

# **Geschichte im Kinderzimmer**

**Eine Untersuchung von Spielzeugen mit historischen Themen als Teil  
der Geschichtskultur am Beispiel von Produkten von LEGO® und  
PLAYMOBIL®**

Inaugural-Dissertation

zur Erlangung des Grades  
Doktor der Philosophie (Dr. phil.)  
der Philologisch-Historischen Fakultät  
der Universität Augsburg

Vorgelegt von  
Jürgen Erhard

2020

Erstgutachterin:

Prof. Dr. Susanne Popp

Zweitgutachter:

Prof. Dr. Günther Kronenbitter

Tag der mündlichen Prüfung:

29.07.2020

# Inhalt

1	Einleitung.....	6
1.1	Der Untersuchungsgegenstand.....	9
1.2	Grundlegende Überlegungen zu Geschichtskultur, Geschichtsbewusstsein und dem Untersuchungsgegenstand.....	12
1.3	Fragen an den Untersuchungsgegenstand.....	20
1.4	Methodik.....	26
1.5	Aufbau der Arbeit.....	28
2	Das Spiel.....	31
2.1	Philosophisch-kulturtheoretische Betrachtung des Spiels.....	32
2.2	Psychologische Spieltheorien.....	34
2.3	Das Spiel als Phänomen.....	37
2.4	Das Spiel als Interaktionsform.....	39
3	Das Spielmittel.....	42
3.1	Theorien der Spielmittel.....	43
3.2	Der Spielmittel-Begriff nach Mieskes.....	48
3.3	Einteilung der Spielmittel.....	50
3.4	Spielmittel und Spielformen.....	52
4	Spielmittel und Industrie.....	54
4.1	Konkurrenz von LEGO und PLAYMOBIL auf dem Spielwarenmarkt.....	57
4.2	LEGO – Produkte und Produktentwicklung.....	60
4.3	PLAYMOBIL – Produkte und Produktentwicklung.....	67
4.4	Gendermarketing.....	72
4.5	Fazit zu Spiel, Spielmittel und Industrie.....	79
5	Spielmittel und Medien.....	81
5.1	Spielmittel im Sog der Medien.....	82
5.2	Spielmittelhersteller und mediale Inszenierung.....	85

5.3	Spielmittel und mediale Wirklichkeiten.....	91
6	Herleitung der Kategorisierung .....	95
6.1	Historischer Wirklichkeitsbegriff.....	96
6.2	Die Fantastik im Spielmittel .....	98
6.3	Kategorisierung der Spielmittel mit historischen Themen .....	102
7	Auswertung der Produkte beider Hersteller.....	115
7.1	Qualitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von LEGO .....	120
7.1.1	LEGO-„Castle“ (1978-2016).....	123
7.1.2	LEGO-„Pirates“ (1989-2015).....	139
7.1.3	LEGO-„Western“ (1996-1997).....	147
7.1.4	LEGO-„Adventures“ (1998-2003) .....	151
7.1.5	LEGO-„Vikings“ (2005-2006) .....	153
7.1.6	LEGO-„Indiana Jones“ (2008-2009).....	156
7.1.7	LEGO-„Prince of Persia“ (2010).....	159
7.1.8	LEGO-„Pharaoh’s Quest“ (2011) .....	160
7.1.9	LEGO-„Pirates of the Caribbean“ (2011).....	162
7.1.10	LEGO-„The Hobbit“ (2012-2014).....	165
7.1.11	LEGO-„The Lord of the Rings“ (2012-2013) .....	167
7.1.12	LEGO-„The Lone Ranger“ (2013) .....	169
7.2	Quantitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von LEGO .....	171
7.3	Abschließendes Fazit zu den LEGO-Spielsets und -Spielwelten mit historischen Themen .....	182
7.4	Quantitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von PLAYMOBIL .....	187
7.5	Qualitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von PLAYMOBIL .....	197
7.5.1	PLAYMOBIL-„Knights“ (1974-2016).....	197
7.5.2	PLAYMOBIL-„Western“ (1974-2016).....	212
7.5.3	PLAYMOBIL-„Piraten“ (1978-2016) .....	224
7.5.4	PLAYMOBIL-„Puppenhaus“ (1989-1990) .....	238

7.5.5	PLAYMOBIL-, „Wikinger“ (2002-2005).....	248
7.5.6	PLAYMOBIL-, „Römer“ (2004-2016).....	251
7.5.7	PLAYMOBIL-, „Ägypten“ (2006-2016).....	259
7.5.8	PLAYMOBIL-, „History“ (2011).....	265
7.5.9	PLAYMOBIL-, „Dragons“ (2013).....	268
7.6	Abschließendes Fazit zu den PLAYMOBIL-Spielsets und -Spielwelten mit historischen Themen.....	272
8	Mediale Begleitmaterialien zu den Spielmitteln mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL.....	279
8.1	Katalogwerbung.....	281
8.1.1	Quantitative Auswertung der LEGO-Spielwarenkataloge.....	284
8.1.2	Qualitative Auswertung der Inhalte der LEGO-Spielwarenkataloge.....	296
8.1.3	Fazit zur Auswertung der LEGO-Spielwarenkataloge.....	304
8.2	Internetauftritte beider Hersteller.....	306
8.2.1	Online-Spiele.....	308
8.2.2	Online-Videos.....	309
8.2.3	Online-Wissensheft.....	311
8.2.4	Fazit zu den Internetauftritten beider Hersteller.....	312
8.3	Kostenpflichtige Medien zu den Spielwelten mit historischen Themen beider Hersteller.....	314
8.3.1	Hörspiele.....	314
8.3.2	Comics.....	316
8.3.3	Videospiele.....	318
8.3.4	Animierte Filme.....	320
8.3.5	Fazit zu den kostenpflichtigen Medien zu den Spielwelten mit historischen Themen beider Hersteller.....	321
8.4	PLAYMOBIL-Spielkiste.....	322
8.5	Befunde der Auswertung der medialen Begleitmaterialien.....	326

9	Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse.....	328
9.1	Allgemeine Ergebnisse zu den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL im untersuchten Zeitraum .....	328
9.2	Ergebnisse zu Entwicklungen der dargestellten historischen Themen .....	331
9.3	Ergebnisse zur Inszenierung der historischen Themen.....	334
9.4	Ergebnisse zur Inszenierung der historischen Themen in medialen Begleitprodukten.....	340
10	Der Untersuchungsgegenstand als Phänomen der Geschichtskultur .....	343
10.1	Die Dimensionen der Geschichtskultur .....	344
10.2	Der Untersuchungsgegenstand und seine medialen Begleitprodukte im geschichtsdidaktischen Medienbegriff.....	348
10.3	Der Untersuchungsgegenstand in formalen Aspekten der Geschichtsdarstellung .....	351
11	Das Grundschulkind und der Untersuchungsgegenstand .....	354
11.1	Interessen und Vorstellungen über Geschichte im Grundschulalter .....	355
11.2	Der Adressat und der Untersuchungsgegenstand in den Dimensionen des Geschichtsbewusstseins .....	358
12	Die Vermarktungsfähigkeit der Spielmittel mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL.....	367
12.1	Das Grundschulkind als der Adressat für Spielmittel mit historischen Themen .....	368
12.2	Ausrichtung des Adressatenkreises durch Gendermarketing.....	371
12.3	Öffnung des Adressatenkreises durch Internationalisierung.....	371
12.4	Verknüpfung der Spielmittel mit historischen Themen mit populären medialen Phänomenen .....	378
12.5	Verknüpfung der Spielmittel mit historischen Themen mit populären Stereotypen .....	379
12.6	Fazit zur Vermarktungsfähigkeit der Spielmittel mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL .....	384

13	Abschließende Betrachtung und Ausblick .....	385
14	Quellen und Literatur .....	397
14.1	Quellen .....	397
14.2	Internetquellen .....	397
14.3	Literatur .....	401
14.4	Online-Literatur .....	414
15	Abbildungsverzeichnis .....	421
16	Anhang .....	423
16.1	LEGO-Spielwelten .....	423
16.2	PLAYMOBIL-Spielwelten .....	458
16.3	Digitaler Anhang .....	470
16.3.1	LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen .....	470
16.3.2	LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen .....	470
16.3.3	PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen .....	470
16.3.4	LEGO-Auswertung der Kataloge .....	470
16.3.5	LEGO-Auswertung der Settitel in den internationalen Katalogen .....	470
16.3.6	Mediale Begleitprodukte zu den Spielwelten von LEGO und PLAYMOBIL .....	470

# 1 Einleitung

*„Spiele sind sehr wichtig. Sie bereiten Jungen auf das große Spiel vor, das Leben heißt.“<sup>1</sup>*

Das Zitat aus dem Filmklassiker „Der kleine Lord“ verdeutlicht die Bedeutung des Spiels für den heranwachsenden Menschen. Im Spiel des Kindes sucht dieses den Kontakt zur äußeren Welt und die Außenwelt transportiert über das Spiel Themen der „Erwachsenenwelt“ in die Kinderzimmer. In der spielerischen Auseinandersetzung mit der Außenwelt will das Kind begreifen, was in dieser äußeren Welt geschieht, und es will Handlungsmöglichkeiten erwerben, um in diese Welt einzugreifen. Dafür greift das Kind nach Objekten, ob diese nun für den Zweck des Spielens vorgesehen sind oder nicht. Diese Objekte sind Mittel zum Spiel also Spielmittel. Mit ihrer Hilfe können die Kinder in die gegenständliche Welt ihrer Eltern und der Erwachsenen hineinwachsen. Sie können handelnd begreifen und zugleich sich selbst mit ihren Gefühlen und Wünschen in dieser Welt wiederfinden.

In vielen Kinderzimmern finden sich seit den 1970er Jahren neben anderen Spielmitteln meist freundlich lächelnde Kunststoff-Figuren der Hersteller LEGO und Geobra Brandstätter, die besser unter dem Markennamen PLAYMOBIL<sup>2</sup> bekannt sind. Die kleinen und großen Pappkartons der beiden Hersteller dürften fast jedem bekannt sein. Immerhin soll es im Jahr 2019 mehr Figuren des dänischen Herstellers LEGO als Menschen auf dieser Welt geben<sup>3</sup> und auch die Anzahl der bayerischen PLAYMOBIL-Figuren wächst schneller als die Weltbevölkerung<sup>4</sup>.

Enthalten in den Packungen sind neben den bunt gestalteten Spielfiguren auch andere Spielelemente wie Fahrzeuge und Bauwerke, die vom Spieler aus Einzelteilen nach Bauanleitungen zusammengesetzt werden müssen.

---

<sup>1</sup> Gold, Jack: Der kleine Lord, 1980, Min. 35.

<sup>2</sup> An allen Stellen dieser Arbeit, an denen die Rede von PLAYMOBIL ist, ist die eingetragene Marke der Firma Geobra Brandstätter gemeint.

<sup>3</sup> Vgl. Eichelmann, Christine: Mehr Männchen als Menschen [2014] in: Berliner Morgenpost, URL: <https://www.morgenpost.de/printarchiv/biz/article126613435/Mehr-Maennchen-als-Menschen.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>4</sup> Vgl. Pfahler, Alexander: Vor 40 Jahren wurden erste Playmobil-Figuren vorgestellt [2014] in: Nordbayern, URL: <https://www.nordbayern.de/region/vor-40-jahren-wurden-erste-playmobil-figuren-vorgestellt-1.3422359?tabParam=rating> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).



Neben Weltraumabenteuern, modernes, städtisches Leben und vielen weiteren Themen laden die Spielmittel in den Packungen auch zum Bespielen „historischer“ Welten ein. Somit wird das Kinderzimmer zum Begegnungsort mit Geschichte. Die Kulturen des Spiels der Kinder und die damit verbundenen gegenständlichen Spielmittel sind schon seit langem Untersuchungsgegenstände der Geschichtswissenschaften.<sup>5</sup> Die Fragestellung richtete sich hier aber meist auf historische Spielmittel als Ausdruck seiner Zeit.

Die Geschichtsdidaktik hingegen untersucht die Spielmittel mit historischen Themen unter anderem unter den Gesichtspunkten der Geschichtskultur und des Geschichtsbewusstseins. In den letzten Jahren wurde dabei viel Wert auf die Untersuchung von Produkten wie PC-Spielen mit historischen Inhalten gelegt, die als Phänomen der heutigen multimedialen Welt als besonders interessant gelten.<sup>6</sup> Das „moderne“ Kinderspielmittel mit historischen Themen als gegenständliches Medium des Spiels erfuhr bislang kaum die Aufmerksamkeit der Forschung, obwohl diese klassischen Kinderspielzeuge immer noch einen großen Anteil am gesamten Spielwarenmarkt haben.<sup>7</sup> Somit ist es wahrscheinlich, dass viele jüngere Kinder, die

---

<sup>5</sup> Eine kleine Auswahl dazu:

Von Wilkens, Leonie: Das Puppenhaus, vom Spiegelbild des bürgerlichen Hausstandes zum Spielzeug für Kinder, München 1978.

Kühme, Dorothea: Bürger und Spiel. Gesellschaftsspiele im Bürgertum zwischen 1750 und 1850, Frankfurt 1997.

Merkel, Kerstin; Dittrich, Constance (Hrsg.): Spiel mit dem Reich. Nationalsozialistische Ideologie in Spielzeug und Kinderbüchern, Wiesbaden 2011.

<sup>6</sup> Eine kleine Auswahl aktueller Literatur zu Darstellungen von Geschichte in PC-Spielen:

Monographien:

Heinze, Carl: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012;

Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2002.

Sammelbände:

Buck, Thomas; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit.

Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster 2011;

Schwarz, Angela (Hrsg.): Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen? Eine Fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2010.

<sup>7</sup> Unter Marktbeobachtern herrscht die Meinung, dass traditionelles Spielzeug und Videospiele nebeneinander auf dem deutschen Spielwarenmarkt bestehen können. Vgl. Konsumverhalten im deutschen Spielwarenmarkt [2019] in: Spielwarenmesse. Magazin, URL: <https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/spielzeug-kaeufer-in-deutschland/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

In den USA erleben traditionelle Spielzeuge einen Aufschwung gegenüber Videospiele, was vor allem auf Merchandising-Spielzeuge zu populären Kinofilmen zurückzuführen ist. Vgl.

Spielwarenmarkt USA. Filme und Games als Haupttreiber für steigenden Absatz, in:

Spielwarenmesse. Magazin, URL:

noch nicht so häufig auf Produkte wie PC-Spiele zugreifen, in ihren Spielsituationen Darstellungen von Geschichte in dieser Form konsumieren.<sup>8</sup> Die geringe Aufmerksamkeit für diese Spielmittel aus geschichtsdidaktischer Sicht ist verwunderlich. So, wie historische Spielmittel Auskunft über vergangene Zeiten geben und PC-Spiele mit historischen Themen Aussagen über den gegenwärtigen Umgang mit Geschichte beinhalten, transportieren diese modernen haptischen Spielmittel heutige Vorstellungen über die Vergangenheit. Das „moderne“ haptische Spielmittel mit historischen Themen als Darstellung von Vergangenheiten ist Teil der Geschichtskultur. Dementsprechend verbirgt sich im Kinderzimmer in vielerlei Hinsicht ein relevantes Forschungsfeld für die Geschichtsdidaktik. Es ist anzunehmen – auch wenn keine empirischen Befunde vorliegen –, dass Kinder – die in erster Linie adressierte Zielgruppe – die inszenierten Darstellungen von Vergangenheit in den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL zu visuellen Gesamtheiten zusammenfassen, die ihre weiteren Vorstellungen über Vergangenheit bestimmen und somit ihr Geschichtsbewusstsein beeinflussen.

Hier setzt diese Arbeit an. Sie fragt mit ihrer Konzentration auf die Produkte der beiden Marken LEGO und PLAYMOBIL nach Akteuren und Marktstrategien<sup>9</sup>, nach Wandel und Kontinuitäten sowie nach Unterschieden und Parallelen der beiden Hersteller, um so in einem diachronen Blick zu erfahren, mit welchen Strategien das Historische in den Spielmitteln erscheint und wie die Vergangenheitsbilder beschaffen sind. Das Ziel der diachronen Untersuchung ist 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. Die Arbeit will so mit einer geschichtskulturellen Analyse und Interpretation des Produktangebots beider Hersteller

---

<https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/spielwarenmarkt-usa-filme-games-als-hauptshytreiber-fuer-steigenden-absatz/> (Zuletzt aufgerufen am 28.05.2019).

<sup>8</sup> Nach der KIM (Kinder, Internet, Medien)-Studie aus dem Jahr 2016 nimmt die Nutzung von Computern und Spiele-Konsolen erst bei Kindern ab 12 Jahren rasant zu. Vgl. KIM-Studie 2016. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, S. 12, URL: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>9</sup> Mit Marktstrategien versuchen Unternehmen, ihre Beziehungen zur Unternehmensumwelt zu gestalten. Marktstrategien definieren so den Rahmen für die konkreten Marketingmaßnahmen. Marktstrategien müssen produkt-, regionen- oder kundenspezifisch ausgestaltet sein und unterliegen häufig Wandlungen. Vgl. Hilker, Jörg: Marketingimplementierung. Grundlagen und Umsetzung am Beispiel ostdeutscher Unternehmen, Wiesbaden 1993, S. 58.

einen ersten Schritt in das Forschungsfeld der Darstellung von Geschichte in Spielmitteln im Kinderzimmer wagen.

## 1.1 Der Untersuchungsgegenstand

Die Wahl, die Produkte von LEGO und PLAYMOBIL als Untersuchungsobjekte für diese Arbeit heranzuziehen, wurde aus verschiedenen Gründen getroffen. Der wichtigste Grund, sich mit Produkten von LEGO und PLAYMOBIL zu beschäftigen, ist die Tatsache, dass sich die Produktpalette beider Hersteller ab den 1970er Jahren bis zum Ende des Untersuchungszeitraums im Jahr 2016 durchgehend mit historischen Themen befasste.<sup>10</sup> Natürlich steht bei diesen Spielmitteln, die Vergangenheit präsentieren, nicht zwingend das Interesse des Spielers im Vordergrund, etwas über Geschichte zu erfahren. Die LEGO- und PLAYMOBIL-Produkte dienen in erster Linie der spielerischen Unterhaltung und Zerstreuung und sollen natürlich als Ware verkauft werden. Dennoch ist bei Spielen, die Personen, Ereignisse und Gesellschaften einer vergangenen Epoche zum Thema haben, die Geschichte nie bedeutungslos für die Spielerfahrung. Das Spielen mit präsentierter Geschichte hinterlässt Spuren, auch in den Vorstellungen von Geschichte.<sup>11</sup>

Die Produkte der beiden international agierenden Hersteller sind populäre Gegenstände des Kinderspiels. Dies kann an den erfolgreichen Marktpositionen von LEGO und PLAYMOBIL festgemacht werden. Im Ranking der größten Spielwarenhersteller der Welt belegt LEGO den ersten Platz. PLAYMOBIL befindet sich nach HASBRO und MARTELL auf Platz vier.<sup>12</sup>

Die weltweite Verbreitung von LEGO und PLAYMOBIL ermöglicht die Untersuchung dieser Spielmittel auch einen Ausblick auf internationale Perspektiven. Dennoch ist

---

<sup>10</sup> Siehe offizielle Internetseiten beider Hersteller: <https://shop.lego.com>; <https://www.playmobil.de/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>11</sup> Vgl. Schwarz, Angela: Computerspiele-Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?. in: Schwarz, Angela (Hrsg.): Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?, Münster 2010, S. 7-35, hier: S. 9.

<sup>12</sup> Vgl. Die größten Spielzeughersteller der Welt [2018] in: Boerse.ARD.de. <https://boerse.ard.de/anlagestrategie/branchen/die-groessten-spielzeughersteller-der-welt100.html> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).

festzuhalten, dass für beide Hersteller Deutschland den wichtigsten Absatzmarkt für ihre Produkte darstellt.<sup>13</sup>

Zudem richtet sich der Großteil der Produktpalette beider Hersteller an eine ähnliche Zielgruppe, die sich im Alter zwischen vier und zwölf Jahren bewegt.<sup>14</sup> Nur wenige Produkte wenden sich gezielt mit einfacheren Spielzeugen an jüngere Kinder unter vier Jahren und mit komplexeren Konstruktionen an Jugendliche über zwölf Jahren. Außerdem sprechen die Produkte auch indirekt erwachsene Adressaten an. Einerseits sind die Eltern bei der Kaufentscheidung maßgeblich beteiligt. Andererseits scheinen die Produkte der beiden Hersteller als Sammelobjekte für Erwachsene durchaus interessant zu sein. In der Hauptsache ist allerdings festzustellen, dass sich die Spielzeuge mit historischen Themen an Kinder im Grundschulalter richten, wobei die generationenübergreifende Vertrautheit mit dem Spielmittel einzubeziehen ist. Die Arbeit untersucht Produkte für Grundschul Kinder, da die Altersempfehlungen auf den jeweiligen Produkten die größte Schnittmenge zwischen sechs und zehn Jahren aufweisen.<sup>15</sup> Somit können auch die Produktpaletten beider Hersteller verglichen werden, ohne altersstrukturbedingte Unterschiede und Besonderheiten des Kundenkreises berücksichtigen zu müssen.

Daneben werden die Spielzeuge von LEGO und PLAYMOBIL in den letzten Jahren vermehrt Teil geschichtskultureller Darstellung jenseits des Kinderzimmers. Der Hersteller PLAYMOBIL produziert anlässlich verschiedener Ausstellungen in Museen oder Jubiläen thematisch zusammenhängende Sonderfiguren. Ein bekanntes Beispiel dafür dürfte die „Martin Luther“-PLAYMOBIL-Figur sein, die zum 500. Jahrestag der Reformation entstand und als meistverkaufte PLAYMOBIL-Figur aller Zeiten gilt.<sup>16</sup> Daneben nutzen Museen die Popularität der beiden Marken, um die in den Ausstellungen

---

<sup>13</sup> Für LEGO ist der deutsche Markt der größte in Europa. PLAYMOBIL macht ein Drittel seines Umsatzes in Deutschland. Vgl. LEGO entdeckt das Kind im Manne, in: Handelsblatt, URL: <https://www.handelsblatt.com/unternehmen/mittelstand/spielwaren-deutschland-groesser-markt-fuer-lego/5913224-2.html> (<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/playmobil112.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>14</sup> Siehe offizielle Internetseiten beider Hersteller: <https://shop.lego.com>; <https://www.playmobil.de/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>15</sup> Siehe Spielwelten und Produktgruppen im Anhang 16.1 und 16.2.

<sup>16</sup> Vgl. Luther ist meistverkaufte Playmobil-Figur [04.05.2017] in: Evangelisch.de, <https://www.evangelisch.de/inhalte/143045/05-04-2017/luther-meistverkaufte-playmobil-figur> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

vermittelten Inhalte zu inszenieren. So wird im Deutschen Museum ein „VW-Bulli“<sup>17</sup> bestehend aus über 400.000 LEGO-Steinen ausgestellt und das historische Museum in Hannover<sup>18</sup> will mit Dioramen aus PLAYMOBIL-Figuren und -Bauwerken den jungen Besuchern Geschichte näherbringen, um nur einige Beispiele zu erwähnen. Somit scheint es auch vor diesem breiteren geschichtskulturellen Hintergrund legitim, sich den Spielmitteln mit historischen Themen dieser beiden Hersteller zu widmen.

Der Zugriff auf die Herstellerarchive von LEGO und PLAYMOBIL gestaltete sich schwierig. Beide Hersteller waren nicht bereit, in irgendeiner Form zu unterstützen. So konnte weder auf jene Firmenarchive zurückgegriffen, noch konnten Interviews mit Mitarbeitern bezüglich Produktentwicklung und Vertrieb realisiert werden. Dementsprechend kann in dieser Arbeit allein das objekthafte Produkt in all seinen Dimensionen einbezogen werden. Nur das, was durch die Recherchen in Form von Spielzeugen, Bildmaterial, Texten und weiteren frei zugänglichen, medialen Angeboten zu den Produkten aufzufinden ist, kann untersucht werden. Konzeptionelle Überlegungen, mögliche ideologische Beweggründe und Marktstrategien seitens der Hersteller können nicht in das Korpus der Untersuchungen einfließen. Vermutungen dazu müssen allein aus der Analyse des Spielmittels generiert werden.

Um eine diachrone Untersuchung zum Umgang mit historischen Themen in den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL anzustellen, muss ein Untersuchungszeitraum festgelegt werden. Dieser Zeitraum beginnt mit den Jahren, in denen die ersten Spielmittel mit historischen Themen veröffentlicht wurden. Bei PLAYMOBIL geschah dies im Jahr 1974. LEGO veröffentlichte vier Jahre später das erste Produkt mit Bezügen zur Geschichte. Das Ende der Untersuchung stellt das Jahr 2016 mit dem Beginn der Recherchen für diese Arbeit dar.

Die im Untersuchungszeitraum produzierten 14.954 Produkte beider Hersteller ähneln sich in Aufbau und Inhalt der Packungen. Es befinden sich in den Verpackungen aus Karton verschiedene Spielelemente, aus denen sich Spielfiguren, Fahrzeuge und

---

<sup>17</sup> Vgl. Breitweiser, Lukas: Bulli aus Lego-Steinen [2019] in: offizielle Internetseite des Deutschen Museums. <https://www.deutsches-museum.de/blog/blog-post/2019/06/28/bulli-aus-lego-steinen/> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).

<sup>18</sup> Vgl. Lüers, Britta: Playmobil-Ausstellung im Historischen Museum [2018] in: Neue Presse, URL: <https://www.neuepresse.de/Hannover/Meine-Stadt/Playmobil-Ausstellung-im-Historischen-Museum> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).

Bauwerke zusammenfügen lassen. Dies kann einerseits anhand der in der Verpackung beiliegenden Bauanleitung oder andererseits ganz nach Belieben des Spielers erfolgen. Das freie Kombinieren der verschiedenen Spielelemente ist bei LEGO wesentlich ausgeprägter als bei PLAYMOBIL. Daneben befinden sich kleinere Zubehörteile wie Kopfbedeckungen, Kleidung, Werkzeuge und Waffen in den Packungen, die an die Spielfiguren angebracht werden können und so die Funktion der Spielfigur und deren Tätigkeit unterstreichen.

Die einzelnen Verkaufspackungen der beiden Hersteller, die in der weiteren Arbeit auch als Spielsets bezeichnet werden sollen, stehen nicht nur für sich alleine im Produktangebot der beiden Hersteller. LEGO und PLAYMOBIL sind seit Beginn des Untersuchungszeitraums dazu übergegangen, ihre einzelnen Sets zu sogenannten Themenwelten und Spielwelten zusammenzuführen. Welten besitzen einen thematischen Zusammenhang, folgen einem klaren durchgängigen Design und zeichnen sich durch etwas aus, was hier als spielweltinterne Handlung bezeichnet werden soll. Die spielweltinterne Handlung ist bestimmt durch Inszenierung, die mittels verschiedener gestalterischer und medialer Elemente vorangetrieben wird. Neben diesen Spielwelten existieren bei beiden Herstellern Spielsets, die zwar einen Zusammenhang in Thema und Design aufweisen, aber nicht durch eine spielweltinterne Handlung verbunden sind. Diese Spielset-Verbünde sollen in dieser Arbeit als Produktgruppen geführt werden. Im Laufe des Untersuchungszeitraums entstanden so insgesamt 154 Spielwelten und Produktgruppen bei LEGO und PLAYMOBIL.

## **1.2 Grundlegende Überlegungen zu Geschichtskultur, Geschichtsbewusstsein und dem Untersuchungsgegenstand**

In der Geschichtsdidaktik geht es um die Sichtbarkeit der Vergangenheit in der Gegenwart, die sich auch neben dem Schulunterricht in alltäglichen Situationen beobachten lässt.<sup>19</sup> Das Entwickeln, medial Inszenieren und Spielen mit den hier untersuchten Spielmitteln ist ein solche Sichtbarmachung des Vergangenen. Zentraler

---

<sup>19</sup> Vgl. Deile, Lars: Didaktik der Geschichte, Version 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte 2014, S. 1. URL: <http://docupedia.de/zg/> (Zuletzt aufgerufen am 07.08.2019).

Bestandteil dafür ist das gegenständliche Spielmittel mit historischen Themen als Teil der Geschichtskultur. Eine allgemeine Definition der Geschichtskultur beschreibt diese, als „Art und Weise, wie eine Gesellschaft mit ihrer Vergangenheit und ihrer Geschichte umgeht“<sup>20</sup>. Somit umfasst Geschichtskultur den wissenschaftlichen Umgang mit Geschichte sowie alle Formen außerakademischer Vergangenheitsbezüge. Zu Letzterem zählen alle Bereiche der menschlichen Lebenspraxis, in der uns Themen der Geschichte begegnen und so Vorstellungen und Einstellungen zur Vergangenheit geprägt werden. Dies kann in Institutionen – vor allem der Schule –, Medien und performativen Praktiken geschehen.<sup>21</sup> Für den Untersuchungsgegenstand, auf den wir in der Regel jenseits von Institutionen wie Schule oder Museen treffen, ist wohl der mediale und performative Charakter hervorzuheben.

Ab den 1980er Jahren etablierte sich der Begriff Geschichtskultur<sup>22</sup>, als historische Kategorie in Geschichtstheorie und Geschichtsdidaktik. Eine weit verbreitete Theorie zur Geschichtskultur aus dieser Zeit stammt von Jörn Rüsen auf die sich in dieser Arbeit hauptsächlich berufen werden soll. Geschichtskultur zeichnet sich nach Rüsen durch einen integralen Charakter aus Fachwissenschaft und Lebenspraxis aus, die sich bewusst aufeinander beziehen. Durch den Begriff Geschichtskultur soll „die von der Wissenschaft kultivierte kognitive Seite der historischen Erinnerungsarbeit systematisch mit der politischen und ästhetischen Seite der gleichen Arbeit verbunden werden.“<sup>23</sup>

So modelliert Rüsen Geschichtskultur in eine mehrdimensionale<sup>24</sup> Struktur bestehend

---

<sup>20</sup> Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsdidaktik. Eine Theorie für die Praxis, Schwalbach 2016, S. 164.

<sup>21</sup> Vgl. Thünemann, Holger: Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten, in: Sandkühler, Thomas; Horst Walter, Blanke (Hrsg.): Historisierung der Historik. Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag, Elektronischer Sonderdruck 2018, S. 127-151, hier S. 127. URL: [https://www.researchgate.net/publication/328889425\\_Holger\\_Thunemann\\_Geschichtskultur\\_revisited\\_Versuch\\_einer\\_Bilanz\\_nach\\_drei\\_Jahrzehnten\\_In\\_Thomas\\_SandkuehlerHorst\\_Walter\\_Blanke\\_Hg\\_Historisierung\\_der\\_Historik\\_Jorn\\_Rusen\\_zum\\_80\\_Geburtstag\\_Koln\\_ua\\_2018\\_\(Zuletzt\\_aufgerufen\\_am\\_28.02.2021\)](https://www.researchgate.net/publication/328889425_Holger_Thunemann_Geschichtskultur_revisited_Versuch_einer_Bilanz_nach_drei_Jahrzehnten_In_Thomas_SandkuehlerHorst_Walter_Blanke_Hg_Historisierung_der_Historik_Jorn_Rusen_zum_80_Geburtstag_Koln_ua_2018_(Zuletzt_aufgerufen_am_28.02.2021)).

<sup>22</sup> Vgl. Thünemann: Geschichtskultur revisited, S. 127.

<sup>23</sup> Rüsen, Jörn: Lebendige Geschichte. Grundzüge einer Historik III. Formen und Funktionen des historischen Wissens, Göttingen 1998, S. 110.

<sup>24</sup> **Ästhetische Dimension:**

Unter Ästhetik ist nicht die künstlerische Auseinandersetzung mit Geschichte zu verstehen, sondern die rein ästhetische Ausdrucksform einer Annäherung an Geschichte. Geschichtskultur soll als Kategorie gerade nicht das Historische im Ästhetischen, sondern das Ästhetische im Historischen zum Vorschein bringen und als etwas für die spezifische Erinnerungsarbeit des Geschichtsbewusstseins Wesentliches erkennbar machen. Vgl. Rüsen, Jörn: Geschichtskultur, in: Bergmann K., Fröhlich K, Kuhn A. (Hrsg.) Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze 1997 (5. Auflage), S. 38- 42.

aus einer ästhetischen, politischen und kognitiven Dimension. Der innere Zusammenhang dieser Dimensionen besteht aus einem spannungsreichen Verhältnis aus Gegensätzlichkeiten und Angewiesenheiten sowie Ausgewogenheits- und Instrumentalisierungsbestrebungen.<sup>25</sup>

Ein wichtiger Aspekt rund um die hier behandelten Spielzeuge und deren mediale Begleitmaterialien scheint in den drei oben erläuterten Dimensionen nicht explizit angesprochen zu werden. Die Rolle des Untersuchungsgegenstands als industrielle Ware und Handelsgut führt dazu, dass die von den Herstellern in ihren Produkten eingebrachten historischen Themen als Maßnahmen zur Steigerung des Absatzes und Gewinnmaximierung betrachtet werden müssen. Deshalb sollen hier die auf anthropologischen Fundamenten basierenden Dimensionen von Jörn Rüsen um eine sozialtheoretische Komponente erweitert werden. Bernd Schönemann fügte zu den bestehenden Dimensionen eine weitere unter dem Namen kommerzielle Dimension hinzu. Innerhalb der kommerziellen Dimension steht die Vermarktungsfähigkeit des Untersuchungsgegenstands im Mittelpunkt. „Durch die kommerzielle Dimension ragen zwei Elemente des sozialen Systems hervor, welche von zentraler Bedeutung für die Untersuchung sind: Die des Mediums und des Adressaten.“<sup>26</sup>

Neben der systematischen Integration von Wissenschaft und Lebenspraxis wird zum

---

#### **Politische Dimension:**

Die politische Dimension betrifft den herrschaftlichen Aushandlungsprozess zwischen unterschiedlichen Akteuren, denn jede Form von Herrschaft bedarf einer Zustimmung durch die Betroffenen, in der ihre historische Erinnerung eine wichtige Rolle spielt. Die Herrschenden versuchen die historischen Erinnerungen in geschichtsträchtigen Symbolen wie nationalen Gedenktagen, Denkmälern und Gedenkstätten oder Museen aufrecht zu erhalten. Diese bewusste Traditionsbildung und -pflege hat eine politische Legitimationsfunktion. Die historische Erinnerung dient als Medium dieser Zustimmung, indem sie politische Herrschaft mental im Geschichtsbewusstsein verankert. Sie wird hierbei nach gewissen bestehenden oder vergangenen Machtkriterien geformt und ist sehr stark an die kulturellen Gegebenheiten gebunden. Vgl. Rüsen: *Geschichtskultur*, S. 39 f.

#### **Kognitive Dimension:**

In der kognitiven Dimension geht es um Wissen und Erkenntnis bzgl. historischer Erinnerung und um die Bedingungen ihrer Zustimmungsfähigkeit. Hierbei steht die Geschichtswissenschaft selbst im Vordergrund. Sie wird nach Wahrheitskriterien strukturiert und dient der Reflexion und Deutung von Geschichte. Es handelt sich also um empirisch überprüfbare Aussagen der Vergangenheit. Im Fokus dieser Dimension stehen vor allem die in Quellen festgehaltenen Erfahrungen vergangener Generationen. Vgl. Rüsen: *Geschichtskultur*, S. 39 f.

<sup>25</sup> Vgl. Thünemann: *Geschichtskultur revisted*, S. 135 f.

<sup>26</sup> Peter, Jonathan: *Collaboration and Résistance. Der Kampf um Erinnerung im World Wide Web*, in: Arand, Tobias; Seidenfuß, Manfred (Hrsg.): *Neue Wege. Neue Themen. Neue Methoden? Ein Querschnitt aus der geschichtsdidaktischen Forschung des wissenschaftlichen Nachwuchses*, Göttingen 2014, S. 275-269, hier S. 263.



Begriff der Geschichtskultur vor allem der Bezug auf die zentrale Kategorie der Geschichtsdidaktik, das Geschichtsbewusstsein genommen. Geschichtskultur und Geschichtsbewusstsein werden dabei wie zwei Seiten einer Medaille betrachtet: „auf der einen Seite Geschichtsbewusstsein als individuelles Konstrukt, das sich von außen nach innen, in Internalisierungs- und Sozialisationsprozessen aufbaut; auf der anderen Seite Geschichtskultur als kollektives Konstrukt, das auf dem entgegengesetzten Weg der Externalisierung entsteht und objektive Gestalt annimmt.“<sup>27</sup>

Geschichtskultur lässt sich so als „praktisch wirksame Artikulation von Geschichtsbewusstsein im Leben einer Gesellschaft“<sup>28</sup> definieren, während das Geschichtsbewusstsein als individueller Prozess der Sinnbildung über Zeiterfahrung zu beschreiben<sup>29</sup> und als „ein psychischer Verarbeitungsmodus historischen Wissens“<sup>30</sup> zu verstehen ist. Zu diesem mentalen Sinnbildungsprozess entwarf Hans-Jürgen Pandel eine Struktur in sieben Doppelkategorien. Auf diese Dimensionen des Geschichtsbewusstseins – Zielbewusstsein (früher - heute), Historizitätsbewusstsein (statisch - veränderlich), Wirklichkeitsbewusstsein (real - imaginär), Identitätsbewusstsein (wir - ihr/sie), politisch-ökonomisches Bewusstsein (oben - unten), soziales Bewusstsein (arm - reich) und moralisches Bewusstsein (richtig - falsch)<sup>31</sup> – soll im Zusammenhang mit Spielzeug, Spielsituation und Adressaten in dieser Arbeit ebenfalls Bezug genommen werden.

---

<sup>27</sup> Schönemann, Bernd: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, in: Günther-Arndt, Hilke (Hrsg.): Geschichts-Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II. 6., überarb. Neuaufl. Berlin 2014, S. 11–23 hier S. 17.

<sup>28</sup> Rösen, Jörn: Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken. In: Klaus Fußmann/Heinrich Theodor Grütter/Jörn Rösen (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute, Köln 1994, S. 3-26 hier S. 5.

<sup>29</sup> Vgl. Demantowsky, Marko: Die Didaktik der Geschichte als „Fachdidaktik“. Abgrenzungen. Vereinnahmungen. Selbstverständnis, in: Demantowsky, Marko; Steenblock, Volker (Hrsg.): Selbstdeutung und Fremdkonzept. Die Didaktiken der kulturwissenschaftlichen Fächer im Gespräch, (Bochumer Beiträge zur bildungswissenschaftlichen und fachdidaktischen Theorie und Forschung, Bd. 1), Bochum 2011, S. 39–52, hier S. 49.

<sup>30</sup> Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsbewusstsein, in: Mayer, Ulrich (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik. 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Schwalbach/Taunus 2009, S. 79.

<sup>31</sup> Vgl. Pandel, Hans-Jürgen: Dimensionen des Geschichtsbewusstseins – Ein Versuch, seine Struktur für Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen, in: Geschichtsdidaktik, Jg. 12 1987, S. 130-142 hier S. 132 f.

Zur Veranschaulichung der Überlegungen zu diesen Zusammenhängen soll das untenstehende Schaubild dienen.

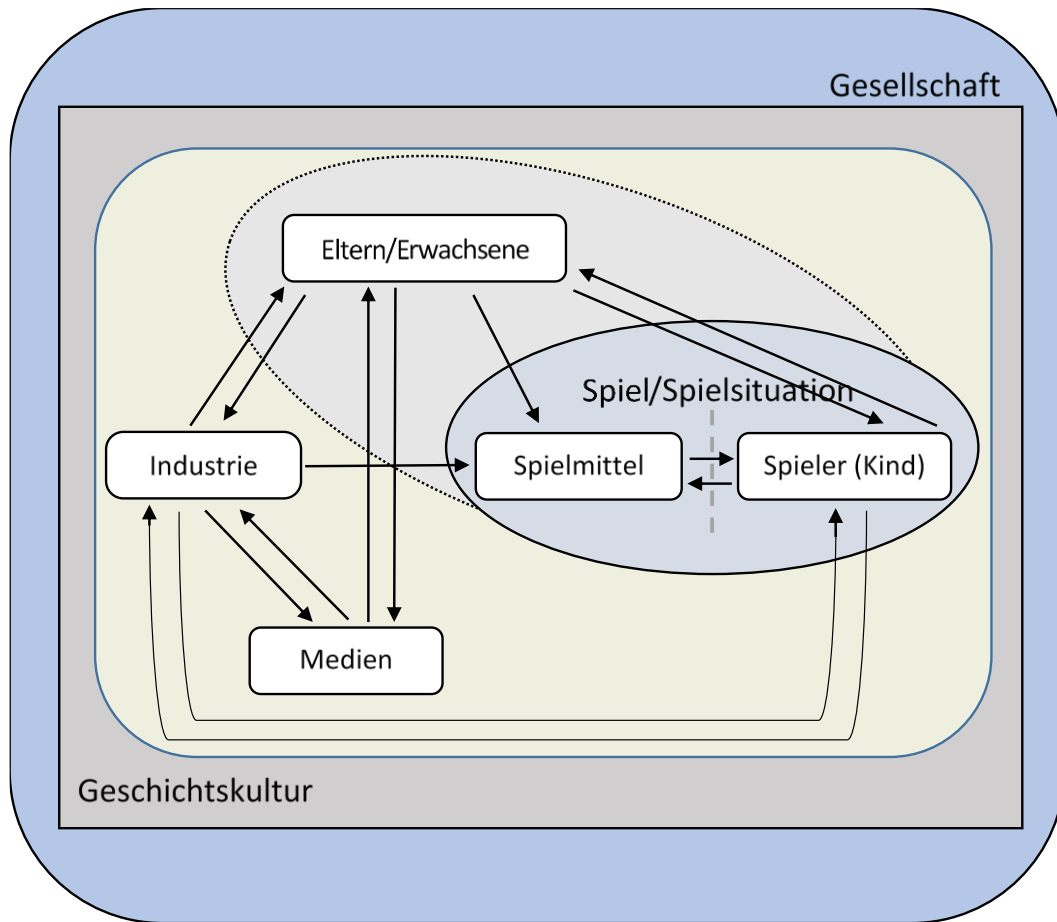


Abbildung 1: Schaubild 1.<sup>32</sup>

Hier werden die verschiedenen Akteure genannt, die im direkten Bezug zu dem geschichtskulturellen Phänomen in Form des Spielmittels stehen, wie es in dieser Arbeit betrachtet wird. Eingebettet sind diese in der Gesellschaft und in Bezug auf die Darstellung und den Umgang mit Spielmitteln mit historischen Themen in der Geschichtskultur dieses Kollektivs. Die Pfeile vermitteln die interdependente Beziehung der jeweiligen Akteure, wie sie in dieser Arbeit angenommen werden und im Folgenden angerissen werden sollen.

