

Geschichtsdinge und Gender

Eine intersektionale Perspektive auf Spielfiguren mit mittelalterlicher Vergangenheitsreferenz

Christoph Kühberger

Annäherung

In der Geschichtskultur werden verschiedenste historische Narrationen und Vorstellungsgebäude über die Vergangenheit entworfen, verbreitet und rezipiert. Spiele und Spielsachen sind dabei selten im Fokus, stellen jedoch gerade für Kinder einen beträchtlichen Teil ihrer materiellen Welt im Privaten dar. Durch eine Hinwendung zur Materiellen Kultur in der Geschichtsdidaktik¹ und durch das ebendort beheimatete Interesse an der Geschichtskultur von Kindern erhalten Spielangebote mit Vergangenheitsreferenzen eine neue Aufmerksamkeit, vor allem hinsichtlich der in den Spielsachen eingeschriebenen geschichtlichen Muster und der Aneignungsprozesse seitens der Nutzer:innen.² Der vorliegende Beitrag versucht, anhand von historischen und aktuellen Spielfiguren der Marke Playmobil® die Frage zu beantworten, welche geschichtlichen Vorstellungen über das Mittelalter in angebotene Plastikfiguren für Kinder eingeschrieben werden. Spielzeugfiguren und ihre

-
- 1 Vgl. Barsch, Sebastian/van Norden, Jörg: Historisches Lernen und Materielle Kultur, Bielefeld: transcript Verlag 2020, <https://doi.org/10.1515/9783839450666>; van Norden, Jörg: »We do not need certainty«, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik (2018), S. 9–26; Must, Thomas/Buchsteiner, Martin (Hg.): Haptische Zugriffe auf Gegenstände – Eine Chance für historisches Lernen? Fachwissenschaftliche, fachdidaktische und pädagogische Impulse, Münster: Waxmann 2020.
 - 2 Vgl. Kühberger, Christoph: »Spielzeug«, in: Felix Hinz/Andreas Körber (Hg.), Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte, Stuttgart: UTB GmbH 2020, S. 282–303; Kühberger, Christoph (Hg.): Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit, Bielefeld: transcript Verlag 2021, <https://doi.org/10.1515/9783839453582>

Spielsets werden dazu aus einer intersektionalen Perspektive betrachtet,³ die sich für die materielle Realisierung der verwobenen Diversitätskategorien Geschlecht, Hautfarbe, soziale Herkunft, Alter und Körper interessiert,⁴ um Aussagen über die angebotenen Konstruktionen von Geschichte treffen zu können. Damit knüpft der vorliegende Beitrag an postmoderne Fragestellungen der Gender Studies an und fragt nach der materiellen Repräsentation von Menschen in geschichtlichen Darstellungen.⁵ In den Spielzeugfiguren und ihren Welten spiegeln sich nämlich unweigerlich soziokulturell und historisch gewachsene Normen der je zeitgebundenen Wahrnehmung von Vergangenheit bzw. deren Ausdeutung als Geschichte und reproduzieren sich auf diese Weise in den Händen der Kinder. Im Spiel werden somit Verkörperungen, Zuschreibungen und Aneignungen in und über Artefakte vorgenommen.⁶ Schließlich muss man davon ausgehen, dass sich die materiell zur Verfügung gestellten Darstellungen der Vergangenheit und die damit angeregten Vorstellungswelten in der Kognition der Spielenden einnisten und im Spiel in der geschichtlichen Miniaturwelt zu *experienced knowledge* werden. Im Sinne einer Intersektionalitätsforschung werden dabei vor allem informelle Wissensstrukturen über Vergangenheit in Form von Geschichte bezüglich der im Spielzeug angelagerten bzw. inszenierten Machtstrukturen befragt, nicht nur als geschichtswissenschaftliche Kritik an wenig plausiblen Interpretationen des in und mit den Figuren Gezeigten, sondern auch als eine vernetzende

-
- 3 Vgl. Winker, Gabriela/Degele, Nina: Intersektionalität. Zur Analyse sozialer Ungleichheiten, Bielefeld: transcript Verlag 2009, <https://doi.org/10.1515/9783839411490>; Lücke, Martin: »Diversität und Intersektionalität als Konzepte der Geschichtsdidaktik«, in: Ders./Michele Barricelli (Hg.), Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Band I, Schwalbach/Ts.: Wochenschau Verlag 2012, S. 136–146; Walgenbach, Katharina: Heterogenität – Intersektionalität – Diversity in der Erziehungswissenschaft, Opladen: UTB Verlag 2017.
 - 4 Vgl. Barsch, Sebastian/Degner, Bettina/Kühberger, Christoph et al.: Von Dingen und Objekten in der Geschichtskultur, Bielefeld: transcript Verlag 2020; Brüning, Christina/Deile, Lars/Lücke, Martin: Historisches Lernen als Rassismuskritik, Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag 2016; Bennewitz, Nadja/Burkhardt, Hannes: Gender in Geschichtsdidaktik und Geschichtsunterricht. Neue Beiträge zu Theorie und Praxis, Berlin: Lit-Verlag 2016.
 - 5 Vgl. König, Gudrun M.: »Geschlecht und Dinge«, in: Stefanie Samida/Manfred K.H. Eggert/Hans Peter Hahn (Hg.), Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen, Stuttgart/Weimar: Metzler 2014, S. 64–69, hier S. 68.
 - 6 Vgl. Bramberger, Andrea: PädagogInnenprofession und Geschlecht. Gender Inclusion, Wien: new academic press 2015, S. 33.

Perspektive, aus der heraus Geschlecht »nicht isoliert, sondern in Verschränkung mit anderen Kategorien sozialer Ungleichheit«⁷ diskutiert wird. Es handelt sich dabei um ein symbolisches Ordnungssystem, das eine vergangene Gesellschaft repräsentiert und subtil Macht auf Wissensproduktion und -verbreitung in der Lebenswelt von Kindern ausübt, da damit (un-)bewusst Momente und Strukturen als materialisierte Interpretationen von Vergangenheit und Diversität einer Rezeption übergeben werden. So stützen eben selbst Spielzeugwelten in einer »performativen Wiederholung«⁸ eine symbolische Ordnung, die in Bezug auf Diversitätskategorien der Spielzeugfiguren statisch inszeniert ist.

Durch den gewählten geschichtsdidaktischen Fokus, der sich insbesondere für die Aneignung von Vorstellungen von Vergangenheit interessiert, stehen damit nicht vorrangig pädagogische Fragen nach einer positiven Identitätsentwicklung von Kindern in einer sich globalisierenden Migrationsgesellschaft, die über das Spielangebot gestärkt werden könnte, im Mittelpunkt oder eine Egalisierung von Geschlechterrollen im Sinn des Gender Mainstreamings im 21. Jahrhundert, sondern Fragen nach kommunizierten und angeeigneten Vorstellungen, die Kinder von jenen Darstellungen der Vergangenheit ableiten, mit denen sie sich im informellen Rahmen beschäftigen. Der Beitrag skizziert daher zuerst auf einer allgemeineren Ebene (a) Spielzeugfiguren als geschichtskulturelle Darstellungen, um im Anschluss exemplarisch auf (b) Figurationen einzugehen, die in Produkte der Marke Playmobil® eingeschrieben wurden. Dazu werden Figuren der ersten Generation mit Angeboten, die derzeit am Markt sind, systematisch hinsichtlich unterschiedlicher Diversitätskategorien und intersektionaler Momente verglichen. Eine kategoriale Analyse dieser Figuren wird dabei ebenso vorgenommen wie ein Ausloten von queeren Phänomenen. Abschließend wird nach (c) Aneignungen gefragt und letztlich argumentiert, dass (d) Geschichtsdinge als Dinge des Wissens fungieren. Auf diese Weise positioniert der Beitrag ein Verständnis von Materialität, das nicht nur nach materieller Repräsentation fragt, sondern auch die Rezeption der »Dinge« sowie Praktiken der Aneignung in den Blick nimmt.

