

# **Wandel und Kontinuität von historischen Themen in Spielzeugen von LEGO® und Playmobil®**

## **Ein geschichtsdidaktischer Blick auf Gestaltung und Inszenierung der Kunststoffspielwelten**

---

Jürgen Erhard

### **1. Einleitung**

Ein Blick in ein typisches Kinderzimmer zeigt, dass sich in der heutigen multi-medialen und digitalisierten Welt das materielle Spielzeug noch immer sehr großer Beliebtheit erfreut. Bei der Betrachtung aktueller Spielwarenkataloge lässt sich feststellen, dass dabei auch historische Themen von der Spielwarenindustrie angeboten werden. Diese Spielzeuge, welche geschichtliche Sachverhalte in verschiedenen Formen aufgreifen, sind dabei als Teil der populären Geschichtskultur zu verstehen.<sup>1</sup>

Eine der bekanntesten<sup>2</sup> Formen dieser Spielzeuge sind wohl die Systemspielzeuge der Firmen LEGO® und Playmobil<sup>®3</sup>, weshalb die Produkte der beiden Hersteller im Folgenden betrachtet werden sollen. Ein weiterer Grund für die Auswahl der beiden Hersteller ist die Tatsache, dass diese sich mit ihren Produkten hauptsächlich an Kinder im Alter zwischen fünf und zwölf Jahren richten, was eine Vergleichbarkeit der Produkte und Inhalte ermöglicht.

Neben dem aktuellen Angebot der beiden Hersteller lässt sich feststellen, dass seit den 1970er Jahren in diesen Kunststoffspielzeugen in verschiedenen Formen historische Inhalte präsentiert werden. So lassen sich in einem mehr als vier Jahrzehnte umfassenden Zeitraum zwischen den 1970er Jahren und dem Jahr 2016 bei

---

1 Vgl. Kühberger, 2016.

2 LEGO® hatte im Jahr 2019 in Deutschland einen Marktanteil von 16,8 %, was eine Steigerung von einem Prozent gegenüber dem Vorjahr bedeutete, und ist weiterhin Marktführer. Vgl. Erfolgreiches Geschäftsjahr 2019 für die LEGO® GmbH: LEGO®, 2019. Playmobil® ist mit einem Bekanntheitsgrad von 100 % eines der beliebtesten Spielzeuge Deutschlands. Vgl. Köpper & Szabo, 2014.

3 Die Firma Geobra-Brandstädter vertreibt seit 1974 die bekannten Kunststofffiguren unter dem Markennamen Playmobil®.

beiden Herstellern aus mehr als 14.000 Einzelartikeln immerhin über 1.000 Produkte finden, die historische Themen aufgreifen.<sup>4</sup> Dabei werden historische Inhalte nicht nur durch das materielle Spielzeug selbst präsentiert, sondern zunehmend auch in den immer umfangreicher werdenden Begleitmaterialien inszeniert.

Im Zentrum des Beitrags soll die Auswertung der 1.047 Spielsets mit historischen Themen von LEGO<sup>®</sup> und Playmobil<sup>®</sup> stehen. Dabei sollen Wandel und Kontinuität der angebotenen Themen und die dort zu findenden gestalterischen und ideologischen Komponenten aufgezeigt und aus geschichtsdidaktischer Sicht evaluiert werden.

Die Spielzeuge von LEGO<sup>®</sup> und Playmobil<sup>®</sup> mit historischen Themen und ihre Begleitmaterialien wurden als Elemente der Geschichtskultur<sup>5</sup> und im Hinblick auf die von ihnen angesprochenen Dimensionen des Geschichtsbewusstseins auf Basis des Modells von Pandel<sup>6</sup> untersucht. Ein besonderer Fokus sollte dabei auf den Dimensionen der Realitätswahrnehmung, des moralischen und politischen Bewusstseins liegen.

Es war aufgrund der Forschungsdefizite ein zentrales Anliegen, zunächst eine Dokumentation aller LEGO<sup>®</sup>- und Playmobil<sup>®</sup>-Produkte zu erarbeiten, die einen Bezug zu historischen Themen aufweisen, um für die oben beschriebenen, spezifischen geschichtsdidaktischen Fragen, aber auch für mögliche weitergehende Forschungen eine gesicherte Basis zu schaffen. Dies ist geschichtsdidaktisch von Bedeutung, weil anzunehmen ist – auch wenn keine empirischen Befunde vorliegen –, dass Kinder – die in erster Linie adressierte Zielgruppe – die inszenierten Darstellungen von Vergangenheit in den Produkten von LEGO<sup>®</sup> und Playmobil<sup>®</sup> zu visuellen Gesamtheiten zusammenfassen, die ihre weiteren Vorstellungen über Vergangenheit bestimmen und somit deren Geschichtsbewusstsein beeinflussen.<sup>7</sup>

Ein Zugriff auf die Produktpalette von LEGO<sup>®</sup> und Playmobil<sup>®</sup> ab den 1970er<sup>8</sup> Jahren bis in das Jahr 2016 über Firmenarchive war nur eingeschränkt oder gar nicht möglich.<sup>9</sup> Neben offiziellen Publikationen der Hersteller zu ihren Produk-

4 Vgl. Erhard, 2019.

5 Vgl. Schönenmann, 2000; Rüsén, 1997.

6 Vgl. Pandel, 1987.

7 Vgl. Beilner, 1999; Kühberger, 2020.

8 Der dänische Hersteller etablierte ab dem Jahr 1978 Produkte mit historischen Themen, weshalb der Untersuchungszeitraum für die LEGO<sup>®</sup>-Spielzeuge in diesem Jahr beginnt. Vgl. Lipkowitz, 2010. Der fränkische Spielwarenhersteller Geobra-Brandstädter brachte im Jahr 1974 die ersten Playmobil<sup>®</sup>-Figuren auf den Markt. Dabei waren von Beginn an Spielzeuge mit historischen Themen Teil der Produktpalette. Deshalb beginnt der Untersuchungszeitraum für die Spielzeuge der Marke Playmobil<sup>®</sup> im Jahr 1974. Vgl. Produktarchiv Playmobil<sup>®, 2020.</sup>

9 Der Hersteller LEGO<sup>®</sup> konnte für die Untersuchung weder ein Archiv zu den Spielzeugen noch zu den betreffenden Begleitmaterialien bereitstellen. Das offizielle und frei zugängli-

ten musste die Auswahl des Untersuchungskorpus über verschiedene Fan- und Sammler-Internetseiten<sup>10</sup> erfolgen, weshalb kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden kann. Immerhin ließen sich so im Untersuchungszeitraum in 154 Spielwelten 14.954 Einzelspielsets der beiden Hersteller auffinden.

