

# Spielzeugritterburgen aus mediävistischer Sicht<sup>1</sup>

---

Oliver Auge

»Überall ist Mittelalter« – dieser zum Bonmot gewordene Buchtitel des 2011 verstorbenen Mittelalterhistorikers Horst Fuhrmann (\*1926), der auf die schiere Omnipräsenz mittelalterlicher Phänomene und Relikte in unserer Gegenwart abzielt,<sup>2</sup> gilt nicht zuletzt auch für die in immenser Zahl in den Kinderzimmern von Mädchen und Jungen vorhandenen Spielzeugritterburgen der unterschiedlichsten Hersteller. Die verwendeten Materialien – es handelt sich vor allem um Holz, Papier/Pappe, Kunststoff – und angebotenen Formen haben dabei eine beeindruckende Bandbreite. Indes ist die Geschichte der Spielzeugritterburg keineswegs allein auf unsere Tage beschränkt, in denen das Mittelalter bekanntlich boomt, was in unzähligen Ausstellungen, Mittelaltermärkten, Ritterspektakeln,<sup>3</sup> Reenactments,<sup>4</sup> Burgennachbauten (man denke z.B. an das imposante ehemalige »Play-« und nunmehrige »Magic Castle« in Seefeld im österreichischen Tirol<sup>5</sup>) und eben auch den verschiedensten Spielmöglichkeiten als kaum mehr wegzudenkenden Bestandteilen unserer modernen Freizeitgesellschaft seinen Niederschlag findet. Brett- und Kartenspiele, Puzzles, natürlich auch Erlebnis-Games im Rahmen der neuen Medien rekurren vielfach auf Bezüge zum Mittelalter.<sup>6</sup> Doch ist, wie gesagt, die Spielzeugburg viel, viel älter. So ist bezeugt, dass der 1273 in Bayonne geborene Alphonso, Earl of Chester, der bis zu seinem frühen Tod 1284 der englische Thronfolger war, eine Spielzeugburg mit Belagerungsmaschinen sein Eigen nannte<sup>7</sup> – eine Spielzeugritterburg also bereits im 13. Jahrhundert! Was damals allerdings gewiss noch eine Ausnahme darstellte und zuvorderst dem konkreten, gleichwohl

---

1 Mit Anmerkungen versehene und leicht veränderte Fassung des Vortrags, der am 15. November 2019 auf der Tagung »Mit Geschichte spielen« in Salzburg gehalten wurde.

2 Fuhrmann, 2010, insbes. 9.

3 Vgl. dazu etwa Hoffmann, 2005, insbes. 290–309.

4 Vgl. dazu Dray, 1995.

5 Vgl. dazu die Informationen unter <https://www.magic-castle.at> (05.03.2020).

6 Als beliebiges Beispiel sei verwiesen auf <https://www.monumente-shop.de/spiel-spass> (05.03.2020).

7 Alphonso, Earl of Chester. (2018). Abgerufen von [https://de.wikipedia.org/wiki/Alphonso\\_Earl\\_of\\_Chester](https://de.wikipedia.org/wiki/Alphonso_Earl_of_Chester) (05.03.2020) unter Verweis auf Prestwich, 1997, 127.

spielenden Erlernen des königlichen Kriegshandwerks diente, wuchs sich im Zuge der stark verbreiteten Ritterromantik des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts zu einer ersten großen Welle an Spielzeugritterburgen für den gesellschaftlich gehobenen adeligen oder bürgerlichen Nachwuchs aus.<sup>8</sup> Dieser ersten Konjunktur der Spielzeugburgen um die Wende vom 19. auf das 20. Jahrhundert folgten nach Tobias Hammerl zwei weitere Wellen in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg und in den 1970/80er Jahren, als nicht nur neue Medien wie Hörspiele oder Film und Fernsehen, sondern auch verbesserte Freizeit- und Reisemöglichkeiten das Mittelalter mit seinen Burgen – oder das, was man sich darunter gemeinhin vorstellte – noch viel stärker allgemein bekannt und präsent machten.<sup>9</sup> Und nicht zuletzt konnte sich die Allgemeinheit nun für ihre Kinder, vor allem – aber längst nicht nur – Söhne, solche Ritterspielzeugburgen auch wirklich leisten.