7 Ebd., S. 53. Vgl. dazu auch die Spielzeuganalyse bei Waburg, Wiebke: »Diversity im Spielzeug – wo ist sie und warum fehlt sie? Theoretische, empirische und pädagogische Annäherungen«, in: Zeitschrift für Diversitätsforschung und -management 3 (2018) 1, S. 49–62, <https://doi.org/10.3224/zdfm.v3i1.05>

8 G. Winker/N. Degele: Intersektionalität, S. 54.

Spielzeugfiguren als geschichtskulturelle Darstellungen

Spielzeugfiguren treten Kindern als nicht weiter hinterfragbare Darstellungen der Vergangenheit entgegen. Sie führen den Kindern eine positivistische Objektivation jener Geschichtsinterpretationen vor, die den Figuren von der Spielzeugindustrie auf den Leib geschneidert wurden. Die materielle Dimension der Spielzeugfiguren ist dabei besonders zentral, da diese den Kindern eine dimensionsreduzierte Abbildrealität suggeriert, die sich aus dem Objekt heraus einer Kritik entzieht und sich durch das Beleben der Charaktere im Rollenspiel zudem oft selbst immunisiert und so auf mehrfache Weise handlungsmächtig wird. Das Aussehen der Figuren mit Vergangenheitsreferenz tritt den Kindern physisch-wahrhaftig, visuell und haptisch wahrnehmbar entgegen. Die Begegnung ist keine Imagination, sondern eine dreidimensionale Figur aus einer *small world*, wie derartige Spielwelten im angloamerikanischen Raum genannt werden. In den Miniaturen, deren Bezugspunkte in einer vergangenen Realität liegen, wird aber auch jene Abstraktion generiert, deren notwendige Schlichtheit jene Grundlage schafft, um Grenzen zwischen geschichtlicher Annäherung und vergangener Realität verschwimmen zu lassen.⁹ Daher kommt es in diesen Spielzeugwelten bezüglich der Vergangenheitsreferenzen nicht zu strengen Abbildern: »Die Spielzeugfiguren sind [...] keine Doublette, keine genaue Entsprechung der Objekte der realen Umwelt, sondern [...] Miniaturisierungen, Vereinfachungen, Verdeutlichungen und Begrenzungen.«¹⁰ Und dennoch sind sie materielle Objekte mit positivistischem Charakter, die einen verkörperten Zugang zu (Interpretationen der) Vergangenheit bieten.¹¹

Darüber hinaus müssen jedoch auch die von den Figuren ausgehenden Botschaften wahrgenommen werden, die sie zu glaubwürdigen Abbildern des Dargestellten machen sollen. Bei der Produktion von Spielzeugfiguren mit Vergangenheitsreferenz wird versucht, den Konsument:innen (Erwachsenen als Käufer:innen und Kindern als Spieler:innen) eine möglichst plausible Version des Dargestellten anzubieten. Aus unterschiedlichen Bereichen der Geschichtskultur weiß man, dass dabei nicht die geschichtswissenschaftliche

9 Vgl. von Holzen, Aleta-Amirée: »Playmobil. Zur Normativität des Spielzeuges und seiner Adaption in animierten Kurzfilmen«, in: kids+media 2 (2019), S. 41–64, hier S. 46.

10 Fritz, Jürgen: Wahrnehmungen und Spiel, Weinheim/Basel: Beltz Juventa 2018, S. 311.

11 Vgl. Edwards, Elizabeth/Hart, Janice (Hg.): Photographs Objects Histories. On the Materiality of Image, London: Routledge 2004, S. 3, <https://doi.org/10.4324/9780203506493>

Akkuratesse zentral ist, sondern breit verfügbare Bilder aus einer hegemonialen Geschichtskultur.¹² So gelten etwa nach wie vor weiße bzw. marmorne Statuen oder Tempelanlagen der Antike als authentische Rekonstruktionen, die Forschungen zur antiken Polychromie ignorierend.¹³ Es steht sogar zu vermuten, dass bunte Statuen oder Tempelfassaden in einer geschichtskulturellen Rezeption (etwa im Zusammenhang mit Spielfilmen, Computerspielen, Spielzeug etc.) als falsch und unpassend eingestuft werden würden, da sie den weit verbreiteten und eingefahrenen Bildern einer »weißen Antike« widersprechen. Damit zeigt sich, dass das Kennzeichen von plausiblen geschichtskulturellen Produkten oft mehr über einen *pastness*-Effekt erzeugt wird als über eine möglichst detailgetreue Annäherung an eine konkrete Vergangenheit in Zeit und Raum. *Pastness* kann dabei als Illusionsbildung verstanden werden, um etwa Spielzeug als etwas in Erscheinung treten zu lassen, das Vergangenheit glaubwürdig darstellt. Es handelt sich aber nicht um die Umsetzung von empirischer Triftigkeit, sondern um eine Authentifizierungsstrategie, die kulturellen Erwartungen entgegenkommt.¹⁴

Figurationen

Das Unternehmen geobra produziert seit 1974 Plastikspielzeugfiguren – in einer patentierten Größe von 7,5 Zentimetern – und deren Lebenswelten unter der Marke Playmobil®.¹⁵ Die ersten Figuren hatten zwar kein erkennbares biologisches Geschlecht, waren aber dennoch als Männer zu identifizieren. Den

12 Vgl. Zimmermann, Martin: »Der Historiker am Set«, in: Thomas Fischer/Rainer Wirtz (Hg.), *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*, Konstanz: UVK Verlag 2008, S. 144.

13 Vgl. Brinkmann, Vinzenz/Wünsche, Raimund (Hg.): *Bunte Götter. Die Farbigkeit antiker Skulptur*, München: Hirmer 2004.

14 Vgl. Holtorf, Cornelius: »Perceiving the Past: From Age Value to Pastness«, in: *International Journal of Cultural Property* 24 (2017) 4, S. 497–515, <https://doi.org/10.1017/S0940739117000236>; Ders.: »On Pastness: A Reconsideration of Materiality in Archaeological Object«, in: *Anthropological Quarterly* 86 (2013) 2, S. 427–443, <https://doi.org/10.1353/anq.2013.0026>

15 Zur Geschichte des Unternehmens und zur Produktgeschichte vgl. Bachmann, Felicitas: *30 Jahre Playmobil*, Königswinter: Heel 2005; Köpper, Hannah/Szabo, Sacha: *Playmobil® durchleuchtet. Wissenschaftliche Analysen und Diagnosen des weltbekannten Spielzeuges*, Marburg: Tectum 2014; Erhard, Jürgen: »Wandel und Kontinuität von historischen Themen in Spielzeugen von LEGO® und Playmobil®. Ein geschichts-

Anfang bildeten Ritter, »Indianer« und Bauarbeiter. Ihre schmalen Oberkörper und die kurzen, zackigen Frisuren deuteten das männlich zu lesende Geschlecht an. Das in den »Männchen« angelegte Rollenspiel war leicht möglich. Die mitgelieferten Utensilien (Hüte, Werkzeug, Waffen, Kleidungsstücke etc.) konnten innerhalb des Systemspielzeugs beliebig ausgetauscht und das jeweilige Potenzial der Rollen konnte ausgelotet werden.¹⁶ Die Andersartigkeit der »Indianer« wurde nicht durch eine andere Hautfarbe markiert, da alle angebotenen Figuren »weiß« (eigentlich eher hellbeige) waren, sondern durch Pastelltöne in der am Körper angedeuteten Kleidung (neben Weiß und Rot, eben Beige, Hellblau und Hellgrün).¹⁷ Erst zwei Jahre später traten die ersten Frauen als Figuren im Sortiment auf. Dass damit in der Spielzeugproduktion der Mann vor der Frau erzeugt wurde, erinnert nicht nur an die jüdisch-christliche Schöpfungsgeschichte, sondern vor allem an die feministische Kritik, wonach in europäischen Kulturen häufig der Mann als die Norm und die Frau als das Abweichende gilt.¹⁸ Die neu geschaffenen weiblichen Figuren waren zwar genauso groß wie ihre männlichen Vorläufer, zeigten darüber hinaus jedoch zwei markante Unterschiede: die Frisur und die Oberbekleidung. Abweichend zu den (gelben, schwarzen und hellbraunen) zackigen Frisuren der Männer trugen die Frauen einen knapp kinnlangen Bob. Die (gelben, schwarzen und hellbraunen) Frisuren der Frauen hatten keine Zacken und waren durch eine weiche Linienführung gekennzeichnet, was trotz des geschlechtlich unmarkierten Gesichtes, das für Männer- und Frauenfiguren genutzt wurde, ein etwas rundlicher wirkendes Aussehen erzeugte. Um die geschlechtliche Kennzeichnung zusätzlich hervorzuheben, erhielten die weiblichen Figuren einen anderen Oberkörper. Während die Arme und Hände gleichblieben, bekamen die Frauenfiguren eine Art Babydoll-Minikleid, das im Bereich des Bauches abstand. Die Funktionsfähigkeit der Figuren sollte dadurch möglichst nicht eingeschränkt werden (stehen, sitzen, bücken, beugen, aufstützen, Kopf drehen, Arme drehen etc.). Unabhängig vom Grundausssehen der Frauenfiguren

didaktischer Blick auf Gestaltung und Inszenierung der Kunststoffspielwelten«, in: C. Kühnberger: *Mit Geschichte spielen*, S. 319–338.

