniffel* Bogens, erstellt durch Frau D. Mitte der 1970er-Jahre | Foto: Michael Geithner.

[523] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 38.
[524] Frau D.: Übersendung Kniffel. Brief. 08.2012.

Lichtpause

Ein weiteres, nicht unübliches Reproduktionsverfahren war die schlichte Lichtpause. Auch hierzu war eine entsprechende Vorrichtung, die Lichtpausenmaschine, notwendig. Die Vervielfältigung erfolgt indem in einem Belichtungsteil eine transparente Vorlage an das Lichtpauspapier angepresst wird. Licht scheint durch die Vorlage durch und wirkt auf die lichtempfindliche Schicht des Lichtpauspapiers ein. Anschließend erfolgt die Färbung der unbeschichteten Stellen auf photochemischem Weg.

„…das hat glaube ich auch mein Bekannter machen lassen, der war in einer Baufirma in Plauen und hat da so, wie das so in der DDR in Firmen war, da ging Privat vor […] hat gesagt hier zur Zeichnerin, du malst mir das mal ab mit Tusche. Wer gut zeichnen konnte, der hat das gemacht und die hat das dann eben auch gemacht, auch auf Transparent und da wurden da Lichtpausen gemacht und dann hat er gesagt, wenn du dir die Lichtpause auf eine … -Platte aufziehst, dieses Pressholz oder Pressspan, da hält da, da kann man drauf spielen.“[525]

Abbildung 42: Zwar wurde dieses *Monopoly* Exemplar nie fertiggestellt, aber mit dem Lichtpauseverfahren stellte sein Urheber Herr P. in den 1980er-Jahren immerhin unzählige *Monopoly*-Geldscheine her | Foto: Michael Geithner.

Fotokopie und Fotografie

Bei der Fotokopie handelte es sich wahrscheinlich um eine der einfachsten Varianten, zu einer detailgetreuen Version eines Originalspiels zu gelangen. Allerdings war der Zugang zu Fotokopierern dem Überwiegenden Teil der Bevölkerung verwehrt. Aus Sorge, dass Flugblätter oder Ähnliches reproduziert werden könnten, standen Kopierer an offiziellen Stellen oder in Betrieben meist unter Aufsicht.

Zudem konnte, vor allem im Hinblick auf kartenbasierte Spiele nachgewiesen werden, dass Fotos von entsprechenden Spielkarten angefertigt wurden, selbige entwickelt und ausgeschnitten, um anschließend die neu entstandenen Fotos als eigenständige Karten zu nutzen.

„Ich wollte das Spiel so nah wie möglich am

Abbildung 43: Handgefertigtes *Monopoly* von Herrn E., gefertigt in den 1970er-Jahren. Die Oberfläche entstand als Fotokopie | Foto: Michael Geithner.

[525] Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. Absatz 74.

Original orientieren, die Kopie und habe das dann auch getan mittels, ich bin ehemaliger Kriminalist, und habe das dann bei uns in der Dienststelle heimlich dann im Fotolabor der Kriminalpolizei dann in Görlitz kopiert mittels Fotokopie, dann teilweise auch die Schriften nachgemacht mittels Schablonen. So in der Richtung lief das etwa.“[526]

Metallverarbeitung

In der privaten Fertigung war es nur wenigen Personen möglich, im größeren Maßstab Metall zu biegen oder anderweitig zu verarbeiten. Der Zugang zu entsprechen Geräten war hierzu unabdingbar. Einige Bastler*innen, die den Zugang hatten, steuerten Spiele aus Metall in die Sammlung bei.

„Die Ausgangsgröße waren ja die Halter, diese Bodenhalter. Danach haben wir das aufgezeichnet, die Bleche gebohrt, dann geknickt, abgekantet und dann eben die inneren Bleche, und damit die Stäbe richtig schön halten, ist halt unten diese Holzleiste eingeklebt.“[527]

Abbildung 44: 1982 ist die aus Metall gebogene *Mastermind* Kopie von Herrn Y. entstanden | Foto: Michael Geithner.

Knete beziehungsweise Suralin

Im Laufe der Arbeit wurde das Material Suralin bereits erwähnt. Dabei handelte es sich um die DDR eigene Knetmasse, welche zunächst in den Händen erwärmt werden musste, um formbar zu werden. Schließend wurde die fertige Form im Backofen gehärtet. Mit ihr waren den Bastler*innen kaum kreative Grenzen gesetzt, was sie prädestinierte zur Fertigung von Spielfiguren eingesetzt zu werden.

[526] Thiele-Schwez, Martin: 11. Interview - Herr E. Absatz 6.
[527] Thiele-Schwez, Martin: 9. Interview - Herr Y. Absatz 20.

„Ja hatte das Original, hat die Anleitung kopiert und dann haben wir faktisch aus Suralin die Igelkarten gemacht und die Hasen. – Ich weiß nicht, ob Sie das Spiel kennen, da musst du deinen Salat essen, und faktisch mit Möhrenkarten bezahlen.“[528]

Abbildung 45: Aus Suralin gefertigte Hasen und Salatköpfe - notwendige Utensilien für die circa 1980 entstanden Kopie von *Hase und Igel* von Herrn H | Foto: Michael Geithner.

Guss und Formung

Suralin konnte jedoch nicht nur geknetet werden. In wenigen Fällen wurde es auch als Masse in eine Negativ-Form eingebracht um eine möglichst akkurate Spielfigur daraus zu erzeugen. Noch massiver konnten die angestrebten Formen aus flüssigem Metall erzielt werden. Herr Ep. beispielsweise erstellte nicht nur ein eigenes Malefiz, sondern goss eigens dafür vorgesehen Spielfiguren aus Blei in einer entsprechenden Gips-Negativ-Form.

Abbildung 46: Aus Blei gegossene *Malefiz*-Figuren in einer eigens dafür vorgesehenen Transportdose. Der Lack der 1988 entstandenen Figuren ist an vielen Stellen bereits abgeplatzt | Foto: Michael Geithner.

[528] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. Absatz 50.

Mechaniken (mit Seil, Magneten et cetera)
Auch wenn der Fokus der Sammlung und der vorliegenden wissenschaftlichen Betrachtung derselben ausschließlich auf Brett- und Gesellschaftsspiele gerichtet ist, konnten auch Spiele notiert werden, welche mit eingebauten Mechaniken arbeiteten. Dies waren zum Beispiel Bewegungen von Spielelementen durch Magnete oder Rollbahnen für Kugeln. Auch gespannte Stricke oder gebogene Drähte kamen zum Einsatz, wobei es sich in diesen Fällen meist eher um Geduldsspiele und keine klassischen Brettspiele handelte.

Abbildung 47: Zwar handelt es sich bei dem von Herrn Wo. 1988 aufwändig gefertigten Kugellabyrinth eher um ein Geschicklichkeitsspiel als um ein klassisches Gesellschaftsspiel, da es aber hervorragend darstellt, wie auch handfeste Mechaniken in Spiele einflossen, soll es an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben | Foto: Michael Geithner.

5.4.2. Woher kamen die Materialien?

„Da muss man schon etwas Phantasie und vor allem den Blick dafür haben, wo man solche Materialen herbekommt. Solche Hütchen, Plastehütchen. Aber wo sie [meine Mutter] damals her hatte, das weiß ich natürlich auch nicht. Ja man musste eben damals erfinderisch sein.“[529]

„Erstmal das Spielfeld. Ich weiß gar nicht wo ich damals ein so großes Blatt hergekriegt habe. Ist das geteilt? Nee, ist nicht geteilt. Naja, irgendwoher hab ich es bekommen…“[530]

In der Oral-Historie-Befragung der Zeitzeug*innen kam immer wieder eine Frage auf: Woher hatte ich damals eigentlich die Materialien? In der Retrospektive zeichneten die befragten Personen oftmals ein Bild des Mangels – nicht nur ein Mangel der, wie oben skizziert, die Industrie betroffen hat, sondern folglich mittelbar auch einen Mangel für die privaten Bürger*innen. Auch durch den immer wieder auftauchenden Begriff des Mangels lässt sich die hier diskutierte Erscheinung als eigenständiges Phänomen begreifen. Neben den bereits erörterten Aspekten der zeitlichen und räumlichen Begrenztheit, die das Phänomen der handgefertigten Brettspiele aus der DDR als ein solches charakterisieren, bildet damit der Begriff des Mangels als Kernaspekt der intersubjektiven Wahrnehmung der Befragten einen weiteren Eckpunkt eben dieses Phänomens. Zwar mutet er

[529] Thiele-Schwez, Martin: 2. Interview - Herr K. Absatz 24.
[530] Thiele-Schwez, Martin: 3. Interview - Herr I. Absatz 14.

inzwischen geradezu als Klischee an, gleichwohl wurde der Mangel an Produkten in zahlreichen Zeitzeug*innengesprächen thematisiert und wiederholt.

Den Endverbraucher*innen mangelte es demnach auch an Bastelmaterialien, welche heutzutage allerorts erworben werden können. Improvisationstalent, Erfinder*innengeist und mitunter eine gewisse Kompromissbereitschaft wurde den Bastler*innen also abverlangt. War es das Ziel der Bastler*innen besondere oder hochwertigere Materialien in einem Spiel zu verarbeiten, galt es, über Mittel und Wege an selbige zu gelangen oder alternativ andere Materialien ihrem eigentlichen Zweck zu entfremden. Gerade vor dem Hintergrund dieser Überlegungen ist die Materialität der historischen Spiele von entscheidender Bedeutung für die heutige Bewertung. Schließlich eröffnet aus heutiger Sicht der abgelöste Kleber, der Einsatz von D-Mark als Spielgeld oder nachdunkelnde Knetmasse einen ganz authentischen Blick in die Alltagskultur und damalige Lebenswirklichkeit.

Im oben zitierten Beispiel kann sich Herr I. zwar nicht mehr daran erinnern, woher das große Blatt Papier kam, dass als Grundlage für sein Spielfeld diente, klar war ihm jedoch auch in der Rückschau, dass der Zugang zu selbigen damals – gerade da Papier knapp war – nicht einfach gewesen ist. Dass er möglicherweise aufgrund seiner beruflichen Stellung als Ingenieur oder gar anderer politischer Verpflichtungen besondere Vorteile genoss, konnte aus dem Oral-History-Interview nicht erschlossen werden. Doch unabhängig davon ist klar, dass ein wie auch immer gearteter Zugang bestanden haben muss, der nicht für jede Person bestand. Eifrige Bastler*innen versuchten, sich genau solche Zugänge zu schaffen und Wege zu nutzen, die ihnen Materialien bereitstellten, an die für gewöhnlich nur schweres Herankommen war. Private Kontakte in bestimmte produzierende Betriebe wirkten dabei oft Wunder.

> „…ich hatte dann Einen kennengelernt in Kamenz. Der hatte dort auch in so einem Plastewerk gearbeitet. War logisch, da kriegte ich wieder ein paar Plasteteile zum Verarbeiten. Es war ja gut, wenn man solche Leute kannte. Der kam an solches Plastezeug ran und so weiter. Der hat mir dann ab und zu was gegeben oder geschickt, ich habe den besucht - aber es war nicht viel.“[531]

> „Sperrholz musste man sich auch immer hamstern. Mein Vater hat mal in einem Kolonialwarengeschäft gearbeitet und die hatten dort Teekisten. Diese Teekisten waren aus

[531] Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. Absatz 44.

> Sperrholz und wenn die zerlegt wurden, kam man gut an Sperrholz - das hatte ich dann auch gehabt und konnte es verarbeiten.“[532]

> „Da hat jemand in einem Möbelwerk gearbeitet. […] Ich hab was und du hast was, und dann, ja! […] Von der Arbeit. Ich bin von Beruf Maschinenanlagenmonteur und habe in der Instandhaltung gearbeitet. Da ist halt mal so was [Metall] angefallen.“[533]

Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass in vielen Fällen Werkstoffe zum Einsatz kamen, welche nicht primär für Spiele hergestellt wurden und trotzdem zweckentfremdet für selbige zum Einsatz kamen. Das betrifft die oben zitierten Plastikelemente, welche in Spielen verarbeitet wurden, das Sperrholz welches den Zweck erfüllte oder auch die Elemente aus dem Möbelwerk oder der metallverarbeitenden Fabrik. Solange die Menge des zweckendfremdeten Materials im marginalen Bereich bewegte, was es bei der Anfertigung von ein paar Spielen tat, war das Entwenden aus den Betrieben offenbar kein Problem. Zumindest wurde es von den Bastler*innen nicht als solches beschrieben und gehörte offenbar zur Lebensrealität der DDR dazu.

Doch nicht nur Produktionsmaterialien der Industrie wurden zweckentfremdet. Die Palette der genutzten Materialien, welche für den Spieleinsatz herhalten mussten, ist weit: Herr F. stellte ein *Malefiz* aus Schulbänken der NVA her, Herr Tr. setzte bei seiner Version von *Wabanti* einfache Muttern ein und als Spielfiguren des großen *Monopolys* von Herrn M. dienten gern mal Spielzeugfiguren oder Figurenkerzen.

[532] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 22.
[533] Thiele-Schwez, Martin: 9. Interview - Herr Y. Absatz 22-30.

Abbildung 48: Kopie eines *Malefiz* von Herrn F., entstanden 1988 bei der NVA aus alten Regalbrettern der Schultische | Foto: Michael Geithner.

Abbildung 49: Kopie von *Wabanti* von Herrn Tr. Gespielt wird mit Muttern | Foto: Michael Geithner.

Abbildung 50: Historisches Originalfoto der familiären Spielerunde. Mit Spielzeugfiguren und Figurenkerzen wird das handgemachte *Monopoly* von Herrn M. gespielt | Foto: Herr M. (privat).

Abbildung 51: Bei dem *Monopoly* von Frau Fl. handelt es sich zwar um ein handgefertigtes Stück aus dem Jahr 1975, gespielt wurde es jedoch mit den in der DDR bekannten Spika-Spielfiguren | Foto: Michael Geithner.

Eine besondere Ironie gegenüber der DDR-Spieleindustrie erhält dieser Sachverhalt durch die Erkenntnis, dass nicht allein Materialien und alltägliche Gegenstände zu einem anderen Zweck genutzt wurden, sondern auch andere Spiele und Spielmaterialien umfunktioniert worden sind. Häufig fanden sich zum Beispiel DDR-Spielfiguren in den handgefertigten Originalen wieder – immerhin hatte die verhältnismäßig aufwändig gefertigte Spika-Spielfigur auch einen ganz eigenen Charme, verglichen mit den sonst üblichen Pöppel-Figuren. Doch nicht nur die Figuren fanden eine Form der Wiederverwertung. In der *Heimlich & Co.*-Kopie von Frau Be. lassen Plastik-Spielfiguren bereits erahnen, dass hier doch recht beliebte DDR-Spiel *Hut auf Hut* zum Wiedereinsatz kam. Beim näheren Blick unter das selbst gestaltete Cover des Spiels – der nicht recht langlebige DDR-Kleber begünstigte hier die Recherchen – wird deutlich, dass auch der Karton ursprünglich eigentlich andere Spielutensilien beherbergte.

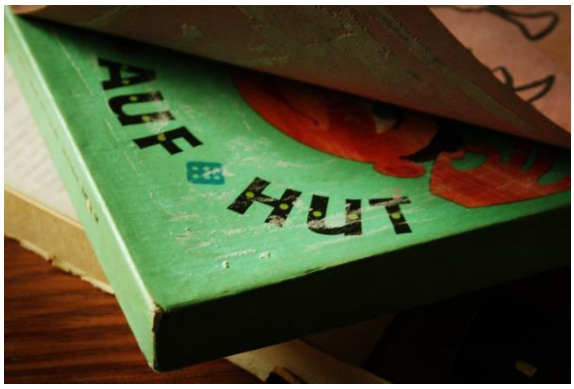


Abbildung 52 und 53: Für das handgefertigten *Heimlich & Co.* von Frau Be. wurde das DDR-Spiel *Hut auf Hut* genutzt | Fotos: Michael Geithner.

Abbildung 54: Das handgefertigte *Monopoly* von Herrn Z. wurde 1982 auf die Rückseite des DDR Brettspiels *Chance und Logik* gemalt. Da *Monopoly* im Original quadratisch, *Chance und Logik* allerdings rechteckig ist, entstanden die dunklen Ränder neben dem Spielfeld | Foto: Michael Geithner.

Gerade nach dem Hinweis auf die stetige Ermangelung größerer Papierstücke oder anderweitig geeigneter Unterlagen wundert es auch nicht, dass bei den Kartons allein nicht halt gemacht wurde. In einigen Fällen konnte nachgewiesen werden, dass auch bereits vorhandene Spielbretter, weniger attraktiv erscheinender Spiele als Grundfläche für eine neue Eigenkreation herhalten mussten. So versuchte beispielsweise Herr Z. zunächst, das in seinem Besitz befindliche Spika-Spiel *Chance und Logik* zu verbessern, was noch heute mit einigen Markierungen und Notizen auf dem Spielplan ersichtlich ist. Daraufhin drehte er das Originalspiel jedoch einfach um und malte ein *Monopoly* auf die Rückseite. Da auch einige der Spielelemente für beide Spiele nutzbar sind, beherbergt der Karton von *Chance und Logik* seither zwei Brettspiele.

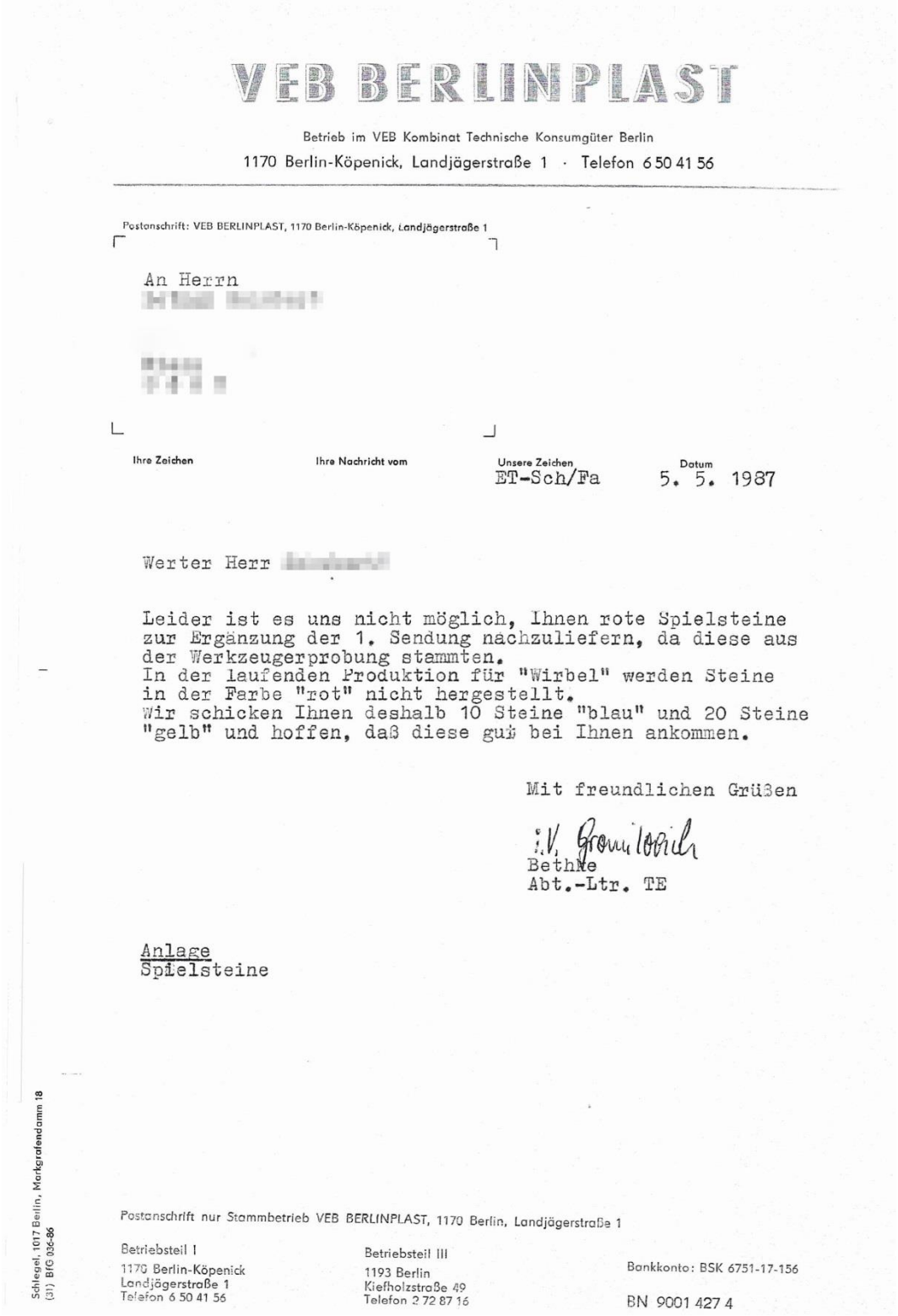
Doch trotz allen Mangels und der stetigen Frage, welches Material sich am besten für ein Spiel eignete, wurde vom überwiegenden Teil der befragten Personen betont, dass es stets die Bereitschaft gab, einander zu unterstützen – sei es aufgrund von gemeinsamen Interessen oder möglicherweise aufgrund einer wie auch immer gearteten Solidarität untereinander. So war es beispielsweise möglich – das bestätigen einige der befragten Personen – sich einfach an Firmen oder Institutionen zu wenden und dort gegen eine kleine Geste, manchmal reichte die bloße Bitte, notwendige Materialien zu besorgen. So berichteten einige der befragten Personen, dass sie ohne Probleme beim Buchdrucker Papier oder Bänder bekamen, sofern dieser gerade etwas abzugeben hatte. Herr E. bestätigte dieses, in seiner Wahrnehmung völlig normale Vorgehen, wie folgt in einer E-Mail:

> „…die ‚Geschichte' mit dem Papier aus der Druckerei hat keinen spektakulären Hintergrund. Es ist aber Ausdruck der Situation in der damaligen DDR. Wenn es was nicht zu kaufen gab, und großformatiges Papier, das ich für ‚mein' *Monopoly*-Spiel benötigte, gab es im Handel nicht zu kaufen, war also Improvisieren angesagt. Und im Improvisieren waren wir DDR-Bürger ja Weltmeister. Im Falle des Papieres war das aber sehr einfach, denn der Gedanke ‚Druckerei' drängte sich förmlich auf. Ich ging also in eine Görlitzer Druckerei und erwarb

> dort für ein paar Pfennige etwa 2 lfd. Meter von einer ca. 1 m breiten Papierrolle. Das war alles. Anfangs wollte ich das Spiel auch dort ‚professionell' drucken lassen. Hatte aber große Bedenken, dass sich das herumspricht. Wer weiß, was da noch als Reaktionen seitens des Staates gekommen wäre. Das wollte ich nicht. Schon gar nicht als Polizist. Man stelle sich das Szenario vor: Ein Offizier der DDR-Polizei lässt ein Spiel herstellen, dem eine Verherrlichung des Kapitalismus angedichtet werden kann."[534]

Aus heutiger Sicht noch überraschender, sind die Fälle, bei denen sich Spielebastler*innen direkt an spieleproduzierende VEB der DDR wandten und explizit um Materialien baten. Zwar war diese Möglichkeit wenigen Personen bekannt, doch einige der Bastler*innen griffen immer mal wieder darauf zurück und deckten sich kostenlos mit Pöppeln, Spiel- oder Blankokarten ein. Ein besonders interessantes Dokument, dass dieses Vorgehen und die pragmatische Einfachheit desselben belegt, ist ein Brief des VEB Berlinplast an Herrn L. Darin bedauert der Abteilungsleiter regelrecht, dass er keine weitere Sendung von roten Spielsteinen durchführen kann – der logische Schluss: Er schickt anstelle dessen gelbe und blaue Spielsteine.