Die Geschichte der Spielzeugritterburg von ihren Anfängen bis zur Gegenwart ist meines Wissens bisher noch nicht geschrieben, also ein Desiderat, was meine folgenden Ausführungen zwangsläufig zu Prolegomena einer solchen Geschichtte macht. Keinesfalls aber ruhen sie auf dem Fundament tiefschürfender Studien auf. Hans-Heinrich Häffners Aufsatz über »Burgen in der modernen Freizeitgesellschaft« geht unter anderem auf »Burgen als Erlebniswelten« innerhalb der modernen Eventkulturen ein oder auf »Burgen als Kulisse«, erwähnt Spielzeugritterburgen aber mit keiner Silbe.<sup>10</sup> Und der ansonsten äußerst lesenswerte Sammelband »Die Burg im Blick. Volkskundliches zu einem populären Ort« liefert zwar viele wissenswerte Erkenntnisse zu Burgentourismus oder populärer Burgenrezeption,

---

<sup>8</sup> Zur Ritterromantik allgemein siehe Losse, 2013, 132-138; nicht eingesehen werden konnte leider die anscheinend relevante Arbeit von Losse, 1991. – Zu Spielen und Spielzeug um 1900 vgl. Budde, 1994, 199-200; Ernst und Ernst, 2000; Faber, 2013; siehe auch die Informationen zur Ausstellung »Burgen, Ritter, Märchen« bei Drößler. *Stimme.de*, 01.12.2005 (17.03.2020).

<sup>9</sup> Hammerl, 2018, 190: »Auch wenn an dieser Stelle die Genese von Spielwaren, welche auf dem Spielinhalt ›Ritterburg‹ basieren, nur stichprobenartig und holzschnittartig nachgezeichnet werden konnte, so zeichnete sich doch ab, dass dieser Spielinhalt drei Hochphasen hatte. Eine erste Konjunktur hatte die Ritterburg um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert. Dies überrascht nicht, schließlich ist die Zeit geprägt vom Historismus und einer starken Hinwendung zum Mittelalter. Nicht zuletzt sieht sich der 1871 gegründete neue deutsche Staat als Nachfolger des mittelalterlichen Reiches. Eine zweite Hochphase erlebt die Ritterburg nach dem Zweiten Weltkrieg. Krieg ist als Spielinhalt nicht mehr gefragt, die antagonistische Narration Ritterburg dient – ebenso wie Cowboy und Indianer – als Substitut. Eine dritte Hochphase kann man in den 1970er und 1980er Jahren beobachten, wo nicht nur in der Populärkultur das Mittelalter wieder verstärkt auftritt, sondern auch neue Spielwaren, welche auf der Narration Ritterburg basieren, auf den Markt kommen.« – Zur zunehmenden Popularität des Mittelalters vgl. Buck, 2011, 21-35; Zeune, 2015, 6-10.

<sup>10</sup> Häffner, 2010, 312-323.

aber für unser spezielles Interesse an Spielzeugritterburgen wiederum eine Fehlanzeige.<sup>11</sup>

Da also der bequeme Weg über die Literatur verwehrt war, um daran mit Be trachtungen der Spielzeugritterburgen aus Sicht eines Mediävisten anzudocken, erschien es sinnvoll, einmal direkt bei den betreffenden Spielzeugfirmen anzufragen, warum sie Burgen in ihrem Programm haben und, mehr noch, auf welcher Grundlage bzw. nach welchen Vorbildern die Entwürfe zu den in ihrem Verkaufs programm angebotenen Ritterburgen entstanden sind. Passend wäre es gewesen, diese Frage an alle Hersteller der in der Salzburger Ausstellung gezeigten Burgen zu richten, doch existieren viele davon gar nicht mehr. So meldete die Firma O. & M. Hausser, die seinerzeit ganz eindrucksvolle Elastolin-Ritterburgen herstellte, 1983 Konkurs an.<sup>12</sup> Letztlich eigneten sich dann doch die Firmen LEGO® und Playmobil® am besten für Antworten auf die hier interessierenden Fragen, und da die dankenswerter Weise gewährten Einblicke und Auskünfte dieser beiden Fir men wirklich interessant und für unser Thema weiterführend sind, seien sie aus zugsweise wiedergegeben. Robert vom LEGO®-Kundenservice schrieb z.B. am 25. Februar 2019:

