

Spielend erziehen. Das sozialistische Spiel in der Pionierorganisation der DDR zwischen Erziehung und Vergnügen

Im Mai 1952 trafen sich die Pioniere der 6. Klasse der Schule am Frühlingsberg im sächsischen Sohland/Spree wie jede zweite Woche zu einem Gruppennachmittag.¹ An jenem Mainachmittag stand eine »Reise durch die Heimat« auf dem Programm. Auf einer Landkarte Gesamtdeutschlands wurden die Städte oder Regionen mit Fähnchen markiert, die auf der Reiseroute lagen, unter anderem Dresden, Bautzen, Leipzig, Zwickau, Nürnberg, der Schwarzwald, Frankfurt am Main, das Ruhrgebiet, Hamburg, die Ostsee, Berlin, Frankfurt an der Oder und Görlitz. Bereits vor der Reise hatten sich die Pioniere der »Pionierfreundschaft Walther Rathenau« Informationen zu den Städten und Regionen erarbeitet. An jedem Halt gab es daher einen kurzen Stopp mit entsprechenden Reiseinformationen. Die Kinder sollten über das Leben und die Bräuche der Menschen berichten, über die »Kulturwerke« der Städte Bescheid wissen, Industrie und Bodenschätze aufzählen können und diese (im Falle der Städte in der DDR) mit der Erfüllung des Fünfjahrplans in Verbindung bringen. An jenem Nachmittag reisten die Pioniere mit der Eisenbahn, dem »Interzonenzug«, dem Schiff auf dem Rhein, dem Auto und flogen mit dem Flugzeug von der Ostsee nach Berlin. Der Weg zwischen den einzelnen Stationen der »Reise durch die Heimat« sollte mit dem Gesang festgelegter Lieder oder Volkstänze verkürzt werden. Am Ende der Reise stand ein »Kinobesuch«, das heißt eine Filmvorführung im Klassenzimmer an.

Reisespiele waren in den 1950er- und frühen 1960er-Jahren im Rahmen der Freizeitbeschäftigung der Pionierorganisation sehr beliebt. Während die Lehrerinnen und Lehrer sowie Pionierleiterinnen und -leiter ihre Ideen und Materialien aus den Zeitschriften *Der Pionierleiter*, *Handreichungen für Pionierräte* beziehungsweise aus einschlägigen Handbüchern erhielten, gab es für die Pioniere die monatlich erscheinende Zeitschrift *Fröhlich sein und singen* mit einer bunten Ideensammlung für Stehgreifspiele, kleinen Theaterstücken, Liedern, der Jahreszeit entsprechenden Bastelarbeiten und Fortsetzungsgeschichten. Weitere Ideen erhielten die Jungen und Mädchen aus den Zeitschriften *Die Schulpost*, *Der Junge Pionier* oder *Die Trommel*.² Mit verlässlicher Regelmäßigkeit fanden

1 Pionierfreundschaft der Schule am Frühlingsberg an die Bezirksleitung der FDJ, Bericht über einen Gruppennachmittag, Hauptstaatsarchiv Dresden (im Folgenden: HStA Dresden), 12484 1113, o. Bl. Alle folgenden Informationen und Zitate stammen aus diesem Bericht.

2 Die Zeitschrift »Fröhlich sein und singen« erschien erstmalig 1953, ab 1965 bis 1991 wurde sie unter dem Akronym Frösi publiziert. Die anvisierte Leserschaft waren die Jungpioniere der Klassen 1–4, siehe Dieter Wilkendorf: Was bleibt? Die Kinderzeitschrift »Fröhlich sein und singen – Frösi« im Erinnern und Nachdenken des Chefredakteurs, in: Christoph Lüth/Klaus Pecher (Hg.): Kinderzeitschriften in der DDR, Bad Heilbrunn 2007, S. 139–151. Ab Ende der 1950er-Jahre war die »Trommel. Zeitschrift für Leser ab 10 Jahren« (1958–1991) das zentrale Publikationsorgan der Pionierorganisation.

die Kinder in den festen Rubriken, wie »Interessant und lustig« in der *Fröhlich sein und singen* Vorschläge für verschiedene Formen von Spielen. Die Spielideen waren gleichermaßen simpel wie variantenreich. Oft verfolgten sie offensichtlich das Ziel, mathematisches oder topografisches Wissen zu vermitteln, logisches Denken zu schulen und Geschicklichkeit und Ausdauer zu trainieren.

Andere Spielvorschläge stellten eine Mischung aus Bewegungs-, Rollen- und Wissensspielen dar, wie die oben beschriebene »Reise durch die Heimat«. Betrachtet man diese Spielideen näher, eröffnen sich zumindest zwei Fragenkomplexe, die zum einen auf das Erklärungspotenzial von Spielpraktiken für eine Gesellschaftsgeschichte der DDR und zum anderen auf die Anwendbarkeit soziologischer Spieltheorien in Bezug auf die DDR zielen. Lässt sich das organisierte Spielen im Rahmen der Pionierorganisation in der DDR als Spiel bezeichnen oder ist es nicht vielmehr Teil einer Erziehungsstrategie? Was gibt ein analytischer Nahnblick auf staatlich regulierende Vorstellungen von Spiel und Spielpraktiken in der organisierten Freizeit der Pioniere preis? Ermöglicht der Fokus auf das Spielen einen Blick hinter die »Fassade« der »totalitär durchherrschten Gesellschaft«?³ Für die Diskussion dieser Fragen gilt es, die zeitgenössischen Funktionszuschreibungen des Spielens in der Pionierorganisation zu analysieren. Das erfolgt anhand der Ratgeberliteratur und konkreter Reisespiele aus den 1950er- und 1960er-Jahren. In diesem Zusammenhang wird überlegt, inwiefern soziologische Spieltheorien für das vertiefte Verständnis von Spielpraktiken in der DDR anwendbar sind. Abschließend werden Thesen über das Spielen in der Pionierorganisation zwischen Erziehung und Vergnügen formuliert.

Die Pionierorganisation

Am 13. Dezember 1948 gründete sich als Teil des Jugendverbandes Freie Deutsche Jugend (FDJ) die Pionierorganisation für die Schülerinnen und Schüler der 1. bis 7. Klassen.⁴ Um den Erfolg dieser Organisation von Beginn an sicherzustellen, sahen die Statuten eine enge institutionelle Verknüpfung von Schule und Kinderorganisation vor. So hieß es im Beschluss des Zentralrates der FDJ: »Der Verband der Jungen Pioniere hilft der Schule bei der Erziehung der Kinder zu fortschrittlichen, lerneifrigen, arbeitsfreudigen, fleißigen, ehrlichen, lebensfrohen, demokratischen jungen Menschen.«⁵

3 Thomas Lindenberg: SED-Herrschaft als soziale Praxis, Herrschaft und Eigen-Sinn, Problemstellung und Begriffe, in: Jens Gieseke (Hg.): Staatssicherheit und Gesellschaft. Studien zum Herrschaftsallday in der DDR, Göttingen 2007, S. 23–47, hier S. 26.

