

Deutsch-deutsche Spieleproduktion und -archivierung

»Das Spiel, und ich meine jetzt besonders das Brettspiel, ist innerhalb der Kultur eine symbolische Kategorie ganz eigener Art. Mit jedem guten Spiel wird ein neues symbolisches Universum geschaffen. Im Kleinen wiederholt sich immer neu und immer anders, was menschliche Kultur im Ganzen ist.«

Max Jürgen Kobbert¹

Was Max Jürgen Kobbert, der Autor des Brettspiels »Das verrückte Labyrinth«, hier beschreibt, erleben viele, die sich auf das Spielen von Gesellschaftsspielen einlassen: Brettspiele sind Teil unseres alltäglichen Lebens, unserer Kultur und Identität. Sie eröffnen im Spiel(en) die Möglichkeit, neue Erfahrungen zu machen und sich in sozialen Räumen zu bewegen, oftmals ohne die eigenen vier Wände verlassen zu müssen. Eine Reise auf dem Spielbrett sozusagen. Dieses »symbolische Universum« kann aber je nach Spielart, Entstehungszeit und Spielthema höchst unterschiedlich ausfallen.

Dieser Beitrag bemüht sich um eine Gegenüberstellung zweier miteinander verbundener Spieluniversen: der Entwicklung von Gesellschaftsspielen der DDR und BRD in den 1970er- und 1980er-Jahren auf Basis der dokumentierten Spiele und zugänglichen Informationen im Deutschen Spielearchiv Nürnberg. Zwei Aspekte sollen dabei genauer beleuchtet und eingeordnet werden: 1. Der Transfer von Spielen und Spielideen von der BRD in die DDR. 2. Die Vielfalt und Entwicklung des deutsch-deutschen Spielmarkts. Dabei wird auch die These, dass der Spielmarkt in der BRD thematisch und spielmechanisch vielgestaltiger war als der Spielmarkt der DDR, dessen Spieleproduktion sich vorrangig auf Kinder- und Lernspiele als erzieherisches Mittel stützte, kritisch hinterfragt. An dieser Stelle kann jedoch keine umfangreiche Forschungsleistung erbracht werden, die diese Thesen endgültig einordnet. Für die neuere und neueste Geschichte der Gesellschaftsspiele steht insgesamt noch viel wissenschaftliche Arbeit und Forschung aus. Aus diesem Grund schließt sich am Ende des Beitrags eine Auflistung ausgewählter Institutionen an, die sich mit dem Sammeln und Erforschen von Gesellschaftsspielbeständen in Deutschland beschäftigen.

Während die Entwicklung der Brettspiele in der BRD mithilfe von dokumentierten Spielbeständen und einigen wenigen Publikationen zwar noch nicht endgültig erschlos-

1 Max J. Kobbert: Kulturgut Spiel, hrsg. von Karin Falkenberg (= Schriftenreihe der Museen der Stadt Nürnberg, Bd. 17, hrsg. von Ingrid Bierer), Nürnberg 2019, S. 82.

sen, aber immerhin nachvollziehbar ist, können über die Evolution der Gesellschaftsspiele in der DDR bisher kaum differenzierte Aussagen getroffen werden, da fundierte Quellen und Analysen fehlen. Zwar existiert seit 2014 dank des Privatsammlers Rudolf Rühle und des SPIELEMuseum Chemnitz e. V. ein umfangreiches Lexikon über erschiene Spiele der DDR,² bislang fehlen aber auf dessen Dokumentation aufbauende detaillierte Untersuchungen zu einzelnen Spielen, Genres und spielmechanischen Entwicklungen, aus denen wiederum gesellschaftliche und politische Einordnungen des Brettspiels in der DDR erfolgen könnten.

Spielermarkt

Der Spielermarkt in der BRD wuchs über die 1970er- und 1980er-Jahre hinweg stetig, was sich an den Inventarisierungszahlen des Deutschen Spielearchivs ablesen lässt.³ Während in den Beständen für die 1970er-Jahre insgesamt knapp 800 veröffentlichte Neuerscheinungen in der BRD verzeichnet sind, sind es in den 1980er-Jahren schon über 1600. Für den gesamtdeutschen Spielermarkt der 1990er-Jahre sind bereits über 4700 Neuerscheinungen verzeichnet. Die Dokumentation dieser Spielneuheiten mehrerer Jahrzehnte ist zwar nicht lückenlos, aber doch umfangreich. In relativen Zahlen lässt sich die Tendenz erkennen, dass der Gesellschaftsspielermarkt der BRD bis dato einen stetigen Zuwachs verzeichnete – im Verlauf der 1970er- bis in die 1980er-Jahre hinein ist immerhin eine Verdopplung der dokumentierten Veröffentlichungen erkennbar.