Die im oberen Feld des Schaubilds erwähnten Eltern und Erwachsenen sind neben den spielenden Kindern Adressaten der Spielmittel und Vermittler für die Spielsituation und

<sup>32</sup> © Jürgen Erhard 2019

stellen natürlich eine wichtige Komponente in der kindlichen Entwicklung dar. Aber nicht nur im Bereich der Erziehung und Entwicklung sind die Eltern Vorbild für ihre Kinder, auch Wissen über Geschichte sowie kulturelle Vorstellungen wird durch die Erziehenden vermittelt. Die Kommunikation zwischen Eltern und Kind ist jedoch vor allem im Spiel nie einseitig. Auch hier werden Vorstellungen und Wünsche bezüglich der Spielmittel mit historischen Themen mit den Eltern oder anderen Mitspielenden Erwachsenen ausgetauscht.

Die Erwachsenen leben in einer immer mehr durch Medien (unteres Feld in Abbildung 1) bestimmten Welt genauso wie die Kinder, die mit medial beeinflussten Spielmitteln mit historischen Themen spielen. Somit stehen auch die Erwachsenen wie die Kinder in einer Wechselbeziehung zu den Medien. Einerseits sind sie Konsumenten der medial präsentierten Inhalte und übernehmen diese Informationen auf individuelle Weise. Wie Jürgen Fritz<sup>33</sup> beschreibt, ist die Spielhandlung durchaus abhängig von medialen Vorgaben, vorausgesetzt das dinghafte Spielzeug wird hinreichend innerhalb der Medienformate dargestellt. Andererseits sind die Inhalte der Medien durch die Nachfrage der Konsumenten bestimmt. Somit haben auch Eltern sowie das Kind durch Konsumverhalten, kritisches Feedback oder von den jeweiligen Akteuren selbst durchgeführte Befragungen Möglichkeiten, auf die mediale Landschaft einzuwirken.

Die Medien stehen aber nicht nur im Bezug zu den Konsumenten. Das Verhältnis zwischen den Spielmittelherstellern in Form von LEGO und PLAYMOBIL (linkes Feld in Abbildung 1) und Medien hat sich wohl in den letzten Jahrzehnten stark verdichtet.<sup>34</sup> Es sind zu den klassischen Verbindungen zwischen Industrie und Medien in Gestalt der Werbung noch weitere Formen hinzugekommen. Vor allem durch die Produktion von Merchandising-Produkten der Spielwarenhersteller sind Medien und Industrie thematisch und in Form der Darstellungen und Inszenierung in ihren Produkten verbunden.

Die Spielwarenindustrie hat aber nicht nur Interesse an den Beziehungen zu den Medien, sondern im Zentrum der Bemühungen steht der Absatz ihrer Produkte an den

---

<sup>33</sup> Vgl. Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, München 1989, S. 71 f.

<sup>34</sup> Vgl. Retter: Spiel und Spielzeug. Pädagogische Abwehrschlachten und neue Sinngebungen in der Mediensozialisation von Kindern, S 6.

Adressaten. Das Grundschulkind als Zielgruppe der Spielmittel mit historischen Themen steht dabei im Vordergrund, obwohl die Eltern der Kinder, die unter anderem für die Kaufkraft der eigentlichen Zielgruppe verantwortlich sind, ebenfalls im Interesse der Marktstrategien der Hersteller sind. LEGO und PLAYMOBIL versuchen diese Beziehungen mittels Spielzeugentwicklern und Marktstrategen zu pflegen. Mit Ratgebern für Erwachsene auf ihren Internetseiten und Edukationsprogrammen versucht zumindest LEGO, vor allem Eltern und Lehrer direkt anzusprechen.<sup>35</sup> Für Kinder und Eltern werden Kundenserviceportale betrieben, um neue Impulse der Kundschaft aufzunehmen und auf Kritik zu reagieren.<sup>36</sup>

All diese Akteure wirken auf das Spielmittel ein. Einerseits in Gestaltung und Inszenierung durch die Hersteller und Medien, andererseits durch die Ansprüche an das Spielmittel von den Adressaten in Person von Erwachsenen und Eltern sowie der Spieler, also vorrangig der Grundschul Kinder. Der einzige Akteur, der in diesem Zusammenhang auch vom Spielmittel beeinflusst wird, ist das spielende Kind. Der Spieler erschafft mit dem Medium Spielmittel Spielsituationen, die beeinflusst werden durch das Aussehen und die Inszenierung des Spielmittels. Die einzigen weiteren Akteure, die in diese Spielsituation aufgenommen werden können, sind „mitspielende“ Kinder sowie Eltern und Erwachsene.

Alle beschriebenen Akteure und deren wechselseitige Beziehungen bezüglich des Spielmittels mit historischen Themen können nicht in die Untersuchungen dieser Arbeit einbezogen werden. Mit der Konzentration auf das Objekt des Spielmittels steht die Achse Hersteller, Spielmittel und Adressat in Person des Grundschul Kindes, wie sie im untenstehenden Schaubild zu sehen ist, im Fokus der Untersuchungen.

---

<sup>35</sup> Der Hersteller LEGO startete vor über 30 Jahren mit dem Programm „LEGO-Education“. Dabei soll mit Lehrern und Bildungsspezialisten zusammengearbeitet werden, um spezielle LEGO-Produkte als Unterrichtsmaterialien für meist naturwissenschaftliche Fächer nutzbar zu machen. Siehe dazu die offizielle Seite von LEGO-Education, in: Education.com, URL: <https://education.lego.com/de-de/ueber-lego-education> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>36</sup> Siehe dazu die Service-Angebote auf den offiziellen Internetseiten der beiden Hersteller. LEGO-Service, in: lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/service> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019) und PLAYMOBIL-Kundenservice, in: plymobil.de, URL: <https://www.plymobil.de/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

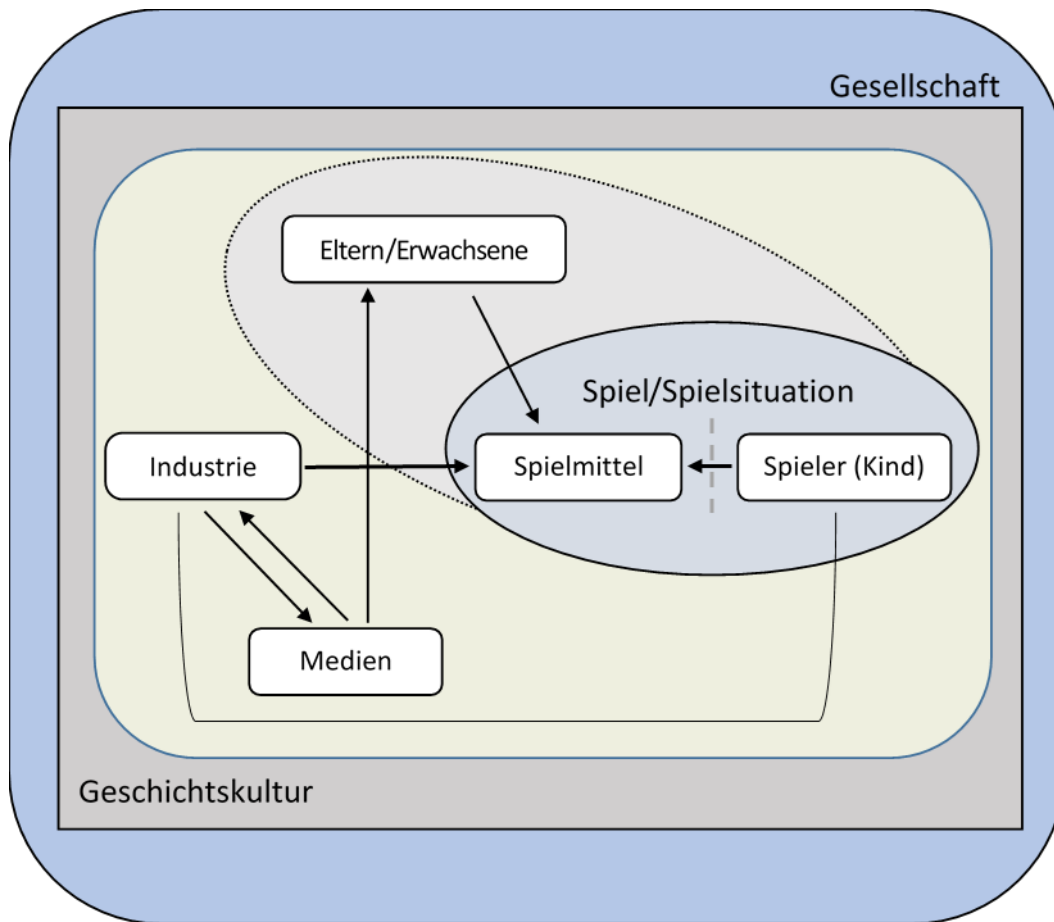


Abbildung 2: Schaubild 2.<sup>37</sup>

Die Hersteller stellen den Gegenstand des Spiels in Form des Spielmittels mit historischen Themen unter vorrangig marktwirtschaftlichen Gesichtspunkten her, aber wie die Produkte aussehen, ist auch abhängig von heuristischen Aneignungsprozessen zu den historischen Themen Seitens der Spielzeug-Designer und -Entwickler. Auch wenn hier kein wissenschaftliches Arbeiten anzunehmen ist, kann davon ausgegangen werden, dass sich projektbezogen Mitarbeiter der beiden hier betrachteten Spielzeughersteller mit den betreffenden Epochen intensiv beschäftigen. Da mit der Betitelung und Beschreibung der so genannten Spielzeuge bewusst ein Bezug zu einer historischen Epoche, einer Person oder einem Ereignis hergestellt wird, findet diese Form der Vergegenwärtigung des Vergangenen absichtsvoll statt.

Die vorrangige Zielgruppe des Grundschulkindes greift auf das Spielmittel und die dort

<sup>37</sup> © Jürgen Erhard 2019

vermittelten Geschichtsbilder zu, die von LEGO und PLAYMOBIL in ihren Produkten erschaffen worden sind. Da den Herstellern ihre Zielgruppe wohl bewusst ist, werden die Spielmittel und somit auch deren Inhalte mit einer gezielten Methodik verbreitet. Mit medialer Aufbereitung seitens der Hersteller selbst und Partner aus anderen Bereichen der Massenmedien werden so die hauptsächlichen, aber auch die randständigen Adressaten angesprochen.

Diese randständigen Adressaten in Form von Eltern und anderen Erwachsenen greifen ebenfalls auf das Spielmittel mit historischen Themen zu. Sie nehmen einerseits das Angebot an, aber bewerten andererseits die „Qualität“ des Angebots für sich und ihre Kinder. Damit ist ein Anspruch der Produkte bezüglich einer „Authentizität“ verbunden, der jeglicher Geschichtspräsentation zugrunde zu liegen scheint.<sup>38</sup>

Eine Betrachtung der Wechselwirkungen zwischen den Akteuren Hersteller und Adressaten ist allerdings nicht über die Untersuchung des Spielgegenstands hinaus möglich. Ohne nähere Informationen seitens der Hersteller bezüglich ihrer Marktanalysen und Marktstrategien können dazu meist nur spekulative Aussagen getroffen werden. Der mediale Einfluss auf Adressaten, Spielsituation und Spielmittel kann nur mit dem Umweg über die Beziehung zwischen Medien und Herstellern und deren Auswirkung auf das Spielmittel erfasst werden.

### **1.3 Fragen an den Untersuchungsgegenstand**

Die diachrone Untersuchung stellt folgende Fragen an den oben beschriebenen Untersuchungsgegenstand:

1. Wie sind die Untersuchungsgegenstände aus Sicht der Theorien des Spiels und der Spielmittel einzuordnen, welche Veränderungen lassen sich im Untersuchungszeitraum finden?

---

<sup>38</sup> Vgl. Pirker, Eva Ulrike; Rüdiger, Mark: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen, in: Pirker, E.; Rüdiger, M.; Klein, C.; Leiendeker, T.; Oesterle, C.; Sénécheau, M.; Uike-Bormann, M. (Hrsg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, Bielefeld 2010, S. 11-30 hier S. 13.

Dabei ist zu klären, wie der Untersuchungsgegenstand anhand gängiger Theorien des Spiels im Allgemeinen und Theorien der Spielmittel im Speziellen einzuordnen ist und welche Spielformen die Spielmittel zulassen. Ebenfalls sollen diesbezügliche Veränderungen über die Untersuchungszeiträume erfasst werden.

Dazu kann auf grundlegende Werke von Johan Huizinga<sup>39</sup>, Hans Scheuerl<sup>40</sup> und Hein Retter<sup>41</sup> zurückgegriffen werden, die bis heute als Argumentationsgrundlage für einen erklärenden und umfassenden Ansatz zu Spiel und Spielmittel gelten.<sup>42</sup> Besonders erweisen sich Monographien und Artikel des Pädagogen Hein Retter als wertvoll, da dieser in seinen Werken versucht, alle Strömungen der Spieltheorie darzustellen und diese nach Möglichkeit zu kombinieren und weiterzuentwickeln.

So gut das Spiel auch theoretisch durchleuchtet wurde, stellt Hein Retter fest, dass trotz der allgemeinen Überzeugung das Spielen in der Regel mit einem Spielobjekt zu tun hat und Aussagen über Spielmittel nur selten und mehr oder weniger am Rande in den überkommenen Spieltheorien zu finden sind.<sup>43</sup> Daher gibt es noch keine allgemeine Theorie der Spielmittel oder eine praxisbezogene Pädagogik des Spielmittels. Von den existierenden Definitionen des Spielmittels soll die des Erziehungswissenschaftlers Hans Mieskes<sup>44</sup> in der Arbeit verwendet werden. Die weitere Ausdifferenzierung des Begriffs Spielmittel geschieht im Folgenden auf Grundlage der Kategorisierungen und Einteilung der Spielformen nach Hein Retter.

2. Wie sehen im Untersuchungszeitraum Marktstrategien zu Spielmitteln mit historischen Themen der beiden Hersteller aus?

---

<sup>39</sup> Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956.

<sup>40</sup> Scheuerl, Hans: Das Spiel, Weinheim 1969; Scheuerl, Hans: Theorien des Spiels, Weinheim 1975.

<sup>41</sup> Retter, Hein: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel, Weinheim 1979; Retter, Hein: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, Braunschweig 2001; Retter, Hein: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz. Zum Wandel des Spiels in der gegenwärtigen Gesellschaft, in: Richter, Karin; Trautmann, Thomas (Hrsg.): Kindsein in der Mediengesellschaft. Interdisziplinäre Annäherungen, Weinheim 2002, S. 283-305; Retter, Hein: Spiel und Spielzeug. Pädagogische Abwehrschlachten und neue Sinngebungen in der Mediensozialisation von Kindern, in: Vortrag auf der Jahrestagung der Kommission "Pädagogische Anthropologie" in der DGfE, Baden-Baden 12.10.2002; Retter, Hein: Einführung in die Pädagogik des Spiels, Braunschweig (erweiterte Neuauflage) 2003.

<sup>42</sup> Vgl. Keppner, Monika: Die Spielsache im Spannungsfeld zwischen Spielmittel und Spielware. Das kindliche Spiel als Herausforderung im 21. Jahrhundert. Eine pädagogische Untersuchung, Münster 2015, S. 18.

<sup>43</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 13.

<sup>44</sup> Mieskes, Hans: Das pädagogische Problem, Oberursel 1973.

Die Tatsache, dass die beiden Hersteller, deren Produkte hier als Untersuchungsgegenstände dienen sollen, sehr erfolgreich in ihrem Marktsegment sind, setzt voraus, dass diese gewisse Marktstrategien verfolgen, die sich flexibel den Erwartungen und Bedürfnissen der Kunden anpassen oder diese gezielt bei ihrer Zielgruppe wecken. Dies, so ist anzunehmen, trifft auch auf die Spielmittel zu, die sich mit historischen Themen beschäftigen. Das bedeutet, dass sich dort Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschiede und Parallelen bei LEGO und PLAYMOBIL auf den Feldern des Marketings und der Kooperation mit anderen Akteuren der Unterhaltungsindustrie feststellen lassen, die auf den oben genannten Veränderungen beruhen und so den wirtschaftlichen Erfolg der beiden Firmen begründen. Dabei sollen besonders die Themen Gendermarketing und Merchandising im Zentrum der Untersuchung stehen.

### 3. Wie wirken sich massenmediale Phänomene auf die Spielmittel mit historischen Themen der beiden Hersteller im Untersuchungszeitraum aus?

Im Untersuchungszeitraum führte der technische Fortschritt in den westlichen Gesellschaften zu einer wahren Flut verschiedenster Medien, die einen großen Raum im Leben von Erwachsenen und Kindern einnahmen. Der Zuwachs an frei empfangbaren Fernsehsendern und das Aufkommen von Online-Angeboten hatte eine Zunahme von Unterhaltungsangeboten für Kinder zur Folge. Dementsprechend entwickelten sich der Computer und die damit verbundenen vielfältigen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für das klassische Spielmittel für Kinder.<sup>45</sup> Es ist daher anzunehmen, dass sich das Design von Kinofilmen, Fernsehsendungen und PC-Spielen über die Jahrzehnte auf die Spielmittel auswirkte und in vielerlei Hinsicht eine Bezugnahme zwischen medialer Welt und Spielwarenindustrie stattfand.

Bezüglich der Entwicklungen der medialen Welt ist auch der Aufstieg eines Genres zu beobachten, das sich in vielen Bereichen niederschlägt. Die Bedeutung des fantastischen Phänomens, welches meist unter dem Begriff „Fantasy“ zusammengefasst wird, formt sich seit den 1960er Jahren in allen Medien aus. Zunächst als „Boom-Segment“ der Literatur drang die „Fantasy“ immer mehr in andere Bereiche der

---

<sup>45</sup> Vgl. Retter: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 293, f.



Unterhaltungsindustrie ein.<sup>46</sup> Im Jahr 2012 zählten 39 der 40 finanziell erfolgreichsten Filme zu den Genres Fantasy oder Science Fiction.<sup>47</sup> Wenn eine Übernahme von medialen Erscheinungen auf das Spielmittel zu erwarten ist, kann davon ausgegangen werden, dass sich Fantasy-Einflüsse ebenfalls in den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL niederschlagen. Dies kann besonders für Spielmittel mit historischen Themen gelten, da viele mediale Fantasy-Geschichten Anspielungen auf historische Bezüge aufgreifen.<sup>48</sup>

#### 4. Wie wird mit historischen Themen in den Spielwelten und deren Spielsets der beiden Hersteller im Untersuchungszeitraum umgegangen?

In den Untersuchungszeitraum fällt ein weltweiter „Geschichtsboom“, „der sich seit den 1990er Jahren in einem nicht abreißen wollenden Strom von populären Geschichtsdarstellungen manifestiert.“<sup>49</sup> Es ist zu fragen, ob sich dies auch auf die Darstellung von Vergangenheiten in den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL ausgewirkt hat. Unter diesem Gesichtspunkt sollen die in dieser Arbeit zentralen, diachronen Untersuchungen zu historischen Themen in den Spielmitteln durchgeführt werden.

Die diachrone Untersuchung findet in zwei Teilbereichen statt. Dabei wird unterschieden, was in den jeweiligen Sets und den damit verbundenen Spielwelten dargestellt wird und wie es inszeniert wird. Gleichwohl kann dabei zwischen den Begriffen „Darstellung“ und „Inszenierung“ nicht klar getrennt werden, denn die gegenständliche Darstellung hat auch immer Auswirkungen auf die inszenatorischen Rahmenbedingungen und umgekehrt.

4 a. Bezüglich der Darstellung soll untersucht werden, welche historischen Epochen und Zeitabschnitte in den Spielmitteln aufgegriffen werden. Zudem sollen die Produktinhalte in Form von Figuren und Requisiten wie Fahrzeuge, Bauwerke und weitere Zubehörteile auf deren Qualität hinsichtlich der Gestaltung bezüglich einer wissenschaftlichen

---

<sup>46</sup> Vgl. Isau, Ralf: Eine fantastische Herausforderung. Zur Fantasyliteratur für Kinder und Jugendliche, 2002, S. 1, URL: <http://www.isau.de/werk/pdf/fantasy.pdf> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).

<sup>47</sup> Mendelsohn, Farah; James, Edward: Eine kurze Geschichte der Fantasy, München (Deutsche Fassung) 2017, S. 9.

<sup>48</sup> Als Beispiele dafür können populäre Phänomene wie die Fernsehserie „Game of Thrones“ oder die Filmreihen „Pirates of the Caribbean“ und „Der Herr der Ringe“ dienen.

<sup>49</sup> Pirker; Mark: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, S. 11.

Belegbarkeit der Aussagen bzw. Darstellungsinhalte überprüft werden. Dabei soll immer ein Blick auf Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschiede und Parallelen in den Produkten der beiden Hersteller geworfen werden.

4 b. Im Bereich der Inszenierung wird danach gefragt, wie die spielweltinternen Handlungen von historischen Spielwelten vor allem gesellschaftliche Themen einbinden. Mit Orientierung an den Dimensionen des Bereiches der Gesellschaftlichkeit nach Hans-Jürgen Pandel<sup>50</sup> wird einerseits untersucht, wie historische Themen in den Spielmitteln mit historischen Personen, Ereignissen und Gesellschaften in Verbindung gebracht werden. Dies bezieht sich besonders auf die Fragen nach dem Vorhandensein von weiblichen Akteuren in den Spielsets und der Verortung der Handlung in zivilen und gesellschaftlichen oder abenteuerlichen und kämpferischen Kontexten.

Andererseits geht es darum, zu erfahren, wie in den Inszenierungen Fantasy-Einflüsse, sofern diese auftauchen, mit der spielweltinternen Handlung in Verbindung gebracht werden.

Eine weitere wichtige Frage, die auf das Thema der Inszenierung der „historischen“ Spielsets und -welten abzielt, stellt sich in Bezug auf mediale Begleitprodukte, die im Umfeld der realen Spielgegenstände erschienen sind. Dabei ist zu klären, welche Begleitprodukte im Untersuchungszeitraum entstanden sind und wie diese die Inszenierungen aufgreifen oder vorantreiben, wobei diese einerseits als Werbematerialien und andererseits als eigenständige Produkte zu betrachten sind.

5. Wie werden verschiedene nationale Geschichtskulturen in den Untersuchungsobjekten in Darstellung und Inszenierung eingebunden?

Dabei steht im Fokus, ob Anspielungen auf die Geschichte der Herstellerländer Dänemark und Deutschland eine besondere Aufmerksamkeit in den Spielmitteln mit historischen Themen erfuhren. Daneben soll auch untersucht werden, was von Seiten der Hersteller unternommen wurde, um Wünsche und Bedürfnisse anderer Kulturkreise in den Untersuchungsobjekten aufzugreifen.

6. Wie lassen sich die in dieser Arbeit untersuchten Spielmittel mit historischen Themen in den Leitkategorien der Geschichtsdidaktik -Geschichtsbewusstsein und

---

<sup>50</sup> Vgl. Pandel: Dimensionen des Geschichtsbewusstseins, S. 130 f.

## Geschichtskulturen- beschreiben?

Hier soll auf Basis der Befunde, die aus den oben aufgeführten Fragen an das Untersuchungsobjekt gewonnen wurden, eine Einordnung in Theorien der Geschichtsdidaktik erfolgen. Die Dimensionen nach Jörn Rüsen<sup>51</sup> und Bernd Schönemann<sup>52</sup> sollen dabei ebenso zur Anwendung kommen wie Überlegungen zum geschichtsdidaktischen Medienbegriff nach Gerhard Schneider und Hans-Jürgen Pandel<sup>53</sup>. Zu formalen Aspekten von Geschichtsdarstellungen in den Spielmitteln mit historischen Themen kommen die Kriterien von Klaus Füßmann<sup>54</sup> zum Einsatz.

Die nähere Betrachtung des Adressaten des Spielmittels mit historischen Themen in Person von Kindern im Grundschulalter soll mittels der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins nach Hans-Jürgen Pandel<sup>55</sup> erfolgen. Dabei werden auch Studien zum Geschichtsbewusstsein bei Kindern im Grundschulalter von Helmut Beilner<sup>56</sup> und Monika Pape<sup>57</sup> herangezogen.

Auf Grundlage von Überlegungen zur kommerziellen Dimension der Geschichtskultur soll abschließend noch ein Blick auf die Beziehung zwischen dem Hersteller, dem Untersuchungsobjekt und seinen Adressaten geworfen werden.

---

<sup>51</sup> Vgl. Rüsen, Jörn: Geschichtskultur, in: Bergmann K., Fröhlich K, Kuhn A. (Hrsg.) Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze 1997 (5. Auflage), S. 38.- 42 hier, S. 39 f.

<sup>52</sup> Vgl. Schönemann: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, S. 11 f.

<sup>53</sup> Vgl. Pandel, Hans-Jürgen; Schneider, Gerhard: Einführung, in: Pandel, H.; Schneider, G.: Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach (5. Auflage) 2010, S. 7-15.

<sup>54</sup> Vgl. Füßmann, Klaus: Historische Formungen. Dimensionen der Geschichtsdarstellung, in: Füßmann, K.; Grütter, H.; Rüsen, J. (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute, Köln 1994, S. 27-44.

<sup>55</sup> Vgl. Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsbewusstsein, in: Mayer, U.; Pandel, H.; Schneider, G.; Schönemann, B. (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach 2006, S. 69.

<sup>56</sup> Vgl. Beilner, Helmut: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein am Ende der Grundschulzeit, in: Schreiber, W. (Hrsg.): Erste Begegnungen mit Geschichte. Grundlagen historischen Lernens, Bd. 1, Neuried 1999.

<sup>57</sup> Vgl. Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter. Eine empirische Studie [Oktober 2008] in: Widerstreit-Sachunterricht.de, Ausgabe Nr. 11, S. 54, Url: <http://www.widerstreit-sachunterricht.de/ebeneI/superworte/historisch/bewusst.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 22.07.2019).

## 1.4 Methodik

Das Ziel dieser Untersuchung besteht darin, einen quantitativ-qualitativen, empirisch gewonnenen Überblick über das Phänomen der Ausgestaltung historischer Themen in Spielmitteln der beiden Hersteller LEGO und PLAYMOBIL im Zeitraum von 1974 bzw. 1978 bis zum Jahr 2016 zu gewinnen. Damit sollen die erforderlichen Grundlagen für weitere Forschungen zum gewählten Gegenstand erarbeitet werden. Aufgrund der jahrzehntelangen, generationenübergreifenden Präsenz der Produktlinien der beiden Hersteller und speziell auch der historischen Spielsets in Familien und Kinderzimmern darf dem Untersuchungsgegenstand Relevanz für die Erforschung der populären Geschichtskultur und für die biographische Genese von Geschichtsbewusstsein oder zumindest von historischen Vorstellungen, Interessenlagen und Motivationen zugeschrieben werden. Dabei beschränkt sich die Arbeit angesichts der Menge von 154 Spielwelten und Produktgruppen und 14.954 Einzelspielsets bei LEGO und PLAYMOBIL zum einen auf die systematische diachrone Erfassung und Untersuchung der Spielmittel und ihres medialen Rahmens, um signifikante Tendenzen im Untersuchungszeitraum festzustellen. Zum anderen wird eine geschichtsdidaktische Reflexion der Befunde vorgenommen. Hingegen muss die Untersuchung des Spielerlebnisses und der Einflüsse der Spielsets auf die Ausprägung des Geschichtsbewusstseins oder zumindest die Herausbildung historischer Vorstellungen bei Kindern späteren Forschungen vorbehalten bleiben.

In dieser Arbeit wird ein quellenanalytisches Vorgehen angewendet. Als Quellenkorpus dienen dabei die Gesamtproduktion historischer Spielsets der beiden Spielwarenhersteller sowie deren mediale Begleitprodukte wie Kataloge, kostenpflichtige Medien und Online-Angebote. Da die offiziellen Produktarchive der Hersteller nicht genutzt werden konnten, erfolgt die Sammlung des Korpus vor allem aus verschiedenen Internetseiten. Dabei kann im Fall der Produkte der Marke PLAYMOBIL auf ein offizielles, aber nicht vollständiges Online-Archiv<sup>58</sup> zugegriffen werden. Ein Abgleich der fehlenden Produkte und Angaben kann mittels eines

---

<sup>58</sup> PLAYMOBIL-Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

offiziellen „PLAYMOBIL Collector“<sup>59</sup>-Buches und der Durchsicht der wenigen verfügbaren Online-Kataloge auf PLAYMOBIL-Fanseiten<sup>60</sup> durchgeführt werden. Die Sammlung der Produkte von LEGO ist nur durch inoffizielle Online-Fanseiten<sup>61</sup> und deren Archive möglich. Demnach kann kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden, auch wenn, wie zu zeigen ist, umfangreiche Daten gesammelt wurden.

Um innerhalb des Gesamtangebots der beiden Hersteller den Untersuchungsgegenstand in Form von Spielmitteln mit historischen Themen festzulegen, werden Kategorien erstellt, um zu definieren, was in dieser Arbeit als „historisches“ Spielset gelten soll. Dazu werden Überlegungen zu Literaturwissenschaften und kontrafaktischer Geschichtsschreibung herangezogen, um Abgrenzungen zwischen Fantasy-Elementen und historischer Darstellung zu definieren. Dafür müssen sich die Überlegungen zur Herleitung der vier gewählten Auswahlkriterien mit dem Phänomen „Fantasy“ und dem historischen Wirklichkeitsbegriff beschäftigen.

Die so festgelegten Untersuchungsobjekte werden in einem weiteren Schritt quantitativ und methodisch aufbereitet und beschrieben, um Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschiede und Parallelen erkennen zu können. Dabei lassen sich einige Untersuchungsfelder besser beschreibend und andere besser zählend erfassen. Zu letzteren zählen zum Beispiel spezielle Symbole und Farbschemata bezüglich des Gendermarketings, das Vorhandensein von Zubehörgegenständen wie Waffen zur Verortung der spielweltinternen Handlung in zivile, gesellschaftliche oder kämpferische Kontexte sowie das Vorhandensein von fantastischen Figuren und Wesen zur Bestimmung des Fantasy-Einflusses in den Spielwelten. Inhaltliche Aspekte wie das Aufgreifen von Stereotypen, grundlegende Themen der spielweltinternen Handlung, darstellerische Rahmenbedingungen und die Rolle „weiblicher“ Akteure werden hingegen nicht gezählt, sondern nur in den jeweiligen Auswertungen schriftlich dargelegt.

---

<sup>59</sup> Hennel, Axel: PLAYMOBIL Collector 1974-2009, Dreieich 2009.

<sup>60</sup> Auf der Fanseite „klickypedia“ sind nur die Kataloge ab dem Jahr 2013 als PDF-Datei verfügbar. Siehe dazu Fanseite „klickypedia“, <https://www.klickypedia.com/wiki/german-catalogues/?elang=de> (Zuletzt aufgerufen am 20.8.2019).

<sup>61</sup> Fanseiten, die in dieser Arbeit zur Produktpalette von LEGO genutzt werden: Brickset.com; Letsbrick.com; Worldbrick.com; Rittersets.de; Bricklink.com; Lego.wikia.com; Lego.fandom.com; Brickmedia.org.

Die Erfassung der Spielwarenkataloge als Teil der medialen Begleitmaterialien kann nur beim Hersteller LEGO erfolgen. Hier ist es möglich, auf internationale Kataloge über inoffizielle Online-Fanseiten zuzugreifen. Dies ermöglicht auch einen internationalen Vergleich zwischen den Inhalten der Werbeheftchen, allerdings nur für LEGO. Jene umfangreiche Katalogsammlung lässt eine statistische Auswertung zu Seitenumfängen, bildlichen Darstellungen und Deckblattgestaltungen zu. Produktbeschreibungen und Begleittexte in den Werbeheftchen werden inhaltlich erfasst.

Die Auswertung zu kostenpflichtigen Materialien und Online-Angeboten kann lediglich beispielhaft erfolgen. Dies liegt daran, dass die Online-Angebote beider Hersteller Aktualisierungen unterworfen sind und ältere Angebote, die von den Seiten genommen wurden, nicht archiviert worden sind. So können nur die aktuellen Medien auf den offiziellen Internetseiten der beiden Hersteller eingesehen werden.

## **1.5 Aufbau der Arbeit**

Der Aufbau dieser Arbeit orientiert sich am Schaubild, wie es in Abbildung 2 zu sehen ist. Dabei wird in den ersten Punkten ein allgemeiner Blick auf Akteure und Spielmittel geworfen. Nach einer Herauslösung des Untersuchungsgegenstands aus den gesamten Produktsegmenten der beiden Hersteller erfolgt eine erneute Betrachtung der Beziehungen zwischen Spielmitteln und Akteuren mit Fokus auf die in den Spielmitteln vorhandenen historischen Themen und die dort auszumachenden Entwicklungen im Untersuchungszeitraum. Dabei ist stets zu berücksichtigen, dass die Befunde, die im wechselseitigen System zwischen Akteuren und Spielmittel gewonnen werden, immer aus den Perspektiven der verschiedenen Akteure betrachtet werden müssen.

Ausgehend von der Achse Hersteller-Spielmittel mit historischen Themen-Adressat wird zunächst auf das Verhältnis zwischen Spieler und Spielmittel eingegangen. Beide treffen im Spiel aufeinander und sind durch die Spielsituation miteinander verbunden. Dazu sollen zunächst theoretische Grundlagen zum Spiel und zu den Spielmitteln aufgegriffen werden. Im nächsten Schritt soll auf die Hersteller LEGO und PLAYMOBIL eingegangen werden. Einerseits wird dabei ein kurzer Blick auf den Spielwarenmarkt und die Konkurrenz der beiden Hersteller geworfen, andererseits wird

kurz auf die Firmengeschichten und allgemeine Entwicklungen der Produkte von LEGO und PLAYMOBIL eingegangen. Dabei soll im Anschluss mit dem Gendermarketing eine Marketingstrategie<sup>62</sup> beschrieben werden, die beide Hersteller anwenden und die anhand des Designs und der Inszenierung der Spielmittel nachvollziehbar ist.

Die Verbindung zwischen Medien und Herstellern und deren Auswirkung auf das Spielmittel soll in einem weiteren Punkt betrachtet werden. Dabei ist eine Klärung des Begriffs „Medium“ ebenso notwendig wie die Einordnung der untersuchten „multimedialen“ Spielmittel von LEGO und PLAYMOBIL in einen medialen Kontext. Danach wird die Vernetzung zwischen Medien und den beiden Herstellern näher betrachtet. Dabei wird auf unterschiedliche Werbemaßnahmen zu den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL und Phänomene wie Merchandising eingegangen. Zuletzt sollen noch zu Überlegungen zu medialen Wirklichkeiten angestrengt werden, die das von medialen Einflüssen bestimmte Spielmittel sowie deren Interaktion mit dem in einer medial bestimmten Welt heranwachsenden, kindlichen Spieler in der Spielsituation betrachten.

Nach diesen allgemeinen Betrachtungen zum Spielmittel und den betreffenden Akteuren und deren jeweiligen Beziehungen soll dann speziell auf den Untersuchungsgegenstand, das Spielmittel mit historischen Themen, eingegangen werden. Dazu soll unter Berücksichtigung der im allgemeinen Teil gewonnenen Befunde eine Kategorisierung erfolgen, um Spielmittel mit historischen Themen aus der Masse der Produkte der beiden Hersteller zu lösen. Hier werden die Spielmittel nach historischen Inhalten, fantastischen Elementen, Darstellung von Gesellschaft und medialen Einflüssen in Form von Merchandising-Produkten untersucht.

Mit den so herausgelösten Spielmitteln mit historischen Themen wird nun wieder die in Schaubild 3 beschriebene Achse Hersteller-Spielmittel-Adressat betrachtet. Zunächst werden die Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, die im

---

<sup>62</sup> „Der Grundgedanke des Marketings ist die konsequente Ausrichtung des gesamten Unternehmens an den Bedürfnissen des Marktes. Marketing stellt somit eine unternehmerische Denkhaltung dar. Darüber hinaus ist Marketing eine unternehmerische Aufgabe, zu deren wichtigsten Herausforderungen das Erkennen von Marktveränderungen und Bedürfnisverschiebungen gehört, um rechtzeitig Wettbewerbsvorteile aufzubauen.“ Kirchgeorg, Manfred: Marketing. Definition, in: Gabler Wirtschaftslexikon, URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/marketing-39435> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Untersuchungszeitraum zu finden sind, kategorisiert, beschrieben und ausgewertet. Nach den gegenständlichen Spielmitteln werden dann die medialen Begleitprodukte ebenfalls einer diachronen Schau unterzogen. Eine Zusammenfassung der Befunde der diachronen Betrachtungsweise soll es ermöglichen, Wandel und Kontinuitäten in den Spielmitteln sowie Unterschiede und Parallelen zwischen den Herstellern aufzuzeigen.

Die Befunde aus den diachronen Untersuchungen werden dann in einen Rahmen geschichtskultureller Überlegungen eingebunden. Dabei sollen ausgehend vom Untersuchungsgegenstand Dimensionen der Geschichtskultur, Überlegungen zum geschichtsdidaktischen Medienbegriff und Aspekte der formalen Geschichtsdarstellung zu Sprache kommen.

In einem weiteren Schritt soll ein Blick auf den Adressaten der Spielmittel mit historischen Themen geworfen werden. Erstens soll anhand von Studien zum Verständnis über Geschichte bei Grundschulkindern die Perspektive der vorrangigen Zielgruppe der Produkte von LEGO und PLAYMOBIL aufgezeigt werden. Zweitens wird ausgehend von den Dimensionen des Geschichtsbewusstseins betrachtet, welche Herausforderungen das Spielen mit den Spielmitteln mit historischen Themen an das Geschichtsbewusstsein von Grundschulkindern stellt.

Als letztes wird noch einmal auf die Achse Hersteller-Spielmittel-Adressat eingegangen. Unter Berücksichtigung der kommerziellen Dimension des Spielmittels mit historischen Themen soll aufgezeigt werden, wie von Seiten der Hersteller mit den Adressaten kommuniziert wird.

Dabei wird darauf eingegangen, wie die Produkte von LEGO und PLAYMOBIL auf die Bedürfnisse und Wünsche sowie Entwicklungen der Kinder im Grundschulalter Bezug nehmen. Des Weiteren soll betrachtet werden, wie mit Hilfe von Strategien wie Gendermarketing sowie dem Bedienen von verschiedenen nationalen und internationalen Aspekten versucht wird, einen internationalen Adressaten zu erreichen.

Ein weiterer Blick wird auf die Übernahme von populären medialen Phänomenen und Stereotypen in den Spielmitteln mit historischen Themen geworfen, die den Sehgewohnheiten der Adressaten entsprechen und somit bedeutsam sind.



## 2 Das Spiel

Der Begriff „Spiel“ findet sich in vielen Bereichen wieder, ob nun in Form des Theaters, der Musik und des Films oder in Form von Sportveranstaltungen und anderen Tätigkeiten, die sich gezielt an die Unterhaltung von Erwachsenen richten. Das Spiel ist ein essentieller Bestandteil des menschlichen Lebens in vielen Teilbereichen. Dementsprechend schwierig gestaltet sich auch Definition und Begriffsklärung des Spiels.<sup>63</sup> Jean Piaget schreibt dazu „Die große Zahl der erklärenden Theorien über das Spiel, die bis heute entwickelt worden sind, zeigt zur Genüge, daß dieses Phänomen dem Kausalverständnis Schwierigkeiten bereitet.“<sup>64</sup>

In dieser Arbeit soll sich aber ausschließlich mit dem kindlichen Spiel beschäftigt werden. Trotz der Einschränkung innerhalb dieser Arbeit würde die Fülle und Variationsbreite zu Theorien zum kindlichen Spiel den Rahmen sprengen. Deshalb sollen ausgewählte und grundlegende Theorien des 20. Jahrhunderts vorgestellt werden, die für das Kinderspiel wichtig zu sein scheinen und die das Fundament für die weiteren Überlegungen in der Arbeit und für die im Anschluss vorgestellten Theorien der Spielmittel bilden.