[534] Herr E.: Erklärung zur Frage: Wo kam das Papier her. E-Mail 2014.



VEB BERLINPLAST

Betrieb im VEB Kombinat Technische Konsumgüter Berlin
1170 Berlin-Köpenick, Landjägerstraße 1 · Telefon 6 50 41 56

Postanschrift: VEB BERLINPLAST, 1170 Berlin-Köpenick, Landjägerstraße 1

An Herrn
[redacted]

Ihre Zeichen | Ihre Nachricht vom | Unsere Zeichen ET-Sch/Fa | Datum 5. 5. 1987

Werter Herr [redacted]

Leider ist es uns nicht möglich, Ihnen rote Spielsteine zur Ergänzung der 1. Sendung nachzuliefern, da diese aus der Werkzeugerprobung stammten.
In der laufenden Produktion für "Wirbel" werden Steine in der Farbe "rot" nicht hergestellt.
Wir schicken Ihnen deshalb 10 Steine "blau" und 20 Steine "gelb" und hoffen, daß diese gut bei Ihnen ankommen.

Mit freundlichen Grüßen

i.V. Gromilowich
Bethke
Abt.-Ltr. TE

Anlage
Spielsteine

Schlegel, 1017 Berlin, Markgrafendamm 18
(31) BFG 036-86

Postanschrift nur Stammbetrieb VEB BERLINPLAST, 1170 Berlin, Landjägerstraße 1

Betriebsteil I
1170 Berlin-Köpenick
Landjägerstraße 1
Telefon 6 50 41 56

Betriebsteil III
1193 Berlin
Kiefholzstraße 49
Telefon 2 72 87 16

Bankkonto: BSK 6751-17-156

BN 9001 427 4

Abbildung 55: Brief des VEB Berlinplast vom 05.05.1987 an Herrn L. Er forderte häufiger Spielmaterialien bei diversen VEB an. Da in diesem Fall der VEB die gewünschten Steine nicht liefern kann, liefert er zumindest andersfarbige Ausführungen | Foto: Martin Thiele.

Da es für niemanden in der Bevölkerung ein Geheimnis war, dass hochwertige Materialien nur schwer zu bekommen waren, entwickelte sich obendrein bei einigen Bürger*innen eine Grundhaltung des sogenannten Hamsterns. Findige DDR Bürger*innen horteten Materialien, zu denen sie einen Zugang bekamen, da man nie wusste, ob man diese später noch einmal gebrauchen könnte – nicht allein, um sie zu benutzten, sondern auch, um sie später eventuell eintauschen zu können. Diese Grundeinstellung hielt sich bei einigen der Befragten auch noch nach der Wiedervereinigung:

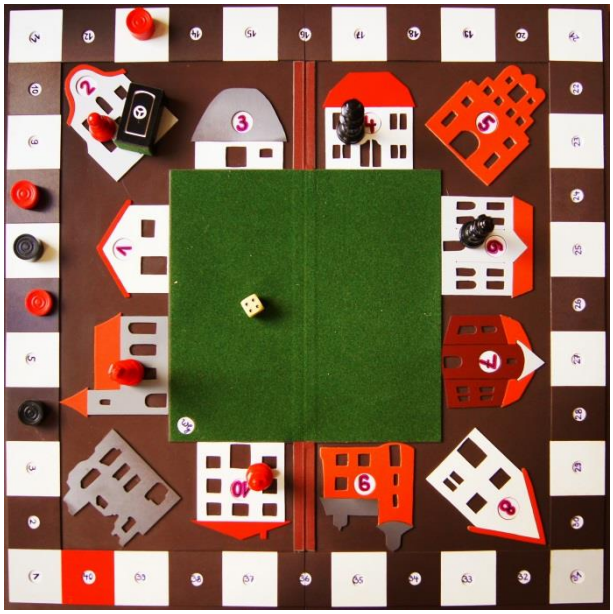


Abbildung 56: *Tresor*, die *Heimlich & Co.* Variante von Herrn G. entstand 1987 nahezu vollständig aus PVC Material | Foto: Michael Geithner.

„Ja, ich habe von dem Patenbetrieb etwas bekommen. Nach der Wende ist dieser Betrieb aufgelöst worden. Und da haben die, die ganzen PVC Platten an Schulen gegeben und ich habe dann regelrecht gehamstert. Ich habe also noch bis an mein Lebensende Material - PVC Material. So und auf diesem Wege bin ich eben an Plastematerial gekommen. […] Also Materialien zu bekommen, war in der DDR immer ganz problematisch. Da musste man eben hamstern und wenn es mal was gab, musste man eben zugreifen. Das war auch oftmals sogenannte Bückware - also das was unter dem Ladentisch war, nicht für jedermann sichtbar.“[535]

5.4.3. Variation des Spiels in Form und Regel

Zwar gab der etwas überwiegende Teil der befragten Personen an, dass es ihr Anliegen war, eine möglichst originalgetreue Kopie der vorhandenen oder bekannten Vorlage zu schaffen. Jedoch bleibt ein nicht zu vernachlässigender Teil von Bastler*innen, die eben jenes nicht wollten oder konnten. So wie in der oben gestellten Frage nach der Herkunft der Vorlagen bereits beschrieben wurde, war es einigen Bürger*innen gar nicht ohne weiteres möglich, mit einer detailgetreuen Kopie aufzuwarten, da bereits die vorhandene Vorlage eine Kopie gewesen war oder da beispielsweise als Vorlage nicht mehr als die Erinnerung an ein vorhandenes Spiel dienen musste.

[535] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 22.

Die aus dieser Notwendigkeit resultierenden Modifikationen gestatten besonders interessante Einblicke in den Prozess des damaligen Kopierens, sowie in die Lebenswirklichkeit der jeweiligen Bastler*innen. Modifikationen lassen sich dabei auf allen drei eingangs skizzierten Ebenen feststellen: der Formebene, der Regelebene und der Inhaltsebene.

Im Hinblick auf die Form liegen die Variationen auf der Hand. Allein durch anderes Gestaltungsmaterial variierten die Reproduktionen der Spiele in der Regel ganz deutlich, wenn sich auch einige besonders eifrige Bastler*innen darin versuchten, möglichst nahe an der Form des Originals zu blieben. Doch selbst wenn Aufbau und Struktur mit dem Original deckungsgleich waren, konnten natürlich selbst bei Kopierverfahren mit Fotokopie deutliche Unterschiede nachgewiesen werden.

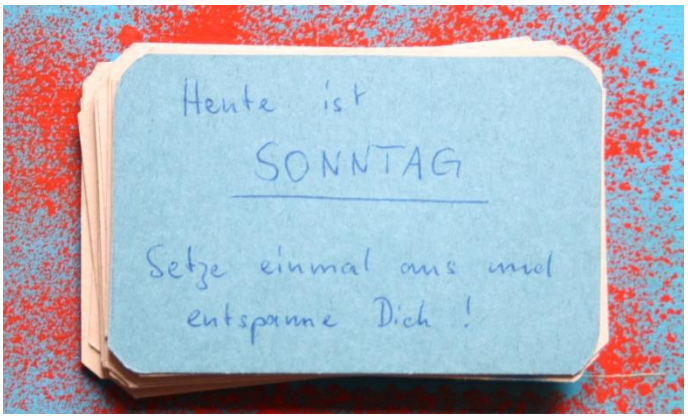


Abbildung 57: Die 1985 entstandenen *Monopoly*-Ereigniskarte von Herrn Xe. fügen das Aussetzen dem eigentlichen Regelwerk hinzu | Foto: Michael Geithner.

Eher selten, aber dennoch nachweisbar sind Variationen auf der Regelebene. In einigen Spielen lässt sich erkennen, dass die Bastler*innen neue Regeln hinzu erfanden oder vorhandene variierten. Dies ist zum Beispiel bei weniger spieleaffinen Kopist*innen der Fall, die den Versuch unternahmen, mit der Ergänzung neuer Regeln, das Spiel aufzuwerten. Frau Gy. beispielsweise, welche als junges Mädchen ein *Monopoly* reproduzierte, fügte kurzerhand neue Optionen in ihr Spiel ein. Mit dem Aussetzen und dem kartengesteuerten Besitzer*innenwechsel von Straßenkarten kamen in das ohnehin bezüglich der Spieldynamik langsamen und mitunter sehr glücksabhängigen Spiel *Monopoly* weitere bremsende und randomisierende Komponenten hinzufügte. Die Option des Aussetzens wurde tatsächlich in mehreren Spielen hinzugefügt, vermutlich, da sie einfach nachzutragen und aus anderen etablierten Spielen bekannt gewesen ist. Dies gilt ebenso für Regeln die – gerade im Falle von *Monopoly* – Interaktionen zwischen Mitspielern beförderten. Oftmals handelte es sich dabei um kleine Regeländerungen, welche zwar nicht in den Originalregeln des Spiels vorgesehen sind, jedoch keinen grundlegenden Einfluss auf selbiges hatten.

Zahlreiche der nachweisebaren Variationen des Regelwerkes schlugen sich natürlich auch in der Formgestaltung nieder. So erweiterte der bereits zitierte Herr M., der in einem Kinderheim tätig war, seine Spiele teilweise für größere Gruppen, um mehrere Kinder gleichzeitig beschäftigen zu können.

Abbildung 58: Alaska von Herrn M. wurde auf sechs mögliche Spieler*innen erweitert und somit notwendigerweise hinsichtlich der Formgebung und des Regelwerks verändert. | Foto: Michael Geithner.

Derart grundlegende Änderungen verlangten natürlich nicht nur die gestalterische Erweiterung des Spiels, sondern schlugen sich notwendigerweise auch in den Regeln nieder. Im Fall von *Alaska* beispielsweise erweiterte er das eigentlich für vier Spieler*innen vorgesehene Ravensburger Original um zwei mögliche Mitspieler*innen. Aus dem damit eigentlich viereckigen Spielplan wurde ein Sechseck. Um trotzdem die Spieldynamik und ein gewisses Spieltempo aufrecht zu erhalten, kamen neue Ereigniskarten und folglich Regeländerungen beziehungsweise -erweiterungen hinzu.

> „…es waren viele Spiele so konzipiert, dass ich gesagt habe, wir können die dort im großen Rahmen spielen und ich kann sie im Kinderheim auch noch mal spielen mit einer größeren Gruppe. Deswegen war mein Anliegen auch immer, wenn Spiele so begrenzt waren, es gab Spiele zwei bis vier, wie erweitere ich die, dass das mindestens vier bis sechs wird oder am besten noch sechs bis acht.“[536]

Ganz ähnlich ging Herr M. im Falle des Spiels *Kuhhandel* vor. Auch hier ergänzte er die Kartensätze um einige neue Tier- und Bonuskarten, die das Spiel über ihre Vorlage hinaus erweiterten und damit erheblich veränderten. In Anbetracht der Änderungen von Form und Regelwerk stellt sich ab einem gewissen Punkt natürlich auch die Frage, wann eine Variation als solche zu bewerten ist oder ab welchem Moment sich von einem ganz eigenen, originären Spiel sprechen lässt. So entwickelte Herr G. beispielsweise ein Brettspiel mit dem Titel *Lebensrad*, welches auf Basis des in Westdeutschland populären *Spiel des Lebens* entstand. *Spiel des Lebens* kann in der Retrospektive als eine deutliche Darstellung des klassischen, westdeutschen Lebensentwurfes charakterisiert werden: Die Spieler*innen durchlaufen eine Ausbildung, fahren Auto, haben einen heterosexuellen Partner beziehungsweise eine Partnerin, klettern auf der Karriereleiter, und wer am Ende das meiste Geld

[536] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 28.

verbuchen kann, geht als Gewinner*in aus dem Spiel hervor. Zwar durchlaufen die Spieler*innen in der reproduzierten Variante ebenfalls den vermeintlich klassischen Lebenswandel, doch unterscheidet sich nicht nur die Gestaltung, sondern auch die Spielmechanik erheblich vom Hasbro-Klassiker und zwar in der Art, dass letzterer in der Kopie kaum noch zu erkennen ist. So würfeln und setzen die Spieler*innen zwar auch in der Variante von Herrn G., doch befindet sich zusätzlich ein großes Rad auf dem Spielfeld, welches, aus PVC Material gefertigt, jedes Feld umschließt und damit bei einer Bewegung des Rades das spielerische Schicksal aller Spieler*innen zugleich beeinflusst. Trotz aller formellen Veränderungen hatte Herr G. den Spielinhalt, der ja in aller Deutlichkeit das Leben in der Bundesrepublik simulierte, beibehalten. Offenbar schlug sich seine Form der Kreativität und Varianz eher in spielmechanischen Veränderungen nieder als in inhaltlichen und das, obgleich er die Differenz zwischen dem Spielinhalt und seiner eigenen Lebensrealität in der DDR selbst reflektierte.

Abbildung 59: Das Spiel *Lebensrad* wurde 1985 von Herrn G. auf Basis von *Spiel des Lebens* erfunden. Das große Rad in der Mitte wird im Spielverlauf immer wieder in Bewegung gesetzt und sorgt für stetig neue Spielsituationen | Foto: Michael Geithner.

> „Bei uns gab es ja sowas nicht. Ich kann mich auch nicht an ein ähnliches Spiel erinnern - in dem man Lebensetappen durchlaufen musste. In der DDR wäre das Ziel vielleicht der Erfolg im sozialistischen Leben gewesen. Kinder haben wir ja auch bekommen. Aber Firmenbesitzer oder sowas gab es ja eigentlich nicht. Versicherungen oder Hochzeit gab es schon - man hätte so ein Spiel schon auch auf DDR Verhältnisse machen können. Aber daran hatte ich nie gedacht.“[537]

[537] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 61.

5.4.4. Variation der Inhalte und Implikation der eigenen Lebenswirklichkeiten

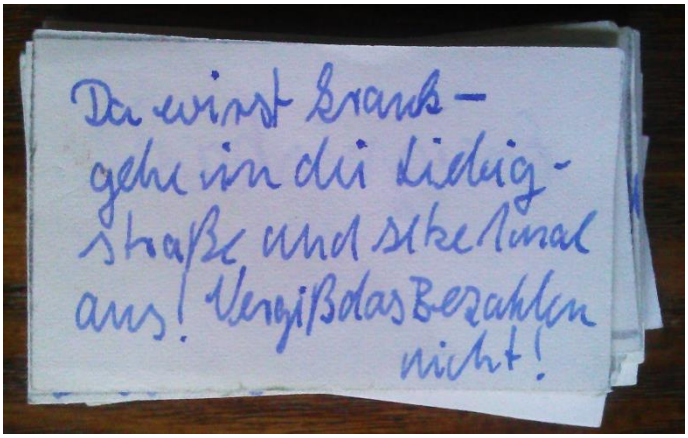


Abbildung 60: *Monopoly*-Ereigniskarte von Frau Gy. | Foto: Michael Geithner.

Diese Einschätzung führt zur letzten Kategorie von Modifikationen, den inhaltlichen. Sie stellen vor dem Hintergrund der Aufarbeitung eines alltagskulturellen Phänomens einen äußerst spannenden Aspekt dar, verraten derlei Varianten doch zumindest, welche Themen für die Bürger*innen oder Bürger relevant gewesen sein mögen, zumindest so relevant, dass sie als Gegenstand in ein Spiel eingeflossen sind. Auch liegt in diesem Zusammenhang die Erinnerung an die These Sutton-Smith‘ und anderer nahe, dass Spiele in gewisser Form ein Abbild oder Zerrbild der Lebenswirklichkeit sein können. Die Bandbreite der inhaltlichen Implikationen, die aus der Lebenswirklichkeit der Bastler*innen in das Spiel eingeflossen sind, reicht von privaten Alltagserlebnissen, über persönliche Interessen, bis zu politischer Kritik. Dass sich für Einschreibungen dieser Art jedoch allem voran die Spiele eignen, deren narrative Basis ausgeprägt ist, liegt auf der Hand. So lassen sich eigene Inhalte nur bedingt in einem *Scrabble* oder *Boggle* niederlegen, wohingegen Spiele mit ausgeprägter narrativer Basis, wie *Spiel des Lebens* oder *Monopoly* recht gut geeignet sind. Wie nahe sich derartige Variationen an der eigenen Lebenswirklichkeit orientieren, beweist zum Beispiel eine weitere *Monopoly*-Karte von Frau Gy. Darauf notierte die damals erst 14-jährige, „Du wirst krank – gehe in die Liebigstraße und setze 1 mal aus! Vergiß das Bezahlen nicht!“. Auf ihrem *Monopoly*-Brett befand sich logischerweise die Liebigstraße und einmal mehr kommt die Mechanik des Aussetzens als neue Implikation zum Einsatz. Kenner*innen der Stadt Leipzig wissen darüber hinaus jedoch, dass sich das Universitätsklinikum der Stadt tatsächlich in der Liebigstraße befand, wo auch die Spielebastler*in damals gewesen ist, als sie selbst krank war.

Ähnliche Implikationen lassen sich auch bei zahlreichen anderen *Monopoly*-Brettern und Ereigniskarten nachweisen. Dass sich für die Implikation eigener Lebenserfahrungen und Inhalte *Monopoly* besonders gut eignete, liegt darin begründet, dass die Vielzahl der Ereignis- und Gemeinschaftskarten, durch ihren einfachen Aufbau von kurzer Narration, verbunden mit spielrelevanter Regel, einfach anpassbar sind. So kann die Karte „Gehe zurück zur Badstraße“ ohne weiteres in „Dein Trabi braucht neue Reifen. Begib dich in die Kfz-Werkstatt! Gehe nicht über

‚Los'!"[538] verändert werden. Einige bemerkenswerteste Implikationen auf *Monopoly*-Karten sollen im Folgenden dargestellt und kurz erklärt werden.

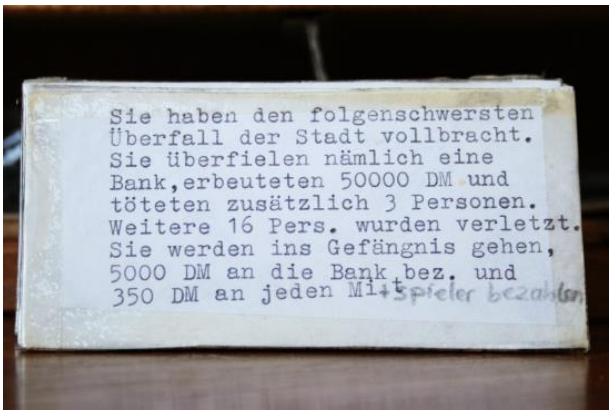


Abbildung 61: Das in den späten 1980er-Jahren entstandene Spiel von Herrn Rä. dreht sich überwiegend um Gewalt, Straftaten und Schwerstverbrechen, zudem finden sich viele Verweise auf westdeutsche Fernsehsendungen, was erahnen lässt, dass er jene kannte und auch Westfernsehen sehen konnte | Foto: Michael Geithner.

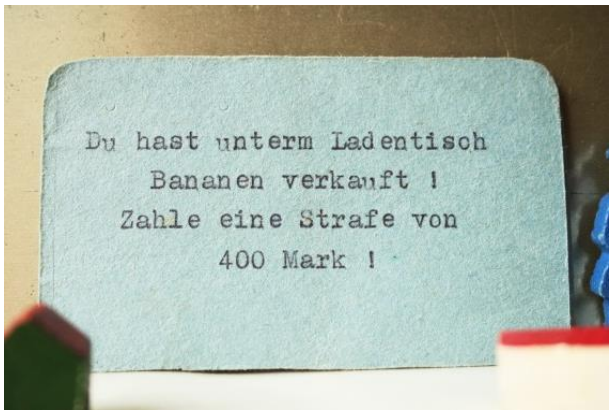


Abbildung 62: Herr Ma. stellte 1987 gemeinsam mit seinen Genossen der NVA unter dem Titel *Strategie und Taktik* eine *Monopoly* Abwandlung her, welche sich vom Originalspiel allem voran durch seine ironische Anpassung auf die Verhältnisse in der DDR unterschied | Foto: Michael Geithner.

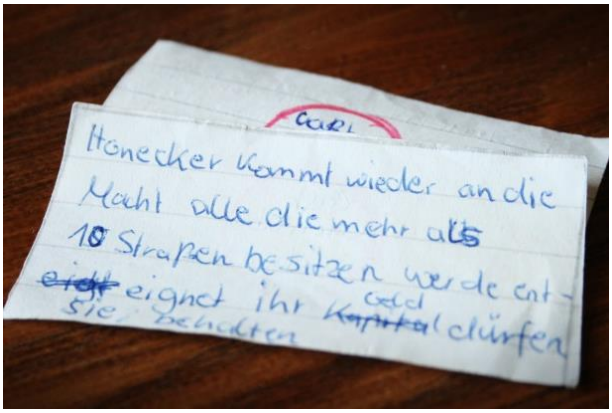


Abbildung 63: Das *Monopoly* von Herrn Ai. entstand 1989, nach dem erzwungenen Rücktritt von Erich Honecker. Auch dieses historische Ereignis, wurde mit einiger Ironie im *Monopoly* verarbeitet | Foto: Michael Geithner.

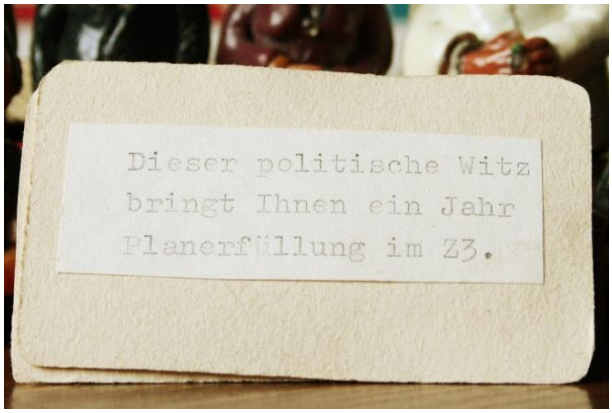


Abbildung 64: „Dieser politische Witz bringt Ihnen ein Jahr Planerfüllung im Z3.", heißt es auf einer *Monopoly* Karte von Herrn H. Beim Z3 handelte es sich um das Zementwerk, das sich im Nachbarort des Bastlers befand, in dem die kurzzeitig Inhaftierten den Plan erfüllen mussten | Foto: Michael Geithner.