Einhergehend mit dieser Entwicklung kann bereits seit den 1960er-Jahren eine stetig wachsende Zahl an Spielen von Autorinnen und Autoren verzeichnet werden,⁴ die sich an ein erwachsenes oder altersgemischtes Publikum richteten, das bis dahin nur auf eine kleine Auswahl an Brettspielklassikern wie Schach oder Backgammon zurückgreifen konnte. Neben Kinder- und Familienspielen, die weiterhin einen großen Teil des Spielersortiments der BRD ausmachten, gelangten nun Themen und Spielregeln mit einer anderen Komplexität und Ästhetik auf den Spielermarkt. Stellvertretend seien an dieser

2 Rudolf Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR. »Mit der Wende kam das Ende«. Lexikon, hrsg. vom Deutschen SPIELEMuseum e. V., Chemnitz 2014.

3 Das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg wurde mit einem Sammlungsfokus auf in Deutschland erschienene Gesellschaftsspiele ab 1945 angelegt. Bis Ende der 1990er-Jahre bemühte sich Bernhard Thole um eine möglichst vollständige Aufnahme von Neuheiten, es ist aber davon auszugehen, dass die Sammlung keinen lückenlosen Überblick über alle Spielerscheinungen früherer Jahrzehnte geben kann. Ab den 2000er-Jahren wurde aufgrund der massiv steigenden Zahl der Neuerscheinungen und der Überführung der Sammlung nach Nürnberg als öffentliche Teilsammlung der Museen der Stadt zu einer repräsentativen Aufnahme von etwa 400 Neuheiten pro Jahr übergegangen.

4 Die Deutsche Spieleautoren Zunft (SAZ) setzt sich als Interessenverband seit 1991 dafür ein, die Rechte von analogen Spieleentwicklerinnen und -entwicklern zu stärken. Damit geht die Nennung der Spieleautorinnen und -autoren einher, die die Wertigkeit und die Schöpfungshöhe des Spielerfindens mit der Leistung von Buchautorinnen und -autoren gleichstellt. Siehe SAZ: Unser Selbstverständnis als Spieleautor*innen, in: <https://www.spielautorenzunft.de/selbstverstandnis.html> (ges. am 6. April 2020).

Stelle die »Buchspielserien«, etwa der Verlage 3M und Pelikan, genannt. Das Schachtel-design dieser Gesellschaftsspiele war so angelegt, dass sie sich aufrecht – wie Bücher – ins Regal stellen ließen. Das auf Erwachsene ausgerichtete Design dieser Buchspiele verdeutlicht eine neue Wertigkeit und Wahrnehmung des Brettspiels: das Spiel als Kulturgut, dem Buch ebenbürtig, bereitwillig präsentiert in der hauseigenen Bibliothek.⁵

Mit dem Zuwachs der Neuheiten und der zunehmenden Varianz der Gesellschaftsspiele in der BRD ging 1978 die Gründung des Vereins »Spiel des Jahres« einher, der seit 1979 jährlich von einer Fachjury bestimmte Neuerscheinungen zum besten Spiel des Jahres kürt.⁶ Die Gründung der »Internationalen Spieletage« in Essen 1983, die heute weltgrößte Besuchermesse für Gesellschaftsspiele,⁷ rückte die Spielenden in den Mittelpunkt und das Gesellschaftsspiel erreichte damit eine breitere Öffentlichkeit.⁸

Neben den schon vor dem Zweiten Weltkrieg bestehenden Spielprinzipien etablierten sich sowohl für Kinder und Familien als auch für Erwachsene weitere Genres und Spielmechaniken. Die Sammlung des Deutschen Spielearchivs verzeichnet unter anderem eine wachsende Vielfalt an narrativ orientierten Spielen in den Bereichen Abenteuer, Science-Fiction und Fantasy, denen oftmals eine Kombination von bekannten Spielmechaniken zugrunde liegt. Als Beispiel sei hier Alexander Randolphs Spiel »Sagaland« genannt, erschienen 1981 beim Ravensburger Spielverlag. Es kombiniert das Genre des Start-Ziel-Spiels mit dem Genre der Denk- und Merkspiele sowie einem Märchen-Narrativ. So erzeugte es eine neue Spielmechanik. Die Spielenden steuern ihre Figur mittels Würfel auf einem Spielbrett und sind gleichzeitig auf der Jagd nach Märchenattributen, deren Abbildungen auf der Unterseite von auf dem Spielbrett verteilten Bäumen und dazu passenden Spielkärtchen auftauchen. Sie bewegen sich dabei nicht klassisch vom Start zum Ziel, sondern frei über die einzelnen Spielfelder und Abzweigungen.