4 Die Vorläufer waren Kindergruppen, die »Kindervereinigung der FDJ« bzw. die Kinderlandbewegung, die sich an der Tradition der sozialdemokratischen Kinderfreunde orientierten. Siehe dazu Leonore Ansorg: Kinder im Klassenkampf. Die Geschichte der Pionierorganisation von 1948 bis Ende der fünfziger Jahre, Berlin 1997, S. 27 f.

5 Zentralrat der FDJ: Beschluss der 18. Tagung, 6. Februar 1949, Stiftung Archiv der Parteien und Massenorganisationen der DDR im Bundesarchiv (im Folgenden: SAPMO-BArch), DY 24 2120, o. Bl., Dokumentenseite 19.

Die Pionierorganisation fasste im Laufe der 1950er-Jahre schnell Fuß an den Schulen. Entscheidender Grund dafür war die enge Verzahnung von Schule und Freizeitorganisation. Die jungen Lehrkräfte, die sich für die Pionierorganisation rekrutieren ließen, waren häufig Lehrkräfte und Pioniergruppenleiterinnen oder -leiter in einer Person. Damit konnten sie ihrem Erziehungsauftrag sowohl im Schulunterricht als auch in den Nachmittagsveranstaltungen nachkommen. Diese Verflechtung bedeutete auch einen hohen sozialen Druck für die Kinder. Denn die Entscheidung für die Pionierorganisation sollte zwar freiwillig sein, je mehr Kinder der eigenen Klasse jedoch dem Pionierkollektiv angehörten, desto stärker fühlten sich die Nichtpioniere ausgeschlossen. Am Ende des Jahrzehnts war die Pionierorganisation personell und strukturell so eng mit der Schule verknüpft, dass sie sich zu einer der tragenden Säulen der Kinder- und Jugend-erziehung herausgebildet hatte. Diese Entwicklung ist für die Frage nach Gelegenheiten und Praktiken des Spielens in der organisierten Freizeit von besonderem Interesse.

Ein Selbstläufer war die neue Kinderorganisation in den ersten Jahren aber nicht. Dokumentationen aus den Schulen zeigen, wie mühevoll es zu Beginn der 1950er-Jahre war, die Pionierarbeit im Schulalltag zu verankern. In monatlichen Berichten an die FDJ-Kreisleitungen schilderten die häufig unerfahrenen Pionierleiterinnen und -leiter, wie schwer es ihnen falle, die Kinder für die Pionierorganisation zu gewinnen. Trotz dieser Anfangsschwierigkeiten wurde der Eintritt in die Pionierorganisation zunehmend zur Gewohnheit. 1959 waren bereits 84,3 Prozent aller Schülerinnen und Schüler in der DDR bei den Pionieren organisiert. Wie viele davon tatsächlich an den Angeboten der Pionierorganisation teilnahmen, kann nicht gesagt werden.⁶ Dennoch ist davon auszugehen, dass ab Ende der 1950er-Jahre ein sehr großer Teil der Kinder regelmäßig mit den Erziehungspraktiken der Pionierorganisation konfrontiert war.

Alle zwei Wochen trafen sich die Pioniere einer Jahrgangsstufe in ihrer Pioniergruppe. Die Lehrerinnen und Lehrer hatten sich in mehrwöchigen Lehrgängen zu Gruppenpionierleiterinnen und -leitern ausbilden lassen. Dabei lernten sie, »kulturelle Massenarbeit« zu organisieren. Ihnen wurde vermittelt, wie sie mit den Pionieren Lieder »einüben« sollten, »Massentänze«, Stehgreif-, Laienspiel oder Wandzeitungen gestalten konnten. Sie erfuhren, welche Bücher gelesen werden sollten, wie die Pioniere Rezitieren und Erzählen lernen konnten oder welche Spiele die häufig beklagte Langeweile vertreiben würden.⁷

Dieses Gefühl der Langeweile lag vor allem darin begründet, dass die Pionierarbeit dazu genutzt werden sollte, die 7- bis 14-jährigen Kinder zu sozialistischen Persönlichkeiten zu erziehen.⁸ Das konnte in politisch moralisch belehrenden Gruppennach-

6 Heinz-Elmar Tenorth/Sonja Kudella/Andreas Paetz: Politisierung im Schulalltag der DDR. Durchsetzung und Scheitern einer Erziehungsambition, Weinheim 1996, S. 173. Berlin lag mit 67,4 Prozent weit unter dem Durchschnitt.

7 Ministerium für Volksbildung (Hg.): Prüfungsanforderungen für die Abschlußprüfung der Ausbildung der an den Schulen tätigen Pionierleiter, Berlin 1953, S. 6 f, 144.

8 Zentralkomitee der SED: Die nächsten Aufgaben der allgemeinbildenden Schule vom 19. Januar 1951, in: Siegfried Baske/Martha Engelbert (Hg.): Dokumente zur Bildungspolitik in der Sowjetischen Besatzungszone, Berlin/Bonn 1966, S. 62.

mittagen oder fachlich orientierten Arbeitsgemeinschaften münden, die sich kaum vom Schulunterricht unterschieden. Eine frühe Antwort auf das zahlreich dokumentierte Problem der »langweiligen Gesellschaften« war es, politische Inhalte in »spannende« Unternehmungen zu verpacken.⁹ Das, so waren sich zeitgenössische Beobachterinnen und Beobachter einig, konnte nur geschehen, wenn sich die Pionierarbeit von den »eigentümlichen Arbeitsformen« der Schule signifikant unterscheiden würde.¹⁰ Explizites Ziel der Pionierarbeit war es daher einerseits, ein »farbenfrohes und inhaltsreiches Pionierleben« anzubieten, das zugleich »wesentliche Hilfe für die sozialistische Schule« sein musste.¹¹ Andererseits sollten Wissen und Können vermittelt werden, um die Heranwachsenden zu befähigen, »am Aufbau des Sozialismus« produktiv mitwirken zu können.¹² Die staatlichen Überlegungen zum Spiel in der Pionierorganisation arbeiteten sich genau an diesen beiden widersprüchlichen Anforderungen ab: erzieherisch wirksam zu sein und zugleich unterhaltsam; Freizeit, Bildung und Erziehung sollten dabei eine Einheit bilden.

Insgesamt lassen sich anhand der Diskurse um das Spielen in der Pionierorganisation und der Spiele selbst vier zentrale Zielstellungen und Funktionen des sozialistischen Spiels benennen.