Formal gesehen lassen sich Theorien zum Spiel im Allgemeinen und zum Kinderspiel im Speziellen in zwei Bereiche unterteilen. Einerseits existieren Theorien, die alle Erscheinungsformen in einem Erklärungszusammenhang deuten wollen. Zum anderen gibt es Untersuchungen und Überlegungen zu Einzelaspekten bestimmter Spielformen. Im Folgenden sollen eine umfassende philosophisch-kulturelle Theorie sowie die eng gefassten Theorien zu psychologischen, phänomenologischen und interaktiven Einzelaspekten des Kinderspiels aufgegriffen werden.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Vgl. Gelder, Myriam: Kinderspiel aus der Perspektive der Kinder. Eine explorative, methodologische Annäherung an die Lebenswelt der Kinder, Berlin 2015, S. 13.

<sup>64</sup> Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum, Stuttgart (6. Auflage) 2009, S. 189.

<sup>65</sup> Vgl. Klippel, Frederike: Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht, in: Europäische Hochschulschriften, Reihe 11 Pädagogik, Band 93, Frankfurt am Main 1980, S. 4 f.

## 2.1 Philosophisch-kulturtheoretische Betrachtung des Spiels

Im Jahr 1938 veröffentlichte der Niederländer Huizinga sein Werk „homo ludens“<sup>66</sup>, der spielende Mensch. Noch heute ist dies ein Standardwerk der modernen Spieltheorie. Seine Annahme, dass das Spiel der wichtigste Aspekt des menschlichen Seins ist, begründet er mit dem Zusammenhang zwischen Kultur und Spiel.

„Huizinga interpretierte die menschliche Kultur und die Objektivationen des menschlichen Geistes als Ergebnis des Phänomens Spiel. Dazu entwickelte er die beiden folgenden Thesen:

1. Kultur entsteht in Form von Spiel.
2. Echte Kultur kann ohne einen gewissen Spielgehalt nicht bestehen.“<sup>67</sup>

Das Spiel sei demnach älter als die Kultur, da Spiel auch im Verhalten von Tieren nachweisbar ist. Im selben Zug geht jedes Spiel über den Drang zur Lebensbehauptung hinaus und ist „sinnvoll“. Für das kulturwissenschaftliche Verständnis beginnt die Auffassung des Phänomens Spiel dort, wo das rein biologische Verständnis des Spiels endet. Spiel ist in jeder Kultur unabhängig von Sprache und Raum zu finden und ist in vielen Formen wie Kunst oder Dichtung vorhanden. Selbst Mythen sind Spiel. Gesellschaft, Gemeinschaft, ja selbst Religionen haben ihren Ursprung im Spiel. Für Huizinga ist das Spiel die primäre Lebenskategorie.

Im Sinne der Kulturwissenschaften kann Spiel als eine freie Handlung bezeichnet werden, die außerhalb des gewöhnlichen Lebens stattfindet und den Spieler trotzdem voll in Beschlag nimmt. Dennoch ist das Spiel frei von materiellem Gewinnstreben und Nutzen, folgt aber ordnenden Regeln und ist zeitlich und räumlich begrenzt.<sup>68</sup>

Spiel ist also:

1. „freies Handeln (nicht physisch oder sittlich notwendig; Vergnügen als Quelle des Bedürfnisses);
2. Spiel steht außerhalb des gewöhnlichen Lebens (Daseinssicherung), ist aber

---

<sup>66</sup> Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956.

<sup>67</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 17.

<sup>68</sup> Vgl. Prill, Ulrich: „Mir ward alles Spiel“. Ernst Jünger als Homo Ludens, Würzburg 2002, S. 14 f.

trotzdem unentbehrlich für die Erhöhung des menschlichen Lebens und deren geistige und soziale Funktion;

3. Spiel ist nach Raum und Zeit abgeschlossen und begrenzt („Spielplatz“; eigene Ordnung des Spiels; eigenes Zeitgefühl; gegenüber der unvollkommenen Welt kann Spiel partiell Vollkommenheit ausstrahlen);
4. Spiel ist wiederholbar (Rhythmus, Refrain, Abwechslung in der Reihenfolge);
5. Spiel enthält stets ein Moment der Spannung (insbes. in Wettstreit und Glücksspiel); es bedeutet ebenso Ungewissheit sowie Chance und Gefahr (Risiko) zugleich;
6. Die Spielgemeinschaft hat Neigung zur Isolation von der Außenwelt (Verkleidung; Verhüllung; Maskerade).<sup>69</sup>

Besonders den Begriff der Ordnung sieht Huizinga in einer zentralen Rolle für die Verknüpfung von Ästhetik und Spiel. Spiel wie Ästhetik sind verbunden mit dem Streben nach Schönheit. Hierfür ist die Einhaltung von Regeln notwendig. Wird gegen die Regeln verstoßen, endet das Spiel. Die festgesetzten Richtlinien sind „unbedingt bindend und dulden keinen Zweifel.“<sup>70</sup>

Das Werk Huizingas wurde über viele Jahre von Spieltheoretikern als Grundlage benutzt und geschätzt, obwohl man sich im wissenschaftlichen Diskurs der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vor allem an einer seiner Thesen störte. „Das Spiel wird nach Huizinga als unproduktiv verstanden. Damit wird das Spiel im Verständnis der Allgemeinheit zu einer rein kindlichen Aktivität degradiert, dessen Auswirkungen auf die Welt der Erwachsenen aufgrund fehlender Ernsthaftigkeit scheinbar als irrelevant eingestuft werden müssen.“<sup>71</sup> Allerdings ist diese Annahme ein weitverbreiteter Trugschluss und widerspricht der eigentlichen Intention von Huizingas „Homo Ludens“.

Huizingas Definition von Spiel gilt heute noch als gelungen differenziert und behielt auch neben neuen Forschungsergebnissen ihre Gültigkeit.<sup>72</sup>

---

<sup>69</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 18.

<sup>70</sup> Huizinga: Homo Ludens, S. 18.

<sup>71</sup> Wagner, Michael: Ich spiele, also bin ich!. Reflexionen zur Bedeutung hypermedialer Jugendkulturen im pädagogischen Alltag, in: Medienwelten-Lebenswelten-Bilderwelten, Heft Nr. 56, Wien 2006, S. 42.

<sup>72</sup> Vgl. Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 22.

## 2.2 Psychologische Spieltheorien

Einhergehend mit der „Pädagogik vom Kinde aus“ Anfang des 20. Jahrhunderts begann auch der Aufstieg der Entwicklungspsychologie. Als Gegenstand dieser meist auf empirischen Daten fußenden Forschung etablierte sich auch die Untersuchung des Spiels. Im Laufe dieser Untersuchungen wurde das Kinderspiel als wichtiges Element der kindlichen Entwicklung erkannt. Die Entwicklungspsychologen kamen zu dem Ergebnis:

1. „Spiel ist eine Grundform der Auseinandersetzung des Kindes mit seiner Umwelt.
2. Spiel ist eine Daseinsnotwendigkeit des Kindes.“<sup>73</sup>

Ebenso gelingt in diesem Forschungsfeld eine erste Einteilung von Spielarten, die sich an den Entwicklungsstadien des Kindes orientiert. Als einflussreichster Vertreter der Entwicklungspsychologen sei hier Jean Piaget erwähnt. Er beschreibt das Spiel als eine kognitive Funktion der kindlichen Entwicklung. Auf Basis der von Piaget beschriebenen biologischen Entwicklungsstufen,<sup>74</sup> beschreibt er verschiedene Formen des Spiels.<sup>75</sup>

### 1. Sensomotorisches Übungsspiel (0-2 Jahre)

Ab den ersten Lebenswochen werden lustvoll sensomotorische Schemata wiederholt, die bereits bekannt sind. Motivation für diese Art des Spiels ist die Meisterung und Beherrschung von verschiedenen bekannten Situationen. Diese Spiele sind jedoch direkt an einen auslösenden Gegenstand oder eine auslösende Situation in der Gegenwart gebunden. Die Entwicklungsabfolge des Übungsspiels ist unmittelbar an die der praktischen Intelligenz gebunden, in deren Verlauf dann das Symbolspiel aufkommt. Die akkommodatorisch erworbenen Schemata werden spielerisch, also assimilatorisch

---

<sup>73</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 40.

<sup>74</sup> Der Kernpunkt der Entwicklungspsychologie Piagets liegt in der Frage nach der Herausbildung des menschlichen Erkenntnisvermögens. Grundlage hierfür ist das biologische Verständnis über die Beziehung zwischen dem Menschen und seiner Umwelt. In der Auseinandersetzung des menschlichen Organismus mit der Außenwelt werden Veränderungs- und Anpassungsprozesse angeregt. Diese Prozesse von Assimilation und Akkommodation steuern den Entwicklungsforgang.

1. Stadium der sensomotorischen Entwicklungsanreize (0-2)
2. Periode des voroperationalen Denkens (2-7)
3. Periode der konkreten Operationen (7-11)
4. Periode der formalen Operationen (11-12)

Vgl. Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 42 ff.

<sup>75</sup> Vgl. Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik. Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und heilpädagogische Arbeitsfelder, Rieden (2. Auflage) 2001, S. 48.

angewendet, konsolidiert, kombiniert und zunehmend differenziert.<sup>76</sup>

## 2. Symbolspiel (2-4 Jahre)

Der Zeitpunkt für die Herausbildung der Symbolik wird angesetzt, wenn das Kind von der Nachahmung des Äußeren zur Nachahmung des Inneren übergeht. Das Symbolspiel ist der Versuch, die kognitive Aneignung der Wirklichkeit zu erreichen. Dabei handelt es sich um kompensatorische Assimilation, in der verschiedene Spielelemente kombiniert werden. Dies tritt häufig ein, wenn Kinder sich von der Wirklichkeit bedroht fühlen oder diese sie überfordert. Über das Symbolische wird versucht, die Wirklichkeit an die eigenen Schemata anzupassen, um damit umgehen zu können. In Nachahmung und Symbolspiel sind also die beiden Grundfunktionen von Assimilation und Akkommodation im Ungleichgewicht. Im Nachahmen überwiegt die Assimilation, im Symbolspiel die Akkommodation. Dort wo sich das Kind diesem Problem stellt und das eigene Handeln nicht dem Anpassungsprozess unterwirft, bereitet sich das operative Denken vor.<sup>77</sup>

## 3. Regelspiel (4-7 Jahre)

Piaget sieht im Zusammenhang mit dem Regelspiel eine Entwicklung des moralischen Urteilsvermögens. Regelspiele sind sensomotorische Kombinationsspiele, die Regeln unterworfen sind, die entweder von den beteiligten Spielparteien oder durch Überlieferungen definiert sind. Die Funktionen des Spiels liegen in der Einhaltung der Regeln im Handeln und Denken. Das Regelspiel wird im Jugend- und Erwachsenenalter weiter ausdifferenziert.<sup>78</sup>

Der psychologische Spielbegriff, ob er nun den Schwerpunkt auf das Kognitive wie bei Piaget oder das Emotionale wie bei Freud setzt, stellt Funktion und Stellenwert innerhalb der kognitiven Entwicklung in den Mittelpunkt. Das Problem dieser Sichtweise ist, dass das Spielphänomen auf bestimmte Einzelfunktionen reduziert wird.

Der amerikanische Spielforscher Brian Sutton-Smith weitete innerhalb der Psychologie den Spielbegriff aus, um diesen Umstand zu beheben. Er betrachtete die Voraussetzungen, die vorhanden sein müssen, damit Spiel stattfinden kann, ebenso wie

---

<sup>76</sup> Vgl. Piaget: Nachahmung, S. 148.

<sup>77</sup> Vgl. Heimlich: Einführung in die Spielpädagogik, S. 49.

<sup>78</sup> Vgl. Piaget: Nachahmung, S. 183 f.

die Spielstrukturen und die Funktion des Spiels.

Unter dem Punkt Voraussetzungen wird zunächst auf die grundlegenden biologischen Bedürfnisse eines Kindes eingegangen. Ist Sicherheit, Ernährung und Vertrauen gegeben, kann Spiel stattfinden. Ebenso muss die Außenwelt in Form von Erziehungsmaßnahmen oder anderweitigen Anforderungen auf das Kind einwirken, damit es herausgefordert ist, sich mit der Welt auseinanderzusetzen. Das Spiel ist demnach eine Art Vermittlungsinstanz zwischen der Welt, die das Kind vorfindet, und den eigenen Vorstellungen und Gestaltungswünschen. Ein anderer Aspekt der Spielvoraussetzungen ist die in der Gesellschaft vorherrschende Kultur. Je komplexer die Kultur ist, desto komplexer sind auch die dort gespielten Spiele. Ebenso wendet sich Sutton-Smith den psychologischen Voraussetzungen zu. Hier sieht er die Eltern als wichtigstes „Modell“ für das kindliche Spiel. Indem Eltern mit ihren Kindern spielen, wecken sie Kreativitätspotentiale im Kind. Jüngere Kinder lernen Spielen, indem sie andere imitieren. Sie lernen Verhaltensweisen, die noch kein Spiel sind, aber ihm vorangehen wie Nachahmen und Erkunden, als Elemente von Als-ob-Spielen zu verwenden.<sup>79</sup>

Die Hauptthese der Theorie von Sutton-Smith ist der Konflikt. Im Spiel werden Konflikte symbolisch thematisiert und ausgelebt. Dadurch werden reale Konflikte besser überwunden. Das Wort „Konflikt“ soll aber in diesem Zusammenhang nicht nur negativ behaftet sein. Das Spiel und seine Struktur sind abhängig von Gegensätzen wie Ordnung und Unordnung, Annäherung und Vermeidung oder Erfolg und Versagen. Die Konflikte bzw. das Vergnügen, Konflikte zu lösen, erzeugen intrinsische Motivation. Das Leitmotiv Konflikt lässt sich auch auf die weiteren Strukturmerkmale des Spiels nach Sutton-Smith übertragen. Diese wären: Abstraktion und Variation, Spiel als Umkehrung, Spiel als Vergnügen und Spiel als Dialektik.<sup>80</sup>

Im letzten Punkt der Theorie von Sutton-Smith zur Funktion des Spiels steht die Frage des Ziels und Zwecks des Spiels im Vordergrund. „Sutton-Smith definiert Spielen als ein Verhalten, das die Welt darstellt, wie sie sein könnte. Spielerisches Als-ob-Tun, Phantasie, Imagination führt zu Entwürfen der Welt, die der bestehenden unter

---

<sup>79</sup> Vgl. Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 56.

<sup>80</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 29.

Umständen ein Stück voraus ist.“<sup>81</sup> Im Spiel treten Reaktionen und Erfahrungen auf, die im Alltag nicht auftauchen. Das Spiel hat also weder eine der Gesellschaft völlig angepasste Struktur noch eine der Gesellschaft gegengerichtete Antistruktur. Das Spiel in der modernen Gesellschaft hat sowohl integrative als auch innovative Wirkungen.

Die Spieltheorie von Sutton-Smith aus den 1970er Jahren kann als die derzeit am besten ausgearbeitete sozialwissenschaftliche Theorie des Spiels angesehen werden. Sie enthält Einflüsse aus Anthropologie, Psychologie und Kulturwissenschaften und Ergebnisse aus der empirischen Forschung und erstellt daher ein sehr komplexes Bild des Phänomens Spiel.<sup>82</sup>

### **2.3 Das Spiel als Phänomen**

Phänomenologie ist wörtlich die Lehre von den Erscheinungen. Hierbei geht es um die Frage, wie dem Menschen die Welt bewusst wird und wie sich dabei der Mensch über sich selbst bewusst wird. Die Welt tritt uns gegenüber in Erscheinung und wir geben diesen Erscheinungen einen Sinn. Phänomene haben etwas Anschauliches und müssen daher beschrieben werden bzw. sind auf Beschreibung angewiesen. „Die Grundthese der Phänomenologie lautet, daß man die im Bewußtsein stattfindenden Vorgänge durch Beschreibung in ihrer ursprünglichen Gegebenheit objektivieren kann.“<sup>83</sup> Die phänomenologische Methode untersucht also keine Gegenstände der real existierenden Welt, sondern Bewusstseinsinhalte, die über Sprache und Begriffe vermittelt werden.

Auf Grundlage dieser Überlegungen stellt Hans Scheuerl die Fragen:

„Was ist Spiel? In welchen Erscheinungsformen begegnet es uns? Welche Konsequenzen ergeben sich aus seinem reinen Sosein für die Pädagogik?“<sup>84</sup>

Im ersten Teil seiner Studie geht Scheuerl auf die Bedeutung des Spiels in der Reformpädagogik ein. Im Zuge dessen kommt er zur Erkenntnis, dass das Spiel nicht als System von naturwissenschaftlichen Kausalzusammenhängen betrachtet werden

---

<sup>81</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 60.

<sup>82</sup> Vgl. Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 60.

<sup>83</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 33.

<sup>84</sup> Scheuerl: Das Spiel, S. 5.

darf. Das Spiel würde nur im Felde der Erscheinung stattfinden und jeder Versuch, hinter die Erscheinung auf die Entstehungsursachen zu blicken, würde die phänomenale Ganzheit und somit das Untersuchungsobjekt zerstören.

Im nächsten Schritt versucht Scheuerl eine Klassifikation der häufigsten Spielformen.

1. Das freie Spielen
2. Das gebundene Spielen: Regelspiele; Turn- Sport und Kampfspiele, rhythmisches, darstellendes Spiel
3. Das Experimentieren: Baukästen, Montessori-Material
4. Das Lernspiel: Spezialform des gebundenen Experimentierens, Regelspiele mit betonter Lernabsicht
5. Die spielerische Einkleidung: Es wird versucht, nüchterne Lernspiele mit Reizinteressen zu versehen.
6. Die Spielerei: Wird von allen Reformpädagogen als unpädagogisch zurückgewiesen.
7. Die Spielhaltung: Lebenshaltung des Kindes schlechthin.

Im Anschluss widmet sich Scheuerl der Frage, ob Spiel nicht nur ein Begriff sei, der in verschiedenen Formen auftaucht, sondern ob hinter dem Wort nicht mehrere divergierende und unterschiedliche Phänomene stecken könnten. Der Studie folgend besteht das Urphänomen Spiel aus der Ganzheit von sechs Hauptmomenten. Diese sind gekennzeichnet durch Freiheit, innere Unendlichkeit, Scheinhaftigkeit, Ambivalenz, Geschlossenheit und Gegenwärtigkeit.<sup>85</sup>

Schlussendlich kommt Scheuerl zu einem Ergebnis und somit zu einer Definition, der in Grundzügen alle weiteren phänomenologischen Definitionen folgen:

„Spiel ist ein reines Bewegungsphänomen, dessen in scheinhafter Ebene schwebende Freiheit und innere Unendlichkeit, Ambivalenz und Geschlossenheit in zeitenthobener Gegenwärtigkeit nur der Kontemplation zugänglich ist. Auch wo es zu seinem Zustandekommen Aktivität voraussetzt, ruft es den Spieler zu dieser Aktivität nur um der Kontemplation willen auf.“<sup>86</sup>

Auch eine Aussage über den Spieler wird getroffen:

---

<sup>85</sup> Vgl. Scheuerl: Das Spiel, S. 115.

<sup>86</sup> Scheuerl: Das Spiel, S. 136.



„Nicht der Spieler definiert das Spiel, sondern das Spiel definiert den Spieler. Während ein agierendes Subjekt nicht zu jedem Spiele gehört, ist Spiel ohne Bezug auf ein wahrnehmbares Subjekt nicht denkbar. Mit anderen Worten: Spiel ist immer ein Spiel für jemanden. Es ist für jemanden ein Schauspiel.“<sup>87</sup>

Kritiker an Scheuerls Auffassung vom Begriff Spiel stellen besonders den Begriff Kontemplation heraus. Sie verstehen das Spiel als Tätigkeit von Kindern und widersprechen daher dem starken Fokus auf den Empfindungszustand in der kindlichen Handlung. Aber Scheuerl beschreibt das Spiel nicht als Tätigkeit, sondern als Bewegungsform, die auch unabhängig von Tätigkeit stattfinden kann, wie zum Beispiel beim Spiel der Wellen und Lichter auf dem Wasser.<sup>88</sup>

## 2.4 Das Spiel als Interaktionsform

Unter einem sozialen Blickwinkel ist Spiel immer eine Interaktion. Das Spielen mit Spielpartner setzt demnach die Entwicklung sozialer Grundfertigkeiten voraus. Besonders in Spielarten, in denen es um die Übernahme von Rollen geht, bewegt sich der Spieler in Räumen, die einerseits festgelegten Bedingungen unterworfen sind, aber auch frei in ihrer Auslegung sein können. Anhand der Rollengestaltung lernen Kinder im Spiel:

1. „Wünsche zu artikulieren (Bedürfnisrepräsentation);
2. unterschiedlich-diskrepante Rollenvorstellungen miteinander zu integrieren (Ambiguitätstoleranz);
3. die Erwartungen anderer mit den eigenen Interessen abzuwägen (Empathie, gleichzeitiger Erwerb von sozialer und personaler Identität; erst durch das Kennenlernen des anderen gelingt die eigene personale Identität);
4. Situationen mit anderen gemeinsam zu definieren, d.h. der Situation dieselbe Sinnperspektive zu unterlegen.“<sup>89</sup>

Um dem Spielgeschehen folgen zu können, muss man die dem Spiel grundlegende

---

<sup>87</sup> Scheuerl: Das Spiel, S. 134.

<sup>88</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 40.

<sup>89</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 71.

Sprache und die Bedeutung des Vorgangs erkennen. Hierfür sind Regeln notwendig, die den Spielablauf definieren. Diese können zuvor oder während des Spiels formuliert werden. Dennoch ist die absolute Einhaltung dieser Regeln im Rollenspiel nicht immer gegeben. In Form der Alltagskommunikation käme dies einer extremen Rollenfixierung gleich. Sowohl Spiel als auch Alltagskommunikation sind flexible Systeme, die überraschende Wendungen zulassen. Wie das alltägliche Leben wird auch das Spiel stückweise durchgeführt. Das Spiel ermöglicht sogar, die Situation abzubrechen und neu zu beginnen (neues Spiel, neues Glück). „Das Spiel bietet mannigfache Erfahrungen sozialen Lernens. In diesem Prozeß bildet sich allmählich die Identität des Kindes aus, die man auch als den Kern der Persönlichkeit bezeichnen kann.“<sup>90</sup>

Die Identität ist in diesem Kontext als Zusammenwirken von zwei Momenten zu sehen. Einerseits existieren Erwartungen der Umwelt an den Spieler in Form von Verhaltensnormen, an denen man sich mehr unbewusst als bewusst ausrichtet. Diese Verhaltenserwartung ist im Laufe der Entwicklung zum Teil des Individuums („me“) geworden. Andererseits steht das „me“ in ständiger Auseinandersetzung mit dem „I“. Das „I“ repräsentiert die Bedürfnisse und Vorstellungen, die aus dem eigenen Inneren in das Bewusstsein gelangen. Das „I“ ist bei der Theorie von Georg Herbert Mead wesentlich unbestimmter festgelegt als das „me“. Das „I“ stellt also das spontane und freie Moment dar.<sup>91</sup> Eine Unausgewogenheit zwischen den beiden Momenten führt zu einer Störung des Spielverlaufs und zu einer Fehlentwicklung des Kindes. „Kinder lernen, wie Mead deutlich machte, insbesondere durch die Sprache (sprachliche Interaktion) und durch Spiel (insbesondere Rollenspiel) ein Verhaltensrepertoire aufzubauen, das „me“ und „I“ im Zuge der Entwicklung in ein ausgewogenes Balanceverhältnis bringt. Darum ist aber auch für Eltern wichtig, mit ihrem Kind (ihren Kindern) zu spielen.“<sup>92</sup>

Erving Goffman zielt mit seinen Überlegungen mehr auf eine allgemeine rollentheoretische Betrachtung des Spiels ab. Spielsituationen können als soziale Situationen verstanden werden, da durch eine gemeinsame Situationsdefinition ein real

---

<sup>90</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 72.

<sup>91</sup> Vgl. Miebach, Bernhard: Soziologische Handlungstheorie. Eine Einführung, Wiesbaden (3. Auflage) 2010, S. 58 f.

<sup>92</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 73.

gegebener gesellschaftlicher Kontext in eine fiktive Situation verwandelt wird.<sup>93</sup>

Das Rollenspiel setzt voraus, dass Objekte und Zeichen in eine andere Bedeutung übertragen werden können. Was schnell als kindliches Spiel bezeichnet wird, ist kommunikationswissenschaftlich ein hoch komplexer Vorgang metasprachlicher Verständigung. Dieser Umstand lässt nur die Strukturen des Rollenspiels begreifen, wenn zunächst die zugeordnete Bedeutung der Objekte erkannt wird. Bei Kindern wird das Rollenspiel als natürlich vorausgesetzt. Erwachsene, die in einer Rolle sind, ohne dass wir den Hintergrund erfassen, wirken dagegen verrückt. Wird aber auf der Bühne von einem Schauspieler eine Rolle interpretiert, entspricht dies der Erwartungshaltung und somit unserer Auffassung von Normalität. Dieselbe Handlung kann also von unserem Situationsentschlüsselungssystem als etwas völlig anderes gedeutet werden. Die richtige Einschätzung der Situation hängt demnach von der Kenntnis der Kommunikationsstrukturen ab. Im Spiel lässt sich gegenüber der alltäglichen Realität die Besonderheit vorfinden, dass im Spiel die ausgetauschten Signale und Informationen unwahr sind und das, was mit den Signalen bezeichnet wird, nicht existiert.<sup>94</sup>

„Alles was im Spiel getan wird, ordnet sich gewissermaßen der Botschaft unter, die da heißt: ‚Dies ist Spiel!‘. Nur die wechselseitige Akzeptanz dieser Botschaft führt dazu, daß die jugendlichen Akteure einer Rangelei sich mit zusammengebissenen Zähnen knuffen und puffen – in einer Art, die den außenstehenden Erwachsenen meist sofort eingreifen lassen (dummerweise!), weil er den aggressiv erscheinenden Handlungen Ernstcharakter zuspricht und die Botschaft ‚dies ist Spiel!‘ nicht wahrgenommen hat. Tendenzen eines möglichen Überganges vom ‚Spiel‘ zum ‚Ernst‘ sind für Dritte nicht immer sogleich auszumachen, weil diese von der momentanen Selbstdefinition der Situation durch die Beteiligten abhängen.“<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> Vgl. Goffman, Erving: Interaktion. Spaß am Spiel/Rollendistanz, München 1973, S. 31.

<sup>94</sup> Vgl. Beatson, Georg: Ökologie des Geistes. Anthropologische und epistemologische Perspektiven, Frankfurt (3. Auflage) 1993, S. 248.

<sup>95</sup> Retter: Einführung in die Pädagogik des Spiels, S. 74.

### 3 Das Spielmittel

Auf Basis der kurz vorgestellten Spieltheorien und deren verschiedenen wissenschaftlichen Strömungen wird das Spielmittel als Objekt des Spielens betrachtet. Spielmittel kann zunächst alles sein, mit dem gespielt werden kann. Alltagsgegenstände der „Erwachsenenwelt“ können entfremdet oder Objekte der Natur mit Fantasie zu den gewünschten Dingen des Spiels verwandelt werden. Mit dem Begriff lassen sich aber auch Gegenstände beschreiben, die gezielt zum kindlichen Spiel gefertigt wurden.<sup>96</sup>

Diese Spielzeuge und Spielmittel stellen für die Theorie des Spiels eine neue Herausforderung dar. Da die Hinwendung zum Objekt des Spiels die rein theoretische Grundlage verlässt und sich dem Praktischen zuwendet, sehen einige Forscher ein Problem bei einem Großteil der bisherigen Spieltheorien. Diese wurden meist nicht als pädagogische oder handlungsorientierte Theorien entwickelt, sondern sind mehr als kulturphilosophische und anthropologische Grundlage für eine mögliche Handlungstheorie zu betrachten.<sup>97</sup>

Eine Theorie des Spielmittels innerhalb der Theorie des Spiels ist notwendig, denn der Mensch kann „gerade in seinen wesenhaften Grundhandlungen nicht frei von den Dingen bleiben, er ist auf sie angewiesen: in der Arbeit auf den Hammer, in der Herrschaft auf das Schwert, in der Liebe auf das Lager, in der Dichtung auf die Leier, in der Religion auf den Opferstein – und im Spiel auf das Spielzeug. Jedes Spielzeug ist Stellvertretung aller Dinge überhaupt; das Spielen ist immer eine Auseinandersetzung mit dem Seienden.“<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> Vgl. Fritz: Spielzeugwelten, S. 9.

<sup>97</sup> Vgl. Fritsch, Karl; Bachmann, Manfred: Deutsches Spielzeug, Hamburg 1965, S. 11.

<sup>98</sup> Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels (1957), in: Nielsen, Cathrin; Sepp, Hans Rainer (Hrsg.): Spiel als Weltsymbol, Freiburg 2010, S. 32.

### 3.1 Theorien der Spielmittel

Viele Spieltheorien ergeben einen fruchtbaren Ansatz für weitere Überlegungen bezüglich der praktischen Anwendung in Bezug auf Spielmittel. Dennoch waren diese Aspekte nie Bestandteil der jeweiligen Forschungen.

Der phänomenologische Ansatz von Hans Scheuerl sieht den Spieler, die Spieltätigkeit, das Spiel und das Spielmittel allesamt durch ihre funktionale Beziehung durch das Verb „spielen“ verbunden, das durch seine besondere Ablaufstruktur und Bewegungsphänomene definiert ist.<sup>99</sup>

Empirische Untersuchungen dazu haben die Ablaufstrukturen genauer charakterisiert. Stets wechselnde Ungleichgewichtszustände im Spielgeschehen sowie der beim Spieler festzustellende Zustand hoher Bewusstheit ohne Befangenheit waren neue Akzente für eine kontemplative Haltung des Spielers.<sup>100</sup> Spielzeug passt sich einerseits der Bewegungsgestalt des Kindes an, andererseits muss sich der Bewegungsablauf des Kindes an einige Spielmittel anpassen, die keine oder wenig Bezüge zu organischen Impulsen des Kindes aufweisen. Zu letzteren Spielmitteln zählen Bausets der in der Arbeit untersuchten Firmen LEGO und PLAYMOBIL. Der Spielbegriff von Scheuerl gibt Raum, eine Pädagogik des Spiels und somit auch der Spielmittel aufzubauen, ohne diese aber genauer zu implizieren.<sup>101</sup>

Im Sinne des von Piaget beschriebenen Prozesses zwischen Assimilation und Akkommodation kann in beiden Fällen das Spielmittel dem Kind gegenüber vertraut oder unvertraut sein. Dem Kind kann jeder Gegenstand zum Spielobjekt werden und die Objekte haben keine feste Bedeutung. Ihre Bedeutung wechselt je nach zugewiesener Funktion innerhalb der Spielhandlung. „Was jetzt in offener Sinngebung ein Messer heißt, kann bald eine Brücke, eine Schranke, ein Soldat, ein Haus sein.“<sup>102</sup> Umgekehrt ordnet der Spielgegenstand die Beziehungen der Spieler untereinander und weist ihnen Rollen und die damit verbundenen festgelegten Funktionen zu.

Der wesentliche Beitrag dieser und weiterer Überlegungen zu Spiel und Spielmittel auf

---

<sup>99</sup> Vgl. Scheuerl: Theorien des Spiels, S. 348.

<sup>100</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 41.

<sup>101</sup> Vgl. Langeveld, Martinus: Studien zur Anthropologie des Kindes, Tübingen 1964, S. 115.

<sup>102</sup> Langeveld: Studien zur Anthropologie, S. 143.

geisteswissenschaftlicher, vor allem anthropologischer Ebene lag in der Klärung der Voraussetzungen für eine Pädagogik des Spiels und somit der Spielmittel.<sup>103</sup> Hierfür ist der Bezug zwischen Spielbewusstsein und Spielphänomen jedoch mehr im Vordergrund als die Bezüge zwischen Spielbewusstsein und Spielmittel oder Spielphänomen und Spielmittel. Dazu wurden folgende Überlegungen angestellt:

1. Der Bezug Spiel und Spielmittel ist nicht in jedem Spiel gegeben (Ratespiele).
2. Der Begriff Spielmittel ist nicht fest umrissen, da praktisch jeder Gegenstand zum Spielmittel werden kann. Somit ergibt sich kein Grund für ein starkes theoretisches Gewicht innerhalb der Pädagogik des Spiels.
3. Dem weiten Feld der Anthropologie steht eine enge Pädagogik gegenüber. In der Pädagogik wird das Spiel selbst zum Mittel der Erziehung. „Der Begriff ‚Erziehungsmittel‘ gibt dabei der instrumentellen Verwendung des Spiels durch den Erzieher ein stärkeres Gewicht als der Erkenntnis, daß die Spielhandlung des Kindes ein Ergebnis seiner spezifischen Antriebsdynamik ist. Erst die Einsicht, daß die pädagogische Notwendigkeit des Spiels nicht aus der Erreichung geplanter Lernziele ableitbar ist, gibt den Blick frei für die ‚Spielmittel‘. Bei ihnen bezieht sich der ‚Mittel-Begriff‘ nicht (nur) auf eine pädagogische Ziel-Mittel-Relation, sondern ist ein Verweis auf die Material- und Funktionsgebundenheit von Spielhandlung.“<sup>104</sup>

Jenseits der anthropologischen und entwicklungspsychologischen Beschäftigung mit Spielmitteln, die im Grunde auf eine Pädagogik des Spiels und der Spielmittel abzielt, existieren noch andere Forschungsfelder, die sich mit Spielmitteln auseinandersetzen. Kulturwissenschaftler und Ethnologen beschäftigen sich seit langem mit Spielmitteln auf historischer Ebene.

Im Zentrum der Untersuchungen stehen die Gleichheit und der Wandel in Kindheit und Kindsein im Laufe der Geschichte des Menschen und innerhalb seiner Kultur. Dort lassen sich zwei scheinbar widersprüchliche Thesen finden.

1. „Das Kind ist in seinen Grundbedürfnissen und Grundmustern seines Verhaltens über Jahrhunderte und Jahrtausende hinweg immer gleich geblieben.
2. Bedürfnisse und Verhaltensweisen des Kindes sind das Ergebnis der jeweiligen

---

<sup>103</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 45.

<sup>104</sup> Retter: Spielzeug, S. 46.

soziokulturellen und gesellschaftlichen Verhältnisse und der durch sie determinierenden Umwelt- und Erziehungsbedingungen.“<sup>105</sup>

Ein Blick auf die Geschichte der Spielmittel bestätigt die erste der beiden Thesen. Forschungen der Kulturgeschichte des Spielmittels kommen zum Schluss, dass das Spielbedürfnis von Kindern und der Drang, diesem Bedürfnis entsprechend Spielgegenstände zu benutzen, für alle Völker zu allen Zeiten in etwa gleicher Weise existiert haben. Der Charakter des Spielzeugs „ist in Jahrtausenden gleich geblieben wie die Kinderseele selbst.“<sup>106</sup> Sogar in seinen Formen und in seinem Aussehen ist das Spielmittel oder Spielzeug häufig unverändert. Seit der Steinzeit gibt es Puppen oder Tiere aus Ton, Holz oder Metall, deren Ursprung und Zweck derselbe ist wie bei heutigen Spielmitteln.<sup>107</sup>

Bezüglich der zweiten These kommt Erwin Andrä 1955 zu dem Ergebnis, dass die Ideen und Interessen der in einer Gesellschaftsordnung jeweils herrschenden Klasse, die auch die gewünschten Erziehungsziele formuliert, im Spielzeug vergangener Epochen nachgewiesen werden können.<sup>108</sup>

Die beiden Thesen stehen aber nicht wie zunächst angenommen in einem Entweder-oder-Bezug, sondern eine „These ist im Sinne eines wechselseitigen Aufeinanderbezogeneins jeweils in der anderen enthalten.“<sup>109</sup>

Die Mehrzahl der Forscher rückt die gleichbleibenden Grundfunktionen von Spielmitteln in den Vordergrund. Demnach gibt es Grundbedürfnisse von Kindern, die soziologisch und kulturell verschieden auftreten, aber in den Grundstrukturen gleich sind. Dabei stellt sich die Frage, ob nicht der Versuch, dem Kind ein zugewiesenes, allgemeingültiges Weltverständnis im Sinne der ersten These zuzuschreiben, nur eine Projektion bestimmter gesellschaftlicher Leitbilder auf das Kind darstellt.

Eine Antwort darauf liefern ethnographische und historische Befunde zum Kinderspiel. Erziehung bedeutet bei den Naturvölkern, dass Kinder am Leben der Erwachsenen teilhaben. Sie ahmen alltägliche Arbeiten und Aufgaben, aber auch

---

<sup>105</sup> Retter: Spielzeug, S. 47.

<sup>106</sup> Hahn, Konrad: Vom deutschen Volksspielzeug, in: Heimatleben, Weimar 1939, S. 257.

<sup>107</sup> Vgl. Kaut, Hubert: Alt-Wiener Spielzeugschachtel, Wien 1969, S. 5.

<sup>108</sup> Vgl. Andrä, Erwin: Spielzeug, Leipzig 1955, S. 6.

<sup>109</sup> Retter: Spielzeug, S. 48.

Freizeitbeschäftigungen nach. Mit verkleinerten Werkzeugen bzw. Gegenständen werden Arbeit, aber auch Kampf sowie kulturelle Begebenheiten nachgeahmt. „Je stärker und früher Kinder in einfachen Gesellschaften an Arbeitstätigkeiten der Erwachsenen teilhaben und einbezogen werden, desto stärker ausgeprägt ist das Beobachtungslernen und nachahmende Handeln im Dienst der Arbeitstätigkeiten, ohne daß für Spieltätigkeiten noch Zeit oder Raum bliebe.“<sup>110</sup> Die sozioökonomischen Voraussetzungen einer Gesellschaft stellen somit eine sehr wichtige Voraussetzung für die Ausbildung von Spieltradition dar.

In „ärmeren Gesellschaften“ steht der Überlebenskampf im Vordergrund. Spielerische Elemente und somit auch Spielmittel geraten in den Hintergrund, das spielerisch angelegte Erlernen von Überlebensstrategien rückt in den Fokus. Interessanterweise werden oft einfache Spielmittel und Spielvorgänge aus jenen „ärmeren Gesellschaften“ als wesentlich besser und wertvoller erachtet als die Spielmittel, die unsere konsumgeprägte Gesellschaft hervorbringt. Ein Grund dafür dürfte die Definition von Armut sein oder besser gesagt das, was darunter im Allgemeinen verstanden wird. Hier wird Armut nicht als ein Leben unter dem Existenzminimum gesehen, sondern als ein Leben unter einfachen Verhältnissen.<sup>111</sup>

Eine Studie aus dem Jahr 1968 ergab, dass neben den beschriebenen ökonomischen Bedingungen einer Gesellschaft auch die Einstellung der Erwachsenen gegenüber der Tätigkeit des Spielens die Art der Spielaktivität und Spielmittel stark beeinflusst.<sup>112</sup>

Somit sind Spielbedürfnis und die Art des Auslebens keineswegs oder besser gesagt nicht nur anthropologische Universaleigenschaften, sondern ein kulturelles Ergebnis. Spiel und Spielmittel sind kulturelle Überflussphänomene. Je stärker die kulturellen Entlastungssysteme und der zivilisatorische Überfluss das Leben der Gesellschaft bestimmen, desto höher ist das Spielbedürfnis. Bezüglich der ersten These trifft die Unveränderlichkeit kindlicher Spielbedürfnisse vor allem auf jene sozialen Gruppen und

---

<sup>110</sup> Alt, Robert: Vorlesung über die Erziehung auf frühen Stufen der Menschheitsentwicklung, Berlin 1956, zitiert aus: Retter, Hein: Spielzeug, Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel: Weinheim 1979, S. 49.

<sup>111</sup> Vgl. Engelsing, Rolf: Zur Sozialgeschichte deutscher Mittel- und Unterschichten, Göttingen (2. Auflage) 1973, S. 26 f.

<sup>112</sup> Vgl. Pscolla, E. (Redaktion): Spielzeug in aller Welt, Bericht über eine Befragung durch die Deutschen Nationalkomitees der OMEP und des ICCP, Darmstadt 1969, S. 37.



Schichten zu, in denen die ökonomischen und kulturellen Bedingungen gleich sind. Es existieren also mehr Unterschiede zwischen Ober- und Unterschichten als zwischen verschiedenen Ethnien unabhängig von Zeit und Raum. Außerdem ist Spiel und Kindheit nicht als historisch selbstverständlich zu betrachten, sondern trifft für Gesellschaften zu, in denen Kindheit als eigenständiger Entwicklungsabschnitt gilt.

Daher müssen beide Thesen präzisiert werden:

1. „Unter bestimmten Voraussetzungen (Berücksichtigung des Grades kultureller Entwicklung und vorherrschender Wertmaßstäbe einer Gesellschaft) können in den Spielformen und -mitteln zeitüberdauernde Strukturen nachgewiesen werden.
2. Auf dem Hintergrund zeitüberdauernder gesellschaftlicher Funktionen von Spielen und Spielmitteln lassen sich die Wertmaßstäbe und Erziehungsnormen einer bestimmten Gesellschaft bzw. Epoche an den jeweils vorherrschenden Spielformen aufzeigen.“<sup>113</sup>

Ein Moment für eine zeitüberdauernde Grundfunktion des Spielzeugs ist die Freude des Kindes am Nachahmen der beobachteten Tätigkeiten der Erwachsenen mittels nachgeahmter Gegenstände aus der „Welt der Erwachsenen“. Das „Spielzeug dient dazu, den durch Spiel erleichterten Entwicklungs- und Bildungsprozess des Kindes zu unterstützen, und ist ein Mittel, Erziehungsziele und Spiel in zweckmäßiger Art zu verbinden.“<sup>114</sup> Somit wird das Kind bereit gemacht für die Gesamtheit des Lebens und der Kultur seiner Zeit. Das Spielmittel hat in diesem Kontext eine Doppelfunktion. Einerseits ist es Gegenstand des Vergnügens und des Nützlichen, andererseits ist es auch Mittler zwischen Kind und Kultur.<sup>115</sup>

Im Sinne des Arbeitsthemas fallen mehrere theoretische Ansätze im Umgang mit Spielmitteln zusammen. Da die Spielmittel, die untersucht werden sollen, einen historischen Bezug aufweisen, sind die eben beschriebenen Überlegungen auf Grundlage der Kulturwissenschaften äußerst wichtig. Üblicherweise wird hier versucht, anhand von historischem Spielzeug eine Aussage über die damaligen Strukturen und Entwicklungsverläufe zu treffen. Dabei werden einzelne Spielmittel detailliert

---

<sup>113</sup> Retter: Spielzeug, S. 52.