- 16 Vgl. Szabo, Sacha: *Sozialanalyse des Alltags. Kulturelle WurmLöcher und Gesellschaftliche Seismographen. Trends und Traditionen aus Sicht der Cultural Studies*, Marburg: Tectum 2015, S. 105.
- 17 Playmobil®-Produktnr. 3128, 3120, 3121, 3259.
- 18 Vgl. Samel, Ingrid: *Einführung in die feministische Sprachwissenschaft*, Berlin: Erich Schmidt Verlag 1995, S. 49ff.; Walgenbach dehnt dies auf sämtliche Grunddualismen von Diversitätskategorien aus: K. Walgenbach: *Heterogenität*, S. 69.

wurden die Rollen der Frauen über die angebotenen Sets bestimmt. Sie traten als »Indianerinnen«, mittelalterliche Adelige, Krankenschwestern, Putzfrauen, Reisende oder Spaziergängerinnen am Spielzeugmarkt in weitgehend traditionellen Rollenbildern auf.¹⁹ Damit wurde eine bipolare Geschlechtlichkeit in der Spielwelt errichtet.

Die Welt des Playmobil®-Medievalism legte in dieser Phase der Produkteinführung (1974–1977) ein Hauptaugenmerk auf Ritter und ihre Lebenswelt. Ritter standen nicht nur am Beginn der Produktpalette, sondern die adelige Lebenswelt wurde auch über verschiedene Sets breit ausgerollt. Den Höhepunkt fand diese frühe Entwicklung sicherlich in der Burg von 1977 mit zinnengekrönter Ummauerung, großem Tor, Wachturm und Beletage.²⁰ Neben der ritterlichen Lebenswelt kamen andere soziale Schichten zu kurz und es wurde die Lebenswelt einer – historisch betrachtet – sehr dünnen aristokratischen Schicht überbetont. So wurden im Jahr 1977 zur mittelalterlichen Spielwelt 32 Artikel angeboten. Dabei fällt auf, dass vor allem die Figuren der Bürger:innen mit 53 Prozent dominierten. Daneben waren drei Prozent der Figuren dem Hochadel zuzurechnen, 13 Prozent den Patrizier:innen und 19 Prozent der bäuerlichen Bevölkerung.²¹ Die angebotene Gesellschaft bestand zu 72 Prozent aus Männern und zu 28 Prozent aus Frauen, wobei es sich in Summe eindeutig um eine städtisch-mittelalterliche Spielwelt handelte (Abb. 1). Frauen traten in einigen Spielsets entweder gar nicht in Erscheinung²² oder nur als Einzelperson zwischen Männern.²³ Altersunterschiede waren keine festzustellen. Es handelte sich dem Anschein nach um Erwachsene. Ältere Personen oder Kinder wurden nicht angeboten. Alle hatten die gleiche hellbeige Hautfarbe. Diversität kann in der Gesamtgruppe der damals angebotenen Figuren also nur bezüglich einer bipolaren Geschlechtlichkeit und der erkennbaren sozialen Schichtung (Stände) ausgemacht werden.

19 Playmobil®-Produktnr. 3315, 3402, 3362, 3263.

20 Playmobil®-Produktnr. 3450.

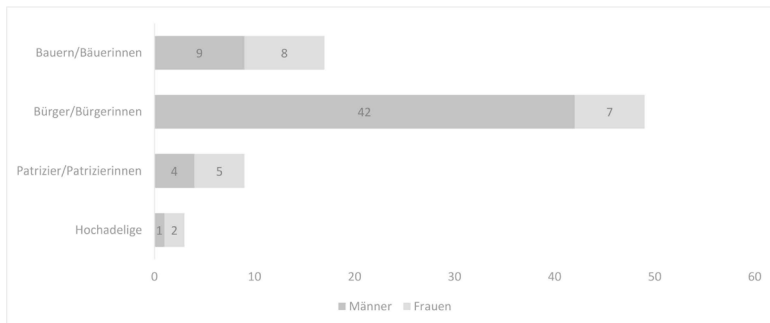
21 Zwölf Prozent der Sets wurden ohne Figuren angeboten (eigene Berechnung). Ob es sich bei den Figuren, die als »Bauern« bezeichnet wurden, um Ackerbürger:innen handelte, darf stark angezweifelt werden, da der Begriff »Bürgerin«/»Bürger« seitens der Spielzeugproduzent:innen für diese Figuren nicht verwendet wurde. Vgl. Hennel, Alex: Playmobil Collector 1974–2009. International Version, Dreieich: Fantasia 2009, S. 44–50; für die genaue Produktbezeichnung vgl. www.playmobil.at vom 22.08.2023.

22 Playmobil®-Produktnr. 3291, 3409, 3444.

23 Playmobil®-Produktnr. 3450, 3446.

Neuere Erkenntnisse der mediävistischen Forschung zeichnen jedoch ein weit heterogeneres Bild der mittelalterlichen Gesellschaft.²⁴

Abb. 1: Figuren (n = 78) aus allen Packungen nach Ständen (Produkte 1977) (Grafik: C. Kühberger)²⁵



Hinsichtlich der in den Spielsets dargestellten mittelalterlichen (städtischen) Gesellschaft fällt auf, dass kein Bezug auf den Klerus genommen wurde, wodurch eine tragende Säule der mittelalterlichen Kultur ausgeblendet wird, welche die lebensweltliche Erfahrung sowie die politische Ordnung geprägt hat.²⁶ Gerade für eine städtische Vergangenheit fehlte in erster Linie die Unterschicht (Bettler:innen, Abdecker etc.).²⁷ An der Fokussierung auf weiße

24 Vgl. Earle, Thomas/Lowe, Kate: *Black Africans in Renaissance Europe*, Cambridge: Cambridge University Press 2005; Hornung, Annabelle: *Queere Ritter. Geschlecht und Begehren in den Gralsromanen des Mittelalters*, Bielefeld: transcript Verlag 2012; Borgolte, Michael: *Migrationen im Mittelalter. Ein Handbuch*, Berlin: De Gruyter 2014; Bennewitz, Nadja/Eming, Jutta/Traulsen, Johannes: »Gender Studies – Queer Studies – Intersektionalitätsforschung«, in: Dies. (Hg.), *Gender Studies – Queer Studies – Intersektionalitätsforschung. Zwischenbilanz aus mediävistischer Perspektive*, Göttingen: V&R unipress 2019, S. 13–25, <https://doi.org/10.14220/9783737010627.13>

25 Das Cohens Kappa als Maß der Interrater-Reliabilität wurde anhand von Figuren aus allen Packungen berechnet. Im Zusammenhang mit den Ständen wurde eine fast vollkommene Übereinstimmung ($\kappa = 0,9$) erreicht. Bei der Codierung des Geschlechts wurde überhaupt eine vollkommene Übereinstimmung erreicht ($\kappa = 1$).

26 Vgl. Bramann, Christoph/Ebert, Stephan F.: »Playmobil®-Ritter als Ausdruck der Geschichtskultur«, in: C. Kühberger: *Mit Geschichte spielen*, S. 293.

