

Wie Malefiz zu Barricade wurde – eine transnationale Geschichte des Gesellschaftsspiels der 1960er und 70er Jahre

Antonia Schlotter

Das Projekt strebt eine grundsätzliche Aufwertung des Tisch- und Brettspiels als akademischem Forschungssujet an, das vom Stigma des (nur) analogen Spiels befreit werden soll. Es zielt auf eine erstmalige zeithistorische, zudem transnationale und interdisziplinäre Untersuchung von Tisch- und Brettspielen überhaupt, d.h. die Studie leistet Grundlagenforschung an der Schnittstelle von Kulturgeschichte, *histoire croisée* und Spielwissenschaften.

Basierend auf dem aktuellen Stand rudimentärer Forschung war die Bundesrepublik Deutschland ab den 1960er Jahren europaweit und sogar international führend in der Produktion von Brett- und Tischspielen, die 1970er Jahre seien eine „Boomzeit“ des Gesellschaftsspiels gewesen und hätten zu einer Ausdifferenzierung der Spielelandschaft geführt. Anspruch der Studie ist es, grundsätzlich die Rolle der BRD als internationalem Schauplatz und federführendem Akteur im Rahmen populärer Spielkultur transnational zu überprüfen. Dabei liegt der Fokus auf Prozessen eines teilweise vermittelten, mehrstufigen sowie reziproken Kulturtransfers, ausgehend von der BRD, der neben Großbritannien, Frankreich und den Benelux-Ländern – den primären Lizenznehmern deutscher Spiele – auch die USA einschließt.

Ganz zentral soll es um die in der Forschung bisher vollkommen ausgeblendete, aber elementare Frage gehen, welche Art von „Gesellschaft“ respektive „Gemeinschaft“, speziell „Familie“ die aus ihr resultierenden Brett- und Tischspiele (re-)produzierten. Es geht darum, zu ermitteln, was diese populärkulturellen Entitäten über ihre jeweiligen Entstehungsgesellschaften aussagen und inwiefern diese Aussagen transnationale, europäische Gültigkeit haben. Es kann davon ausgegangen werden, dass ein gemeinschaftsstiftendes Potential populärer Spielkultur existierte, das überdies von offizieller Seite ideologisch aufgeladen und strategisch genutzt wurde, d.h. Brett- und Tischspiele fungierten mitunter als pädagogische, bildungs- und familienpolitische Instrumente.