Leider existieren in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs kaum Hinweise auf Verkaufs- und Distributionszahlen der Gesellschaftsspiele, sodass über die Entwicklung dieser Zahlen keine fundierte Aussage getroffen werden kann. Jedoch lässt sich der Erfolg bestimmter Spiele – so auch der von »Sagaland« – von der Dauer ihres Erscheinens und von entsprechenden Wiederauflagen ableiten. »Sagaland« gehört immer noch zum Ravensburger Verlagsprogramm und ist in mehreren Auflagen erschienen. Aufgrund seines innovativen Spielprinzips wurde es 1982 vom Verein Spiel des Jahres mit dem Hauptpreis ausgezeichnet.

5 Die genannten Buchspielserien sind Bestandteil der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg und können auf Anfrage eingesehen werden.

6 Jürgen Herz: Geschichte – Spiel des Jahres (o. D.), in: <https://www.spiel-des-jahres.de/geschichte/> (ges. am 6. April 2020).

7 Siehe Hendrik Breuer: »Da sind schon Freundschaften fürs Leben entstanden.« Brettspielmesse in Essen, 24. Oktober 2019, in: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/spiel-2019-internationale-spiel-etage-locken-hunderttausende-nach-essen-a-1292533.html> (ges. am 6. April 2020).

8 Die jährlich Ende Januar stattfindende Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg war und ist bis heute eine reine Fachbesuchermesse. Dementsprechend ist die Entwicklung der Internationalen Spieletage in Essen als Besuchermesse hier deutlich zu unterstreichen.

Weiter erschienen Gesellschaftsspiele, die nicht länger auf bekannten Spielmechaniken aufbauten, sondern grundlegend neue Ansätze aufzeigten. Das 1986 ebenfalls bei Ravensburger erschienene »Verrückte Labyrinth« von Max Kobbert verwandelte das bisher nur statisch gedachte Spielbrett mithilfe von 34 variabel auf dem Spielbrett auslegbaren und verschiebbaren Wegeplättchen in ein sich mit jedem Spieldurchgang neu zusammensetzendes Labyrinth, das auch während des Spielverlaufs permanent verändert wird. Laut Angabe des Ravensburger Spielverlags und des Spieleautors selbst wurde »Das verrückte Labyrinth« in 60 Sprachen übersetzt und über 13 Millionen Mal verkauft.

Für die Spielelandschaft der DDR der 1960er- bis 1980er-Jahre lassen sich dagegen nicht so sichere Aussagen treffen. Insgesamt sind etwa 300 DDR-Spiele in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs dokumentiert, die meisten davon jedoch nur mit den nötigsten Grunddaten und ohne weiterführende Informationen erfasst. Oftmals fehlen Jahreszahlen und Erscheinungszeiträume. Rühles eingangs erwähntes Lexikon umfasst hingegen etwa 2000 Spieltitel aus der Spieleproduktion in der SBZ und DDR über etwa 40 Jahre hinweg.⁹

Ausgehend von diesen bekannten Neuerscheinungen definiert Peter Lemcke, der Gründer des SPIELEMuseums Chemnitz, mehr als 80 Prozent dieses Bestands als Kinderspiele.¹⁰ Außerdem führt er an, dass ebendiese Spiele vorwiegend als Lernspiele im Sinne einer sozialistisch geprägten Erziehung gedacht waren. War das Gesellschaftsspiel in der DDR also vor allem Zeitvertreib für Kinder und erzieherisches Mittel, aufgeladen mit sozialistischen Idealen und Bezug zum Leben in den staatssozialistischen Ländern?

Beim Durchforsten der DDR-Spielbestände im Deutschen Spielearchiv Nürnberg irritierte ein Suchtreffer in der Datenbank mit dem Namen »Spiel des Jahres«. Tatsächlich bezieht sich der Treffer nicht auf den bundesdeutschen Verein, der auch heute noch seinen jährlichen Spielepreis vergibt, sondern auf ein 1983 beim VEB Spielzeug-Elektrik Meiningen erschienenen elektronisches Spielequiz.¹¹ Eine frühere Ausgabe war bereits um 1978 erschienen. Mit zwei Kontaktstäben werden die auf Einlegeblättern stehenden Fragen und die dazu passenden Antworten markiert. Bei richtiger Antwort leuchtet ein Lämpchen auf, bei falscher nicht.¹² Während mit dem »Spiel des Jahres« 1979 in der BRD David Parletts gekürtes »Hase und Igel« gemeint war, konnten die Spielenden in der DDR mit dem elektronischen Frage-Antwort-Quiz »Spiel des Jahres« und den dazugehörigen Einlegeblättern die Deutsche Demokratische Republik, ihre wichtigsten Bauwerke, die Nationale Volksarmee, die Urlaubsziele innerhalb der Staatsgrenzen oder die Pionierorganisation »Ernst Thälmann« kennenlernen. Dabei ist natürlich fraglich, ob ein solches Spiel in den Familien regelkonform gespielt wurde; über die tatsächliche Spielpraxis in der DDR ist wenig bekannt, genauso wenig über die Verkaufszahlen und die

9 Siehe Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR (Anm. 2).

10 Siehe J. Peter Lemcke: Spiele in der SBZ und der DDR oder Sind Spiele gefährlich? (= Begleitschrift zu Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR [Anm. 2] n.pag.).