27 Vgl. Müller, Harald: *Mittelalter*, Berlin: Akademie Verlag 2008, S. 94ff.

Menschen in der Darstellung des europäischen Mittelalters zeigt sich eine historisch nicht haltbare Homogenität, die die »anderen« unberücksichtigt lässt und sie damit »unsichtbar« macht, die vielfältigen Realitäten verdrängend.²⁸ Frauen erschienen in der von Playmobil® dargestellten mittelalterlichen Welt nicht als passive Wesen, dennoch wurde ihnen auf den Packungscovern nur ein kleines Spektrum an Tätigkeiten zugeschrieben. Es fällt dabei insbesondere eine dienende Rolle (z.B. im Gasthaus, im Rathaus) auf. Zudem wurden die Frauen bei landwirtschaftlichen Tätigkeiten gezeigt (Abb. 2). Zu betonen ist, dass Königin und König im Spielzeugset ohne erkennbare Hierarchisierung als Regent:innen auftraten. Gleichwohl ist zu beobachten, dass vor allem Männer bei geistigen Tätigkeiten dargestellt wurden (Schreiber, Ratsherr, Musiker).²⁹

Playmobil® erlebte in den Jahrzehnten nach der Einführung einen gewaltigen Aufschwung. Plastikfiguren verdrängten am Markt nicht nur die älteren Massefiguren, sondern konnten sich zudem gegen Billigprodukte aus Asien durchsetzen.³⁰ Die Ritterwelt blieb dabei konstant im Angebot des Systemspielzeuges mit zehn Neuauflagen bis 2021³¹ und ist aktuell sogar eine der größten durchgängig verfügbaren Themenwelten.³²

28 Vgl. Czyborra, Christian/Refai, Mohamed/Yağci, Nalan: »Geschichtsunterricht als weißer Raum. Überlegungen zu Critical Whiteness in der Geschichtsdidaktik«, in: C. Brüning/L. Deile/M. Lücke: Historisches Lernen, S. 71–92.

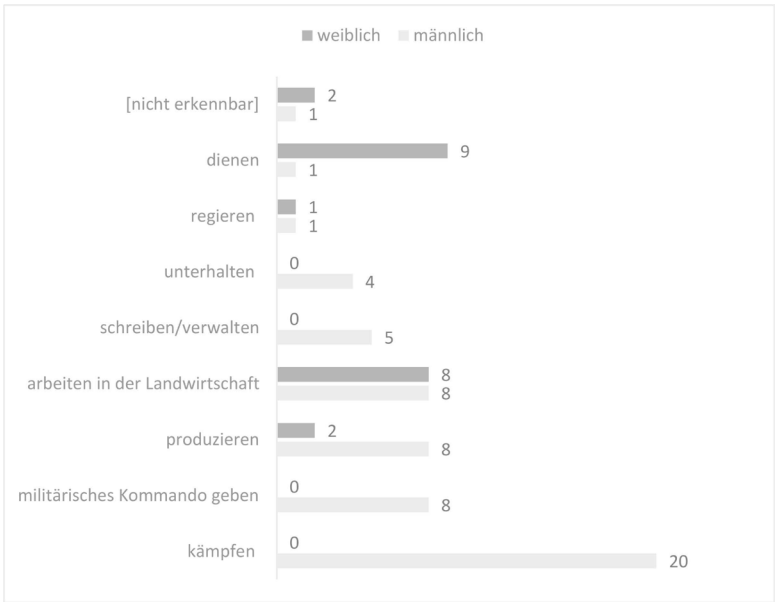
29 Dies entspricht gerade nicht einer adeligen Lebenswelt, in der Frauen durchaus Bildung erhalten und einen Beitrag zum geistigen Leben geleistet haben. Vgl. Nolte, Cordula: Frauen und Männer in der Gesellschaft des Mittelalters, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2011.

30 Vgl. Kühberger, Christoph: »Spielzeugindianer. Seltsamer Grenzgänger zwischen den Kulturen«, in: Konrad J. Kuhn/Martin Nitsche/Julia Thyroff et al. (Hg.), ZwischenWelten. Disziplinäre Grenzgänge an den Rändern von Geschichtsdidaktik und Politischer Bildung, Geschichts- und Kulturwissenschaften. Festschrift für Béatrice Ziegler, Münster: Waxmann 2021, S. 80–98, hier S. 87.

31 Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Playmobil> vom 21.08.2023.

32 Vgl. J. Erhard: Wandel und Kontinuität, S. 326.

Abb. 2: Tätigkeiten der Figuren (n = 78) auf den Covern (Produkte 1977)³³



Dass dabei das dargestellte Mittelalter ebenso Konjunkturen und Moden unterlag, ist eindeutig. Zwar wiederholten sich etwa Örtlichkeiten (Burg, Wald) und Typen von Figuren (König, Ritter, Burgfräulein), aber andere Ausprägungen veränderten sich stark. Jürgen Ebert weist etwa nach, dass ab Ende der 1980er Jahre neutral gehaltene Katalogtexte durch Konfliktgeschichten ersetzt wurden und dies auch heute noch der Fall ist. Handel und Handwerk verlieren dabei an Bedeutung und das mittelalterliche Leben wird zusehends auf ritterliches Kampfgeschehen verengt. Auffällig ist außerdem das Auftreten von Magie und Fabelwesen.³⁴ Klischees eines popkulturellen Mittelalters vom »schwarzen Ritter« über Robin Hood bis hin zu Tolkiens Mordor sind ab den 1990er Jahren erkennbar. Letztlich treten immer mehr Feen, Drachen,

33 Cohens Kappa im Zusammenhang mit den Tätigkeiten der Figuren ist fast vollkommen übereinstimmend ($\kappa = 0,92$).

34 Vgl. ebd., S. 326, S. 331.

Zauberer, Druiden und Elfen hinzu.³⁵ Die Auffälligkeit an der Produktlinie *Novelmore*, die seit 2019 im Sortiment als Ritterwelt geführt wird, besteht in der Zusammenführung verschiedener popkultureller Fäden, die in einer mittelalterlichen Lebenswelt angesiedelt werden und damit für einen zeitgeistigen Medievalism stehen. Im Katalog 2019 wird die neue Spielwelt so angekündigt:

»Willkommen in Novelmore, Abenteurer! Die mittelalterliche Stadt Novelmore erstrahlt dank der drei Helden Arwynn, Dario da Vinci und Gwynn in neuem Glanz. Dario erfand die Rüstung ›Invincibus‹, deren mythische Kraft ihren Träger [sic!] unbesiegbar macht. Auch die Burnham Raiders, ein wilder Haufen von Gesetzlosen und Banditen mit einer Vorliebe für Feuer, haben von der grandiosen Erfindung gehört und schon bald entfachen erbitterte Kämpfe um die mächtige Rüstung ...«³⁶

Die gesamte Präsentation der Figuren ist in Nachtblau gehüllt, Klingen von Schwertern blitzen und feurige Kanonenkugeln flitzen durch die Lüfte. Der altbekannte Kampf zwischen Gut und Böse wird damit erneut aufgegriffen: *Novelmore* gegen *Burnham Raiders*. Die Spielwelt ist unverkennbar mit Elementen aus populären Fantasydarstellungen durchtränkt, wie man ihnen in »Harry Potter«, »Herr der Ringe«, »Game of Thrones« oder Ähnlichen begegnet. Allein die Introseite des Katalogs 2021 mit einer Fantasielandkarte, die die Lage von *Novelmore* zeigt, lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass visuelle Referenzpunkte bei »Game of Thrones« zu finden sind.³⁷ Durch die Integration eines Zeppelins, einer Tempelanlage, von Zauber:innen, Dämonen, Drachen, einer Skelettarmee und von magischen Gegenständen kippt die Szenerie ins Fiktionale und bringt zeitliche Ordnungen massiv ins Wanken. Damit werden vor allem Bilder aus der Popkultur bedient. Playmobil® verabschiedete sich somit endgültig vom langjährigen Versuch, Anleihen aus der Vergangenheit zu nehmen, die in Teilen durch europäische Quellen nachweisbar sind.³⁸ Einzig die Große Burg von *Novelmore*³⁹ und ihre Ritter⁴⁰ scheinen noch am ehesten

35 Vgl. Zeppezauer-Wachauer, Katharina: »Drachenritter und Feenprinzessin. Die kreative Figurenkomposition gespielter Geschichte(n) und ihre Metamorphosen«, in: H. Köpfer/S. Szabo: Playmobil® durchleuchtet, S. 57–70, hier S. 62ff.