<sup>114</sup> Andrá: Spielzeug, S. 5.

<sup>115</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 53.

untersucht und auch die jeweiligen Hersteller und deren Produktionsverfahren mit einbezogen. Auch im Blick auf die Fragestellung der Arbeit sollen im Folgenden die Hersteller mit in die Untersuchung einbezogen werden, jedoch die Spielmittel sollen eine Aussage über die Vorstellung der heutigen Gesellschaft über die Vergangenheit treffen. Dafür ist es auch nötig, sich dem Spielmittel über einen phänomenologisch-kritischen Ansatz zu nähern, da dort die Spielmittel auf Basis medialer Beeinflussung und ökonomischer Zusammenhänge der heutigen Gesellschaft betrachtet werden.<sup>116</sup> Da dafür nur das „Produkt“ Spielmittel im Vordergrund steht, scheint eine weitere Betrachtung von pädagogischen oder entwicklungspsychologischen Aspekten nicht notwendig zu sein. Da aber der Begriff des Spielmittels genau in diesem Forschungsfeld präzisiert wurde, soll dieser aus den Überlegungen zu einer Pädagogik der Spielmittel entnommen werden.

### **3.2 Der Spielmittel-Begriff nach Mieskes**

Der Erziehungswissenschaftler Hans Mieskes beschäftigte sich in den 1970er Jahren mit Spiel und Spielmitteln. Er kam zu der Erkenntnis, dass es überhaupt keine umfassende und gesicherte Wissenschaft von den Spielmitteln gab. Ebenso wenig wie eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Spielmitteln zu finden war, war auch kein einheitliches Bewusstsein für dieses Problem zu entdecken. Ein Verständnis von „Spiel, Spielen und Spielzeug ist weder bei den Produzenten noch unter den Konsumenten anzutreffen, erst recht nicht unter den Wissenschaftlern.“<sup>117</sup>

Ein grundlegender Kritikpunkt Mieskes ist, dass zwar viel Interesse an philosophischen und psychologischen Analysen zum Spiel besteht, aber dass niemand sich mit den dazugehörigen Spielmitteln als Gegenstand der Spielhandlung befasst. Sein pädagogischer Spielmittel-Begriff gliedert sich in zwei Teile. Einerseits geht es um die Integration in einen Gegenstandsbereich der Erziehungswissenschaften. Andererseits soll die Pädagogik der Spielmittel als Teilgebiet der Pädagogik des Spiels als pädagogisches Hilfsmittel eingeordnet werden. Hierfür prägt Mieskes die Definition des

---

<sup>116</sup> Vgl. Fritz: Spielzeugwelten, S. 17.

<sup>117</sup> Mieskes, Hans: Das pädagogische Problem, S. 321.

### Begriffs Spielmittel:

- Spielmittel und Spielzeug sind nicht als austauschbare Begriffe zu betrachten, sondern stehen im Verhältnis von Ober- und Unterbegriff zueinander; neben Spielzeugen gibt es andere Objekte, die für Spielhandlungen oder spielverwandte Aktivitäten bedeutsam sind. Alle diese spielrelevanten Mittel sind Spielmittel im weitesten Sinne.
- Die Gruppenbezeichnung „Spielmittel“ sichert eine zugleich systematische und differenzierende Betrachtung des gesamten Gegenstandsbereichs „Spielmittel“. Dieser erscheint gegenüber „Spielzeug“ auch als der umfassendere und neutralere Begriff, der auf alle Lebensalterstufen und für alle pädagogischen (Spiel-) Situationen zur Kennzeichnung objektiver Hilfsmittel anwendbar ist.
- Der Ausdruck Spielmittel stellt die Verbindung zu anderen pädagogischen Hilfsmitteln her, „die zwar nicht das ‚Spiel‘ als zentrales Kriterium tragen, aber mit Spielmitteln darin übereinstimmen, dass sie desgleichen Erziehung und Bildung vermitteln helfen.
- Durch seine einheitsstiftende systematische Funktion ermöglicht der Terminus „Spielmittel“ allen an den materialen Grundlagen des Spiels interessierten Wissenschaften, sich auf der Grundlage einer gemeinsamen begrifflichen Systematik miteinander zu verständigen und zusammenarbeiten.<sup>118</sup>

Diese Definition von Spielmittel geht weit über die frühere Vorstellung des Begriffs hinaus. Wurde zunächst, wie bereits beschrieben, nur der Unterschied gemacht zwischen den industriell gefertigten, nur zum Spielzweck gedachten Spielzeugen und allen anderen Objekten, die als Spielmittel zweckentfremdet werden, bietet Mieskes' Benennung weitere Gelegenheiten, an das Thema Spielmittel anzuknüpfen. Besonders der zweite Punkt seiner Begriffsklärung macht eine Untersuchung zur Einteilung von Spielmitteln interessant.

---

<sup>118</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 207 f.

### 3.3 Einteilung der Spielmittel

Um mit Spielmitteln auf unterschiedlichen wissenschaftlichen Grundlagen arbeiten zu können, wurde von verschiedenen Seiten der Versuch unternommen, Kategorien zu entwickeln, um diese zu ordnen. Der Erziehungswissenschaftler Hein Retter teilt Spielmittel nach Materialbeschaffenheit ein und erweitert diese mit Untergruppen, bei denen sich Struktur und Funktion des Spielmittels andeuten. Spielmittel sind:

- „Spielzeuge
  - a) Fertiges Spielzeug, das als Einzelgegenstand eine bestimmte Spielfunktion erfüllt (z.B. Ball, Puppe, Auto, Kran, Musikspieldose);
  - b) Spielzeug-Anlagen, die als fertiges Spielzeug komplexe Situationen darstellen (Auto-Rennbahn, Kaufmannsladen, Burganlage);
- „Spiele“ (Regelspiele)

Da der Begriff Spiel mehrdeutig ist, erscheint er hier in Anführungszeichen und bezieht sich ausschließlich auf die materialen Mittel für Regelspiele (strategische Spiele, Geschicklichkeitsspiele, Zufallsspiele). Hierzu gehören alle Karten-, Würfel- und Brettspiele, aber auch andere Regelspiele und deren Materialien (z.B. Mikado, „Fang die Maus“, u.a.)

- Spielmaterialien

Spielmaterialien sind Elemente zur Selbsterstellung und Ausgestaltung von Spielobjekten. Hierbei kann unterschieden werden:

- a) Naturmaterial und anders Grundmaterial (Sand, Wasser, Steine, Holzstücke, Pappe, Papier);
  - b) seriell gefertigte Materialelemente (Bauklötze und Bausysteme);
  - c) Ergänzungsmaterialien für Spielzeug-Anlagen, Gestaltungs- und Rollenspiele (z.B. Aufstell-Figuren, Indianer-Kopfschmuck).
- Beschäftigungsmaterialien

Unter diesem Begriff werden Materialien zusammengefasst, die spielverwandten Tätigkeiten dienen und eine Verbindung zu Hobby- und Arbeitsmitteln darstellen. Ob Beschäftigungsmaterial im Einzelfall mehr als Spielmittel oder mehr als Arbeitsmittel anzusprechen ist, hängt nicht zuletzt von der jeweiligen pädagogischen Situation ab. Der

Übergang zwischen Spiel- und Beschäftigungsmaterial und damit zu stärker arbeitsorientiertem Verhalten vollzieht sich dort, wo an die Stelle freier Gestaltung die Materialbearbeitung, an die Stelle einer kurzfristigen Zeit- und Zielperspektive das langfristige Planen tritt - mit dem Ziel, ein bestimmtes Ergebnis zu erreichen bzw. ein funktionsfähiges Objekt herzustellen. Zu unterscheiden sind folgende Gruppen von Beschäftigungsmaterialien:

- a) Sortier-, Knüpf-, Legematerialien
  - b) Materialien zum Experimentieren (z.B. Chemiekasten)
  - c) Materialien zum Basteln und Werken (Ausschneidebögen, Bastel-Sets, Werkmaterialien und Werkzeuge, Modellbau)
  - d) Materialien zur Anregung kognitiver und ästhetisch-produktiver Prozesse (Mal- und Bilderbücher, Denkaufgaben, Rätselhefte).
- Spielgeräte und Fahrzeuge

In dieser Untergruppe finden sich mit wenigen Ausnahmen Spielmittel, die der Geschicklichkeit, der körperlichen Gewandtheit und dem Bewegungserleben dienen: Dies können Spielautomaten, aber auch Spielgeräte für sportliche Aktivitäten sein. Der Übergang zu den Sportgeräten ist fließend.

- a) Fest installierte Geräte (z.B. Spiel-Automat, Rutschbahn)
- b) transportable Geräte (z.B. Stelzen, Springseil)
- c) Fahrzeuge für draußen (z.B. Roller, Go-cart, Schlitten).<sup>119</sup>

Die Spielmittel, die als Untersuchungsgegenstand der Arbeit dienen, lassen sich innerhalb des Systems von Hein Retter nicht eindeutig einteilen. Beide Hersteller, LEGO und PLAYMOBIL, produzieren Spielmittel aus Kunststoff, die sich in ihrer Materialbeschaffenheit und den damit verbundenen Handlungsmöglichkeiten ähneln. Beide stellen nach Retter Spielzeuge her, die auf die Untergruppen a) und b) zutreffen. Die in den Sets enthaltenen Figuren sind Einzelgegenstände, die für sich bereits eine Spielsituation ermöglichen. In den größeren Sets sind diese Teil einer größeren Spielanlage. Da diese Spielanlagen in allen Fällen zuerst zusammengebaut werden müssen, sind diese Produkte auch als Spielmaterialien der Untergruppe b) zu sehen. Aus

---

<sup>119</sup> Retter: Spielzeug, S. 211-212.

Bauklötzen und größeren Elementen müssen zuerst Szenarien oder Gebäude wie Burgen oder Schiffe zusammengebaut werden. Da sich vor allem die Produkte des dänischen Herstellers LEGO auch bei Erwachsenen großer Beliebtheit erfreuen und in diesen Fällen als Teil des Modellbau-Segments betrachtet werden, können die Spielsets auch als Beschäftigungsmaterialien der Untergruppe c) gelten. Somit muss die Überschneidung von verschiedenen Kategorien weiter berücksichtigt werden.

### **3.4 Spielmittel und Spielformen**

Ein Blick auf die psychologische Strömung innerhalb der Theorien zu Spiel und Spielmittel lässt eine Einteilung der Spielmittel in Spielformen zu. Hein Retter versucht in diesem Kontext, den Menschen im Spiel unter dem Aspekt des Erlebens, des Verhaltens und der resultierenden Leistungen zu sehen. Diese drei Aspekte sind fast immer gleichzeitig am Werk. Doch jede Spielform betont die eine oder andere stärker. Retter präzisiert dazu drei Spielformen:

1. Das regelgebundene Spiel: Die Spielhandlung besitzt zirkulären Charakter. Es zeichnet sich durch geplantes Aufsuchen von Spannungsfeldern und Wiederholen desselbigen aus (strategische Spiele, Geschicklichkeitsspiel). Die zugehörigen Spielmittel sind hauptsächlich aber Gesellschaftsspiele.
2. Das Rollen- und Systemspiel: Diese Form besitzt eine große Nähe zur ersten Spielform, je nachdem wie genau die Rollen festgelegt sind. Der Spieler projiziert seine eigene Welt auf die Spielwelt. So entsteht eine Realitätsverdoppelung. Gleiche „Figuren“ können aber immer in verschiedenen Situationen stecken oder sich unterschiedlich verhalten. Auch wenn ein Kind allein mit Figuren spielt, ist dies ein Rollenspiel. Es existiert dabei kein definiertes Endziel. Die Befriedigung durch autonomes Ausüben einer Rolle steht im Vordergrund.
3. Das Objektspiel: Diese Spielform ist ein Sammelbecken von allen Spielhandlungen, die sich nicht in die ersten beiden Formen einbinden lassen. Hauptmerkmal ist, dass der Spieler in der Regel alleine spielt. Es kann auch als Vorstufe zu den ersten beiden Spielformen gesehen werden, da hier das Einüben und Erfassen von Funktionen der jeweiligen bespielten Objekte im Zentrum steht. Das Objektspiel gewinnt mit

fortschreitendem Alter an Bedeutung, da sich die Hobbys der Erwachsenen häufig daran anschließen.<sup>120</sup>

Auf der Grundlage dieser Überlegungen können die Produkte von LEGO und PLAYMOBIL in die Spielform des Rollen- und Systemspiels eingeordnet werden. Es ist aber im Folgenden zu betrachten, ob durch eine Anleitung seitens der Hersteller zur Charakterisierung der Spielfiguren und zur Nutzung einzelner Gegenstände nicht auch Aspekte der Spielform des regelgebundenen Spiels berührt werden.

Die Definition des Rollenspiels nach Retter lässt einige Lücken im Blick auf die zu untersuchenden Spielmittel. Ein erheblicher Aspekt der Spielmittel wird nicht direkt angesprochen. Das Bauen und Konstruieren mit den in den einzelnen Spielzeug-Verpackungen enthaltenen Elementen sollte ebenfalls in die Betrachtung mit einfließen.

Folgt man der Annahme, dass der Sinn des Konstruktionsspielens in der Regel darin liegt, für sich selbst aus Einzelteilen ein Objekt nach Anleitung oder eigener Vorstellung zusammenzufügen, ist dies eindeutig ein Aspekt der Spielform des Objektspielens. Doch häufig tritt das Konstruieren im Verbund mit dem Rollenspiel auf. Dies trifft in jedem Fall auf die Spielsets von LEGO und PLAYMOBIL zu. Im Sinne der in den Spielsets enthaltenen Elemente wird das Rollenspiel anhand der vorgegebenen Spielfiguren in die konstruierte Spielumgebung übertragen.<sup>121</sup>

Innerhalb der psychologisch-pädagogischen Auffassung von Spielformen wird das Konstruktionsspiel bei Charlotte Bühler als eigenständige Spielform beschrieben. Es dominieren ab dem fünften Lebensjahr Konstruktionsspiele, „bei denen das selbständige Schaffen über das bloße Spielen mit der Bewegung hinausgeht: Bauen, Zeichnen, Ausschneiden u. a. Zu den später auftretenden Spielformen gehört auch das Regelspiel, das Spielpartner und soziale Verhaltensweisen beim Spieler voraussetzt.“<sup>122</sup> In den weiteren Ausführungen von Charlotte Bühler wird aber nicht das Rollenspiel beschrieben. Da dies jedoch als zentrale Spielform für die Untersuchungsgegenstände angenommen wird, kann ihre Einteilung der Spielformen nicht als Grundlage dienen.

---

<sup>120</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 221 ff.

<sup>121</sup> Vgl. Andresen, Helga: Interaktion, Sprache und Spiel, Tübingen 2002, S. 178.

<sup>122</sup> Kluge, Norbert: Anthropologie der Kindheit. Zugänge zu einem modernen Verständnis von Kind in pädagogischer Betrachtungsweise, Rieden 2003, S. 176.

Um aber in der allgemeinen Beschreibung des Spielmittels bei den Definitionen von Hein Retter zu bleiben, soll das Konstruktionsspiel nicht nur als Teil des Objektspiels, sondern auch als eigenständige Spielform neben dem Rollenspiel stehen, da die Eigenschaften der Produkte dies nötig machen.

## 4 Spielmittel und Industrie

Spielmittel sind in Form von Spielzeugen in der Regel eine Ware, die verkauft werden muss. Eine „Diskrepanz zwischen pädagogisch motivierter Selbstbestimmung im Spiel und der ökonomisch bedingten Fremdbestimmung der Spielenden durch Inanspruchnahme von Spielmitteln ist nicht zu übersehen.“<sup>123</sup>

Käufliches Spielzeug wird natürlich aus Sicht der Hersteller primär nach marktwirtschaftlichen Gesichtspunkten hergestellt. Hein Retter sieht das Spielmittel heute als zu einem Konsumobjekt degradierten Gegenstand. „Absatzziffern sind entscheidender als die Frage, ob sein Benutzer Freude daran hat. Die Spielzeugindustrie, in ihrer Existenz bedroht durch große ausländische Konkurrenzunternehmen, macht längst nicht mehr das Kind und seine Bedürfnisse zum Maßstab für die Herstellung von Spielzeug.“<sup>124</sup>

Besonders die Künstlichkeit der feilgebotenen Spielwelten sticht den Kritikern der modernen Spielwarenindustrie in die Augen. Diese Künstlichkeit ersticke die Fantasie des Kindes. An die Stelle des Spielerlebnisses trete der Konsumwunsch. Der Besitzhunger des Kindes müsse aus Statusgründen befriedigt werden.<sup>125</sup>

Manche Autoren drücken ihre Ablehnung gegenüber der modernen Spielzeugindustrie weit drastischer aus. So schrieb Walter Benjamin „Wer Lust hat, dem Warenkapital in die Fratze zu schauen, braucht nur an eine Spielzeughandlung zu denken.“<sup>126</sup>

Die Spielwarenindustrie schien auf die Kritik schon früh zu reagieren. Bereits 1926

---

<sup>123</sup> Retter: Spielzeug, S. 439.

<sup>124</sup> Retter: Spielzeug, S. 439.

<sup>125</sup> Vgl. Retter, Hein: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 293 f.

<sup>126</sup> Benjamin, Walter: Aura und Reflexion. Schriften zur Kunsttheorie und Ästhetik, in: Schöttker, Detlev (Hrsg.): Medienästhetische Schriften, Frankfurt am Main 2007, S. 209.



wurden Erkenntnisse aus den Sozialwissenschaften, vor allem der Pädagogik, in den Entwicklungs- und Herstellungsprozess einbezogen. Die Initiative ging mehr von der Wirtschaft aus, welche die Wissenschaft häufig für ihre Zwecke benutzen wollte. Die Industrie erhoffte sich aus der Zusammenarbeit und damit einhergehenden Erwähnungen in Fachzeitschriften oder Gütesiegeln ein hohes Werbepotential.<sup>127</sup> Ergebnisse dieser Zusammenarbeit waren Altersempfehlungen für Spielwaren und verschiedene Ratgeber für Eltern. An der grundlegenden Ausrichtung des Spielzeugmarktes änderte der Einfluss der Wissenschaft allerdings nichts.

Die Kritiker dieses Spielzeugmarktes fordern die Konstruktion einer Gegenwelt mit natürlichem Spielzeug, das selbst gebastelt werden sollte. Das industriell gefertigte Spielmittel soll nur Lücken schließen, indem es in speziellen Fällen als Ersatzprodukt für natürliches Spielzeug geduldet werden kann. Die Diskussion und der Kampf um das richtige oder pädagogisch wertvolle Spielzeug werden bereits seit der Aufklärung geführt. Dort war es das „böse“ Spielmittel aus Metall, heute ist es eben das Spielzeug aus Kunststoff, das die Gemüter bewegt. Dennoch darf dieses Thema einer veränderten und modernen Spielzeugindustrie nicht als ein der Wirklichkeit entkoppelter Diskurs abgetan werden. Das Spiel und das dazu gehörige Spielmittel sind komplexe Systeme, in die auch die Geschäftsmethoden und internen Entwicklungen der einzelnen Spielmittelhersteller auf unterschiedlichste Weise einwirken. Ob diese nun im Sinne der verschiedenen Spieltheorien als „schlecht“ betrachtet werden oder nicht, ändert nichts an der Notwendigkeit, sich diesen Änderungen objektiv zu stellen.

Trotz aller Diskurse und Kritik setzte die globale Industrie in jüngerer Vergangenheit rund 80 Milliarden Dollar pro Jahr um.<sup>128</sup> Allein in Deutschland erwirtschafteten die Spielwarenhersteller 2011 2,7 Milliarden Euro.<sup>129</sup> „Nach einer repräsentativen Umfrage für den Egmont Ehapa- Verlag haben 6- bis 13jährige Kinder durch Taschengeld und Geschenke im Jahr durchschnittlich rund 1.000 Euro zur Verfügung – das ist etwa ein

---

<sup>127</sup> Vgl. Retter: Spielzeug, S. 186.

<sup>128</sup> Vgl. Bleul, Hans: Internationales Management. Grundlagen, Umfeld und Entscheidungen, Stuttgart 2017, 1.2.1.2.

<sup>129</sup> Vgl. Kotowski, Timo: Jugendliche spielen anders [2012] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/unternehmen/spielwarenmesse-jugendliche-spielen-anders-11633215.html> (Zuletzt aufgerufen am 17.08.2019).

Fünftel mehr als 2002.“<sup>130</sup> Das finanzielle Potenzial des Marktes ist also sehr groß. „Allerdings ist das Alter der Kinder, in dem konventionelles Spiel und Spielzeug noch benutzt werden, deutlich nach unten gegangen und bezieht sich heute im Wesentlichen auf den vorschulischen Entwicklungsabschnitt. Der gesamte konventionelle Spielzeugmarkt ist auch auf Grund der geringeren Kinderzahl und der sich verändernden Bevölkerungsstruktur geschrumpft.“<sup>131</sup> Somit ist ein großer Teil der Zielgruppe weggefallen, da Jugendliche und Kinder zwischen elf und 14 Jahren sich mehr und mehr den digitalen Angeboten zuwenden. „Kinder werden früher älter. Mit diesem Satz umschreiben Händler und Hersteller den Prozess, dass sich der Nachwuchs früher als in der Vergangenheit jugendliche oder gar erwachsene Verhaltensweisen aneignet.“<sup>132</sup>

Diese Entwicklung hat logischerweise auch Auswirkungen auf das Konsumverhalten der potenziell Spielenden und deren Eltern. Ein Grund für das frühere Beenden der klassischen Spielphase ist die stärkere Konzentration der Eltern auf den schulischen Erfolg ihrer Kinder. „Die modernisierten Formen der Erziehung sind karrierebewusst [...] und zeitlimitiert in der Auswahl von Freizeitaktivitäten. In der modernisierten Erziehung existiert das Spiel als natürliche allgemeine Tätigkeitsform spätestens nach dem 10. Lebensjahr nicht mehr. In hochmodernen Erziehungsmilieus karrierebewusster Eltern steht nicht das Spiel, sondern die Zeitorganisation im Vordergrund.“<sup>133</sup> Ein anderer Aspekt für das frühere Beenden der klassischen Spielphase ist neben Leistungsdruck auch die permanente Präsenz der digitalen Unterhaltungs- und Kommunikationsmedien. Der Medienkonsum steht also im direkten Konkurrenzkampf mit den klassischen Spielzeugen, obwohl sich beide auch gegenseitig befruchten können, worauf später noch genauer eingegangen werden soll. Dennoch haben sich mediale Unterhaltungsformate durch ihre „scheinbare Unentbehrlichkeit zu einem Zeitfresser ungeahnten Ausmaßes entwickelt. Spiel- und Freizeitangebote konkurrieren heute nicht nur inhaltlich miteinander, sondern als attraktive Angebote, die Aufmerksamkeit erregen und damit Zeit binden wollen.“<sup>134</sup>

---

<sup>130</sup> Kein Sparzwang - Konsum im Kinderzimmer [2010] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/kein-sparzwang-konsum-im-kinderzimmer-1.897796> (Zuletzt aufgerufen am 18.08.2019).

<sup>131</sup> Retter, Hein: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, S. 8.

<sup>132</sup> Kotowski: Jugendliche spielen anders.

<sup>133</sup> Retter: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, S. 10.

<sup>134</sup> Retter: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, S. 4.

## 4.1 Konkurrenz von LEGO und PLAYMOBIL auf dem Spielwarenmarkt

Der größte Konkurrent des Spielzeugs im Segment der medialen Unterhaltung ist wohl das Computerspiel. „Allgemein gilt: Computer- und Videospiele stehen schon bei Grundschulkindern hoch im Kurs. 91 Prozent der Acht- bis Zwölfjährigen gaben bei der Erstbefragung zumindest ein digitales Lieblingsspiel zu Protokoll.“<sup>135</sup> Gerade diese breite Hinwendung zu Computer- und Videospiele hat den Spielzeugmarkt grundlegend verändert. „Die Spielwarenbranche wächst noch. Davon profitieren allerdings vor allem die Hersteller von Videospiele. Traditionelle Spielwaren sind bis auf wenige Ausnahmen wie PLAYMOBIL auf dem Rückzug.“<sup>136</sup>

Der in dieser Arbeit betrachtete Ausschnitt der Spielmittelindustrie ist nur ein kleiner Teil in Anbetracht der Produktvielfalt des Marktes. Allerdings zeigt sich anhand der Verbreitung und Verkaufszahlen, dass die Beschaffenheit der betrachteten Spielmittel und die Formen des Spiels, welche diese ermöglichen, selbst im digitalen Zeitalter immer noch konkurrenzfähig sind. Wie in den vorangestellten Abschnitten beschrieben, wird sich im Folgenden durch die Beschränkung auf die beiden Produzenten LEGO und PLAYMOBIL mit Spielzeugen beschäftigt, welche industriell gefertigte Spielelemente beinhalten. Sie ermöglichen regelgebundenes, Rollen- und Konstruktions-Spiel. Aus Sicht der Spielwarenindustrie lassen sich die im Folgenden untersuchten Produkte der Hersteller LEGO und PLAYMOBIL als Systemspielzeuge beschreiben. Ein „Systemspielzeug ist ausbaufähig, variabel und flexibel. Start-Sets können mit Ergänzungspackungen zu komplexen Gebilden ausgebaut werden.“<sup>137</sup>

Natürlich gab und gibt es auf einem umkämpften Spielzeugmarkt immer Konkurrenten und Nachahmer, die ähnliche Spielzeug-Konzepte an den Kunden bringen wollten und wollen. Deshalb soll an dieser Stelle eine kleine Marktanalyse zu dem von den beiden

---

<sup>135</sup> Aggressive Kinder mögen brutale Computerspiele [2011] in: Hamburger Abendblatt, URL: <https://www.abendblatt.de/ratgeber/gesundheit/article108137061/Aggressive-Kinder-moegen-brutale-Computerspiele.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>136</sup> Giersberg, Georg: Am Ende siegt die Emotion [2008] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/branchen-und-maerkte-173-spielzeug-am-ende-siegt-die-emotion-14129.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>137</sup> Texter, Ulrich: Die Kugel rollt [2016] in: Spielwarenmesse. Magazin, URL: <https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/kugelbahnen-2016/> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

Herstellern LEGO und PLAYMOBIL dominierten Segment des Systemspielzeugs erfolgen. Ein Blick auf weitere Konkurrenten und deren Produkte sowie auf rechtliche Auseinandersetzungen bezüglich der Einzigartigkeit der Produkte von LEGO und PLAYMOBIL soll zeigen, dass beide Spielzeugproduzenten nie uneingeschränkt auf dem Markt agieren konnten.

In den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts stellten die Neuheiten von LEGO und PLAYMOBIL eine kleine Revolution dar. Die Idee eines durchgehenden Systems mit schier endloser Kombination und Erweiterung der eigenen Spielwelten war ein schlagendes Verkaufsargument. Auf dem Sektor des Spielzeugs aus Plastik in ähnlicher Figurengröße und Spielwelthematik waren meist nur Weichplastik-Produkte zu finden. Diese hatten, bedingt durch ihre Unbeweglichkeit und wenige Kombinationsmöglichkeiten, den gleichen Spielwert wie Zinnsoldaten, welche schon seit dem 18. Jahrhundert weit verbreitet waren.

Ein Hersteller dieser Figuren war die in Fürth ansässige Firma Jean Höfler. Die 1923 gegründete Firma produzierte ab den 60er Jahren Plastikfiguren, die neben anderen Themenwelten auch Ritter- und Cowboy-Spielwelten aufgriffen. Ab dem Jahr 1975, also ein Jahr nach der Einführung der PLAYMOBIL-Figuren der Firma Geobra-Brandstätter, brachte die Firma Höfler, welche seit 1962 unter dem Namen BIG Spielwarenfabrik produzierte, ein eigenes Konkurrenzprodukt auf den Markt. Unter dem Logo „Play Big“ entstanden Figuren und Themenwelten, die den PLAYMOBIL-Produkten in Aussehen und Spielform sehr ähnlich waren. Die Figuren des PLAYMOBIL-Konkurrenten waren etwas größer und verfügten über detailreichere Ausrüstungsgegenstände. Außerdem zeigten die Gesichter durchaus härtere Gesichtszüge als die stets freundlichen Figuren aus dem Hause Brandstätter. Die von der Firma „Play Big“ aufgegriffenen Spielwelten orientierten sich hauptsächlich an Motiven wie Kampf und Wettbewerb. So verwundert es nicht, dass sich sehr viele kriegerische Spielsets im Angebot befanden. Neben klassischen Themen wie Mittelalter- und Western-Spielwelten waren auch Sets mit modernem Militär zu finden. Besonders die Wikinger-Spielwelt ist hier zu erwähnen, da dieses Thema anscheinend so gut durch „Play Big“ besetzt war, dass sich PLAYMOBIL erst 2002 an eigene Wikinger-Figuren heranwagte.

Wegen Plagiatsvorwürfen führte „Play Big“ einen langen Rechtsstreit gegen die Firma Geobra-Brandstätter. Letztendlich traf das BGH im Jahr 1979 eine Entscheidung

zugunsten von „Play Big“, da die „Figuren den Eindruck eines selbstbewussten, sportlichen, aggressiven Mannes vermitteln, wohingegen das Playmobil-Männchen die Wirkung von einem Kind hat, nett und noch unsicher auf den Beinen“.<sup>138</sup> Die Produktion musste dennoch im selben Jahr eingestellt werden, da man sich gegen die Konkurrenz von PLAYMOBIL nicht durchsetzen konnte. In den folgenden Jahrzehnten konzentrierte man sich bei „Play Big“ auf die Herstellung von kommerziell sehr erfolgreichen Spielzeugautos aus Plastik, die unter dem Namen „Bobby-Car“ bis heute vertrieben werden.<sup>139</sup>

Im Zeitraum zwischen 1978 bis 1995 produzierte die ungarische Firma Schenk ohne Lizenz Figuren, die den PLAYMOBIL-Figuren in Aussehen und Funktion ähnelten. Ebenso wie bei „Play Big“ lag hier der Fokus mehr auf militärischen Themen. Diesbezüglich waren größere Varianzen in der Darstellung von Militärtechnik, vor allem im Bereich der Artillerie, in den Spielsets zu finden. Leider sind Produktnamen und Produktnummern von Schenk aus dieser Zeit nicht mehr auffindbar.<sup>140</sup>

Während sich PLAYMOBIL mit der Zeit aller direkter Konkurrenten auf dem eigenen Systemspielzeug-Segment entledigen konnte, ist bei dem dänischen Spielzeughersteller LEGO ein umgekehrtes Phänomen zu beobachten.

Zunächst waren Systemspielzeug-Produkte mit der Ausrichtung auf das Konstruktionsspiel nur wenig oder gar nicht vorhanden. Erst mit dem weltweiten Erfolg des dänischen Herstellers drängten Nachahmer auf den Markt. Lange Zeit konnte sich LEGO gegen andere Hersteller, welche die Funktion der Steine kopierten, durchsetzen, doch ab dem Jahrtausendwechsel gelang es den Mitbewerbern rechtlich, ihre Interessen immer mehr zu stärken. So öffnete Deutschland durch ein Urteil des BGH im Dezember 2004 den Markt für einen kanadischen Produzenten, welcher die Funktionalität und Kompatibilität der Legosteine für seine eigene Produktpalette nutzte.<sup>141</sup> Die siegreiche

---

<sup>138</sup> BGH I ZR 130/77 - "Play-family", in: Mw-patent.de, URL: <http://www.mw-patent.de/publikationen/ip-news/playmobil-vs-play-big/bgh-i-zr-130-77-play-family.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>139</sup> Vgl. Firmengeschichte Jean Höfler, in: Blechroboter.de, URL: <http://www.blechroboter.de/info/jeanhoefler/index.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>140</sup> Vgl. Produkte der Firma Schenk, in: Claudia-Schott.de, URL: <http://www.claudia-schott.de/Schenk/schenk.htm> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>141</sup> Vgl. BGH I ZR 30/02, "Klemmbausteine III", in: Datenbank.nwb.de, URL: <https://datenbank.nwb.de/Dokument/Anzeigen/210745/> (Zuletzt ungerufen am 20.08.2019).

Firma „Mega Blocks“ stellt wie andere Mitbewerber Produkte her, deren Spielwelten sich in Nischen ansiedeln, die das dänische Original nicht besetzt hatte. Wie bei den PLAYMOBIL-Konkurrenten sind dies fast ausschließlich militärisch geprägte Spielwelten.

Eine weitere Bedrohung neben den obengenannten Herstellern sind vornehmlich asiatische Firmen, die nicht nur die Funktion des Steins kopieren, sondern auch das gesamte Produktdesign von LEGO übernehmen. Mit großem finanziellem Aufwand versuchte und versucht die Firma LEGO, das Geschäft mit Plagiaten ihrer Produkte einzudämmen. So ließ man in Finnland im Jahr 2004 Kartons mit Nachbau-Produkten „von einer Planierdrause platt walzen und dann die Überreste häckseln. Und begründete die Aktion mit Sorge um das Wohl der Verbraucher – und um den eigenen Namen.“<sup>142</sup>

Trotz aller Versuche seitens LEGO, den eigenen Spielstein zu schützen, erging im Jahr 2010 am Europäischen Gerichtshof ein Urteil, welches einen bereits 2008 getroffenen Richtspruch bestätigte. So kann der markante LEGO-Stein keinen Markenschutz erhalten. „Der EuGH erklärte zur Begründung, die Form der Legosteine ergebe sich weitgehend aus ihrer technischen Funktion. Markenschutz würde in solchen Fällen auf eine Dauerverlängerung des technischen Patentschutzes hinauslaufen. Ergänzend erklärte der EuGH, dass Wettbewerber, die Bausteine in genau gleicher Form und Größe verkaufen, möglicherweise gegen die Regeln des fairen Wettbewerbs verstoßen. Dies sei im konkreten Streitfall aber noch nicht zu prüfen gewesen.“<sup>143</sup>

## **4.2 LEGO – Produkte und Produktentwicklung**

Am Beginn der Firmengeschichte von LEGO stand zunächst nicht der bekannte bunte Kunststoffstein. Der Tischlermeister Kirk Christansen gründete 1934 die Firma LEGO im dänischen Billund und produzierte zunächst Holzspielzeug. Der Firmenname leitet

---

<sup>142</sup> Lenders, Wolfgang: Konkurrenz auf dem Noppenmarkt [2008] in: Brand eins, URL: <https://www.brandeins.de/archiv/2008/tempo/konkurrenz-auf-dem-noppenmarkt/> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

<sup>143</sup> Niederlage für Lego im Markenstreit [2010] in: Die Zeit, URL: <http://www.zeit.de/wirtschaft/unternehmen/2010-09/lego-marke-gericht> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

sich nicht, wie oft behauptet wird, vom lateinischen Begriff *lego*<sup>144</sup> ab, sondern setzt sich aus den dänischen Wörtern „leg godt“ zusammen, was übersetzt „spiel gut“ bedeutet. Die Firma durchlebte in ihrer Anfangszeit viele Krisen. Die deutsche Besetzung ab 1940 und der vernichtende Brand in den LEGO-Werkstätten 1942 brachten die Produktion zum Stillstand. Gegen Ende des Krieges 1944 entstand ein neues, für die Fließbandproduktion ausgelegtes Werk, in dem an neuen Wegen der Spielzeugherstellung gearbeitet wurde. Als erster Produzent für Spielwaren in Dänemark setzte LEGO 1946 Plastik als Grundstoff für ihre Produkte ein. So entstand drei Jahre später der Vorläufer des LEGO-Steins, welcher weiter entwickelt 1958 patentiert wurde.<sup>145</sup>

Die Grundlage eines jeden LEGO-Spielsets ist bis heute der rechteckige Kunststoffstein mit Noppen auf der Oberseite und Löchern auf der Unterseite. Doch vor der Patentierung mussten noch einige Probleme bezüglich der Haftkraft behoben werden. Das Grundprinzip des genoppten Steins war keine ursprüngliche Erfindung des dänischen Spielwarenherstellers. Der Brite Hilary Fisher Page entwickelte bereits in den 1940er Jahren zusammensteckbare Bausteine, welche unter dem Namen Kiddicraft vertrieben wurden. Die Dänen nahmen die britischen Produkte zum Vorbild und modifizierten sie, „indem sie die Größe der Steine um 0,1 Millimeter änderten und die Kanten schliffen.“<sup>146</sup> Mit Pages Design übernahm die Firma LEGO aber auch die Probleme des Spielsteins. Die Steine konnten zwar zusammengesteckt werden, die dadurch entstandenen Konstruktionen erwiesen sich allerdings nicht als stabil. Weitere Überarbeitungen des Stecksystems brachten einen besseren Zusammenhalt zwischen den Steinen, aber nach kurzer Zeit sprangen die Steine wieder auseinander. Erst nach Jahren gelang es dem Sohn des Firmengründers Godtfred Christiansen, ein Stecksystem zu entwickeln, „bei dem die Noppen oben auf einem Baustein zwischen die runden Hohlkörper und die Seitenwände der Unterseite eines anderen Steins passten.“<sup>147</sup> Gepaart mit den Eigenschaften des modernen Acrylnitril-Butadien-Styrol-Kunststoffs ermöglichte

---

<sup>144</sup> Lego: lateinisch für sammeln und aussuchen.

<sup>145</sup> Vgl. Robertson, David; Breen, Bill: *Brick by Brick. How LEGO Rewrote the Rules of Innovation and Conquered the Global Toy Industry*, New York 2013, S. 14 f.

<sup>146</sup> Robertson, David: *Das Imperium der Steine. Wie Lego den Kampf ums Kinderzimmer gewann*, Frankfurt 2014, S. 30.

<sup>147</sup> Robertson: *Das Imperium der Steine*, S. 31.

dieses Stecksystem eine feste Fixierung der Steine, aber auch eine Lösbarkeit der Struktur. Diese Entwicklungen, welche bis 1958 abgeschlossen waren, brachten den Durchbruch für die Firma LEGO auf dem Spielzeugmarkt.<sup>148</sup>

Umfasste das Sortiment zunächst nur einfache Bauklötze, kamen in den folgenden Jahren immer mehr Formen und Farben hinzu. Die Spielprinzipien, wie sie Godtfred Christiansen einst formulierte, wurden jedoch beibehalten:

1. Beschränkte Größe ohne Einschränkung für Fantasie
2. Erschwinglich
3. Einfach, haltbar und abwechslungsreich
4. Für Mädchen, für Jungen, Spaß für jede Altersgruppe
5. Ein Klassiker unter den Spielzeugen ohne Erneuerungsbedarf
6. Einfacher Vertrieb<sup>149</sup>

Dazu gehört auch, dass jedes Element aus jeder LEGO-Packung mit jedem anderen Baustein kompatibel ist. Somit brachte jedes neue Produkt nicht nur den damit verbundenen einzelnen Spielspaß für das Kind, sondern erweiterte auch die eigene LEGO-Spielwelt.<sup>150</sup>

Teil dieser LEGO-Spielwelten wurden im Jahr 1974 zum ersten Mal auch Figuren, welche aus mehreren klassischen Bausteinen und neu gestalteten Kopf- und Arm-Elementen zusammgebaut werden konnten. Nur ein Jahr später erschien der Vorläufer der heutigen Minifigur in den ersten Spielsets von LEGO. Zunächst bestand die Figur aus drei Teilen, Kopf, Rumpf und Beine. Allerdings war nur der Kopf, der noch über kein Gesicht verfügte, beweglich. Schon bald wurde beschlossen, die Figuren umzuarbeiten, um sie beweglicher zu machen. So entstand im Jahr 1978 die LEGO-Minifigur, wie sie noch heute in den Spielsets zu finden ist.<sup>151</sup>

Die Minifiguren haben, ebenso wie die Steine, an der Unterseite des Rumpfes und an den Beinen Öffnungen, damit sie auf den Steinen stehen oder sitzen können. Außerdem können auch Kopfbedeckungen auf den Kopf der Figur angebracht werden. Dies

---

<sup>148</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 30 f.

<sup>149</sup> Robertson: Das Imperium der Steine, S. 33.

<sup>150</sup> Vgl. Fritz: Spielzeugwelten, S. 34 f.