11 Siehe Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR (Anm. 2), S. 102.

12 Sowohl in der BRD als auch in der DDR wurde diese Spielmechanik für elektronische Quizspiele verwendet.

Verkaufsanlässe. Dennoch: Was Ende der 1970er-Jahre in der BRD der Preis einer unabhängigen Fachjury zur Förderung des diversen Spielmarkts war, sollte nach dem Willen der DDR-Führung ein Lernmedium für Staatstreue und den Sozialismus sein; ein Lernmedium, das – so stand es bereits in der Spielanleitung – »die Würdigung der großen Leistungen der Werktätigen unserer Republik auf allen Gebieten unseres täglichen Lebens« als Hauptanliegen deklarierte.¹³ Spaß am Spielen schien dabei nebensächlich, lediglich der Wunsch nach »lehrreicher Unterhaltung« wurde den Spielenden mit auf den Weg gegeben.¹⁴

Die unterschiedlichen Formen von »Spiel des Jahres« weisen auf zwei unterschiedliche Funktionen des Spiels in Ost und West hin: Im Osten fungierte es als Mittel zum Zweck, als Erziehungsmittel der Obrigkeit, im Westen erfüllte es den zweckfreien Spielspaß und war mit immer wieder neuen Spielideen das genaue Gegenteil. Noch einmal sei aber darauf hingewiesen, dass intendierter Zweck und tatsächliche Spielepraxis sich nicht zwangsläufig decken müssen. Das »Spiel des Jahres« im Osten kann also als ein deutliches Beispiel politisch intendierter Spiele in der DDR gesehen werden, soll aber keinesfalls zu der absoluten Annahme führen, dass alle in der DDR produzierten Spiele mit einer politischen Motivation entwickelt und schon gar nicht gespielt worden sind, oder dass in der BRD gleichzeitig alle Spiele als unverfänglich und rein auf den Spaß orientiert einzuordnen wären. Vielmehr lassen auch die Beiträge von Martin Thiele-Schweiz und Maren Röger in diesem Band erkennen, dass sich Brettspiele sowohl in der DDR als auch in der BRD in gesellschaftliche Zusammenhänge und politische Entwicklungen einordnen lassen.

Als ein Beispiel für eine gewissermaßen politisch motivierte Spielelegattung der BRD sollen hier kurz die umweltpolitischen Gesellschaftsspiele der 1970er- und 1980er-Jahre genannt werden, die im Deutschen Spielearchiv dank der umfangreichen Sammlung Uwe Mölters gut dokumentiert sind. Diese Art von Spielen nahm direkten Bezug auf die Spannungen zwischen dem aufkommenden und teils politisch geförderten Umweltbewusstsein einerseits und den durch Wirtschafts- und Wohlstandswachstum verursachten Umweltbelastungen in diesen Jahrzehnten andererseits. Manche dieser Spiele verfügen über innovative Spielmechanismen, lassen sich jedoch keineswegs nur auf den Spielspaß reduzieren. Teilweise erschienen umweltpolitische Spiele bei großen Spielverlagen, wie 1984 »Ökolopoly« beim Ravensburger Spielverlag oder »Sauerbaum« beim Herder Verlag, das 1988 sogar einen Sonderpreis der Spiel-des-Jahres-Jury für seinen kooperativen Spielmechanismus erhielt. Größtenteils handelt es sich aber um Ausgaben von Klein- und Kleinstverlagen, die vermutlich in einer sehr geringen Auflagenzahl erschienen, so zum Beispiel »Wenn es leckt ...« aus dem Jahr 1985 vom Ökotopia Spielvertrieb und Verlag, in dem die Spielenden in einer Art Rollenspiel einen fiktiven Giftmüllskandal aufklären mussten.

13 Auszug aus der Spielanleitung zu »Spiel des Jahres«, VEB Spielzeug-Elektrik Meiningen 1983. Sammlung des Deutschen Spielearchivs, Inventarnummer 6907.