Blättert man aus heutiger Sicht die zahlreichen Stapel von katalogisierten *Monopoly*-Ereignis- und Gemeinsaftskarten durch, wirkt dies wie ein Potpourri an unterschiedlichen gesellschaftsbezogenen Statements, Zoten und subtil politischen Kritiken. Es darf an dieser Stelle selbstverständlich nicht übersehen werden, dass die spielerischen Implikationen auch mit einigem Humor eingearbeitet wurden, ging es doch zumindest den Bastler*innen vordergründig weniger darum, mit dem Spiel ein Gesellschaftsabbild zu schaffen als vielmehr eine erheiternde Unterhaltung für gemeinsame

[538] Text einer *Monopoly* Ereigniskarte von Herrn Xe.

Spieleabende bereitzustellen. Sich hierbei gegenüber der Lebensrealität und bisweilen auch dem Staat latent kritisch zu positionieren, war sicherlich weniger als dissidenter Akt, denn als ironischer Fingerzeit auf Umstände zu verstehen. Gleichwohl kann nicht geleugnet werden, dass sich die Bastler*innen gerade gegenüber ihren politischen Implikationen durchaus bewusst waren. So konnte beispielsweise Herr H. zu jeder einzelnen Karte begründen, warum er diese in das Spiel integriert hatte und was der, dem echten Leben entnommene, Zusammenhang war, der sich darin widerspiegelte. Dass ihm die Originalkarten eines *Monopolys* nicht vorlagen, beflügelte regelrecht seine Phantasie. Im Zuge des Oral-History-Interviews stellte Herr H. beispielsweise auch die oben dargestellte Gefängniskarte vor:

> „Dieser politische Witz bringt Ihnen ein Jahr Planerfüllung im Z3. Das ist also die Gefängniskarte. Weil, das muss man auch erzählen, weil sie kannten, die einen politischen Witz erzählt haben, in der Kneipe, und dann für ein Jahr lang weg waren. Verunglimpfung von Regierungsmitgliedern. Einen Honecker-Witz zu erzählen hat wirklich auch einen, der unter uns wohnte, ins Gefängnis gebracht. […] Dann haben wir solche mit einfließen lassen. Das gehörte mit dazu, dass wir das bewusst rein gemacht haben.“[539]

Bemerkenswert war dabei, dass er diese Aussage geradezu flüsterte als habe er noch heute etwas zu verbergen. Mit der Erinnerung an Clifford Geertz‘ Dichte Beschreibung wird hierbei deutlich, dass nicht in Gänze geklärt werden kann, worin seine Äußerung und sein Flüsterton begründet waren. So wäre anzunehmen, dass bis heute noch latente Sorgen mitschwingen, dass er für sein subtil kritisches Medium belangt werden könnte, dass er möglicherweise gar abgehört würde. Dies ist vor dem historischen Kontext unwahrscheinlich. Es kann jedoch ebenso gut als Zeichen interpretiert werden, wie tief jene Vorbehalte einer möglichen Überwachung noch bis heute verankert gewesen sind. Andererseits kann diesem Ansatz durchaus übergeordnet sein, dass er schlichtweg die Besonderheit seines Werkstücks mit einer dramatisierten Erzählung unterstreichen wollte. Oder er versuchte, kritische Themen mit leiserem Sprechen von seinen Enkel*innen fern zu halten, welche während des Interviews im Nachbarzimmer spielten. All das und noch mehr könnte als Ursache gemutmaßt werden, sicher ist, dass jene Zusammenhänge und auch das entsprechende Spiel als solches einen besonderen Stellenwert für Herrn H. eingenommen hatten, und er bis heute selbige auch mit entsprechender Hingabe thematisierte.

Dass demnach auch das gesamte *Monopoly*-Brett eine Abbildung seines kleinen Heimatortes gewesen ist, wo notwendigerweise auch die Straßen von besonders einfach zu luxuriös sortiert

[539] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. Absatz 100-102.

werden mussten, verwundert nicht. Auch marginale Veränderungen der Regeln waren Teil der Neugestaltungen von Herrn H. Ganz grundsätzlich führte Herr H. beispielsweise die Regel ein, dass in einem Streitfall, immer diejenige Person über den Ausgang der Unstimmigkeit entscheiden darf, die das meiste Vermögen im Spiel hatte – eine Meta-Regel, welche in jedem Fall die Idee des *Magic Circles* angreift. Herr M., bei dem Herr H. eine handgefertigte *Monopoly*-Variante zu Gesicht bekam, welche sich stark am Original orientierte, bewertet die starke Variation die sein Bruder daraus ableitete mit einigem Respekt, handele es sich bei einer derart umfassenden Umgestaltung in Inhalt und Form, aber auch in Regelfragen, doch um einen erheblichen Eingriff.

> „Er hatte mein *Monopoly* und hat gesagt, ich verändere das noch einmal auf [meinen Heimatort] zugeschnitten und auch die Ereigniskarten noch mal alle verändert, wo ich sage, das ist Kreativität, die ich mir damals nicht getraut habe oder wo ich gesagt habe, so sehr würde ich das Original nicht abwandeln, weil, das war zum Teil dann, dass ich sage, das ist ein ganz anderes *Monopoly*.“[540]

Mutmaßlich zeigte sich Herr M. in der Bewertung dieses Vorgehens derart respektvoll, da die erhebliche Variation der Spiele, gerade auf inhaltlicher Ebene, doch eher eine Ausnahme darstellte. Vielmehr waren die Bürger*innen glücklich, eines der originalen Brettspiele in die Hände zu bekommen und stellten damit deren vermeintliche Perfektion nicht mehr maßgeblich in Frage. Wie jedoch gezeigt werden konnte, war es gerade das Brettspiel, welches als Vorzeigeprodukt der Bundesrepublik galt, das am häufigsten in handgefertigter und auch variierter Form nachweisbar gewesen ist: *Monopoly*. Doch warum war Monopoly in der DDR so beliebt?

5.4.5. Welche Spiele waren besonders beliebt?

Die Ironie liegt auf der Hand: Das wohl beliebteste Spiel der DDR, war ein Spiel, dass es eigentlich gar nicht gab. Auch wenn, wie bereits erläutert, westliche Medienerzeugnisse per se nicht in die DDR eingeführt werden durften, herrschte doch hinsichtlich *Monopoly* eine besondere Restriktion. Diese konnte zwar, trotz tiefergehender Recherchen, in keinem Gesetzestext oder einer formellen Anordnung explizit nachgewiesen werden, gleichwohl bestätigten zahlreiche Zeitzeug*innen, dass mit *Monopoly* besonders vorsichtig umgegangen wurde. Doch auch die meisten der Befragten gehen nicht explizit von einem Verbot des Spiels aus, wenn auch eine gewisse Unsicherheit stets mitschwang.

[540] Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. Absatz 82.

> „Ich glaube nicht, dass es verboten war. Ich glaube aber, dass es natürlich nicht erwünscht war, sagen wir es mal so und deswegen gab es die Spiele natürlich auch nicht. Und da der Inhalt ja doch mehr oder weniger auf das abzielt, was man heute lernen musste, war das mit Sicherheit nicht gefördert. Aber mir ist nichts bekannt, dass da irgendwie daraus irgendwelcher Druck entstand, oder sowas. Wir haben es auch nicht gesondert geheim gehalten. Wenn man mal Bekannte hatte, dann wurde gespielt und ja da haben wir keinerlei Probleme gesehen.“[541]

> „Bei mir ging ja so was gar nicht. Bei uns war so etwas Tabu, würde ich mal sagen, stark verpönt bis Tabu. Da hat man es besser für sich behalten oder nur im engsten Kreis.“[542]

Die Firma Hasbro, aktuelle Rechteinhaberin von *Monopoly*, wird in ihrer Einschätzung zur damaligen Lage schon schärfer, wenn natürlich auch bedacht werden muss, dass hierbei ein gewissermaßen dramatisierender und damit werbender Charakter mitschwingt:

> „‚Auch Josef Stalin konnte und wollte sich wegen dessen angeblicher Dekadenz nicht mit Monopoly anfreunden. Grund genug, das Spiel aus dem kapitalistischen Ausland zu verbieten. Kein Monopoly sollte das Territorium der DDR erreichen. In Westpaketen versteckte Exemplare wurden konfisziert‘, informiert Hasbro.“[543]

Diese Bewertungen decken sich auch mit den Berichten des Zeitzeugen Herrn S., der angab, dass das im Westpaket versandte *Monopoly* mehrfach abgewiesen und zurückgeschickt, wenn auch nicht konfisziert, wurde. Doch eine möglicherweise problematische Einfuhr erklärt nicht, warum das Spiel in der DDR sich derartiger Beliebtheit erfreute. Die Gründe hierfür sind weit gefächert.

1. **Große Popularität in der Bundesrepublik**. Nachdem die Lizenz für Deutschland 1975 von Brohm Spielwaren an Parker Brothers überging, kam es zu einer beachtlichen Neuauflage des Spiels und damit verbunden einer weiten Verbreitung. Ältere Generationen mögen das Spiel noch aus den 1930er-Jahren gekannt haben, jüngere Generationen freuten sich über ein neues Familienspiel auf dem Markt. Die große Anzahl der Neuauflage in den 1970er-Jahren, sorgte für eine enorme Popularität, welche auch in die DDR ausstrahlte.

2. **Familienspiel**. Viele DDR Bürger*innen beklagten, dass es in ihrem Land nur wenige vernünftige Familienspiele gab, welche sich nicht bloß für Kinder, sondern auch für

[541] Thiele-Schwez, Martin: 3. Interview - Herr I. Absatz 28
[542] Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. Absatz 19.
[543] Wenzel, Sebastian: Kampf ums Kapital. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 37–40, S. 39.

Erwachsene eigneten. *Monopoly* war genau das, konnte mit Kindern gespielt werden, genauso wie im erwachsenen Freundes- und Familienkreise.

3. **US-amerikanischer Lebensstil**. Monopoly entsprach genau dem Bild, welches deutsche Bürger*innen in Ost und West von den Vereinigten Staaten von Amerika hatten. Dieser Lebensstil, schlug sich nach und nach in der Politik und in der Gesellschaft der Bundesrepublik nieder. Produkte, die diesen *Lifestyle* suggerierten, waren auch in der DDR gefragt – neben Cola oder Jeans, galt dies eben auch für *Monopoly*.

4. **Implikationen und Gestaltbarkeit**. Wie im vorausgehenden Kapitel erörtert, eignete sich *Monopoly* wie kaum ein zweites Spiel dazu, eigene Implikationen aufzunehmen, das Spiel frei zu gestalten, ohne das Spielprinzip damit zu gefährden. Auch wenn Straßennahmen, Ereignis- und Gemeinschaftskarten einen anderen, eigenen und witzigen Inhalt transportierten, blieb die Spieldynamik bestehen. Dass eine der aktuellen *Monopoly*-Editionen von Hasbro sich unter dem Titel *MyMonopoly* genau diese Chance zu Nutze macht, ist nur folgerichtig. Dieses Spiel gleicht dem herkömmlichen *Monopoly*, erlaubt jedoch den Spieler*innen, Feld, Figuren und Spielkarten individuell zu gestalten.

5. **Gutes Spiel**. In Zeiten, in denen *German Games* für Brettspieler*innen einen Weltruf haben, da sie strategisches Denken, Variabilität und Spielspaß miteinander kombinieren, kann *Monopoly* bei Vielspieler*innen nicht mehr punkten. Gleichwohl muss bedacht werden, dass es sich zu seiner damaligen Hochphase, gerade im Abgleich zu DDR-Spielen, durchaus um ein gutes Spiel handelte. Es war einfach zu verstehen und erlaubte gleichzeitig lange Spielerunden, in denen mehr passierte als das reine Würfeln und Setzen. Interaktion und Handeln waren weitgehend neue Spieldynamiken.

6. **Netzwerk der Verteilung**. Ein weiterer nicht unerheblicher Grund, warum sich doch so bemerkenswert viele handgefertigte *Monopoly* in der DDR nachweisen lassen, ist die DDR-weite Verbreitung selbst. Haben Nachbarn, Freunde oder Verwandte eine Eigenkreation angefertigt, gab allein die pfiffige Idee und das möglicherweise hübsche Resultat anderen wiederum die Motivation, sich selbst an ein derartiges Machwerk zu wagen. Auch wenn das Nachmachen von Spielen insgesamt eher randständigen Charakter hatte, entwickelte sich die Reproduktion von *Monopoly* zu einem regelrechten Selbstläufer.

Dies sind nur die wichtigsten der erkennbaren Gründe, warum es zu einer derart weiten und häufen Verbreitung von *Monopoly* gekommen ist. Hinzu kommt sicherlich, dass das Spiel, gerade aufgrund

seiner vermeintlichen Nähe zu den politischen Feinden im kapitalistischen Ausland einen gewissen Reiz darstellte: den Reiz des Verbotenen. Dass diese Annahme nicht fernliegend ist, bestätigte auch Herr Z. im Gespräch.

> „Es war verpönt. Und verpönte Sachen gab es in der DDR genauso haufenweise […] , dass man sein Auto zu einem höheren Preis verkaufen konnte in den 80er-Jahren als es zum Neupreis gekauft wurde, das war genauso verpönt, aber es wurde genauso gemacht. In diesem Kontext sehe ich die Herstellung dieses Spiels. Es war verpönt, aber wenn man es dann gemacht hatte, und den bekannten Freundeskreis zumindest präsentieren konnte, na ja dann hatte man etwas geschaffen, was eigen war, was eben nicht vorgeschrieben war, was aus der eigenen – wie nennt man so was – Schaffenszeit herrührt, wo die Idee schon da war, aber man trotzdem als persönlich Idee umgesetzt hatte. Also man hat es nicht gekauft, sondern das war eben eigener Hirnschmalz […]. Es war eben etwas was nicht jeder hatte und was eben nicht wirklich für jeden so ohne weiteres für jeden zugänglich war. Das war so ein Reiz im Prinzip in der Zeit.“[544]

Abbildung 65: Bei *Strategie und Taktik* handelt es sich um eine 1987 entstandene *Monopoly*-Variation, welche von Genossen der NVA gefertigt wurde und das Spiel mit einiger Ironie auf die Verhältnisse der DDR anpasste | Foto: Michael Geithner.

[544] Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. Absatz 30.

Herr Z. bestätigt mit Blick auf *Monopoly*, dass es zum einen der Reiz des Verboten beziehungsweise Verpönten war, der ein besonderes Interesse hatte entstehen lassen, aber auch die Tatsache, etwas selbst zu schaffen, dass Handwerk, Zeit, Mühe und eine gewisse Kreativität erforderte. Am Ende blieb, bis zum heutigen Tag, das einmalige Stück, welches die Spuren der Vergangenheit, sowohl materiell als auch politisch mit sich trägt.

Dass das Spiel in der DDR tatsächlich verpönt war, beweist nicht nur die bereits geschilderte Abweisung an der Grenze, sondern darüber hinaus auch die Tatsache, dass das Spiel an offiziellen Stellen eingezogen wurde. Dies berichteten unabhängig voneinander mehrere Genossen der NVA, die im Oral-History-Interview befragt wurden oder ihr Spiel der Sammlung verfügbar machten. Wobei sich die befragten Personen nie in aller Deutlichkeit sicher sein konnten, ob das Spiel eingezogen wurde, weil es sich um *Monopoly* handelte, weil es sich überhaupt um ein Spiel aus der Bundesrepublik handelte oder vielleicht allein weil die Genossen im Rahmen ihrer Dienstzeit spielten. Die Annahme liegt nahe, dass alle Aspekte in den verschiedenen Fällen eine Rolle spielten.

> „Das Spiel basiert auf (wie kann es auch anders sein) den Ursprung von MONOPLY, nur das wir das Konzept komplett auf DDR Verhältnisse ‚umgeschrieben' und das Spiel den Namen ‚Strategie und Taktik' gegeben haben. Wir haben die Straßennamen auf typisch DDR umbenannt, die Bahnhöfe im ‚richtigen' Monopoly haben wir in die damaligen Kaufhäuser der DDR umbenannt und nicht zuletzt das Gefängnis, welches wir in ‚Delegiertenkonferenz' umbenannt haben. Die kompletten ‚Ereignisfelder' haben wir umgeschrieben, so zum Beispiel: ‚Du hast im Konsument geklaut! Zahle Strafe von 2000 Mark' […] usw. In unserem Spiel gibt es zwar Häuser aber keine Hotels - die Hotels haben wir in ‚Wohnsilos' umbenannt und alles eigenhändig angefertigt. Entstanden ist das Spiel während unserer Armeezeit 1987 in Stralsund. Ich habe damals von meiner damaligen Freundin das original Monopoly mit in die Kaserne genommen, um dort in der Freizeit zu spielen. Es kam, wie es kommen musste - wir wurden von unserem Hauptfeldwebel beim Spielen in der Nacht erwischt und uns das Spiel wurde uns/mir weggenommen (später erhielt ich es wieder zurück). Da uns das Spiel in der Zwischenzeit so ‚infiziert' hatte, schmiedeten wir die Pläne an unserem eigenen Spiel und setzten diese in unzähligen Stunden in die Tat um - es entstand unser Spiel ‚STRATEGIE UND TAKTIK'. Wir spielten unser Spiel sehr oft und seltsamerweise wurden wir nie wieder erwischt."[545] [sic]

[545] Herr Ma.: Übersendung nachgemachtes Monopoly. E-Mail 2012.

> „Nicht, weil es ein Spiel war. Auf jeden Fall, weil es ein Westspiel war. Monopoly, weil das Monopoly hieß, das weiß ich nicht. Ich könnte mir denken, die das, ja gut, das sind Vermutungen, die das verboten haben, die wussten vielleicht gar nicht, was Monopoly ist, um was es da geht. Auf der anderen Seite doch, vielleicht schon. Warum sollst du denn so was verbieten. Es stand ja auch nicht drauf Westspiel.“[546]

Ob das Spiel also auch eingezogen worden wäre, wenn es sich um ein anderes Exemplar gehandelt hätte, bleibt Spekulation. Auch Herr F. berichtete im Gespräch, dass er bei der NVA Spiele bastelte, dass sich jedoch niemand – auch keiner der Vorgesetzten dafür interessierte. Dies wiederum lässt die Annahme zu, dass der spezielle und nicht unbekannte Charakter von *Monopoly* doch dazu führte, dass es auf der Liste der Verbote stand. Schließlich war es aufgrund seiner Verbreitung recht bekannt und verbreitete sich wiederum aufgrund seiner Bekanntheit rasch weiter.

Zwar führt *Monopoly* unangefochten die Liste der in der DDR in Heimarbeit kopierten Brett- und Gesellschaftsspiele an, trotzdem lassen sich daneben noch einige weitere Brettspiele nachweisen, welche sich ebenfalls um das Thema Geld oder Handel drehen. Die Bandbreite dieser themenspezifischen Spiele reicht vom possierlichen *Kuhhandel*, welches sich um das mitunter betrügerische Feilschen um sogenannter Nutztiere dreht, bis hin zum *Börsenspiel*, welches in reduzierter Form den Aktienmarkt simuliert. Letzteres verschaffte seinem Bastler Herrn T. nach eigenen Angaben erste Erkenntnisse über den realexistierenden Finanzmarkt.

> „Ich habe Ihnen geschrieben zu dem *Börsenspiel*, dass das auch wirklich Einblicke in die reale Wirtschaft gegeben hat, wie das so vor sich geht, dass Dinge plötzlich einen ganz anderen Wert haben mit der Steigerung des Aktienwertes durch die Aktionskarten.“[547]

Abbildung 66: Handgefertigtes *Börsenspiel* von Herrn T | Foto: Michael Geithner.

Auch das Spiel *Bank & Börse*, welches Herr H. nach der Vorlage des Spiels *Geld & Börse* fertigte, das in den 1980er-Jahren bei Noris-Spiele und Eduscho erschien, dreht sich inhaltlich um den Themenkomplex des Geldes. Auch wenn das Spiel bei Weitem nicht die Popularität von *Monopoly*

[546] Thiele-Schwez, Martin: 10. Interview - Herr A. Absatz 90.
[547] Thiele-Schwez, Martin: 8. Interview - Herr T. Absatz 22.

erzielt hat, ähnelt es dem Spiel sehr stark. Zwar geht es nicht um Hotels und Mieten, sondern eher um den Handel mit Rohstoffen und die Investitionen in die Technologien gewisser Weltstädte, gleichwohl sind die Spielmechaniken ausgesprochen ähnlich. Herr H., der auch dieses Spiel nachmachte und gemeinsam mit *Monopoly, Heimlich & Co.* sowie *Hase und Igel* in einen Spielekoffer vereinte, zeigte sich begeistert von diesem Spiel und verknüpfte zahlreiche Erinnerungen an seine damaligen Spielerunden damit.

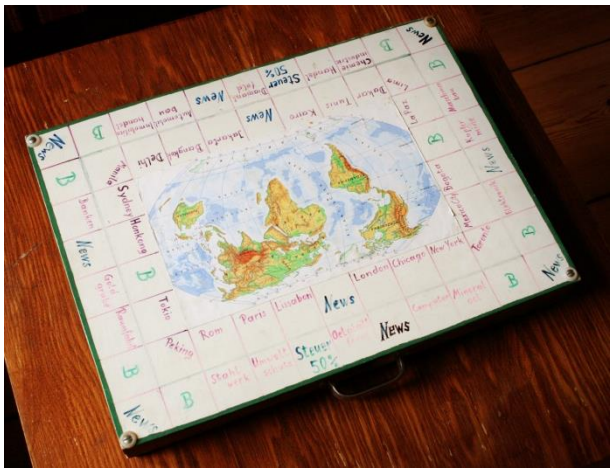


Abbildung 67: Spielekoffer von Herrn H. Auf der Oberseite des geschlossenen Koffers ist der Spielplan von *Bank & Börse* (Originaltitel: *Geld & Börse*) zu sehen | Foto: Michael Geithner.

