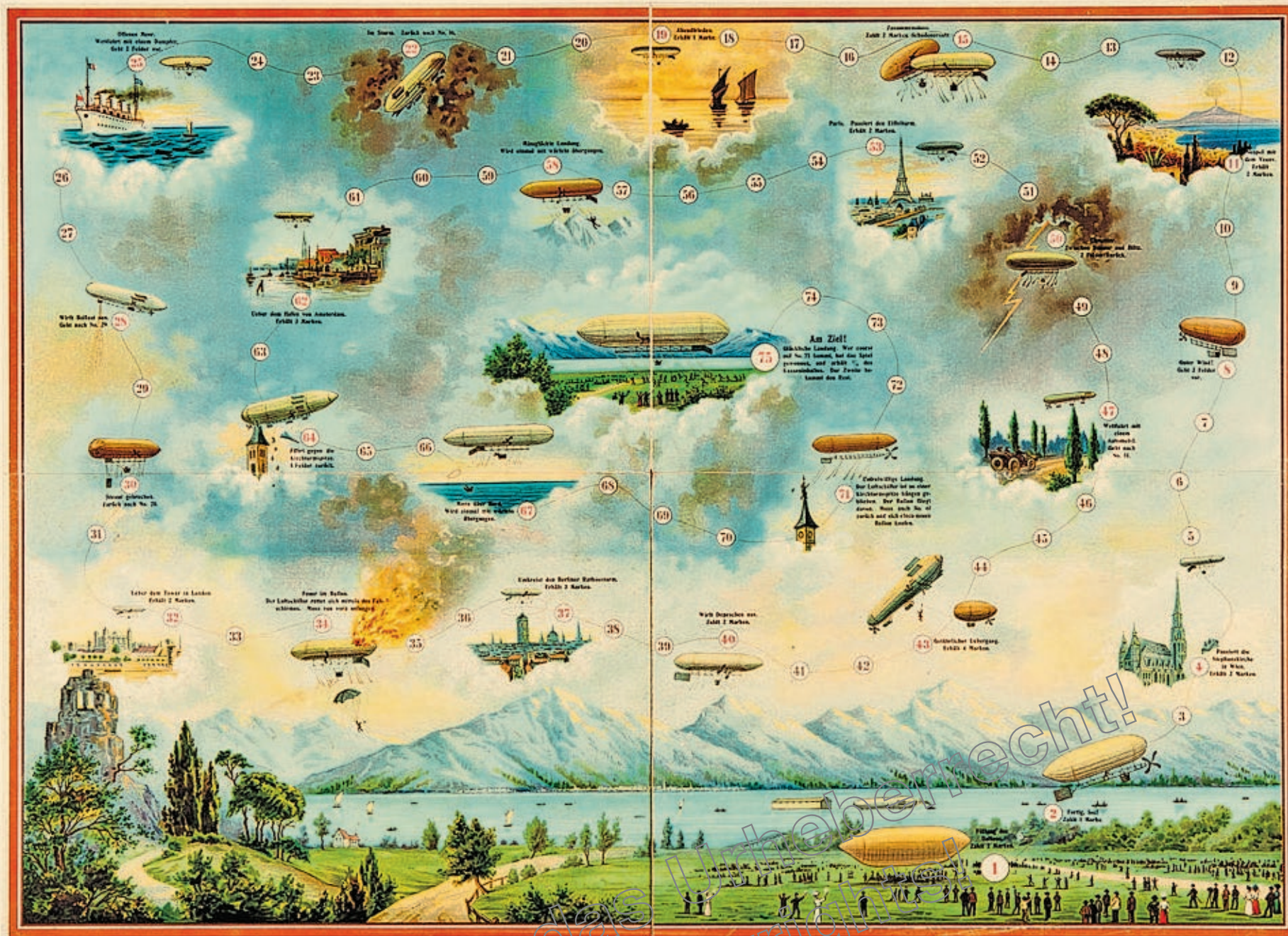


Wie die Giraffen zu ihren Hälsen kamen Seite 17

Die Münzsammlung der Kaiser Seite 18



derStandard.at/Forschung



Mit Landkarten-Brettspielen wie „Luftschiff“ wurden Fortbewegung und Technik gefeiert. Die Spieler begaben sich auf eine 75 Felder umfassende Reise, bei der diverse Sehenswürdigkeiten und Länder erkundet wurden. Eine Ausstellung in Graz widmet sich den gesellschaftspolitischen Dimensionen des Spielens.