»... danke, dass Sie sich an uns gewandt haben, um zu dieser spannenden Frage zu recherchieren. Ich selbst habe Kunstgeschichte und Archäologie studiert und kenne damit durchaus die aktuelle Fachliteratur. Leider kann ich Ihnen keine allzu weit führenden Details verraten, was die Hintergründe und Vorgänge in unserer Design-Abteilung angeht. Da Ritterburgen ein klassisches Spielzeugthema sind, das schon seit der Firmengründung im Jahr 1932 im dänischen Billund aktuell war, als es noch LEGO® Holzspielzeuge gab, hat das ungebrochene Interesse und die Begeisterung neuer Generationen für die Vergangenheit sowie auch die Fantasien davon uns immer wieder dazu veranlasst, neue Burgen und Schlösser als Sets zu veröffentlichen. Unser Ziel ist es, die Kreativität und Fantasie zu fördern, Interesse zu wecken und einen möglichst großen Spielwert zu erschaffen, den wir ausgiebig testen. Da Burgen und Schlösser beständig Nachfrage erzeugen, gibt es bestimmt auch in Zukunft neue LEGO® Sets in diese Richtung. Unsere aktuellen Burgen und Schlösser haben weniger mit authentischen Ansprüchen zu tun, sondern orientieren sich zumeist an bekannten Filmen, wie das Harry Potter Hogwarts Castle. Das Disney-Schloss ist ebenfalls ein Fantasieprodukt, das jedoch bekanntermaßen an das Schloss Neuschwanstein angelehnt ist, genau wie die meisten Disney Schlösser, die wir führen. Nexo Knights verbindet Elemente aus der Vergangenheit sehr fantasievoll mit der Zukunft, sodass ich in dem Kontext nicht von Authentizität

<sup>11</sup> Schindler, 2013, darin z.B. Dippold, 2013; Morr, 2013; Rumpf, 2013.

<sup>12</sup> Vgl. dazu die Beschreibung des Bestandes »F 052 – O. & M. Hausser KG, Neustadt b. Coburg« im Bayrischen Wirtschaftsarchiv München. [https://www.bwa.recherche.findbuch.net/php/main.php?ar\\_id=3254&be\\_kurz=4620303532#4620303532](https://www.bwa.recherche.findbuch.net/php/main.php?ar_id=3254&be_kurz=4620303532#4620303532) (18.03.2020).

sprechen würde. Moderne Fantasy-Rollenspiele kommen dem Konzept von Nexo Knights eher nahe, mit dem Unterschied, dass wir darauf geachtet haben, dass es für Kinder tauglich ist. Die Ritterburgen aus den 90er Jahren hatten da mit Sicherheit mehr Bezug zur Realität, wenngleich ich auch hierbei nicht auf konkrete Anspielungen verweisen kann. (...)«<sup>13</sup>

Und am 21. März 2019 verband Cornelia Reif vom Playmobil®-Firmensitz in Zirndorf ihre freundlichen Grüße mit folgender Auskunft:

»Die Ideenfindung zum Thema Ritterburg findet bei uns zunächst in der Entwicklungsabteilung statt. Das Team der Entwicklungsabteilung besteht z.B. aus Designern, Formgebern und Konstruktionsspezialisten. In einem ersten Schritt informieren sich die Kolleginnen und Kollegen über das Thema und wie Kinder die Ritterwelt sehen. Die Produktentwickler lesen viel über Burgen, sehen sich Bücher und Filme an, besuchen Ausstellungen. Auch die Briefe, die kleine und große Playmobil®-Fans aus aller Welt schicken, schauen sich die Entwickler genau an. Durch die Zuschriften erfahren sie, was Kindern gefällt, was sie sich wünschen und wie sie sich ein Thema vorstellen. Als Nächstes zeichnen die Designer Pläne und bauen erste Modelle der Ritterburg. Das Modell ist aus Karton oder aus Schaumstoff. Das Entwicklungsteam überlegt sich, was Kindern Spaß macht, und lässt sich spannende Spielmöglichkeiten einfallen. An erster Stelle stehen dabei Spielwert und Sicherheit. Im nächsten Schritt machen die Konstruktionsspezialisten die ersten Entwürfe am Computer. Jedes einzelne Teil der Ritterburg, von der Mauer über die Türme bis hin zum Falltor, muss entwickelt und konstruiert werden.«<sup>14</sup>

Die Aussagen von Playmobil® und LEGO® ähneln sich bis zu einem gewissen Grad, was zu der letztlich natürlich nicht beweisbaren Vermutung veranlasst, dass wahrscheinlich auch die Ziele und Vorgehensweisen der anderen Hersteller von Spielzeugburgen in dieselbe Richtung gegangen sind oder immer noch gehen. Beide Firmenstellungnahmen sind jedenfalls für unser Anliegen äußerst aufschlussreich. Denn sie heben hervor, dass es bei der Konzeption und Umsetzung solcher Burgen – verständlicherweise – zuvorderst um den Spielwert und die Sicherheit geht, um Kreativität und Fantasie, um Vorstellungen und Wünsche der Kunden, also der von Burgen, Mittelalter und Fantasy begeisterten Kinder. Ansprüche auf Authentizität sind, wenn überhaupt vorhanden, lediglich von nachrangiger Bedeutung; und wenn diese in die Modellentwicklung einfließen, dann sind sie über Bücher, Filme und Ausstellungen vermittelt, die sich gemeinhin an ein allgemein interessiertes

---

<sup>13</sup> CSWEBFORM@LEGO.COM, gesendet am 25. Februar 2019 um 12:52 Uhr. Kleinere grammatische Fehler wurden für die Druckfassung ausgebessert.