Die Funktionen des Spiels in der Pionierorganisation

Das Spiel und die patriotische Erziehung

Das explizite Ziel der Pionierorganisation war die patriotische Erziehung, die sich darin zeigte, »lebensfrohe, selbständige und kühne Menschen« zu formen, »die sich durch Verantwortungsbewußtsein, Initiative, Willensstärke und Entschlossenheit auszeichnen, die weder Schwierigkeiten noch Mühen scheuen und bereit sind, für ihr Vaterland und für die Arbeiterklasse jedes notwendige Opfer zu bringen«.¹³ Die patriotische Erziehung war zentrales Merkmal der Lehrpläne und Curricula für die Pionierorganisation der 1950er-Jahre. Der zeitgenössischen Literatur ist zu entnehmen, dass sich der »glühende Patriotismus« in einer »aktiven Liebe« zum »sozialistischen Vaterland«, in einer »tiefen und festen Verbundenheit der Kinder und Jugendlichen mit ihrem sozialistischen Vaterland« zeigen müsse.¹⁴ Nach Walter Ulbricht war es die Hauptaufgabe der Pionierorganisation, »der Schule bei der patriotischen Erziehung zu helfen und darauf hinzuwirken, daß das ganze Leben der Kinder, ihr Lernen, ihr Verhalten in der Familie, ihr Spiel und ihre Erholung

9 Ursula Werner: Was aus der »langweiligen Gesellschaft« wurde, in: Pionierleiter (1955), H. 10, S. 9.

10 Werner Lindner: Grundlagen der Arbeit der Pionierorganisation Ernst Thälmann, Berlin 1955, S. 88.

11 Zentralleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann (Hg.): Handbuch des Pionierleiters. Eine pädagogisch-methodische Anleitung für Pionierleiter und Helfer der Jungen Pioniere, Berlin 1961, S. 6.

12 Ministerium für Volksbildung: Prüfungsanforderungen (Anm. 7), S. 7.

13 Lindner: Grundlagen der Arbeit der Pionierorganisation (Anm. 10), S. 86 f.

14 Hans Berger: Zur patriotischen Erziehung in der Unterstufe, Berlin 1963, S. 7.

von den Gedanken und Gefühlen der grenzenlosen Ergebenheit gegenüber der Arbeiter- und-Bauern-Macht (...) erfüllt ist«.¹⁵ Patriotismus in der DDR der 1950er-Jahre war aber nicht ein Gefühl, das »der Nation gilt«.¹⁶ Denn die Nation stand zu dieser Zeit im geteilten Deutschland nicht zur Verfügung. Der Patriotismus in der DDR brauchte andere Objekte. Dazu zählte insbesondere die Liebe zur »Heimat« als schöner, anmutiger und schützenswerter Raum. Dieser spezifisch sozialistische Patriotismus ist in den 1950er-Jahren im Kontext der deutsch-deutschen Entwicklungen zu verstehen. In den frühen Jahren dieses Jahrzehnts galt das ungeteilte Deutschland als Heimat mit dem Versprechen auf einen zukünftigen gesamtdeutschen sozialistischen Staat. Eine Wiedervereinigung der beiden deutschen Teilstaaten wurde erst im Laufe der Jahre zunehmend unwahrscheinlicher.¹⁷

Zu dieser spezifischen patriotischen Erziehung gehörte die Vermittlung von Wissen über die »Heimat«. Dafür gab es spezielle Spiele, die sich zahlreich in den Materialien für Kinder finden. Zu nennen ist das Spiel »Deutschlandexpres« von 1954. Dieses paarte bekannte Spielideen und -abläufe mit neuen Inhalten.¹⁸ Es handelte sich dabei um ein selbst zu bastelndes Brettspiel, für das Würfel und Halmafiguren benötigt wurden. Die Vorlage bildete ein Spielbrett in Form einer Landkarte Gesamtdeutschlands in den Grenzen von 1949, wobei die Städte nur zum Teil namentlich angegeben waren, mit Anfangs- oder Endbuchstaben. Die Aufgabe der Spielerinnen und Spieler bestand darin, die erwürfelte Reiseroute (die Würfelzahl 1 entsprach beispielsweise der Strecke »von Freiburg über Zwickau nach Emden und zurück«) mit ihren Figuren abzufahren und damit die topografische Lage der Städte herauszufinden. Das Spiel wurde dadurch nicht nur mit Glück, sondern auch mit Wissen gewonnen.

Teil der patriotischen Erziehung war nicht nur die Vermittlung einer topografischen Vorstellung des Raumes »Heimat«, sondern auch die emotionale Aufladung dieses Raumes mit Gefühlen von Stolz und Zugehörigkeit. Das lässt sich insbesondere an dem eingangs vorgestellten Spiel »Reise durch die Heimat« erkennen. Die Pioniere der 6. Klasse lernten auf dieser Reise, dass Leipzig die Stadt der »berühmten« Messe war und des »bevorstehenden IV. Parlaments der FDJ«. Die Reisenden erfuhren, dass in Nürnberg die erste Eisenbahn gebaut wurde und dass aus dem Schwarzwald die weltberühmten Kuckucksuhren kamen. Das Ruhrgebiet wurde ihnen als bedeutendes Industriezentrum vorgestellt, als »das Herz Deutschlands«, das von den »schändlichen (...) Imperialisten« abgetrennt werden sollte.¹⁹ Die emotionale Bindung sollte insbesondere durch das gemeinschaftliche Singen und Tanzen auf dem Weg zwischen den einzelnen Stationen entstehen. Dazu gehörten Lieder wie *Der Zukunft entgegen*, der russische Schlager *Unser*

15 Lindner: Grundlagen der Arbeit der Pionierorganisation (Anm. 10), S. 89.

16 Siehe Martha Craven Nussbaum: Politische Emotionen. Warum Liebe für Gerechtigkeit wichtig ist, Berlin 2016, S. 316.

17 Zur Heimatliebe siehe ausführlicher Jan Palmowski: *Inventing a Socialist Nation. Heimat and the Politics of Everyday Life in the GDR 1945–1990*, Cambridge 2009.

18 Siehe Fröhlich sein und singen (1954), H. 3, S. 28.

19 Pionierfreundschaft der Schule am Frühlingsberg, Bericht über einen Gruppennachmittag, (Anm. 1).

alter Kapitän oder das Jugendlied der Vorkriegszeit *Du hast ja ein Ziel vor den Augen*. Als neue Pionierlieder sangen die Kinder *Wir sind jung und unsere Kraft* (*Vorwärts, junger Pionier*) und *Es rollen die Räder im ratternden Takt* (*Eisenbahnerlied*). Auch das traditionelle Bergmannslied *Glück auf* durfte nicht fehlen.²⁰ So wurde »Heimat« nicht nur kognitiv gelernt, sondern auch emotional erfahren.

Gerade die Reisespiele lassen sich als Beispiele einer performativen Verknüpfung von Spiel, Freizeitgestaltung, Wissenserwerb und Vermittlung politischer Einstellung erklären. Denn das Spiel gab den Heranwachsenden das Versprechen und die Hoffnung auf eine gesamtdeutsche »sozialistische Heimat«, für die sie im Verständnis der patriotischen Erziehung selbst zu kämpfen hatten. Angesichts der bereits zu diesem Zeitpunkt mit Stacheldraht gesicherten »Demarkationslinie« entlang der innerdeutschen Grenze stellt sich die Frage, ob ein solches Spiel bei den Kindern nicht ganz andere Wünsche und Sehnsüchte nach Reisefreiheit weckte.