Um aus dem umfangreichen Produktangebot die Spielsets mit historischen Themen herauszulösen, wurden Spielset- und Spielwelttitel, Produktbeschreibungen und gestalterische Elemente wie angedeutete Kleidung, Zubehörteile und Symbole geprüft, die einen Bezug zu einer vergangenen Epoche herstellen. Dabei wurde auch untersucht, ob epochentypische Strukturen von Gesellschaft und Gemeinschaft in den betreffenden Produkten abgebildet werden. Ferner wurde ein kritischer Blick auf fiktionale Elemente in Darstellung und Inszenierung der historischen Themen in den Spielzeugen geworfen und untersucht, ob und inwieweit sich reale und fiktive Elemente vermischen und ob sie an naturwissenschaftlichen Grundlagen orientiert bleiben – oder eben nicht.<sup>11</sup>

So ergaben sich aus den 14.954 Produkten von LEGO® und Playmobil® im untersuchten Zeitraum 1.047 Spielsets, die nach Prüfung entsprechender Kriterien als Spielzeuge mit historischen Themen gelten können. Die Fülle des vorliegenden Materials wurde ausgewertet im Hinblick auf folgende Aspekte:

- 1 Wandel und Kontinuität der von den beiden Herstellern in ihren Produkten gezeigten historischen Themen, mit besonderem Blick auf Epochen, geographische Räume und Thementypen
- 2 gestalterische Mittel, mit denen die betreffenden Spielsets über die materiellen Bestandteile wie Kleidung, Zubehörteile und Symbole ein Bild der jeweiligen Epoche konstruieren
- 3 ideologische Komponenten (wie etwa das Verhältnis zwischen herkömmlicher historischer Gestaltung und Fantasy-Elementen oder wie Krieg- und Konfliktorientierung im Gegensatz zur Orientierung an Zivilgesellschaften) und inszenatorisch genutzte moralische Zuschreibungen und Stereotype

Die Untersuchung berücksichtigte dabei nicht die Rezeptionsweisen und die empirisch fassbaren Wirkungen auf das Geschichtsbewusstsein der Spielenden. Die

---

che Online-Produktarchiv zu den Playmobil®-Spielzeugen enthielt nicht alle Spielzeuge, die im Untersuchungszeitraum entstanden. Vgl. Produktarchiv Playmobil®, 2020.

<sup>10</sup> Im Internet findet sich zu den Produkten beider Hersteller eine Vielzahl von nicht offiziellen Seiten mit verschiedenen thematischen Ausrichtungen. Hier eine kleine Auswahl: Brickset; Klickypedia; Brickipedia; Worldbricks.

<sup>11</sup> Vgl. Ritter, 1999.

gewonnenen Ergebnisse bilden jedoch eine notwendige und unerlässliche Grundlage für die empirische Rezeptions- und Wirkungsforschung, zumal sich insofern ein Verstärkereffekt ergibt, als offenbar Eltern, die selbst mit diesen »historischen« Spielzeugen gespielt haben, diese wieder für ihre Kinder kaufen und wohl auch selbst in gewissem Umfang in Spielsituationen eingebunden werden.

Das Ziel der diachronen Untersuchung war eine Bestandsaufnahme und eine erste geschichtsdidaktisch inspirierte Auswertung als Grundlage für weitere Forschungen zu einem offenbar generationenübergreifenden Produkt der Spielwarenindustrie, aber keine empirische Forschung zur Rezeption in Spielprozessen.

## 2. Die Untersuchungsobjekte aus geschichtsdidaktischer Perspektive

Als Grundlage für die Betrachtung der untersuchten Spielzeuge von LEGO® und Playmobil® als geschichtskulturelle Phänomene dienen die vier Dimensionen der Geschichtskultur, die Rüsen und Schönemann<sup>12</sup> herausgearbeitet haben. Im spannungsreichen Wechselverhältnis der Dimensionen zueinander ist für die untersuchten Spielwaren mit Sicherheit die von Schönemann formulierte kommerzielle Dimension<sup>13</sup> von höchster Relevanz. Die Rolle des Spielzeugs als industrielle Ware<sup>14</sup> und Handelsgut führt dazu, dass die von den Herstellern in ihren Produkten eingebrachten historischen Themen als Maßnahmen zur Steigerung des Absatzes und der Gewinnmaximierung betrachtet werden müssen. Die Begleitmaterialien zu den Spielzeugen, wie Kataloge<sup>15</sup> und Internetauftritte<sup>16</sup>, sind dabei besonders hervorzuheben, da hier die narrativen Elemente zu den aufgegriffenen historischen Themen deutlich hinter den Produktinformations- und Werbezwecken stehen.

Als der kommerziellen Dimension untergeordnet sind die Dimensionen des Ästhetischen, Politischen und Kognitiven zu betrachten. Der ästhetischen Dimension kann in dieser Trias eine dominierende Rolle zugeschrieben werden, da das Spielzeug, das historische Themen aufgreift, Vergangenheit darstellt und visuell und haptisch wahrnehmbar macht. Das Spielzeug selbst und das Spielen damit kann eine große Faszination auf die Spielenden und auch auf passive Betrachter\_innen ausüben und ermöglicht so die Vergegenwärtigung vergangener Lebenswel-

<sup>12</sup> Vgl. Schönemann, 2000; Rüsen, 1997.

<sup>13</sup> Hier liegt der Fokus vor allem auf dem Eventcharakter und der Vermarktungsfähigkeit des geschichtskulturellen Phänomens. Vgl. Kohler, 2016; vgl. auch: Thünemann, 2019, 137.

<sup>14</sup> Vgl. Retter, 1979, 413-414.

<sup>15</sup> Vgl. Worldbricks, 2020; Vgl. auch: Brickset, 2020.

<sup>16</sup> Vgl. die offiziellen Internet-Seiten der Hersteller LEGO® und Playmobil®.

ten, wodurch bildliche Vorstellungen zu den aufgegriffenen historischen Themen und Epochen erzeugt werden.

Auch wenn im Zusammenhang mit »History-Spielzeug« der politischen Dimension keine überrepräsentierte Rolle zugeschrieben werden kann, ist zu berücksichtigen, dass jede Darstellung von Geschichte ein bestimmtes Menschen- und Gesellschaftsbild und damit auch einen politischen Wertehorizont aufzeigt.

Die untersuchten Spielzeuge mit historischen Themen und ihre Begleitmaterialien sind unzweideutig Elemente der Geschichtskultur. Wie bei allen komplexen geschichtskulturellen Phänomenen übertragen auch im diesem Fall Produzenten und Entwickler Bilder und Vorstellungen von Geschichte auf die jeweiligen Konsument\_innen.<sup>17</sup> Somit hat das Spielen mit den betreffenden Produkten von LEGO® und Playmobil® auch erwartbare Auswirkungen auf das Geschichtsbewusstsein der Personen, die damit interagieren. Um sich der Erforschung dieser Auswirkungen auf das individuelle Geschichtsbewusstsein bei Kindern zu widmen, sollte diese Bestandsaufnahme und erste Auswertung zu den Spielzeugen mit historischen Themen von LEGO® und Playmobil® eine Grundlage bieten.

### **3. Spielzeuge mit historischen Themen in den Produktpaletten von LEGO® und Playmobil®**

#### **3.1 Historische Themen im zeitlichen Verlauf**

Sowohl LEGO® als auch Playmobil® stellen Systemspielzeuge her, welche sich in viele unterschiedliche, thematisch abgeschlossene Spielwelten einteilen lassen. Dabei sind größere Basis-Spielsets wie bespielbare Bauwerke mit Erweiterungs-Sets, die häufig aus Figurengruppen und Fahrzeugen bestehen, kombinierbar. Diese Systemspielzeuge beider Hersteller richten sich hauptsächlich an Kinder im Grundschulalter. Dennoch finden sich in dem vielfältigen Angebot auch Produkte, deren Zielgruppe Kleinkinder und Jugendliche darstellen. Zu den Spielsets der Spielwelten mit historischen Themen lassen sich allerdings meist Kaufempfehlungen für Kindern zwischen fünf und zwölf Jahren finden.<sup>18</sup>

Neben diesen Gemeinsamkeiten ist ein deutlicher Unterschied bezüglich des Kernelements der jeweiligen Spielsysteme zu erkennen. Bei LEGO® steht von Beginn an der genoppte Spielstein im Vordergrund, welcher vor allem auf das Konstruktionsspiel abzielt, während sich die Marke Playmobil® um die markante Spielfigur aufbaut und damit Aspekte des klassischen Puppenspiel aktiviert und im Zentrum der kindlichen Spielhandlung mit den betreffenden Produkten sieht.