<sup>14</sup> pr@playmobil.de, gesendet am 21. März 2019 um 13:40 Uhr. Kleinere grammatische Fehler wurden für die Druckfassung ausgebessert.

und weniger an ein kritisches (Fach-)Publikum richten. Das wiederum bedeutet – und ist aus marktwirtschaftlicher Sicht auch mehr als einleuchtend –, dass sich diese Burgen nicht an konkreten historischen Vorbildern orientieren sollen und wollen, sondern gängige und allgemein kursierende Bilder und Vorstellungen von Burgen projizieren. Sie liefern also das an Zubehör und Ausstattung, was vorhanden sein muss, um für die angestrebte Käuferschaft als Burg erkannt zu werden. Es werden die Erwartungen der Spielenden erfüllt, nicht diejenigen der mediävistischen Wissenschaft in ihrem Bemühen um eine empirisch belegbare, plausible Darstellung. Zum allgemein verbreiteten Verständnis und Wissen von der Ritterburg gehört nun freilich ihr Erscheinungsbild als steinerne Befestigung, bestenfalls als Höhenburg.<sup>15</sup> Hölzerne Turmhügelburgen, wie sie im hohen Norden weit verbreitet waren und wie sie derzeit erfolgreich erforscht werden, gehören hingegen nicht dazu (Abb. 1).<sup>16</sup> Für Kinder wären diese womöglich gar nicht von vornherein als Burg auszumachen. Erwartungsgemäß fehlen solche Anlagen dann auch im Programm der Spielzeugfirmen.

*Abbildung 1: Turmhügelburg Lütjenburg (Rekonstruktion)*



Foto: Matthias Süßen (matthias-suessen.de); Licence CC BY-SA via Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Turmhuegelburg-Luetjenburg-msu-1337.jpg> (30.11.2020)

15 Vgl. dazu etwa Biller, 1993, 134–148 (»Die klassische Adelsburg (12./13. Jahrhundert)«) oder Losse, 2013, 13–16 (»Das Klischee von der ›Ritterburg‹«).

16 Vgl. dazu Auge, 2019; Magnussen, 2019.

Abbildung 2: Burg auf Podest (o.J.)



Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer:  
S 0121-2017

Das soll nun ganz und gar nicht heißen, dass ein Mediävist nichts mit solchen Spielzeugburgen anzufangen wüsste. Im Wissen um die auf uns gekommenen Burgenbauten – mit Ausnahme der hölzernen Turmhügelburgen, von denen es wegen der begrenzten Haltbarkeit ihres Baumaterials Holz im Original schlichtweg keine erhaltenen mehr gibt<sup>17</sup> –, vermag er durchaus Entlehnungen aus der realen Burgenbaugeschichte zu erkennen oder zumindest zu erahnen, wobei sich in der Konkretisierung im Spielzeug immer auch deutliche Unterschiede beobachten lassen. Wie gesagt: Es geht nicht und ging wohl auch nie um eine Umsetzung einer realen Burg in eine Spielzeugburg nach dem Schema eins zu eins. So deuten bei der in der Salzburger Ausstellung gezeigten Burg auf einem Podest, die auf die Zeit vor den 1970er/80er Jahren datiert wird (Abb. 2)<sup>18</sup>, zumindest die Türme auf eine Burg vom

17 Biermann, 2015, 310.

18 Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: S0121-2017; Burg auf Podest.