Das Spiel und die Erziehung zur »Liebe zu Wissenschaft und Technik«²¹

Eine besondere Form der imaginären Reisen stellten ab Ende der 1950er-Jahre die Weltraumspiele dar.²² Die geglückte Sputnik-Mission am 4. Oktober 1957 rückte den Traum der Menschheit in erreichbare Nähe, nach den Sternen zu greifen und den Weltraum zu erobern. Sie demonstrierte zudem der westlichen Welt, zu welchen technischen Leistungen die Sowjetunion innerhalb kürzester Zeit in der Lage war. Gerade einmal zwei Jahre vergingen zwischen der Ankündigung des Programms und dem erfolgreichen Start des Sputniks. Für das Programm der sozialistischen Erziehung war der Erfolg der Sputnik-Mission ein Lehrbeispiel par excellence. Darin ließ sich die Überlegenheit des kommunistischen Gesellschaftssystems zeigen, denn es siegte (jedenfalls vorläufig) im direkten Wettlauf um die Eroberung des Weltalls.

Ganz in diesem Narrativ des Zukunftsoptimismus und des Vertrauens in die technische Überlegenheit der sozialistischen Gesellschaftssysteme wurde der Sputnik Ende der 1950er-Jahre zum Symbol der Pionierorganisation und zum Zeichen der Zukunftsbereitschaft und des Zukunftsvertrauens der Heranwachsenden.²³ Von 1957 bis 1962 ist die Zeitschrift *Fröhlich sein und singen* voller Weltraumgeschichten, Sputnikzeichnungen, Sputniklieder, Bastelanleitungen, Bildergeschichten und Anleitungen für Brettspiele.²⁴ In einer Ausgabe von 1957 war ein farbenfroher »Raketenflug zum Mond« als Brettspiel-

20 »Singen als emotionale Erziehung«, in: Juliane Brauer: *Zeitgefühle. Wie die DDR ihre Zukunft besang. Eine Emotionsgeschichte*, Bielefeld 2020.

21 Zentralleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann: *Handbuch des Pionierleiters* (Anm. 11), S. 277.

22 Siehe den Beitrag von Maren Röger in diesem Band; siehe weiter Florian Greiner/Maren Röger: *Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation*, in: *Zeithistorische Forschungen* 16 (2019), H. 1, S. 46–73 (<https://zeithistorische-forschungen.de/1-2019/id=5679>, ges. am 31. August 2020).

23 Siehe Brauer: *Zeitgefühle* (Anm. 20), S. 199 f.

24 Siehe Zentralleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann (Hg.): *Der Sputnik ist unser Zeichen. Almanach für Thälmannpioniere*, Berlin 1964.

vorschlag abgedruckt, gerahmt von einer im Comicstil illustrierten Geschichte des Pioniers Mäxchen Pfiffig, der den jungen Leserinnen und Lesern wohlvertraut war, da es in jeder Ausgabe der Zeitschrift eine Abenteuergeschichte mit ihm gab. Dieses Mal wartete auf den neugierigen Jungen ein »Abenteuer im Weltraum«.²⁵ Dafür schickte ihn der Autor Richard Hambach 50 Jahre in die Zukunft, in das Jahr 2007. Dort war es Mäxchen Pfiffig möglich, selbst mit dem Lufttaxi zum Mond zu fliegen und an einer Pressekonferenz über die Zukunft des Weltraumverkehrs teilzunehmen. In diesem Sinn versteht sich das Brettspiel auch als Vorgriff auf die zukünftigen Entwicklungen. »Vielleicht werdet Ihr einmal inmitten einer jubelnden Menge stehen und die Weltraumfahrer verabschieden. Das wird der erlebnisreichste Tag eures Lebens sein«, beginnt die Spielanleitung, die im Narrativ der Überlegenheit des sozialistischen Systems im Wettkampf um den Weltraum die Fantasie der Kinder anregte. Bevor es aber so weit sein werde, müsse noch viel gelernt und getan werden, dafür gebe es den »Probeflug« mit Halmafiguren und Würfel. Der Weg führe von einem »künstlichen Erdtrabanten, durch einen Regen von Meteoriten, durch den Schweif eines Kometen zum Mond«. Dort lebten und arbeiteten die Wissenschaftler, »um die Bewegung der Sterne zu studieren«. Die Spielanleitung ist eine Mischung aus Erklärungen über Phänomene im Weltall, verbunden mit entsprechenden Hinweisen zum Spielverlauf. Auf ihrer Reise müssen die Spielerinnen und Spieler Treibstofftanks abgeben oder neu laden, sie müssen mit Schäden an ihren Raumschiffen klarkommen (dementsprechend Felder zurückgehen) oder Asteroiden ausweichen. Wer zuerst die heimatliche Erde erreicht, gewinnt. Die Spielidee sei einem »sowjetischen Kinderkalender« entnommen, so der klein gedruckte Hinweis am Ende der Anleitung.

Besonders beliebt waren in dieser Zeit auch Mondfeste. In den Materialien *Mit Sputniktempo in unseren Pioniersommer* findet sich die Anleitung für ein solches Fest. Auch dafür brauchte es wieder ein gestaltetes Klassenzimmer. Die Wände sollten mit bemaltem Packpapier behängt werden, auf das Mond und Sterne aus Buntpapier geklebt wurden. Wolken gab es aus Watte oder Deko-Schaumgummi. Neben der Tür sollte eine »Riesenpackpapierrakete« angebracht werden, von der Decke selbst gebastelte Mobiles und Sternketten hängen. Höhepunkt des Festes aber war ein Mondtoto.²⁶ »Achtung Mondfahrer«, heißt es dort. »Hier gilt es zu beweisen, daß ihr auf und nicht hinter dem Mond euer Mondfest feiert.« Die »ganze Mondfahrer Raketenbesatzung« erhält Totoscheine zum Ausfüllen. Die Fragen, die an der Tafel mit drei Antwortmöglichkeiten geschrieben standen, haben es in sich. So sollten die Pioniere wissen, wie kalt eine Mondnacht werden kann oder wie hoch das höchste Mondgebirge ist. Solche »Weltraumfeste« hielten sich beharrlich bis in die 1980er-Jahre hinein. Sie hatten das Ziel, Kenntnisse über die technischen Möglichkeiten und Bedingungen von Weltraumreisen und Mondlandungen zu vermitteln. Gerade die Weltraumreisen schienen aber auch dafür geeignet,

25 Fröhlich sein und singen (1957), H. 7, o. S. Alle folgenden Zitate stammen aus diesem Text.

26 Zentralleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann (Hg.): *Mit Sputniktempo in unseren Pioniersommer*, Berlin 1962, o. S. Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Wissensspiel mit Multiple-Choice-Aufgaben. Die Kinder sollten auf ihren Totoscheinen die Antwortmöglichkeiten zu den entsprechenden Fragen ankreuzen.

Einbildungskraft und Kreativität der Heranwachsenden zu beflügeln. Was lässt sich aus diesem kleinen Einblick in Reisespiele über das sozialistische Spielen in der Pionierorganisation in den 1950er- und 1960er-Jahren ableiten?