17 Vgl. Parschalk, 2019.

18 Vgl. Produktarchiv Playmobil®, 2020; vgl. auch Brickset, 2020.

Beide Hersteller brachten von ihren strukturell vergleichbaren, aber in der jeweiligen Spielform unterschiedlichen Produkten im Untersuchungszeitraum tausende Neuheiten in Form von gänzlich neuen Produktwelten oder Umgestaltungen von bereits bestehenden Spielwelten auf den Markt. Welche Rolle historische Themen im gesamten Produktangebot der beiden Hersteller bis in das Jahr 2016 spielten, fiel in den einzelnen Jahren recht unterschiedlich aus. Der relative Anteil der historischen Spielsets von LEGO® betrug über die Jahrzehnte betrachtet lediglich 3 % der seit 1978 erschienenen Produkte. Im Gegensatz dazu war jedes vierte der seit 1974 erschienenen Produkte von Playmobil® ein Spielset mit historischem Kontext.<sup>19</sup>

In Abbildung 1 lässt sich aber eine Gemeinsamkeit der beiden Hersteller bezüglich ihrer jeweiligen Produkte mit historischen Themen feststellen. In den 1970er und 1980er Jahren war deren Anteil an der Gesamtzahl der jährlichen Neuerscheinungen größer als dies zum Ende des Untersuchungszeitraums der Fall war. Spätestens ab dem Jahr 2000 ist ein Umbruch zu beobachten, da ab diesem Zeitpunkt die Anzahl der neu auf dem Markt platzierten »historischen« Spielzeuge und die der Spielzeuge ohne historischen Bezug stark auseinanderdrifteten. Grund dafür ist auch, dass ab diesem Zeitpunkt von beiden Herstellern eine Vielzahl von neuen Spielwelten ohne historische Themen auf den Markt gebracht wurde, zu denen in immer kürzeren Abständen Umgestaltungen erfolgten.<sup>20</sup>

An die Stelle von selbst entwickelten Spielwelten traten bei LEGO® häufig Merchandising-Spielwelten zu erfolgreichen Franchises, wie etwa »Star Wars«<sup>21</sup>, die den größten Anteil an Neuheiten ab den 2000er Jahren ausmachten. Dennoch waren Spielsets mit historischen Themen im untersuchten Zeitraum durchgehend Teil der Produktpalette der beiden Hersteller.

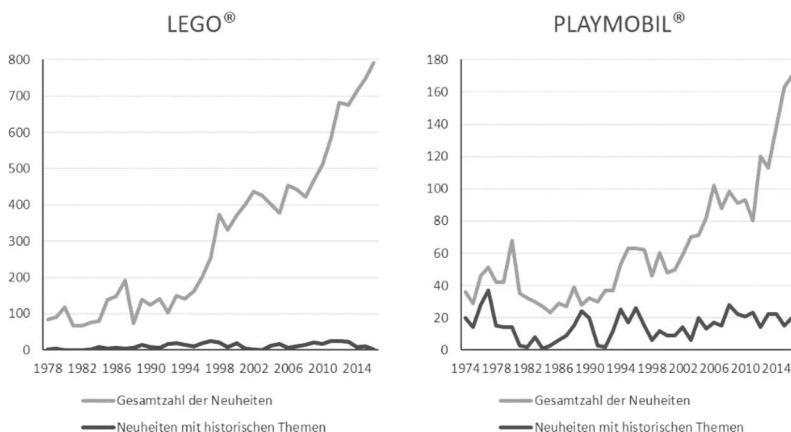
### **3.2 Gewichtung der historischen Themen mit besonderem Blick auf die umgesetzten Epochen, geographischen Räume und Thementypen**

Die von LEGO® und Playmobil® vertriebenen Spielzeuge mit historischen Themen werden in verschiedene Spielwelten unterteilt, die sich zeitlich und räumlich klar voneinander abgrenzen. Diese Spielwelten behandeln dabei ganze Epochen wie das Mittelalter oder enger gefasste Themen wie den amerikanischen »Wilden Westen« in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Auffällig bei der Auswahl historischer Themen für die Spielwelten ist, dass eine besonders starke Fokussierung auf die drei Themenfelder Mittelalter, »Piraten« und »Wilder Westen« stattfand. Im Abgleich mit den Befunden zu den Interessen für historische Epochen bei Kindern im

<sup>19</sup> Vgl. Erhard, 2019.

<sup>20</sup> Vgl. Robertson, 2014, 53.

<sup>21</sup> Vgl. Lipkowitz, 2010, 142-143.

*Abbildung 1: Zeitliche Entwicklung der Neuheiten pro Jahr*

Aus: Erhard, 2019

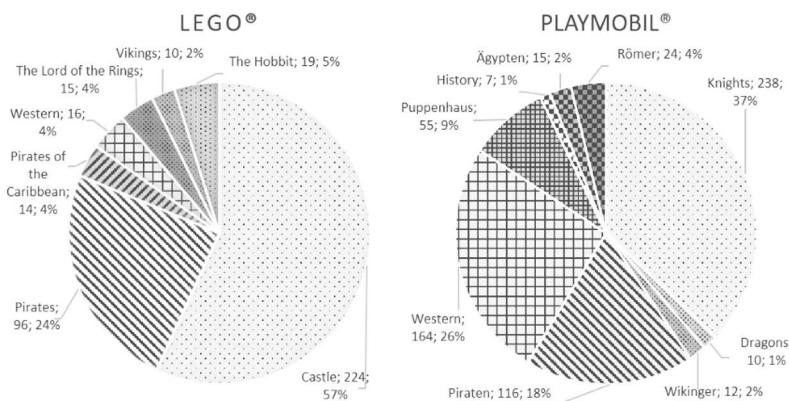
Grundschulalter, die Beilner (1998)<sup>22</sup> und Kübler (2008)<sup>23</sup> in ihren Studien erhoben haben, lassen sich bei den Angeboten von LEGO® und Playmobil® Gemeinsamkeiten aber auch Unterschiede feststellen. Kinder im Alter zwischen sechs und zehn Jahren interessieren sich laut beiden Studien vor allem für das Mittelalter, die Antike und die Prähistorie. Die beiden Spielzeughersteller folgen mit ihren drei großen Themengebieten nur einem Interessenpunkt ihrer Zielgruppe, obwohl Playmobil® im kleineren Umfang auch Spielwelten zur Antike und Prähistorie vorzuweisen hat (Abb. 2).

Diese drei großen historischen Themengebiete machen gemessen an allen Spielzeugen mit historischen Themen bei LEGO® 100 % und bei Playmobil® 84 % aus. Dabei unterteilt sich das Thema Mittelalter bei beiden Herstellern in zwei verschiedene Spielweltengruppen. In der wesentlich größeren »Castle«- bzw. »Knights«-Spielwelt wird das christliche ritterliche Mittelalter in den Spielzeugen verarbeitet, während sich die kleinere »Wikinger«- bzw. »Vikings«-Spielwelt den namensgebenden skandinavischen Eroberern und Entdeckern widmet. Bei LEGO® lassen sich dazu noch Merchandising-Spielwelten zu erfolgreichen Filmproduktionen unter den Titeln »Pirates of the Caribbean«, »The Hobbit« und »The Lord of the Rings« entdecken, die allerdings in Darstellung und Inszenierung den mittelalterlichen und »Piraten«-Spielwelten des dänischen Herstellers ähneln. Weitere 16 %

22 Vgl. Beilner, 1999.

23 Vgl. Kübler, 2011.

Abbildung 2: Aufteilung der Spielwelten in historische Themen



Aus: Erhard, 2019

der Playmobil®-Spielzeuge sammeln sich in Spielwelten, die jungsteinzeitliche und antike Themen aufgreifen, sowie in einer »Puppenhaus«-Spielwelt, die um das Jahr 1900 angesiedelt sein soll. Aufgrund der Präsenz der drei großen historischen Themengebiete sollen im Folgenden ausschließlich die betreffenden Spielwelten im Zentrum stehen.