36 Playmobil®-Katalog 2019, S. 31.

37 Playmobil®-Katalog 2021, S. 33.

38 Vgl. C. Bramann/S.F. Ebert: Playmobil®-Ritter, S. 284ff.

39 Playmobil®-Produktnr. 70220.

40 Playmobil®-Produktnr. 70671.

in das ältere Schema zu passen. Vieles erinnert aber auch dort an eine Steam-punk-Ästhetik, wie etwa das Zahnrad, das im Schild bzw. als Wappen der Stadt und ihrer Getreuen geführt wird.

Hinsichtlich der Darstellung von Menschen kann daher festgehalten werden, dass sich Diversität in Richtung Fantasy entgrenzt, wenngleich man erkennen kann, dass die Hauptfiguren dennoch Menschen sind. Konnten im Einführungsjahr 2019 die größeren Spielsets mit einer Zusatzpackung um die »kluge Gwynn mit ihrem Wolfsgespann mit Wasserkanone«⁴¹ auf der Seite von Noveltmore und um die »Hüterin des Feuers«⁴² bei den Burnham Raiders erweitert werden, zeigt die Werbung im Spielkatalog 2021 nur noch eine Frau in einer Männerwelt, die »Zaubermeisterin Crysthella«. Sie trägt eine goldene Rüstung, einen Spitzhut und hat einen Kristallstab.⁴³ Die Darstellung der Frauen schwimmt jedoch in hohem Maße mit jener der Männer. Auch die Frauen tragen nun Rüstungsteile und unterscheiden sich nicht in der Farbe oder in den ihnen zugewiesenen Utensilien. Letztlich sind es die Augen, mit denen das Systemspielzeug Zweigeschlechtlichkeit markiert. Gwynn hat einen erkennbaren unteren Wimpernkranz und Crysthella Augenbrauen sowie geschminkte Augen – Elemente, die man bei männlichen Figuren nicht findet. Es macht an dieser Stelle wenig Sinn, mit gesellschaftswissenschaftlichen Kategorien nach dem Aufbau der im Spiel inszenierten Gesellschaft zu fragen, ein Aspekt tritt dennoch hervor, nämlich der Umstand, dass den Spielzeugfiguren – unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu den *Burnham Raiders*, zu *Noveltmore* oder zur Zauberwelt – verschiedene Hautfarben zugeschrieben und weitere Marker verwendet wurden, um eine diverse Gesellschaft (z.B. Alter, Herkunft) anzudeuten.⁴⁴ Letztlich handelt es sich dabei jedoch um präsentistische Zuschreibungen an eine mediävistische Welt, in der so aber stärker gegenwärtige Vorstellungen von einem egalitären Leben von Menschen mit verschiedenen Geschlechtern oder Hautfarben realisiert werden. Man kann gut nachzeichnen, dass Playmobil® damit »Hautfarbe für die Markierung kultureller und religiöser Alterität« verwendet, was aber nichts mit den als

41 Playmobil®-ProduktNr. 70225.

42 Playmobil®-ProduktNr. 70227.

43 Playmobil®-Katalog 2021, S. 37; Beschreibung des Spielsets Playmobil®-ProduktNr. 70745 auf <https://www.playmobil.at/violet-vale---zaubererturm/70745.html> vom 21.08.2023.

44 Playmobil®-ProduktNr. 70671.

Rassismus bekannten »pseudo-anthropologischen Ansätzen des 19. Jahrhunderts« zu tun hat.⁴⁵ Durch die in den Figuren dargestellte Diversität wird jedoch mehr unsere gegenwärtige diverse Migrationsgesellschaft in eine »Vergangenheit« gesetzt und einem identifikatorischen Spiel übergeben, als auf eine mittelalterliche diverse Gesellschaftsordnung zu verweisen, die ohnedies in der Fantasyritterwelt von *Novelmore* nur mehr rudimentär repräsentiert erscheint.

Playmobil® differenzierte sein Sortiment seit der Einführung stark aus. 1978 wurden erstmals unterschiedliche Hautfarben herausgebracht,⁴⁶ ab 1981 unterschiedliche Lebensalter. Die ursprünglich im Ausdruck neutral-fröhlichen Gesichter der Figuren wurden ebenso verändert wie ihre vormals schmalen Körper (z.B. der dicke Pirat⁴⁷ von 1986). Seit im Jahr 1989 lange Röcke und ein leicht angedeuteter Busen bei Frauenfiguren rund um ein Spielzeugwohnhaus, das architektonisch dem 19. Jahrhundert zuzurechnen ist, eingeführt wurden,⁴⁸ kam es verstärkt zu fixierten Rollen von Figuren, die innerhalb des Systemspielzeuges immer weniger die ihnen zugedachten Rollen wechseln konnten.⁴⁹ Die Figurensätze mit Vergangenheitsbezüge können daher in den aktuellen Varianten auf die bereits entwickelten Diversitätsmarker zugreifen, um sie etwa den Charakteren der *Novelmore*-Spielwelten einzuschreiben. Damit stehen in westlichen Konsumländern pluralisierte Spielzeugwelten von Diversität gekennzeichneten pluralisierten Gesellschaften gegenüber. Der gesellschaftliche Einfluss auf die angebotene mittelalterliche Spielzeugwelt ist unverkennbar, wenngleich damit aber eher ein *tokenism* betrieben wird denn eine Darstellung gesellschaftlicher Zusammenhänge der Vergangenheit. Exemplarisch kann man dies anhand eines Spielsets der *Novelmore*-Linie nachvollziehen.⁵⁰ Im Set mit der Produktnummer 70671 werden drei Ritter angeboten, die in den Farben von *Novelmore* ausgestattet sind. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Hautfarben, Frisuren und Gesichter. So wird ein Ritter mit schwarzer Zackenfrisur angeboten, der eine dunkelbraune Hautfarbe aufweist. Sein weißer Playmobil®-Mund hebt sich deutlich vom Gesicht

45 Vgl. N. Bennewitz/J. Eming/J. Traulsen: Gender Studies, S. 19.

46 Playmobil®-Produktnr. 3544, 3512, 3550.

47 Playmobil®-Produktnr. 3382.

48 Playmobil®-Produktnr. 5300, 5320, 5322, 5501, 5502, 5600.

49 Vgl. Köpper, Hannah: »Ich bin ein Ritter, kein Pirat! Modernisierungsaspekte, Individualisierung, Differenzierung und Pluralisierung von Lebensstilen im Spielzeug Playmobil®«, in: H. Köpper/S. Szabo: Playmobil® durchleuchtet, S. 37–50, hier S. 42.

50 Playmobil®-Produktnr. 70671.

ab. Auch seine Augen, bei denen man nicht nur eine schwarze Iris erkennen kann, sondern zudem Teile des Augapfels, heben sich markant vom Gesicht ab. Neben ihm werden im Set zwei Ritter mit weißer (hellbeiger) Hautfarbe angeboten. Einer hat gelbe (blonde) Haare mit einem welligen Vollbart. Er hat das klassische Playmobil®-Gesicht der ersten Stunde. Anders ist dies bei dem dritten Ritter, der eine schwarze, nicht zackige, sondern weich abgerundete Frisur trägt. Sein Gesicht hat den klassischen Spielfigurenmund, doch seine Augen sind nicht rund wie bei den anderen Figuren, sondern bestehen aus Halbkreisen, deren Rundung nach oben schaut und damit vermutlich einen stereotyp-klichehaften südostasiatischen Gesichtsausdruck andeuten möchte – in Summe eine ungewöhnliche Kombination für ein Spielset zum europäischen Mittelalter, das sich weniger an außereuropäischen Einflüssen (Kreuzzüge, Pilgerreisen, Kontaktzone Mittelmeer o.Ä.) abarbeitet, sondern eher an einem sehr zeitgemäßen und verkaufsfördernden Umgang mit Vielfalt in unserer sich globalisierenden Gesellschaft, um möglichst viele Identifikationsmomente zu bieten. Es hat insgesamt den Anschein, dass derartige, doch stärker ins Fiktionale kippende und Diversität feiernde Darstellungen die »Lösung« für die Spielzeughersteller:innen sind, um Kritik in Hinsicht auf Einseitigkeit oder gar Rassismus zu entgehen.