„…dass man im Prinzip nach dem Abendbrot mit *Bank & Börse* angefangen hat. Und das ging fünf Stunden lang. Der Abend war durch – um eins. Die anderen sind ja dann, wir hatten immer dann auch die Regel, der zuerst rein fliegt muss abwaschen gehen. Vom Abendbrot noch. Dann ist es aber so, die anderen bleiben und gucken sich den Endkampf noch an. Dadurch, dass sich das immer mit jedem, der rauskommt, faktisch noch mal verdoppelt, wird der Endkampf auch nachher spannend […]. Bei *Bank & Börse* ging's eben wirklich bis zum bitteren Ende. Einer war eben dann sozusagen der Herrscher über die Welt."[548]

Insgesamt kann keine klare Linie von Spielinhalten, welche von besonderem Interesse waren, herausgestellt werden. Die Qualität, Popularität und Zugänglichkeit der Spiele stellen deutlich relevantere Kriterien dafür dar, welche Originale sich letztlich als Kopie wiederfanden als das Thema oder der Inhalt. Nichtsdestotrotz deutet sich, insbesondere durch die Dominanz von *Monopoly*, doch eine gewisse Affinität zu Wirtschaftsspielen an, welche sich thematisch zumindest ein wenig abheben. Doch sollt an dieser Stelle keinesfalls voreilig von einer vermeintlichen „Kapitalismus-Sehnsucht" ausgegangen werden, wie es Journalist*innen in Bezug auf dieses Thema der Alltagskultur gerne suggerierten.[549] Dies ist vor allem darum unwahrscheinlich, da es sich, im Gegensatz zur landläufigen Meinung und offenbar auch der Meinung einiger NVA Offiziere oder Grenzsoldaten der DDR, bei *Monopoly* im Grunde genommen nicht um ein Spiel handelt, dass den

[548] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. Absatz 122.
[549] Reinhardt, Dirk: Kapitalismus am Wohnzimmertisch oder: Warum „Monopoly" in der DDR beliebt war. http://blog.zeit.de/ost/2012/11/30/kapitalismus-am-wohnzimmertisch-oder-warum-monopoly-in-der-ddr-beliebt-war/

Kapitalismus verherrlicht. Ganz im Gegenteil zeigt auch die Entstehungsgeschichte *Monopolys*[550] – es entstand zu Zeiten der großen Depression in den Vereinigten Staaten von Amerika – das es als Modell ein System darstellt, welches von Rücksichtslosigkeit dominiert ist. Damit „bestätigt Monopoly zur Zeit seiner Erfindung die Gesetze einer durch und durch negativ besetzten ökonomischen Wirklichkeit."[551] Im Kontext der DDR hätte es damit eigentlich, so könnte man meinen, eine hervorragende Kritik am Kapitalismus ganz im Sinne von Karl Marx darstellen können. Doch griff diese Überlegung bei all denen, die das Spiel ächteten wahrscheinlich zu weit – sie sahen wohl ausschließlich die bunte Ware aus der Bundesrepublik, welche die Bürger*innen eigenen Produkten vorzog. Und auch bei den Spieler*innen selbst, standen die politischen Einschreibungen dieses Spiels und der meisten anderen Spiele wohl nicht im Vordergrund:

> „Ich habe das nicht als Widerstand empfunden, jetzt spiel ich *Monopoly*, um mich was weiß ich. Nee! Um uns auf die Wende vorzubereiten üben wir schon mal, wie man andere bankrott macht! Nee! Meiner Meinung nach ist das deutlich so gewesen, dass man gesagt hat, das ist ein geniales Spiel."[552]

5.5. Die politische Brisanz der Spiele

Der überwiegende Teil der handgefertigten Brettspiele aus der DDR wurde zum Eigengebrauch hergestellt. In aller Regel verbarg sich dahinter nicht mehr, als der eigenen Familie oder dem Freundeskreis eine originelle Form der Unterhaltung bereitzustellen. Auch die wenigen, aber nachweisbaren politischen Implikationen in Spielen, die mit einiger Ironie und bisweilen Abwertung auf den eigenen Staat blicken, wurden von den Bastler*innen allenfalls als Jux und weniger als politisches Statement begriffen. Doch liefern gerade diese Einschreibungen ein authentisches Abbild über die damalige Zeit oder besser über die Wahrnehmung der Bürger*innen eben jener Zeit. Dass es den Bastler*innen dabei nicht bewusst um Provokation oder Subversion ging, ist wichtig zu beachten, ändert jedoch nur wenig daran, dass die Medienerzeugnisse sich trotzdem in der Art lesen lassen. Gerade im Fall von *Monopoly* waren diese Seitenhiebe gegen den Staat natürlich nur als punktueller Witz gedacht, gerade weil sie im Komplex des Spiels eigentlich eher inkonsistent auftauchten. Das heißt, dass *Monopoly* als vermeintliche Kapitalismus-Simulation im Spielprinzip weiter Bestand hatte, gleichzeitig jedoch mit Karten gespielt wurde, welcher der Lebensrealität der DDR entlehnt waren.

[550] Vgl. Tönnesmann, Andreas: Monopoly – Das Spiel, die Stadt und das Glück.
[551] Ebd., S. 43.
[552] Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. Absatz 124.

Ein derartiges Vorgehen mag sicherlich zu einem zufriedenstellenden Ergebnis und zu unterhaltsamen Spieleabenden geführt habe, nutzt aber noch nicht im vollen Maße das Potential des Spiels als kritisches Modell, Zusammenhänge zu entlarven und Komplexe darzustellen. Handgefertigte Spiele dieser Art, welche ihre Entwickler*innen in ihrer Entstehung bereits als kritische Medien dachten, konnten nahezu gar nicht nachgewiesen werden. Gerade darum verwundert es nicht, dass das Spielekopieren als eine Art Randerscheinung vom Staat und der Staatssicherheit nicht weiter beachtet wurde – von ein einigen eingezogenen Spielen an offizieller Stelle und der Abweisung einiger Spieleimporte an der Grenze abgesehen, konnten keine weitläufigeren Restriktionen oder Sanktionen entdeckt werden.

Allein *ein* Spiel hat es versucht, als kritisches und gleichsam unterhaltsames Medium den Staat aufs Korn zu nehmen, indem seine Zusammenhänge und Unzulänglichkeiten spielerisch erfahrbar gemacht wurden. Die Rede ist hierbei von *Bürokratopoly*, einer eigenen Spielekreation von Martin Böttger, dem Friedensaktivisten und späteren Außenstellenleiter der BStU[553]. Sein Spiel war, nach eigenen Angaben, durch die in der Bundesrepublik populären Brettspiele *Monopoly* und *Risiko* inspiriert. Wo er sich bei *Risiko* eher spielmechanische Inspirationen holte, wie den Einsatz einer verschiedenen Anzahl von Würfeln beim Aufeinandertreffen, war es bei *Monopoly* eher der inhaltliche Rahmen der ihn auf die Idee brachte, ein Spiel für die Verhältnisse der DDR zu erstellen. In seinem Text „Doppeltes Gesellschaftsspiel“, erklärt er diese Inspiration:

> „Goethes Faust möchte wissen, ‚was die Welt im Innersten zusammen hält.‘ Als Schüler lernten wir in der Schule, dass im Westen die Gier nach Geld die Gesellschaft zusammen hält. Nun konnte ich als junger Mensch den Westen zwar nicht selbst erleben, aber in meinem Freundeskreis kursierte ein Spiel, das die Geldgesellschaft simulierte: Monopoly. Wir spielten es mit Begeisterung. Der einzige Nachteil daran: wir konnten nicht vergleichen, ob dieses Spiel mit der westlichen Wirklichkeit übereinstimmte. Für den Osten gab es kein solches Spiel, denn Geld spielte in der Planwirtschaft nicht die bestimmende Rolle. Ich überlegte nun, was man Faust auf seine Frage nach dem Weltzusammenhang für die DDR antworten könnte…“[554]

Aus dieser Überlegung entstand 1983 das Vorhaben Böttgers, die relevanten Zusammenhänge des Staats spielerisch und natürlich kombiniert mit einer Prise Ironie niederzulegen. Eine maßgebliche These, der Böttger mit seinem Spiel nachging, hieß, es sei nicht das Streben nach Geld, wie in der

[553] Die Behörde des Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik (im Volksmund auch Gauck-Behörde genannt).
[554] Böttger, Martin: Doppeltes Gesellschaftsspiel, S. 19.

Bundesrepublik, das das System zusammenhielt, sondern das Streben nach Macht, die Möglichkeit des gesellschaftlichen Aufstiegs sei es, wonach die Bürger*innen in einer zentralistischen Funktionärsbürokratie streben.[555] Nur folgerichtig war es, dass der Aufbau seines Spielfeldes eine Machtpyramide von oben zeigte, wo am Rand die einfachen Arbeiter*innen und Soldaten positioniert waren und in der Mitte die wichtigste Person im Staat: der Vorsitzende des Politbüros und gleichzeitig Generalsekretär des Zentralkomitees (ZK) der SED. Spielziel ist es nun, mit einer der fünf eignen Spielfiguren die Karriereleiter zu erklimmen. Diejenige Person, die zuerst die Position des Generalsekretärs in der Mitte des Spielfeldes erreicht, gewinnt das Spiel. Um das eigene Ziel zu erreichen und Mitbewerber*innen unten zu halten, war jedes Mittel recht: So stehen die Wahl, das Meutern oder das Versetzen einer Figur den Spieler*innen als Standard-Aktionen zur Verfügung, darüber hinaus treten jedoch zahlreiche Ereignisse in Kraft (ähnlich der Ereigniskarten in *Monopoly*), welche von Willkür, Betrug und Machtgier zeugen.

Abbildung 68: Eine historische Original-Lichtpause von Martin Böttgers *Bürokratopoly*-Spielplan, entstanden 1983 | Foto: Michael Geithner.

Bürger*innen, die dieses Spiel spielten, oder es gar selbst anfertigten, mussten sich sehr wohl darüber im Klaren sein, dass sie sich hiermit einem staatskritischen, wenn nicht gar staatsfeindlichen Medium widmeten. Dass diese Ahnung auch unter den Spielpartner*innen Böttgers vorherrschte, beweist eine Anekdote, die der Urheber des Spiels auch im Gespräch wiederholte:

[555] Ebd.

> „Irgendwann im Jahre 1984 war es dann soweit, dass ich das Spiel einer größeren Gruppe von Oppositionellen vorstellen konnte. Nachdem ich lang und breit die Spielanleitung erläutert hatte, blieb nur noch bei einem Teilnehmer eine letzte Frage: Wieviele Jahre gibt es denn für die Teilnahme an diesem Spiel?“[556]

So pointiert diese Geschichte von Böttger in der Retrospektive auch vorgetragen sein mag, ist seine Brisanz doch durchaus deutlich. Zwar haftet dem Spiel nicht selten etwas Heimeliges, Kindliches, ja sogar Unschuldiges an, doch lag der benannte Teilnehmer mit seiner Skepsis nicht ganz daneben. Immerhin sah §220 des Strafgesetzbuchs der DDR[557] für die öffentliche Herabwürdigung eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren vor. Mit Blick auf diesen Gesetzestext entsteht die Störung der gesellschaftlichen Ordnung insbesondere in dem Moment, in dem die entsprechend kritischen Medien Verbreitung finden. Böttger legte zwar nie besonderen Wert darauf, dass sich sein Spiel verbreitet, als Gesellschaftsspiel, das immerhin mit bis zu neun Spieler*innen gespielt werden kann, liegt es allerdings in der Natur der Sache, dass auch mehrere Personen daran partizipieren. Einige Kopien seines Originalspiels ließ Böttger selbst fertigen und zwar bei einem Bekannten in kirchlichen Kreisen, in denen sich Böttger selbst bewegte:

> „Diese Kopien, damals hergestellt, habe ich noch. Und auch den Spielplan, der ist viermal A4, also das ist dann A2, also A4-Blätter zusammengeklebt. Soviel konnte man gerade noch herstellen. Ein Freund von mir hat in einem Projektierungsbüro gearbeitet, von der Kirche, wo Architekten und Bauingenieure beschäftigt waren. Die hatten eine etwas größere Kopiereinrichtung und dort konnte ich es dann auch noch mal herstellen.“[558]

Doch verfolgte Böttger mit dem Kopieren seines Originals nicht das Ziel, das Spiel als subversives Medium zu verbreiten. Vielmehr ging es ihm darum, ein paar spielbare Abzüge davon zu kreieren. Umso bemerkenswerter ist es, dass im Zuge der Recherchen mehrere Kopien und Varianten des Spiels entdeckt wurden, die auf Böttgers Original basieren, aber nicht von ihm selbst gefertigt wurden. Ohne das aktive Zutun Martin Böttgers verbreitete sich sein Spiel in den Kreisen von Student*innen und Oppositionellen. Insgesamt konnten retrospektiv vier Abschriften an unterschiedlichen Orten ausgemacht werden. Zudem berichteten einige Spielebastler*innen von weiteren Variationen, die es wohl gegeben haben muss. Gerade die Tatsache, dass die Fundorte mit

[556] Ebd., S. 21.
[557] In der Gesetzesfassung vom 28. Juni 1979 lautet dort Absatz 2: „Ebenso wird bestraft, wer Schriften, Gegenstände oder Symbole, die geeignet sind, die staatliche oder öffentliche Ordnung zu beeinträchtigen, das sozialistische Zusammenleben zu stören oder die staatliche oder gesellschaftliche Ordnung verächtlich zu machen, verbreitet oder in sonstiger Weise anderen zugänglich macht.“
[558] Thiele-Schwez, Martin: 7. Interview - Martin Böttger. Absatz 38.

Berlin, Greifswald, Erfurt und Zwickau weit auseinanderlagen, spricht dafür, dass es zwischen diesen Orten noch weitere Abschriften gegeben hatte. Böttger selbst kann die Wege der Verbreitung nicht mehr nachzeichnen, da er grundsätzlich gerne die Bereitschaft zeigte, sein Original zu verleihen oder zum Kopieren zur Verfügung zu stellen. Nach dem derzeitigen Kenntnisstand lässt sich zumindest ein Hauptstrang der Reproduktionsgeschichte insofern nachvollziehen, als dass der aus der Region Zwickau stammende Martin Böttger das Spiel nach Berlin brachte. Dort gelangte es in die Kreise der Bürger*innenbewegung, die in enger Verbindung zu der Bewegung Greifswalds stand, die nicht zuletzt aus Student*innen bestand. Aus den Student*innenkreisen Greifswalds gelangte das Spiel unter anderem in die Hände des Pfarrers Herrn N. und des Erfurter Spielebastlers Herrn G., die beide im Rahmen eines Oral-History-Interviews befragt werden konnten. Herr G. erinnerte sich wie folgt an Bürokratopoly, das Spiel, zu welchem er erst im Zuge der Sammlungs-Recherchen die Hintergründe kennenlernte:

> „Meine Nichte hatte in Greifswald studiert. Und die erzählte uns mal: Ach, wir haben da ein tolles Spiel, das spielen wir immer unter uns Studenten. […] Das hat sie mir zugeschickt - und dann die Kärtchen dazu, diese Ereigniskarten. Und das habe ich mir dann vorgenommen und habe das dann eben auch richtig gebaut, mit stabilen Spielfeld und Gestaltung, wie sie es auf dem Foto gesehen hatten. Aber die Spielregel ist so übernommen worden. Also der größte Teil der Spielregel entspricht der, von diesem Herrn Böttger. Hier solche Ereigniskarten, zum Beispiel ‚Sie haben eine Wahl verloren' Oder ‚Der Parteisekretär wurde gewählt, doch dann hat sich herausgestellt, dass es gar nicht in der Partei ist' Oder ‚Sie wurden belauscht und müssen ins Gefängnis' Da oben ist das Gefängnis, wie bei *Monopoly*."[559]

Herr G. griff in seiner Kopie von *Bürokratopoly* den ironischen Ton auf und fügte noch weitere Ereignisse hinzu. Im Gegensatz zum Originalspiel, welches in seiner Gestaltung eher abstrakt und schlicht gehalten war, illustrierte er sein Spiel mit Zeichnungen und farbigen Bildern, welche das Spiel noch stimmungsvoller gestalten sollten. Allein die DDR-Flagge, welche den Regierungssitz in der Mitte des Spiels zierte, fügte er erst nach der Wiedervereinigung Deutschlands hinzu.

[559] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 28 (später im Gespräch revidierte Herr G. seine Äußerung und erinnerte sich, dass ihm das Originalspiel nicht geschickt wurde, sondern das es besagte Nichte persönlich überbrachte.).

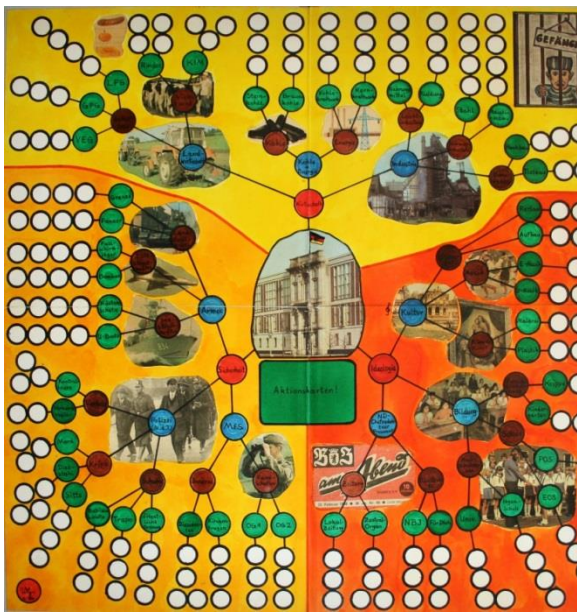


Abbildung 69: Spielplan der *Bürokratopoly*-Kopie mit dem Titel *Karriere*, von Herrn G. 1986 erstellt | Foto: Michael Geithner.

Abbildung 70: Auf Tuch aufgezeichneter Spielplan der *Bürokratopoly*-Kopie aus dem Besitz von Herrn N. Er bekam das Spiel von seiner Schwester geschenkt | Foto: Michael Geithner.

> „Wahrscheinlich gibt es das nicht nochmal in so einer aufwändigen Herstellung. Da habe ich ja ewig dran gemalt und ausgeschnitten - auch hier mit kleinen Bildchen. […] In der Mitte ist das Staatsratsgebäude - ich weiß gar nicht ob das noch steht, oder haben sie das abgerissen? Als ich das Spiel gemacht habe, war mir das zu gefährlich, die DDR-Fahne darauf zu malen. Aber später dann, nach der Wende, habe ich die DDR-Fahne noch drauf gemacht. […] Das geht ja dann auch aus der Spielanleitung hervor: ‚Wie man auf unlautere Art und Weise Staatschef eines imaginären Landes - gemeint ist die DDR - wird.‘ Das habe ich aber erst nach der Wende hinzugefügt - ich wäre ja in Teufels Küche gekommen.“[560]

Die Vorsicht des Herrn. G. trug insofern Früchte, als dass sich zu seinem Spiel keine Akte der Staatssicherheit vorliegt. Diese Angabe muss natürlich stets vor dem Hintergrund betrachtet werden, dass zur Zeit der Recherche in den Akten der BStU erst ein Bruchteil aller vorhandenen Akten erschlossen waren. Die Angaben der Bundeseinrichtung nach dem Stand von Juni 2014 ergeben folgendes Bild: Zwar wurden von den 59.900 laufenden Metern an ungeordneten Aktenmaterials, dass 1989/90 aufgefunden wurde, bereits 90% erschlossen, hinzu kommen jedoch nochmal 51.000 laufende Meter, welche nach den vom MfS selbst angelegten Findmittel personenbezogen zugänglich gemacht wurden. Hiervon sind erst 5% für eine thematische Suche erschlossen. Zudem umfasst das aufzuarbeitende Material etwa 500 Säcke und Bündel von zerrissenen Unterlagen im

[560] Ebd. Absatz 33-37.

Umfang von über 1,5 Millionen Blatt, welche derzeit in einem Pilotverfahren des Fraunhofer Instituts rekonstruiert werden sollen. Der Abschluss dieses Pilotverfahrens ist frühestens Ende 2016 zu erwarten.[561] Zwar weist das Medienverzeichnis des BStU eine vollständig erschlossene Sammlung an Filmen und Videos auf und auch Ton- und Bilddokumente sind schon zu circa 67% erschlossen, gleichwohl zeigt sich, dass noch Massen von Dokumenten für eine themenspezifische Recherche ausgeklammert werden müssen. Bisher noch nicht auffindbare Vermerke zu Themen oder bestimmten Personen sind also, innerhalb der kommenden Jahre, vielleicht gar Jahrzehnte nicht auszuschließen. Das *Bürokratopoly* selbst jedoch in das Fadenkreuz der Staatssicherheit geriet, sollte Martin Böttger erst nach der Wiedervereinigung erfahren, nachdem er Einsicht in seine Akten nehmen konnte.