Die 1950er-Jahre standen ganz im Zeichen des ungebrochenen Glaubens an den immerwährenden und planbaren Fortschritt. Auch die Pioniere sollten verstehen lernen, dass dieser immense Fortschritt das Ergebnis der »überlegenen sozialistischen Gesellschaftsordnung« sei. Sie sollten Zuversicht und Optimismus entwickeln, und den Glauben, dass es in diesem Tempo weitergehen würde. Dabei waren sie es selbst, die nach den Vorstellungen der Partei die Verantwortung für die Verwirklichung dieser Träume und Utopien hatten. Dafür mussten bereits die Jüngsten frühzeitig an Wissenschaft und Technik herangeführt werden. Das geschah zum einen in der Schule durch die Einführung des polytechnischen Prinzips im Laufe der 1950er-Jahre. Zum anderen äußerte es sich in einer Erhöhung des wissenschaftlichen Niveaus des Unterrichts durch eine frühzeitige fachliche Ausdifferenzierung.²⁷ Bereits Viertklässler erhielten Anfang der 1950er-Jahre Fachunterricht in Biologie, Erdkunde und Geschichte.²⁸ Nach dem polytechnischen Prinzip kamen ab der 7. Klasse die praxisnahen Fächer »Technisches Zeichnen« und »Einführung in die sozialistische Produktion« hinzu.²⁹ Außerdem sollten die Jungen und Mädchen im Rahmen des nachmittäglichen Lern- und Beschäftigungsangebots der Pionierorganisation, den sogenannten Arbeitsgemeinschaften, für Wissenschaft und Technik begeistert werden. Dazu zählten »Junge Techniker«, »Junge Naturforscher«, »Junge Chemiker«, »Junge Elektriker« oder »Junge Historiker« und ab den frühen 1960er-Jahren »Junge Astronauten«.³⁰ Die Arbeitsgemeinschaften waren auf die schulischen Lehrpläne abgestimmt. Darin wurden die Unterrichtsinhalte des entsprechenden Fachunterrichtes praktisch vertieft. Das Basteln von Weltraumraketen sollte z. B. Liebe zu Wissenschaft und Technik wecken. Um sich als Pionier zu beweisen, mussten die Kinder sogenannte Pionierstufen durchlaufen, Prüfungen, bei denen sie zeigen sollten, inwieweit sie sich zur sozialistischen Persönlichkeit entwickelt hatten. Die dritte Pionierstufe der Thälmannpioniere sieht in diesem Sinn vor: »Bastele selbst ein technisches Modell, zum Beispiel eine Rakete.«³¹ Insbesondere das Beispiel des Weltraumfestes mit dem Weltraumtoto belegt, wie wichtig es in den Überlegungen zum Spielen im Sozialismus war, durch das Spiel und im Spiel »Begabungen und Talente (...) zu fördern, welche in der Zukunft die wissenschaftlich-technische Revolution vorantreiben, im späteren Leben der Kinder zu Höchstleistungen in der Produktion führen und ein kulturvolles, sinnerfülltes

27 Die »Hebung des wissenschaftlichen Niveaus« war eine Forderung im Fünfjahrplan; siehe Zentralkomitee der SED: Die nächsten Aufgaben der allgemeinbildenden Schule, 19. Januar 1951 (Anm. 8).

28 Christoph Führ/Carl-Ludwig Furck (Hg.): Handbuch der deutschen Bildungsgeschichte, Bd. VI: 1945 bis zur Gegenwart, Erster Teilband Bundesrepublik Deutschland, München 1998, 178 f.

29 Ebd.

30 Ausführlich Ansorg: Kinder im Klassenkampf (Anm. 4), S. 99–122.

31 Zentraleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann (Hg.): Handbuch des Pionierleiters (Anm. 11), S. 280.

Leben in der sozialistischen Gesellschaft ermöglichen«.³² Neben der Überzeugung, dass der sozialistische Mensch allein in der Lage sei, »jahrhundertealte Zukunftsträume der Menschheit zu verwirklichen«,³³ brauchte es die Liebe der Heranwachsenden zu Wissenschaft und Technik, die im Spiel vermittelt und eingeübt werden sollte.

Das Spiel und die Erziehung zu Disziplin, Kollektivität und Solidarität

Der didaktische Nutzen der Spiele für die Pionierorganisation wurde häufig mit dem Verweis auf die Herausbildung von »Entschlossenheit«, »Disziplin und Selbstbeherrschung« versehen, die dazu führen sollten, dass die Pioniergruppen »zu festen Kollektiven zusammen[wachsen] würden«.³⁴ Gerade den Gruppenspielen (wie Geländespielen oder Sportspielen) wurde ein großes Potenzial zugeschrieben, »bewusste Disziplin« zu erlernen und damit die »Gestaltung des Lebens im Kollektiv«.³⁵ Aber auch den Reisespielen ist dieser Aspekt eingewoben.

In einer Handreichung für Pionierleiter von 1955 liest man unter der Überschrift »Zusammenkunft und Versammlung als grundlegende Organisationsform der Pionierarbeit« von einer Spielidee für die jüngsten Pioniere der 1. Klasse. Dabei handelt es sich um eine »Reise ins Märchenland«, ein Vorschlag einer »Freundschaftspionierleiterin aus Berlin«.³⁶ Bei der Vorbereitung und Durchführung sollten die älteren Pioniere der 6. Klassen mithelfen, um Verantwortungsbewusstsein zu lernen und ein Gefühl von Zusammengehörigkeit zu entwickeln. Dieser Pioniernachmittag setzte ganz auf Fantasie und Einbildungskraft aller Beteiligten. Die großen und kleinen Pioniere sollten den Klassenraum zunächst in ein »Märchenzimmer« verwandeln, mit Reisig aus dem Wald und auf langen Fäden aufgereihter Watte. Schulbänke und Stühle sollten durch Decken und Kissen um ein künstliches Lagerfeuer ersetzt werden, das in der Mitte des Raumes »glühte«. Der »Reiseführer«, also die Pionierleiterin, »führte die Kinder in das Märchenreich ein, er stellte ihnen das Rotkäppchen, das Schneewittchen und alle anwesenden Märchenfiguren vor.« Die Rollen übernahmen die großen Pioniere, die sich entsprechend verkleidet hatten und die Geschichten ihrer Märchengestalten erzählten. »Dieser Ablauf wurde aufgelockert durch Märchenlieder (...), die die Großen mit den Kleinen sangen und spielten.« Nach 45 Minuten war die Reise zu Ende. Der Autor der Handreichung stellte diese Spielidee als besonders gelungen vor, da sie zahlreiche Grundsätze der Organisationsform der Pioniere umsetze: »die helfende Beteiligung älterer Gruppen, die unmittelbare Führung durch den Leiter und die zeitliche Beschränkung«. Genau das sei

32 Resel Laag: Pädagogische Lesung. Der Beitrag außerunterrichtlicher Leistungsvergleiche und Wissenswettbewerbe zur Förderung von Begabungen und Talenten der Pioniere und FDJler an der Georg-Schumann-Oberschule Lauchhammer 1982, Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung (im Folgenden: BBF), 84-02-31d, S. 4.