14 Ebd.

Darüber, wie sich die Spielediversität der DDR konkret über die Jahrzehnte entwickelte, können bis dato nur wenige Aussagen getroffen werden. Am Beitrag Maren Röggers in diesem Band, der sich mit Brettspielen als »kartonierten Möglichkeitsräumen« beschäftigt, lassen sich Tendenzen erkennen. Die Autorin nimmt insbesondere die Genres Reisespiele, Kriegsspiele und Wirtschaftsspiele in den Blick.

Spielkopien

DDR-Spieleverlage übernahmen gezielt erfolgreiche Spiele und Spielmechanismen aus der BRD in ihre Produktion. An zwei Beispielen aus der Sammlung des Deutschen Spielearchivs soll darauf näher eingegangen werden. 1959 erschien bei Ravensburger das Spiel »Memory«, ein Spielprinzip, das zwar schon lange bekannt, aber noch nicht standardisiert war. Es entwickelte sich über die Jahre zum Verkaufsschlager mit denkbar einfachen Regeln: Aus verdeckt ausgelegten und einzeln aufgedeckten Kärtchen müssen passende Bildpaare gefunden werden. 1976 erschien bei Spika mit »Merk-Fix« eine standardisierte DDR-Variante.¹⁵ Eingestreut in die Merkkärtchen mit Tieren und Alltagsgegenständen fanden sich der Kreml, die Matroschka oder der Rote Stern. Beide Spiele, »Memory« und »Merk-Fix«, erschienen ohne die Nennung einer Spieleautorin oder eines Spieleautors, schließlich existierten Memospiele dieser Art schon vor dem Zweiten Weltkrieg. In diesem Fall ist es also schwer, bei »Merk-Fix« von einem tatsächlichen Plagiat zu sprechen, es handelt sich wohl eher um eine Adaption und Reaktion auf den Erfolg von »Memory«. Das Spiel ließ sich mit einfachen Materialien herstellen und die Bilderwelt war spezifisch auf das »Spieluniversum DDR« anpassbar.

Beim Spiel »Denk-Fix!«, dem zweiten Beispiel, könnte dagegen bei genauerer Betrachtung von einem Plagiatsfall ausgegangen werden. In den 1950er-Jahren erlebten Frage- und Antwort-Spiele eine Renaissance; insgesamt griff man nach dem Zweiten Weltkrieg auf Vorkriegs-Spielmechaniken und Spielformen zurück. 1953 wurde vom Nürnberger Spieleverlag Spear-Spiele das Spiel »Denk-Fix!« in einer mehrsprachigen Ausgabe erneut aufgelegt.¹⁶ Das Spielprinzip erinnert an Stadt-Land-Fluss. Über Fragekärtchen suchen die Spielenden bestimmte Begriffe, wie eine Blume, ein Gericht oder einen Fluss. Mit einer Drehscheibe wird der jeweils gültige Anfangsbuchstabe ermittelt. Wer am schnellsten einen gültigen Begriff nennt, bekommt den Punkt. Zur etwa gleichen Zeit erschien bei der VEB (K) Druck und Verpackung Dresden das Frage-und-Antwort-Spiel »Schlau-

15 Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR (Anm. 2), S. 129.

16 Das Spielprinzip von »Denk-Fix!« existierte bereits deutlich früher. In den 1920er-Jahren ist es als »Blitzschnell« beim vom Spear-Spieleverlag übernommenen Dondorf-Verlag erschienen. Eine ähnliche Variante existierte in den 1930er-Jahren mit »Antworte schnell« beim Spieleverlag Klee. Erste »Denk-Fixe« im Spear-Verlagsprogramm stammen aus den 1930ern; siehe Helmut Schwarz/Marion Faber: Die Spielmacher. J. W. Spear & Söhne – Geschichte einer Spielefabrik (= Schriften des Spielzeugmuseums Nürnberg, Bd. II), Nürnberg 1997, S. 69 und 174 f.

meier«,¹⁷ deutlich günstiger produziert, vom Prinzip her aber gleich, inklusive der Buchstaben-Drehscheibe. Während die Originalausgabe den Spieleautor nicht angibt, nennt die DDR-Variante als Autor und Gestalter Kurt Brandes, Kunstlehrer im sächsischen Großenhain. Die große Frage ist: Hat er oder hat er nicht das originale »Denk-Fix!« für die DDR übertragen? Interessant ist, dass sich viele unverfängliche Fragekärtchen gleichen, es aber doch kleine, feine Unterschiede zwischen der Ost- und West-Variante gibt: So fehlen im DDR-Plagiat die beiden Fragekärtchen aus der West-Variante, die »Ein Wort aus der Bibel« suchen und fragen: »Wohin möchtest du reisen?«. Stattdessen fragt der »Schlaumeier«: »Was gibt es im Warenhaus?« und »Was hörst du im Rundfunk?«. »Merk-Fix!« und »Schlaumeier« stehen zusammen mit ihren BRD-Pendants als Beispiele dafür, dass Spieletrends aus der BRD auch in der DDR wahrgenommen wurden, es dem System aber ein Anliegen war, diese Ideen in sozialistisch-konforme Spielvarianten zu übertragen.