Die ohnehin umfangreiche Akte des Oppositionellen Martin Böttgers – er trug das Aktenkürzel „OV ‚Diplom'" – umfasste allein 17 A4-Seiten zu seinem Spiel, wobei es sich neben einiger Einschätzungen zu Bürokratopoly und eine Beschreibung einer Spielsituation in erster Linie um eine Fotokopie des Originals handelte. Mit Blick auf die Akte ist verständlich, dass mit Bürokratopoly eine Grenze für die Staatssicherheit überschritten war – das Spiel wendete sich doch zu deutlich gegen den Staat und seine inhärenten Vorgänge. In der am 12. Februar 1985 verfassten Akte „über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel ‚Bürokratopoly'" heißt es:

> „Inoffiziell wurde bekannt, daß in Kreisen des politischen Untergrundes seit ca. 2 Monaten von einem neuen sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter namens ‚Bürokratopoly' gesprochen wird, welches von dem operativ bekannten
> B ö t t g e r, Martin
> OV ‚Diplom', BV Berlin, Abteilung XX
> entworfen wurde.
> Erstmals soll dieses Spiel am 19. 12. 1984 durch
> T e i c h e r t – R o s e n t h a l, Rüdiger
> [Zeile geschwärzt: Erfassung durch MfS]
> einem größeren Personenkreis vorgestellt worden sein, als sich in der Wohnung von Bärbel Bohley ca. 14 Personen zu einer Zusammenkunft mit dem Bundestagsabgeordneten der

[561] Vgl. BStU: Überlieferungslage und Erschließung der Unterlagen. Stand: Juni 2014. http://www.bstu.bund.de/DE/Archive/UeberDieArchive/Ueberlieferungslage-Erschliessung/uberlieferungslage_node.html

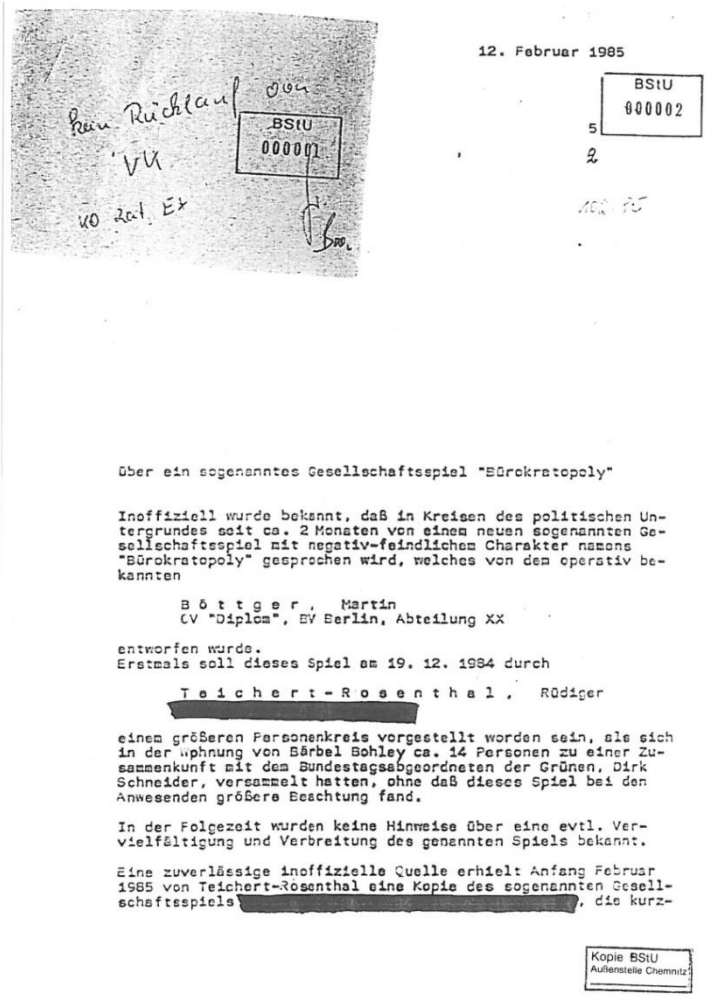
> Grünen, Dirk Schneider, versammelt hatten, ohne daß dieses Spiel bei den Anwesenden größere Beachtung fand.“[562]

Es entbehrt nicht der gewissen Ironie, dass das Spiel erfasst, besprochen und bewertet wurde, obgleich es an diesem Tag der Sichtung, bei den Anwesenden, wie es in der Akte heißt, keine größere Beachtung fand. Dies spricht einmal mehr dafür, welche Datenmengen von Seiten der Staatssicherheit erstellt wurden, wenn auch nur der Verdacht der politischen Relevanz bestand. Gleichwohl spricht es dafür, dass das Medium Spiel in dieser Form der Erscheinung kritisch begutachtet wurde, gerade wenn es sich in den oppositionellen Kreisen bewegte, in denen bekannte Personen wie Böttger, Bohley[563] und Rosenthal[564] operierten. Bemerkenswert ist zudem die Anwesenheit Dirk Schneiders, die das simple Spiel zumindest punktuell in die großen Zusammenhänge des Kalten Krieges rückt: Schließlich handelte es sich bei Schneider um den zunächst einzigen grünen Bundestagsabgeordneten, der sehr gute Kontakte zu den oppositionellen Kreisen der DDR pflegte. Zwar war – nach Einschätzung Böttgers – die Nähe Schneiders zur DDR-Regierung bekannt, scherzhaft nannte man ihn, den „ständigen Vertreter Erich Honeckers bei den Grünen“, doch muss es sowohl für die grüne Partei als auch für die Oppositionellen der DDR ein Schlag ins Gesicht gewesen sein, als Dirk Schneider nach der Wiedervereinigung als langjähriger IM der Stasi enttarnt wurde. Inwieweit Schneider auch über Böttger berichtete, kann zum aktuellen Zeitpunkt nur gemutmaßt werden, klar ist jedoch, dass er auch zu der Zeit des in der Akte beschriebenen Treffens als IM tätig war, da er bereits 1975 seine Tätigkeit für den DDR-Geheimdienst aufnahm. Bärbel Bohley, welche ja bei dem in den Akten zitierten Treffen auch zugegen war, soll die die Enttarnung des sogenannten IM „Ludwig“ mit folgenden Worten kommentiert haben:

> „Jetzt wissen wir, draußen stand die Stasi und schickte uns ihren Abgesandten des Deutschen Bundestages in die Küche.“[565]

[562] BStU: Akte der Staatssicherheit der DDR zu Martin Böttger / "Bürokratopoly" MfS - HA XX/AKG Nr. 6849 1985, S. 2.
[563] Bekannte Bürgerrechtlerin und Mitbegründerin des Neuen Forums in der DDR.
[564] Lyriker, Journalist und Oppositioneller in der DDR, der insbesondere in der Umweltbewegung und später bei den Grünen tätig war.
[565] Zit. n. Der Spiegel: Fürst von Kreuzberg. Agenten des DDR-Ministeriums für Staatssicherheit steuerten Grüne und westdeutsche Friedensfreunde. In: Der Spiegel (1991) H. 46. S. 80

Weiterhin spricht die Akte von der „Folgezeit“, in der „keine Hinweise über eine evtl. Vervielfältigung und Verbreitung des genannten Spiels bekannt“ wurde.[566] Zwar ist die Dauer der angesprochenen Folgezeit in den Akten nicht näher definiert, allerdings geht daraus hervor, dass die Option der Reproduktion durchaus mit bedacht und zumindest oberflächlich überprüft wurde. Denkbar ist, dass die nachweisbaren Reproduktionen erst in den Folgemonaten entstanden, als *Bürokratopoly* wieder etwas aus den Fokus der Ermittler*innen gerückt ist.



12. Februar 1985

BStU 000002

5

2

BStU 000001

über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel "Bürokratopoly"

Inoffiziell wurde bekannt, daß in Kreisen des politischen Untergrundes seit ca. 2 Monaten von einem neuen sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter namens "Bürokratopoly" gesprochen wird, welches von dem operativ bekannten

B ö t t g e r , Martin
CV "Diplom", BV Berlin, Abteilung XX

entworfen wurde.
Erstmals soll dieses Spiel am 19. 12. 1984 durch

T e i c h e r t - R o s e n t h a l , Rüdiger
[redacted]

einem größeren Personenkreis vorgestellt worden sein, als sich in der Wohnung von Bärbel Bohley ca. 14 Personen zu einer Zusammenkunft mit dem Bundestagsabgeordneten der Grünen, Dirk Schneider, versammelt hatten, ohne daß dieses Spiel bei den Anwesenden größere Beachtung fand.

In der Folgezeit wurden keine Hinweise über eine evtl. Vervielfältigung und Verbreitung des genannten Spiels bekannt.

Eine zuverlässige inoffizielle Quelle erhielt Anfang Februar 1985 von Teichert-Rosenthal eine Kopie des sogenannten Gesellschaftsspiels [redacted], die kurz-

Kopie BStU Außenstelle Chemnitz

Abbildung 71: Auszug aus der Akte der Staatssicherheit über Martin Böttger und sein Spiel „Bürokratopoly“

Ungeklärt ist aus der Retrospektive auch noch, wer die „zuverlässige inoffizielle Quelle“[567] gewesen ist, die Anfang Februar 1985 von Rüdiger Rosenthal eine Kopie des Spiels erhielt. Die Mutmaßung, dass es sich dabei um Dirk Schneider selbst handelte, wäre nach derzeitigem Kenntnisstand nicht zu beweisen. In jedem Fall bewegte sich die verantwortliche Person in den Kreisen Martin Böttgers und ihr wurde so viel Vertrauen entgegen gebracht, als dass sie das Spiel problemlos ausleihen konnte. In diesen Tagen der kurzen Leihe muss der Kopiervorgang stattgefunden haben, aus dem der die Ablichtungen für die Akten stammen. Kopiert wurde dabei jede einzelne Ereigniskarte, sowie auf vier A4-Seiten der Spielplan. Zudem ist die Akte noch mit einer kurzen Spielbeschreibung, des höchstwahrscheinlich weniger spieleaffinen IMs der Staatssicherheit geschmückt, welche man sich für einen zum Spiel passenden Spielekarton, kaum trefflicher ausmalen könnte:

[566] BStU: Akte der Staatssicherheit der DDR zu Martin Böttger / "Bürokratopoly", S. 2.
[567] Ebd., S. 2f.

> „Bei dem sogenannten Gesellschaftsspiel ‚Bürokratopoly' handelt es sich um ein Würfelspiel, welches auf ironische Weise angebliche Wege zur Erlangung und zum Verlust politischer Macht in der DDR aufzeigt und auf diese Art die gesellschaftlichen Verhältnisse verächtlich macht."[568]

Es fällt auf, dass mit den Bezeichnungen „negativ-feindlich" und „gesellschaftliche Verhältnisse verächtlich machen" in der Akte zu *Bürokratopoly*, auch die Vokabeln auftauchen, die sich in den Gesetzestexten der DDR wiederfinden. Dies lässt darauf schließen, dass aus Sicht der Mitarbeiter*innen der Staatssicherheit durchaus das Delikt gegeben war, welches eine Bestrafung hätte begründen können. Böttger, der als Oppositioneller mehrfach für kleinere Vergehen kurzzeitig inhaftiert war, betrachtete, nach eigenen Angaben sein eigenes gesellschaftspolitisches Handeln als Katz-und-Maus-Spiel mit der Stasi.[569] Das Ausreizen von Grenzen gehörte dabei genauso dazu, wie sich darin zu üben, wie mit dem Staat und seinem Geheimdienst umgegangen werden kann.

> „… einmal ist es ja ein Gesellschaftsspiel, wie man es so kennt, es spielen mehrere Personen zusammen bei einem feuchtfröhlichen Abend, wo man etwas trinkt und sich auch zwischendurch gut unterhält. Es macht ja auch Spaß, so ein Spiel. Es ist ja nicht so, dass es hart umkämpft wird. Außerdem ist es auch eine Ansage an die SED-Diktatur gewesen. Denn es wird ja alles durch den Kakao gezogen. So sehen dann auch die Stasi-Akten aus, die darüber angefertigt wurden. Die sagen, das Spiel versucht in ironischer Art und Weise Machtaufstieg und Machtverlust in der DDR nachzuspielen. Deswegen ist es ein Spiel mit feindlich negativem Charakter, so die Einschätzung in der Stasi-Akte."[570]

Auch wenn *Bürokratopoly* Einzug in die Akten von Martin Böttger hielt, wurde er dafür nie belangt. Es folgten weder Hausdurchsuchungen noch Beschlagnahmungen. Es wäre den politischen Organen der DDR doch zu heikel gewesen, vermutete Böttger, einen Oppositionellen wegen eines profanen Brettspiels zu inhaftieren. Schließlich hatte er gute Kontakte zur Presse der Bundesrepublik, die ein unverhältnismäßiges Handeln der DDR sicherlich mit entsprechend breiter Berichterstattung gestraft

[568] Ebd., S. 3.
[569] Die bipolare Teilung Böttgers Interaktion, als Akteur in politischen Kreisen und im Auftreten gegenüber dem Staat und der Staatssicherheit, lässt den Gedanken an Erving Goffman zu, welcher sich dem Spielbegriff in Form des Ausdrucks auf Vorder- und Hinterbühne nähert. „Woraus auch immer das menschliche Bedürfnis nach sozialen Kontakt und Geselligkeit entsteht, es scheint sich in zwei Formen auszuwirken: dem Bedürfnis, ein Publikum zu haben, vor dem man das zur Schau getragene Selbst ausprobieren kann, und dem Verlangen nach Ensemblegenossen, mit denen man sich verschwörerischer Vertraulichkeit und der Entspannung hinter der Bühne hingeben kann.", Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater., S. 187.
[570] Thiele-Schwez, Martin: 7. Interview - Martin Böttger. Absatz 20.

hätten. Insbesondere im Rückblick, vor dem Hintergrund der umfassenden Akte, ist deutlich, dass das Handeln Böttgers mit einigen Risiken verknüpft war, glimpflich davon gekommen ist er trotzdem.

Zieht man ein Resümee dieses, doch recht einzigartigen Fallbeispiels, ist zu erkennen, welche politische Sprengkraft auch von Spielen hätte ausgehen können. Obendrein entbehrt es nicht an Ironie zu wissen, dass nicht nur die Bürger*innen der DDR Spiele kopierten, sondern auch die Staatssicherheit aufwändige Reproduktionen eines Spiels anfertigten. Allerdings begreift man ein Spiel jedoch in seinem vollen Umfang erst dann, wenn man seinem Imperativ folgt und selbst in die Spielewelt eintaucht – dass die Stasi *Bürokratopoly* also auch gespielt haben könnte, bleibt allenfalls eine erheiternde Annahme und kann gemutmaßt, aber nicht verifiziert werden.

Weitere Recherchen in dem bis dato erschlossenen Fundus der BStU ergaben nahezu keine Hinweise darauf, dass Bürger*innen aufgrund von Brett- oder Gesellschaftsspielen in den Fokus der Staatssicherheit gerieten. Zahlreiche Einträge in den Unterlagen drehen sich um illegales Glücksspiel, welches Gaststätten oder privaten Wohnungen abgehalten wurde. Benannt werden in den nachweisbaren Akten, neben der allgemeinen Bezeichnung Würfel- und Kartenspiele, explizit *Roulett* und *Die goldene Sechs*. Hinzu kommen Wetten auf Pferderennen. Den Unterlagen nach zu urteilen, gab es in manchen Städten wie Berlin, Dresden und Leipzig regelrechte Szenen, welche um hohe Summen spielten und in denen insbesondere die Bankhalter in kurzer Zeit ein große Summen anhäufen konnten – die Spanne reicht von erwähnten Eintrittspreisen von fünf Mark[571] bis zu Tagesgewinnen von 45.000 Mark.[572] Da es sich um illegales Glückspiel handelte, waren diese Unternehmungen auch mit anderem Werthandel wie zum Beispiel mit Computern und Recordern verbunden. Auch der Handel von Valuta und die Schuldeneintreibung mit Drohungen, werden in diesem Zusammenhang in den Akten erwähnt.[573] Auch wenn dieser Teilbereich des Oberbegriffs Spiel zu weit entfernt liegt, um ihn im Rahmen dieser Arbeit weiter zu behandeln, zeigt sich einmal mehr das Spannungsverhältnis zwischen der Spiellust der Bevölkerung, den geltenden Richtlinien des Staates und einer erheblichen, dissonanten Grauzone dazwischen. Es wird auch hier offenbar, dass spielerisches Vergnügen grundsätzlich kein Pol ist, der allein außerhalb der staatlichen Regelungen und Vorgaben gedacht werden kann.

[571] Oberleutnant Gottschalk, BV für Staatssicherheit Leipzig Kreisdienststelle Leipzig-Stadt: Einschätzung über gastronomische Einrichtungen der Stadt Leipzig, in denen sich regelmäßig Glücksspielerkreise aufhalten 03094/07 BVfS Leipzig, KDfS Leipzig-Stadt 1976.
[572] Hauptmann Krüger, Bezirksverwaltung für Staatssicherheit Dresden: Besucherprotokoll AKG 8937, MfS BV Dresden 1988.
[573] Ebd.

Ohne jeglichen Aktenvermerk konnte noch ein Spiel in den Unterlagen der Staatssicherheit der DDR nachgewiesen werden: Es handelt sich dabei um ein selbsterstelltes Brettspiel mit dem Titel *007 – Agenten sterben einsam*. Bis auf die Tatsache, dass der Spielplan dieses Exemplars in der BStU Außenstelle Frankfurt (Oder) erfasst wurde, konnte über das Spiel keine Auskunft erteilt werden. Wo das Spiel eingezogen wurde, wer Urheber*in des Spiels war und ob es überhaupt jemals zur Fertigstellung kam ist fraglich. Aus dem vorliegenden Spielplan, der noch einen recht unfertigen Eindruck macht, können nur wenige Ableitungen über das Spiel getroffen werden. Anzunehmen ist, dass es sich – wie in den 1980er-Jahren üblicher – um ein würfelgeleitetes Brettspiel handelt, bei welchem sich mehrere Kontrahent*innen durch Würfeln und Setzen über das Brett bewegen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Ausgehend von der Annahme, dass die an den Spielfeldecken markierten Lager, die Spieler*innen darstellen, handelt es sich vermutlich um ein Brettspiel, bei welchem die Spieler*innen in die Rolle von Geheimdienstmitarbeiter*innen schlüpfen – CIA, KGB, Stasi und der israelische Geheimdienst Mossad finden sich wieder. Worin genau das Spielziel bestehen mag, lässt sich nicht eindeutig klären, da sich der überwiegende Teil der auf dem Brett markierten Spielmechaniken um die Fortbewegung (Aussetzen, gehe Felder vor oder zurück et cetera) dreht. Das Einzige, was auffällt ist, dass es sich auch in diesem Fall um ein Spiel handelt, welches sich im weitesten Sinne um Politik und ein staatliches Organ dreht. Im Gegensatz zu *Bürokratopoly* zog hier die Staatssicherheit jedoch nicht bloß eine Kopie, sondern den gesamten Spielplan ein. Abzuleiten ist daraus sicherlich, dass das Augenmerk des MfS weit mehr auf die politischen, mitunter kritischen Inhalte gerichtet war als auf die Spiele oder deren Entstehung als solche. Allein die Tatsache, dass sich das Spiel mit den Geheimdiensten beschäftigte, machte es vermutlich suspekt – schließlich lässt sich im Spiel selbst im Grunde keine konkrete Kritik entdecken – ganz im Gegenteil, wurde das Spielfeld sogar auf die Rückseite eines Posters des Solidaritätskomitees der DDR[574] aufgebracht, was allerdings sicherlich eher auf pragmatische als auch ideologische Gründe schließen lässt.

Zum Abschluss dieses Kapitels ist festzuhalten, dass es in der DDR Spiele und Spielformen gab, welche von Bürger*innen selbst gefertigt beziehungsweise betrieben wurden und unter der strengen Betrachtung des MfS standen. Nachzuweisen sind Beobachtungen von Personen sowie die Konfiszierung einzelner Spiele durch offizielle Organe. Dies stellt aber im Gesamtkontext der handgefertigten oder selbsterfundenen Spiele die deutliche Ausnahme dar und lässt sich eher als

[574] Dabei handelte es sich um eine gesellschaftspolitische Organisation der DDR, welche vor allem die Aktivitäten der Entwicklungshilfe koordinierte. Ihre Arbeit diente allem voran der wirtschaftlichen Entwicklung sogenannter Dritte Welt Länder, existierte jedoch gleichfalls für die Umsetzung außenpolitischer Interessen. Das Solidaritätskomitee stand unter direkter Abhängigkeit des Zentralkomitees der SED.

Randerscheinung, neben zahlreichen völlig arglosen Spielen begreifen. Nach dem Stand der Recherche und den auffindbaren Dokumenten wurde nie ein Bürger oder eine Bürgerin aufgrund eines Brett- oder Gesellschaftsspiels aktiv belangt, wenn auch organisierte Glücksspiele bei diesem Urteil ausgeklammert werden müssen. Folglich nahm das Spiel im Vergleich zu anderen Medienträgern wie Postkarten, Flugblättern oder Literatur eine deutlich nachrangige Rolle ein, was seine Nutzung als subversives und kritisches Medium anbetraf. Dementsprechend stand es auch eher nachrangiger im Fokus des Geheimdienstes. Geriet es allerdings in dessen Fokus, dann einzig aufgrund seiner inhaltlichen Botschaft, welche unabhängig von medienspezifischen Eigenheiten vermittelt hätte werden können. Das Spiel in seinem Potential, Komplexe zu ergründen und als kritisches Modell Zusammenhänge nachspürbar zu machen, wurde nur marginal genutzt. Ein Beispiel für eine derartige Nutzung stellt die Eigenkreation *Bürokratopoly* dar, wenn auch unterstrichen werden muss, dass es sich bei seiner Entstehungsgeschichte, seiner Verbreitung und Rezeption um ein – nach derzeitigem Kenntnisstand – absolut einmaliges Phänomen im Kontext der DDR-Alltagsgeschichte handelt.

6. Ergebnisse und Nachgedanken

6.1. Klärung der Hypothesen

Im Laufe der zurückliegenden Arbeit konnte die Spielelandschaft der DDR beleuchtet und selbige als Nährboden für eine Vielzahl handgefertigter Brettspiele und Spielekopien identifiziert werden. Das entsprechende Phänomen der Spieleunikate und Reproduktionen, die in der DDR entstanden, wurde umrissen und erschlossen. Auf Basis der durchgeführten Forschungsarbeit lassen sich die eingangs skizzierten Hypothesen und ihre übergeordnete Fragestellung nach den Besonderheiten des alltagskulturellen Phänomens zusammenfassend beantworten.

Zunächst galt es, das Spiel als Medium zu definieren und damit die Forschungsarbeit im Rahmen der Medienwissenschaft zu positionieren. In der **ersten Hypothese** wurde dazu insbesondere der Charakter des Spiels als Inhaltsträger hervorgehoben und die Eigenschaft proklamiert, Inhalte nicht allein synchron, sondern auch asynchron und damit über eine zeitliche Dauer hinweg zu vermitteln. Im Rahmen der in Kapitel 1.6. stark gemachten Mediendefinition wurde deutlich, dass dieser Ansatz zwar zutreffend, jedoch zu kurz gegriffen ist. Hierfür gibt es zwei Gründe anzuführen. Zum einen konnten noch zahlreiche weitere medienspezifische Eigenheiten ausgemacht werden, welche das Spiel zweifelsfrei in den Gegenstandsbereich der Medienwissenschaft setzen. Diese sind unter anderem die Reduktion des Spiels auf einen symbolischen Charakter, welcher im Spielvollzug erlebbar gemacht werden kann. Weiterhin konnte der Netzwerkcharakter des Spiels unterstrichen werden, womit verdeutlicht wurde, zu welchem Grad sich das Medium meist in zwischenmenschlicher Beziehungsstruktur darbietet und gleichzeitig stets im Resonanzraum zur Realwelt zu verorten ist. Die technische Komponente des Spiels, die sich insbesondere in Form von Fertigkeiten der Macher*innen und Spieler*innen darbietet, konnte herausgestellt werden, genauso wie die Inhalt-Form-Beziehung, die mit Hinblick auf das Spiel eine ganz streitbare Färbung erhielt. Denn erstens, wurde kurz gezeigt, wie es geradezu zur Gründungsfrage der Game Studies gehörte zwischen den Positionen des inhaltlich-narrativen und formell-ludischen zu fluktuieren. Zweitens, wurde exemplarisch dargestellt, wie das Brettspiel (von McLuhans provokantem Ausspruch abweichend) im Rahmen narrativer und formeller Verschränkung Inhalte vermittelt. Zuletzt konnte dargelegt werden, zu welchem Grad es das Spiel vermag, räumliche und insbesondere zeitliche Brücken zu schlagen und damit als Medium qualifiziert zu werden. Zum anderen schien die Reduzierung der Medialität des Spiels auf die Inhaltsvermittlung etwas kurzgegriffen, da sich im Rahmen der Ausarbeitung deutlich herausstellte, dass die wahre Qualität des Spiels insbesondere im

Handlungsvollzug zu finden ist. Das Spiel ist damit weit mehr als die bloße Niederlegung, die sich im Rahmen eines festen Gegenstands darbietet, vielmehr ist es ein Medium, dessen Bedeutung im Prozess der Durchführung zu Tage treten kann. Gleichwohl konnte im Rahmen dieser Betrachtung, die erste Hypothese durchaus bejaht werden, da sich das Spiel aufgrund seiner Eigenarten als Medium definieren lässt.