33 Zentraler Ausschuß für Jugendweihe (Hg.): Jugendweihe. Feiargestaltung, Berlin 1956, S. 4.

34 Ministerium für Volksbildung Hauptausschuss Unterricht und Erziehung (Hg.): Für die Ferienarbeit. Anleitungsmaterial für Pionierleiter und Helfer. Geländeübungen und -spiele, Berlin 1958, S. 3.

35 Ebd.; siehe Artikel von Alexandra Evdokimova in diesem Band.

36 Lindner: Grundlagen der Arbeit der Pionierorganisation (Anm. 10), S. 187 f. Alle folgenden Zitate stammen aus diesem Text.

»Ausdruck einer sorgfältigen Angleichung der Arbeit an die gegebenen pädagogischen Bedingungen und Zwecke«.

Geschicklichkeit, Disziplin und Kollektivität wurden auch in Mannschaftssportspielen eingeübt. In der Zeitschrift *Fröhlich sein und singen* von 1953 wird ein solches in Form einer »fröhliche[n] Reise« als Spiel für ein Pionierfest verpackt.³⁷ Genauso wie das Märchenspiel würde auch dieses Geschicklichkeitsspiel ganz ohne die Idee einer Reise funktionieren. Dennoch wurde vonseiten der unbekannten Autoren großer Wert darauf gelegt, die einzelnen Etappen des Mannschaftsspieles so bildlich wie möglich in die Geschichte einer abenteuerlichen Reise einzubetten. Diese konnte im Klassenzimmer stattfinden, in der Turnhalle, der Schulaula oder im Freien. Dafür sollten verschiedene sportliche Hindernisse als »Etappen« der fröhlichen Reise aufgebaut werden. »Die Aufgabe jedes Spielteilnehmers besteht darin, alle Etappen der »fröhlichen Reise« in kürzester Zeit zurückzulegen, um damit seiner Mannschaft zum Sieg zu verhelfen.« Diese sportliche Reise führte die Pioniere zunächst in einen imaginären Wald (15 durcheinander aufgestellte Holzscheite), durch den die Kinder mit verbundenen Augen spazieren mussten, ohne das Holz umzustößen. Die nächste Station lag in den Bergen, die Pioniere wurden damit zu »Hochtouristen«. Das Gebirge (eine Stehleiter) musste erklommen werden, während ein Ball auf einem Löffel balanciert wurde. In der 3. Etappe segelten die Kinder über das Meer, indem sie einen Wasserbecher über einen Holzstamm tragen mussten. »Jetzt heißt es reiten. Vorher jedoch mußt Du Dein Pferd selbst einfangen.« Das »Tal der Schlangen« als nächste Etappe musste auf Stelzen durchheilt werden. Abschließend waren die Pioniere Piloten eines Flugzeuges. Wegen dichten Nebels bei der Landung mussten sie ihre Maschine »im Blindflug« in vorgezeichneten Feldern landen, was bedeutete, mit verbundenen Augen aufgemalte Felder zu überqueren, ohne die Striche der Felder zu berühren. Die Schlussetappe bestand in der Durchquerung eines »schwer passierbaren Sumpfes«. Dafür sollten die Teilnehmenden in vorgezeichnete Kreise springen, ohne deren Linien zu berühren. Die Etappen sollten so schnell wie möglich zurückgelegt werden, um der eigenen Mannschaft zum Sieg zu verhelfen. Dabei durften sich die Pioniere innerhalb einer Mannschaft durchaus helfen, um die Etappen zu bewältigen.

Die Frage ist, warum diese Spiele in den Narrativen einer Reise daherkamen, obwohl die tatsächlichen Reisemöglichkeiten in der DDR begrenzt waren. Eine mögliche Erklärung liegt in der oben erläuterten doppelten Herausforderung an das Spielen in der Pionierorganisation. Dabei sollten eben nicht nur sozialistische Persönlichkeiten erzogen, sondern auch Spannung und Spaß gepflegt werden. Insofern ging es bei den Spielen nicht nur um Wissen und Können, sondern eben auch um Fantasie und Kreativität.

Spiel, Fantasie und die »Aneignung der sozialistischen Realität«

Die sozialistische Pädagogik verortete das Spiel trotz und gerade wegen aller erzieherischen Ambitionen nahe an der Erlebniswelt der Kinder. Damit stimmten die Pädagoginnen und Pädagogen mit den Erziehungsvorstellungen des sowjetischen Pädagogen

37 Ohne Autor: »Eine fröhliche Reise«, in: *Fröhlich sein und singen* (1953), H. 3, S. 22 f. Alle folgenden Zitate stammen aus diesem Text.

Anton Semënovič Makárenko überein. Zum einen betonte Makárenko die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung der Einbildungskraft und Fantasie, für die »ästhetische Gestaltung des Lebens im Kollektiv« und für den engen Zusammenhang von Spiel und »bewusster Disziplin«. Das Spiel würde demnach »Gefühle und Willenskräfte« gleichermaßen fördern.³⁸ Andererseits trafen sich die Vorstellungen zum Erziehungsprozess im Kern mit dem omnipräsenten Fortschrittsglauben der Fünfzigerjahre.³⁹ Das bedeutete, dass der Entwicklung der Einbildungskraft und Fantasie eine große Bedeutung zugemessen wurde, während die kreativen Kräfte zugleich im Sinne einer erwünschten Aneignung der sozialistischen Realität und der sozialistischen Utopie gelenkt werden sollten. Im Märchenspiel scharen sich die Erstklässler um ein fiktives Lagerfeuer mitten im Klassenraum und lassen sich von den verkleideten größeren Pionieren in die Märchenwelt entführen. Das Mannschaftsgeschicklichkeitsspiel hätte auch ohne die Begleiterzählung der Abenteuerreise funktioniert. Dennoch wurde den Teilnehmenden aufwendig vorgegaukelt, dass sie Berge erklimmen, Meere durchsegeln, Sümpfe durchqueren, gegen Schlangen kämpfen, Pferde einfangen und wagemutig Flugzeuge sicher zum Landen bringen. Noch eindringlicher setzten die Weltraumspiele auf die Einbildungskraft der Kinder. Deutlich wird das Zusammenspiel von Fantasie und sozialistischem Traum in der Begleitgeschichte des Pioniers Mäxchen Pfiffig, der die Überlegenheit des Sozialismus im Jahr 2007 mit eigenen Augen sehen durfte. Damit waren Fantasie und Kreativität substanziell an den sozialistischen Traum vom planbaren Fortschritt und ideologischer Überlegenheit gekoppelt. Das »Nachgestalten der erlebten Umwelt und das phantasievolle Umsetzen bestimmter Vorstellungen in das Gegenständliche durch das schöpferische Werken und Konstruieren (...) führen«, so lässt sich im *Handbuch des Pionierleiters* nachlesen, »zum tieferen Verständnis der Wirklichkeit, regen ihre [der Pioniere] schöpferische Phantasie an, schulen ihr wissenschaftlich-technisches Denken«.⁴⁰

Hier stellen Fantasie und Einbildungskraft den Modus dar, in dem die sozialistische Utopie und die sozialistische Realität angeeignet und erfahren werden sollen. Denn in »gemeinsamer froher Tätigkeit [können die Pioniere] ihre Umwelt, unser sozialistisches Leben, besser (...) verstehen, sie praktisch (...) begreifen und (...) bewältigen«.⁴¹ Genau diesen Mechanismus bedienen insbesondere die Reisespiele, die eben nicht nur Brettspiele, sondern auch Rollenspiele sind. Sie setzen damit auf ein sehr aktives Nachgestalten der Umwelt, auf eine »freudebetonte Teilnahme am gesellschaftlichen Leben«.⁴² Die Pioniere aus Sohland fahren mit dem »Interzonenzug« in die Bundesrepublik und sind mit Volkstänzen und in Liedern dem Leben der Menschen in der Lausitz oder dem

38 Makárenko zit. n. Dieter Klemens: Überlegungen zum Spiel, in: Pionierleiter (1975), H. 24, Beilage, S. 2.

39 Karl Kobelt: Anton Makarenko – Ein stalinistischer Pädagoge. Interpretationen auf dem Hintergrund der russisch-sowjetischen Bildungspolitik, Frankfurt a. M. 1996, S. 168 f.