Das Mittelalter als größtes und durchgängigstes historisches Themengebiet zeigt in den Spielzeugen über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg feste Handlungsräume und ein gleichbleibendes Figurenrepertoire, welches sich über den gesamten untersuchten Zeitraum nicht änderte. Als Orte der Inszenierung von Mittelalter kommen in den Spielwelten Burgen und Wälder vor. Fixpunkte in den Spielsets sind dabei wiederkehrende Figuren wie Ritter, Könige, Burgfräulein und Waldläufer, wie z.B. Robin Hood.

Die zwischen dem 16. und 18. Jahrhundert in der Karibik angesiedelten »Piraten«-Spielwelten beinhalten durchgehend Sets, die bewaffnete Schiffe und Inselwelten abbilden. In beinahe jedem Set der Spielwelten lassen sich einäugige Piraten und uniformierte Soldaten finden.

Auch die »Wild West«-Spielwelten zeigen Kontinuitäten bei Handlungsräumen und Figuren. Beide Hersteller lassen ihre Spielwelten in kargen Wüsten, militärischen Verteidigungsanlagen und kleinen Siedlungen entstehen. Dementsprechend findet sich in den Packungen zu diesen Spielwelten über den gesamten Untersu-

chungszeitraum die gleiche Figurenausstattung: Indianerhäuptlinge, Kavalleristen und Cowboys.<sup>24</sup>

Die sich hier bereits andeutende stereotypisierende Darstellung von spielweltbestimmenden und wiederkehrenden Figurentypen lässt sich anhand eines intensiveren Blicks auf die Gestaltung und Inszenierung der Spielemente weiter präzisieren.

### 3.3 Gestalterische Mittel bei Spielzeugen mit historischen Themen

Grundsätzlich lässt sich in der Ausgestaltung dieser Spielemente bei LEGO® und Playmobil® über den untersuchten Zeitraum hinweg eine Veränderung feststellen, die deren gesamte Produktpalette betrifft. Spätestens ab den 1990er Jahren fanden sich auf Figuren und Konstruktionselementen verstärkt Aufdrucke und fest angebrachte Zubehörteile. Dies führte zu einer Spezialisierung der Spielzeuge beider Hersteller. Je detailreicher Figuren und Spielsteine ausgestaltet wurden, desto weniger konnte eine freie Kombination verschiedener Spielsets und Spielwelten stattfinden. Das grundlegende Spielprinzip des Systemspiels und die Spielformen des puppenspielbasierten Rollenspiels bei Playmobil® sowie des Konstruktionsspiels bei LEGO® rückten so über die Jahrzehnte in den Hintergrund.<sup>25</sup>

Die drei großen historischen Themengebiete werden in den Sets durch Figuren, Fahrzeuge, Bauwerke und Zubehörteile wie Waffen, Flaggen und Werkzeuge dargestellt, wobei die Gestaltung der Elemente zum Teil auf populärhistorischen Vorstellungen von der jeweiligen Epoche beruht, zum Teil aber auch auf realienkundlichen Erkenntnissen.

In den mittelalterlichen Spielwelten werden Rüstungen, Waffen, Fahrzeuge und Bauwerke gezeigt, die sich stark an belegbarem Detailwissen über das gesamte christliche europäische Mittelalter orientieren. In diversen Umgestaltungen der »Castle-« bzw. »Knights«-Spielwelt ist festzustellen, dass innerhalb der Welten Schwerpunkte auf verschiedene Abschnitte des Mittelalters gelegt wurden. Auf Symbole, die auf Religionsgruppen oder historisch existente Monarchien hinweisen, wurde aber stets verzichtet.<sup>26</sup>

Die »Piraten«-Spielwelten erfuhren ebenfalls im Zuge von Umgestaltungen eine zeitliche Verschiebung zwischen dem 16., 17. und 18. Jahrhundert, die sich hauptsächlich an der Gestaltung jener Figuren ablesen lässt, die Vertreter kolonialer Herrschaft repräsentieren sollen, während die »Piraten«-Figuren sich kaum geändert haben. Aufgedruckte Uniformen der »Soldaten«-Fraktionen und anbringbare Zubehörteile liefern ein präzises Bild von der jeweiligen zeitlichen

<sup>24</sup> Vgl. Erhard, 2019.

<sup>25</sup> Vgl. Robertson, 2014, 95.

<sup>26</sup> Vgl. den Beitrag von Bramann/Ebert in diesem Band.

Ausrichtung in den Umgestaltungen der Spielwelten. So zeigt sich etwa bei realienkundlicher Überprüfung, dass sowohl durch die Farbgebung der angedeuteten Uniformen als auch durch die Symbolik der Flaggen, welche an Schiffen und Bauwerken angebracht sind, immer ein eindeutiger Bezug zu historischen Kolonialmächten im karibischen Raum wie England, Frankreich und Spanien hergestellt wird.<sup>27</sup>

Die »Western«-Spielwelten blieben in ihrem zeitlichen Rahmen unverändert. Hier wurde durchgehend ein eng umrissener Zeitabschnitt von wenigen Jahrzehnten zwischen der Mitte und dem Ende des 19. Jahrhunderts abgebildet, was sich, ähnlich wie bei den »Piraten«-Spielwelten, vor allem an den »Soldaten«-Spielfiguren festmachen lässt. Außergewöhnlich detailreich und nah an belegbaren Vorbildern zeigen die Zubehörteile und Aufdrucke auf den betreffenden Figuren Rangabzeichen, Waffenfarben und Waffen, die eindeutig auf die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs hinweisen. Dies unterstreicht auch die akkurate Gestaltung von militärischen Standarten und Insignien der Konföderierten bzw. Vereinigten Staaten von Amerika.

Eine besonders auffällige gegensätzliche Entwicklung im Bereich der Ausgestaltung der Figurenaufdrucke und Zubehörteile ist zwischen den mittelalterlichen und den »Wild West«-Spielwelten zu beobachten. Die Playmobil®-»Knights«- und vor allem die LEGO®-»Castle«-Spielsets durchlebten hinsichtlich der Gestaltung der Spielinhalte auf Grundlage von realienkundlichem Wissen einige Schwankungen. In den Umgestaltungen der Spielwelten ab dem Jahr 2000 fanden sich wesentlich mehr fiktive Einflüsse in den Spielementen als dies zuvor der Fall war. Dies drückte sich etwa in Drachen als Teil von historisch anmutenden Spielsets aus.<sup>28</sup> Dagegen wurde in der »Western«-Spielwelt von Playmobil® besonders die Gestaltung der Spielfiguren und Ausrüstungsgegenstände immer detaillierter und strebte so offenbar eine immer authentischere historische Darstellung an.<sup>29</sup>

### **3.4 Ideologische Komponenten in den Inszenierungen der Spielwelten mit historischen Themen**

Jenseits der geringen gestalterischen Möglichkeiten der materiellen Spielzeuge, Narrationen in die Spielwelten mit historischen Themen einzubringen, tragen vor allem die Belgleitmaterialien dazu bei, spielweltinterne Handlungsstränge zu etablieren. Dies geschah im untersuchten Zeitraum hauptsächlich durch klassische

---

<sup>27</sup> Vgl. den Beitrag von Buchberger in diesem Band.

<sup>28</sup> Vgl. Kühberger, 2018.

<sup>29</sup> Vgl. Kühberger, 2021; Kühberger in diesem Band.

Werbekataloge und Internetauftritte, aber auch mittels Hörspielen, Serien, Kurzfilmen und sogenannten Wissensheften<sup>30</sup>.