<sup>151</sup> Vgl. Lipkowitz, Daniel: Das Lego Buch, München 2010, S. 38.



geschieht ebenfalls mit der Noppen-Öffnung-Verbindung, wie sie bei allen Legosteinen zu finden ist. Das markante Lächeln der vier Zentimeter großen Figuren war bei allen Bewohnern des „LEGO-Landes“ zu finden, bis im Jahr 1989 durch die Einführung der „Pirates“-Spielwelt auch andere Gesichtsausdrücke hinzukamen. Ebenfalls für die Piraten-Serie wurden Holzbeine und Hakenhände für die Figuren entwickelt. Besonders ist an den Figuren, dass sie von Beginn an in einer neutralen Hautfarbe, in diesem Fall Gelb, gestaltet wurden. Dies änderte sich erst im Jahr 2003, als die LEGO-Gruppe lizenzierte Figuren aus Film und Fernsehen mit realistischen Hauttönen produzierte.<sup>152</sup> Die erste weibliche Figur war bereits 1974 bei den Vorgängern der Minifiguren in der Serie „Homemaker“ von LEGO zu finden.<sup>153</sup> In den folgenden Jahren tauchten auch weibliche Minifiguren in den anderen Spielwelten auf, dennoch sind bis heute die LEGO-Männchen mit einem Verhältnis von 18:1 deutlich in der Überzahl.<sup>154</sup>

In den gleichen Zeitraum wie die Einführung der „modernen“ Minifiguren fiel auch eine Neuausrichtung des Spielzeug-Sortiments. Auf die vermehrte Nachfrage nach bestimmten themenbezogenen Baukästen reagierte der Konzern 1978 mit den ersten Themen- bzw. Spielwelten. Mehrere Spielsets verschiedener Größe wurden zu einer Spielwelt zusammengefügt, die über eine feste thematische Ausrichtung verfügte. So entstanden Spielsets zu unterschiedlichsten Themen vom Mittelalter über städtisches Leben bis hin zur Eroberung des Weltraums. Die Spielwelten bestanden immer aus Fahrzeugen, Bauwerken und figürlichen Protagonisten, die nach dem thematisch vorgesehenen Design gestaltet wurden. Häufig wurden die Bausätze und Figuren durch Betitelung und farbliche Gestaltung verschiedenen Fraktionen innerhalb der Spielwelt zugeordnet. Die Fraktionen definierten sich entweder über einen bestimmten Beruf oder eine Tätigkeit, wie Polizisten, Bauarbeiter und Abenteurer, oder sie standen im Konflikt zueinander, wie etwa die LEGO-Piraten und LEGO-Soldaten. All diese Spiel- oder auch Themenwelten transportierten so eine quasi vom Hersteller vorgegebene interne Spielhandlung. Besonders bei Spielwelten, bei denen der Konflikt das Hauptthema der internen Handlung war, wurde darauf geachtet, dass sich selbst in kleineren Packungen

---

<sup>152</sup> Vgl. Lipkowitz: Das Lego Buch, S. 38.

<sup>153</sup> Vgl. Homemaker, Schoolroom, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/year-1982/theme-Homemaker> (Zuletzt aufgerufen am 15.12.2017).

<sup>154</sup> Vgl. Zur Geschichte der LEGO-Minifiguren, in: Bricktopia.de, URL: <http://bricktopia.de/infografik-zur-geschichte-der-lego-minifigures/> (Zuletzt aufgerufen am 15.12.2017).

Figuren beider befeindeter Fraktionen befanden, um offensichtlich ein direktes Nachspielen des Kampfes der beiden verfeindeten Lager zu ermöglichen.<sup>155</sup>

Mit der Einführung dieser Themenwelten, die mit den klassischen Baukästen kombinierbar waren, stiegen die Verkaufszahlen und die Umsätze bis in die 1990er Jahre stetig an.<sup>156</sup> Natürlich erwiesen sich nicht alle Themenwelten, die aufgegriffen wurden, als finanziell erfolgreich. Ein wirtschaftliches Negativbeispiel war die Spielwelt „Fabuland“, die 1979 eingeführt wurde. Für diese Spielwelt wurden sogar neue Figuren entwickelt, die dem Namen entsprechend tierische Fabelwesen zum Vorbild hatten.

Die angebotenen Sets widersprachen dem Spielprinzip Christiansens und sollten sich ausschließlich an jüngere Kinder und vor allem Mädchen richten. Die Konsumenten strafte diesen dezenten Versuch der „Genderisierung“ des bunten Kunststoffsteines ab, weshalb die „Fabuland“-Spielsets bis 1989 wieder aus den Geschäften verschwanden.<sup>157</sup> Trotz dieser Erfahrung sollte dies nicht der letzte Versuch der „Geschlechtertrennung“ im Kinderzimmer des dänischen Spielzeugherstellers gewesen sein.

Annähernd zur gleichen Zeit begann der Siegeszug einer anderen Linie von Spielsets. Diese Themenwelt war die LEGO-„Castle“-Reihe, die 1978 in Produktion ging. Eine mittelalterliche Welt wurde anhand von Burgen und Rittern erschaffen, die sich in den folgenden Jahren erweiterte. Der Grundtenor blieb bis in das Jahr 1993 gleich. Eine halbwegs „realistische“ Darstellung des Mittelalters und eine neutrale Gestaltung der Figuren und Fraktionen standen im Vordergrund.<sup>158</sup>

So erfreuten sich die mittelalterliche Spielwelt und die noch später folgenden historischen Produktlinien großer Beliebtheit. Neben anderen Verkaufsschlägern, wie LEGO-„City“, verschafften die Produkte mit historischen Themen der Firma LEGO über ein Jahrzehnt schnell ansteigende Absätze. So stiegen die Verkaufszahlen zwischen 1978 und 1993 von unter einer Milliarde auf über 7 Milliarden dänische Kronen.<sup>159</sup>

Mitte der 1990er Jahren stagnierte der Absatz der LEGO-Produkte und ein Umdenken

---

<sup>155</sup> Vgl. Pirates-Produkte, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Pirates> (Zuletzt aufgerufen am 15.08.2019).

<sup>156</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 17.

<sup>157</sup> Vgl. Robertson; Breen: Brick by Brick, S. 36.

<sup>158</sup> Vgl. Lipkowitz: Das Lego Buch, S. 60.

<sup>159</sup> Vgl. Robertson; Breen: Brick by Brick, S. 36.

der Verantwortlichen bezüglich der Gestaltung der Spielsets hatte scheinbar eingesetzt. Im Gegensatz zu den sechs Grundregeln, die einst der Sohn des Firmengründers postulierte, fand eine Spezialisierung der Produkte und Themenwelten statt, welche die Firma wirtschaftlich nicht gut verkraftete. Um vermeintlich mehr Marktanteile zu erobern und um den Absatz zu steigern, ging der Gedanke der Kombinierbarkeit, Einfachheit und vor allem des einfachen Vertriebs zunehmend verloren. So entstanden in den folgenden Jahren mehrere neue Spielwelten, die zwar innovativ, aber finanziell nicht rentabel waren. Zusätzlich erfuhren die bereits bestehenden Spielwelten in regelmäßigen Abständen weitreichende Überarbeitungen.<sup>160</sup>

Auch die „historischen“ Themenwelten durchlebten immer wieder Neuerungen. Zum Beispiel traten neben Rittern aus dem Hoch- und Spätmittelalter nun auch Wikinger in der mittelalterlichen Spielwelt von LEGO in Erscheinung. Mit dem Auftauchen irrealer Lebewesen, wie dem Drachen 1993, wurde eine weitere Entwicklung angestoßen. Fortan prägten Einflüsse aus der Fantastik das Bild der meisten Themenwelten.<sup>161</sup> Damit einher ging auch eine detailreichere Gestaltung der LEGO-Figuren und -Bausteine. Die LEGO-Modelle erreichten „eine ansprechendere Abbildfunktion von Objekten aus der realen und medialen Umwelt des Kindes. Dies erstreckt sich von Baggern und Autos bis hin zu Raumfahrzeugen. Die Tendenz zu einer größeren (visuell bestimmten) Realitätsnähe verbindet sich zwangsläufig mit einer größeren Festlegung der einzelnen Spielmaterialien.“<sup>162</sup>

Im gleichen Zug verschwanden auch mehr und mehr die altbekannten klassischen LEGO-Steine aus den Verpackungen. Größere Elemente ersetzen diese, um das Aufbauspiel zu vereinfachen und zu beschleunigen. Ergebnis dieser Entwicklungen war, dass viele neue Designs und Formen für die Produkte von LEGO erstellt werden mussten, was mit hohen Kosten verbunden war. Die Ankäufe von Lizenzen zur Produktion von Merchandising-Artikeln brachten noch einen höheren Aufwand bezüglich der Produktentwicklung mit sich.

Entgegen der ursprünglichen Firmenphilosophie, keine Kriegsspielzeuge und

---

<sup>160</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 80.

<sup>161</sup> Vgl. Lipkowitz: Das Lego Buch, S. 60 f.

<sup>162</sup> Fritz: Spielzeugwelten, S. 38.

Merchandising-Produkte herzustellen,<sup>163</sup> wurde im Jahr 1997 zum Start des „Star Wars“-Films „Eine Dunkle Bedrohung“ mit der Filmproduktionsfirma „Lucas Arts“ eine Partnerschaft eingegangen. Dieser folgten in den nächsten Jahren ähnliche Vereinbarungen mit „Disney“ und „New Line Cinema“.<sup>164</sup>

An den stagnierenden Gewinnzahlen der Firma änderte diese Kooperationen zunächst nichts. Im Jahr 1998 stand zum ersten Mal in der Firmengeschichte ein Verlust in der Bilanz, was sich auch in den folgenden Jahren nicht ändern sollte. Der Enkel des Firmengründers Kjeld Kirk Christiansen entließ daraufhin den Vorstandsvorsitzenden und übernahm zunächst selbst die Geschäfte. Die Wende allerdings brachte die Verpflichtung von Jørgen Knudstorp als Finanzvorstand. Er schloss Werke mit hohen Produktionskosten in der Schweiz und in Dänemark und verlegte einen Großteil der Produktion nach Tschechien. Unwirtschaftliche Firmenzweige wurden geschlossen oder die Lizenzrechte weiterverkauft. Auch auf die Produkte selbst hatte die Neuaufstellung der Firma Auswirkungen. Um die Lagerhaltung zu verkleinern, konzentrierten sich die Produktentwickler wieder mehr auf die Kombinierbarkeit der in den jeweiligen Spielsets verwendeten Steine. Durch das nun wieder rentable Geschäft wurden mehr Lizenzrechte erworben und so gestaltete sich vor allem das Merchandising-Segment der Filmreihe „Star Wars“ als äußerst rentabel.<sup>165</sup> Dadurch betrugen die Einnahmen des dänischen Spielzeugherstellers 2016 fast 38 Milliarden dänische Kronen, was zu einem Nettogewinn von über 9 Milliarden Kronen führte.<sup>166</sup>

Da sich die hauseigenen Themenwelten dem Fiktionalen und somit der Medienwelt angepasst hatten, war die Vernetzung von LEGO mit der Welt der Medien eine logische Konsequenz. Die Zusammenarbeit lohnte sich für den LEGO-Konzern, die Absatzzahlen nahmen rapide zu und die Merchandising-Produkte trugen einen großen Teil dazu bei. Heute verlassen jährlich rund 36 Milliarden Steine die weltweiten LEGO-Firmenniederlassungen.<sup>167</sup>

---

<sup>163</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 50.

<sup>164</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 49 f.

<sup>165</sup> Balzter, Sebastian: König der Klötzchen [2010] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/mein-weg/j-rgen-vig-knudstorp-koenig-der-kloetzchen-1951198-p2.html> (Zuletzt aufgerufen am 14.09.2017).

<sup>166</sup> Vgl. The LEGO Group Annual Report 2016, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/AboutUs/lego-group/annual-report> (Zuletzt aufgerufen am 14.09.2017).

<sup>167</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 13 f.

Die Produkte, welche LEGO innerhalb der unterschiedlichen Produktgruppen auf den Markt brachte, richten sich an Kinder verschiedenen Alters. Auf der Homepage des Herstellers finden sich Altersangaben zwischen unter einem Jahr bis über zwölf Jahren.<sup>168</sup>

### **4.3 PLAYMOBIL – Produkte und Produktentwicklung**

Der direkte Konkurrent von LEGO um das – zumindest deutsche – Kinderzimmer ist das im bayerischen Zirndorf ansässige Unternehmen Geobra-Brandstätter. Die bekannteste und häufig als Synonym gebrauchte Produktpalette wird unter dem Markennamen PLAYMOBIL verkauft. Dieser Name soll auch in dieser Arbeit weiter als Begriff für die hier untersuchten Produkte von Geobra-Brandstätter verwendet werden.

Bereits 1908 produzierte die ursprünglich aus Fürth stammende Familie Brandstätter Spielwaren und erlebte 1952 mit der Übernahme durch Horst Brandstätter eine Neuausrichtung. An die Stelle des Metalls als Grundwerkstoff trat nun Kunststoff. Die damit verbundene Umstellung der Produktpalette eröffnete neue Märkte für das Familienunternehmen.

Der erste Erfolg gelang dem Firmeninhaber Horst Brandstätter kurz nach seinem Antritt als Geschäftsführer. „Der Techniker und gelernte Formenbauer Brandstätter konstruiert eine Maschine, die weiche, heiße Plastikschräuche zu einem runden Reifen formt. Der aus den USA kommende Hula-Hup-Reifen wurde zu einem Verkaufsschlager und spülte Geld in die Kassen des Unternehmens.“<sup>169</sup> Diese erste erfolgreiche Erfahrung mit dem Werkstoff Plastik sollte die Produkte des Geobra-Brandstätter-Konzerns weiter prägen. Doch während der Ölkrise in den 1970er Jahren geriet das Unternehmen in große Schwierigkeiten. Eine ganz neue Produktphilosophie musste gefunden werden.

Der firmeneigene Produktentwickler Hans Beck beschäftigte sich schon seit 1971 mit der Herstellung von beweglichen Spielzeugfiguren aus Kunststoff. Diese sollten durch

---

<sup>168</sup> Vgl. Altersangaben zu den Produkten von LEGO, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/products/by-age> (Zuletzt aufgerufen am 14.09.2017).

<sup>169</sup> Plate, Markus; Groth, Torsten; Ackermann, Volker; von Schlippe, Arist: Große deutsche Familienunternehmen. Generationenfolge, Familienstrategie und Unternehmensentwicklung, Göttingen 2011, S. 223.

verschiedene Accessoires mannigfaltige Spielmöglichkeiten eröffnen, ohne die Ausgangsfigur immer wieder neu kaufen zu müssen. Im Endeffekt wurde das altbekannte Puppenspiel auf einen neuen Werkstoff übertragen. Durch diese Entwicklung erhoffte man sich eine höhere Wertschöpfung bei gleichzeitig geringem Einsatz des teuren Kunststoffes. Während des Entwicklungsprozesses mussten einige Probleme gelöst und so manche Frage des Designs geklärt werden. Zunächst war vorgesehen, dem Gesicht der Figur eine Nase zu geben, was wegen deren Instabilität aber bald wieder verworfen wurde. Auch die Idee der getrennt voneinander beweglichen Beine setzte sich nicht durch. Die Greifhand, welche für die Spielfunktion als enorm wichtig erachtet wurde, bereitete ebenfalls Probleme. Der Entwickler Hans Beck konnte letztendlich 1974 die fertige Figur präsentieren. Nach eigenen Angaben orientierte er sich bei der Gestaltung des Gesichts mit dem bekannten freundlichen Lächeln an dem damaligen Firmenlogo.<sup>170</sup> Der PLAYMOBIL-Figuren-Erfinder Hans Beck gab damals auch die Firmenphilosophie vor. In dem PLAYMOBIL-Sortiment sollten keine kurzlebigen Trends, Gewalt und Horror vorkommen.<sup>171</sup>

Im selben Jahr wurde auf der Spielzeugmesse Nürnberg das neue Spielsystem PLAYMOBIL vorgestellt. Zunächst wurde das neue Spielzeug mit viel Skepsis aufgenommen. Doch nach dem ersten Großauftrag startete die PLAYMOBIL-Figur ihren Siegeszug. Bereits im ersten Jahr erreichte die Firma Geobra-Brandstätter durch den Verkauf von PLAYMOBIL-Produkten einen Umsatz von drei Millionen Mark.<sup>172</sup>

Im Folgenden soll die Entwicklung der Marke PLAYMOBIL anhand der „Evolution“ der Kunststoff-Figuren und einer groben Betrachtung einiger Spielset-Serien erfolgen.

Von Beginn an waren verschiedene PLAYMOBIL-Themenwelten bzw. -Spielwelten vorgesehen. Mehrere Spielsets verschiedener Größe wurden zu einer Themenwelt zusammengefügt, die über eine feste thematische Ausrichtung verfügte. So entstanden Spielsets zu unterschiedlichsten Themen vom Mittelalter über städtisches Leben bis hin zur Eroberung des Weltraums. Die Sets der Spielwelten enthielten immer Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke, die nach dem thematisch vorgesehenen Design gestaltet

---

<sup>170</sup> Vgl. Köpper Hannah; Szabo, Sacha: Playmobil durchleuchtet. Wissenschaftliche Analysen und Diagnosen des weltbekanntesten Spielzeugs, Marburg 2014, S. 12 f.

<sup>171</sup> Vgl. Bachmann, Felicitas: 30 Jahre Playmobil, Königswinter 2004, S. 111 f.

<sup>172</sup> Vgl. Köpper; Szabo: Playmobil durchleuchtet, S. 13.

waren. Häufig wurden diese Spielelemente durch Betitelung und farbliche Gestaltung verschiedenen Fraktionen innerhalb der Spielwelt zugeordnet. Die Fraktionen definierten sich entweder über einen bestimmten Beruf oder eine Tätigkeit oder sie standen im Konflikt zueinander. All diese Themenwelten transportierten so eine vom Hersteller vorgegebene interne Spielhandlung.

Mit den ersten dieser Spielwelten wurden bereits historische Themen aufgegriffen. Die Ritter der mittelalterlichen Spielwelt und die Indianer und Cowboys der Wild-West-Spielwelt waren zunächst sehr einfach gehalten, um das „Puppenspielprinzip“ zu gewährleisten.<sup>173</sup> Richteten sich die einzelnen Spielsets der Spielwelten zunächst an Kinder ab vier Jahren<sup>174</sup>, waren auf den Packungen späterer Produkte Altersangaben zwischen drei Monaten<sup>175</sup> und 12 Jahren<sup>176</sup> zu finden.

Die Produkte fanden reißenden Absatz, denn nicht nur die Kinder, sondern auch die Eltern waren von den neuen Spielzeugen angetan. Dazu trug mit Sicherheit bei, dass einige Pädagogen und Psychologen erklärten, „dass die Spielfiguren die Phantasie anregen, die Feinmotorik fördern, das freie Spiel und das Rollenspiel unterstützen sowie eine unermessliche Fülle von Anregungen bieten, ihren Alltag zu verarbeiten und neue Welten kennen zu lernen.“<sup>177</sup> In der Tat versuchten die Produkte des Geobra-Brandstädter-Konzerns in ihren ersten Jahren ein detailgetreues Bild lebensnaher Situationen wiederzugeben, was es dem spielenden Kind ermöglichte, den Alltag nachzuspielen. Ob so manches Detail wie die Bierkästen, die in acht Bauarbeiter-Spielsets von 1974 bis 1982 beilagen, wirklich notwendig war, ist zu bezweifeln. Allerdings sieht das der Produkthersteller mittlerweile ähnlich, weshalb er auch humoristisch auf diese „Stilblüte“ seiner Produktpalette im Jubiläumsmagazin aus dem Jahr 2014 einging.<sup>178</sup>

Um der kindlichen Fantasie mehr Raum zu geben und um der realen Welt, welche die

---

<sup>173</sup> Vgl. Plate; Groth; Ackermann; von Schlippe: Große deutsche Familienunternehmen, S. 223 f.

<sup>174</sup> Vgl. Altersempfehlung zu den Produkten von PLAYMOBIL, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/bau-set/3201-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 12.5.2019).

<sup>175</sup> Vgl. Altersempfehlungen zu den Produkten von PLAYMOBIL, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 15.5.2019).

<sup>176</sup> Vgl. Altersempfehlungen auf der Verpackung der Produkte von PLAYMOBIL, in: Klickypedia.com, URL: <https://www.klickypedia.com/sets/6881-fashion-girl-party/> (Zuletzt aufgerufen am 15.2.2019).

<sup>177</sup> Plate; Groth; Ackermann; von Schlippe: Große deutsche Familienunternehmen, S. 225.

<sup>178</sup> Vgl. Playmobil-Jubiläums-Magazin, Stuttgart 2014, S. 28.

Kinder durch die Nutzung der Produkte nachspielen sollten, noch näher zu kommen, erweiterte man 1976 die Produktpalette und führte weibliche PLAYMOBIL-Figuren ein. Logischerweise folgte drei Jahre später die Einführung von Kinderfiguren.

Außerdem gab es Weiterentwicklungen in Bezug auf die Beweglichkeit der Spielfiguren. So erhielten alle nach 1981 gefertigten Kunststoff-Menschen drehbare Hände.<sup>179</sup> Das Konzept der vollkommenen Kombinierbarkeit wurde allerdings mit der Einführung der Frauen- und Kinderfiguren eingeschränkt. Bedingt durch Größe und Form der Figuren konnten nicht mehr alle Accessoires uneingeschränkt umgesteckt werden. Das Grundsystem der einfachen Umgestaltung wurde im Laufe der Jahre zugunsten einer noch detaillierteren Darstellung der Figuren aufgegeben.

Durch diese Spezialisierung wurde es teilweise unmöglich, die Zubehörteile an die Figuren anzubringen oder eine optische Abgrenzung der in den Spielwelten mit historischen Themen behandelten Epochen zu ermöglichen. Konnte man aus den frühen Figuren bis zur Mitte der 1980er Jahre noch schnell einen Ritter oder Cowboy erstellen, erlaubte dies zum Beispiel die Figur eines „Rotrocks“ aus dem Set „Die Hafenwache“<sup>180</sup> aus der neu eingeführten Themenwelt „Piraten“ nicht mehr, da die fest an der Figur angebrachten Modifikationen dies nicht mehr zuließen.

Ebenso wie die Figuren veränderten sich auch die Themenwelten, in die sie eingebunden waren. Beispielsweise kamen neben der mittelalterlichen Spielwelt, dem Western- und dem Piraten-Thema noch die Antike mit Römern und Ägyptern als Spielwelten mit historischen Themen dazu. Außerdem wagte man sich im historischen Kontext mit einer an Mädchen gerichteten Puppenhausserie thematisch bis zum Ende des 19. Jahrhunderts vor. Eine der neuesten Themenwelten nennt sich „History“ und ist in einer steinzeitlichen Welt angesiedelt. Im Gegensatz zu LEGO wird die Gestaltung der Spielwelten für längere Zeiträume beibehalten. Ältere und neuere Sets sind parallel im Katalog zu finden. So tauchen die „Rotröcke“ aus dem Set „Die Hafenwache“ aus dem Jahr 1990 noch immer in aktuellen Ergänzungs- und Zubehörkatalogen von PLAYMOBIL auf.<sup>181</sup>

---

<sup>179</sup> Vgl. Köpper; Szabo: Playmobil durchleuchtet, S. 13.

<sup>180</sup> Hafenwache 3795-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/hafen-wache/3795-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>181</sup> Vgl. Die Hafenwache, in: Ergänzungen & Zubehör, PLAYMOBIL, 1.6.2012, S. 77.



Zu einem weiteren wichtigen Element in den Spielsets von PLAYMOBIL wurden ab den 1980er Jahren Gebäude und Fahrzeuge. Anders als bei LEGO stand diesbezüglich das Konstruktionspiel nie an vorderster Stelle. Die Bauteile bestehen noch heute aus großen Elementen, die mittels eines einfachen Steckmechanismus zusammengefügt werden können. Diese Bauelemente sind aber nicht themenweltübergreifend kompatibel. Somit sind Teile der Ritterburg nur mit anderen Mauerelementen aus der gleichen Spielwelt kombinierbar und lassen sich nicht mit anderen Gebäuden verbinden. Man kann also sagen, dass die Gebäude, ähnlich wie bei Puppenhäusern, nur als Kulisse für das Rollenspiel mit den Figuren dienen.

In die von thematischer Vergrößerung und gestalterischer Spezialisierung geprägte Zeit ab dem Ende der 1980er Jahre fiel auch der Beginn des Einsatzes von fantastischen Elementen. Bereits 1983 war das erste Gespenst in einer PLAYMOBIL-Welt anzutreffen. Darauf folgten 1997 Zauberer, Elfen und Kobolde. Diese Figuren hatten noch keinen Bezug zu einer der „historischen“ Themenwelten, doch schon bald kämpften Ritter gegen Drachen und Piraten gegen Monsterrochen und andere Seeungeheuer.

Allerdings existierte nie eine rein fantastische Themenwelt von PLAYMOBIL. Ein Grund dafür dürfte gewesen sein, dass im Gegensatz zu LEGO der fränkische Spielwarenhersteller auf die Platzierung von Merchandising-Produktserien gänzlich verzichtete. Obwohl man von diesem äußerst lukrativen Marktsegment bewusst Abstand nahm, war die Geschichte der PLAYMOBIL-Figuren von Erfolg geprägt.

Massive Werbekampagnen in Fernsehen und Katalogen mit millionenfacher Auflage machten die Firma weltweit bekannt und ließen die Marke PLAYMOBIL zu einem Kultobjekt werden. Zudem verstärkten positive Aussagen von Psychologen und Pädagogen über die Spielmittel aus dem Hause Geobra-Brandstätter das gute Image der kleinen Kunststoff-Figuren.<sup>182</sup> Dies alles hatte auch eine enorme Auswirkung auf die Erwachsenenwelt. Nicht nur, dass Eltern gerne PLAYMOBIL für ihre Kinder kaufen, sie kaufen es auch für sich selbst. Die Spielsets haben mittlerweile einen Status als Sammelobjekt erreicht. Die gleiche Entwicklung ist auch bei den Produkten von LEGO zu beobachten. Hier wird das Sammeln noch durch die Komponente des Modellbaus

---

<sup>182</sup> Vgl. Plate; Groth; Ackermann; von Schlippe: Große deutsche Familienunternehmen, S. 225 f.

erweitert. Im Internet lassen sich Konstruktionsprogramme herunterladen, die das Erstellen von Modellen ermöglichen, die jenseits der Fähigkeiten der eigentlichen Zielgruppe liegen.<sup>183</sup>

Diese Entwicklung führte dazu, dass sich der Umsatz der beiden Spielwarenhersteller kontinuierlich steigerte. Im Jahresbericht von PLAYMOBIL wird der Rekordumsatz von 531 Millionen Euro im Jahr 2012 verkündet.<sup>184</sup> Im gleichen Jahr setzte der LEGO-Konzern 3,1 Milliarden Euro um, wobei mehr als 60% des Umsatzes durch Neuheiten erwirtschaftet wurde.<sup>185</sup>

#### 4.4 Gendermarketing

Eine auffällige Strategie der beiden Hersteller, im Spielwarenmarkt zu bestehen und erfolgreicher zu werden, ist das sogenannte Gendermarketing. „Es beschreibt ein Konzept, das die verschiedenen Bedürfnisse von Männern und Frauen bei der Produktentwicklung, dem Vertrieb und vor allem im Marketing berücksichtigen soll. [...] Während das Gender Mainstreaming geschlechtsspezifische Unterschiede allein auf kulturelle Prägung zurückführt, versucht das Gender-Marketing, die Erkenntnisse aus Psychologie und Gehirnforschung über die verschiedenen Vorlieben von Männern und Frauen für die Wirtschaft nutzbar zu machen.“<sup>186</sup> Die Spielwarenindustrie blickt also auch auf die Welt der Erwachsenen, um Bedürfnisse der Kinder abzuleiten. Denn der „übergeordnete Wunsch der Kinder ist, groß und erwachsen zu sein und all die Dinge tun zu dürfen, die Erwachsene wie selbstverständlich beherrschen. Insofern steuert das Kind den Spielprozess so, dass es sich diesen Wunsch erfüllen kann: Es wird zum klugen Arzt, zur tüchtigen Mutter, zum mutigen Helden, zum erfolgreichen Rennfahrer, [oder]

---

<sup>183</sup> Vgl. Robertson: Das Imperium der Steine, S. 171.

<sup>184</sup> Vgl. Presseinformation. Umsatzrekord für PLAYMOBIL, PLAYMOBIL wächst deutlich national und international, in: Playmobil.de, URL: [http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de\\_DE/Page-Show?cid=FACTS2013](http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de_DE/Page-Show?cid=FACTS2013) (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

<sup>185</sup> Vgl. Steinkirchner, Peter: Lego meldet Rekordumsatz und punktet bei Mädchen, in: Wirtschaftswoche, URL: <http://www.wiwo.de/unternehmen/handel/spielwaren-lego-meldet-rekordumsatz-und-punktet-bei-maedchen/7818786.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

<sup>186</sup> Lembke, Judith: Gender-Marketing Der kleine Unterschied [31.12.2007] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/gender-marketing-der-kleine-unterschied-1488309.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

zur starken Kämpferin.“<sup>187</sup>

Die Spielthemen beruhen also auch darauf, welche Vorstellung Kinder von der Rolle des eigenen Geschlechts innerhalb der Gesellschaft entwickeln. Kinder beginnen sehr früh, sich mit ihrer eigenen Geschlechtsidentität auseinander zu setzen. Die Spielzeugindustrie greift diese Bedürfnisse auf. Sie bietet den Kindern jeweils verschiedene, stark abgegrenzte Produkte an, die das jeweilige Geschlecht und die innerhalb der Gesellschaft damit verknüpften Attribute und Anforderungen in verschiedenen Variationen präsentieren. Ihnen wird so eine Idee von ihrer künftigen geschlechtsspezifischen Rolle innerhalb der Erwachsenenwelt vermittelt. Die Entwicklung geschlechtsspezifischer Spielzeuge führt dazu, dass die Spielwelten differenzierter und zunehmend in zwei grundsätzlich unterschiedliche Teile getrennt werden. Diese Idee der Kategorisierung in männliches und weibliches Spielzeug greift auf alte evolutionsbiologische Schlüsselreize der Menschen zurück. „Wenn für das weibliche Geschlecht körperliche Schönheit und soziale Akzeptanz, für das männliche Geschlecht dagegen körperliche Stärke und Klugheit Wunschideale darstellen, so hat dies etwas zu tun mit den unterschiedlichen Werbestrategien der Geschlechter, die bei der Frau Schönheit als Indiz für gesunden Nachwuchs, soziales Ansehen als Indiz für den aktivierten Brutpflegeinstinkt deuten lässt, während der Mann evolutionsbiologisch sowohl körperliche und geistige Überlegenheit gegenüber Konkurrenten ebenso wie die Fähigkeit zur Sicherung des Nachwuchses vor Hunger und Feinden unter Beweis stellen muss.“<sup>188</sup>

Besonders in den heutigen Zeiten, in denen man viele Aspekte der geschlechtlichen Stereotypisierung als überwunden glaubt oder ihnen zumindest den Kampf angesagt hat, verwundert es, dass Spielwarenhersteller mittels dieser Thematik ihren Umsatz steigern wollen. Politik und Wirtschaft demonstrieren gerne und oft ihren Kampf gegen geschlechterspezifische Ungerechtigkeit, Festlegungen und Vorurteile. Dennoch scheint dies in der Realität des Überlebenskampfes auf dem Markt nicht berücksichtigt zu werden.

An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass es nicht zwingend die Schuld

---

<sup>187</sup> Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung, München 2004, S. 195.

<sup>188</sup> Retter: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, S. 3.

des Herstellers ist, dass Jungen und Mädchen die in den Verpackungen enthaltenen Figuren und Bauwerke unterschiedlich ansprechend fanden und finden. Dieser Umstand ist eher Ausdruck der Rollenverständnisse innerhalb der Gesellschaft. Letztendlich lassen fast alle Figuren beider Hersteller durch ihre freie Kombinierbarkeit viele Zusammenstellungen zu, um bestehende Stereotype aufzubrechen. Dennoch haben die Spielwaren-Produzenten durch mediale Aufbereitung der Spielsets und -welten mittels Gestaltung der Figuren und Spielinhalte sowie Werbung und Merchandising Möglichkeiten, das Spielzeug Mädchen oder Jungen zuzuordnen und bestehende Stereotype zu bedienen.

Wirft man einen Blick auf die Spielinhalte, die von den beiden Herstellern ermöglicht werden, stellt man fest, dass Themengebiete wie Konflikt und Kampf schon von Beginn der Produktion an zu finden sind. Ebenso früh sind Elemente zu finden, die sich mit Pflege, Haushalt und Erziehung beschäftigen, so zum Beispiel in den Krankenhaus-Sets der beiden Hersteller und den Schul-Spielsets bei PLAYMOBIL.<sup>189</sup> Somit wird schon von Beginn an auf die vermeintlichen Bedürfnisse beider Geschlechter bezüglich der Spielinhalte eingegangen. Durch die detailreichere und spezifischere Ausgestaltung der Figuren und Bauelemente in den Spielsets seit den 1990er Jahren wurde die freie Kombination der unterschiedlichen „weiblichen“ und „männlichen“ Spielwelten erschwert. Zum Beispiel lässt sich eine Figur mit aufgedruckter Ritterrüstung oder Uniform nicht problemlos in die Krankenhaus-Themenwelt einfügen. Somit drängt man den potentiellen Konsumenten dazu, einer Spielwelt treu zu bleiben und ausschließlich Produkte dieser Linie zu kaufen, was die Stereotype fördert.

Damit kann gesagt werden, dass zwar die Hersteller nicht direkt eine geschlechterspezifische Festlegung der Spielwelten im Sinne der Spielinhalte betreiben, aber mit der Favorisierung von limitierten Kombinierbarkeiten Anreize eliminieren, Spielwelten und die damit verbundenen Perspektiven zu wechseln.

Zusammenfassend kann man sagen, die Tatsache, dass „Kinder durch ihr Umfeld zur Annahme geschlechtsspezifischer Verhaltensmuster und Rollenmodelle animiert werden, nutzen die am Markt führenden Spielwarenhersteller für ihre eigenen

---

<sup>189</sup> Bei PLAYMOBIL (3361-A) wird das Krankenhaus seit 1979 in Spielsets aufgegriffen. Bei LEGO (6380) sind Spielsets zum Thema medizinischer Versorgung ab 1980 zu finden. Die Schule hält bei PLAYMOBIL (6865) ab 2009 Einzug.

wirtschaftlichen Interessen aus. Anstatt mit ihren Produkten mögliche gemeinsame Interessen der Kinder im Spiel zu fördern, bieten sie zunehmend Spielzeug an, das die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen ästhetisch und inhaltlich herausstellt. Der Trend im Sortiment der Hersteller in den letzten Jahren lässt sich folgendermaßen beschreiben: Produkte für Mädchen müssen in erster Linie übertrieben weiblich und harmonisch sein. Artikel für Jungs brauchen bewaffnete Konflikte.“<sup>190</sup>

Die Idee, mit einer spezifischen Ausrichtung der Waren auf einen bestimmten Kundenkreis – in diesem Fall auf Jungen und Mädchen – die Verkäufe zu steigern, ist nicht neu. Interessant ist aber, dass die beiden hier untersuchten Spielwarenhersteller jenseits der verarbeiteten Spielinhalte auf eine Aufteilung nach Geschlechtern wie zum Beispiel durch eine Farbkodierung der Verpackungen zu Beginn verzichtet hatten.

LEGO gestaltete alle Verpackungen der Spielsets aller Spielwelten in einem neutralen Gelb<sup>191</sup>, während PLAYMOBIL Hellblau<sup>192</sup> einsetzte. In den ersten Jahrzehnten der Produktion der LEGO- und PLAYMOBIL-Spielsets beschränkte sich die Werbung fast ausschließlich auf die intern entworfenen Produktkataloge. Hier finden sich zumindest bei LEGO Anhaltspunkte für eine geschlechterspezifische Ausrichtung in der Inszenierung der Spielzeuge.

In Abbildungen der LEGO-Kataloge aus den Jahren 1987 und 1989 werden spielende Mädchen und Jungen mit Produkten aus verschiedenen Spielwelten gezeigt. Ein Mädchen ist im Katalog des Jahres 1987 mit einem LEGO-Krankenwagen vor einem Hospital zu sehen, während der Junge eine Raumstation vor sich und ein Raumschiff in den Händen hat<sup>193</sup>. Dieses Bild scheint den Kindern suggerieren zu wollen, welche Spielinhalte für welches Geschlecht vom Produzenten „vorgesehen“ sind – Technik, Raumfahrt und Abenteuer für die Jungen, Kümmern und Pflegen für die Mädchen. Eine weitere vergleichbare Darstellung aus einem Spielwarenkatalog aus dem Jahr 1989

---

<sup>190</sup> Oppel, Walter: Räuber und Gendarm. Waffen im Kinderzimmer, Weimar 2013, S. 37.

<sup>191</sup> Vgl. Verpackung Ritterschloß 6074, 1986, in: Bricklink.com, URL: <https://www.bricklink.com/v2/catalog/catalogitem.page?S=6074-1#T=S&O={%22iconly%22:0}> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>192</sup> Vgl. Verpackung Eisenbahn-Set 4200-A, 1980, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/eisenbahn---set/4200-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>193</sup> LEGO Spielwarenkatalog 1987, S. 3., in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1980/lego-katalog-1987.raw?task=download&fid=2864> (Zuletzt aufgerufen am 15.09.2018).

scheint diese Aussage wieder zu relativieren, da hier das Mädchen entgegen der vorhin interpretierten Stereotypisierung mit einem kampf- und abenteuerbetonten Produkt aus der LEGO-„Castle“-Serie spielt<sup>194</sup>. Auf jeden Fall entsteht auf beiden Bildern der Eindruck, dass Jungen und Mädchen zusammen mit den Produkten von LEGO spielen können.

Somit scheint zunächst seitens LEGO und PLAYMOBIL das Gendermarketing keine große Rolle gespielt zu haben. Der Konkurrent der beiden Hersteller Mattel hingegen setzte schon seit Jahrzehnten auf Farbcodierung und ästhetische Aspekte in seinen Marktstrategien. Das bekannteste Beispiel hierfür dürfte die Barbie-Puppe sein. Als 1989 PLAYMOBIL seinen ersten und LEGO 1994 seinen zweiten Versuch unternahm, eine Spielwelt für Mädchen zu erstellen, nahm man sich wohl das Erfolgsrezept der Barbie-Puppe zum Vorbild.

Die Firma Geobra-Brandstätter erschuf 1998 mit den „Puppenhaus“-Sets<sup>195</sup> eine Spielwelt, die sich vor allem an Mädchen richten sollte. Die dort dargestellten Inhalte zeigten ein „heile-Welt“-Bild, welches sich in der Wilhelminischen Ära verorten lässt. Nur sechs Jahre später folgte LEGO dem Beispiel und entwarf mit der Spielwelt „Belville“<sup>196</sup> ein ähnliches Konzept, welches an ein klassisches Puppenhaus erinnerte. In beiden Fällen bestehen die Spielsets aus Figuren, die sich in szenischen Räumen wie einem Schlafzimmer oder Wohnzimmer bewegen. Dies lädt dazu ein, häusliche Szenen nachzuspielen. In der PLAYMOBIL „Mädchen“-Spielwelt bestand sogar die Möglichkeit, die verschiedenen Wohnräume in ein Puppenhaus einzubauen. Wie bereits erwähnt, erfolgte mit der Einführung dieser Spielwelten zum ersten Mal eine farbliche Neugestaltung der Verpackungen und der Katalogwerbung. Für LEGO bedeutete diese farbliche Neuausrichtung auch, die Farbpalette ihrer berühmten Spielsteine zu erweitern. Neben den bis dahin verwendeten Farben, wie zum Beispiel Blau, Rot, Grün, Weiß, Schwarz, Braun und Grau, gab es nun auch Pink, Türkis, Rosa und andere „weiche“

---

<sup>194</sup> LEGO Spielwarenkatalog 1989, S. 4., in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1980/lego-katalog-1989.raw?task=download&fid=2875> (Zuletzt aufgerufen am 15.09.2018).

<sup>195</sup> Vgl. Radfahrer/Blumen 5400-A, 1998, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/radfahrer-blumen/5400-A.html> (zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>196</sup> Vgl. Love 'N' Lullabies 5860, 1994, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Belville/year-1994> (Zuletzt aufgerufen am 20.7.2018).

Farben.

Allerdings bedeuten die Farben wie pink und rosa zunächst nichts, es kann Jungen wie Mädchen ebenso gefallen oder nicht gefallen. „Es hat nur eine gesellschaftliche Konnotation erfahren. Somit werden sie bei einem Jungen das Interesse für Barbies oder rosafarbene Kleidung nicht weiter fördern, es möglicherweise aus Angst um seine Männlichkeit sogar sanktionieren.“<sup>197</sup> Die farbliche Gestaltung der Verpackung, Werbung oder des Spielzeugs an sich gibt also Jungen oder Mädchen vor, was für sie zum Spielen gedacht ist. „Diese Codierung ist laut Axel Dammler vom Marktforschungsinstitut iconKids&Youth München, das auch schon für LEGO gearbeitet hat, ein wichtiges Instrument für die Verkaufsstrategie eines Produktes geworden.“<sup>198</sup>

Einen vermeintlichen Grund, warum sich die beiden untersuchten Spielwarenhersteller verstärkt ab den 1990er Jahren auf das Gendermarketing einließen, benennt Mads Nipper, der bis 2014 Vize-Präsident der LEGO-Group war. Seiner Meinung nach fühlte man sich verpflichtet, „LEGO auch für Mädchen interessant zu machen und ihnen die gleiche Spielerfahrung zu ermöglichen wie den Jungen“<sup>199</sup>

Dies impliziert, dass LEGO vor allem Produkte für Jungen herstellt. Für diese Aussage könnte sprechen, dass mit der Übernahme von Lizenzrechten zumindest bei LEGO vermehrt Kampf und Abenteuer in die LEGO-Welt Einzug gehalten haben. Als Beispiel könnte hier die äußerst erfolgreiche LEGO-„Star-Wars“-Spielwelt dienen, in der der Krieg schon im Namen enthalten ist und natürlich in Form von Waffen und allerlei Kriegsgerät in jedem Spielset zu finden ist.