Hypothese zwei behauptete, dass die Motive der Kreativität und Fertigung eigener Spielmaterialien als wichtige Gegenstandsbereiche in der wissenschaftlich-historischen Spieleliteratur zu finden sind. Selbiges konnte bestätigt werden und qualifizierte einige viel besprochene Texte der Ludologie, auch für diesen Bereich der Spieleforschung herangezogen zu werden. Allerdings konnten noch einige weitere relevante Motive, die für das vorliegende Thema bereichernd waren, zu Tage gefördert werden. Um die Rahmung zu erweitern, wurden zunächst die Impulse sozialistischer, marxistischer und materialistischer Spieletheorie dargestellt. Durch sie war es möglich die Ableitung auf ältere und mithin bürgerlichere Themenschwerpunkte zu treffen. Dabei fiel auf, dass gerade etablierte Motive wie das der Probehandlung durch Spiel oder die Streitfrage der Abgrenzung zwischen Arbeit und Spiel in der Aufklärung stark gemacht wurden und über die Epochen hinweg relevante Themen waren. Dies gilt ebenso für die Frage nach dem Freiheitsraum im und durch Spiel, wenngleich freiheitliche Gedanken in der frühen Zeit spieltheoretischer Auseinandersetzung eher idealistischen und metaphysischen Charakter hatten. Erst durch eine konturiertere Emergenz des Spielbegriffs wurden diese Überlegungen im 20. Jahrhundert konkretisiert. Letzterer Punkt bot die Grundlage für jene spielrelevanten Motiven, welche eine besondere Stellung für die zweite Hypothese dieser Arbeit hatten, nämlich jene, die sich auf die Fragen der eigenen Ermächtigung durch Innovation und Produktivität richteten und das Spiel als eine Art Abbild der Gesellschaft positionierten. Alle Ansätze deuten jedoch auf eine ähnliche Stoßrichtung hin, nämlich das Begreifen der spielerischen Tätigkeit als einen schöpferischen Akt. Dieser zeigte sich sowohl im Akt des Spielprozesses selbst, der den Spieler*innen ein eigenes, aus sich selbst evoziertes Handeln abverlangt, findet jedoch auch über die Rahmung des Spiels hinaus statt. Das bedeutet, dass es – so konnte es auch in einigen spieltheoretischen Betrachtungen aufgezeigt werden – zur Spieleevolution dazu gehört, eigenes Spielmaterial zu erschaffen und vorhandenes umzudeuten, zu verändern oder anders einzusetzen. Kurzum findet das Motiv eigener Kreativität genauso Erwähnung in den spieltheoretischen Betrachtungen der vergangenen Jahrhunderte wie das Motiv des eigenen Erschaffens von Spielmaterialien. Somit kann auch die zweite Hypothese dieser Arbeit bejaht werden.

Gleichwohl, und das hinterfragte **Hypothese drei**, hatte man es im Hinblick auf die Spiele, welche in der DDR handgefertigt wurden, nicht mit einer Spieleevolution zu tun, wie sie zu nahezu allen Zeiten

und Orten stattfand. Es konnte nachgewiesen werden, dass gewisse Gesellschaften und deren pädagogische, politische sowie industrielle Prägungen erst eine bestimmte Art von Spielen wahrscheinlich, andere hingegen unwahrscheinlich machen. Demnach ist es nur folgerichtig, dass die Autor*innen der Aufklärung (zum Beispiel Rousseau und Locke) die Fertigung eigener Spielideen zur geistigen Herausforderung goutierten, Ethnolog*innen und Entwicklungspsycholog*innen (zum Beispiel Sutton-Smith) die Verschränkung von gesellschaftlicher Komplexität und der Komplexität der Spiele nachweisen und das in der Bundesrepublik der 1970er- und 1980er-Jahren nicht wenige Spiele um bürgerliche Lebensführung und Marktwirtschaft entwickelt wurden. Demgemäß konnte erkannt werden, dass die gesellschaftspolitische Rahmung, in der sich die DDR bewegte, zur Hervorbringung zahlreicher handgefertigter Brettspiele, insbesondere Brettspielekopien führte, die weit über der Norm handgefertigter Spiele zu anderen Zeiten, an anderen Orten hinausging. Dies wiederum lässt die Folgerung zu Hypothese drei zu verifizieren, dass das Anfertigen handgemachter Spiele weit über eine gewöhnliche Spielevolution hinausging und darum als eigenständiges Phänomen zu begründen ist. In seiner Eigenständigkeit konnte die Beobachtung insbesondere anhand dreier Aspekte argumentiert werden. Erstens ergaben die Recherchen eine zeitliche Abgegrenztheit, zweitens herrschte eine räumliche Determinierung auf die staatlichen Grenzen der DDR und drittens wiederholten sich im Gespräch mit zahlreichen Zeitzeug*innen immer ähnliche Motive, welche eine Verengung auf den Begriff eines geschlossenen Phänomens und damit eine eigenständige Betrachtung erlauben.

Eine ganz wesentliche Erkenntnis dieser Arbeit ist es, das Dilemma der DDR-Spielelandschaft herauszustellen und darzulegen, in welchem Widerstreit sich die ideologische Ausrichtung und die praktische Realisierung in der Industrie befanden. **Hypothese vier** proklamierte einerseits den recht hohen Stellenwert, den das Spiel als pädagogisches Medium in der DDR einnahm und die geringe Bedeutung desselben für die Produktion, die kaum originelle oder innovative Spiele entwickelte.[575] Das Ausbleiben einschlägigerer Entwicklungen verwunderte auf den ersten Blick, war doch das Medium Spiel in der DDR als „fester, akzeptierter Bestandteil der dialektischen materialistischen Lehre“[576] anerkannt. Zahllose pädagogische Bücher beschäftigten sich mit dem Medium und entwickelten, mitunter anknüpfend an Vordenker*innen wie Fröbel, handlungspraktische Entwürfe, wie das Spiel zu einem sinnvollen Einsatz im Unterricht der Schulen und Vorschulen kommen könnte. Gleichzeitig zeigte sich, dass die Spieleindustrie bei weitem nicht die ideologischen Zielsetzungen, das

[575] „Welche Innovation können wir in der Spielgeschichte der DDR entdecken? Ich nehme es vorweg – Wir haben keine gefunden! In der DDR gab es praktisch keine komplexen Spiele, keine innovativen neuen Spielformen.“ (Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich?, S. 108.)
[576] Ebd., S. 105.

Spiel als Bildungsmedium für den Sozialismus zu nutzen, erfüllen konnte. Dies begründete sich nicht allein damit, dass in der Industrie nahezu keine Arbeitskräfte zur Entwicklung von Spielideen vorgesehen waren, sondern ebenso sehr damit, dass die Entwicklungen und Produktionen im hohen Maße an Abhängigkeiten geknüpft waren. Aufgrund des niedrigen Stellenwertes, der Brett- und Gesellschaftsspielen als Industriezweig zukam (etwas anders als es bei der Spielzeugproduktion der Fall war), war dieser Zweig meist unterversorgt und in seinem Handlungsspielraum überaus beschränkt. Verifiziert wurde damit im Rahmen dieser Arbeit auch Hypothese vier, dass die realexistierende Spieleproduktion in der DDR, dem hohen Stellenwert, den das Spiel im Rahmen einer pädagogischen Idealvorstellung genoss, nicht gerecht werden konnte.

Der Mangel, der den marginalisierten Industriezweig in der DDR kennzeichnet, wurde von zahlreichen Zeitzeug*innen beschrieben und lässt sich auf mehreren Ebenen darstellen:

1. Mangel an Erwachsenenspielen: Bei der überwiegenden Mehrzahl der veröffentlichten Spiele handelte es sich um Kinderspiele.
2. Mangel an originellen und komplexen Spielen: Zahlreiche befragte Personen beklagten, dass es sich bei der Mehrzahl der Spiele um simple und immer wieder gleiche Spielprinzipien handelte, die weder in Bezug auf Unterhaltung noch in Bezug auf die Narration mitreißend waren.
3. Mangel an Qualität: Die industriell produzierten Spiele waren häufig in schlechter Qualität gefertigt und sehr anfällig bei mehrfachem Gebrauch.
4. Mangel an Zugänglichkeit: Die wenigen Brettspiele, welche neben den immer ähnlichen Massenprodukten etwas Besonderes darstellten, entzogen sich in der Regel der Verfügbarkeit der normalen Bevölkerung.

Jene Merkmale wurden jedoch von zahlreichen der befragten Personen in der Art genannt, dass sie einräumten, den Mangel zur damaligen Zeit nicht störend bemerkt zu haben. Dies wiederum verdeutlicht, dass Mangelerscheinungen erst im Rahmen eines kontrastierenden Bezugspunktes in Erscheinung treten. Im Hinblick auf das vorliegende Thema, war dies natürlich der Abgleich mit der Spieleindustrie der Bundesrepublik, welchen die Bürger*innen nach und nach erlebten. Insbesondere die spieleaffinen Bürger*innen nahmen Notiz von der Spieleindustrie der Bundesrepublik und stellten, spätestens ab den späten 1970er-Jahren fest, in welchem Ausmaß diese die Industrie des eigenen Staates überragte. Waren die Grundvoraussetzungen der beiden Staaten in der Nachkriegszeit auf einem ähnlich schlechten Niveau, entwickelten sich die Verhältnisse (wie in vielen anderen Industriezweigen) sukzessive auseinander. Während in der Bundesrepublik das Spiel als

ertragreiches Konsumgut entdeckt wurde und insbesondere in die Entwicklung von Spielen des Formats Familienspiel Geld und Entwicklungsleistung investiert wurde, blieben in der DDR die Innovationen aus. Im Rahmen dieser Arbeit konnte dieser Umstand auf einen Komplex von Unzulänglichkeiten zurückgeführt werden. Dieser bestand im Wesentlichen darin, dass dem Industriezweig der Brettspiele, aufgrund vergleichsweise geringerer Absätze im Binnenmarkt, ein geringerer Stellenwert zukam, der wiederum zu einer oftmals unzureichenden Versorgung führte. Jener Mangel an Zulieferung notwendiger Arbeitsmaterialien (insbesondere Pappe und Papier) zog Produktionsengpässe nach sich und band die Spieleentwicklung an technisch meist nicht hinlängliche Gegebenheiten. Letzteres galt umso mehr für die Produktionsmittel selbst, also die Maschinen, welche oftmals veraltet waren – eine breite industrielle Produktion in Handarbeit war mitunter die notwendige Abhilfe. Nicht zuletzt gilt es, die bürokratischen Zwänge und Abhängigkeiten zu nennen, welche die ambitionierteren Mitarbeiter*innen des Industriezweiges mutlos werden ließ. Hierarchien und die Sorge, darin unangenehm aufzufallen oder von Normen und ungeschriebenen Gesetzen abzuweichen, erstickten jeglichen Innovationsgedanken, auf narrativer, formeller und regelbezogener Ebene Neues zu probieren im Keim. Zusammenfassend lässt sich also auch **Hypothese fünf** bejahen, da die DDR-Spieleindustrie aufgrund der genannten Zwänge stagnierte, während jene der Bundesrepublik weitgehend florierte.

In diesem Zusammenhang scheint der hier erbrachte Nachweis nur schlüssig, dass auch zahlreiche Impulse für die Industrie von außen kamen. Externe Hobby-Spieleentwickler*innen reichten Ideen bei volkseigenen Betrieben ein. Einige von ihnen schafften es in die Produktion und stellten Besonderheiten in der sonst recht gleichförmigen Spielelandschaft der DDR dar (wie beispielsweise das Brettspiel *Train*). Doch auch wenn die Entwicklungsabteilungen der Industrie den externen Einreichungen wohlgesonnen gegenüberstanden und die Kommunikation miteinander meist freundlich war, wurde eine Vielzahl der Einreichungen abgewiesen. Dies wiederum war in der Regel auf unzureichende Produktionsbedingungen zurückzuführen. Ein größerer Teil der spieleinteressierten Bevölkerung wählte jedoch nicht den offiziellen Weg, zeigte Eigeninitiative und fertigte sich eigene Spiele an. **Hypothese sechs** behauptete, dass es sich bei den handgefertigten Spielen der DDR zum überwiegenden Teil um Kopien der Brettspiele handelte, welche im gleichen Zeitraum in der Bundesrepublik populär waren. Diese Hypothese findet sich in aller Deutlichkeit bestätigt, da die Recherchen ergeben haben, dass mehr als 90 Prozent Prozent der erfassten Spielefertigungen, mittelbar oder unmittelbar, westdeutsche Brettspiel zur Vorlage hatten. Ebenso ist ersichtlich, dass sich ein Spiel häufiger als Reproduktion in der DDR wiederfand, wenn es auch einen hohen Popularitätsgrad in der Bundesrepublik genoss. So konnte nachgewiesen werden, dass

insbesondere *Monopoly* sich höchster Beliebtheit erfreute, und das obwohl beziehungsweise gerade weil es das Spiel gewesen ist, welches knapp die Grenze des Tolerierten überschritt. Ähnliches konnte bei jenen Spielen nachgewiesen werden, welche den Titel *Spiel des Jahres* erzielten – auch diese in der Bundesrepublik erfolgreichen Spiele fanden sich in mehrfacher Ausführung als Kopien in der DDR wieder.

Darauf aufbauend kann auch der Komplex um die **siebte Hypothese** bestätigt werden: Gerade das deutsch-deutsche Ungleichgewicht zwischen der blühenden Spieleindustrie der Bundesrepublik und der vergleichsweise schwachen Produktion in der DDR ist als Basis und Entwicklungsgrundlage dafür zu nennen, dass sich das besprochene Phänomen in der Art und in diesem Umfang entwickeln konnte. Schließlich war es den meisten Bürger*innen der DDR einerseits nicht unmittelbar möglich, an die Produkte der Bundesrepublik zu gelangen, andererseits, war die innerdeutsche Grenze doch durchlässig genug, als dass es unumgänglich war, von selbigen Notiz zu nehmen. Gerade ein Spiel – das als Niederlegung und regelgeleitetes Funktionssystem in Erscheinung tritt – bot sich folglich als ideal an, mit den eigenen Mitteln reproduziert zu werden. Gerade weil es den Bürger*innen in aller Regel klar war, dass die Aussicht darauf, ein Originalspiel ihr Eigen zu nennen, vergleichsweise gering war, nutzten sie ihre eigenen, verfügbaren Mittel, eine Reproduktion desselben zu schaffen. Als Einflussfaktor spielt in diesem Spannungsverhältnis zweifelsfrei die kulturelle und räumliche Nähe der beiden Staaten eine erhebliche Rolle. Zumal gezeigt werden konnte, dass es nicht notwendigerweise das Spiel als solches war, welches das Interesse weckte, sondern insbesondere die Tatsache, dass es sich um eine Spiel des Westens handelte, glänzend und in bunten Farben erschien, vermeintliche Innovationen bereithielt und möglicherweise mit Einschreibungen der westlichen Lebensführung zu Tage trat. Dass jene erwarteten Einschreibungen durch eine handgefertigte Reproduktion auratisch überformt wurden, zeigte sich im Hinblick auf die meisten Nachmachungen trotzdem. Welche Rolle dabei die Qualität der Reproduktion spielte, ob sie als subjektiv schlechter oder besser im Vergleich zur industriellen Serienproduktion bewertet wurde, variierte von Fall zu Fall. Wo eine nicht unerhebliche Zahl der Spielebastler*innen bemerkte, dass sie selbst nach der Wiedervereinigung ihr handgefertigtes Spiel weit lieber spielen würden als eine neue, gekaufte Varianten, gaben andere Zeitzeug*innen an, dass sie ihre eigene Fertigung nach der Wiedervereinigung entsorgten um sich ein industriell gefertigtes Original zu erstehen. Jene Haltung begründet sich in den diversen Fällen sicherlich auch damit, wie und aus welchem Grund es zur Reproduktion kam und ob die eigene Arbeit als etwas Wertiges betrachtet oder in eigener Geringschätzung schon aufgrund der Vorzeichen eines geteilten und ungleichen Deutschlands als Mangelexemplar begriffen wurde. Andersherum lässt sich im Hinblick auf die siebte Hypothese

folgern, dass ein Staat, dessen Spieleindustrie klein und weniger innovativ ist, für sich genommen noch lange keine Grundlage darstellt, welche zur eignen Ermächtigung der Bürger*innen führt und zahlreiche handgefertigte Spiele entstehen lässt. Im hier vorliegenden Sonderfall war es erst das Spannungsverhältnis des geteilten Deutschlands und seiner unterschiedlich ausgerichteten politischen und wirtschaftlichen Systeme, welches das Entstehen der zahlreichen Eigenkreationen begünstigte. Die siebte Hypothese gilt es damit zu bejahen.

Hypothese acht ging davon aus, dass das Fertigen von Spielen in der DDR aufgrund politischer Implikationen, als subversiver Akt zu bewerten ist. Zwar konnten einige Spiele nachgewiesen werden, welche auf einer narrativen Ebene politische Einschreibungen aufwiesen. Ein einigen Fällen wurden die Erlebnisse des eigenen Privatlebens humoristisch verarbeitet und fanden sich dann, in pointierter Art und Weise, auf dem Spielbrett oder den Ereigniskarten wieder. Insbesondere die zahlreichen *Monopoly*-Varianten dienten den Bastler*innen dazu, ihr eigenes Szenario, mitunter als Spiegel eigener Lebensrealität, humorvoll niederzulegen. Bei anderen Exemplaren hingegen handelte es sich um dezidiert niedergelegte Kritik, welche – zwar nicht minder humoristisch – explizit den Staat und seine gefühlten Unzulänglichkeiten vorführten und anprangerten. Das Vorzeigebeispiel hierfür stellte *Bürokratopoly* in all seinen diversen Ausführungen dar, mit welchem der Autor Böttger explizit versuchte, den Staat als System satirisch abzubilden und sein Gefüge durch die Spielhandlung erlebbar zu machen. Allerdings haben die Recherchen ergeben, dass jene Spiele, welche implizit oder explizit Kritik übten und den Staat subversiv vorführten, die große Ausnahme darstellten und für das Gros der handgefertigten Spiele nicht repräsentativ sind. Ganz im Gegenteil stellten sich die Spielefertigungen zum überwiegenden Teil als harmlos dar und versuchten meist nicht, eine politische oder kritische Botschaft zu senden. Sie entstanden in Eigenarbeit zum Eigengebrauch meist für Kinder, Freunde und Familie. Ein großer Teil der Bastler*innen hatte es im Sinn, lieber eine möglichst dem Original getreue Kopie zu schaffen und keine eigenen Einschreibungen zu implementieren, erst recht keine politischen. Schließlich waren sich einige der Bastler*innen sogar unsicher, inwieweit allein der Besitz eines Westspiels oder eine Nachmachung desselben nicht gar problematische Konsequenzen für sie haben hätte können. Angst vor Strafen hatten die Bastler*innen dabei zwar in der Regel nicht, doch nutzten sie ihre Spiele – insbesondere jene, denen wie im Falle von *Monopoly* oder *Bürokratopoly* eine politische Komponente nachgesagt werden könnte – meist nur im Kontext der engeren Vertrauten. Auch die Recherche in den Stasi-Unterlagen bestätigte, dass Brett- und Gesellschaftsspiele, bis auf wenige Ausnahmen, nicht in das Beobachtungsfeld des Geheimdienstes fielen und folglich kaum Erwähnung fanden. Zusammenfassend muss diese Hypothese also falsifiziert werden, denn per se haftete dem Akt des

Spielekopierens in der DDR nichts Subversives an, da viele der Bastler*innen ihrer Handlung keine politische Bedeutung beimaßen. Nichtsdestotrotz erlauben die angesprochenen Ausnahmefälle den Schluss, dass das Medium Spiel gleichwohl als wirkungsmächtiges Medium der Kritik zum Einsatz kommen kann und damit das Potential des Subversiven in sich trägt. Da es gilt, das Spiel als Medium zur Darstellung von Systemen zu begreifen, eignet es sich wie kaum ein zweites Medium dazu, auf die Mängel des abstrahiert dargestellten Systems hinzuweisen und jene nicht nur ersichtlich sondern geradezu erlebbar zu machen. Hinzu kommt, dass im Prozess des Spiels nicht bloß das System zur Darstellung kommt, sondern auch die Akteur*innen darin, ihre Motivationen, ihre Abhängigkeiten und daraus ihr Handeln nachvollziehbar werden. Kurzum stellte sich die soziale Praktik des Kopierens von Spielen in der DDR mehrheitlich nicht als subversive Aktion dar, wenngleich sie das Potential dazu gehabt hätte.

6.2. Fazit

Dem Spiel kam in der DDR eine nicht unwesentliche Rolle zu. Kleinkinder und Kinder wurden zum Spielen angehalten, ganz gleich, ob zum Spielen draußen oder dem Spielen mit Spielsachen. Doch stand hierbei, zumindest gemäß der sozialistischen Pädagogik, das gemeinschaftliche Spielen und das Spielen als Mittel zur (sozialistischen) Bildung und Erziehung im Vordergrund. Demnach verwundert es nicht, dass insbesondere Theoretiker wie Fröbel, welche konkrete spielerische Methoden in Form der Spielgaben entwickelten, gerne rezipiert wurden. In diesem Zusammenhang hatte das Spiel als pädagogisches Instrument eine weit größere Rolle eingenommen als zur selben Zeit in der Bundesrepublik. Dort entwickelten sich Spiele aller Art eher in Form von Konsumgütern und neue sowie breitere Märkte stellten sich in diesem Bereich auf.

Das Spiel wurde in beiden Teilen Deutschlands also im Rahmen der vorhandenen Ideologie gesehen und entwickelt. Wo die Bundesrepublik die Chancen für breite Produktpaletten, insbesondere im Sektor des Familienspiels sah, betonten die sozialistischen Eliten der DDR die Rolle des Spiels für die Erziehung des Kindes nach sozialistischen Wertevorstellungen. Ideologisch war das Spiel in der DDR, unter den Vorzeichen des Marxismus, lange Zeit weitaus anerkannter, als es in der Bundesrepublik der Fall war, wo eher der kommerzielle Zweck das Mediums in den Mittelpunkt geriet. Doch gleichzeitig blieb die weitere Entwicklung im Bereich der Gesellschaftsspiele aus. Kritische Stimmen weisen darauf hin, dass spielfeindliche „oder das Spiel einschränkende Gesellschaftsformen […] nicht

zufällig [sind]“[577] und suggerieren damit, dass das Ausbleiben einer Entwicklung darauf zurückzuführen sein könnte, das von Seite des Staates das „gefährliche“ Potential des Spiels erkannt und bewusst unterdrückt wurde. Schließlich, so konnte nachgewiesen werden, vermag es das Spiel, Modelle zur Erfahrungsbildung zu erschaffen, Situationen spielerisch erlebbar zu machen und Gegebenheiten kritisch zu hinterfragen.