Gelangten in der DDR produzierte Spiele und Spielideen auch in die BRD oder ins westliche Ausland? Dazu lässt sich anhand der Sammlung des Deutschen Spielearchivs keine fundierte Aussage treffen. Hier sei lediglich auf eine Erklärung hingewiesen, warum es überhaupt DDR-Spiele in der Sammlung des Spielearchivs gibt: Der Gründer des Deutschen Spielearchivs und Erste Vorsitzende des Spiel des Jahres e. V., Bernward Thole, gibt an, dass er bereits in den 1980er-Jahren während eines Urlaubs in Dänemark mit aus seiner Perspektive unverfänglichen und verhältnismäßig hochwertig produzierten DDR-Spielen in Berührung gekommen ist.¹⁸ Er erwähnt unter anderem ein Feuerwehrspiel, bei dem mithilfe von Kärtchen ein Feuerwehrschauch bis zum Brandherd gelegt werden musste.¹⁹ Es ist davon auszugehen, dass Thole sich hier auf das Spiel »Ran!«²⁰, 1982 bei Plasticart (Kombinat Plasticart Annaberg-Buchholz) erschienen, bezieht, dem ebenjenes Spielprinzip zugrunde liegt. Auf verdeckt gezogenen Kärtchen sind Teile eines Feuerwehrschauchs abgebildet, die auf einem Spielplan mit leeren Feldern so aneinandergereiht werden müssen, dass der Schlauch durch alle Felder des Spielplans verläuft. Dass dieses Spiel tatsächlich bewusst für den Verkauf ins Ausland produziert wurde und wie es nach Dänemark gelangte, ist nicht belegt. Tatsache ist, dass über Thole Stück für Stück, jedoch nicht systematisch, auch DDR-Spiele ihren Weg in die Sammlung des Deutschen Spielearchivs fanden, das er in Marburg als Forschungs- und Dokumentationsstelle des Spiel des Jahres e. V. mitbegründet hatte.

17 Die Ausgabe des »Schlaumeier«-Exemplars im Deutschen Spielearchiv stammt von 1954. Zuvor im Programm von Walter Flehsig, 1952 mit Drehscheibe auf einem Start-Ziel-Spielfeld. Spätere Ausgabe von 1959 bei Spielermännlein. Nachdruck der Auflage von 1952 aktuell im wieder gegründeten Verlag Spika GmbH.

18 Bernward Thole: Dem Homo Ludens eine Gasse, in: Michael Geithner/Martin Thiele (Hg.): Nachgemacht. Spielekopien in der DDR, Berlin 2013, S. 110.

19 Ebd.

20 »Ran!« wird erwähnt bei Rühle: Die Deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR (Anm. 2), S. 106. Ein Exemplar befindet sich in der Sammlung des Deutschen Spielearchivs Nürnberg (Inventarnummer 827).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in den 1970er- und 1980er-Jahren sowohl in der BRD als auch in der DDR Spiele unterschiedlicher Genres und mit verschiedenen Intentionen entstanden sind. Ein Transfer von Spielideen von der BRD in die DDR ließ sich anhand von ausgewählten Beispielen belegen, der Transfer von Spielen und Spielideen der DDR in die BRD konnte nur sporadisch festgestellt werden. Hier wäre weitere Detailforschung notwendig, um fundiertere Aussagen treffen zu können.

Sicherlich können die in diesem Beitrag aufgeführten Spiele und damit verbundenen Erkenntnisse nur einen Impuls zur interdisziplinären wissenschaftlichen Auseinandersetzung und der dringend notwendigen Aufarbeitung zu Gesellschaftsspielen im Staatssozialismus liefern. Dass die Thematik auch internationale Relevanz hat, durfte das Deutsche Spielearchiv in Nürnberg erst kürzlich erfahren: Das Vassar College aus New York besuchte das Archiv mit einem Studienkurs für einen zweitägigen Forschungsaufenthalt. Eines der Schwerpunktthemen waren Spiele aus der DDR und die bis heute anhaltende Ostalgie in Spielen. So erregte der 2016 wiedergegründete ehemalige DDR-Spieleverlag Spika,²¹ der inzwischen einige DDR-Spiele im Reprint aufgelegt hat, große Aufmerksamkeit bei den Studierenden und Dozenten. Einige Vorlagen für seine Wiederauflagen fand Spika auch im Deutschen Spielearchiv.