Um den Umstand zu beheben, dass vermeintlich nur die Hälfte der Kinder als potenzielle Konsumenten angesprochen wird, nahm sich der dänische Konzern vier Jahre Zeit, um mit Hilfe von kulturanthropologischen Studien eine gänzlich neue Spielwelt für

---

<sup>197</sup> Simon, Violetta; Groß, Melanie: Geschlechterdebatte um Barbiehaus. „Pink bedeutet erst mal nichts“ [2013] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/leben/geschlechterdebatte-um-barbiehaus-pink-bedeutet-erst-mal-nichts-1.1673356> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>198</sup> Vgl. Oppel: Räuber und Gendarm, S. 41.

<sup>199</sup> Pramstaller, Christopher: Lego-Produktlinie für Mädchen. Gender-Ghetto in Pink und Lila [28.02.2012] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/leben/lego-produktlinie-fuer-maedchen-gender-ghetto-in-pink-und-lila-1.1289860> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Mädchen zu entwickeln. So entstand letztendlich die LEGO-„Friends“-Spielwelt<sup>200</sup>, die 2012 eingeführt wurde. Das Spezielle an dieser Spielwelt ist nicht nur der Umstand, dass sie so lange und kostspielig vorbereitet wurde, sondern auch, dass die Figuren der Spielwelt optisch nicht mit denen der anderen Spielwelten von LEGO kombinierbar sind. Die Figuren sind etwas größer und besitzen im Gegensatz zu den kantigen „alten“ LEGO-Figuren eine Taille und entsprechen in ihrem Aussehen dem vermeintlichen Schönheitsideal, welches die Gesellschaft an Frauen und Mädchen zu richten scheint.<sup>201</sup> Die Themen, die in der LEGO-„Friends“-Spielwelt aufgegriffen werden, sind Freizeit, Tiere, Sport und Tanz. Elemente wie Action und Gewalt sind nicht oder kaum vertreten. Somit ist es LEGO gelungen, durch eine optisch wahrnehmbare Farbcodierung in Werbung, Verpackung und Spielelementen sowie durch die von den Spielsets vorgegebenen Spielsituationen und letztendlich durch eine fehlende Kombinierbarkeit der Spielwelten infolge von neugestalteten Figuren das Spielen zwischen Jungen und Mädchen quasi zu trennen. Im Jahr der Veröffentlichung der Spielwelt ging auch eine dazugehörige Fernsehserie auf Sendung, welche die Abenteuer der in den Spielsets enthaltenen Figuren im fiktiven Städtchen Heartlake-City der LEGO-„Friends“-Spielwelt thematisierte. In diesem Fall scheint sich das Gendermarketing für LEGO auszuzahlen, denn die LEGO-„Friends“-Spielwelt zählt seit ihrer Einführung zu einer der erfolgreichsten Sparten des Produktangebots.<sup>202</sup>

Ein Blick auf das Sortiment von LEGO und PLAYMOBIL zeigt, dass beide Hersteller das Gender-Marketing in größerem Umfang betreiben. Da aufgrund fehlender Kommunikationsbereitschaft der beiden Hersteller die genauen Beweggründe für die Gestaltung und Bewerbung der einzelnen Spielwelten nicht bekannt sind, kann an dieser Stelle keine klare Aussage getroffen werden, welche Spielwelten sich dezidiert an Mädchen oder Jungen richten. Allerdings können anhand von offensichtlicher Farbcodierung der Verpackungen und der allgemein zugänglichen Werbung in Form von Katalogen und Internetauftritten bei beiden Herstellern mehrere Spielwelten entdeckt

---

<sup>200</sup> Vgl. Heartlake Partyladen 41132, 2016, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/friends/products/heartlake-party-shop-41132> (Zuletzt aufgerufen am 07.02.2019).

<sup>201</sup> Vgl. Pramstaller, Lego-Produktlinie.

<sup>202</sup> Vgl. Maak, Niklas: Lego-reihe „Friends“. In dieser Idylle ist morgen wie gestern [11.09.2013] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/lego-reihe-friends-in-dieser-idylle-ist-morgen-wie-gestern-12553559.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).



werden, welche sich höchstwahrscheinlich an ein weibliches Publikum richten. So richten sich bei PLAYMOBIL die 1989 eingeführte „Puppenhaus“-Serie und deren modernere Neuauflage unter dem Namen „Dollhouse“ von 2004, die „Princess“- und die „Fairies“-Spielwelt sowie die 2015 erschienene „Fashion-Girl“-Spielwelt und die „Shopping-Center“-Spielsets meiner Meinung nach vor allem an Mädchen. Der dänische Spielzeughersteller hat ebenfalls Spielwelten im Angebot, welche sich nach den offensichtlichen Kriterien für mich als für Mädchen hergestellte Produkte darstellen. Diese sind seit 1979 die LEGO-„Fabuland“-, LEGO-„Belville“-, LEGO-„Elves“-, LEGO-„Clikits“- und LEGO-„Friends“-Spielwelt.

Ob und inwieweit das Gender-Marketing in die Spielwelten mit historischem Kontext vorgedrungen ist, muss in den folgenden Untersuchungsschritten erörtert werden. Auf jeden Fall muss berücksichtigt werden, dass beide Firmen durch die Entwicklung von „speziellen“ Spielwelten für Mädchen, alle anderen Spielwelten, welche nicht über eine bestimmte Farbcodierung verfügen, als Spielwelten für Jungen betrachten. Zumindest lässt sich aus den Aussagen von Mads Nipper und der Existenz der oben genannten „Mädchen“-Spielwelten schließen, dass dies der Standpunkt der beiden Hersteller ist.

#### **4.5 Fazit zu Spiel, Spielmittel und Industrie**

Die Firmen LEGO und PLAYMOBIL stellen beide Spielzeuge aus Kunststoff her, die sich an Mädchen und Jungen ab drei Monaten bis zwölf Jahren richten. Sie ermöglichen regelgebundenes, Rollen- und Konstruktions-Spiel. Die einzelnen Spielsets bestehen bei beiden Herstellern aus einzelnen Figuren und/oder Bauelementen, die sich zu Fahrzeugen und Gebäuden zusammenfügen lassen. Bei den Produkten von PLAYMOBIL steht dabei die Spielfigur im Mittelpunkt, während bei LEGO der berühmte Baustein im Zentrum der Spielsets steht. Dementsprechend unterscheiden sich die Produkte darin, welche oben genannten Spielmöglichkeiten besonders herausgestellt werden. Die puppenhaften PLAYMOBIL-Figuren ermöglichen mehr das Rollenspiel, während die LEGO-Baukästen wesentlich besser das Konstruktionspiel fördern.

Durch die Etablierung von Themenwelten in den Produktpaletten beider Hersteller entstanden spielweltinterne Handlungsstränge, die vom potenziellen Spieler

nachgespielt werden können. Somit können mit dieser „Spielanleitung“ auch Aspekte des regelgebundenen Spiels ausgemacht werden. Die Spielwelten bestehen aus Sets verschiedener Größen, die von großen Spielanlagen wie Burgen, kleineren Fahrzeugen bis hin zu einzelnen Figuren reichen. Das Design der Sets richtet sich dabei nach der thematischen Ausrichtung der jeweiligen Spielwelt.

Im Laufe der Zeit fand bei beiden Herstellern eine Spezialisierung der Produkte statt. Durch die detailreichere Gestaltung der PLAYMOBIL-Figuren mit Aufdrucken und nicht abnehmbaren Zubehöerteilen ging das Puppenspielelement verloren, was auch Einschränkungen im Rollenspiel mit sich brachte. Die Funktion und Stellung der Figuren ist durch ihr Aussehen innerhalb der spielweltinternen Handlung weitestgehend vorgegeben und kann somit nicht mehr vom Spieler selbst in der Spielsituation definiert werden.

Bei dem dänischen Hersteller LEGO wurde währenddessen das Konstruktionsspiel mittels größerer vorgefertigter Bauelementen eingeschränkt. Hinzu kam, dass auch hier das Design dieser Elemente, zu denen auch die Minifiguren zählten, eine klare Verortung in einer bestimmten Spielwelt zur Folge hatte.

Insgesamt kann gesagt werden, dass diese Spezialisierung der Spielelemente bei beiden Herstellern die freie Kombinierbarkeit zwischen den Produktlinien erschwert. Zusätzlich scheinen beide Hersteller durch Aspekte des Gender-Marketings Jungen und Mädchen mit verschiedenen Spielwelten und Produktgruppen gezielt anzusprechen. Beide Entwicklungen widersprechen nicht nur den selbstauferlegten Firmenphilosophien, sondern veränderten den Charakter der Spielzeuge grundlegend. Es ist davon auszugehen, dass hinter diesen Entwicklungen Strategien zur Absatzsteigerung stehen.

Im Zuge der Spezialisierung der Produkte von LEGO und PLAYMOBIL fanden spätestens ab den 1990er Jahren Fantasy-Elemente ihren Platz in den jeweiligen Spielwelten. Besonders bei den Produkten von LEGO stieg der Anteil des Fantastischen durch den Ankauf von Lizenzen zum Vertrieb von Merchandising-Spielwelten kontinuierlich an. Im Gegensatz dazu verzichtete man bei PLAYMOBIL bewusst auf den Ankauf von Merchandising-Lizenzen. Allerdings lässt sich jenseits des Themas Merchandising bei beiden Spielzeugproduzenten eine Vernetzung zwischen dem realen Produkt und medialen Angeboten feststellen.

## 5 Spielmittel und Medien

Der grobe Überblick über die beiden Hersteller und deren Produkte lässt erkennen, dass es über den Untersuchungszeitraum zu einer Verbindung zwischen dem Spielmittel und massenmedialen Phänomenen kam. Um diese Verbindung zwischen Medien und Spielmitteln fassen zu können, muss man sich zunächst dem Medienbegriff zuwenden. Dabei ist festzuhalten, dass es nicht einfach ist, einen einheitlichen Medienbegriff zu definieren. Es kommt auf Standpunkt und Perspektive sowie wissenschaftliche Position und deren konstitutive Medientheorien an.<sup>203</sup>

Die Kommunikationswissenschaften sehen Medien als Mittel zum Zweck „und bilden den intentionalen Zeichenprozess zwischen Menschen über räumliche, zeitliche oder raumzeitliche Distanzen hinweg und zwar so, dass eine Verständigung stattfinden kann. Da zwischen Kommunikator und Rezipient immer eine Differenz/Distanz bleibt, muss diese durch Signale und Zeichen überbrückt werden und materiell übermittelt werden, damit diese sinnlich wahrgenommen werden können. Hierbei werden verschiedene Sinnes-, Wahrnehmungs- oder Übertragungskanäle unterschieden.“<sup>204</sup>

Wenn von Medien die Rede ist, wird damit häufig das Mittel der Massenkommunikation gemeint. „Unter Massenkommunikation verstehen wir jene Form der Kommunikation, bei der Aussagen öffentlich (also ohne begrenzte und personell definierte Empfängerschaft) durch technische Verbreitungsmittel (Medien) indirekt (also bei räumlicher oder zeitlicher oder raumzeitlicher Distanz zwischen den Kommunikationspartnern) und einseitig (also ohne Rollenwechsel zw. Aussagenden und Aufnehmenden) an ein disperses Publikum vermittelt werden.“<sup>205</sup> Dies wären vor allem die technischen Medien in Form von Print-, Funk und Netzmedien.

Einen weitergegriffenen Begriff des Mediums definiert Helmut Schanze als „Gesamtheit aller Kommunikationsmittel“<sup>206</sup>. Neben den typischerweise als

---

<sup>203</sup> Vgl. Kerber, Ulf: Historische Medien als theoretische Kompetenz. Strukturmodell für eine Integration der Medienbildung in die Fachdidaktik des Faches Geschichte in Baden-Württemberg, Karlsruhe 2016, S. 17.

<sup>204</sup> Kerber: Historische Medien, S. 18

<sup>205</sup> Maletzke, Gerhard: Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik, Hamburg 1963, S. 45 f.

<sup>206</sup> Schanze, Helmut: Metzler Lexikon. Medientheorie, Medienwissenschaft. Ansätze, Personen, Grundbegriffe, Stuttgart 2002, S. 199.

Massenkommunikationsmittel identifizierten technischen Medien kann das Spielmittel demnach auch Medium sein. Die Außenwelt kann dabei über das Spielmittel in der Spielsituation mit dem Spieler kommunizieren.

Für die folgende Betrachtung der Vernetzung zwischen Medien und den Herstellern LEGO und PLAYMOBIL und deren Spielmitteln wird der weitgegriffene Medienbegriff zugrunde gelegt. Dies ermöglicht einerseits die Beziehung zwischen Hersteller und Massenmedien zu betrachten und andererseits das Spielmittel selbst als Medium zu beschreiben. Zu zweitem gehört es auch, sich mit medialen Wirklichkeiten zu beschäftigen, die in einer von Massenmedien bestimmten Welt und im Spiel mit dem Medium Spielmittel entstehen können.

## 5.1 Spielmittel im Sog der Medien

Die in groben Zügen oben beschriebene Änderung der Produktpaletten der beiden Spielwarenhersteller entspricht den Veränderungen im Kinderspiel der letzten Jahrzehnte. Laut Hein Retter ist das in der klassischen Spieltheorie angenommene universelle, unverzichtbare Moment der Erfahrung von Kindheit in großen Teilen verloren gegangen. Verantwortlich hierfür macht er den Verlust der Dreidimensionalität des konventionellen Spielens. Dieses Spielen kann mit oder ohne Spielmittel stattfinden. Diese Art des freien Spiels sei nur noch im frühen Kindesalter möglich, bis die zweidimensionale Welt der Medien auf das kindliche Spiel einwirkt. Dadurch verkümmert das fantasievolle und gestalterische Spiel zu einem Akt des Agierens, Reagierens und Abreagierens.<sup>207</sup>

Internationale Studien der 1990er und 2000er Jahre belegen außerdem eine Abgrenzung zwischen „traditionellem“ und „modernem“ Kinderspiel. Während im „traditionellen“ Kinderspiel das Spiel noch als solches benannt und auch verstanden wird, hat sich in der „modernen“ Kindheit der Gedanke durchgesetzt, dass Freizeit zielgerichtet genutzt werden muss und nicht durch „kindliche“ Aktivitäten ausgefüllt werden sollte. Die häufig aus dem städtischen Milieu stammenden „modernen“ Kinder verbringen trotz

---

<sup>207</sup> Vgl. Retter: Spiel und Spielzeug, S. 6 f.

größerem Zeitmangel zwar auch ihre Zeit mit Spielen, würden aber aus Statusgründen diese Aktivität nicht so benennen.<sup>208</sup>

Das „moderne“ Spielen findet hauptsächlich zuhause und alleine statt. Eltern scheinen sich aus der Spielwelt der Kinder weiter zurückzunehmen. Eine Studie des Jahres 1985 zeigt, dass 46% der befragten Eltern angaben, nur selten mit ihren Kindern zu spielen. Außerdem suchen sich Kinder ab dem Teenageralter ihre Spielpartner jenseits der Nachbarschaft selbst aus. „Moderne“ Kinder achten bei der Auswahl genau auf den sozialen Status der möglichen Spielpartner, was die Wahrscheinlichkeit einer Partner-Spiel-Situation noch weiter einschränkt.<sup>209</sup>

Im gleichen Zeitraum führte der technische Fortschritt in den westlichen Gesellschaften zu einer wahren Flut verschiedenster Medien, die einen großen Raum im Leben von Erwachsenen und Kinder einnahmen. Mit der wachsenden Zahl von frei empfangbaren Fernsehsendern ging auch ein großes Wachstum an Unterhaltungsformaten für Kinder einher. Ebenso entwickelte sich der Computer zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für das klassische Spielmittel. Das Design von Fernsehsendungen und PC-Spielen passte sich über die Jahre an, weshalb beide in einem engen Bezug zueinander stehen. „Ist das eindrucksvolle graphische Layout der heutigen Computerspiele schon an sich faszinierend, so wirkt die lebensechte Verbindung von schnellem Szenenwechsel der Bilder, der Handlung und der Sprache für Kinder ungeheuer anziehend – hierin vergleichbar nur mit dem Aufforderungscharakter von Zeichentrickfilmen.“<sup>210</sup>

Bezüglich der Annahme, dass Kinder häufiger alleine spielen und sich das Spiel sowie die Kinder im Sog moderner Medien befinden, ist es nicht verwunderlich, dass dies auch Auswirkungen auf die Spielwarenindustrie hatte und noch weiter haben wird. Neben dem wirtschaftlichen Effekt der Globalisierung, in dessen Windschatten ausländische Spielwarenhersteller die etablierten einheimischen Produzenten verdrängten und somit aus dem einst größten Spielwarenexporteur Deutschland einen Spielwarenimporteur machten, ist vor allem der Vormarsch elektronischer Unterhaltungsmedien für einen grundlegenden Wandel auf dem Spielwarenmarkt verantwortlich. Die Geschichte der beiden großen europäischen Spielwarenhersteller LEGO und PLAYMOBIL bestätigen

---

<sup>208</sup> Vgl. Retter: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 293 f.

<sup>209</sup> Vgl. Retter: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 293.

<sup>210</sup> Retter: Spiel und Spielzeug, S. 7.

diesen Eindruck.<sup>211</sup>

Die Entwicklung von der Spielware als Medium des Spiels zum Statussymbol sorgte dafür, dass sich Neuheiten auf dem Markt am besten verkaufen ließen, da nicht allein das Bedürfnis, damit zu spielen, sondern auch das Bedürfnis nach Besitz von etwas Neuem befriedigt werden musste.<sup>212</sup>

Diese Umstände führten zu einer Neuausrichtung des Spielmittels seitens der etablierten Hersteller wie LEGO und PLAYMOBIL. Um die Bedürfnisse der Zielgruppe zu erfüllen, mussten sich die Spielzeuge mehr und mehr der medialen Gegenwart anpassen, um somit der Umwelt der Heranwachsenden zu entsprechen. Hein Retter stellt dazu folgende These auf: „Alle Spielmittel und fast alle Spiele der Kinder stehen heute im Sog der elektronischen Unterhaltungsmedien.“<sup>213</sup>

Daher muss das Spielzeug selbst als komplexes, mediales Phänomen verstanden werden. Erstens ist das Spielmittel an sich ein Medium, um eine Spielsituation zu ermöglichen. Der Spieler projiziert seine eigene Gegenwart auf die Spielsituation. Das Spielmittel ist das Medium, das die Situation gegenständlich werden lässt. Im Sinne des Rollenspiels kann die Spielfigur oder der Spielgegenstand mit anderen Attributen belegt werden oder sich verschieden verhalten, aber Aussehen und Beschaffenheit des Spielmittels beeinflussen jeweils die Spielsituation selbst.

Zweitens wird verstärkt seit den 1980er Jahren um das Spielmittel herum eine inszenierte mediale Welt erschaffen, die einerseits bedingt ist durch die Darstellung in Fernsehwerbungen oder Spielwarenkatalogen, andererseits durch Fernsehserien und Computerspiele, die die jeweilige Spielwelt aufgreifen.

Drittens ist das Spielmittel selbst Teil medialer Inszenierung geworden. Als lizenziertes Merchandising-Produkt dient das Spielmittel als Werbeobjekt für ein anderes Produkt und ist daher mit dessen Inhalten thematisch verknüpft.

Punkt zwei und drei sind besonders schwer zu trennen, da nicht immer klar ersichtlich ist, was das unterstützende bzw. werbende Produkt und was das beworbene Produkt ist.

---

<sup>211</sup> Vgl. Retter: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 295.

<sup>212</sup> Vgl. Retter: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz, S. 295.

<sup>213</sup> Retter: Spiel und Spielzeug, S. 6.

Außerdem führen aktuelle Entwicklungen in der im zweiten Punkt beschriebenen Beziehung zwischen Werbung und Produkt zu einer verschwimmenden Grenze zwischen Merchandising- und Werbematerial.

Die Betrachtung des Spielmittels als Medienphänomen macht es notwendig, sich mit dem Thema medialer Realität auseinanderzusetzen, nicht nur wegen der offensichtlichen Beziehungen zu Medien wie Fernsehen oder Internet, sondern auch aufgrund des Spielens mit dem mehrdimensionalen Spielmittel selbst. Der als interdependent zu sehende Vorgang des Spielens macht klar, dass ein detailliertes, vom Hersteller mit Ideologien, Stereotypen und allgemeinen Vorstellungen über die Gegenwart und vergangene Epochen beladenes Spielmittel Einfluss auf die Spielsituation und somit auf den Spieler und seine reale Außenwelt haben kann.

## **5.2 Spielmittelhersteller und mediale Inszenierung**

Die klassische Form der Verbundenheit von Spielmitteln und Medien ist das gedruckte Werbematerial in Form von Katalogen, Plakaten und den Spielset-Verpackungen. Alle drei Komponenten tragen dazu bei, dass dem zu verkaufenden Produkt Beachtung geschenkt wird. Trotz des digitalen Zeitalters stellt der Katalog immer noch ein dominierendes Element vor allem im Distanzhandel dar. Die deutschen Versandhändler geben nach eigenen Angaben pro Jahr 500 Millionen Kataloge an die Kundschaft aus.<sup>214</sup> Neben anderen Formen des Direktmarketings bieten Katalogwerbungen einen Mix aus den klassischen Aufgaben der Werbe-, Image- und Bekanntheitsgradverbesserung sowie der Funktion des Verkäufers und Vorverkäufers. Im Fall des Verkäufers wird durch direkte Bestellung über die Bestellmöglichkeiten des Katalogs der Handel abgeschlossen. Der Vorverkäufer bereitet einen Handel lediglich vor.<sup>215</sup> Die Spielwarenkataloge von LEGO und PLAYMOBIL können in diesem Zusammenhang als vorverkaufendes Element gesehen werden, da die Bestellmöglichkeit anders als bei

---

<sup>214</sup> Vgl. Wirtz, Bernd: Direktmarketing-Management. Grundlagen-Instrumente-Prozesse, Wiesbaden 2009, S. 140.

<sup>215</sup> Vgl. Katalog-Werbung [2018] in: Wirtschaftslexikon24.de, URL: <http://www.wirtschaftslexikon24.com/e/katalog-werbung/katalog-werbung.htm> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

vergleichbaren Katalogen von Versandhandelsunternehmen fehlt. Dennoch verfehlen die kleinen Heftchen, welche vor allem in Spielwarenabteilungen von Supermärkten und Fachgeschäften ausliegen, nicht ihre Wirkung. Denn im „Intermediavergleich bietet der Katalog eine Reihe von Vorteilen: Er läßt viel Platz und gestalterischen Spielraum, schafft eine sehr hohe Kontaktqualität und dient nicht selten sogar als Informationsspeicher der Kunden, an dem andere Angebote gemessen werden.“<sup>216</sup>

Ebenso wirken die bunt aufgemachten Pappverpackungen als Blickfang in den Regalen der Spielwarenhändler. In beiden Formaten sind neben den reinen Informationsangaben wie Produktnummer und Ladenpreis auch dynamisch die jeweiligen Funktionen oder Bewegungsvorgänge der Spielmittel dargestellt. Dazu kommen noch inszenierte Szenen in Form von Dioramen, welche oft eine Doppelseite im Katalog einnehmen und häufig die Produkte einer ganzen Spielwelt im Verbund darstellen. Neben der Darstellung der einzelnen Spielsets wird so auch das Interesse bei dem Kunden geweckt, alle Produkte einer Spielwelt zu erwerben.

Wie bereits in den oberen Punkten erwähnt, gestaltete sich mit den Produkten auch die Darstellung in den Katalogen und den Verpackungen um. Die im Werbematerial gezeigten Szenarien sind mittlerweile mit kleinen Texten versehen, die auf die Hintergrundgeschichten der Spielzeug-Protagonisten eingehen. Außerdem sind häufig Sprechblasen im Stile eines Comics zu entdecken, die die Absichten der Spielfiguren noch deutlicher werden lassen. Dieser Vorgang scheint bei den Werbematerialien der Firma LEGO wesentlich ausgeprägter als bei seinem Konkurrenten PLAYMOBIL. Auch die Verpackungen sind ganz dem Zeitgeist entsprechend actionlastig designt.

Das Werbe- und Verpackungsmaterial lediglich als Kundeninformation zu sehen, scheint nicht mehr zeitgemäß zu sein. Die szenischen Darstellungen transportieren offensichtlich das Verhältnis zwischen „Gut“ und „Böse“ sowie zwischen aggressiv und passiv. Mit dieser Darstellung werden auch Stereotype in der Gesellschaft bedient. Der schwarze Ritter zum Beispiel ist fast immer als aggressiv und böse dargestellt. Die irrealen, fantasievollen Welt des Spiels mit diesen Spielmitteln ist also schon zu einem

---

<sup>216</sup> Katalog-Werbung [2018] in: Wirtschaftslexikon24.de, URL: <http://www.wirtschaftslexikon24.com/e/katalog-werbung/katalog-werbung.htm> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).



gewissen Grad vorbestimmt.

Noch größere Werbewirkung haben bewegte Bilder. Fernsehwerbung wurde von beiden Herstellern in Deutschland nicht im großen Stil betrieben. Dafür sind in den letzten Jahren die Internetauftritte von LEGO und PLAYMOBIL ausgeweitet worden. Animierte Produktpräsentationen, Kurzfilme und kleine PC-Spiele können hier bewundert werden, alles eng verknüpft mit den realen Spielmitteln.<sup>217</sup> Auch hier werden die gleichen Charakterisierungen wie in den Print-Werbeformaten mittels kleiner Geschichten vorgenommen. Die Zielrichtung ist bei beidem die gleiche, doch das Internet und der Film wirken weitaus stärker auf das Kind ein. Ihre Reichweite ist wesentlich höher als die des Spielwarenkatalogs.

Als aktuellstes Beispiel kann hier die Produktlinie LEGO-„Chima“ genannt werden. Hier wurden zunächst das Spielmittel und deren Spielwelt konzipiert und anschließend eine darauf basierende Fernsehserie produziert, die momentan auf dem Sender SuperRTL ausgestrahlt wird. Zusätzlich lässt sich auf der Internetseite des Herstellers LEGO alles über die Figuren und deren Werkzeuge erfahren, ähnlich einer Online-Enzyklopädie ist alles mit Hintergrundinformationen hinterlegt.<sup>218</sup>

Der Medienwissenschaftler Jürgen Fritz erläutert anhand einer von Wolfgang Einsiedler durchgeführten Studie die Auswirkungen von medial aufbereiteten Spielmitteln am Beispiel der Spielfiguren des „HE-Man“-Universums. So war die Spielhandlung stark an die durch Medien vermittelte Geschichte der Figuren angelehnt. Eigene kreative Impulse wurden zwar beobachtet, liefen aber nach kurzer Zeit wieder auf die vorgegebene Geschichte hinaus. Außerdem erlosch vor allem bei älteren Kindern das Interesse an den Figuren sehr schnell, da die vorgegebenen Handlungsstränge schnell „abgearbeitet“ waren. Dennoch war zu beobachten, dass sich zu Beginn der Spielhandlung die Kinder förmlich um die Figuren rissen. Die Lust am Besitzen der Spielfiguren war sehr hoch und vielleicht sogar größer als die Freude, damit zu spielen.<sup>219</sup>

---

<sup>217</sup> Onlinespiele, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle?icmp=CODEFRCastle> (Zuletzt aufgerufen am 21.07.2014) und Onlinespiele, in: Playmobil.de, URL: <http://download.playmobil.com/FunAction/Microsites/Ritter14/DE/index.php> (Zuletzt aufgerufen am 21.07.2014).

<sup>218</sup> Vgl. Land of Chima, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/chima/world-of-chima/land-of-chima> (Zuletzt aufgerufen am 21.07.2017).

<sup>219</sup> Vgl. Fritz: Spielzeugwelten, S. 71 f.

LEGO hat mit der LEGO-„Chima“-Linie einen ähnlichen Weg mit den marktwirtschaftlichen Vorteilen und allen Nachteilen hinsichtlich des Spiels eingeschlagen. Die Reihenfolge, in der diese mediale Spielwelt entwickelt wurde, entspricht der umgekehrten Reihenfolge des herkömmlichen Merchandisings, wo zuerst das Medium in Form von Film oder Computerspiel auf den Markt gebracht wird und erst dann die Verknüpfung mit dem Spielmittel folgt.

In der Spielwarenbranche ist der Trend zu Merchandising-Produkten schon lange zu beobachten. Die Firma Mattel investierte bereits in den 1980ern sieben Millionen Dollar in die Serie „HE-Man“, um somit an die Produktionsrechte der gleichnamigen Spielzeugfiguren-Palette zu kommen, die sich weltweit großer Beliebtheit erfreuten.<sup>220</sup> Wie bereits erwähnt, betreibt der LEGO-Konzern die lizenzierte Produktion seit den späten 1990er Jahren, als die ersten LEGO-„Star Wars“-Sets auf den Markt kamen. Im Gegensatz dazu verzichtet PLAYMOBIL bewusst auf solche Produkte, da diese sich nach Auffassung des Firmeninhabers Horst Brandstätter zu schnell überleben würden.<sup>221</sup>

„Eine Lizenz ist eine Erlaubnis, die eine Person oder Institution erhält um etwas zu tun, an etwas teilzunehmen oder bestimmte Privilegien zu erhalten.“<sup>222</sup> Der Begriff „Licensing“ ist eine Abwandlung davon und beschreibt den Prozess der Verpachtung von Inhaberrechten. Dies geschieht in der Regel entgeltlich. Die Lizenzgeber sind die Urheber ihrer eigenen Popularität und halten damit alle Rechte an ihrem geschaffenen Werk. Durch die Vergabe der Lizenzen ergeben sich für die Rechteinhaber weitere Finanzierungsmöglichkeiten, um ihre eigene Marke zu stärken. Die Lizenzgeber können aus verschiedenen Bereichen wie Film, Fernsehen, Musik, Sport und Kultur kommen. Die Lizenznehmer sind meist aus der Privatwirtschaft. Sie nutzen die Lizenzen, um ihre Position im jeweiligen Markt zu sichern und um ihren Absatz zu erhöhen.<sup>223</sup>

Gründe, sich als Lizenznehmer in der Spielwaren-Welt zu platzieren, gibt es viele.

---

<sup>220</sup> Vgl. Diemann, Thomas: Merchandising als Kommunikationsinstrument. Dargestellt am Beispiel des Fußball-Bundesligisten Borussia Dortmund, Hamburg 1998, S. 10.

<sup>221</sup> Vgl. Berndt, Marcel: Erfolg des Lego-Konkurrenten. „Playmobil-Piraten sind immer cool“ [27.06.2013] in: Wirtschaftswoche, URL: <http://www.wiwo.de/unternehmen/industrie/erfolg-des-lego-konkurrenten-playmobil-piraten-sind-immer-cool/8416470.html> (Zuletzt aufgerufen am 17.07.2014).

<sup>222</sup> Debortoli, Florian: Merchandising und Licensing als Erfolgsfaktoren europäischer Ligasysteme. Ein Vergleich mit den Strukturen der Nordamerikanischen Profiligen, Hamburg 2009, S. 24.

<sup>223</sup> Vgl. Debortoli: Merchandising und Licensing, S. 25.

Zunächst ist zumindest in Europa ein Rückgang der Zielgruppe, also der Kinder, durch den demographischen Wandel zu beobachten. Darüber hinaus müssen die klassischen, haptischen Spielmittel immer mehr mit den digitalen Spielmitteln konkurrieren. Besonders der Umstand, dass ab einem gewissen Alter der Kinder Spielzeug nicht mehr sonderlich interessant ist, verringert die Zahl der potenziellen Konsumenten ungemein. Zudem ist in den letzten Jahren auch ein größerer Druck von Spielwarenproduzenten aus Asien zu beobachten, die den Markt mit ähnlichen Spielsystemen belegen wollen. Angesichts dieser Punkte und der Informationsflut, welche auf die Zielgruppe einströmt, ist die Verknüpfung der Spielwelten mit medial und kulturell präsenten Themen ein Weg, die Aufmerksamkeit auf die eigenen Produkte zu lenken.<sup>224</sup> Besonders bei der Planung von Neuheiten oder neuen Themenwelten gilt es abzuwägen, ob auf quasi eigenes Risiko ein hoher Werbeetat aufgebracht werden sollte oder aber die bereits vorhandene Popularität in Form eines Lizenzkaufes genutzt werden könnte.

Als weiterer Ansatz ist zudem der Imagetransfer zu sehen. „Bringt der Verbraucher einem bekannten Schauspieler, Sportler, Rockstar oder einer Zeichentrickfigur Sympathien entgegen, so tut er dies i.d.R. auch bei mit diesem in Zusammenhang gebrachten Produkten und Unternehmen.“<sup>225</sup>

Doch nicht nur für den Lizenznehmer, sondern auch für den -geber birgt diese Form der Kooperation neben der Verkaufssumme Vorteile. Für beide Seiten scheint die Zusammenarbeit eine Win-Win-Situation zu sein. „Die Verbesserung oder Erreichung eines bestimmten Markenimages, das die Zielgruppe dem Lizenzthema zuschreibt, kann das Ziel eines Lizenzierungsprogramms eines Lizenzgebers sein. Sich die positive Wahrnehmung eines Lizenzthemas durch den Endverbraucher zunutze zu machen um (mehr) Produkte zu verkaufen, haben hingegen die Lizenznehmer meist im Sinn. Natürlich geht es allen Teilnehmern am Lizenzierungsprozess insbesondere um die Steigerung von Erlösen.“<sup>226</sup>

Im Bereich der Spielwarenindustrie sind verschiedene Formen des Licensing zu finden.

---

<sup>224</sup> Vgl. Saldsieder, Kai: Erfolgsfaktoren des Licensing in der deutschen Spielwarenindustrie, in: Zerres, Michael (Hrsg.): Hamburger Schriften zur Marketingforschung, München 2008, S. 1-20 in S. 3 f.

<sup>225</sup> Diemann: Merchandising als Kommunikationsinstrument, S. 9.

<sup>226</sup> Brandt, Stefanie: Licensing Kompakt, Praxisleitfaden für Lizenzgeber und -nehmer, Wiesbaden 2012, S. 14.

Das „Character Licensing“ beschreibt die Nutzung von fiktiven und meist populären Figuren, oft die Protagonisten aus Comics und Anime-Serien, aber auch typische Charaktere aus Filmen wie z.B. die Figur „Indianer Jones“ aus der gleichnamigen Filmreihe. Daneben erfreut sich bei den Spielwarenherstellern noch das „Brand Licensing“ großer Beliebtheit. „Dies ist die Abtretung eines Markenrechts vom Lizenzgeber an einen Lizenznehmer. Letzterer vertreibt die gebrandeten Produkte und schafft so den Glauben, er sei selbst Inhaber und Absender der Marke.“<sup>227</sup>

Daraus entstehen Mischformen, die bei den in dieser Arbeit untersuchten Produzenten und deren Produktlinien zum Tragen kommen. Beim „TV Licensing“ werden Inhalte, Charaktere und Titel von Shows und Serien vermarktet. Ein Beispiel hierfür ist die von LEGO betriebene „Spongebob“-Spielwelt. Ein weitaus größeres Feld ist das „Movie Licensing“. Hier werden Titel, Sequenzen, Figuren und Symbole aus Kinofilmen vermarktet. Die Vergabe von diesen Lizenzen ermöglicht es der Filmindustrie, die seit Jahrzehnten steigenden Kosten für neue Filmprojekte aufzubringen. Einer dieser indirekten Film-Finanziers ist der dänische Hersteller LEGO, der mit „Star Wars“, „Lone Ranger“, „Fluch der Karibik“, „Der Herr der Ringe“, „Der Hobbit“, „Batman“, „Cars“, „Ghostbusters“, „DC Comics-Super Heroes“, „DC Comics-Super Hero Girls“, „Marvel Super Heroes“, „Jurassic World“, „Toy Story“, „Harry Potter“, „Micky Mouse“, „Prince of Persia“, „Spiderman“, „Angry Birds“, „Scooby Doo“, „Spongebob Schwammkopf“ und „Indiana Jones“ gleich 21<sup>228</sup> Lizenz-Themenwelten dieses Typs im Sortiment hat. Doch die Spielwarenhersteller können auch als Lizenzgeber auftreten. Für Spielzeughersteller stellt „Toy Licensing eine enorm wichtige Einnahmequelle dar. Es hat in dieser Branche die gleiche Bedeutung wie die klassische Werbung. Für diese Licensing-Form sind Kinder die wichtigste Zielgruppe. Bereits in jungen Jahren werden z.B. Begriffe wie Bauklötze und Lego synonym verwendet. Kinder wachsen bereits mit Marken auf und haben im Laufe ihrer Entwicklung das Bedürfnis, diese zu besitzen, wenn Gleichaltrige diese bereits ihr Eigen nennen. Toy Licensing trägt daher dazu bei, die Marke und ihr Image schon im Kindesalter in den Köpfen der Menschen zu

---

<sup>227</sup> Debortoli: Merchandising und Licensing, S. 30.

<sup>228</sup> Vgl. Produktangebote von LEGO, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/browse> (Stand 25.03.2019).

verankern.“<sup>229</sup>

Das „Licensing“ im Allgemeinen erfreut sich deshalb bei den Spielwarenherstellern großer Beliebtheit, da einerseits die Popularität anderer Produkte mit der eigenen verknüpft wird und andererseits für einen wesentlich geringeren Aufwand eine Produktpalette entwickelt und im Markt platziert werden kann.<sup>230</sup> Darum verwundert es nicht, dass „die meisten Merchandising-Lizenzen für Spielwaren vergeben werden. Nach psychologischen Untersuchungen neigen Kinder dazu, Realität und Scheinwelten zu vermischen bzw. nicht auseinanderhalten zu können. Vor diesem Hintergrund ist es in den letzten Jahren zu einer direkten Verknüpfung von Spielzeug und TV-Industrie gekommen“<sup>231</sup>

### **5.3 Spielmittel und mediale Wirklichkeiten**

In Zeiten medialer Fokussierung ist das Thema medialer Wirklichkeiten von großem Interesse. Kinder und Jugendliche sind aufgrund weniger Primärerfahrungen mehr und mehr auf medial vermittelte Sekundärerfahrungen angewiesen. Internet wie Fernsehen bieten Medienwelten oder Medienorte, in die man abtauchen kann. Im gleichen Zug beeinflussen diese Parallelwelten aber auch die wahrgenommene Realität. Die Annahme, dass man bildlich gesprochen einfach abtauchen und wieder auftauchen kann, ist zu sehr vereinfacht und nicht zutreffend. Eine klare Grenze zwischen den beiden Sphären zu ziehen, ist nicht möglich, da sich beide beeinflussen. „Eingebettet in die reale Welt verfügt der Mensch über weitere ‚Welten‘, die mit der ‚Realität‘ eng verwoben sind und zugleich über sie hinausweisen, ja sogar den Bereich der Realität zu erweitern helfen.“<sup>232</sup>

In diesem Zusammenhang ist auch das Spielmittel zu sehen. Das gegenständliche Spielmittel kann als Medium des Spiels verstanden werden und tritt dem Spieler im Verbund medialer Begleitmaterialien und als Teil von Inszenierungen medialer

---

<sup>229</sup> Debortoli, Florian: Merchandising und Licensing, S. 32.

<sup>230</sup> Vgl. Debortoli, Florian: Merchandising und Licensing, S. 25.

<sup>231</sup> Diemann: Merchandising als Kommunikationsinstrument, S. 9.

<sup>232</sup> Kosefeld, Christian: Eintauchen in mediale Welten, Immersionsstrategien im World Wide Web, Berlin 2003, S. 19.

Phänomene gegenüber. Die Frage, wie mediale Welt und reale Welt unterschieden werden sollen, ist schwer zu beantworten. Allgemein hat sich die Idee eines Rahmens durchgesetzt, der es ermöglicht, zwischen Realität und Fiktion anhand von persönlichen Erfahrungen und Meinungen zu unterscheiden. Diese Rahmen sind verstehens- und handlungsleitend.

Goffman hat in seiner situationsbezogenen Interpretation eines systematisierenden und organisierenden Rahmens<sup>233</sup> sieben Aspekte hervorgehoben:

1. Aufmerksamkeit: Was wir zu be- und missachten haben.
2. Emotionen und Einstellungen: Art und Intensität der inneren und äußerlich dargestellten Emotionen und Handlungen.
3. Interpretationsschema: Die Bedeutung der Ereignisse, Objekte, Personen, Handlungen und Kommunikationen, denen wir in einer Situation begegnen.
4. Regeln und Skripte: Allgemeine Regeln, welches Verhalten situativ unangemessen ist, inklusive Skripte für die übliche Reihenfolge von Ereignissen.
5. Erscheinungsformeln: Rollen und Konventionen für die angemessene Haltung, Handlung und Kommunikation in der Situation.
6. Klammern: Metakommunikative Zeichen, die wir spezifisch verwenden, um die räumlichen und zeitlichen Anfänge und Enden eines Rahmens zu markieren.
7. Transformationsregeln: Diese bestimmen, wie Phänomene vor, während oder nach der Situation, die nicht zur Situation gehören, in diese eintreten können und wie das Geschehen der Situation auf andere Situationen wirken kann.<sup>234</sup>

Im Umgang mit Medien muss für diese Rahmenanalyse eine Modifikation vorgenommen werden. Die Nachahmung einer Situation muss berücksichtigt werden. Nach Goffman ist das „So-tun-als-ob“-Modul direkt an das kindliche Spielen angelehnt. Spiel, Tagträume und dramaturgische Drehbücher fallen unter die „So-tun-als-ob“-

---

<sup>233</sup> Vgl. Goffman, Erving: *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*, New York 1974, S. 21 ff.