Diese Chancen, die dem Spiel in der späteren Ludologie zugewiesen wurden, erkannten die frühen Spieletheoretiker*innen noch nicht in Gänze, sondern reduzierten das Spiel – ganz ähnlich wie es auch später im Kontext der DDR geschah – stark auf einen Zweck, der durch das Medium bedient werden sollte. „Die vielen ‚funktionalen‘ Spieltheorien des 19. und 20. Jahrhunderts übersehen gerade dieses Moment: das Querliegende, das Dysfunktionale, Unangepaßte des Spiels. Offenbar bildet das Spielen nicht nur wesentliche Züge des gesellschaftlichen Lebens ab, sondern es widersetzt sich auch der vorherrschenden Ordnung und dem wohlbalancierten Gleichgewicht.“[578] Zwar stimmt es, dass diese Chance des Spielens – etwas Utopistisches, Nonkonformes zu schaffen von Seiten der DDR-Industrie nicht ausgeschöpft wurde, gleichwohl konnte jedoch auch umfängliche Recherche keinen Nachweis entdecken, der daraufhin deutete, dass es bewusst gesetzte Restriktionen gab. Vielmehr begründete sich der Mangel an innovativen Neuentwicklungen und die unzureichende Produktionsqualität aus der Lage der Industrie selbst.

Doch erklärt gerade das Ausbleiben jener Spielideen, die sich im Spannungsverhältnis der Realwelt und des Möglichen verorten, die Ermächtigung der Bürger*innen, die sich wie zu keiner anderen Zeit in der Kreation ihrer eigenen Spiele und Kopien übten. Das jene Exemplare zum überwiegenden Teil nach Vorlagen aus der Bundesrepublik entstanden, zeigt einmal mehr, dass die Mauer Deutschland zwar teilte, aber nicht trennte und Verbindungslinien nicht zuletzt durch Kulturgüter Bestand hatten. Nachgeeifert wurde jenen Erzeugnissen, welche als neu, spannend und innovativ galten und gleichsam ein Stück der Lebenswelt darboten, welche nicht die eigene war. Dem utopistischen Gedanken leisteten also die Bürger*innen Folge und kreierten eine Stück einer in Spiel dargebotenen Welt, welche nicht der eigenen entsprach. Dies erschließt sich vor allem vor dem Hintergrund, dass es Spiele vermögen, ein nachvollziehbares Abbild einer Gesellschaft darzustellen und darüber hinaus auch deren Möglichkeiten in fantastischer Form aufzuzeigen.

Doch ist es wichtig die in diesem Zusammenhang ergründeten Thesen nicht künstlich zu spektakularisieren. So stellte sich heraus, dass die Gründe, warum Spiele handgefertigt wurden,

[577] Lemcke, J. Peter: Interview - J. Peter Lemcke, 2013. Absatz 48.
[578] Flitner, Andreas: Spielen-Lernen, S. 131.

durchaus verschieden und keineswegs nur darin zu finden waren, sich einer alternativen Realität hinzugeben oder gar einer persönlichen Kapitalismussehnsucht nachzugehen. Zwar mag es derlei psychologisierbare Impulse gegeben haben, gleichwohl stellte sich die Motivation der Mehrheit der befragten Personen deutlich unmittelbarer und profaner dar: Viele begründeten die soziale Praktik des Kopierens mit dem einfachen Wunsch sich selbst, den Kindern oder der Familie ein hübsches und reizvolles Spiel zu erstellen. Eine ähnliche Zurückhaltung gilt es bei der Frage nach dem politischen Aspekt des Spiels zu wahren. Zwar konnte nachgewiesen werden, dass das Potential des Spiels durchaus auch in politischen Sphären auffindbar sein kann und dort eine Wirkungsmacht entfaltet, gleichwohl hat sich zeigen können, dass die Mehrzahl der Bastler*innen keine politische Intention mit den gebastelten Spielen verfolgte. Die wenigen Personen, welche politische Implikationen selbst erdachten und bewusst in das Spiel integrierten, wussten durchaus, dass sie sich mit ihrer Handlung am schmalen Grat zwischen heimeliger Aktivität und dissidenter politischer Aktion verorten konnten, zumindest dann, wenn sie in den denkbaren Fokus der Stasi geraten sollten.

> „Freilich war mir da mulmig zu Mute. […] Die Figur im Gefängnis sah dann irgendwie fast so aus wie Thälmann. Tja und ich war im Schuldienst, im staatlichen Schuldienst, der Beruf hätte auf dem Spiel gestanden. […] Ich war damals im Krankenhaus und da habe ich […] die Erklärung geschrieben. […] Da kamen auch mal andere Patienten und haben mal so geguckt - aber die wussten ja nicht, was ich da schreibe. Aber trotzdem war mir da oft mulmig zu Mute. Man musste ja vorsichtig sein.“[579]

Doch selbst kritische Momente wie die hier beschriebenen, stellten sich meist nicht als politische Aktionen dar, sondern wurden in gewisser Heimlichkeit unternommen, um dem entsprechenden Spiel habhaft zu werden und selbiges in Qualität und Humor zu gestalten. Eine politische Aktion, welche die Öffentlichkeit oder mindestens Verbreitung gebraucht hätte, konnte einzig im Falle des beschriebenen *Bürokratopolys* von Martin Böttger ausgemacht werden.

Das Kopieren der Spiele in der DDR lässt sich in Gänze also als weitgehend unpolitische soziale Praktik begreifen, welche im Spannungsverhältnis der eigenen staatlichen Rahmung stattfand. Jene wiederum war maßgeblich durch die Einflussfaktoren des geteilten Deutschlands und die unterschiedlichen ideologischen und industriellen Entwicklungen darin geprägt. Die soziale Praktik begründete sich insbesondere im Wunsch nach Ausdruck und Interaktion im Spiel, im Wunsch nach Neuen und im Wunsch nach Möglichen. Zwar gaben viele Zeitzeug*innen an, dass sie nichts oder nur wenig vermissten, gleichwohl wurde eine große und durchaus abwechslungsreiche Palette an

[579] Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. Absatz 32.

individuellen Machwerken erschaffen. Dass Spiele in der DDR handgefertigt werden, war zu keiner Zeit notwendig, gleichzeitig zeigt die große Zahl der gefundenen Reproduktion, wie beliebt und etabliert die Praxis gewesen ist. Neben dem Spielen selbst war ein wesentlicher und implizit motivierender Faktor dabei, der Wunsch nach individueller Fertigung als solches, der sich in der DDR als „Selber-mach-Gesellschaft“[580] in verschiedensten Zusammenhängen niederschlug. Dass das Phänomen recht unmittelbar nach der Wiedervereinigung verschwand, ist nicht nur Ausdruck der politischen Zäsur, sondern bestimmt die Rahmung für dieses spezielle Phänomen, welches nur in diesem bestimmten Spannungsverhältnis des geteilten Deutschlands zu Tage treten konnte.

6.3. Plädoyer

Dem Artefakt Spiel, welches die Bürger*innen nach der Wiedervereinigung oft bis heute noch bewahrten, kam als historischer Forschungsgegenstand eine besondere Rolle zu. Es ermöglichte im Rahmen dieser Forschungsarbeit, ein unmittelbares Gesprächsthema und damit einen niedrigschwelligen Gesprächseinstieg mit den Zeitzeug*innen zu finden. Gleichzeitig erlaubte es auf den Ebenen der Narration, Form und Regel, einen Blick auf die Einschreibungen, die sich in dem eigenen Machwerk niederschlugen, zu wagen. Zudem weckte es bei den befragten Personen meist zahlreiche Erinnerungen, war es doch als fester privater Bestandteil in ihre Lebenswirklichkeit integriert. Die Lebenswirklichkeit, der es galt, im Rahmen dieser Forschungsarbeit näherzukommen, wurde von allen Zeitzeug*innen verschieden erlebt und beschrieben. Gerade darum war es das Ziel, einen vorurteilsfreien Ansatz zu wählen, der es schaffte, über einen Gegenstand des Alltags ein Stück individuelle Geschichte – neben der „großen Geschichtsschreibung“ – zu erfassen und niederzulegen. Dieses Vorgehen kann im Rückblick auf die durchgeführte Recherche und Ausarbeitung als gelungen bewertet werden und sollte anderen Forscher*innen ein Zuspruch sein, sich relevanten kultur- oder medienhistorischen Themen vorurteilsfrei und niedrigschwellig, mit der Methode der Oral History und mit dem Fokus auf die Erschließung eines bestimmten Teils der Alltagskultur, zu nähern.

Dieser Aufruf richtet sich insbesondere an die Forscher*innen der Medienwissenschaft und Game Studies. Denn wo die Geschichtswissenschaft, selbst in Deutschland, sich mehr und mehr den Ideen des New Historicisms und den Methoden der Oral History zu öffnen scheint, bleiben die Anwender*innen und damit Zeitzeug*innen in medienwissenschaftlichen Fachbereichen nicht selten ungehört. Mediengeschichte ist notwendigerweise auch Kulturgeschichte und damit relevant für

[580] Wolle, Stefan: Bei Grand spielste Ässe, wenn de keene hast, hältste die Fresse., S. 125.

Gesellschaften oder Personengruppen. Die vorliegende Arbeit konnte implizit den Beweis antreten, dass sich zur Erschließung eines medienhistorischen und ludologischen Gegenstandes die Zeitzeug*innenbefragung hervorragend eignet und sie ermöglicht, einen niedrigschwelligen und ganzheitlichen Zugang zu alltagskulturellen Artefakten zu erlangen. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit hierzu nur dann, wenn die themenrelevanten Generationen und Gruppen noch für Befragungen verfügbar sind. Gerade diese Notwendigkeit prädestiniert den hier genutzten Ansatz für die Forschungen der Game Studies, schließlich widmet sich auch dieser Fachbereich einem bestimmten und recht jungen Medienfeld, welches unter der enormen Prägung seiner Entwickler*innen und Nutzer*innen aus einer marginalisierten Nische erwachsen ist und heute längst zur medialen Leitkultur avanciert. Bestimmte Genres, Technologien oder Entwicklungen hieraus zu erforschen, kann nur dann in umfassender Art und Weise, samt aller Graustufen gelingen, wenn ein breites Spektrum der entsprechenden Zeitzeug*innen mit zu Wort kommt. Alles andere würde an jene überkommene Art der Historiografie anknüpfen, welche von einer einziges positivistische Wahrheit als Geschichtsschreibung ausgeht. Insbesondere eine verhältnismäßig junge Disziplin, welche gerade in den Anfangsjahren ihr Existenzrecht erarbeiten musste, sollte darum dazu angehalten sein, sich auch weitgehend jungen Methoden zu öffnen und keine Scheu haben, aus dem akademischen Elfenbeinturm heraus in Interaktion mit den Zeitzeug*innen zu treten und somit das Medium des digitalen Spiels als das anzuerkennen, was es ist: ein relevanter Teil der in Gesellschaft verwobenen Alltagskultur und Kulturgeschichte.

Der Hinweis auf die Stellung des digitalen Spiels, welches diese vorliegende Arbeit weitgehend ausklammerte, führt zu einem weiteren Plädoyer, welches es gilt, abschließend stark zu machen: Es ist zu beobachten, dass die Game Studies, ihrer Gründungsidee und ihrer Selbstdefinition entsprechend, einzig den Fokus auf das digitale Spiel richten. Zwar sind die alten Theorien um Schiller, Rousseau und andere auch unter den Forscher*innen der Game Studies geläufig, doch scheint es, als dienten sie lediglich als Negativ-Folie, um darzustellen, was Spiel nicht beziehungsweise nicht mehr ist. Doch wendet man sich, wie zuletzt gefordert, etwas ab von der Technologie, rückt der Kern der Spiele in den Mittelpunkt, nämlich das Spielen als interaktiver, narrativer und mitreißender Prozess.[581] Dieser Prozess des Spielens als solches vereint das Spiel in all seinen differenten Ausprägungen und stellt die kulturelle Praxis dar, die Brettspieler*innen und Gamer*innen vereint. Warum gespielt wird, was gespielt wird und warum zu bestimmten Zeiten in bestimmten Kulturen etwas gespielt wird, so lauten die übergeordneten Fragestellungen, welche

[581] Vgl. Huberts, Christian u. Sebastian Standke (Hrsg): Zwischen | Welten. Atmosphären im Computerspiel. 1. Aufl. Glückstadt: Hülsbusch Verlag 2014.

unabhängig von der medialen Niederlegung einend sind. Um dem Spiel also in seiner gesellschaftlichen Rolle noch weiter auf die Spur zu kommen – so lautet das Plädoyer – gilt es, die Trennung des digitalen und analogen Spiels, welche sich doch primär in der Medientechnik begründet, nicht mehr in dieser Gänze künstlich aufrecht zu erhalten. Zweifelsfrei sind die Medien verschieden und dürfen für sich betrachtet werden, doch wer etwas über den Spieltrieb der Menschen und die Bedeutung des Spielens erfahren will, sollte seinen Fokus nicht allein auf Medienausprägungen und Theorien der letzten Dekaden richten. Die Zunahme digitaler Spiele in der (Unterhaltungs)-industrie schmälert beispielsweise nicht die Popularität des analogen Spiels, sondern wirkt positive auf diesen Industriezweig zurück. Nie wurden soviele Brett- und Gesellschaftsspiele entwickelt und verkauft wie heute. Die (westliche) Gesellschaft ist eine spielende und kommt ihrer Lust nach Spiel mit diversen digitalen und analogen Medien in Alltag und Freizeit nach. Warum sollten beide Formate, welche längst zueinander rücken und bisweilen ineinander aufgehen, also ausschließlich getrennt voneinander betrachtet werden? Der Wunsch lautet, die Schwerpunkte dieser Forschungen unter einer gesamtheitlichen Ludologie zu konzentrieren. Nicht nur, damit auch vermeintlich veraltete – nicht mehr auf digitale Spiele zu münzende – Theorien wieder ihre Berechtigung in der Erforschung des Spielens und des Spiels zurückerlangen könnten, sondern da auf diesem Weg das Spiel in seiner ganzen, höchst diversen Bandbreite, in seiner Rolle für den Menschen und in seiner Bedeutung für die Freiheit eben dieses *Homo ludens* näher verstanden werden kann.

> „Mit dem Spiele-Kopieren habe ich mir ein Stück Freiheit selbst genommen, ohne dieses Kopieren als politischen Akt anzusehen. Es hat eigentlich in erster Linie Spaß gemacht. Aus dem DDR-Alltag war man es ja gewohnt, mit geringen Mittels etwas zustande zu bringen.“[582]

[582] Herr T.: Ergänzende Nachricht zum Interview 8. E-Mail 2012. Absatz 3.

7. Quellen- und Literaturverzeichnis

Kluge - Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. 24. Aufl. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2002.

Abteilungsleiter Erzeugnisentwicklung VEB Berlinplast: Ablehnung Spieleidee Ligato. Brief. Berlin 1986.

Aeberli, Laetitia: Frauen - Ausgeschieden! In: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Hrsg. von Ulrich Schädler. Darmstadt: WBG – Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007. S. 197–201.

Assmann, Jan: Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Kultur und Gedächtnis. Hrsg. von Jan Assmann u. Tonio Hölscher. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988. S. 9–19.

Bachofen, Blaise: Die Erziehung des zivilen Herzens. In: Philosophie Magazin 01/2013. S. 77–79.

Barow-Bernstorff, Edith, Karl-Heinz Günther u. a. (Hrsg): Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986a.

Barow-Bernstorff, Edith, Karl-Heinz Günther u. a. (Hrsg): Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986b.

Baßler, Moritz (Hrsg): New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995.

Bateson, Gregory: Eine Theorie des Spiels und der Phantasie. In: Escape! Computerspiele als Kulturtechnik. Hrsg. von Claus Pias u. Christian Holtorf. Weimar, Köln, Wien: Böhlau Verlag 2007 (= Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden 6). S. 193–207.

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp 2010.

Berger, Manfred: Auf den Spuren Friedrich Fröbels in Thüringen. Stationen einer Bildungs-/ Erlebnisreise in die Vergangenheit und Gegenwart. In: Zeitschrift für Erlebnispädagogik (2002) H. 12. S. 1–47.

Bilz, H.: Der Aufbau der Abteilung Gegenwart im Spielzeugmuseum Seiffen unter Berücksichtigung der Aufgaben der Spielzeugindustrie im Siebenjahrplan sowie der Perspektive der erzgebirgischen Volkskunst im Sozialismus o. J.

Blockmann, Elisabeth (Hrsg): Fröbels Theorie des Spiels I. Der Ball als erstes Spielzeug des Kindes. 3. Aufl. Weinheim: Beltz Verlag 1963.

Bogost, Ian: Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press 2007.

Böhm, Winfried: Geschichte der Pädagogik – Von Platon bis zur Gegenwart. München: Verlag C.H. Beck 2004.

Böttger, Martin: Doppeltes Gesellschaftsspiel. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 19–23.

BStU: Akte der Staatssicherheit der DDR zu Martin Böttger / "Bürokratopoly" MfS - HA XX/AKG Nr. 6849 1985.

BStU: Überlieferungslage und Erschließung der Unterlagen. Stand: Juni 2014. http://www.bstu.bund.de/DE/Archive/UeberDieArchive/Ueberlieferungslage-Erschliessung/uberlieferungslage_node.html.

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU): Marktzahlen 2014. Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014. http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html (3.8.2015).

Buytendijk, Frederik J. J.: Das menschliche Spielen. In: Kulturanthropologie. Hrsg. von Hans-Georg Gadamer u. Paul Vogler. Stuttgart, München: Georg Thieme Verlag 1973 (= Neue Anthropologie 4).

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch. Frankfurt am Main, Berlin, Wien: Ullstein Materialien 1985.

Christensen, Netti, Inge Gay u. a. (Hrsg): Sozialistisch erziehen - allseitig bilden - auf die Schule vorbereiten. Berlin: Volk und Wissen 1961 (=Diskussionsbeiträge zu Fragen der Pädagogik 26).

Christensen, Netti u. Irmgard Launer: Über das Spiel der Vorschulkinder. Ein Beitrag zur Führung der Kinder beim Spiel. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1985.

Csíkszentmihályi, Mihály: Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen. 10. Aufl. Stuttgart: Klett-Cotta 2010.

Daniels, Dieter: Kunst als Sendung. Von der Telegrafie zum Internet. München: C.H. Beck Verlag 2002.

Der Spiegel: Fürst von Kreuzberg. Agenten des DDR-Ministeriums für Staatssicherheit steuerten Grüne und westdeutsche Friedensfreunde. In: Der Spiegel (1991) H. 46. S. 80.

Deterding, Sebastian: Wohnzimmerkriege. Vom Brettspiel zum Computerspiel. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008 (= Medien ' Welten - Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 9). S. 87–113.

Dietze, Rudolf: Was spielen wir? Berlin-Treptow: Verlag Tribüne 1971.

Döbrich, Hans, Charlotte Elsner u. a.: Spielzeug. Leipzig: Fachbuchverlag 1958.

Elschenbroich, Donata: Spielen und Spielzeug. In: Kursbuch. Hrsg. von Hans Magnus Enzensberger u. Karl Markus Michel. Berlin: Rotbuch Verlag 1973 (= 34). S. 51–76.

Enzensberger, Hans Magnus u. Karl Markus Michel (Hrsg): Kursbuch. Berlin: Rotbuch Verlag 1973 (=34).

Erll, Astrid: Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskultur. 2. Aufl. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2011.

Eschmann, Ernst Wilhelm: Homo ludens. Spiele des Menschen. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983 (= Forschung und Information 34). S. 9–18.

Eulenspiegel: Was wird hier eigentlich gespielt? In: Eulenspiegel (1985).

Flitner, Andreas: Spielen-Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. 11. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 2002.

Frau D.: Übersendung Kniffel. Brief. 08.2012.

Frau O.: Nachgemachtes Malefiz. E-Mail 2012.

Frau R.: Schenkung des handgefertigten Spiels Scrabble. Brief. Chemnitz 2012.

Frei Gerlach, Franziska: Geschwister. Ein Dispositiv bei Jean Paul und um 1800. Berlin: Walter de Gruyter 2012.

Freud, Sigmund: Der Dichter und das Phantasieren. Schriften zur Kunst und Kultur. Stuttgart: Reclam 2010.

Freud, Sigmund: Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2012.

Freud, Sigmund: Jenseits des Lustprinzips. Stuttgart: Reclam 2013.

Fritzsche, Sylke: Interview 10 - Herr J. (Direktor, Abt. Plastspielwaren; VEB Plasticart) 2001.

Fritzsche, Sylke: Interview 11 - Herr U. (Leiter für Forschung und Entwicklung, VEB Plasticart) 2001.

Fritzsche, Sylke: Interview 25 - Familie V. (Spielenutzer in der DDR) 2001.

Fritzsche, Sylke: Interview 3 - Frau M. (Leiterin Forschung und Entwicklung; VEB Spielewerk SpiKa) 2001.

Fritzsche, Sylke: Zur Soziologie des Spiels. Eine explorative Studie zu Entwicklung, Produktion und Nutzung von Gesellschaftsspielen in der DDR. Diplomarbeit. Chemnitz 2001.

Gallagher, Catherine u. Stephan Greenblatt: Practicing New Historicism. Chicago, London: The University of Chicago Press 2000.

Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch 1983 (=Wissenschaft 696).

Giel, Klaus: Friedrich Fröbel. In: Klassiker der Pädagogik I. Von Erasmus von Rotterdam bis Herbert Spencer. Hrsg. von Hans Scheuerl. 2. überarbeitete Auflage. München: Verlag C.H. Beck 1991 (= 1). S. 248–269.

Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 2. Aufl. München: Piper 1969.

Graf von Krockow, Christian: Zur gesellschaftlichen Vermittlungsfunktion des Spiels. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983 (= Forschung und Information 34). S. 103–110.

Greenblatt, Stephan: Die Zirkulation sozialer Energien. In: Verhandlungen mit Shakespeare. Innenansichten der englischen Renaissance. Hrsg. von Stephan Greenblatt. Frankfurt am Main: Fischer 1993. S. 9–33.

Groos, Karl: Die Spiele der Menschen. HardPress Publishing. Jena: Verlag von Gustav Fischer 1899.

Großbölting, Thomas: DDR-Legenden in der Erinnerungskultur und in der Wissenschaft. In: Friedensstaat, Leseland, Sportnation? DDR-Legenden auf dem Prüfstand. Hrsg. von Thomas Großbölting. Bonn: bpb 2010. S. 9–21.

Günzel, Stephan: Der reine Raum des Spiels. Zur Kritik des Magic Circle. In: Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II. Hrsg. von Mathias Fuchs u. Ernst Strouhal. Wien: Springer 2010. S. 187–200.

Günzel, Stephan: Raum(bild)handeln im Computerspiel. In: Kultur - Wissen - Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften. Hrsg. von Alexandra Strohmaier. Bielefeld: Transcript 2013.

Hacker, Michael, Stephanie Maiwald u. a. (Hrsg): Dritte Generation Ost. Wer wird sind, was wir wollen. 1. Aufl. Berlin: Ch. Links Verlag 2012.