Bautypus der Burg Stargard im heutigen Mecklenburg-Vorpommern hin<sup>19</sup>, wie-wohl auch diese kaum dem klassischen Bild von einer Höhenburg entspricht und in Backstein ausgeführt ist, was bei dem vorliegenden Spielzeugmodell eindeutig nicht der Fall ist. Bei Teilen der Spielzeugburg der Firma Brandt und insbesondere der Illustration auf der zugehörigen Verpackung (Abb. 3)<sup>20</sup> möchte man an die bekannte und in Japan sogar vollständig nachgebaute<sup>21</sup> Marksburg bei Braubach am Rhein denken<sup>22</sup>. Hier passt der Turm aber nicht zum Gesamtbild. Dieser erinnert vielmehr an Wohntürme wie beispielsweise denjenigen der Burg Oflings im Allgäu.<sup>23</sup> Bei der Playmobil®-Burg von 1977<sup>24</sup> wiederum stand wohl eher das Bild einer mittelalterlichen Stadtbefestigung Pate als das von einer klassischen Ritterburg (Abb. 4). Diese Beobachtung passt zu den Ausführungen von Jürgen Erhard in diesem Band, dass sich die Playmobil®-Ritterfiguren dieser Zeit deutlich an konkreten Nürnberger Vorbildern (z.B. das Stadtwappen auf den Schildern) orientierten.<sup>25</sup> Gerade das zugehörige Wohngebäude verweist stark auf spätmittelalterliche adelige Stadthäuser wie z.B. den »Storchen«, das sog. Liebenstein'sche Schlösschen in Göppingen.<sup>26</sup> Die daraus ganz offensichtlich weiterentwickelte Burg, die sich im aktuellen Sortiment von Playmobil® befindet<sup>27</sup>, wirkt demgegenüber martialischer, was nicht unbedingt ritterlicher meinen muss.

Das Stichwort martialisch passt aber eigentlich sehr gut in unseren Zusammenhang. Denn darum geht es bei allen Burgen, selbst den reinen Fantasiegebilden von LEGO®. Sie alle weisen nämlich die klassischen Wehrelemente von Burgen auf wie z.B. Wehrturm bzw. Bergfried, Mauern mit Zinnenkranz und Schießscharten, Tor, Zugbrücke, Graben usw.<sup>28</sup> Wirtschaftliche Funktionen, die eine Burg immer auch zu erfüllen hatte und die sich baulich in einem zugehörigen Wirtschaftsbereich bzw. -hof niederschlugen,<sup>29</sup> sind dagegen stets ausgeblendet. Angesichts der ins Auge fallenden Überbetonung des Wehrcharakters einer Burg spricht es da schon für eine gewisse Liebe zum Detail, wenn in der Elastolin-Burg der 1970er Jahre eindeutig ein Palas als herrschaftlicher Wohnbereich und in seiner Nähe eine

19 Vgl. dazu Burg Stargard (Burg). (2019). [\(05.03.2020\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Burg_Stargard_(Burg)) mit dem bereitgestellten Bildmaterial; Dehio, 1906, 414.

20 Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: 6088-86, Kennzahl KZ 16.

21 Zeune, 2015, 9; Eintrag »Marksburg«, abgerufen von [\(05.03.2020\).](https://de.wikipedia.org/wiki/Marksburg#Marksburg-Nachbau_in_Japan)

22 Vgl. dazu Frank und Friedhoff, 2008; Lutterbach, 2008.

23 Mohr, 1999; Rudolf und Büchele, 2013, 397-400; Uhl, 2002.

24 Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: Playmobil®-Burg Nr. 3450.

25 Vgl. den Beitrag von Jürgen Erhard in diesem Band.

26 Storchen. (2020). Abgerufen von [\(05.03.2020\).](https://de.wikipedia.org/wiki/Storchen)

27 Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: Playmobil®-Burg, Nr. 6000.

28 Losse, 2013, 80-107.

29 Ebd., 117 (hier übrigens ebenfalls nur kurz abgehandelt).

*Abbildung 3: Spielzeugburg der Firma Brandt (1909)*



Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: 6088-86,  
Kennzahl 16 – Brandt-Produktnummer: 280

Burgkapelle als weiteres Gebäude identifiziert werden können (Abb. 5).<sup>30</sup> Die wenigsten Kinder werden indes z.B. den Kirchgang mittelalterlicher Burgbewohner nachgespielt haben. Die zugehörigen Reiter- oder Fußsoldatenfiguren mit ihren Rüstungen und verschiedenen Bewaffnungen, meist in Kampfhaltung vorgeformt, luden dazu auch nicht unbedingt ein.