### 3.5 Fantasy-Einflüsse in den Spielzeugen mit historischen Themen

Die zur Bewerbung der materiellen Spielzeuge gedachten Materialien präzisieren durch Text und Bild die gegenständlichen Spielinhalte und setzen diese in den Kontext der spielweltinternen Handlung. Dadurch wird auch der fantastische Charakter von Spielfiguren und Zubehörteilen hervorgehoben oder erst definiert. So werden durch die medialen Begleitprodukte gewöhnliche Zubehörteile zu »magischen Schwestern« oder rituellen Artefakten, während gestalterisch als eindeutig fiktional auszumachende Fantasy-Figuren moralische Attribute wie »gut« und »böse« erhalten.<sup>31</sup> Obwohl diese narrativen Zuschreibungen nicht von Beginn an im Untersuchungszeitraum auftraten, ist das Fantastische an sich schon länger Bestandteil der historischen Spielwelten von LEGO® und Playmobil®.

Fantasy-Elemente in den untersuchten historischen Spielwelten tauchten bereits ab den 1980er Jahren auf. Diese ersten »übernatürlichen« Figuren waren meist Schlossgespenster, Drachen und Zauberer, die vor allem in den mittelalterlichen Sets zu finden waren. Auf die Gestaltung von Fahrzeugen, Bauwerken und nicht fiktiven Figuren in den Spielwelten hatte dies allerdings kaum Auswirkungen.

Dennoch lässt sich hier bereits erkennen, dass Fantasy-Einflüsse auf die drei großen historischen Themengebiete unterschiedlich stark einwirkten. Der größte Teil der fantastischen Figuren ist im »Spielzeug-Mittelalter« zu finden, während nur wenig Übernatürliches in den »Piraten«-Spielwelten auftauchte. Die »Wild West«-Spielwelten zeigten über den gesamten Untersuchungszeitraum keine Fantasy-Einflüsse.

Der allgemeine Trend der Spielwarenindustrie hin zur Lizenznahme oder zumindest zur Orientierung an erfolgreichen Fantasy-Filmen kann auch am verstärkten Auftauchen von Fantasy-Elementen innerhalb der historischen Spielwelten ab Mitte der 1990er Jahre beobachtet werden. Dabei ist bei den beiden Marken ein großer Unterschied in der Häufigkeit von Spielsets mit Fantasy-Elementen festzu-

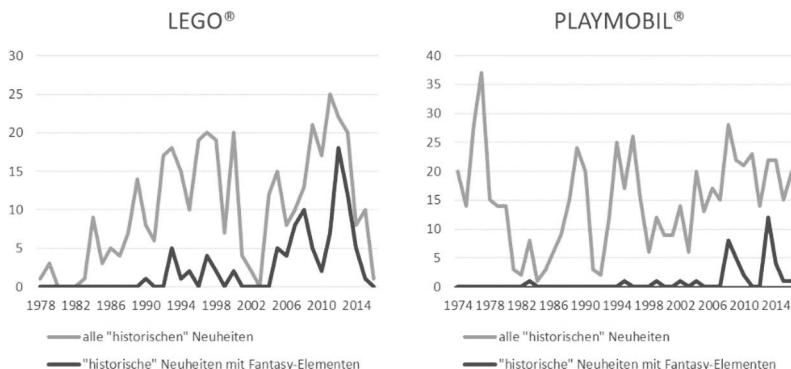
---

<sup>30</sup> Die Playmobil®-Wissenshefte waren Teil von sechs sogenannten Spielkisten-Sets aus dem Jahr 1979, in denen Spielfiguren und das gedruckte Material enthalten waren. Vier dieser Kisten behandelten dabei historische Themen, weshalb in den Heften auch fundierte Erklärungen zu legendären Persönlichkeiten, Ereignissen, wie z.B. Schlachten, und technischen Entwicklungen der aufgegriffenen Epochen zu finden sind. Vgl. Produktarchiv Playmobil®, 2020.

<sup>31</sup> Siehe dazu auf der offiziellen Internet-Seite von Playmobil® die multimedialen Angebote zu Playmobil® -»Novelmore«.

stellen. Bei LEGO® sind bei fast einem Viertel aller historischen Spielsets direkte Fantasy-Bezüge zu erkennen, während es bei Playmobil® nur 7 % sind.<sup>32</sup>

*Abbildung 3: Zeitlicher Verlauf der Neuheiten mit Fantasy-Elementen,*



Aus: Erhard, 2019

Im zeitlichen Verlauf (Abb. 3) kann festgestellt werden, dass ab den 2000er Jahren die Häufigkeit von Fantasy-Elementen in den Spielsets der beiden Hersteller zunahm. Besonders bei den betreffenden Produkten von LEGO® ist ein enormer Anstieg ab dem Jahr 2004 zu beobachten. Dies kann damit zusammenhängen, dass der dänische Spielwarenproduzent ab diesem Zeitraum vermehrt Merchandising-Spielwelten etablierte, worunter auch, wie bereits beschreiben, einige mit historischen Themen waren.<sup>33</sup>

### 3.6 Ziviles Leben vs. Krieg und Konflikt

Ein noch größerer Unterschied zwischen den untersuchten Produkten von LEGO® und Playmobil® lässt sich bei der Darstellung von zivilem Leben in den »historischen« Themenwelten erkennen. So sind es bei LEGO® nur 4 % aller Produkte, die keine Waffen enthalten. Bei Playmobil® bilden immerhin 26 % der betreffenden Spielsets eine zivile historische Welt ab. Die Zunahme der Häufigkeit einer Darstellung von Kampf und Konflikt durch gestalterische Mittel in den Spielsets der beiden Hersteller ist allerdings ein Phänomen, das auch auf Spielwelten ohne

32 Vgl. Erhard, 2019.

33 Vgl. Erhard, 2019.

historische Bezüge zutrifft. So findet sich z.B. in 30 % aller Spielsets von LEGO® mindestens eine Waffe.<sup>34</sup>

In der diachronen Schau fällt auf, dass bis in die 1990er Jahre hinein Handel und Handwerk in den »Mittelalter«-Spielwelten eine gewisse Rolle spielten. Spätestens ab den 2000er Jahren verschwanden diese Inhalte zugunsten von kriegerischen Themen.<sup>35</sup> In den »Piraten«-Spielwelten hingegen lag der Fokus von Beginn an auf der Darstellung von kriegerischer Auseinandersetzung, weswegen ziviles Leben hier überhaupt nicht abgebildet wurde. Lediglich die »Wild West«-Spielwelten zeigten in geringem Umfang über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg ein vielfältiges ziviles Leben, das hauptsächlich von Darstellungen von Siedlern, Farmern und »Cowboys« geprägt ist. Dennoch nahm auch hier der Anteil von Kampf und Konflikt ab der Jahrtausendwende zu.

Neben konkret feststellbaren Anzeichen von Kampf und Konflikt in den gegenständlichen Spielzeugen wie Waffen, Kampffahrzeugen, Verteidigungsanlagen und Soldaten-Spielfiguren zeigt sich auch in den Narrationen der Begleitmaterialien ein Trend, kriegerische Auseinandersetzungen als bestimmende spielweltinterne Handlung zu etablieren. So wichen Ende der 1980er Jahre neutral gestaltete Katalogtexte, die beispielsweise mittelalterliches Marktreiben beschrieben oder – von den Produkten losgelöst – legendäre Personen wie Robin Hood aufgriffen, Fraktionsbeschreibungen und Kurzgeschichten zu klar umrissenen Konfliktparteien innerhalb der Spielwelten. Dabei wurde auch die grundlegende Ausrichtung der Spielwelten beschrieben, die bei beiden Herstellern deckungsgleich ist.