Trotz der hier skizzierten intersektionalen Twists und der in den Geschichtsdarstellungen identifizierbaren Schräglagen, die vor allem Hinweise auf die Vorstellungen der Spielzeughersteller:innen geben bzw. auf als marktfähig eingestufte Geschichtsdarstellungen in den späten 1970er bzw. in den 2020er Jahren, also solche mit vermarktbarem Wiedererkennungswert, sollte man den Blick nicht nur auf (adäquate) Repräsentation von Diversität in der Spielwelt richten, sondern auch auf diversitäts- und geschlechtersensible Potenziale. Mit Playmobil® wurde ab den späten 1970er Jahren eine Marke etabliert, die ähnlich wie die bunten Lego®-Bausteine dafür bekannt wurde, keinen allzu traditionellen Umgang mit Spielzeug zu betreiben. Die angebotenen Spielwelten sollten allen Kindern zur Verfügung stehen. Eine Trennung in Mädchen- und Jungenspielzeug – etwa über geschlechterstereotype Farbcodes – wurde seitens des Anbieters anfänglich nicht vorgenommen.⁵¹ Letztlich blieb das Spielen mit den Figuren offen, auch wenn manche Sets

51 Vgl. auch aktuelle Analysen der Internetseiten von Spielzeuganbieter:innen: Kröger, Sonja: Kinder als Rezipienten von Onlinewerbung. Triangulationsstudie zum Onlinewerbeangebot und der Werbekompetenz von Grundschulern, Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 169.

suggerierten, dass bestimmte Utensilien Frauen zugeordnet wären, so wurde es in letzter Instanz den Kindern überlassen, ob sie einer männlichen Figur die Krone der Königin aufsetzten, ob Frauen als Ritterinnen eingesetzt wurden oder ob Männer mittelalterliche Frauenhauben trugen. Die im Systemspiel angelegten Möglichkeiten bargen einen fast unerschöpflichen Pool an Kombinationen. Einige Momente waren jedoch vom Systemspielzeug vorgegeben. Die Brustpanzer der ersten Ritterfiguren konnte man an Frauenkörpern nur unzulänglich montieren und die Röcke der Frauenfiguren schränkten die Bewegungsfreiheit der Pferde beim Reiten ein. Es kann beobachtet werden, dass über die verschiedenen Verkaufszyklen am Spielzeugmarkt hinweg ein bipolares stereotypisierendes Gendermarketing im Gesamtangebot des Systemspielzeuges eingeführt wurde, indem Spielsets für a priori festgelegte weibliche und männliche Zielgruppen angeboten und verschiedene Elemente dafür genutzt werden, die dies kommunizieren.⁵² Özlem Teckert und Thorsten Litfin verweisen in diesem Zusammenhang auf Schlüsselreize wie etwa Themenwelten, Farben, Modellierungen, Oberflächenstrukturen und Werbelinien. Materielle Aspekte der Figuren seien davon ebenso betroffen wie deren Einbettung in Marketingstrategien. Während für Mädchenspezifische Produkte vor allem die Farbe Pink sowie Pastelltöne zum Einsatz kämen, würden in jungenspezifischen Produkten die Farbe Blau und eine intensivere Farbgebung dominieren.⁵³ Blickt man diesbezüglich nochmals auf die Produktlinie *Novelmore*, zeigt sich, dass darin eine jungenspezifische Spielwelt angeboten

52 Vgl. etwa im Playmobil®-Katalog 2022 die rosarote *Princess*-Linie gegenüber der düsteren schwarzblauen *Novelmore*-Linie.

53 Vgl. Teckert, Özlem/Litfin, Thorsten: Pink knights for all? Perception, categorization and preferences for toys. *Proceedings of the European Marketing Academy*, 48th, 2019, A2019-9350.pdf (emac-online.org) vom 23.08.2023; vgl. auch Nelson, Anders: »Children's toy collections in Sweden? A less gender-typed country?«, in: *Sex Roles* 52 (2005), S. 93–102, <https://doi.org/10.1007/s11199-005-1196-5>; Auster, Carol J./Monsbach, Claire S.: »The gender marketing of toys. An analysis of color and type of toy on the Disney store website«, in: *Sex Roles* 67 (2012), S. 375–388, <https://doi.org/10.1007/s11199-012-0177-8>; Weisgram, Erica S./Fulcher, Megan/Dinella, Lisa M.: »Pink gives girls permission: Exploring the roles of explicit gender labels and gender-typed colors on preschool children's toy preferences«, in: *Journal of Applied Developmental Psychology* 35 (2014), S. 401–409, <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.06.004>; van Tilburg, Miriam/Lieven, Theo/Herrmann, Andreas et al.: »Beyond ›Pink It and shrink It‹. Perceived product gender, aesthetics, and product evaluation«, in: *Psychology & Marketing* 32 (2015), S. 422–437, <https://doi.org/10.1002/mar.20789>

wird, die sich farblich eindeutig positioniert. Die düsteren, schwarzblau inszenierten Hintergründe im Katalog entsprechen diesen Konzepten genauso wie die Farben der Figuresets selbst.

Abb. 3: Playmobil®-Schweine im Schafspelz in einer gebastelten Krippe (Bundesland Salzburg, Januar 2020)



Inwieweit in der Spielpraxis der Kinder aber dennoch queere Varianten genutzt werden, indem anempfohlene technische Nutzungsmöglichkeiten oder normierte Vorstellungen der Spielzeugwelt oder der Gesellschaft ignoriert oder bewusst überschritten werden, muss dazu aufgrund von fehlenden empirischen Untersuchungen vorerst offenbleiben. Gegenwärtige Spielszenarien, wie sie im Rahmen meiner eigenen ethnografischen Untersuchungen in Kinderzimmern in den letzten Jahren dokumentiert werden konnten, deuten jedoch darauf hin, dass Kinder in ihrer Spielwelt ganz unterschiedliche Modi nutzen, um Eindeutiges neu zu codieren und alternativ in ihr Spiel einzubauen. Dazu zählen rosarote Playmobil®-Schweinchen, deren Körper von einem achtjährigen Jungen mit weißem Vlies eingehüllt wurden, um so Schafe zu

imitieren (Abb. 3),⁵⁴ oder die Umstrukturierung, die ein Zwölfjähriger an seinem Spielzeug vornahm, als er seine Ritterburg zu einer »Star Wars«-Landschaft mutieren ließ, bei der Lego®-Raumschiffe im Burghof landeten.⁵⁵

Spielzeug kann eben in der Interaktion mit den Spielenden seine ursprüngliche Bedeutung oder Zuschreibung verändern, etwa wenn diese die Äußerlichkeiten übergehen.⁵⁶ Queere Les- und Nutzungsarten sind selbst bei eindeutig männlich codierten Spielsets potenziell möglich, wie dies etwa Jonathan Alexandratos herausarbeitete.⁵⁷ Nach Adrienne Shaw und Bonnie Ruberg wird das Queere in Spielzusammenhängen gerade dort sichtbar, wo innerhalb und gegen aufgestellte Regeln und Normen gespielt wird und andere Repräsentationen erkundet werden, übrigens genauso außerhalb queerer Inhalte.⁵⁸ Durch die technisch vorbereitete Kombinationslogik von Systemspielzeug, wie etwa bei Lego® und Playmobil®, stehen für solche Interventionen im Spiel viele Möglichkeiten offen, auch wenn derartigen Spielwelten im Verhältnis zum menschlichen Alltag eine reduzierte Kontingenz eingeschrieben wurde.⁵⁹

Aneignungen

Um Fragestellungen der Materiellen Kultur gerecht zu werden, ist es angezeigt, darüber hinaus die konkrete Nutzung der Spielzeugfiguren durch