Gerade an dieser Burg, im Prinzip aber auch an den meisten anderen der von den Salzburger Ausstellungsmachern vorgesehenen Modelle werden anhand des Wehrcharakters und seiner konkreten Realisierung am Spielzeug die beiden »Leitepochen« deutlich, die bei der allgemeinen Rezeption des historischen Phänomens Burg grundsätzlich festzustellen sind: Einmal ist das Bild von »der« Burg, wie es sich auch im Spielzeug wiederfindet, geprägt von der Epoche der klassischen Adels- oder Ritterburg der Zeit zwischen 1150 und 1300.<sup>31</sup> Und zweitens ist es das 19. und frühe 20. Jahrhundert, jene Zeitspanne, in der auf der Basis der Ideen und Vorstellungen der Romantik dem vermeintlich wahren Mittelalter nachgespürt wurde. Im Zuge dessen wurden Vorstellungen entwickelt, was zu einer klassischen Burg gehörte und was nicht, die man dann auch in Erhaltungs- und Restaurierungsmaßnahmen an Burgruinen umsetzte, wenn man nicht gleich Idealbauten von Burgen bis hin zu reinen Märchenschlössern ganz neu errichtete. Ich denke hierbei etwa

<sup>30</sup> Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: S 0370-219.

<sup>31</sup> Dazu und zum Folgenden Häffner, 2010, 312-313.

Abbildung 4: Spielzeugritterburg von Playmobil® (1977)



Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: FO SPM 004. – Playmobil®-Produktnummer 3450

Abbildung 5: Spielzeugburg von Elastolin (1970er)



Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: S 0370-2019

an die Burgen Reichenstein<sup>32</sup> oder Stolzenfels am Rhein,<sup>33</sup> die Burg Hohenzollern bei Hechingen,<sup>34</sup> die Burgen Pierrefonds<sup>35</sup> und Hohkönigsburg im Elsaß/Frankreich<sup>36</sup> und natürlich auch an das Schloss Neuschwanstein bei Füssen<sup>37</sup>. Von dort führt eine mehr oder minder direkte Linie zu Burgen in Fantasy-Welten, was am besten das »Sleeping Beauty Castle« in Disneyland bei Los Angeles von 1955 veranschaulicht.<sup>38</sup> Vom Baustypus her wurzelt dieses in den Burgvorstellungen des 19. Jahrhunderts. Zu erinnern ist an dieser Stelle nochmals daran, dass »LEGO®-Robert« in seiner Email-Auskunft vom Februar 2019 genau auf diese Bezüge verwies, die wiederum von seiner Firma zum Vorbild für die eigenen Spielzeugburgen genommen worden seien (Abb. 6).

Abbildung 6: Spielzeugburg von LEGO® (1978)



Salzburg Museum/Spielzeug Museum Salzburg, Inventarnummer: S 0435-2012. – LEGO®-Produktnummer: 375/6075

- 
- 32 Burg Reichenstein (Mittelrhein). (2020). [https://de.wikipedia.org/wiki/Burg\\_Reichenstein\\_\(Mittelrhein\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Burg_Reichenstein_(Mittelrhein)) (05.03.2020).
- 33 Fischer, 2014.
- 34 Vgl. dazu Bothe, 1979; Kayser, 2017.
- 35 Siehe dazu Strasser, 1994.
- 36 Vgl. dazu Biller und Metz, 2018, 358-376; Woerner, 1981, 273-277.
- 37 Siehe dazu Strasser, 1994.
- 38 Häffner, 2010, 313. – Als Vorbilder dienten ebenfalls die an der Loire gelegenen Schlösser. Siehe dazu insgesamt Diederer, 2008; Girveau, 2008; Schubert, 2008.

Zusammenfassend kann damit festgehalten werden: Bei Herstellung und Verkauf von Spielzeugburgen geht es um viele Motivationen der Spielzeughersteller. Das Bemühen um Authentizität durch Anlehnung am konkreten historischen Vorbild spielt dabei, wenn es überhaupt in Erscheinung tritt, allenfalls eine nachgeordnete Rolle.<sup>39</sup> Transportiert werden bei der Umsetzung vielmehr vor allem gängige Vorstellungen von der (einen) mittelalterlichen Burg, die eine enge Verbindung mit Ideen und Bildern eingehen, die aus den Bereichen Märchen und Fantasy stammen. Dabei dominiert der militärische Aspekt der Lebenswelt Burg. Türme, Mauern, Zinnen, Schießscharten, Zugbrücken, Graben – das alles gehört gewissermaßen zum festen Spielzeuginventar. Sondertypen wie beispielsweise die Wasserburg spielen eine weitaus geringere Rolle – letztere aber gibt es immerhin, etwa im LEGO®-Sortiment<sup>40</sup>. In der Vergangenheit regional stark verbreitete Burgentypen wie die Turmhügelburg kommen jedoch anscheinend gar nicht vor. Es dominiert der Typ der aus Stein errichteten, schlichtweg klassisch zu nennenden Ritter(höhen)burg des 12./13. Jahrhunderts – freilich in der Brechung und Überformung, die das 19. und beginnende 20. Jahrhundert im Geist der Romantik vorgenommen haben.