Wie das Leben so spielt

Brettspiele wurden ab Mitte des 17. Jahrhunderts beliebt. Als Spiegel der Gesellschaft behandelten sie Themen wie Krieg, neue Technologien und Städtewachstum. Wie bei heutigen Computerspielen hatten Belehrungsversuche wenig Erfolg.

Robert Prazak

Wien/Graz – „Spielen ist eine elementare Kulturtechnik: Keine Gesellschaft, keine Kindheit ist ohne Spiele denkbar“, sagt Ernst Strouhal. Der Professor an der Universität für angewandte Kunst in Wien hat in seinem Buchs *Die Welt im Spiel*, erschienen 2015, 63 historische Landkartenspiele unter anderem hinsichtlich ihrer gesellschaftspolitischen Bedeutung betrachtet. Ab Donnerstag widmet sich eine gleichnamige Ausstellung im Graz-Museum diesen Spielen und ihrer Funktion als „Echo und Lautsprecher“ der jeweiligen Zeitemstände.

Ab Mitte des 17. Jahrhunderts wurden Brettspiele in Form von Landkarten beliebter. Diese Geografie- und Reisespiele hatten drei Vorbilder: erstens die Kebes-Tafeln, die nach einem griechischen Philosophen benannt waren und in der Renaissance als Allegorie des menschlichen Lebensweges dienten; zweitens Landkarten, die im 17. Jahrhundert populärer wurden; drittens Gänsepiele – das waren Laufspiele mit genau 63 Feldern, auf denen nach strikten Regeln gespielt wurde.

Das erste Geografiespiel stammt von dem französischen Kartografen Pierre Duval: In „Le Jeu du

Monde“ wurden Länder bereist, um schließlich Frankreich als Zielland zu erreichen. Parallel zur Neugier auf andere Länder und Kontinente stieg die Beliebtheit der Reisespiele in Europa, denn sie waren ein Ersatz für das Reisen selbst: Mit dem Finger auf der Landkarte konnten bekannte und unbekannte Regionen erkundet werden. Stets war eine politische Dimension dabei, zum Beispiel als Erklärung und Rechtfertigung des europäischen Expansionsdrangs.

Kolonialismus und Technik

Mit prächtigen Spielen wie „L'Orient“ oder „Elephant & Castle“ wurden die Ideen des Kolonialismus verbreitet. Im Gegenzug wurden Spiele bisweilen auch für die Verbreitung liberaler Ideen genutzt, so von Gegnern der Sklaverei. Später dienten Landkartenspiele der Auseinandersetzung mit der Großstadt als neuer, überwältigender Form des Zusammenlebens, etwa beim spielerischen Zustellen von Postsendungen in New York. Spiele huldigten zudem der Bewegung an sich, die wichtiger war als das Ziel selbst, sowie der Technik – etwa, wenn man mit einem Zeppelin oder in einer Rakete die Welt erkundete.

Spiele sind für Ernst Strouhal der „große Global Player“ der Kul-

tur- und Freizeitindustrie. Sie dienen schon allein deswegen als Spiegel der Gesellschaft, weil zur Auflagensteigerung jene Themen herangezogen wurden und werden, die zur jeweiligen Zeit als verkaufsfördernd galten. Wie der Krieg: Spiele, die soldatische Legenden oder Eroberungen erzählten, gingen aus Kriegen hervor.