Die mittelalterlichen Spielwelten sind eingebettet in einen immerwährenden Kampf zwischen Gut und Böse, wobei vor allem Besitz und Raub magischer Artefakte, Schätze und Burgfräulein im Zentrum stehen.

Die abenteuerlichen Geschichten in den »Piraten«-Spielwelten handeln von Entdeckungen und Schatzsuche und sind dabei geprägt vom Gegensatz zwischen freiheitsliebenden Piraten und staatlicher Ordnungsmacht in Form von Vertretern kolonialer Herrschaft.

Die Begleitmaterialien beschreiben als grundlegendes Thema für die »Wild-West«-Spielwelten das Spannungsfeld zwischen Wildnis und Zivilisation. Dabei wird allerdings darauf verzichtet, in den Spielzeugen direkte Kampfsituationen zwischen Spielzeug-»Indianern« und -Kavalleristen zu inszenieren.<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Vgl. Schmidbauer, 2016.

<sup>35</sup> Clauss & Grieb, 2011.

<sup>36</sup> Das Wissensheft der Spielkiste Nr. 2 beschreibt detailliert ein Gefecht zwischen Einheiten der US-Armee und Kriegern der Sioux, Lakota und Cheyenne, welches im Jahr 1866 stattfand. Im Anschluss an die Beschreibungen der Schlacht wird deutlich darauf hingewiesen, dass beim Nachspielen des Gefechts darauf zu achten ist, dass die »Indianer« eigentlich friedliche Stämme waren, bevor der »weiße Mann« in Amerika auftauchte und ihr Land stahl. Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 – Indianer, 1979.

In den aufgezeigten Szenarien wurden die materiellen Spielemente je nach Fraktion mit bestimmten moralischen Zuschreibungen belegt. Dabei wurde auch auf Stereotype zurückgegriffen, die sich bereits durch gestalterische Mittel abzeichneten. Die »guten« Ritter werden in den mittelalterlichen Spielwelten von »edlen« Königen angeführt, die magische Artefakte und »wehrlose« Burgfräulein vor den »bösen« Raubrittern beschützen.<sup>37</sup> In den »Piraten«-Spielwelten setzen »wagemutige, einäugige, einbeinige und einarmige« Piratenkapitäne ihre freie Lebensweise gegen »brutale« Gouverneure und Admiräle der kolonialen Herrschaft durch.<sup>38</sup> Friedliebende »edle« Indianer verteidigen in »Wild West«-Spielwelten ihre Heimat gegen Banditen, alte vollbärtige Trapper und »gewalttätige« US-Militärs.<sup>39</sup>

Ab den 2000er Jahren wurden auf den Online-Seiten beider Hersteller kleine Videospiele angeboten, bei denen die Zielgruppe ihrer materiellen Produkte – die potentiellen Spieler\_innen – die Rolle der Protagonisten der jeweiligen »guten« Fraktion einnimmt und Vertreter der »bösen« Fraktion bekämpft. Im selben Zeitraum waren auch vermehrt Kurzfilme auf den Seiten zu den Spielwelten mit historischen Themen zu finden, welche die erwähnten stereotypen Zuschreibungen und Handlungsstränge aufgriffen und vertieften.<sup>40</sup>

Der Wandel in den frei zugänglichen Werbe- und Kommunikationsmitteln, vom Katalog bis hin zu Online-Angeboten, führte zu einer verstärkten Übernahme von Stereotypisierungen, moralischen Zuschreibungen und vorgefertigten Handlungssträngen, welche die Inszenierung der relevanten Spielwelten bestimmen. Dies ist auf den interaktiven Charakter der Online-Filme und vor allem -Spiele zurückzuführen, da sich hier der/die Spielende besonders intensiv mit den gezeigten Inhalten identifiziert und so sicherlich auch die Spielsituationen mit den gegenständlichen Spielzeugen beeinflusst werden<sup>41</sup>. So weicht wohl eine zivilgesellschaftliche Orientierung einer an Krieg und Konflikten, nicht nur in der Gestaltung der materiellen Spielzeuge und in der medialen Inszenierung, sondern auch in den individuellen Spielsituationen mit den Produkten von LEGO® und Playmobil®.

#### 4. Fazit

Die Spielmittel mit historischen Themen von LEGO® und Playmobil® weisen, wie gezeigt werden konnte, im Untersuchungszeitraum von Mitte der 1970er Jahre bis 2016 Veränderungen, aber auch Kontinuitäten bei der Gestaltung der historischen

<sup>37</sup> Vgl. Hoffmann, 2012, 31-32.

<sup>38</sup> Vgl. Pfister, 2014.

<sup>39</sup> Vgl. Göller, 1973.

<sup>40</sup> Als Vorläufer können hierzu die Hörspiele gelten.

<sup>41</sup> Vgl. Fritz, 1989, 71-72.

Themen auf. Dabei fällt besonders in Auge, dass viele Veränderungen ab den frühen 2000er Jahren einsetzen.

Bezogen darauf, dass die Spielzeuge mit historischen Themen Teil der Geschichtskultur sind, zeigt die Entwicklung dieser Spielzeuge ab der Jahrtausendwende einen gegenläufigen Trend zu anderen populären Darstellungen von Geschichte in der Freizeit- und Unterhaltungsindustrie. Während gegen Ende des 20. und zu Beginn des 21. Jahrhunderts ein weltweiter Boom der kommerziellen Nutzung von Geschichte einsetzte<sup>42</sup>, nahm der Anteil von Spielsets mit historischen Themen gemessen an der Gesamtproduktion von LEGO® und Playmobil® drastisch ab.

Eine Erklärung dafür kann möglicherweise aus der Herstellerperspektive erfolgen. Ausgehend von den prominenten Platzierungen von historischen Themen im Gesamtangebot beider Hersteller zu Beginn des Untersuchungszeitraums kann angenommen werden, dass die beiden Marken LEGO® und Playmobil® in dieser Phase von der Popularität der jeweiligen Darstellung von Geschichte profitierten. Ab den 2000er Jahren, in denen die Marken selbst große Popularität erreicht hatten, waren Innovationen in diesem Bereich anscheinend nicht mehr nötig. Die »historischen« Spielwelten beider Hersteller, welche über den ganzen Untersuchungszeitraum im Angebot zu finden waren, wurden wohl ab der Jahrtausendwende von LEGO® und Playmobil® mehr als Teil der Markenidentität verstanden.<sup>43</sup> Im Hinblick auf die hier präsentierten Zahlen scheinen die Spielwelten mit historischen Themen zumindest aus kommerzieller Sicht keine große Rolle mehr für LEGO® und Playmobil® zu spielen.

Vermutlich, um die anteilig immer geringer werdenden historischen Spielwelten attraktiv für die Konsumenten zu gestalten und zu inszenieren, stieg der Anteil von Fantasy-Elementen und der Darstellung von Konflikt und Krieg ab den 2000er Jahren an. Zumindest bei LEGO® kann man sehen, dass mit Merchandising-Spielwelten zu erfolgreichen Fantasy-Filmreihen gestalterisch wie inszenatorisch Impulse aus anderen Bereichen der Unterhaltungsindustrie auf die historischen Spielwelten einwirkten. Der in Produkten des Fantasy-Genres häufig auszumachende Kampf zwischen »Gut« und »Böse« ist ab den 2000er Jahren auch in den Begleitmaterialien zu den historischen Spielwelten beider Hersteller zu finden, was ebenfalls einen Einfluss anderer populärerer Phänomene auf die Spielzeugindustrie vermuten lässt.<sup>44</sup>

Diesen Veränderungen stehen Kontinuitäten gegenüber, die sich über den Untersuchungszeitraum hinweg für die betreffenden Spielwelten feststellen lassen.

<sup>42</sup> Vgl. Popp & Schumann, 2016.