Recherchemöglichkeiten für Gesellschaftsspiele

Abschließend soll noch auf bestehende Recherchemöglichkeiten in der Spielforschung eingegangen und einige Anlaufstellen zur wissenschaftlichen Recherche für Gesellschaftsspiele erwähnt werden. Vorab sei jedoch noch auf eine grundsätzliche Problematik hingewiesen, die die Forschung zum Gesellschaftsspiel grundlegend erschwert: Brettspiele sind per Gesetz (noch) kein Kulturgut bzw. nicht als solches klassifiziert.²² Das ist zum einen problematisch für Spieleautorinnen und -autoren, da sie somit keinen so umfangreichen Urheberrechts- und Patentschutz genießen wie dies etwa bei Buchautorinnen und -autoren der Fall ist. Zum anderen fallen Gesellschaftsspiele durch diesen Umstand nicht in den Sammlungsauftrag der Deutschen Nationalbibliothek und werden von ihr nicht systematisch klassifiziert und erfasst. Somit gestaltet sich die wissenschaftliche Recherche zum Gesellschaftsspiel als schwierig, denn es existieren viele museale und private Einzelbestände, die nicht katalogisiert zusammengeführt und durchweg erfasst worden sind, geschweige denn zusammenhängend online recherchierbar wären.

21 Siehe Homepage der Spika GmbH: <https://spika-verlag.de> (ges. am 30. April 2020).

22 Auf Basis eines gemeinsam gestellten Antrags von Tom Werneck (Bayerisches Spielearchiv Haar) und Karin Falkenberg (Spielzeugmuseum Nürnberg) wurde im Dezember 2019 die »Förderung von Brettspielen« in das »Register guter Praxisbeispiele« zum Erhalt des immateriellen Kulturerbes aufgenommen: ein erster wichtiger Meilenstein für die Anerkennung des Gesellschaftsspiels als Kulturgut. Siehe Pressemitteilung des Bayerischen Spielearchivs Haar vom 21. Dezember 2019: <https://spiele-archiv.de/index.php/de/pressemitteilungen/22-foerderung-von-brettspielen-im-register-guter-praxis-beispiele-zum-erhalt-des-immateriellen-kulturerbes> (ges. am 30. April 2020).

Eine Notwendigkeit, die das Deutsche Spielearchiv und das zukünftige Haus des Spiel(en)s als Forschungsgrundlage ansehen, ist es, eine bessere Recherchierbarkeit für das Spiel zu ermöglichen sowie auf die erforderliche Anerkennung als Kulturgut hinzuwirken. Dabei ist es essentiell, auch die vielen Privatsammlerinnen und -sammler zu berücksichtigen, die als Laienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler wertvolle Impulse geben können und ihre Sammlungsschwerpunkte teils akribisch aufgearbeitet haben. Als einer von vielen sei hier Rudolf Rühle genannt, Ehrenvorsitzender der Europäischen Spielesammler Gilde. Er hat seine über 18 000 Gesellschaftsspiele, darunter zahlreiche aus der sowjetischen Besatzungszone und der DDR, erst jüngst dem Deutschen Spielmuseum Chemnitz e. V. vermacht.²³ Eine sukzessive Erschließung dieser Bestände nach musealen Standards ist der nächste Schritt.

Das Deutsche Spielearchiv verfügt über eine kleine inventarisierte Sammlung an DDR-Spielen und einen Gesamtbestand von über 30 000 Gesellschaftsspielen sowie eine Präsenzbibliothek mit spielbezogener Literatur.²⁴ Der Sammlungsschwerpunkt liegt dabei auf Spielen ab 1945. Die Museen der Stadt Nürnberg, zu denen das Spielearchiv seit 2010 gehört, arbeiten aktuell an einer Onlinestellung ihrer Bestände. Ergänzt wird der reiche Brettspielbestand in Nürnberg durch die Spielzeugsammlungen des Germanischen Nationalmuseums und des Spielzeugmuseums Nürnberg.

Weitere Recherchemöglichkeiten zum Gesellschaftsspiel allgemein bieten unter anderem die folgenden Institutionen und Vereine:²⁵

- Das als Verein geführte Bayerische Spielearchiv mit etwa 14 000 Gesellschaftsspielen und einer Fachbibliothek will seine Bestände sukzessive über die Online-Plattform *boardgamegeek.com* zugänglich machen und ermöglicht Recherchebesuche auf Anfrage.²⁶
- Erst kürzlich übernahm das Institut für Ludologie die Spielesammlung Dagmar de Cassans aus Wien.²⁷ Sie soll im Schloss Altenburg in Sachsen erschlossen werden und dort zu Forschungszwecken zur Verfügung stehen. Außerdem entsteht eine Onlinedatenbank, die den Bestand zugänglich machen soll. Im Schloss Altenburg ist bereits ein Spielkartenmuseum ansässig.