Brettspiele funktionieren auf drei Ebenen: jener der Spielregeln (der Mechanik des Spiels), jener der Erzählungen, die sie transportieren, und jener der Bilder, die gezeigt werden. Wie Spiele politisch und pädagogisch wirken, hängt aber davon ab, wie sie tatsächlich gespielt werden. Ob Spiele also Kinder und Erwachsene tatsächlich belehren und erziehen können? Strouhal hat Zweifel: „Allerdings können Spiele einschüchtern, sie dringen in die intimen Bereiche der Familie ein.“

Kriegerische oder rassistische Propaganda in Spielform kann Angst machen. Das zeigt ein perfides Spiel aus den 1930er-Jahren: Vorbild war das harmlose und weitverbreitete Brettspiel „Fang den Hut“ gewesen. Es wurde in Dresden zum Spiel „Juden raus!“ umgewandelt. Der Hersteller rechnete mit großem Erfolg, doch die Nazis selbst lehnten das Spiel ab: Sie wollten nicht, dass man sich aus einem Thema, das für sie dermaßen wichtig war, einen Spaß machte. Nichtsdestotrotz wurde das Brettspiel immer wieder für Propagandaversuche genutzt. Die deutsche Terrororganisation NSU erfand Ende der 1990er-Jahre ein Spiel, das sich

„Monopoly“ zum Vorbild nahm und bei dem eine „judenfreie Stadt“ das Ziel war: „Pogromly“ wurde im Prozess gegen NSU-Mitglieder wie Beate Zschäpe im Jahr 2014 thematisiert.

Erfolgsstory „Monopoly“

„Monopoly“ selbst, zunächst als antikapitalistisches Spiel konzipiert, wurde vom Spielzeughersteller Parker Brothers als vager Erklärungsversuch des Kapitalismus zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten gemacht. Dabei ist das Spiel ungeeignet, Wirtschaftsvorgänge zu erklären. Ebenso wie bei seinen unzähligen Klonen – darunter das in Österreich populäre „DKT“ – ist fast ausschließlich der Würfel entscheidend für den Erfolg. Immerhin könnte das belehrend sein: Am Ende bleibt das Gefühl, nicht wirklich zu Erfolg oder Misserfolg beigetragen, sondern sich selbst etwas vorgespielt zu haben. Ein Umstand, der für das Spielen generell gilt: Nicht ich spiele das Spiel, das Spiel spielt mit mir – eine Art lustvoller Kontrollverlust und ein Gegenentwurf zu einer Umwelt, in der narzisstisches Agieren notwendig ist.

Das gilt dann wohl auch für Computerspiele. „Jede Jugendkultur hatte ihre eigene Mode, ihre eigene Droge und ihr eigenes Medium“, sagt Strouhal. Und so wie früher beispielsweise Comics das Medium der Wahl waren, sind dies heute Computerspiele – und als solches werden sie missverstanden und gefürchtet. Auch in ihnen ist eine politische Dimen-

sion stets sichtbar, selbst wenn vorwiegend über die Gewalt in Spielen diskutiert wird.

Bei der Internetkonferenz re:publica wurde kürzlich über die politische Bedeutung von Spielen und deren Möglichkeit zur politischen Erziehung debattiert – bisher sind die entsprechenden Ansätze überschaubar. Es gibt zwar vereinzelt Spiele, die sich mit aktuellen Themen wie Flucht und Migration oder mit historischen Ereignissen wie der Revolution im Iran („1979 Revolution: Black Friday“) befassen. Doch sonst dominiert massentaugliche Ware, an der sich immerhin ablesen lässt, was uns beschäftigt, wer die Regeln vorgibt und welche Themen im Verkauf der größten Erfolg versprechen: In Aufbauspielen wie „Civilization“ oder in den weitverbreiteten Shootern à la „Battlefield“ wird die Dominanz westlicher Lebenswelten und Wertvorstellungen sichtbar.

Während es in Computerspielen oft keine eindeutigen Regeln gibt oder diese erst nach und nach sichtbar werden, gelte für Brettspiele, dass diese die Welt simplifizieren, indem sie klare Regeln vorgeben, konstatiert Ernst Strouhal. Für Brett- und Computerspielen gleichermaßen gilt: Versuche der Belehrung und der Erziehung sind selten erfolgreich. „Wer im Spiel den Zeigefinger erhebt, kriegt den Mittelfinger zu sehen“, meint Strouhal.

Die Ausstellung „Die Welt im Spiel“ im Graz-Museum läuft von 19. Mai bis 5. September 2016.

Foto: Brandstätter-Verlag