<sup>234</sup> Vgl. Deterding, Sebastian: Was geht hier eigentlich vor sich? Medienrealität, Mediensozialisation und Medienkompetenz aus rahmenanalytischer Perspektive, in: Fromme, Johannes; Iske, Stefan; Marotzki, Winfried (Hrsg.): *Medialität und Realität, Zur konstruktiven Macht der Medien*, Wiesbaden 2011, S. 103-126, hier S. 110.

Kategorie.<sup>235</sup>

Das Spiel, besonders das Rollenspiel, welches innerhalb der aktuellen Spielsets der untersuchten Hersteller eine vorherrschende Spielform darzustellen scheint, wird hier als Modifikation der Rahmenanalyse beschrieben.

Die Rahmenbedingungen selbst müssen von einem Kind erst erlernt bzw. von Vorbildern übernommen werden. Zentral ist dabei die Rolle der Eltern, die bei den Überlegungen von Sutton Smith angesprochen wird. Ebenfalls im Forschungsfeld der Psychologie wird das Spiel als Grundform der Auseinandersetzung mit der Außenwelt gesehen. Diese vermittelt ihrerseits Aspekte der Rahmenanalyse an das Kind. Somit sind Spielmittel „nicht nur Gegenstand des Vergnügens und des Nützlichen, sondern auch Mittler zwischen Kind und Kultur.“<sup>236</sup> Damit übernimmt das Spiel und somit auch das Spielmittel eine interdependente Funktion als Ursprung und Vermittler von Kultur.

Das Spielmittel kann nach Goffman Ausdruck der gegenwärtigen Kultur in der Gesellschaft darstellen. Damit Spieler und Außenstehende, also auch Kinder und Erwachsene, über das Spiel interagieren können, muss ein gemeinsames Verständnis über die Symbolsprache und die Zeichen innerhalb des Spiels bestehen. Dieses spielinterne Verständnis kann über gemeinsame bzw. von den Eltern und Erwachsenen auf die Kinder übertragene Vorstellungen über Aussehen und Funktionen des Spielmittels erreicht werden. Daher waren die untersuchten Spielmittel über die Jahrzehnte großen Veränderungen ausgesetzt, die sich stark am Zeitgeist der erwachsenen Welt orientierten.

Also kann gesagt werden, das Spielmittel befindet sich im fließenden Grenzgebiet zwischen „realer“ und „medialer“ Welt. Einerseits ist es in seiner medialen Ganzheit Teil und Ideengeber für fiktionale Spielwelten, andererseits transportieren die Spielmittel Konventionen und Vorstellungen der realen Welt. Somit tragen die Spielmittel in Kommunikation und Spielsituationen mit Erwachsenen und anderen Kindern zur Definition der individuellen Rahmenbedingungen bei, an denen ihre Erscheinung und mediale Inszenierung wiederum gemessen wird.

Aus Sicht der Rahmenanalyse kann es aus vier Gründen zu einer Vermischung von

---

<sup>235</sup> Vgl. Deterding: Was geht hier eigentlich vor sich?, S. 111 f.

<sup>236</sup> Retter: Spiel und Spielzeug, S. 53.

Realität und Medium kommen. Die erste Möglichkeit ist die „Fehlrahmung“. Das Individuum irrt sich, was der situativ richtige Rahmen ist. Ursachen hierfür können die Form, in welcher die Situation auftritt, und die Vollständigkeit sein. Scheint die Kommunikation glaubwürdig und realistisch zu sein oder wird die Situation in seiner Gänze nicht erfasst bzw. werden wichtige Informationen schlicht überhört oder ignoriert, so wird ein falscher Rahmen für die Einordnung der Situation benutzt.

Eine andere Art der Vermischung wird durch die Art der Kommunikation erreicht. Hierunter fällt das bewusste „Täuschen“ des Individuums. Zusammenhänge werden in einem falschen Rahmen präsentiert.

Die dritte Variante der Vermischung stellt der „Rahmenausbruch“ dar. „Dies meint Momente, wenn einem Individuum der ‚korrekte‘ Rahmen zwar bekannt ist, es ihm aber nicht gelingt, sein Verhalten und Erleben entsprechend angemessen zu regulieren – in einem Wort, wenn wir ‚ausfallend‘ werden, etwa bei einer feierlichen Veranstaltung ein unangemessenes Lachen nicht unterdrücken können.“<sup>237</sup>

Der „Fehltransfer“ ist die vierte Möglichkeit. In diesem Fall werden Wissen, Emotionen und Verhalten fälschlich gegen jede soziale Norm übertragen. Zu solchen Fehltransfers kommt es letztlich durch Rahmenausbrüche oder nicht ausreichend sozialisierte oder in soziale Interaktionen eingebettete Individuen.<sup>238</sup>

Besonders der Punkt der Fehlrahmung scheint bei der Betrachtung der untersuchten Spielmittel interessant zu sein. Hier sind viele fantastische Einflüsse zu finden, die sich in klassischen, etablierten und häufig als „historisch“ korrekt empfundenen Spielwelten ansiedeln. Um sich diesem Problem zu nähern, muss später noch geklärt werden, was eigentlich Wirklichkeit hinsichtlich der historischen Komponente ist.

---

<sup>237</sup> Retter: Spiel und Spielzeug, S. 115.

<sup>238</sup> Vgl. Retter: Spiel und Spielzeug, S. 115 ff.



## 6 Herleitung der Kategorisierung

Für eine weitere Untersuchung der Spielzeuge beider Hersteller, ist zu klären, welche Produkte überhaupt historische Aspekte aufgreifen. Für eine Differenzierung zwischen Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen aus den gesamten Produktangeboten von LEGO und PLAYMOBIL ist es demnach wichtig, eine Unterscheidung dahingehend zu treffen, was für weitere Untersuchungen als „historisch“ und was als „unhistorisch“ gelten soll.

Dabei kann die reine Frage nach einer belegbaren „Richtigkeit“ in den Spielzeugen nicht das richtige Mittel sein. Das Ergebnis wäre wahrscheinlich, dass nichts von dem in den Spielzeugen und deren Begleitmaterialien Dargestellten zu hundert Prozent wissenschaftlichen Erkenntnissen folgt. Allerdings scheint ein Authentizitätsversprechen jeder Geschichtsdarstellung zu Grunde zu liegen und somit auch den hier untersuchten geschichtskulturellen Phänomenen. Das Geschichtsbewusstsein stellt permanent Authentizitätsansprüche, denn „es will wissen, ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht“<sup>239</sup>. Somit muss das Authentische und damit die Grenze des hier formulierten Unterscheidungskriteriums vom „Historischem“ und „Unhistorischem“ im Spannungsfeld zwischen Realem und Fiktivem gesucht werden. Die Authentizität in den Darstellungen von historischen Themen in den Spielzeugen kann demnach eher durch „emotionale Glaubwürdigkeit und geschichtliche Plausibilität“<sup>240</sup> erzeugt werden. Es muss also eine Betrachtung von realienkundlich Belegbarem und einem sinnstiftenden Rahmen, den die Spielzeugproduzenten in den Spielwelten mittels der spielweltinternen Handlungen konstruieren, erfolgen.<sup>241</sup>

Wie die Arbeit bisher gezeigt hat, ist der mediale Einfluss von Fantasy-Elementen auf die Spielmittel mit historischen Themen hervorzuheben. Eine Klärung des historischen Wirklichkeitsbegriffs ist daher genauso unerlässlich wie ein näherer Blick auf den

---

<sup>239</sup> Pandel, Hans-Jürgen: Authentizität, in: Mayer, U.; Pandel, H.; Schneider, G.; Schönemann, B. (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach 2006, S. 25-26 hier S. 25.

<sup>240</sup> Schindler, Sabine: Authentizität und Inszenierung. Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historic sites, Heidelberg 2003, S. 244.

<sup>241</sup> Vgl. Pirker, Mark: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, S. 20.

Genre-Begriff Fantasy.

Wenn dies erfolgt ist, können durch Zuhilfenahme weiterer Überlegungen zur Alternativ- und Parallelgeschichte und zu soziologischen Begriffen wie Gesellschaft und Gemeinschaft Kategorien entworfen werden, mit denen die historischen Themen in den Spielmitteln von LEGO und PLAYMOIL erkannt werden können. Ziel dabei ist es, durch die Kategorien einen Rahmen zu schaffen, der einerseits einen klar umrissenen Untersuchungsgegenstand aus der Masse des Angebots der beiden Hersteller generiert, ohne andererseits zu viele Spielsets und Spielwelten aus der Untersuchung in dieser Arbeit auszuschließen. Die Festlegung, was eben diese Authentizität in den untersuchten Spielzeugen erzeugen kann, ist der Subjektivität des Autors unterworfen. Um generalisierende Aussagen zu Authentizitätsvorstellungen von Produzenten und Rezipienten zu treffen, müsste dies in einer empirischen Untersuchung erfolgen, was in dieser Arbeit nicht geleistet werden kann.

## 6.1 Historischer Wirklichkeitsbegriff

Auf den ersten Blick scheint klar zu sein, was aus Sicht der historischen Wissenschaften als historisch „wirklich“ gilt. Mittels methodischer Strategien widmet sich die Forschung den Quellen der Vergangenheit. Durch deren Analyse wird rekonstruiert, was als vergangene Wirklichkeit gilt. Da aber besonders weit zurück liegende Epochen nur bruchstückhafte Überlieferungen aufweisen, kann niemals von einer Vollständigkeit gesprochen werden. „Die Quellen geben eben aufgrund der Kontingenz dessen, was vom wirklichen Geschehen als Zeugnis übrig geblieben ist, immer nur ein unvollständiges Bild des vergangenen Geschehens. Und selbst das, was sie bezeugen, ist mannigfaltig gebrochen durch die Interessenlagen derjenigen, die diese Quelle hinterlassen haben.“<sup>242</sup>

Die so entstandenen Lücken werden durch den Historiker mittels Vermutungen und Annahmen geschlossen. Wenn also hier von historischer Wirklichkeit gesprochen wird,

---

<sup>242</sup> Rösen, Jörn: Faktizität und Fiktionalität der Geschichte. Was ist Wirklichkeit im historischen Denken?, in: Schröter, Jens; Eddelbüttel, Antje (Hrsg.): Konstruktion der Wirklichkeit. Beiträge aus geschichtstheoretischer, philosophischer und theologischer Perspektive, Berlin 2004, S. 19-33 hier S. 21.

dann immer im Sinne der von Hans-Jürgen Goertz entwickelten „Theorie historischer Referentialität“. Epistemologisch gesehen hat es ein Historiker nie mit der vergangenen Realität zu tun. Denn eine Wirklichkeit, die vergangen ist, gibt es nicht mehr. Der Historiker kann sich nur auf eine absichtsvolle Vergangenheit beziehen, von der in unserer Zeit noch Quellen und Überreste vorhanden sind. Von diesen vorhandenen Quellen schließen wir auf eine Vergangenheit, die es als gegenwärtige Wirklichkeit nie wieder geben wird. Dieser Rückschluss ist unsicher, ungewiss und problematisch.<sup>243</sup>

Das medial inszenierte Spielmittel steht also zwischen der unsicheren wissenschaftlichen Forschung und der öffentlichen Wahrnehmung. Ähnliches ist in allen Bereichen zu finden, in denen historische Epochen oder Themen Einzug in die breite Öffentlichkeit finden. Im Gegensatz zur wissenschaftlichen Vorgehensweise wird hier nicht versucht, Geschichte zu rekonstruieren, sondern sie „erlebbar“ zu machen. Beide untersuchten Spielwarenproduzenten betonen dies des Öfteren in Katalogen oder anderem Werbematerial.<sup>244</sup> Dieser Gebrauch von Geschichte folgt somit anderen Gesetzen als die Arbeit mit dem Vergangenen aus wissenschaftlicher Sicht. „Damit entsteht, wenn man es positiv formulieren will, ein produktiver Zielkonflikt.“<sup>245</sup>

Die außerwissenschaftliche Vorstellung von Geschichte und deren Art, sich damit zu befassen, ist Forschungsgegenstand der Geschichtskultur. Wissenschaft und Geschichtskultur wären damit „zwei Möglichkeiten des Umgangs mit Historie“<sup>246</sup>.

Wenn also im Folgenden der Zusammenhang zwischen dem Untersuchungsgegenstand und der historischen Wirklichkeit angesprochen wird, sind beide Herangehensweisen zu betrachten. Das Spielmittel als populäre Aufbereitung historischer Themen ist Teil und Ausdruck der vorherrschenden Vorstellung von Geschichte außerhalb der Geschichtswissenschaft, aber dennoch muss sich die Darstellung in gewissem Umfang an Motive halten, die wissenschaftlich belegbar sind.

Das Spielmittel ist jenseits der geschichtswissenschaftlichen Debatte ebenso eng mit

---

<sup>243</sup> Vgl. Goertz, Hans-Jürgen: *Unsichere Geschichte. Zur Theorie historischer Referentialität*, Stuttgart 2001, S. 24.

<sup>244</sup> Vgl. Lipkowitz, *Das Lego Buch*, S. 60.

<sup>245</sup> Buck, Thomas: *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit*, in: Buck, Thomas; Brauch, Nicola (Hrsg.): *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster 2011, S. 21-55, hier S. 28.

<sup>246</sup> Buck: *Das Mittelalter*, S. 28.

dem Vergangenen verbunden. Das Forschungsfeld der soziologisch-kulturvergleichenden Forschung betont die Reflektion der Wirklichkeit durch das Spiel und somit auch der damit verbundenen Spielmittel. So erstelle jede Gesellschaft „abstrakte symbolische Modelle ihrer wichtigsten und wiederkehrenden Probleme.“<sup>247</sup> Insoweit kann also die Existenz eines vergangenen oder gegenwärtigen Machtgefüges in einer Gesellschaft durch die plastische Darstellung einer Herrschaftsform sichtbar gemacht werden. Außerdem kann dies als absichtliches Produkt der heutigen Gesellschaft betrachtet werden, um den Nachwuchs auf künftige kritische Auseinandersetzungen im Rahmen der in der Gesellschaft vorherrschenden Konventionen mit dem Begriff Herrschaft vorzubereiten.

Bezüglich des Blicks aus der Perspektive der Geschichtskultur auf die untersuchten Spielmittel ist ein großer Einfluss von Fantastik festzustellen. Vor allem Spielmittel, die Epochen vor dem 19. Jahrhundert behandeln, sind von diesem Trend betroffen, da diese Zeiträume aufgrund der spezifischen Quellenlage Spekulationen zulassen. Dies kann auch damit begründet werden, dass aktuelle Spielfilme, Romane, Zeitschriften und immer populärer werdende Freizeitaktivitäten wie Mittelalterfeste historische Epochen und reale Ereignisse mit fiktionalen Inhalten verbinden.<sup>248</sup> Deshalb muss auch ein Blick auf den Einfluss der Fantastik aus diesen Strömungen auf die Spielmittel geworfen werden.

## 6.2 Die Fantastik im Spielmittel

Seit im Jahr 1954 mit dem Buch „Der Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien der erste „moderne“ Fantasy-Roman erschienen ist, erlebt dieses Literaturgenre einen ungeahnten Siegeszug.<sup>249</sup> Ein Blick auf die Produktpaletten der in dieser Arbeit betrachteten Spielmittelproduzenten zeigt, dass dort die Fantastik- bzw. Fantasy-Welle ebenfalls eingeschlagen hat. Man könnte natürlich diese Art von Spielmitteln ignorieren und den

---

<sup>247</sup> Moore/Anderson: Einige Prinzipien zur Gestaltung von Erziehungswelten selbstgesteuerten Lernens, Basel 1976, S. 33.

<sup>248</sup> Vgl. Buck: Das Mittelalter, S. 25.

<sup>249</sup> Vgl. Hartwig, Meike: Religiöse Aspekte in der Fantasy-Literatur, Düsseldorf 2006, S. 17 f.

Fokus weiterhin auf die eindeutigen „historischen“ Spielwelten legen, aber auch in den Spielsets, die einen eindeutigen historischen Bezug aufweisen, ist der Einfluss von Fiktion nicht wegzudiskutieren. Ebenfalls kann bei näherer Betrachtung der Spielsets mit fiktionalen Inhalten ein naher Bezug zu realienkundlichen Erkenntnissen entdeckt werden.

Unter dem Begriff „Fantasy“ scheint jeder etwas anderes zu verstehen. Im Duden kann man zumindest eine grundlegende Definition finden. Fantasy-Themen sind „besonders im Roman, im Film, im Comicstrip behandelte[n] Thematiken, mit denen (wie in Mythen, Märchen und Sagen) das Fantastische, Magisch-Geheimnisvolle mit Zauber und Magie in Traumwelten voller Fabelwesen heraufbeschworen wird“<sup>250</sup>. Fantasy als Literaturform ist aber eigentlich ein Untergenre der Fantastik.

Die Definition der Fantastik fällt im Duden relativ kurz aus. Die Fantastik ist: „Das Fantastische, Wirklichkeitsfremde und Unwirkliche.“<sup>251</sup> „Zwei grundsätzliche Definitionen prägen heute die Debatte. Laut maximalistischer Genredefinition sind all jene Texte der fantastischen Literatur zuzurechnen, in deren Handlungsverlauf Naturgesetze verletzt werden.“<sup>252</sup> Die minimalistische Definition dagegen beschreibt die Fantastik als Textstruktur, die Unschlüssigkeit über die Beurteilung der Ereignisse hervorruft. Trotz der starken Beschäftigung der Literaturwissenschaften mit dem Thema der Fantastik seit den 1960er Jahren hat sich der Begriff Fantasy nicht nur mit dem Begriff der Fantastik vermischt, sondern diesen sogar als genrebestimmendes Wort verdrängt. Ein Hauptgrund hierfür ist die große Präsenz der Fantasy-Literatur innerhalb des Fantastik-Genres. Außerdem wurde und wird innerhalb des Fantastik-Genres von den Verlagen zwischen den beiden kommerziell erfolgreichsten Subgenres Science-Fiction und Fantasy konsequent getrennt und keinerlei Bezug hergestellt, wodurch beide als eigenständige Genres verstanden werden könnten.

Im Laufe der Jahre nach dem Erscheinen von Tolkiens Werken strömten immer mehr Fantasy-Produkte auf den Markt. So entstanden innerhalb des eigentlichen Subgenres

---

<sup>250</sup> Fantasy, in: Duden.de, URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Fantasy> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2014).

<sup>251</sup> Fantastik, in: Duden.de, URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Fantastik> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2014).

<sup>252</sup> Achatz, Katharina: Fantastik bei Georg Klein. Momente struktureller Unsicherheit in Libidissi, Barbar Rosa, Die Sonne scheint uns und Sünde Güte Blitz, Bamberg 2012, S. 11.

auch weitere Unterteilungen, die sich neben den klassischen Sagen-, Mythen- und Götterwelten auch anderen Themen widmeten. Aufgrund der großen finanziellen Erfolge der ersten Fantasy-Werke scheint das Wort Fantasy auch gerne als Teil einer Marketingstrategie benutzt zu werden.<sup>253</sup> So erlebte besonders der Buchmarkt in den letzten Jahren eine regelrechte Flut an Werken, die als dem Fantasy-Genre zugehörig verstanden werden wollen, aber sich immer mehr von dem im 20. Jahrhundert entwickelten Fantasy-Begriff entfernen. Eine einheitliche Definition wird daher immer schwieriger.<sup>254</sup>

Damit stellt sich auch die Frage, inwieweit die Begriffe Fantastik und vor allem Fantasy im Sinne der vorgestellten Arbeit zutreffen und welche Subgenres aufgegriffen werden müssen.

Ein Blick auf das Thema der Arbeit führt bereits zum Ausschluss eines Teils der Subgenres der Fantastik. Die sehr beliebte und häufig in Wort und Bild umgesetzte Gattung „Science-Fiction“ beschreibt oft Utopien oder Anti-Utopien in einer fiktionalen und in der Zukunft angesiedelten Welt. Es existieren zwar auch „Science-Fiction“-Szenarien in der Vergangenheit und Gegenwart, aber die enge Verknüpfung mit dem Bereich der Space-Opera macht eine Trennung vom Zukunftscharakter des Science-Fiction nahezu unmöglich.<sup>255</sup> Die als trivial geltende und stets in einer zukünftigen Parallelwelt angesiedelte Space-Opera greift zwar häufig historische Herrschaftssysteme und Strukturen auf, wird aber immer durch den Einsatz von High-Tech kontrastiert. Der Anachronismus ist also Leitmotiv der Space-Opera.<sup>256</sup>

Finden sich in der Fantastik klassische Fantasy-Elemente in der Gegenwart, wird dies gerne als Mystery bezeichnet. „Hierunter werden nicht nur okkulte Erfahrungen der Akteure eingereiht, wie die Fernsehreihe ‚Akte X‘ beweist, wo immer wieder auch Aliens die Mattscheibe heimsuchen.“<sup>257</sup>

Es könnten noch einige Beschreibungen von Subgenres folgen, die thematisch nicht für die weitere Nutzung innerhalb der Arbeit zu gebrauchen sind. Aber die beiden großen

---

<sup>253</sup> Vgl. Isau: Fantasy, S. 1.

<sup>254</sup> Vgl. Hartwig: Religiöse Aspekte, S. 9.

<sup>255</sup> Vgl. Pappe, Gero: P&P-Rollenspiel. Der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasiekonstrukten, Berlin 2011, S. 52.

<sup>256</sup> Vgl. Pappe: P&P-Rollenspiel, S. 53.

<sup>257</sup> Isau: Fantasy, S. 2.

Subgenres, die als Beispiele verwendet wurden, zeigen, dass sich ein erheblicher Teil des Fantastik-Genres nicht nur auf einer Parallelwelt im Look vergangener Epochen ansiedelt. Die starke mediale Präsenz von Werken wie „Der Hobbit“, „Der Herr der Ringe“ oder „Pirates of the Caribbean“ hat aber den Fantastik-Begriff in den letzten Jahren in diese Richtung geprägt.

Mit „Der Herr der Ringe“ schuf Tolkien nach Auffassung einiger Literaturwissenschaftler ein neues eigenständiges Genre.<sup>258</sup> Dennoch werden sie bis heute als Teil der Fantasy verstanden, die selbst wiederum nur eine Strömung der Fantastik darstellt. Als Fantasy können fiktive Weltentwürfe verstanden werden, die sich technologisch wie gesellschaftlich auf einem vorindustriellen Niveau befinden und einen starken Bezug zur Sagen- und Mythenwelt aufweisen.<sup>259</sup>

Unbestritten ist aber die prägende Kraft der Werke Tolkiens innerhalb dieses Subgenres. Wie kein anderer beeinflusste Tolkien die Unterart der „High-Fantasy“. Diese ist eine Abkehr von der Gewaltverherrlichung in „Low-Fantasy“-Formaten. „Meist über mehrere Romane hinweg und episch breit wird von Abenteuern in einer imaginären Welt berichtet. Das ist erst mal kein Unterschied zur Low Fantasy, doch die Welten der High Fantasy sind wesentlich detaillierter, hinzu kommt, dass es nicht um barbarische Einzelkämpfer geht, sondern in der Regel um Gruppen, die gemeinsam gegen das Böse in der Welt kämpfen.“<sup>260</sup> Ideale wie Freundschaft, Liebe und Treue spielen ebenso eine große Rolle wie eine klare Trennung zwischen Gut und Böse.

Die Low-Fantasy befasst sich als Gegenentwurf mit einer wesentlich zynischeren Welt, in der Gut und Böse nicht klar zu trennen sind und die jeweiligen Protagonisten nicht dem typischen Klischee des Helden entsprechen. Ebenso wird keine detailreiche Kulisse oder Parallelwelt entworfen. Mit dem Grad irrealer Einflüsse wie Magie, Fabelwesen oder technischen Anachronismen hat die Trennung zwischen Low- und High-Fantasy dementsprechend nichts zu tun, obwohl die Unterscheidung zwischen den Begriffen Low und High dies auf den ersten Blick vermuten lassen könnte.<sup>261</sup>

Eine Art Mischform aus den Subgenres Fantasy und Science-Fiction stellt der

---

<sup>258</sup> Vgl. Hartwig: Religiöse Aspekte, S. 17.

<sup>259</sup> Vgl. Pappe: P&P-Rollenspiel, S. 54.

<sup>260</sup> Hartwig: Religiöse Aspekte, S. 17.

<sup>261</sup> Vgl. Pappe: P&P-Rollenspiel, S. 55.

sogenannte Steam Punk dar. Hier wird in den meisten Fällen eine utopische Welt auf Konventionen und Strukturen vergangener Epochen kreiert, in denen physikalische Gesetze ignoriert werden. Häufig wird das viktorianische Zeitalter als Grundlage des Szenarios gewählt, in dem Technologien des 21. Jahrhunderts Einfluss finden, die allesamt von Dampfkraft oder primitiver Mechanik betrieben werden. Neben den Einflüssen der klassischen Science-Fiction, wie in den Romanen von Jules Verne, lassen sich im Bereich der Technik auch Bezüge auf vergangene Epochen entdecken.

Im Bereich der fantastischen Literatur und der damit verbundenen Produkte wie Spielfilme oder Spielmittel tauchen laufend neue Stilrichtungen auf, die es in Subgenres und deren Untergruppen einzugliedern gilt. Allerdings gibt es in diesem Sektor keine grundlegende Forschung, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die jeweiligen Trends und Entwicklungen allumfassend und zeitnah aufzuarbeiten. Somit bleiben der Begriff Fantastik und dessen vermeintliches Synonym Fantasy ein Schmelztiegel, in den man beliebig einfüllen und wieder herausnehmen kann.<sup>262</sup>

Eine Einschränkung für die weitere Anwendung des Begriffs im Verlauf der Arbeit muss daher vorgenommen werden. Mit Blick auf die Spielwelten der untersuchten Spielwarenhersteller scheinen die vorgestellten Definitionen auszureichen, um die Einflüsse der Fantastik auf die Produkte beschreiben zu können. Dies gilt besonders, da der Begriff der Fantasy innerhalb der Fantastik am weitesten gefächert und am unklarsten zu trennen ist und somit den größten Teil der fiktiven Weltentwürfe mit pseudo-historischem Hintergrund abdeckt.<sup>263</sup> Als kritisch auszulotende Grenze zwischen Fantasy und den anderen großen Subgenres soll das Phänomen Steam Punk dienen.

### **6.3 Kategorisierung der Spielmittel mit historischen Themen**

Auf der Suche nach einer Möglichkeit, einerseits mit Fantasy-Einflüssen in Spielwelten und Sets mit historischen Themen umzugehen und andererseits die historischen Elemente in Fantasy-Spielmitteln zu nutzen, erweisen sich einige Überlegungen zur

---

<sup>262</sup> Vgl. Isau: Fantasy, S. 2.

<sup>263</sup> Vgl. Pappe: P&P-Rollenspiel, S. 54.



kontrafaktischen Geschichte als äußerst hilfreich. Zwischen alternativer bzw. kontrafaktischer Geschichtsschreibung und Parallelgeschichten des Fantasy-Genres wird klar getrennt.<sup>264</sup> Dennoch kann aus dem Versuch der Abgrenzung und Differenzierung innerhalb des Gebiets der alternativen Geschichtsschreibung eine Idee für die Auswahl und Benennung von Kategorien gewonnen werden, um sie dann durch Modifikationen auf das oben beschriebene Problem bezüglich der fantastischen Elemente in den untersuchten Spielzeugen zu übertragen.

Herrmann Ritter stellt im Sammelband „Was wäre wenn, Alternativ- und Parallelgeschichte“ vier grundlegende Richtlinien für die Definition des Kontrafaktischen vor. Damit verbunden ist die Abgrenzung zum breitgefächerten Terminus der alternativen Geschichte. Eine Zusammenfassung der Definition lautet: „Bei der Beschreibung von kontrafaktischer Geschichte müssen nicht nur die Grundregeln der Naturwissenschaft eingehalten und Fakten für eine kontrafaktische Gegenrechnung zu Grunde gelegt werden, zusätzlich muss der Verfasser planen, einen kontrafaktischen Roman zu schreiben (und dies auch kenntlich machen), in dem die von ihm geschilderten Veränderungen nicht ohne Außenwirkung bleiben.“<sup>265</sup>

Da sich das Phänomen Fantasy im Wesentlichen über Literatur verbreitet und die daraus entstandenen Folgeprodukte wie dementsprechende Romanverfilmungen und Spielmittel ebenfalls auf den Textvorlagen fußen, erscheint es auch legitim, im Umgang mit eben diesen Fantasy-Merchandising-Produkten auf die oben zitierte Definition in Ansätzen zurückzugreifen.

Der folgende Versuch einer Kategorisierung bezieht sich also nicht wie im Vorangestellten auf die Abgrenzung zwischen alternativer und kontrafaktischer Geschichte auf Basis der dementsprechenden Literatur, sondern im weitesten Sinne auf die Differenzierung von Fantasy- und Nicht-Fantasy-Spielwelten und -Spielsets. Da Fantasy-Spielmittel und Spielmittel mit historischen Themen verwoben sind, dienen die Kategorien eher dazu, einen noch im Sinne der Arbeit „erträglichen“ Grad des Fantasy-

---

<sup>264</sup> Vgl. Salewski, Michael: Vorwort, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte, Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 7-13 hier S. 9.

<sup>265</sup> Ritter, Hermann: Kontrafaktische Geschichte, Unterhaltung versus Erkenntnis, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte, Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 13-43 hier S. 16.

Einflusses herauszukristallisieren.

Somit gilt ein Spielset einer Spielwelt als relevanter Untersuchungsgegenstand, wenn...:

1. ... „die uns bekannten naturwissenschaftlichen Grundregeln [...] eingehalten werden.“<sup>266</sup>

Im Sinne der betrachteten Fantasy-Einflüsse soll sich dieser Punkt nicht auf die Existenz nicht nachgewiesener oder fiktionaler Lebensformen oder Personen beziehen. Ausschlaggebend sind die physikalischen Gesetze, die in einigen spielweltinternen Handlungssträngen überschritten werden, ebenso wie das Verhältnis zwischen dem technologischen Entwicklungsstand der fiktionalen Szenerie und dem tatsächlichen Stand der vorbildhaften historischen Epoche.

2. ...das Spielmittel, sollte es auf Fantasy-Romanen, -Filmen oder -Serien basieren, einerseits den irrealen Charakter offensichtlich nach außen trägt, aber andererseits die erschaffene „Welt“ auf realen Mechanismen und Strukturen fußt.

3. ... bezüglich der dargestellten Epoche realistische Gemeinschafts- und Gesellschaftsstrukturen zu erkennen sind.

Gemeinschaft und Gesellschaft werden hier einerseits als soziologische Begriffe verstanden. Die Spielmittel sollen im Rahmen ihrer spielweltinternen Handlungsstränge Verweise auf Begriffe wie Herrschaft und Ordnung, aber auch auf soziales Handeln wie Bräuche und Sitten liefern. Für die eben genannten Begriffe ist die Darstellung von Glaube und Religion ebenfalls ein wichtiges Element. Neben den abstrakten Feldern der Soziologie soll sich zum anderen aber der Begriff Gesellschaft auch auf die Zusammensetzung der selbigen beziehen. Beispiele hierfür wären die Darstellungen von bäuerlichem Leben sowie Handel und Handwerk in den Spielsets der Spielwelten.

4. ... eine historische Epoche aufgegriffen wird.

Es stellt sich hier also die Frage, ob in den Spielsets realienkundlich belegbare Ausrüstungsgegenstände, Kleidung oder typische Architektur einer Epoche zu finden sind und/oder der Name des Spielsets Bezug auf real existierende bzw. historisch verbürgte Bauwerke, Adelstitel oder Personengruppen nimmt.

---

<sup>266</sup> Ritter: Kontrafaktische Geschichte, S. 15.

### **Zu Kategorie 1: Naturwissenschaftliche Grundgesetze**

Da sich im Bereich des Kontrafaktischen Handlungsabläufe mit realen und durch Quellen belegbaren Vorgängen und Situationen kreuzen, sind in die Richtlinien bezüglich des Fantasy-Grades nur die Punkte eingeflossen, die sich nicht auf Fakten oder auf Überlegungen zu Aktion und Reaktion innerhalb eines auf Fakten basierenden Geschichtsverlaufs beziehen. Die Einhaltung naturwissenschaftlicher oder zumindest physikalischer Grundgesetze scheint für beide, das Kontrafaktische sowie für das „gemäßigt“ Fantastische, gleichermaßen wichtig zu sein. Daneben soll in dieser Kategorie auch nach technischen Anachronismen gesucht werden. Diese sind nicht nur auffallend deplatziert und stören somit das Setting der Spielwelt aus ästhetischen Gesichtspunkten, schlimmstenfalls erzeugen die Anachronismen auch eine falsche Vorstellung bezüglich einer ganzen Epoche.

Die Toleranz gegenüber Fantasy-Gestalten, die in den Produktpaletten von LEGO und PLAYMOBIL im Laufe der Jahre aufgetaucht sind, kann dadurch begründet werden, dass sie der Sagen- und Mythenwelt entsprungen sind. Diese Mythen vermitteln „Vorstellungen und Normen, die in diversen sozialen Gefügen zum Tragen kommen. Sie konstruieren einen imaginären Raum, der eng mit der Alltagswelt verwoben ist, und zeigen ein breites Spektrum von Bewertung bestimmter Fähigkeiten, Ereignisse und Handlungen auf.“<sup>267</sup> Diese Mythen und Mythengestalten sind ihrerseits auf Grund der jeweiligen Überlieferung, aber auch auf Grund der in der Gesellschaft vorherrschenden Vorstellung, die sich durch Medien aller Art verbreitet hat, mit einer bestimmten Epoche verbunden. Somit zerstört das Vorhandensein mythischer oder magischer Wesen nicht zwingend den grundlegenden Charakter einer Epoche, sondern es wird sogar oft als wichtiger Teil von ihr verstanden. Durch die mediale Präsenz von Sagen- und Fantasiegestalten, die allzu oft im historischen Gewand daher kommen, sind diese auch schleichend in das Geschichts- und Realitätsverständnis der Gesellschaft eingewandert.<sup>268</sup>

Als Beispiel sollen die beiden Spielsets von LEGO „Fledermausritter“<sup>269</sup> und die „Große

---

<sup>267</sup> Mader, Elke: Anthropologie der Mythen, Wien 2008, S. 7.

<sup>268</sup> Vgl. Buck: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit, S. 147.

<sup>269</sup> Fledermausritter 2848, 1997, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/fledermausritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2018).

Königsburg“<sup>270</sup> dienen. Im Jahr 1997 zeigt das Set 2848 den namensgebenden Fledermausritter auf einem Fluggerät, das sich ohne Tragflächen und Antriebssystem in der Luft hält und fortbewegt. Nach dem ersten Kriterium wären hier die physikalischen Gesetze außer Kraft gesetzt und damit das Spielset nicht für eine weitere Untersuchung im Sinne der Arbeit vorgesehen.

Die zehn Jahre später produzierte Königsburg beinhaltet mit drei „Skelettkriegern“ und einem Drachen ganz klare Fantasy-Elemente, die wiederum der Sagenwelt zugeordnet werden können. Die Burg und deren Besatzung in Form gerüsteter Kämpfer und Ritter sind durchaus als mittelalterlich zu betrachten. Somit würde nach Kategorie 1 das Spielset als themenrelevant betrachtet werden.

Die Beispiele zeigen, dass anhand der Definitionen von Kategorie 1 nicht zwischen Low-Fantasy und High-Fantasy, sondern zwischen auf Sagen und Mythen basierter Fantasy und Genres wie Steam-Punk und Sciencefiction unterschieden wird.

## **Zu Kategorie 2: Merchandising-Produkte**

Im direkten Bezug zur ersten Kategorie steht die zweite Kategorie, denn auch hier ist der zentrale Punkt das Irreale. Im Gegensatz zu den Produktpaletten, die von den Spielwarenherstellern selbst platziert, benannt und dementsprechend entwickelt wurden, sind Merchandising-Produkte nicht den Ideen der firmeneigenen Designer entsprungen. Lediglich die Lizenz zur Produktion wird in diesem Segment übernommen. Bis auf wenige Fragen der Spielset-Zusammenstellung bleibt die gesamte Gestaltungshoheit der Spielwelt den Rechteinhabern vorbehalten. Dies bedeutet, dass das Produkt, Werbung und sämtliches Zusatzmaterial auf den Vorgaben der jeweiligen Roman- oder Filmvorlage fußen.

In den von LEGO übernommenen Lizenzen finden sich fast ausschließlich Roman- und Filmvorlagen aus dem Fantastik-Genre,<sup>271</sup> angefangen bei erfolgreicher Kinderliteratur wie „Harry-Potter“ bis hin zu Actionfilm-Legenden wie „Indiana Jones“. Durch die

---

<sup>270</sup> Große Königsburg 7049, 2007, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2018).

<sup>271</sup> Harry Potter, Indiana Jones, Der Hobbit, Der Herr der Ringe, Star Wars, Legends of Chima, Spongebob Schwammkopf, Avatar, Batman, Lone Ranger, Pirates of the Caribbean, Mickey Mouse, Prince of Persia, Spider Man, Die Simpsons, Teenage Mutant Ninja Turtles, Toy Story. Siehe 16.1.

Eingrenzung, die im Teil „Fantastik und Fantasy“ vorgenommen wurde, sind lediglich Produkte, die das Subgenre Fantasy bedienen, weiter zu berücksichtigen.

Ein zentraler Punkt der zweiten Kategorie ist, dass der Fantasy-Charakter und der Merchandising-Hintergrund der jeweiligen Produkte ausdrücklich kenntlich gemacht sein müssen. Grund für diesen Punkt ist die Gefahr, dass die Merchandising-Produkte die etablierten Spielwelten mit historischen Themen ersetzen könnten. Als Beispiel sei hier der Übergang zwischen der klassischen LEGO-„Piraten“-Spielwelt zu den lizenzierten Produkten der „Pirates of the Caribbean“-Linie erwähnt. Mit dem Stagnieren der Neuheiten der 1989 installierten „Piraten“-Serie ab dem Jahr 2010 entstand eine gewisse Lücke im Sortiment des Herstellers, die ein Jahr später durch die „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt geschlossen wurde. Ohne den Namen des als Vorlage dienenden Films, der an allen Spielsets der Spielwelt zu finden war, hätte eine optische Unterscheidung zu den späten Produkten der „Piraten“-Serie auf den ersten Blick nicht erfolgen können. So nah waren sich bereits die Gestaltung der Spielfiguren und Spielanlagen der originalen Spielwelt und der Merchandising-Spielwelt. Die Gefahr dabei besteht darin, dass sich bei nicht eindeutiger Kenntlichmachung des Fantasy-Charakters die vom Kunden als klassisch bzw. „historisch“ betrachtete Linie mit den Merchandising-Produkten vermischt. Eine klare Kommunikation zwischen Hersteller und Konsument über die Einordnung des Produkts und die Ideologien, die möglicherweise dahinter stehen könnten, ist deshalb von Nöten.

Da der PLAYMOBIL-Konzern keine Lizenzprodukte herstellt, kann als Beispiel nur ein Produkt aus dem Hause LEGO dienen. Diesbezüglich ist in allen Fällen der LEGO-Spielwelten der Titel der jeweiligen Vorlage angesprochen. Somit wäre der erste Aspekt der Kategorie erfüllt. Der zweite Teil greift die Vorgaben aus den anderen drei Kategorien auf. Somit unterliegt jedes untersuchte Fantasy-Merchandising-Produkt, wenn es als solches definiert und kenntlich gemacht wurde, denselben Anforderungen wie alle anderen als „historisch“ betrachteten Spielmittel. In diesem Fall rückt Kategorie 3 in den Fokus. Wie bereits angesprochen, spielen die transportierte Ideologie und die Beschaffenheit der konstruierten Fantasy-Welt eine wichtige Rolle, um die unter 3. genannten Gesellschaftsstrukturen abzubilden. Als Beispiel für eine zulässige Fantasiewelt im Sinne von Strukturen und der vom Autor eingeflochtenen Ansichten und Ideologien kann das Tolkien-Universum herangezogen werden.

Der Autor J.R.R. Tolkien war ein Sprach- und Literaturwissenschaftler, der nach dem Ersten Weltkrieg eine Stelle als Dozent in Leeds antrat und später als Koryphäe seines Fachs nach Oxford wechselte. In den folgenden Jahren beschäftigte er sich hauptsächlich mit Altanglistik und altnordischer Mythologie. Auf Basis seiner ausgewiesenen Kenntnisse entwickelte er eine Welt mit eigener Mythologie, Schöpfungsgeschichte und Götterwelt. In dieser fiktiven Welt erschuf er verschiedene Völker und ersann für diese eigene Sprachen.<sup>272</sup> Die Welt entspricht grundlegend der des frühen Mittelalters in Europa. Die gewollten engen Bezüge stellte Tolkien durch die Sprachen und Kulturen der einzelnen Völker dar. Die Reiter der Rohirrim „deren Sprache Tolkien aus dem Gotischen entwickelte, sind sowohl in ihrer Kleidung als auch in ihrer Lebensweise eng an ihre linguistischen Vorbilder angelehnt“<sup>273</sup> und können hierfür als Beispiel dienen.