-
- 54 Fall 7k_m. – Ethnografische Erhebung aus dem Projekt *Geschichtskultur im Kinderzimmer*, Erhebungen 2017–2020, C. Kühberger.
 - 55 Vgl. Kühberger, Christoph: Toys with Historical References as Part of a Material Culture. An Ethnographic Study on Children's Bedrooms. 9th International Toy Research Association World Conference, International Toy Research Association (ITRA), Jul 2018 Paris, France, S. 11ff., <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02090966/document> vom 21.08.2023; Fall 7m.
 - 56 Vgl. C. Kühberger: Spielzeug, S. 290f.
 - 57 Vgl. Alexandratos, Jonathan: »My life with toys. An academic Esai into the queer multipurposing of toys as interrupted by the author's life«, in: Frederick Luis Aldama (Hg.), *The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies*, London: Routledge 2020, S. 516–524, <https://doi.org/10.4324/9780429264276-44>
 - 58 Vgl. Shaw, Adrienne/Ruberg, Bonnie: »Imagining Queer Game Studies«, in: Dies. (Hg.), *Queer Game Studies*, London: University of Minnesota Press 2017, S. ix–xxxiii.
 - 59 Sacha Szabo geht von keiner Kontingenz aus. Dabei übersieht er jedoch, dass auch andere Spielmittel, wie Elemente aus anderen Spielwelten und alltägliche Gegenstände, mit Playmobil® kombiniert werden können, was das Beispiel des Schweinchens zeigt. Vgl. S. Szabo: *Sozialanalyse des Alltags*, S. 105.

Kinder zu berücksichtigen. Auf diese Weise werden die Spielzeugobjekte nicht nur als geschichtskulturelle Produkte, denen geschichtliche Interpretationen in der Produktion und Vermarktung eingeschrieben wurden und die dabei eben auch geschlechtliche Codes aktivieren, beschreiben, sondern ebenso die von ihnen ausgehenden Kommunikationsstimuli sowie die Nutzung und Rezeption durch die Kinder. Damit kann nochmals verdeutlicht werden, dass sich etwa Geschlechtlichkeit nicht nur im Prozess der Herstellung einschreibt und sich so im Artefakt manifestiert, sondern dass ebenfalls beim Damit-Spielen geschlechtlich codierte Erfahrungen gemacht werden – entweder durch das Individuum selbst oder durch Kokonstruktionen mit Spielpartner:innen, die sich im Zuge des Spielens mit dem Objekt ergeben. Zudem sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass die Anschaffung von Systemspielzeug einen veritablen Kostenfaktor darstellt und sich auch unterschiedliche milieubedingte Nutzungsmuster und Statusfragen ausmachen lassen, die über derartiges Spielzeug verhandelt werden.⁶⁰

Im Zusammenhang mit der Materiellen Kultur wird in der Regel auf ein Netzwerk aus Akteur:innen und Aktanten verwiesen, in dem Bedeutungen generiert und erlebt werden.⁶¹ Versucht man die sich dabei ergebenden praxeologisch-strukturativen Vorbedingungen zu beachten, die den designten Artefakten mit Vergangenheitsreferenzen innewohnen, so ist sicherlich auf das Konzept der *affordance* (Affordanz) zu verweisen, das auf James J. Gibson zurückgeht.⁶² Damit erhalten Spielfiguren als Geschichtsdinge zwar keine

60 Vgl. Berry, Vincent: »Que trouve-t-on dans une chambre d'enfant? Un inventaire de la culture matérielle enfantine«, in: Gilles Brougère/Antoine Dauphagne (Hg.), *Les biens de l'enfant: Du monde marchand à l'espace familial*, Paris: nouveau monde 2017, S. 181–232, hier S. 214; Gehrman, Sebastian: *Aspirationen, kulturelles Kapital und soziale Herkunft: Eine quantitativ-empirische Untersuchung von Grundschulkindern in Deutschland*, Wiesbaden: Springer VS 2019, S. 195f.; Kühberger, Christoph: »Mit Geschichte spielen. Grundformen einer Begegnung zwischen Symbolisierung und Affordanz«, in: C. Kühberger: *Mit Geschichte spielen*, S. 13–40, hier S. 17f.

61 Vgl. Latour, Bruno: *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2017; Ders./Roßler, Gustav (Hg.): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft: Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2017; Antenhofer, Christina: »Die Akteur-Netzwerk-Theorie im Kontext der Geschichtswissenschaften. Anwendungen & Grenzen«, in: S. Barsch/J. van Norden: *Historisches Lernen und Materielle Kultur*, S. 67–88.

62 Vgl. Gibson, James J.: »The Theory of Affordance«, in: Robert Shaw/John Bransford (Hg.), *Perceiving, Acting, and Knowing. Toward an Ecological Psychology*, Hillsdale (New Jersey): Routledge 1977, S. 67–82.

agency (Handlungsmacht),⁶³ aber die ihnen eingeschriebene Aufforderungs- und Gelegenheitsstruktur wird betont, indem es sich letztlich um intentionale Inszenierungen für die Nutzung im Spiel handelt. Es verwundert daher wenig, wenn Kinder – selbst jene, die noch nicht wissen, was Ritter sind – angesichts eines Spielangebotes von Playmobil® deren kämpferische Natur über deren materielle Struktur ins Spiel einbringen.⁶⁴ Benjamin Jörissen spricht diesbezüglich in einem anderen Kontext von strukturell angelegten »antizipativen Relationen«, die das »Potential ihrer je konkreten Verwirklichung in sich« tragen.⁶⁵ Diese appellativen Strukturen der Geschichtsdinge, die eine bestimmte Nutzung anempfehlen, stehen den Spielenden »nicht autoritär gegenüber, sind aber auch nicht beliebig umdeutbar«,⁶⁶ wie das die oben angeführten Beispiele des »Schweineschafs« (von Tier zu Tier) und der »ritterlichen Raumschifflandebahn« (vom mittelalterlichen Hof zum galaktischen Kampfszenario) verdeutlichen. Denn als was Spielfiguren aus der Ritterspielwelt von Playmobil® in der Begegnung wahrgenommen werden, hängt auch von grundlegenden Bedeutungszuweisungen ab, die ins Spiel miteingebracht werden.⁶⁷ So konnte in einem Kindergarten beobachtet werden, wie ein Mädchen eine Ritterfigur ihrer ritterlichen Attribute (Helm,

63 Hierbei wendet sich die vorgetragene Kritik durchaus gegen Ansätze des New Materialism. Vgl. Kallmeyer, Martin: »New Materialism. Neue Materialitätskonzepte für die Gender Studies«, in: Beate Kortendiek/Birgit Riegraf/Katja Sabisch (Hg.), Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung, Wiesbaden: Springer VS 2019, S. 437–446, S. 438f.; vgl. auch Heuer, Christian: »Gestellte Geschichte(n)? Geschichtsdidaktische Überlegungen zur performativen Inszenierung von ›Spielzeug‹«, in: C. Kühberger: Mit Geschichte spielen, S. 41–54, hier S. 49.