<sup>43</sup> In den Freizeitparks beider Hersteller sind die drei historischen Themen immer noch stark vertreten. Vgl. LEGOLAND® -Parkplan; und Playmobil® -Funpark Lageplan, 2020.

<sup>44</sup> Vgl. dazu auch die tiefenpsychologischen Überlegungen bei Ammerer in diesem Band.

Die Zunahme von Fantasy-Einflüssen hatte kaum Auswirkungen auf die meist auf gesichertem Wissen beruhende Gestaltung der Figuren, Bauwerke und Fahrzeuge der historischen Spielwelten. Ebenso wenig änderten sich geographische Handlungsräume und stereotype Darstellungen, obwohl sich spielweltinterne Handlungsstränge und Thematiken auf moralische Gegensätze und Konflikte zuspitzten.

Über die untersuchten Spielzeuge mit all den aufgezeigten gestalterischen und ideologischen Komponenten treten die kindlichen Spieler\_innen mit den ausgewählten historischen Themen und den damit verbundenen geschichtskulturellen Vorstellungen in Kontakt, weshalb der Umgang mit den »historischen« Spielwelten von LEGO® und Playmobil® Auswirkungen auf das Geschichtsbewusstsein der Spielenden haben wird. Dies gilt besonders, da sich die Spielzeuge meist an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren richten und an deutschen Grundschulen noch kein Geschichtsunterricht stattfindet.

Für die in diesem Beitrag im Fokus stehenden Dimensionen der Realitätswahrnehmung sowie des moralischen und politischen Bewusstseins können folgende Aussagen getroffen werden:

Fantasy-Einflüsse stellen für das Wirklichkeitsbewusstsein die größte Herausforderung dar. Besonders die meist nach realienkundlich belegbaren Fakten gestalteten mittelalterlichen Themen werden in den jeweiligen Spielwelten stark mit Fantasy-Elementen verknüpft. Legenden- und Sagengestalten wie Drachen werden spätestens ab Ende der 1990er Jahre als selbstverständlicher Teil der Inszenierung des Mittelalters gezeigt. Das ist allerdings keine Ausnahmeerscheinung, die nur auf die Produkte von LEGO® und Playmobil® zutrifft. Auch in Veranstaltungen wie Mittelalterfesten ist die Vermischung zwischen historischen Fakten und Fantasy-Elementen zu beobachten.<sup>45</sup> Zur Schärfung der Fähigkeit, im historischen Kontext zwischen »wirklich« und »erfunden« unterscheiden zu können, kann das Untersuchungsobjekt in einer abgeschlossenen Spielsituation wohl nicht beitragen.

Die Spielsets der Spielwelten und ihre Begleitmaterialien befassen sich kaum mit historischen Ereignissen oder Personen. Deshalb scheint bezüglich der moralischen Dimension die Gefahr der Übernahme irreführender Vorstellungen auf das jeweilige historische Thema eher gering. Allerdings werden in den gegenständlichen Spielzeugen und deren Begleitmaterialien kaum Motive und Beweggründe für die spätestens ab dem Jahr 2000 die Spielwelt bestimmenden Feindseligkeiten beschrieben, weshalb sich dem Spielenden die Hintergründe der häufig dargestellten Konfliktsituationen entziehen. Somit beschränken sich die Inszenierungen meist auf eine reine Darstellung von moralisch »guten« und »bösen« Stereotypen. Auch wenn bei all diesen Gegensätzlichkeiten in geringem Maße reale Gescheh-

---

45 Vgl. Hoffmann, 2012, 92-93.

nisse der Vergangenheit angesprochen werden, ist die Vermittlung eines Schwarz-Weiß-Rasters im Umgang mit Geschichte sehr problematisch.

Auf der Suche nach Machtverhältnissen in den Spielsets im Sinne der politischen Dimension begegnen dem/der Spielenden stereotype Figuren, die eine herrschende Klasse darstellen. Dazu zählen Adlige wie Könige und Ritter, aber auch Gouverneure und Beamte. Die Vertreter von feudalen Herrschaftssystemen in den mittelalterlichen Spielwelten, die ihren Herrschaftsanspruch häufig von magischen Artefakten ableiten, werden in der spielweltinternen Handlung oft als die »Guten« beschrieben. Ihre »rechtmäßige« Herrschaft wird stets von »Bösewichten« bedroht, die versuchen, die magischen Artefakte und somit die Macht über das Land zu erlangen. Spielfiguren, die in den »Piraten«- und »Western«-Spielwelten Staaten und Herrschaft repräsentieren, werden dagegen in der Regel als Gegenspieler der freiheitsliebenden Protagonisten der »guten« Fraktion dargestellt. So wird in der Gesamtschau auf alle Spielwelten mit historischen Themen ein romantisches Bild von einer mittelalterlichen Königsherrschaft an die Spielenden vermittelt, während über neuzeitliche Herrschaftsstrukturen und deren Vertreter ein eher schlechtes Urteil gefällt wird. Problematisch ist zudem, dass der Inszenierung von ausgeübter Herrschaft und Gewalt wenige bis gar keine zivilgesellschaftlichen Aspekte gegenüberstehen.

Die Einordnung der untersuchten Spielzeuge bezüglich der drei ausgewählten Dimensionen des Geschichtsbewusstseins zeigt, dass diese eine große Herausforderung für das kindliche Geschichtsbewusstsein darstellen. Wenn es dem/der Spielenden gelingt, die beschriebenen problematischen Aspekte der Spielzeuge zu hinterfragen, kann dies zur Förderung des Wirklichkeits-, des moralischen und politischen Bewusstseins beitragen. Auf Grundlage der vorgestellten Auswertungen könnte in weiteren Studien mittels Spielbeobachtungen und Befragungen zu Spielsituationen auf tatsächliche Auswirkungen auf das individuelle Geschichtsbewusstsein geschlossen werden.

Da davon ausgegangen werden kann, dass auch Eltern Teil von Spielsituativen mit den vorgestellten Spielzeugen sind, kann auch auf die Rolle von Erwachsenen als Vermittler und Erklärer im Zusammenhang mit den dargestellten und inszenierten historischen Themen eingegangen werden. Dies scheint besonders reizvoll, da die Produkte von LEGO® und Playmobil® bereits der Elterngeneration aus ihrer eigenen Kindheit bekannt und durch die beschriebenen Kontinuitäten auch immer noch vertraut sind. So könnten auch die Eltern als Zielgruppe dieser generationenübergreifenden populären geschichtskulturellen Produkte betrachtet und untersucht werden.

Eine eingehendere Beschäftigung mit der Herstellerperspektive ergibt sich ebenfalls aus den Ergebnissen der angestrengten Untersuchungen. Neben der Frage, inwieweit kommerzielle Überlegungen Kontinuität und Wandel von Thementypen, Ausgestaltung und ideologischen Komponenten in den Spielzeugen

bestimmen, könnte ein Blick auf die individuellen Geschichtsvorstellungen und Interessen der Spielzeugentwickler\_innen und Designer\_innen sowie deren Rechercheprozesse zu den betreffenden Spielwelten mit historischen Themen geworfen werden.