40 Zentralleitung der Pionierorganisation Ernst Thälmann (Hg.): *Handbuch des Pionierleiters* (Anm. 11), S. 280.

41 Jürgen Polzin: Das Kampfspiel in der Pionierorganisation »Ernst Thälmann«. Die Niederschlagung des Kapp-Putsches als Spielgedanke einer Pionierfreundschaft, Berlin 1958, S. 3.

42 Klemens: Überlegungen zum Spiel (Anm. 38), S. 2.

Schwarzwald besonders nahe. Zu den Weltraumspielen soll der Klassenraum besonders ausgeschmückt werden, am besten mit einer nachgebauten Rakete, technisch so detailgetreu wie möglich – so jedenfalls der Anspruch der 3. Pionierstufe. Damit sollten die Pioniere ihren sozialistischen Vorbildern besonders nahekommen und sich mit »Helden« wie Juri Gagarin identifizieren.⁴³

Diese Überlegungen verweisen zusammenfassend darauf, dass zum einen das Spielen in der Pionierorganisation der 1950er- und 1960er-Jahre sozialistische Wirklichkeits- und Zukunftsvorstellungen widerspiegeln kann. Es diene zum Zweiten der Aneignung verbindlicher moralischer Werte (Kollektivität und Solidarität) und einer bestimmten Gefühlshaltung (Fortschrittsoptimismus, Stolz und Zugehörigkeit) sowie zum Dritten der Verinnerlichung spezifischer Utopien im Modus »schöpferischer« Kreativität, Fantasie und Einbildungskraft.⁴⁴

Das Spiel im Sozialismus und die kulturhistorische Spieltheorie

Damit stand das Pionierspiel einerseits in den Diensten der Erziehung, andererseits ist ihm aber auch durch das Element von Kreativität und Fantasie Vergnügen und Unterhaltung eingewoben. Somit unterscheidet sich das sozialistische Spiel von der klassischen Spieltheorie Johan Huizingas. Für ihn ist das Spiel eine »zweckfreie Handlung« und »freies Handeln«. Das Spiel ist weiterhin »das Heraustreten aus dem gewöhnlichen, dem eigentlichen Leben«.⁴⁵ Die besondere Welt des Spiels, so Huizinga weiter, sei, dass Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens keine Geltung hätten. Legt man diese Definition an das organisierte Spielen in der Pionierorganisation an, dürfte es nur eingeschränkt als Spiel bezeichnet werden, da es weder zweckfrei war noch freies Handeln. Auch das Merkmal, mit dem Spiel aus dem gewöhnlichen Leben herauszutreten, trifft auf die Pionierspiele nicht vollständig zu, trotz der Märchen und fantasievollen Reisen in den Weltraum oder die Bundesrepublik, eben weil gerade die beiden letzten Reiseideen ohne die besondere Referenz auf Wettkampf und Konkurrenz im Kalten Krieg nicht funktionieren würden. Denn so sehr die Reisespiele auch den Anschein von Fantasie und Kreativität erwecken, geht es doch im Rahmen der Pionierspiele immer darum, mit und im Spiel die sozialistischen Erziehungsvorstellungen umzusetzen. Diese sind – wie grundsätzlich Erziehung nach den Überlegungen des Soziologen Émile Durkheim – eine »eminent soziale Angelegenheit« und damit per se gesellschaftsbezogen und politisch.⁴⁶ Somit

43 Ebd.; siehe Silke Satjukow/Rainer Gries: Zur Konstruktion des sozialistischen Helden. Geschichte und Bedeutung, in: dies. (Hg.): Sozialistische Helden. Eine Kulturgeschichte von Propagandafiguren in Osteuropa und in der DDR, Berlin 2002, S. 15–34.

44 Siehe auch Hein Retter: Glückende Erfahrung im Spiel – Johan Huizingas »Homo Ludens«. Zwischen Weisheit und Torheit, in: *Rozprawy. Studia z Teorii Wychowania* 4 (2018), H. 25, S. 9–34, hier S. 15.

45 Johan Huizinga: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek b. Hamburg 2001 [1938], S. 16.

46 Émile Durkheim: *Erziehung, Moral und Gesellschaft. Vorlesung an der Sorbonne 1902/1903*, Frankfurt a. M. 1984, S. 37.

kann das Spiel nicht außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehen. Die klassische Definition des Spiels nach Huizinga führt daher nicht weiter. Generell ist zu diskutieren, ob es überhaupt »zweckfreies« Spielen gibt oder ob das Spiel nicht immer historisch an seine spezifischen Bedingungen zurückzubinden ist. Denn, so ließe sich behaupten, das Spiel sei immer schon beides gewesen: didaktisch und zweckfrei.⁴⁷ Um das sozialistische Spielen gesellschaftsgeschichtlich besser diskutieren zu können, wird deshalb vorgeschlagen, die Kategorie Vergnügen einem analytischen Nahlblick zu unterziehen und nicht so sehr die dem Spiel inhärente Ambivalenz von Nutzen und Zweckfreiheit.

In der Spieltheorie Huizingas geht es weiterführend darum, dass das Spiel eine Flucht vor dem bedrückenden Alltag sei: »(...) dann stellen wir uns eine bessere Welt vor und Kinder können sie dank ihrer Phantasie im Spielhandeln zu einer eigenen Wirklichkeitserfahrung machen.«⁴⁸ Das Spielhandeln bei den Pioniernachmittagen braucht und fordert Fantasie, aber nicht für möglicherweise alternative Wirklichkeitserfahrungen, sondern nach der Idee des sozialistischen Spiels, um im Spielhandeln sozialistische Wirklichkeits- und Zukunftsvorstellungen einzuüben – so weit die zeitgenössische Festlegung auf den Spielzweck. Diese Wirklichkeitserfahrungen im Spiel, auch wenn sie als alternative Wirklichkeitserfahrungen denkbar wären, müssen sich nicht zwangsläufig von der sozialistischen Realität unterscheiden, die dem Pionierspiel eingelagert war. Sie müssen auch nicht zwangsläufig zu alternativen Träumen und Utopien führen, sondern können die vorgegebenen aufnehmen und unterstützen. Das Spiel »Reise durch die Heimat« beispielsweise vermittelte zwar die wichtigsten topografischen Ankerpunkte der jungen DDR, zugleich gab es der individuellen Fantasie den Raum, sich zum Beispiel in den Schwarzwald zu träumen, weil dort vielleicht noch ein Teil der Familie lebte. Wer sich einmal vorstellt, in einem Flugzeug oder Raumschiff zu sitzen, der kann auch mit seiner Einbildungskraft alle Länder der Welt und alle Galaxien bereisen. Die Grenzziehung zwischen sozialistischer Utopie und alternativer Wirklichkeitsvorstellung in solchen Spielsettings ist kaum möglich.