64 Vgl. Kühberger, Christoph/Karl, Kristina: »Die Ritterburg im Kindergarten. Ethnographische Annäherungen an den Umgang mit einem geschichtskulturellen Produkt«, in: Christoph Kühberger (Hg.), Ethnographie und Geschichtsdidaktik, Frankfurt a.M.: Wochenschau Verlag 2021, S. 180–211, hier S. 196; Korsvold, Tora: »Proper Toys for Proper Children. A Case Study of the Norwegian Company A/S Ritige Leker (Proper Toys)«, in: David Buckingham/Vebjørng Tingstad, Childhood and Consumer Culture, London: Springer VS 2014, S. 31–45, hier S. 40, https://doi.org/10.1057/9780230281844_3

65 Vgl. Jörissen, Benjamin: »Bildung der Dinge. Design und Subjektivierung«, in: Ders./Torsten Meyer, Subjekt Medium Bildung, Wiesbaden: Springer VS 2015, S. 215–233, hier S. 222f., https://doi.org/10.1007/978-3-658-06171-5_11

66 Lange, Jochen: Schulische Materialität. Empirische Studien zur Bildungswissenschaft, Berlin: Springer VS 2017, S. 11, <https://doi.org/10.1515/9783110522129>

67 Vgl. C. Heuer: Gestellte Geschichte(n)?, S. 49.

Rüstung, Waffen) entledigte, um sie primär als Mann für das von ihr intendierte heteronormative Vater-Mutter-Kind-Spiel zu nutzen.⁶⁸ Andere Kinder der gleichen Gruppe beließen die Ritter in ihrer Montur und spielten mit ihnen als Kämpfer und Kumpanen. Als relativ breite Beobachtung über verschiedenste Einzelspielsequenzen hinweg lässt sich dennoch festhalten, dass grundlegende Zuschreibungen seitens der Spielzeugherstellung beibehalten wurden und damit der Aufforderungscharakter (*affordance*) seine Wirksamkeit entfaltete.⁶⁹ Zudem werden Kinder durch das Unternehmen mit *back stories* versorgt, die ihnen über verschiedenste kommunikative Kanäle (Videos, Malvorlagen, Bastelanleitungen, Comics etc.) multimodal und sich gegenseitig verstärkend entgegentreten.⁷⁰ Letztlich ist man geneigt, das Spiel mit den Figuren mit Vergangenheitsreferenz als Konglomerat zu verstehen, bei dem die Geschichtsdinge als Artefakte mitsamt der ihnen eingeschriebenen Affordanz und Symbolisierung an einer spielerischen Handlung teilnehmen, bei der das Ding als solches jedoch zunehmend verblasst und eine dialogische (oftmals auch monologische) Inszenierung Platz greift,⁷¹ über die Bedeutungszuschreibungen aus Vorerfahrungen, aus der Spielwelt selbst oder aus Interaktionen mit anderen Akteur:innen im Spiel erwachsen.

Solche Interaktionen *in situ* und *in praxi* zu dokumentieren, stellt jedoch die empirische Geschichtsdidaktik vor erhebliche Herausforderungen. Das Spielen mit derartigen Figuren ist nämlich geprägt von beobachtbaren Handlungen am Material und einer wenig strukturierten sprachlichen Kommunikation darüber. Angesichts der Widerständigkeit und des Eigen-Sinns der Kinder bzw. des menschlichen Wesens im Allgemeinen sollte man nicht automatisch davon ausgehen, dass ein spielendes Kind mit einer Turnierritterfigur in den Händen tatsächlich einen »mittelalterlichen« Ritter über den Teppich jagt oder mit den Figuren eines Königspaares ein Hofzeremoniell imaginiert. Vielmehr muss der Versuch unternommen werden, über Spielerinnerungen von

68 Vgl. C. Kühberger/K. Karl: Ritterburg, S. 196ff.

69 Vgl. ebd.

70 Vgl. Mackenzie, Jai/Coffey-Glover, Laura/Payne, Sophie et al.: »Disco Divas and Heroic Knights. A critical multimodal analysis of gender roles in ›create the world‹ LEGO cards«, in: Carmen Rosa Caldas-Coulthard (Hg.), *Innovations and Challenges in Language and Gender: Women and Sexism*, New York: Routledge 2020, S. 60–67, <https://doi.org/10.4324/9780429026140-5>; vgl. etwa für *Novelmore* <https://www.playmobil.at/play/novelmore/> vom 21.08.2023.

71 Vgl. C. Heuer: *Gestellte Geschichte(n)?*, S. 49.

Erwachsenen (Biografieforschung, Oral History) an artikulierbare Spielerfahrungen mit Dingen der materiellen Kultur heranzukommen⁷² oder eben über ethnografische Begegnungen mit Kindern in deren Lebenswelt.⁷³

Geschichtsdinge als Dinge des Wissens – Fazit

Spielzeugfiguren mit Vergangenheitsreferenz sollten aber auch als Dinge des Wissens (»Wissensobjekte«) verstanden werden. Sie leisten im informellen Lernen der Kinder durchaus einen Beitrag zum kulturellen bzw. kulturhistorischen Wissensaufbau. Sie bieten eine kulturell determinierte Mnemonik zum Aufbau historischen Wissens, dadurch, dass (qualitativ unterschiedlich zu bewertendes) Wissen über historische Epochen einer populären Geschichtskultur kommuniziert wird. Infolge der Begegnung mit diesen Geschichtsdingen, die durch eine Konzentration auf Wesentliches, durch eine Logik der Vereinfachung und damit durch eine positivistische Vereindeutigung gekennzeichnet sind,⁷⁴ kommt es zu einer maximalen Verharmlosung historischer Kontexte, indem etwa gesellschaftliche Unterdrückung, intersektionale Machtgefälle, blutrünstige Schlachten oder Ähnliches nicht dargestellt werden. Auch wenn die Figuren mit Vergangenheitsreferenz im Spiel queeren bzw. eigen-sinnigen Aneignungsstrategien von Kindern unterworfen sein können, bleiben sie als designte Geschichtsdinge der Spielzeugindustrie bestehen, die sich im Verlauf von informellen und formalen Lernprozessen in relationale Beziehungen zu anderen Darstellungsformen der Vergangenheit setzen (z.B. Sachbuch, TV-Dokumentation, Computerspiel, Schulbuch). Die Figuren wachsen so in ihrer Bedeutsamkeit als geschichtliche Wissensobjekte und stellen gleichzeitig einen lebensweltlichen Bezugspunkt zu den Erfahrungen der Kinder her, weil die verschiedenen Darstellungen auf gleiche bzw. ähnliche Strukturen der Vergangenheit verweisen und dadurch kulturell Relevantes markieren. Insofern besitzen Spielzeugfiguren mit Vergangenheitsreferenz eine aus den Objekten und deren Gebrauch erschießbare Funktion, die über die damit

72 Vgl. C. Kühberger: Spielzeugindianer; Ders.: »Indianer spielen. Eine kulturhistorische Perspektive auf Österreich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts«, in: C. Kühberger: Mit Geschichte spielen, S. 228–256.

73 Vgl. C. Kühberger: Ethnographie und Geschichtsdidaktik.

74 Vgl. Röhl, Tobias: Dinge des Wissens. Schulunterricht als sozio-materielle Praxis, Stuttgart: De Gruyter 2013, S. 123, <https://doi.org/10.1515/9783110507263>

möglichen arbiträren Spielhandlungen hinausgeht, dadurch, dass sie als kulturelle Artefakte (in-)direkt einen bislang wenig hinterfragten Beitrag zur grundlegenden Wissensweitergabe auf einer (basalen) kulturellen Ebene leisten.⁷⁵

Im hier diskutierten Kontext von Spielzeugfiguren mit Vergangenheitsreferenz und ihren *Welten* zeigt sich für Geschichte und Geschlecht eine kulturell determinierte, zwanghaft performative Wiederholung von nur bestimmten Ausschnitten aus historischen Zusammenhängen oder epochalen Strukturen im Sinn eines Kanons für Kinder, in dem sich nie überwundene Machtnarrative des Historischen repetitiv verbreiten und Bilder über *die* Vergangenheit zeigen, in denen eine Marginalisierung von Frauen, ein männlich-militärisches Überlegenheitsdenken und neuerdings Egalisierungsvorstellungen zu *race* etc. als kulturelle Erinnerungsmarker stabilisiert werden. Auf diese Weise hat es vielleicht vordergründig den Anschein, dass ältere (einseitige) Vorstellungsmuster im Spielzeug durchbrochen werden, gleichzeitig verfestigen solche neueren Spielsets aber durch einen zeitgeistigen, an Diversität ausgerichteten Anstrich genau jene zu engen Interpretationsrahmen, anstatt sie zu relativieren oder einer kritischen Reflexion zuzuführen.

75 Dies ist in der Regel eine anthropologische Funktion von Spielzeug. Vgl. Chick, Gary: »Anthropology and the Study of Play«, in: James E. Johnson/Scott C. Eberle/Thomas S. Henricks et al. (Hg.), *The Handbook of the Study of Play*, New York: the strong 2015, S. 71–84, hier S. 71f.