Eine weitere geschichtsdidaktische Auseinandersetzung mit Spielzeugen aus den historischen Spielwelten von LEGO® und Playmobil® erscheint besonders relevant, da diese kommerziellen Produkte in den vergangenen Jahren eine Aufwertung aufgrund ihrer vermeintlich wissensvermittelnden Funktion durch den Einsatz in der musealen Praxis und in schulischen Kontexten erfahren haben.<sup>46</sup>

## 5. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Beilner, H. (1999). Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein am Ende der Grundschulzeit. In W. Schreiber (Hg.), *Erste Begegnungen mit Geschichte: Grundlagen historischen Lernens* (Band 1, S. 117-153). Neuried: Ars una.
- Brickipedia (o.J.). Verfügbar unter [https://brickipedia.fandom.com/wiki/LEGO\\_Wiki](https://brickipedia.fandom.com/wiki/LEGO_Wiki) (18.11.2020).
- Brickset (o.J.). Verfügbar unter <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=brickset> (21.11.2020).
- Clauss, M., Grieb, C. (2011). »FSK-Freigabe« für das Mittelalter? Gewalt und Krieg in der geschichtskulturellen Wahrnehmung der Epoche. In T. Buck & N. Brauch (Hg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis* (S. 141-157). Münster: Waxmann.
- Erfolgreiches Geschäftsjahr 2019 für die LEGO GmbH (2019). *Lego Newsroom*. Verfügbar unter <https://www.legonewsroom.de/?p=8037> (17.11.2020).
- Erhard, J. (2019). *Geschichte im Kinderzimmer: Eine Untersuchung von Spielzeugen mit historischen Themen als Teil der Geschichtskultur am Beispiel von Produkten von LEGO® und PLAYMOBIL®*. Unveröffentlichte Dissertation, Universität Augsburg.
- Fritz, J. (1989). *Spielzeugwelten: Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel*. München: Juventa.
- Göller, K. (1973). Fiktion und Wirklichkeit in Wildwest-Romanen. In *Literatur in Wissenschaft und Unterricht* (Band 6, S. 214-216). Regensburg: Königshausen & Neumann.
- Hellberg, F. & Zürn, L. (2016). Mit der Steinzeit spielen. *Geschichte lernen*, 29(171), 8-13.
- Hoffmann, E. (2012). *Mittelalterfeste in der Gegenwart: Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung*. Stuttgart: Ibidem.
- Klickypedia (o.J.). Verfügbar unter [https://www.klickypedia.com/\(17.11.2020\)](https://www.klickypedia.com/(17.11.2020)).

---

46 Vgl. Hellberg & Zürn, 2016; Mayer, 2016; Lüers, 2018.

- Kohler, C. (2016). Schülervorstellungen über die Präsentation von Geschichte im Museum. In S. Handro & B. Schönemann (Hg.), *Geschichtskultur und historisches Lernen* (Band 16), Münster: LIT.
- Köpper, H. & Szabo, S. (2014). »Playmobil«. In H. Köpper & S. Szabo (Hg.), *Playmobil durchleuchtet. Wissenschaftliche Analyse und Diagnose des weltbekannten Spielzeugs* (S. 9-11), Marburg: Tectum.
- Kübler, M. (2011). Frühes Historisches Denken bei jüngeren Kindern – ein Werkstattbericht. In H. Giest, A. Kaiser & C. Schomaker (Hg.), *Sachunterricht – auf dem Weg zur Inklusion: Probleme und Perspektiven des Sachunterrichts* (Band 21, S. 181-185), Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Kühberger, Ch. (2016). Knights in children's rooms: Public History and its youngest users, *Public History Weekly* 4(10). DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2016-5771](https://doi.org/10.1515/phw-2016-5771).
- Kühberger, Ch. (2018). Dragons in Historical Culture. In *Public History Weekly*, 6(39). DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2018-13086](https://doi.org/10.1515/phw-2018-13086).
- Kühberger, Ch. (2020). Toys Mediate Pasts: Das Kinderzimmer als Ort der Geschichtsvermittlung. In Ch. Bareither & I. Tomkowiak (Hg.), *Mediated Pasts – Popular Pleasures: Medien und Praktiken populärkulturellen Erinnerns* (S. 141-153), Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Kühberger, Ch. (2021): Spielzeugindianer: Seltsame Grenzgänger zwischen den Kulturen. In K. J. Kuhn, M. Nitsche, J. Thyroff & M. Waldis (Hg.), *ZwischenWelten, Disziplinäre Grenzgänge an den Rändern von Geschichtsdidaktik und Politischer Bildung, Geschichts- und Kulturwissenschaften* (S. 80-98). Münster u.a.: Waxmann.
- LEGOLAND® : Parkplan (o.J.). Verfügbar unter <https://www.legoland.de/entdecken/parkplan/>(18.11.2020).
- Lipkowitz, D. (2010). *Das Lego Buch*. München: Dorling Kindersley.
- Lüters, B. (2018). *Playmobil-Ausstellung im Historischen Museum*. Verfügbar unter <https://www.neuepresse.de/Hannover/Meine-Stadt/Playmobil-Ausstellung-im-Historischen-Museum> (21.12.2020).
- Mayer, T. (2016). Eine Reise ins Mittelalter? *Geschichte lernen*, 29(170), 20-28.
- Pandl, H.-J. (1987). Dimensionen des Geschichtsbewusstseins. Ein Versuch, seine Struktur für Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen. *Geschichtsdidaktik. Probleme Projekte Perspektiven*, 12(2), 130-142.
- Parschalk, N. (2019). *Geschichte lehren und lernen in der Primarstufe in Südtirol. Theoretische Einführung und Medienverzeichnis*. Verfügbar unter <https://bia.unibz.it/bitstream/handle/10863/9896/GeschichtelehrenundlerneninderPrimarstufeinSüdtirol.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Pfister, E. (2014). Don't eat me I'm a mighty pirate. Das Piratenbild in Videospielen. In F. Kerschbaumer, T. Winnerling (Hg.), *Frühe Neuzeit in Videospielen: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (S. 195-211). Bielefeld: Transcript. DOI: <http://doi.org/10.14361/transcript.9783839425480.toc>.

- Playmobil (1979). Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2: Indianer. Verfügbar unter <https://www.klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (18.11.2020).
- Playmobil-Funpark: Lageplan (o.J.). Verfügbar unter <https://www.playmobil-funpark.de/funpark-entdecken/lageplan> (18.11.2020).
- Playmobil Produktarchiv. Verfügbar unter <https://www.playmobil.de/online-shop/prod...> (18.11.2020).
- Popp, S., Schumann, J. (2016). Einführung in den Band. In S. Popp, J. Schumann, F. Crivellari, M. Wobring & C. Springkart (Hg.), *Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive* (S. 11-27). Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Retter, H. (1979). *Spielzeug: Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel*. Weinheim: Beltz.
- Ritter, H. (1999). Kontrafaktische Geschichte: Unterhaltung versus Erkenntnis. In M. Salewski (Hg.), *Was wäre wenn: Alternativ- und Parallelgeschichte. Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit* (Band 36, S. 13-43). Stuttgart: Franz Steiner.
- Robertson, D. (2014). *Das Imperium der Steine: Wie Lego den Kampf ums Kinderzimmer gewann*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Rüsen, J. (1997). Geschichtskultur. In K. Bergmann, K. Fröhlich, A. Kuhn, J. Rüsen & G. Schneider (Hg.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik* (5. Aufl., S. 38-42). Seelze: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhandlung.
- Schmidbauer, J. (2016). Krieg der Steine: Lego wird immer brutaler. Verfügbar unter <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/spielzeug-krieg-der-steine-lego-wird-immer-brutaler-1.3004466> (21.12.2020).
- Schönemann, B. (2000). Geschichtsdidaktik und Geschichtskultur. In B. Mütter, B. Schönemann & U. Uffelmann (Hg.), *Geschichtskultur: Theorie-Empirie-Pragmatik* (Band 11, S. 26-58). Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- Thünemann, H. (2018). Geschichtskultur revisited: Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten. In Th. Sandkühler & H. W. Blanke (Hg.), *Historisierung der Historik: Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag* (S. 127-149), Köln: Peter Lang.
- Worldbricks (o.J.). Verfügbar unter <https://worldbricks.com/de/lego-anleitung-thema/t/lego-techniek.html> (17.11.2020).