## Literatur- und Quellenverzeichnis

- Auge, O. (Hg.). (2019). *Burgen in Schleswig-Holstein: Zeugen des Mittelalters einst und jetzt*. Kiel: Wachholtz. DOI: <https://doi.org/10.5771/9783529092749>.
- Biermann, F. P. (2015). Spätmittelalterliche Turm- und Burghügel in Mecklenburg-Vorpommern. In O. Auge (Hg.), *Vergessenes Burgenland Schleswig-Holstein: Die Burgenlandschaft zwischen Elbe und Königsau im Hoch- und Spätmittelalter* (S. 309–346). Kiel: Wachholtz. DOI: <https://doi.org/10.3726/978-3-653-05716-4>.
- Biller, T. (1993). *Die Adelsburg in Deutschland*. München: Deutscher Kunstverlag.
- Biller, T. & Metz, B. (2018). *Die Anfänge des Burgenbaues im Elsass (bis 1200)*. Berlin & München: Deutscher Kunstverlag.
- Bothe, R. (1979). *Burg Hohenzollern: Von der mittelalterlichen Burg zum nationaldynastischen Denkmal im 19. Jahrhundert*. Dissertation 1976, Freie Universität Berlin. Berlin: Mann.

39 Mit der Authentizität von LEGO®-Darstellungen beschäftigt sich im Übrigen Benjamin Franz auf seiner Internetseite. Abgerufen von <https://www.historybricks.com/> (18.03.2020), auf der er einerseits um die Einordnung von historisch angelehnten Darstellungen von LEGO® und andererseits um die Erstellung eigener historischer Deutungsangebote durch LEGO® bemüht ist.

40 LEGO® Set 6077 Forestmen's River Fortress.

- Buck, T. M. (2011). Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. In T. M. Buck & N. Brauch (Hg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis* (S. 21-54). Münster: Waxmann.
- Budde, G. (1994). *Auf dem Weg ins Bürgerleben: Kindheit und Erziehung in deutschen und englischen Bürgerfamilien 1840-1914*. 1992/93, Freie Universität Berlin. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Dehio, G. (1906). *Handbuch der deutschen Kunstdenkmäler: Nordostdeutschland* (Bd. 2). Berlin: Ernst Wasmuth. DOI: <https://doi.org/10.11588/diglit.11053>.
- Diederer, R. (2008). Der Märchenkönig und der Märchenerzähler: Ludwig II. und Walt Disney. In B. Girveau & R. Allan (Hg.), *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst* (S. 144-153). München: Hirmer.
- Dippold, C. (2013). Die Burg für alle: Touristische Popularisierung der Burg im 19. Jahrhundert. In T. Schindler (Hg.), *Die Burg im Blick: Volkskundliches zu einem populären Ort* (S. 98-115). Marburg: Jonas-Verlag. DOI: <https://doi.org/10.11588/artdok.00002929>.
- Dray, W. H. (1995). *History as re-enactment: R. G. Collingwood's Idea of History*. Oxford: Oxford University Press. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198238812.001.0001>.
- Drößler, S. (1. Dezember 2005). Bubenspielzeug mit einzigartigem Burgfräulein: Stimme. *Stimme.de*. Verfügbar unter <https://www.stimme.de/hohenlohe/nachrichten/oehringen/Bubenspielzeug-mit-einzigartigem-Burgfraeulein;art1921,668053> (21.12.2020).
- Ernst, A. & Ernst, M. (2000). Spielzeugreflexionen: Gedanken zur Geschichte des Spielzeugs im 20. Jahrhundert. In K. Kracht (Hg.), *Japanese thought in the Tokugawa era: A bibliography of western language materials* (S. 131-150). Wiesbaden: Harrassowitz.
- Faber, M. (2013). Spielzeug für die Welt: Nürnberg und die deutsche Spielwarenindustrie 1900-1914. *MVGN*, 100, 509-543.
- Fischer, D. (2014). *Schloss Stolzenfels*. Regensburg: Schnell & Steiner.
- Frank, L. & Friedhoff, J. (2008). *Marksburg: Geschichte und bauliche Entwicklung*. Braubach: Deutsche Burgenvereinigung.
- Fuhrmann, H. (2010). *Überall ist Mittelalter: Von der Gegenwart einer vergangenen Zeit* (3. Aufl.) München: Beck.
- Girveau, B. (2008). Baumeister wollte er sein – Architektur und Szenerie bei Disney. In B. Girveau & R. Allan (Hg.), *Walt Disneys wunderbare Welt und ihre Wurzeln in der europäischen Kunst* (S. 63-69). München: Hirmer.
- Häffner, H.-H. (2010). Von der Adelsburg zur Hüpfburg? Burgen in der modernen Freizeitgesellschaft. In G. U. Großmann & H. Ottomeyer (Hg.), *Die Burg: Wissenschaftlicher Begleitband zu den Ausstellungen »Burg und Herrschaft« und »Mythos*