Hagemann, Karen: "Ich glaub' nicht, daß ich Wichtges zu erzählen hab'…". Oral History und historische Frauenforschung. In: Oral History. Mündlich erfragte Geschichte. Hrsg. von Herwart Vorländer. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1990. S. 29–48.

Hans Scheuerl: Alte und neue Spieltheorien. In: Das Kinderspiel. Hrsg. von Andreas Flitner. 4. Aufl. München: R. Piper & Co. Verlag 1978 (= Erziehung in Wissenschaft und Praxis). S. 32–52.

Hauptmann Krüger, Bezirksverwaltung für Staatssicherheit Dresden: Besucherprotokoll AKG 8937, MfS BV Dresden 1988.

Havenstein, Bernd: DDR Spielzeug. Köln: Komet 2007.

Heckermann, Wolfgang: Grundfragen einer materialistischen Theorie des Kinderspiels. In: Vorschulische Erziehung. Curriculare und methodische Ansätze. Hrsg. von Alex Baumgartner u. Dieter Geulen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1975. S. 244–282.

Held, Sarah: Die do-it-yourself-Kultur. http://d-q-e.net/akademie/akademie_diy-held.pdf (5.3.2015).

Hepp, Andreas: Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten. 1. Aufl. Wiesbaden: VS-Verlag 2011.

Hepp, Andreas, Friedrich Krotz u. a. (Hrsg): Konnektivität, Netzwerk und Fluss. Konzepte gegenwärtiger Medien-, Kommunikations- und Kulturtheorie. Wiesbaden: VS-Verlag 2006.

Hering, Wolfgang: Spieltheorie und pädagogische Praxis. Zur Bedeutung des kindlichen Spiels. 1. Aufl. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann 1979.

Herr E.: Erklärung zur Frage: Wo kam das Papier her. E-Mail 2014.

Herr Ma.: Übersendung nachgemachtes Monopoly. E-Mail 2012.

Herr T.: Ergänzende Nachricht zum Interview 8. E-Mail 2012.

Herr W. - Betriebsdirektor VEB Spielwerk Spika: Niederschrift über die Entwicklung des VEB Spielewerke K.-M.-Stadt. Brief 2000.

Herr X.: Übersendung Scotland Yard. Brief 2008.

Hoffmann, Erika (Hrsg): Friedrich Fröbel. Die Menschenerziehung. 2. Aufl.: Verlag Helmut Küpper 1961 (=Ausgewählte Schriften 2).

Huberts, Christian: Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien "heiß" und "kalt" im Computerspiel. 1. Aufl. Salzhemmendorf: Blumenkamp Verlag 2010.

Huberts, Christian u. Sebastian Standke (Hrsg): Zwischen | Welten. Atmosphären im Computerspiel. 1. Aufl. Glückstadt: Hülsbusch Verlag 2014.

Hugo Gräfe Spieleverlag (Hrsg): Fahrt ins All Spielanleitung. Dresden: Hugo Gräfe Spieleverlag.

Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 18. Aufl. Hamburg: Rowohlts Enzyklopädie 2001.

Hunicke, Robin, LeBlanc Marc u. Robert Zubek: MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf.

Jadeschko, W.I. u. F.A. Sochin (Hrsg): Vorschulpädagogik. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1989.

Johns, Adrian: Die Moral des Mischens. Audiokassetten, private Mitschnitte und ein neuer Wirtschaftszweig für die Verteidigung des geistigen Eigentums. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. Sozialtheorie und Medienforschung. Hrsg. von Gesellschaft für Medienwissenschaft. Zürich: Diaphanes Verlag 2012. S. 17–35.

Juul, Jesper: Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press 2005.

Kabus, Petra: Das Westpaket. In: Erinnerungsorte der DDR. Hrsg. von Martin Sabrow. Bonn: bpb 2010. S. 287–296.

Kaes, Anton: New Historicism: Literaturgeschichte im Zeichen der Postmoderne? In: New Historicism – Literaturgeschichte als Poetik der Kultur. Hrsg. von Moritz Baßler. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1995. S. 251–267.

Kant, Immanuel: Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? Leipzig: Amazon Distribution o.J.

Kant, Immanuel: Über Pädagogik. 1. Aufl. Königsberg 1803.

Kant, Immanuel: Interessen, Zwecke und Absichten bei Arbeit und Spiel. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991 (= 2). S. 30–31.

Kauke, Marion: Spielintelligenz. Spielend lernen - Spielen lehren? Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag 1992 (=32).

Keller, Reiner: Diskursforschung. Eine Einführung für SozialwissenschaftlerInnen. 4. Aufl. Wiesbaden, Heidelberg: VS-Verlag 2011.

Kittler, Friedrich A.: Grammophon Film Typewriter. Berlin: Brinkmann u. Bose 1986.

Kittler, Friedrich A.: Aufschreibesysteme 1800/1900. Medienkonkurrenz: Film und Literatur. In: Texte zur Medientheorie. Hrsg. von Günter Helmes u. Werner Köster. Stuttgart: Reclam 2002. S. 296–298.

Klinke, Harald: Kulturbegriff heute. Clifford Geertz: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. http://www.hfg-karlsruhe.de/~hklinke/archiv/texte/sa/GEERTZ.htm (12.2.2015).

Klötzer, Sylvia: Im Rahmen des Unmöglichen. „Konkrete Satire“ im Eulenspiegel. In: Wie im Westen, nur anders – Medien in der DDR. Hrsg. von Stefan Zahlmann. 1. Aufl. Berlin: Panama Verlag 2010. S. 60–78.

Kluge, Norbert: Spielen und Erfahren. Der Zusammenhang von Spielerlebnis und Lernprozeß. Bad Heilbrunn/Obb.: Julius Klinkhardt Verlag 1981.

Kluth, Heinz: Freizeit im Schatten der industriellen Arbeit. Göttingen: Vandenhoeck u. Ruprecht 1966.

Kowaltschuk, J.I.: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder. Berlin: Volk und Wissen 1978.

Krappmann, Lothar: Spiel als Medium der Sozialisation. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983 (= Forschung und Information 34). S. 73–84.

Krecker, Margot: Die Vorschulerziehung in der Deutschen Demokratischen Republik. In: Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. Hrsg. von Edith Barow-Bernstorff, Karl-Heinz Günther u. a. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986b. S. 420–485.

Krenz, Leska: „Greif zur Kamera, Kumpel!“. Recherchen zum Amateurfilm in der DDR. Siegen 2008 (=Medienamateure: Wie verändern Laien unsere visuelle Kultur?).

Kreuzer, Karl Josef (Hrsg): Handbuch der Spielpädagogik - Spiel als Erfahrungsraum und Medium. 1. Aufl. Düsseldorf 1984 (=3).

Kruse, Máren: Destroy the hidden Frust. Wie wir spielen, so gewinnen wir! http:// www.spieltektonik.de/DestroyTheHiddenFrust.pdf.

Lazarus, Moritz: Über die Reize des Spiels. Nabu Public Domain Reprints (2013). Berlin: Dümmlers Verlagsbuchhandlung 1883.

Lemcke, J. Peter: Spiele in der SBZ und der DDR – oder Sind Spiele gefährlich? In: Arbeitskreis Bild Druck Papier Tagungsband 10 (2005). S. 103–110.

Lemcke, J. Peter: Interview - J. Peter Lemcke, 2013. E-Mail 2013.

Lévi-Strauss, Claude: Das wilde Denken. 8. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch 1991.

Lochner, David: Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft 2014.

Locke, John: Rechtfertigung für das Nutzlose. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991 (= 2). S. 16–20.

Locke, John: Gedanken über Erziehung. Stuttgart: Reclam 2007.

Lompscher, Joachim u. Adolf Kossakowski: Persönlichkeitsentwicklung in unterschiedlichen Tätigkeitsarten. In: Psychologische Grundlagen der Persönlichkeitsentwicklung im pädagogischen Prozeß. Hrsg. von Adolf Kossakowski, Horst Kühn u. a. Berlin: Pahl-Rugenstein Verlag 1977. S. 65–106.

Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998 (=Wissenschaft).

Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse – Grundlagen und Techniken. 9. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 2007.

McGonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern. München: Wilhelm Heyne Verlag 2012.

McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Frankfurt am Main, Hamburg: Fischer Bücherei 1970.

Meier, Karl Wilhelm: Hast Du keine Groschenromane? Westmedienhunger in der DDR. http://www.spiegel.de/einestages/westmedienhunger-in-der-ddr-a-949029.html.

Merkel, Marcus: Glücksspiel in der DDR. In: Vergnügen in der DDR. Hrsg. von Ulrike Häußer u. Marcus Merkel. 1. Aufl. Berlin: Panama Verlag 2009. S. 125–142.

Muhri, Johann Günther: Herbert Spencer. In: Klassiker der Pädagogik I. Von Erasmus von Rotterdam bis Herbert Spencer. Hrsg. von Hans Scheuerl. 2. überarbeitete Auflage. München: Verlag C.H. Beck 1991 (= 1). S. 299–309.

Neitzel, Britte: Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck. In: TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate. Hrsg. von Ulrike Bergermann u. Hartmut Winkler. Marburg: Schüren Verlag 2000. S. 107–122.

Netschajewa, W.G. (Hrsg): Arbeitserziehung im Kindergarten. 4. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1974.

Neuhaus, Stefan: Das Subversive im Spiel. Überlegungen zur Literatur der Postmoderne. In: Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Hrsg. von Thomas Anz u. Heinrich Kaulen. Berlin: Walter de Gruyter 2009 (= spectrum Literaturwissenschaft). S. 371–390.

Neumeyer, Harald: Literaturwissenschaft als Kulturwissenschaft (Diskursanalyse, New Historicism, „Poetologien des Wissens"). Oder: Wie aufgeklärt ist die Romantik? In: Kulturwissenschaftliche Literaturwissenschaft. Hrsg. von Ansgar Nünning u. Roy Sommer. Tübingen: Gunter Narr Verlag 2004 (= narr studienbücher). S. 177–194.

Niethammer, Lutz: Das Kollektiv. In: Erinnerungsorte der DDR. Hrsg. von Martin Sabrow. Bonn: bpb 2010. S. 195–217.

Nohr, Rolf: Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten. Vom Diskurs des Strategischen im Spiel. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008 (= Medien ' Welten - Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 9). S. 29–68.

Nohr, Rolf u. Serjoscha Wiemer: Strategie Spielen. Zur Kontur eines Forschungsprojekts. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008 (= Medien ' Welten - Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 9). S. 8–28.

Oberleutnant Gottschalk, BV für Staatssicherheit Leipzig Kreisdienststelle Leipzig-Stadt: Einschätzung über gastronomische Einrichtungen der Stadt Leipzig, in denen sich regelmäßig Glücksspielerkreise aufhalten 03094/07 BVfS Leipzig, KDfS Leipzig-Stadt 1976.

ohne Autor: Ausarbeitung zum Thema Spiel vom Rat der Stadt Karl-Marx-Stadt. gefunden im Stadtarchiv Chemnitz. Karl-Marx-Stadt 1960.

Orwell, George: 1984. Berlin: Ullstein 2011.

Pfütze, Renate u. Ilse Wendel: Bildungs- und Erziehungsplan des Kindergartens. Quartalspläne für die Arbeit in der jüngeren und mittleren Gruppe. Berlin: Volk und Wissen 1964.

Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. 1. Aufl. Stuttgart: Ernst Klett Verlag 1969.

Platz, C. (Hrsg): Schleiermachers Pädagogische Schriften. Langensalza: Hermann Beyer & Söhne 1902.

Pradel, Walter, Ernst Heumann u. Marga Arndt: Aufgaben und Übungen zur Vorschulerziehung. Methodik des Bekanntmachens mit der Natur. Berlin: Volk und Wissen 1975.

Regener, Susanne: Medienamateure im digitalen Zeitalter. In: Fotogeschichte. Amateur. Laien verändern die visuelle Kultur. Hrsg. von Susanne Regener. Marburg: Jonas Verlag 2009 (= Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie 111). S. 5–9.

Reinhardt, Dirk: Kapitalismus am Wohnzimmertisch oder: Warum „Monopoly“ in der DDR beliebt war. http://blog.zeit.de/ost/2012/11/30/kapitalismus-am-wohnzimmertisch-oder-warum-monopoly-in-der-ddr-beliebt-war/.

Renson, Roland: Sociocultural determinants of the physical fitness of 13 year ol Belgian boys 1975.

Retschitzki, Jean: Bohnen, Kauris und Spielbretter. Varianten, Ursprung und Traditionen der Mancala-Spiele. In: Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Hrsg. von Ulrich Schädler. Darmstadt: WBG – Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007. S. 43–51.

Retter, Hein: Spielzeug. In: Das Spiel. Hrsg. von Ruprecht Kurzrock. Berlin: Colloquium Verlag 1983 (= Forschung und Information 34). S. 54–61.

Rousseau, Jean-Jaques: Emil oder Über die Erziehung. 11. Aufl. Paderborn, München, Wien, Zürich: Verlag Ferdinand Schöningh 1993.

Rühle, Rudolf: Selbst ist der Spieler. In: Spielbox (2012). S. 36–37.

Rühle, Rudolf: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR. "Mit der Wende kam das Ende". Lexikon. Chemnitz: Firmenverbund solaris 2014.

Runkel, Gunter: Soziologie des Spiels. Frankfurt am Main: Verlag Anton Hain 1986 (=Hochschulschriften: Sozialwissenschaft 25).

Santayana, George: Fotografie als kollektives Gedächtnis. In: Texte zur Medientheorie. Hrsg. von Günter Helmes u. Werner Köster. Stuttgart: Reclam 2002. S. 126–130.

Saporoshez, A.W. u. T.A. Markowa: Die Vorschulerziehung in der Union der Sozialistischen Sowjetrepubliken. In: Beiträge zur Geschichte der Vorschulerziehung. Hrsg. von Edith Barow-Bernstorff, Karl-Heinz Günther u. a. 7. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1986b. S. 405–419.

Schaller, Julius: Das Spiel und die Spiele. Ein Beitrag zur Psychologie und Pädagogik wie zum Verständniß des geselligen Lebens. Reprint Kessinger Legacy Reprints. Weimar: Hermann Böhlau Verlag 1861.

Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1990 (=1).

Scheveling, Julius (Hrsg): Fröbel. Ausgewählte pädagogische Schriften. Padaborn: Schöningh 1965.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Stuttgart: Reclam 2008.

Scholz, Leander: Die Spiele der Massen. Johan Huizinga und das Collège de Sociologie. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008 (= Medien ' Welten - Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 9). S. 249–261.

Schönfeld, Cynthia: Spiele und Spieleherstellung der DDR. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 55–58.

Schopenhauer, Arthur: Preisschrift über die Freiheit des Willens. Hamburg: Felix Meiner Verlag 1978.

Schröder, Jens: Auferstanden aus Platinen. Die Kulturgeschichte der Computer- und Videospiele unter besonderer Berücksichtigung der ehemaligen DDR. 1. Aufl.: ibidem-Verlag 2010.

Schulz, Ulrike: Simson: Vom unwahrscheinlichen Überleben eines Unternehmens 1856-1993: Wallstein Verlag 2013.

Schuppe, Berlinplast GmbH: Umstrukturierung und Produktionsabbruch von Ligato. Brief. Berlin-Köpenick 1990.

Schwingeler, Stephan: Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch 2008.

Schwingeler, Stephan: Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse. Bielefeld: Transcript 2014 (=72).

Siegert, Bernhard: Relais: Geschicke der Literatur als Epoche der Post (1751-1913). Berlin: Brinkmann u. Bose 1993.

Sorokina, A.I.: Lehrbuch der Vorschulpädagogik. 2. Aufl. Berlin: Volk und Wissen 1961.

Spencer, Herbert: Spiele als Sekundärbetätigungen bei Kräfteüberschuß. In: Das Spiel. Theorien des Spiels. Hrsg. von Hans Scheuerl. Weinheim, Basel: Beltz Verlag 1991 (= 2). S. 55–57.

Spika VEB Plasticart (Hrsg): Drushba Reise Anleitungsblatt. Karl-Marx-Stadt: Spika VEB Plasticart.

Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 5. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2008.

Strejcek, Gerhard: Wallenstein und das Glücksspiel. Glückshäfen, frühe Lotterien und Würfelspiele. http://zfg.univie.ac.at/2/Texte/pdf/104.pdf (13.7.2013).

Sutton-Smith, Brain: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. Schorndorf: Verlag Karl Hofmann 1978.

Thiele, Martin u. Michael Geithner (Hrsg): Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Berlin: DDR Museum Verlag 2013.

Thiele-Schwez, Martin: 1. Interview - Frau St. 2011.

Thiele-Schwez, Martin: 8. Interview - Herr T. 2011.

Thiele-Schwez, Martin: 2. Interview - Herr K. 2011.

Thiele-Schwez, Martin: 3. Interview - Herr I. 2011.

Thiele-Schwez, Martin: 7. Interview - Martin Böttger 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 9. Interview - Herr Y. 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 4. Interview - Herr F. 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 5. Interview - Herr L. 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 6. Interview - Herr G. 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 11. Interview - Herr E. 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 16. Interview - Rudolf Rühle 2012.

Thiele-Schwez, Martin: 10. Interview - Herr A. 2013.

Thiele-Schwez, Martin: 13. Interview - Herr H. 2013.

Thiele-Schwez, Martin: 15. Interview - Herr M. 2013.

Thiele-Schwez, Martin: 18. Interview - Herr N. 2013.

Thiele-Schwez, Martin: 17. Interview - Herr Z. 2014.

Thiele-Schwez, Martin: 12. Interview - Herr S. 2014.

Thiele-Schwez, Martin: 20. Interview - Frau C. 2014.

Thole, Bernward: Dem Homo Ludens eine Gasse. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 107–111.

Tönnesmann, Andreas: Monopoly – Das Spiel, die Stadt und das Glück. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach 2011.

Uschinski, K.D.: Werke. Moskau: Verlag der Akademie der Pädagogischen Wissenschaft der RSFSR 1950 (=8).

VEB Plasticart Formenbau, gez. Linder, Direktor für F/E: Pfadgolf. Annaberg-Buchholz 1979.

Vorländer, Herwart: Mündliches Erfragen von Geschichte. In: Oral History. Mündlich erfragte Geschichte. Hrsg. von Herwart Vorländer. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1990. S. 7–28.

VVB Musikinstrumente und Kulturwaren: Spielwarendokument 1960.

Wenzel, Sebastian: Auferstanden aus Kopien. Gesellschaftsspiele in der DDR. http:// einestages.spiegel.de/external/ShowTopicAlbumBackground/a23721/l0/l0/F.html.

Wenzel, Sebastian: Kampf ums Kapital. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 37–40.

Wieder, D. Lawrence u. Don H. Zimmermann: Regeln im Erklärungsprozeß. In: Ethnomethodologie. Beiträge zu einer Soziologie des Alltagshandelns. Hrsg. von Elmar Weingarten, Fritz Sack u. Jim Schenkein. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1976. S. 105–129.

Wiemer, Serjoscha: Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelhaftigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels. In: Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels. Hrsg. von Rolf Nohr u. Serjoscha Wiemer. Berlin: Lit Verlag 2008 (= Medien ' Welten - Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 9). S. 136–161.

Winkler, Hartmut: Mediendefinition. In: Medienwissenschaft. Rezensionen, Reviews. Hrsg. von Jürgen Felix, Heinz-B. Heller u. a. Marburg 2004 (= 1/04). S. 9–27.

Winkler, Hartmut: Basiswissen Medien. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2008.

Wittgenstein, Ludwig: Schriften. Frankfurt am Main 1960 (=1).

Wolle, Stefan: Bei Grand spielste Ässe, wenn de keene hast, hältste die Fresse. In: Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR. Hrsg. von Martin Thiele u. Michael Geithner. Berlin: DDR Museum Verlag 2013. S. 123–126.

8. Abkürzungsverzeichnis

BStU	Die Behörde des Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik
CARE	Cooperative for American Remittances to Europe
DDR	Deutsche Demokratische Republik
DIY	do it yourself
HO	Handelsorganisation
IM	Inoffizieller Mitarbeiter
MfS	Ministerium für Staatssicherheit
NSW	Nicht Sozialistisches Wirtschaftsgebiet
NVA	Nationale Volksarmee
PGH	Produktionsgenossenschaften
SED	Sozialistische Einheitspartei Deutschlands
SpiKa	Spielewerk Karl-Marx-Stadt
SU	Sowjetunion
VEB	Volkseigener Betrieb
VOB	Vereinigung Organisationseigener Betriebe
VVB	Vereinigung Volkseigener Betriebe
Zentrag	Zentrale Druckerei-, Einkaufs- und Revisionsgesellschaft mbH
ZK	Zentralkomitee

9. Dank

Ich danke herzlich Prof. Dr. Rolf F. Nohr für die anhaltende Unterstützung dieses Promotionsprojektes und die zielführenden Ratschläge in der Ausarbeitung der Dissertation.

Danke sagen möchte ich meinem Freund und Projektpartner Michael Geithner. Nicht allein dafür, dass er das hier untersuchte Thema mit mir entdeckte, mit mir den Grundstein für die Ausarbeitung legte und mir zahlreiche hervorragende Fotografien unserer Sammlungsexemplare anfertigte, sondern insbesondere dafür, dass er mich motivierte, das Thema für die Dissertation auszuwählen.

Ein großer Dank gilt all den Personen und Institutionen, die Recherchen unterstützten. Zu nennen sind hierbei insbesondere Cynthia Kempe-Schönfeld und ihr Team vom Deutschen SPIELEmuseum, die BStU mit Beate Vajen, die meine Recherchen freundlich betreute, sowie das DDR Museum mit Stefan Wolle, Robert Rückel und dem Team. Auch bei Sylke Fritzsche möchte ich mich ausdrücklich bedanken, für all das Quellenmaterial, welches sie mir zur Verfügung stellte.

Ich danke allen im Rahmen der Recherchen befragten Zeitzeug*innen, welche mit großer Offenheit dem Projekt begegneten, einen Einblick in ihre Lebenswelt und Geschichte erlaubten und ihre Spiele in diesem Zusammenhang bereitstellten.

Zudem gilt mein großer Dank meinen Freund*innen und Weggefährt*innen, die mich fachlich und moralisch in der Ausarbeitung unterstützten und mich anhaltend motivierten, insbesondere Peter Drechsel, Justus Forchmann, Kerstin Meißner und Patrick Jajko.

Danke Valentina, dass du mich in all meinen Vorhaben unterstützt, mir Raum gibst, mich motivierst und für mich da bist. Dein Beitrag zu allem ist enorm.

10. Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder unveröffentlichten Schriften entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Ich erklären, dass ich noch keine Promotionsprüfung an einer wissenschaftlichen Hochschule durchgeführt habe. Die Arbeit hat in solcher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Berlin, den 27. April 2017

Martin Thiele-Schwez