

Kurze Erläuterungen

Spiele – eine alterslose Beschäftigung

Vielfach wird das Spielen als altersgemäße Beschäftigung von Kindern angesehen. Dabei verdeutlicht ein auch nur oberflächlicher Blick zurück in die Vergangenheit nicht nur in der Gesellschaft in Deutschland, dass alt und jung vor allem in der Familie in Städten das Spielen gerade auch mit speziellem Spielzeug gepflegt hat. Das Gesellschaftsspiel war zwar nicht für alle Tage gedacht, war aber gängiger Zeitvertreib an besonderen Tagen: an Festtagen wurde nicht nur Raum gegeben, sondern es wurden besonders wertvolle, hochgeschätzte Spiele aus den Schränken geholt, die aufgrund ihrer Materialien und Ausführung kostbarer Familienbesitz waren. Viele der bekannten, aber immer auch sehr aufwendig gearbeiteten Spiele sind - auffallend, aber aus der Kultur- und Sozialgeschichte erklärbar - als **Familien Spiele** deklariert.

Das ‚gemütliche‘ Spiel rund um den Wohnzimmertisch kann als Symbol für Zeiten gedeutet werden, in denen die Familien – vor allen Dingen in den Städten – sich auf das häusliche Leben zurückzogen, bürgerliche Lebensweisen pflegten, zu denen auch gehörten, dass Eltern sich statt des Dienstpersonals mit ihren Kindern sinnvoll und zum gemeinsamen Vergnügen beschäftigten.

Erziehungs- und Lernmittel

Unter den Theoretikern der richtigen Erziehung wurde (und wird bis heute) kritisch argumentiert, dass das Spielen im Gegensatz zum Arbeiten freiwillig, nützlich im Sinne von Lernen und Unterhalten, für die Entfaltung der geistigen und sozialen Fähigkeiten einen wichtigen Stellenwert haben muss. Gesellschaftsspiele dienen der lustigen, Spaß machenden Unterhaltung. Sie sind jedoch in bürgerlichen Kreisen immer auch Mittel zum nützlichen Vergnügen gewesen. Der Nutzen wurde aus den geistigen Anstrengungen gezogen, vorhandene Kenntnisse zu gebrauchen, um Probleme zu lösen, die in einem Spiel versteckt sind: die Ausdauer und die Anstrengung, sich für die Zeitspanne des verabredeten Spiels zu konzentrieren, gelten auch heute noch als gute Eigenschaft und Merkmal der Persönlichkeit; und das soziale Miteinander in Konkurrenz um Vorteile und letztlich auch Gewinn sowie das Handeln nach vorgegebenen Regeln lassen sich als wichtige Tugenden für den erfolgreichen Wettbewerb in einer von Konkurrenz geprägten Gesellschaft einstufen.

Gebrauchsgut und Ware

Die Kulturindustrie hat, nachdem die Handarbeit bei der Fertigung durch Maschinenarbeit ersetzt wurde: Schablonenkolorierung, Ausschneiden und –sägen, Heften, Klammern und kleben alle Register gezogen, um der massenhaft fabrizierten Ware eine besondere Note zu geben. Aufwendige Verpackung in Karton- und Spielplangröße, chromolithographierte Illustrationen sowohl des Kartondeckels als auch des Spielplans und der Spielkarten, aber auch die Gestaltung der Spielsteine wurde zum wesentlichen Unterscheidungsmerkmal: Zinnfiguren, gedrechselte Figuren und Setzsteine, Würfel aus Bein, Plastik oder Holz: alles wurde zum Gütekriterium und zum Unterscheidungs- bzw. Erkennungsmerkmal (wie auch das sich durchsetzende Firmenlogo!).

Verbrauchsmaterial oder Luxusartikel

Gesellschaftsspiele sind eine profitable Ware für eine vom Konsum und von der Freizeitbeschäftigung bestimmten Gesellschaft geworden. Viele Gesellschafts- oder Brettspiele sind als Gebrauchsgüter zerspielt worden, weil das Material bedingt strapazierfähig ist, weil sie von ‚unvorsichtigen‘, oft auch durch das Verlieren verärgerten Kindern unsachgemäß behandelt wurde, außerdem verloren viele Spiele ihre Attraktivität, weil sie nicht mehr interessant waren oder durch neue Produkte überholt wurden. Außerdem gab es Zeiten in der Geschichte, in denen das Spielen zu Hause wenig gepflegt wurde, die Art der Spiele, ihre Spielstruktur und ihr Erscheinungsbild alttümlich geworden war.

In den Vitrinen liegen Brett- oder Gesellschaftsspiele, die seit mehr als 100 Jahren von der Druck- und Papierindustrie gefertigt und von speziellen Verlagen verkauft worden sind. Als Papier billiges Material wurde, als der maschinelle Mehrfarbendruck die Produktion von Luxuswaren aus Papier und Pappe Brettspiele kostengünstig und in größerer Zahl herstellen ließen und als mehr und mehr Menschen in der modernen Gesellschaft über Freizeit verfügten, die nicht mehr mit Arbeit, sondern durch ernsthafte, aber nicht mehr existenzsichernde Beschäftigung ausgefüllt werden musste, entstanden viele Firmen, die Gesellschaftsspiele aus Papier, Pappe oder Holz, dazu die Würfel und die Spielfiguren aus Bein und Holz sowie die aus Zinn anfertigten. Wie anderes Spielzeug wurden auch die gängigen Spiele meist zu Weihnachten und – als man in bürgerlichen Kreisen auch die Geburtstage zu feiern begann – auch an Geburtstagen – damit übers ganze Jahr auf dem Markt der Waren der modernen Kulturindustrie bereitgehalten.

Renaissance des Gesellschaftsspiels

Die ausgestellten Spiele sollen für bestimmte Gruppen von Spielen stehen, die teils bis heute in immer neuem Design produziert werden, manche aber müssen als vergessene Güter der Alltagskultur gelten.

Die Spiele haben ihre eigene Ästhetik. Diese ist in der graphischen Gestaltung der Spielbretter, der Spielfiguren und nicht zuletzt der Kästen zu suchen. Oft ist die Struktur des Spiels, sind die Regeln gleich oder ähnlich, aber die Aufmachung mit der ansprechenden Oberfläche lassen gerade die inzwischen historisch gewordenen Spiele zu Beispielen eines Gebrauchsgutes werden, das einst mit anreizenden Aufmachern, Zusammenführen von gängigen Themen und Spielhandlungsmuster als Ware in Konkurrenz zu vergleichbaren Produkten anderer Firmen bestehen musste.

Bis dann in den 1960er Jahren eine Renaissance der Spielekultur mit komplexen Spielstrategien das Spielen am Tisch reformierte. Bis dann in den letzten Jahren die elektronischen Spiele populär wurde und das klassische Brettspiel nur etwas für kleine Gruppen von Enthusiasten geworden ist.