23 Deutsches Spielmuseum, in: Chemnitz e. V.: <https://www.deutsches-spielmuseum.eu> (ges. am 30. April 2020).

24 Deutsches Spielearchiv Nürnberg, in: <https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/> (ges. am 30. April 2020).

25 Kein Anspruch auf Vollständigkeit. Die Aufzählung beschränkt sich auf sammelnde Institutionen mit umfangreicheren Brettspielbeständen in Deutschland.

26 Deutsches Spielearchiv Haar e. V., in: <https://spiele-archiv.de/index.php/de/> (ges. am 30. April 2020).

27 Institut für Ludologie, in: <https://www.ludologie.de/spielforschung/spielesammlungen/> (ges. am 30. April 2020).

- In der Europäischen Spielesammler Gilde (ESG e. V.) organisieren sich private Sammlerinnen und Sammler mit unterschiedlichsten Sammlungsthemen.²⁸ Auf Anfrage vermittelt die ESG bei fachlichen Fragen die entsprechenden Kontakte innerhalb des Vereins.
- Für Anfragen zur Geschichte und Entwicklung des Spielmarkts und von Spielere trends könnten der Verein Spiel des Jahres,²⁹ das Unternehmensarchiv der Nürnberger Spielwarenmesse³⁰ und der Deutsche Verband der Spielwarenindustrie e. V.³¹ Informationen liefern.
- Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus dem Bereich der Spielforschung kommen unter anderem bei den jährlichen Fachtagungen der Spieleentwicklung der Spiele-Autoren-Zunft³² sowie bei den International Board Game Studies zusammen, einem wissenschaftlichen und interdisziplinären Colloquium, im Rahmen dessen immer wieder neueste Impulse aus der Spielwissenschaft vorgestellt werden. In regelmäßigen Abständen veröffentlicht die Board Game Studies Association Fachbeiträge in einem Onlinejournal.³³

Um all diese Einzelbestände und Informationen zusammenhängend und kontextualisiert zugänglich zu machen, wäre die Einführung einer Metadatenbank mit wissenschaftlichem Anspruch für Spielbestände und weiterführenden Dokumenten, wie Spielkatalogen, Rezensionen und Literatur ein nächster großer und sinnvoller Schritt, um die Spielwissenschaft zu unterstützen. Das Deutsche Spielearchiv setzt sich als kommunal getragene Institution zusammen mit seinen Netzwerk- und Kompetenzpartnerinnen und -partnern für eine transparente Erschließung der für die Spielwissenschaft relevanten Bestände ein.

Um die Verquickung von Forschung und Spielpraxis aktiv zu fördern, soll im 6000 Quadratmeter großen Nürnberger Pellerhaus, dem Sitz des Deutschen Spielearchivs, bis 2025 ein neues und offenes Kulturzentrum entstehen: ein »Haus des Spiels«,³⁴ das sich als Hauptaufgabe allen analogen und digitalen Facetten des Kulturgutes Spiel widmet – ob wissenschaftlich, ökonomisch, gesellschaftspolitisch, künstlerisch, pädagogisch, sozial oder technologisch. Ausgangspunkt aller Aktivitäten, Fragestellungen und Lösungsansätze ist das Spiel. Das »Haus des Spiels« will ganzheitlich als aktiver Kommunikations- und Vernetzungsort in Sachen Spiel, vor allem aber als Inkubator für spielerische

28 Europäische Spielesammler Gilde e. V., in: <http://www.e-s-g.eu> (ges. am 30. April 2020).

29 Spiel des Jahres e. V., in: <https://www.spiel-des-jahres.de> (ges. am 30. April 2020).

30 Spielwarenmesse eG, in: <https://www.spielwarenmesse-eg.de> und <https://www.spielwarenmesse-eg.de/ueber-uns/historie/> (ges. am 30. April 2020).

31 Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e. V., in: <https://www.dvsi.de> (ges. am 30. April 2020).

32 Spiele-Autoren-Zunft e. V., in: <https://www.spieleautorenzunft.de> (ges. am 30. April 2020).

33 Board Game Studies Journal, in: https://content.sciendo.com/view/journals/bgs/bgs-overview.xml?language=en&tab_body=latestIssueToc-75061 (ges. am 30. April 2020).

34 Haus des Spiels, in: <https://museen.nuernberg.de/haus-des-spiels/> (ges. am 30. April 2020).

Prozesse und Angebote in die Stadtgesellschaft hinein wahrgenommen werden – als Partner, Impulsgeber und Plattform. Basis der Entwicklung dieses Hauses ist das Deutsche Spielearchiv als ein die Spielgeschichte bewahrendes Herzstück der Spieleuniversen vergangener und kommender Tage.