Spielen zwischen Erziehung und Vergnügen

Folgt man lexikalischen Definitionen des 19. Jahrhunderts, ist Vergnügen eine hochgradig emotionale Kategorie. Darin stecken Gefühle wie Behagen, Wohlgefallen, »gemütsheiterkeit«, Freude und Zufriedenheit, das »behagliche, zufriedene gefühl, das wohlbehagen, in folge angenehmer anregung«.⁴⁹ Nach dem *Pierer's Universal-Lexikon* ist Vergnügen gar das »angenehme Gefühl der Entfernung einer Beschränkung der freien Lebensentwicklung«, ein »Mittelzustand zwischen Zufriedenheit und Freude«.⁵⁰ Das

47 Gunter Runkel: Anthropologische, historische, philosophische und soziologische Aspekte des Spiels, Universität Lüneburg, Lüneburg 2002, S. 1.

48 Retter: Glückende Erfahrung im Spiel (Anm. 44), S. 11.

49 Jacob Grimm/Wilhelm Grimm: Deutsches Wörterbuch, Bd. 25, München 1984, Sp. 468–473, hier Sp. 470.

50 Pierer's Universal-Conversations-Lexikon, Bd. 32, Altenburg 1846, S. 508.

Vergnügen am und im Spiel kann durch lustvoll erlebte Spannungen entstehen. Für Johan Huizinga ist das die ästhetische Dimension des Spiels, der Wechsel von Spannung, Gleichgewicht, Abwägen, Ablösen, Kontrast, Variation, Bindung und Lösung. Damit würde das Spiel »bezaubern«, denn es sei »von Rhythmus und Harmonie« erfüllt.⁵¹ Damit kann das Spiel ein Wechselbad der Gefühle sein und unterhaltsam wirken, vergnüglich. Auf diesen Effekt setzen die Hinweise in der Ratgeberliteratur für Pionierleiterinnen und -leiter, wenn es darum geht, die langweiligen Pioniernachmittage in ansprechende Unterhaltungsangebote für die Kinder zu verwandeln, mit den Wechseln von Aufregung und Entspannung, von Anstrengung und Vergnügen.

Betrachtet man die Etymologie des Begriffes Vergnügen noch tiefer, stellt sich heraus, dass Vergnügen im 18. Jahrhundert als sinnliche Erfahrung, als Empfindung galt und damit in eine Kategorie mit Fantasie und Kreativität sowie Vorstellungsvermögen fällt.⁵² Damit ist der entscheidende Punkt bei diesem Ausflug in die Phänomenologie des 18. Jahrhunderts, dass das Vergnügen an konkrete historisch spezifische Erfahrungshorizonte und Erwartungsräume gebunden ist. Es ist keine anthropologische Konstante, sondern bezieht sich auf den konkreten Gegenstand des Vergnügens, die konkrete soziale Praktik des Vergnügens. »Einerseits verweist Vergnügen auf konkrete Praktiken des sich Vergnügens, das heißt routinierte, historisch gewachsene und in soziale Dynamiken eingebundene Tätigkeiten. Zugleich verweist der Begriff des Vergnügens (im Sinne von Vergnügen an etwas) auf besondere Erlebnisse oder Erfahrungen, die durch die Tätigkeiten realisiert werden (...). Vergnügen meint demnach einen Prozess des Ineinanderwirkens bestimmter Praktiken und Erfahrungen.«⁵³

Was das Konzept des Vergnügens für die Beschreibung des sozialistischen Pionierspiels so attraktiv macht, ist die einkalkulierte Ambivalenz von gesellschaftspolitischer Bewusstseinsprägung und Zweckfreiheit, von Vorstellungs- und Erkenntnisvermögen, damit von angeleiteter Kreativität und Fantasie.

Was bedeutet diese theoretische Einlassung für die Frage danach, was das Pionierspiel über »Herrschaft als soziale Praxis« in der DDR der 1950er- und 1960er-Jahre aussagen kann? Das Ziel einer solchen Fragestellung ist es nach Thomas Lindenberger, »die Gemengelage von SED-Herrschaftsanspruch und sozialen Beziehungen der DDR-Bewohner in ihrer paradoxen Komplexität genauer zu fassen«.⁵⁴ »Herrschaft« gilt dem Historiker als »soziale Praxis«, um zu verstehen, warum und wie die DDR »im Innern funktionierte«, und um einen differenzierten Blick auf alltägliche Praktiken zu entwickeln.⁵⁵

51 Huizinga: *Homo Ludens* (Anm. 45), S. 19.

52 Nach Johann Georg Sulzer könne es »kein Vergnügen geben ohne eine dazu gehörige Tätigkeit des Vorstellungsvermögens«, zitiert in: Alessandro Lazzari: K. L. Reinhold: Die Natur des Vergnügens und die Grundlegung des Systems, in: *Archivio di Filosofia/Archives of Philosophy* (2005), H. 2, S. 218.

53 Christoph Bareither: Vergnügen als Doing Emotion – Beispiel YouTube, in: Kaspar Maase/Christoph Bareither/Brigitte Frizzoni/Mirjam Nast (Hg.): *Macher, Medien, Publika. Beiträge der Europäischen Ethnologie zu Geschmack und Vergnügen*, Würzburg 2014, S. 36–49, hier S. 36.

54 Lindenberger: *SED-Herrschaft als soziale Praxis* (Anm. 3), hier S. 29.

55 Ebd., S. 30.

Pionierspiele sind eine Form der Unterhaltung und des Vergnügens, die durch ihren spezifisch gesellschaftlichen Kontext formatiert wurden. Jenseits der normativ staatlichen Perspektive auf das Pionierspiel als Erziehungsmittel – die unseren Blick auf die Freizeitaktivitäten der Pioniere lenkt – lohnt es sich daher, das Pionierspiel als eine Praktik zu betrachten, die in diesem ambivalenten Zusammenspiel von Erziehung und Vergnügen angesiedelt ist. Dafür sprechen eindeutig die diskursive und performative Betonung der Elemente von Kreativität, Fantasie und Einbildungskraft sowie die Notwendigkeit, unterhaltsame Freizeitangebote zu unterbreiten, die sich auf den ersten Blick vom schulischen Fachunterricht unterschieden, auf den zweiten jedoch eine Vertiefung und Ergänzung desselben waren, verpackt in Spielsettings, die Vergnügen versprachen.