- Burg«; [Publikation der Beiträge des Symposions »Die Burg« auf der Wartburg, 19. – 22. März 2009] (S. 312–323). Dresden: Sandstein Verlag.*
- Hammerl, T. (2018). LEGO: Bausteine einer volkskundlichen Spielkulturforschung. Dissertation. Münster, New York: Waxmann.
- Hoffmann, E. (2005). *Mittelalterfeste in der Gegenwart: Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung*. Dissertation 2005, Fernuniversität Hagen. Stuttgart: Ibidem.
- Kayser, C. (2017). *Burg Hohenzollern: Ein Jahrtausend Baugeschichte*. Konstanz: Südverlag.
- Losse, M. (1991). *Bürgerliche Burgen: Beispiele bürgerlicher Herrschaftsarchitekturen des Rheinlandes, dargestellt unter besonderer Berücksichtigung des Wiederaufbaus mittelalterlicher Burgen*, masch. Magisterarbeit, Marburg.
- Losse, M. (2013). Das Burgenbuch. Stuttgart: Konrad Theiss Verlag.
- Lutterbach, E. (2008). *Die Marksburg: Führer, Nachschlagewerk und Bilderbuch*. Köln: Bachem.
- Magnussen, S. (2019). *Burgen in umstrittenen Landschaften: Eine Studie zur Entwicklung und Funktion von Burgen im südlichen Jütland (1232–1443)*. Leiden: Sidestone Press.
- Mohr, H.-P. (1999). Der Wohnturm von Oflings bei Wangen. *Im Oberland*, 1, 56–61.
- Morr, M. (2013). Burgen und Schlösser in den Illustrationen von Otto Ubbelohde zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. In T. Schindler (Hg.). *Die Burg im Blick: Volkskundliches zu einem populären Ort* (S. 65–81). Marburg: Jonas-Verlag.
- Prestwich, M. (1997). *Edward I*. New Haven: Yale University Press.
- Rudolf, H. U. & Büchele, B. (Hg.). (2013). *Oberschwaben – Ansichten und Aussichten: Bd. 9. Stätten der Herrschaft und Macht: Burgen und Schlösser im Landkreis Ravensburg. Ostfildern*: Thorbecke.
- Rumpf, M. (2013). Im Schatten von Burgen und Schlössern: Populäre Formen der Mittelalterrezeption. In T. Schindler (Hg.), *Die Burg im Blick: Volkskundliches zu einem populären Ort* (S. 116–123). Marburg: Jonas-Verlag.
- Schindler, T. (Hg.). (2013). *Die Burg im Blick: Volkskundliches zu einem populären Ort*. Marburg: Jonas-Verlag.
- Schubert, M. J. (2008). Disney's Traumschlösser: Konzeptionelle Zweidimensionalität seit Duc de Berry und Viollet-le-Duc. In U. Müller, W. Wunderlich, M. Springeth & B. Hatheyer (Hg.), *Burgen, Länder, Orte* (S. 201–212). Konstanz: UVK.
- Strasser, J. (1994). *Wenn Monarchen Mittelalter spielen: Die Schlösser Pierrefonds und Neuschwanstein im Spiegel ihrer Zeit*. Viollet-LeDuc et la deuxième jeunesse de Pierrefonds. Diplomarbeit, Universität Salzburg, Stuttgart: Heinz.
- Uhl, S. (2002). Der Wohnturm von Oflings. In H. Müller (Hg.), *Wohntürme: Kolloquium vom 28. September bis 30. September 2001 auf Burg Kriebstein/Sachsen* (S. 121–126). Langenweißbach: Beier und Beran.

- Woerner, F. J. (1981). *Burgen, Schlösser und Bauwerke der Hohenzollern in 900 Jahren: Geschichte u. Baukultur e. Dynastie*. Moers: Steiger.
- Zeune, J. (2015). *Ritterburgen*. München: C.H. Beck.
- DOI: <https://doi.org/10.17104/9783406660924>.