Seit dem Erscheinen des Romans „Der Herr der Ringe“ in den 1950er Jahren wurde in die Werke Tolkiens viel hineininterpretiert. Manche Kritiker behaupten, seine Welt sei eine kindliche „heile Welt“, andere behaupten, seine Werke transportieren ein faschistoides Weltbild.<sup>274</sup> Tolkien selbst eröffnet in einem Brief an seinen Freund Murray: „Der Herr der Ringe ist natürlich von Grund auf ein religiöses und katholisches Werk; unbewusstermaßen zuerst, aber bewusst im Rückblick.“<sup>275</sup>

Die Intension des Autors war es, eine Fantasiewelt zu erschaffen, die in ihren Prinzipien auf dem christlichen Frühmittelalter basiert und ideologisch als religiöses Werk verstanden werden sollte. Somit erfüllen die LEGO-Produkte des „Herr der Ringe“- und „Hobbit“-Segments die Kriterien der zweiten Kategorie, vorausgesetzt in weiterer Prüfung werden auch die anderen Kategorien erfüllt.

---

<sup>272</sup> Vgl. Simek, Rudolf: *Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie*, München 2005, S. 14 ff.

<sup>273</sup> Mak, Stefan: *Mittelalter in Mittelerde. „Der Herr der Ringe“* (S. 211-225), in: Rohr, Christian (Hrsg.): *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig?. Mittelalterrezeption in der Populärkultur*, Wien 2011, S. 217.

<sup>274</sup> Vgl. Schwarz, Guido: *Jungfrauen im Nachthemd – Blonde Krieger aus dem Westen. Eine motivpsychologisch-kritische Analyse von J.R.R Tolkiens Mythologie und Weltbild*, Würzburg 2003, S. 7 ff.

<sup>275</sup> Tolkien, J.R.R.: Brief Nr. 142 vom 2. Dezember 1953 an Robert Murray, in: Wordpress.com, URL: [https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the\\_letters\\_of\\_j.r.r.tolkien.pdf](https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the_letters_of_j.r.r.tolkien.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Das Spielset „Die Schlacht um Helmsklamm“<sup>276</sup> aus der Themenwelt „Der Herr der Ringe“ zeigt eindeutig die Nähe des Romans sowie der daraus entstandenen Spielmittel zum christlichen Mittelalter. Reiter mit Schwertern und Rüstungen sowie Festungswerk mit Türmen und Zinnen entsprechen dem gängigen Erscheinungsbild vergleichbarer Spielsets der firmeneigenen Themen- oder Spielwelten von LEGO. In manchen Fällen ist sogar der Anteil an fantastischen Wesen oder technischen Anachronismen bei diversen auf fantastischen Vorlagen basierenden Spielsets geringer als bei vergleichbaren klassischen Produktlinien der letzten Jahre.

### **Zu Kategorie 3: Darstellung von Gesellschaft und Gemeinschaft**

Eine weiteres zu erfüllendes Kriterium ist die Darstellung von Gesellschaft innerhalb der Spielwelt und des einzelnen Spielsets. Kann man in den vorangegangenen Kategorien die jeweilige Bewertung in der Regel an einem einzelnen Spielset festmachen, so ist im Folgenden der Zusammenhang zwischen den einzelnen Produkten einer Themen- oder Spielwelt zu betrachten. Die Darstellung von Gesellschaft in all ihren Fassetten kann natürlich nicht ausreichend in einem Spielkarton geleistet werden, in dem eine oder zwei Figuren enthalten sind, auch wenn unter Umständen diverse grundlegende Begriffe der Soziologie selbst hier ersichtlich werden können.

Das PLAYMOBIL-Set „König und Königin“<sup>277</sup> zeigt immerhin einen Aspekt der soziologischen Grundbegrifflichkeiten, Macht und Herrschaft. Die idealisierte Darstellung des Königspaares weist darauf hin, dass die Spielmittel letztendlich immer im Design der vorherrschenden Vorstellung der heutigen Gesellschaft über eine Epoche gestaltet werden. Ebenso kann durch die Gestaltung der Spielsets eine Vorstellung der heutigen Gesellschaft über die Gesellschaft der jeweilig dargestellten Epoche erzeugt werden, ob dies nun vom Hersteller beabsichtigt ist oder nicht.

Die Frage, ob ein Spielset für sich oder im Kontext der jeweiligen Themenwelt eine solche Vorstellung über die Gesellschaft in vergangenen Epochen erzeugt oder nicht,

---

<sup>276</sup> Die Schlacht um Helmsklamm 9474, 2012, in: Brickset.com, URL: <http://brickset.com/sets/theme-Lord-of-the-Rings> (Zuletzt aufgerufen am 20.07.2018).

<sup>277</sup> König und Königin 6378, 2014, in: Playmobil.de. URL: [http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de\\_DE/Product-Show?pid=6378&showSpareParts=false&cgid=Ritter#cgid=Ritter&start=2](http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de_DE/Product-Show?pid=6378&showSpareParts=false&cgid=Ritter#cgid=Ritter&start=2) (Zuletzt aufgerufen am 21.07.2018).

soll der Kern dieser Richtlinie sein.

Gesellschaft ist innerhalb der Soziologie ein schwer zu fassender Begriff. Seit dem Werk „Gemeinschaft und Gesellschaft“ von Ferdinand Tönnies aus dem Jahr 1887 wird darüber gestritten, welcher dieser Begriffe zutreffender ist und ob die beiden Begriffe voneinander abzugrenzen oder als aufeinanderfolgende Entwicklungen zu sehen sind.<sup>278</sup>

„Gemeinschaft findet sich nach Tönnies im Familien- und Dorfleben sowie in der Religion und auch in der Kunst, Gesellschaft dagegen im rationalen Staat, in der politischen Öffentlichkeit, in Marktwirtschaft, Industrie sowie in der Wissenschaft.“<sup>279</sup>

Die in den Spielsets zu entdeckenden Strukturen fallen demnach unter beide Überbegriffe. Grundlegend sind für beide Begriffe das Zusammenwirken und Vereinigen von Menschen in unendlich vielfältiger Art und Weise. Fundamental für dieses ist die Kommunikation und Interaktion zwischen den jeweiligen Akteuren und deren gesellschaftliche Ordnung. Deshalb muss zunächst geprüft werden, ob dementsprechend verschiedene Individuen oder Gruppen in den Sets vorhanden sind, die in einer Beziehung zueinander stehen können.

Der Großteil der Spielsets von PLAYMOBIL und LEGO hat einen kämpferischen Grundtenor, deshalb sind Krieger, Soldaten und Ritter häufig anzutreffen. Bezüglich des Letztgenannten lässt sich bereits wie im vorangegangenen Beispiel des Königspaars ein Bezug zu allen anderen eventuell enthaltenen Figuren herstellen. Der Adel als Gruppe repräsentiert die Herrschaftsform der Monarchie. Somit kann schon eine Unterscheidung zwischen den Machtverhältnissen in den jeweiligen Spielwelten erkannt werden. Der Adel, allen voran der König, übt Macht aus, das heißt, er nutzt die „Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht.“<sup>280</sup> Im gleichen Zug lässt sich daraus auch ein ständisches Gefüge mit der jeweiligen „Verfügungsgewalt über Güter oder Leistungsqualifikationen und aus der gegebenen Art ihrer Verwertbarkeit für die Erzielung von Einkommen oder Einkünften innerhalb einer gegebenen

---

<sup>278</sup> Vgl. Opielka, Michael: Gemeinschaft in Gesellschaft. Soziologie nach Hegel und Parsons, Wiesbaden (2. Auflage) 2006, S. 22.

<sup>279</sup> Weiß, Johannes: Vorlesung. Grundbegriffe der Soziologie [2006] in: Uni-kassel.de, URL: <http://www.uni-kassel.de/~jweiss/LeitfadenGrundbegriffe.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 19.07.2014).

<sup>280</sup> Weber, Max: Wirtschaft und Gesellschaft, Tübingen 1976, S. 28.



Wirtschaftsordnung“<sup>281</sup> folgern. Ebenfalls damit verbunden sind Aspekte der Legitimität und Typen der ausgeübten Herrschaft, die sich im Kontext vorindustrieller Epochen hauptsächlich auf Tradition und Charisma berufen. Somit überschneiden sich Charakteristika von Gesellschaft und Gemeinschaft, denn die Frage nach Legitimität ist eng verknüpft mit Begriffen wie Brauchtum, Sitten und Religiosität. Auch Verweise darauf lassen sich durchaus in Spielsets in Gestalt von Priestern oder Zauberern<sup>282</sup> finden.

Da, wie oben gezeigt, das Feld der soziologischen Begriffe „Gesellschaft und Gemeinschaft“ im Rahmen dieser Arbeit nur beispielhaft aufgegriffen werden kann, muss auch eine grundsätzliche Zusammensetzung der in einer Gemeinschaft oder Gesellschaft agierenden Individuen oder Gruppen untersucht werden. Da beides, der theoretische wie der strukturelle Untersuchungsansatz, weite Felder sind, soll nun an Beispielen erläutert werden, wann die Kategorie als erfüllt anzusehen ist.

Im Beispiel des PLAYMOBIL-Sets „Räuberbande“<sup>283</sup> aus dem Jahr 1994 kann man eine Fülle verschiedenster Aspekte der Begriffe Gesellschaft und Gemeinschaft erkennen. Im Vordergrund des für die Verpackung inszenierten Bildes ist ein gerüsteter Reiter zu erkennen. Aus dem Titel „Räuberbande“ wird nicht eindeutig klar, ob dieser ein Ritter, also Vertreter des Adels und somit Teil des Herrschaftssystems, ist. Dies könnte aber so interpretiert werden. Die zweite Figur im Vordergrund ist eindeutig ein Vertreter einer Religionsgemeinschaft in Form eines Mönches. Hier kann Bezug auf soziologische Begriffe wie Religion, aber auch Brauchtum und Sitten genommen werden. Im Hintergrund sind mehrere Personen zu sehen, die in ein dörfliches Milieu einzugliedern sind. Musikinstrumente sowie weitere Utensilien, die auf ein Fest hinweisen, sind zu erkennen. Dies kann wiederum als Beweis für ein gemeinschaftliches Leben gesehen werden. Etwas abseits der Feiernden ist ein Jäger zu erkennen, der als Vertreter von zivilen Berufsgruppen betrachtet werden kann. Auf geringem Raum wird hier ein

---

<sup>281</sup> Weiß: Vorlesung. Grundbegriffe der Soziologie, S. 22.

<sup>282</sup> Aus soziologischer Sicht sind Priester und Zauberer nicht klar voneinander zu trennen. Beide sind Funktionäre eines übergeordneten Kultes und schließen magisches Handeln ein. Dies trifft auch auf das Priestertum der großen Religionsgemeinschaften zu. Vgl. Weber: Wirtschaft und Gesellschaft, S. 259.

<sup>283</sup> Räuberbande 3627, 1994, in: Playmobil.de, URL:  
[http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de\\_DE/Product-Show?pid=3627-A&showSpareParts=false&cgid=1994#cgid=1994&start=46](http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de_DE/Product-Show?pid=3627-A&showSpareParts=false&cgid=1994#cgid=1994&start=46) (Zuletzt aufgerufen am 20.07.2017).

lebendiges, ziviles, dörfliches Leben angedeutet, das sich in den „Ritter“-Sets der 1990er Jahre von PLAYMOBIL fortsetzt.

Als Kontrast dazu dient das LEGO-Set „Desert Expedition“<sup>284</sup>. Hier kann anhand der gezeigten Fahrzeuge und der angedeuteten Kleidung auf einen historischen Kontext geschlossen werden, aber keines der im Set enthaltenen Elemente lässt eine komplexe soziale Welt vermuten, in die diese eingebunden sind. Weder Herrschaftsverhältnisse noch Aspekte der Begriffe Gemeinschaft oder Gesellschaft lassen sich erkennen. Die Figuren sind im Großteil der Produkte dieser Themenwelt dieselben und stehen, außer in der Unterscheidung zwischen Gut und Böse, in keinem Verhältnis zu einander. In der gesamten Themenwelt „Adventures“ von LEGO stehen die Sets für sich alleine und nehmen nur wenig Bezug auf andere Produkte der Linie.

Sinn der Kategorie ist es nicht, jedes Set einer Themenwelt in jedem Detail und unter Berücksichtigung jeder Begrifflichkeit der soziologischen Theorien zu betrachten. Die oben angedeutete grobe Einschätzung sollte aber auf wissenschaftlichen Grundlagen und Überlegungen fußen, die im Einzelfall eine genauere theoretische Untersuchung ermöglichen. Grundsätzlich soll auf den ersten Blick erkannt werden, dass das Spielset sowie die damit zusammenhängende Spielwelt über sich hinaus weist und eine komplexe Welt dahinter vermuten lässt, damit eine Spielsituation entstehen kann, die verschiedenste gesellschaftliche Merkmale einer Epoche aufgreifen kann.

#### **Zu Kategorie 4: Darstellung einer Epoche**

Das offensichtlichste Kriterium für ein Spielmittel mit historischen Themen ist natürlich die Namensgebung und Gestaltung des Produkts. Die Titel der Themenwelten und die Namen der einzelnen zugehörigen Sets stellen die ersten Anhaltspunkte für die Bewertung dar. Die aktuellen Themenwelten von LEGO und PLAYMOBIL tragen für den internationalen und somit auch deutschen Markt englische Bezeichnungen. Hier werden häufig Epochen beschreibende Personengruppen und Bauwerke aufgegriffen. Bei PLAYMOBIL sind Rubriken wie „Knights“ und „Pirates“ zu finden. Bei LEGO existiert momentan nur eine firmeneigene „historische“ Produktlinie mit dem Namen

---

<sup>284</sup> Desert Expedition 2897, 1998, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/File:2879\\_Desert\\_Expedition.jpg](http://lego.wikia.com/wiki/File:2879_Desert_Expedition.jpg) (Zuletzt aufgerufen am 21.07.2018).

„Castle“.<sup>285</sup> Daneben existiert mit der PLAYMOBIL-Themenwelt „Western“ eine Rubrik, die eine Epoche anhand eines Filmgenres beschreibt. Ebenso ist hier bei einer Spielset-Gruppe die Betitelung „History“ zu finden, die antike und steinzeitliche Szenarien darstellt.

Im Allgemeinen scheint PLAYMOBIL wesentlich später dazu übergegangen zu sein, die einzelnen Sets in Themenwelten zu sortieren. Im Produktarchiv lassen sich zumindest für die älteren Spielmittel keine Übergruppen finden, die eine Einordnung ermöglichen. Deshalb ist es wichtig, sich auch die Titel der einzelnen Sets anzusehen. Auch hier werden häufig Personengruppen wie Könige, Piraten, Ritter und Cowboys als Titel oder Titelbestandteil benutzt. Gleichzeitig werden ethnische Begriffe wie Römer oder Ägypter als Prädikat verwendet, um auf einen damit verbundenen Zeitabschnitt zu verweisen. Ebenso beliebt sind Bauwerk- oder andere Objektbezeichnungen, die auf einen historischen Zeitraum verweisen. Beispiele hierfür sind sich in den letzten Jahrzehnten stets wiederholende Bezeichnungen wie „Ritterburg“ oder „Piratenschiff“.

Ein Blick auf die jeweilige Verpackung oder die Inszenierung des Spielsets für Kataloge und Internetauftritte lässt erste Anhaltspunkte für einen historischen Bezug entdecken. Allerdings stehen nicht die Inszenierung im Zentrum dieser Kategorie, sondern die dargestellten Objekte. Die im Set enthaltenen Figuren können nach Aufdrucken untersucht werden, die mögliche Verweise auf historische Epochen beinhalten. Uniformen, Rüstungen und andere eindeutige Kleidungsstücke werden in den neueren Produkten der beiden Herstellerfirmen auf die Figuren aufgetragen, um eine detailreiche Darstellung zu ermöglichen und deren spezifische Rollen und Funktionen in der Spielwelt eindeutiger zu definieren. Zum selben Zweck sind verschiedene Zubehörteile für die Spielfiguren vorgesehen. Typische Kopfbedeckungen sowie Ausrüstungsgegenstände wie Rüstungen, Werkzeuge und Waffen verweisen auf die jeweilige Epoche und können zudem weitere rollenspezifische Merkmale der Figur bestimmen.

Daneben zeigt auch das Design der Bauwerke und Gerätschaften in den Sets den historischen Bezug. Beliebte sind in den Mittelalter-Rubriken beider Hersteller

---

<sup>285</sup> Siehe Aktuelle Produktpalette auf der offiziellen Internetseite des Herstellers LEGO, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/products> (Zuletzt aufgerufen am 20.07.2018).

Mauerelemente und Belagerungswaffen. In den „Piraten“-Sets werden gerne maritime Attribute eingebracht. So sind auch in den kleinsten Sets Ruderboote oder Flöße zu finden. Verweisen somit Titel und Design auf einen vergangenen Zeitraum, ist das Produkt als Untersuchungsgegenstand zulässig.

Das Beispiel „Vampir Schloss“<sup>286</sup> bezieht sich auf die Und-Oder-Bedingung in dieser Kategorie. Vorgegeben ist, dass nur Spielmittel als Untersuchungsgegenstand gelten, bei denen Ausrüstungsgegenstände, Kleidung oder typische Architektur einer bestimmten Epoche zu finden sind und/oder der Name des Spielsets Bezug auf real existierende bzw. historisch verbürgte Bauwerke, Adelstitel oder Personengruppen nimmt. Die Themenwelt ist zwar bereits wegen ihres Titels ausgeschieden, hier kann aber gezeigt werden, wie im Einzelfall vorgegangen wird. Beim Set „Vampir Schloss“ aus der „Monsterjäger“-Rubrik nimmt ein Teil des Titels zwar Bezug auf das Schloss, was als historisches Bauwerk zu betrachten ist, aber im ersten Abschnitt wird mit der Figur des Vampirs keine reale Person bzw. Personengruppe angesprochen. Die bedruckten Figuren zeigen keine Details, die auf Kleidung einer vergangenen Epoche schließen lassen. Zubehörteile wie Schwerter und Pistolen könnten wiederum als Verweis auf eine historische Epoche verstanden werden, doch eine klare Zuordnung ist nicht möglich. Das Schloss zeigt architektonische Merkmale, die als mittelalterlich oder frühneuzeitlich zu bezeichnen sind. Das Fahrzeug neben dem Schloss macht allerdings eine zeitliche Einordnung der Kulisse wieder zunichte.

Würde man den Titel, mit Verweis auf die Toleranz gegenüber dem Fantastischen in Kategorie 1 zulassen, würde das Spielset durch den unklaren historischen Bezug in der Darstellung der Figuren und Bauwerke dennoch nicht für eine weitere Verwendung geeignet sein.

Die Untersuchung der Themenwelten der beiden Spielwarenhersteller LEGO und PLAYMOBIL lässt durch dieses Kriterium einen Großteil der Produkte im Sinne der Arbeit für eine weitere Betrachtung herausfallen. Dennoch lässt die Ausrichtung auf stereotypische Namensgebung und Darstellung genügend Raum, um eine ausreichende Menge an Objekten für die weitere Untersuchung zur Verfügung zu haben.

---

<sup>286</sup> Vampir Schloss 9468, 2012, in: Brickset.com, URL: <http://brickset.com/sets/theme-Monster-Fighters> (Zuletzt aufgerufen am 20.07.2019).

## 7 Auswertung der Produkte beider Hersteller

Nachdem in den vorangegangenen Punkten die vier Kategorien anhand von einzelnen Spielsets beschrieben wurden, soll im Folgenden eine Gesamtschau der Produktpalette der beiden Hersteller LEGO und PLAYMOBIL unternommen werden. Dazu ist es notwendig, ein möglichst vollständiges Bild über alle 14.954 Einzelsets und 154 Spielwelten zu haben, die seit Beginn der Produktion von Spielmitteln mit historischen Themen der beiden Hersteller bis 2016 entstanden sind.

Zunächst soll darauf eingegangen werden, was im engeren Sinne mit Spielwelt gemeint ist. Bisher wurden die Begriffe Themenwelt und Spielwelt quasi als Synonyme betrachtet. Daran soll sich auch nichts ändern. Die Frage, wie Produktlinien mit einer in sich geschlossenen Spiel- oder Themenwelt von Produktlinien ohne einen erkennbaren thematischen Zusammenhang zu trennen sind, muss aber noch beantwortet werden. In dieser Arbeit soll eine Unterscheidung zwischen den Begriffen Spielwelt und Produktgruppe bzw. Produktlinie aufgrund der folgenden Überlegungen stattfinden.

Eine Spielwelt besteht aus mehreren Sets, die durch Namensgebung und häufig auch Produktnummern miteinander verbunden sind. Daneben gleichen sich die Sets der jeweiligen Spielwelt optisch durch das Design der Verpackungen und der Spielzeugelemente wie Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke. Dieses Design besitzt einen räumlichen und zeitlichen Rahmen. So können Spielwelten gegenwärtiges Stadtleben in Europa oder aber auch Aspekte eines asiatisch anmutenden Mittelalters zeigen.

Eine Spielwelt zeichnet sich außerdem dadurch aus, dass sie über eine spielweltinterne Handlung verfügt, die auch immer die oben beschriebenen Rahmenbedingungen aufgreift. Diese Handlung wird meist durch Produkttitel, Katalogbeschreibungen und mediale Begleitmaterialien wie Hörbücher, Computerspiele, Comics, Fernsehserien und Filme beschrieben. Häufig beschränkt sich die Handlung auf einen Konflikt zwischen zwei oder mehreren in der Spielwelt vorhandenen Fraktionen. Diese Konfliktsituationen können an den Spielsetinhalten festgemacht werden. So zeigen viele Packungen aus Spielwelten mit historischen Themen Belagerungsgeräte und Festungsanlagen, die automatisch erahnen lassen, wie und was mit den einzelnen Spielzeugen gespielt werden „soll“. Dioramen in Katalogen unterstützen diese Spielhandlung durch die bildliche Inszenierung der Kämpfe mit den einzelnen Produkten. Komplexere Inhalte der

spielweltinternen Handlungen werden meist durch Hörbücher, Computerspiele, Serien und Filme vermittelt. Hier finden auch Charakterisierungen der Fraktionen und einzelner Spielfiguren statt. So lassen sich vor allem bei den jüngeren Spielwelten eng umrissene Spielfiguren-Charaktere erkennen, die aufgrund verschiedenster Motivationen klar definierte Ziele in einer in Zeit und Raum festgelegten Welt zu erreichen versuchen.<sup>287</sup>

Produkte, die durch Produktnummern oder Produktnamen unter einem Namen geführt werden, aber keine thematische Verbindung, keinen zeitlichen und örtlichen Rahmen und keine spielweltinterne Handlung besitzen, sollen in dieser Arbeit als „Produktgruppen“ bezeichnet werden.

Im Fall von LEGO beginnt die Untersuchung der relevanten Spiel- oder Themenwelten und Produktgruppen im Jahr 1978, obwohl die Firma bereits seit 1950 die bunten Bauklötze herstellt. Der Grund dafür ist, dass in diesem Jahr mit dem Set 375 mit dem deutschen Titel „Ritterburg“ das erste Set mit historischen Themen auf den Markt gebracht wurde. Zum Zeitpunkt der Sammlung der Einzelposten im Rahmen dieser Arbeit waren Neuheiten des Herstellers bis in das Jahr 2016 zu finden. Somit erstreckt sich der Zeitraum der Untersuchung für die Produkte von LEGO von 1978 bis 2016. Der fränkische Hersteller Geobra-Brandstätter produzierte seit Beginn der Produktion der Kunststoff-Figuren im Jahr 1974 auch PLAYMOBIL-Sets mit historischen Inhalten. Aufgrund der Quellenlage war es ebenfalls möglich, die Neuheiten bis in das Jahr 2016 zu erfassen. Somit kann eine diachrone Schau auf die Produktpalette von PLAYMOBIL von 1974 bis 2016 vorgenommen werden.

Da beide Firmen auf wiederholte Anfragen bezüglich eines Einblicks in deren Produktarchiv entweder nicht reagierten oder erklärten, dass ein umfassendes Produktarchiv, auch firmenintern, nicht existiere, musste eine Gesamtschau der Produkte auf Grundlage frei zugänglicher Archive und anderer Quellen erstellt werden.

Im Falle von PLAYMOBIL ergab sich die Möglichkeit, auf das offizielle Produktarchiv<sup>288</sup> auf der firmeneigenen Internetplattform zurückzugreifen. Hier stellte sich aber heraus, dass die Produkte nur bis in das Jahr 2010 erfasst wurden. Außerdem

---

<sup>287</sup> Siehe offizielle Internetseite des Herstellers LEGO, in: Lego.com URL: <https://www.lego.com/de-de/themes/elves> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>288</sup> PLAYMOBIL-Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

ergaben sich im Abgleich mit dem im Jahr 2009 in dritter Edition erschienenen „PLAYMOBIL Collector“-Buches<sup>289</sup> einige Unstimmigkeiten bezüglich der Produktnummerierung. Neben diesem Umstand sind in der Zusammenstellung des Buches leider keine Produktnamen zu finden. Für die Sammlung der Neuerscheinungen der Jahre nach 2009 bzw. 2010 konnte nur auf wenige Spielwarenkataloge von PLAYMOBIL zurückgegriffen werden. Nach Ende der Recherche zur Produktpalette von PLAYMOBIL im Jahr 2016 wurde das Archiv auf der Internetseite des Herstellers überarbeitet und neugestaltet. Trotz der Überarbeitung des Produktarchives ergaben sich nur wenige neue Möglichkeiten, ein vollständigeres Bild über die Gesamtheit der produzierten Spielsets zu erlangen, da lediglich die Neuheiten des Jahres 2011 hinzugefügt wurden. Somit kann kein Anspruch auf Vollständigkeit für die Untersuchung der Produktpalette von PLAYMOBIL in dieser Arbeit erhoben werden.

Der dänische Spielwarenhersteller LEGO weist kein freizugängliches Produktarchiv auf seiner offiziellen Webseite aus. Deshalb bestand hier die einzige Möglichkeit zur Produktrecherche darin, die inoffiziellen Fanseiten zum Thema LEGO zu besuchen, um einen Überblick über das Angebot des Herstellers zu erlangen. Als besonders wertvoll diesbezüglich erwies sich die Seite „Brickset“<sup>290</sup>. Bei einem der leider nur kurzen Telefonate mit der Pressestelle von LEGO-Deutschland wurde mir bestätigt, dass auf dieser Seite die Produkte wohl nahezu vollständig erfasst sind. Im Abgleich mit einer anderen themenorientierten Fanseite namens „Rittersets“<sup>291</sup> und den zugänglichen Spielwarenkatalogen konnte so ein annähernd vollständiges Bild, zumindest der Spielwelten mit historischen Themen, entworfen werden. Dennoch kann auch im Falle der Gesamtschau der LEGO-Produktpalette keine Vollständigkeit garantiert werden.

Zur Auswertung der Produkte der beiden Hersteller wurden zunächst Produktionsjahr, -nummer und -name erfasst. Danach erfolgte die Kategorisierung anhand der oben beschriebenen vier Kategorien. Als wichtigstes Merkmal zur Unterscheidung zwischen Spielmitteln ohne historische Themen und den untersuchungswürdigen Spielzeugen mit historischen Themen wurde in letzter Instanz die vierte Kategorie zugrunde gelegt. Hier

---

<sup>289</sup> Hennel: PLAYMOBIL Collector.

<sup>290</sup> Siehe Fanseite Brickset, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>291</sup> Vgl. Castle, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2018).

entschied sich anhand von Titel der Sets und Zugehörigkeit zu einer Spielwelt, in Berücksichtigung der dargestellten Inhalte, ob historische Themen angesprochen werden oder nicht. Dies trifft natürlich nur bedingt auf die Spielsets zu, welche auf Grundlage einer lizenzierten Merchandising-Spielwelt entworfen wurden. Hier steht, wie bereits beschrieben, der Charakter einer fiktiven Welt, welche auf Mechanismen einer als real zu betrachtenden, „historischen“ Welt beruht, im Vordergrund.

Die Produkte beider Hersteller wurden im Anschluss bezüglich der Ausrichtung auf ein bestimmtes Geschlecht untersucht, um zu ermitteln, ob der Aspekt des Gendermarketings auch auf die Spielwelten mit historischen Themen Einfluss genommen hatte. Dies soll zur Klärung beitragen, ob bei einer vermeintlichen Notwendigkeit einer verstärkten Hinwendung zu weiblichen Konsumenten die „historischen“ Spielwelten aus Sicht der Hersteller als typisches Spielzeug für Jungen konzipiert wurden und werden.

Außerdem wurde anhand der dargestellten Spielelemente eine Unterscheidung getroffen, ob die Spielsets mehr ziviles, also gesellschaftliches und gemeinschaftliches, Leben in der Darstellung von Berufsgruppen oder Religiosität zeigen oder hauptsächlich kriegerische Auseinandersetzung thematisieren. Ein offensichtlicher Unterscheidungsfaktor in dieser Frage ist sicherlich das Vorhandensein oder nicht Vorhandensein einer Waffe. Diesbezüglich wurde aber unterschieden, ob die Waffe im Kontext der Darstellung auf Verpackung und Werbematerial vom spielenden Konsumenten im Sinne der spielweltinternen Handlung zu „Kriegszwecken“ verwendet werden „soll“ oder nicht. In einigen Spielsets von LEGO und PLAYMOBIL werden Waffen gezeigt, die den Anschein erwecken, eher einem zivilen Berufszweck oder zur Verteidigung zu dienen. Der Jägersmann und die Waldbewohner in den mittelalterlichen Spielwelten benötigen ihre Bögen wohl hauptsächlich zur Jagd und nicht zum Einsatz im Kampf gegen die anderen Figuren ihrer Spielwelt.<sup>292</sup> Die „friedlichen“ Farmer, Siedler und Cowboys der „Western“-Spielwelten führen vor allem Langwaffen mit sich, die ebenfalls primär oder ausschließlich zur Jagd und Selbstverteidigung in einer

---

<sup>292</sup> Siehe LEGO-Set 6054 „Baumhöhle“ aus dem Jahr 1988, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Castle/subtheme-Forestmen> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019); Siehe PLAYMOBIL-Set 3627 „Räubergelage“ aus dem Jahr 1994, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/raeubergelage/3627-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).



feindlichen Umgebung eingesetzt werden als für kriegerische Handlungen. Dies gilt auch für viele Sets, in denen nordamerikanische Ureinwohner zu sehen sind.<sup>293</sup> Außerdem finden sich in vielen Spielsets Figuren, welche sich, aus meiner Sicht, durch das Tragen von Waffen definieren, aber nicht den Anschein erwecken, besonders kriegerisch zu sein. Ein Cowboy trägt in der PLAYMOBIL-„Western“-Welt natürlich auch seinen Revolver als Erkennungsmerkmal im Saloon.<sup>294</sup>

Andersherum können auch kriegerische Handlungen von zivilen Elementen überlagert werden. In der LEGO-„Castle“-Spielwelt sieht man im Set „Überfall auf das Mühlendorf“<sup>295</sup> einige Kämpfer, die ein Dorf plündern. Trotz des gewalttätigen Tenors der auf der Verpackung zu sehenden Szenerie sind die meisten Elemente dem friedlichen bäuerlichen Leben nachempfunden, aber die Handlung, die nahegelegt wird, ist „kriegerisch“.

Letztendlich wurden in den folgenden Untersuchungen rein subjektive Grenzen zwischen kriegerischen und zivilen Sets dort gezogen, wo mehrheitlich eindeutige kriegerische Handlungen oder militärische Attribute und Inhalte zu erkennen waren. Das heißt, ein Spielset, in dem nur bewaffnete Protagonisten wie Ritter oder Soldaten zu sehen sind und das keinen Hinweis auf ein friedliches gesellschaftliches Leben enthält, gilt als eindeutig kriegerisch. Diese, vielleicht von manchen als zu großzügige empfundene, Differenzierung zwischen Spielzeugen mit kriegerischen oder zivilen, gesellschaftlichen Inhalten soll ein Beispiel dafür abgeben, welche Bilder der „Geschichte“ den Spielern von den Herstellern präsentiert werden.

Danach wurde überprüft, ob sich in den Spielsets Fantasy-Elemente befinden oder nicht. Hier wurde nicht nur nach Produkttiteln gesucht, welche eindeutig das Fantastische im Namen tragen, sondern es wurden auch Sets herausgegriffen, welche nur kleinste fantastische Elemente diesbezüglich beinhalten.

Beide Hersteller produzieren Produkte, die ähnliche Spielformen ermöglichen und über

---

<sup>293</sup> Siehe LEGO-Set 2846 „Indian Kayak“ aus dem Jahr 1997, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Western> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019);

Siehe PLAYMOBIL-Set 4130-A „Western Superset“ aus dem Jahr 2006, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/superset-western/4130-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>294</sup> Siehe PLAYMOBIL-Set 3461-A „Saloon“ aus dem Jahr 1983, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/saloon/3461-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>295</sup> Siehe LEGO-Set „Überfall auf das Mühlendorf“ 7189 aus dem Jahr 2011, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Castle/year-2011> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

einen vergleichbaren Aufbau ihrer Spielsets verfügen. Ebenso wenden sich LEGO- und PLAYMOBIL-Spielzeuge an ähnliche Zielgruppen. In einigen firmenpolitischen Entscheidungen, wie zum Beispiel der Kooperation mit anderen Firmen zu Werbezwecken, unterscheiden sie sich aber dennoch. Deshalb wurde bei beiden Herstellern als Modifikation ein zusätzliches Untersuchungskriterium eingefügt, um diesen Umstand zu berücksichtigen. Auf diese Kriterien soll aber erst in den detaillierten Auswertungsbeschreibungen zu beiden Herstellern eingegangen werden.

## **7.1 Qualitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von LEGO**

Im Falle des dänischen Herstellers stellte sich schon zu Beginn der Untersuchung ein Problem bezüglich der großen Anzahl von Einzelposten der Produktpalette heraus. Ursprünglich sollten bei beiden Herstellern möglichst alle Artikel erfasst, kategorisiert und hinsichtlich der im vorangegangenen Punkt beschriebenen Aspekte untersucht werden. Doch, wie auf der Seite „Brickset“ ersichtlich wurde, konnte dies wegen der dort aufgeführten 12.151<sup>296</sup> Neuheiten, welche im untersuchten Zeitraum zwischen 1978 bis 2016 erschienen waren, im Rahmen dieser Arbeit in ihrer Gesamtheit nicht geschehen. Deshalb wurde hier nicht das präferierte Verfahren angewendet, von den einzelnen bewerteten Spielsets auf die Zulässigkeit im Sinne der vier Kategorien einer Spielwelt zu schließen, sondern es wurden ausgehend von einer im Vorfeld vorgenommenen Bewertung der Spielwelt die Spielsets dieser relevanten Spielwelten untersucht. Das bedeutet, dass zunächst die auf der Internetseite „Brickset“ aufgeführten 122 Spielwelten und Produktgruppen des entsprechenden Zeitraums auf deren Bezug auf historische Darstellungen untersucht wurden.

Für die im Anhang 16.1 ersichtliche Aufstellung und Einteilung der Spielwelten wurde die Namensgebung der Spielwelten und Produktgruppen von der englischsprachigen Plattform „Brickset“ im Abgleich mit den Informationen aus Spielwarenkatalogen<sup>297</sup> und

---

<sup>296</sup> Siehe dazu Anhang 16.1 LEGO-Spielwelten.

<sup>297</sup> Kataloge entnommen von den Fanseiten Brickset und Worldbricks, URL: <https://brickset.com/library/catalogues>; und URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2010/lego-katalog-2010.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

der offiziellen Internetseite von LEGO<sup>298</sup> in englischer Sprache übernommen. Neben den klassischen LEGO-Sets, welche eine Spielwelt oder Produktgruppe ergeben, wurden in der Zusammenstellung auch Begleitprodukte wie Hörspiele, Videospiele und Filme in Augenschein genommen.

Die Altersangaben des Herstellers bezüglich der Produkte richten sich hauptsächlich nach dem Schwierigkeitsgrad der Bausätze. Somit gibt es innerhalb der Spielwelten und Produktgruppen keine einheitliche Altersangabe für alle Einzelsets. In den Anmerkungen zu den Spielwelten und Produktgruppen soll daher nur ein grober Überblick über die durchschnittliche Altersangabe gemacht werden.

Die Aufstellung der Produktlinien des Herstellers LEGO (Anhang 16.1) ergibt folgendes Bild:

Es lassen sich in den 122 Produktlinien 42 Produktgruppen und 80 Spielwelten feststellen. Von den 80 Spielwelten wurden zwölf Spielwelten identifiziert, welche in irgendeiner Form einen historischen Bezug aufweisen.

Nach der groben Übersicht der Spielwelten und Produktgruppen von LEGO sollen nun anhand der bereits vorgestellten vier Kategorien für eine weitere Untersuchung aus diesen zwölf Spielwelten diejenigen Spielwelten herausgefiltert werden, die sich mit einem historischen Thema befassen.

Diese Untersuchung bezieht auch die Veränderungen und Kontinuitäten über die Produktionsjahre mit ein. Deshalb werden hier auch die Neu- und Umgestaltungen der ausgewählten Spielwelten mit historischen Themen beschrieben. Im Allgemeinen soll dies mittels zweier Fragen geschehen.

Die erste Frage beschäftigt sich damit, was in den Spielelementen gezeigt wird. Maßgebend soll dafür die vierte Kategorie sein, welche nach dem Bezug zu einer historischen Epoche fragt, um eine Vorauswahl treffen zu können. Im Zuge dieser Betrachtung sollen die ausgesuchten Spielwelten bezüglich der thematischen und optischen Gestaltung sowie deren Umgestaltungen und grundlegenden Veränderungen beschrieben werden. Daneben muss innerhalb dieser Frage auch die zweite Kategorie

---

<sup>298</sup> Siehe Produktangebot, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/products> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

herangezogen werden, um festzustellen, ob es sich bei der jeweiligen Spielwelt um eine firmeneigene Spielwelt mit historischen Themen oder um eine Merchandising-Spielwelt mit Fantasy-Thematik handelt. Auch wird im Sinne der ersten Kategorie untersucht, ob sich dabei technische Anachronismen und Brüche in der epochentypischen Darstellung finden.

Die zweite Frage nach dem „Wie“ befasst sich hauptsächlich mit der Inszenierung und den Erzählstrukturen der spielweltinternen Handlung der gezeigten Spielwelten mit historischen Themen. Dieser Vorgang betrifft zunächst die dritte oben beschriebene Kategorie. Dabei soll betrachtet werden, welche gemeinschaftlichen und gesellschaftlichen Aspekte in den Spielwelten und Spielzeugen auftauchen. In Bezug auf die Inszenierung der gesellschaftlichen Verhältnisse soll besonderes danach gefragt werden, ob die Spielsets der Spielwelten mehr ziviles, gesellschaftliches Leben oder kriegerischen Konflikt zeigen. Damit einher geht auch die Betrachtung der Darstellung von weiblichen Protagonisten in den Spielwelten und deren Einbindung in die Handlungsstränge.

Daneben wird nach historischen Ereignissen, Bauwerken, Fahrzeugen und Personen gefragt, die vom Hersteller als wichtiger Teil der dargestellten Epoche betrachtet wurden und so die Inszenierung der Spielwelten bestimmten.

Zusätzlich wird ein Blick auf mögliche Fantasy-Einflüsse auf die Spielwelten mit historischen Themen geworfen. Im Umkehrschluss sollen die ausgewiesenen Merchandising-Spielwelten, die historische Themen aufgreifen, darauf untersucht werden, ob diese Anlehnungen an die Geschichte lediglich als Kulisse für die spielweltinterne Handlung dienen oder ob Gesellschaftsstrukturen der aufgegriffenen Epoche als maßgeblicher Bestandteil der Inszenierung auszumachen sind. Für diese Untersuchung ist im Fall der Merchandising-Spielwelten ein Blick auf die medialen Vorbilder der Produkte von LEGO von Nöten.

Die Produkte des dänischen Herstellers LEGO weisen zwei Besonderheiten auf, welche in der folgenden Auswertung auch bearbeitet werden sollen. Die Tatsache, dass die Firma LEGO schon sehr früh auf den internationalen Märkten vertreten war, hat dazu beigetragen, dass einige Spielsets verschiedener Spielwelten nur in ausgewählten Ländern angeboten wurden. Deshalb soll bei den Untersuchungen zu den Spielwelten die Frage miteinbezogen werden, ob der gesamte Umfang der Produkte auch überall

vertrieben wurde. Sollten Spielsets in den betrachteten Spielwelten ausgemacht werden, die nicht in allen Läden erhältlich waren, muss natürlich geklärt werden, für welchen Markt diese produziert wurden.

Die zweite Besonderheit, die die Produkte von LEGO von denen von PLAYMOBIL unterscheidet, ist die frühe Vernetzung des dänischen Spielwarenherstellers mit anderen Unternehmen. So wurden kleine LEGO-Packungen von Mineralöl-Firmen wie Shell oder Süßwarenherstellern wie Kabaya zu Werbezwecken angeboten. Dies soll auch bei der Auswertung der Spielsets mit historischen Themen aufgegriffen werden.

### **7.1.1 LEGO-„Castle“ (1978-2016)**

#### **Die klassischen Ritter (1978-1984)**

Die erste Spielwelt, die diesbezüglich näher betrachtet werden soll, ist die LEGO-Spielwelt „Castle“. Die Spielsets der „Castle“-Serie zeigten in den ersten Jahrzehnten hauptsächlich eine vierstellige Nummerierung, die bis in das Jahr 2004 mit der Zahl 6 begann. Dann kennzeichneten 8000er Nummern die LEGO-„Castle“-Produkte. Im Jahr 2010 wurden die Neuheiten der Spielwelt mit 7000er Zahlen ausgestattet. Die aktuellsten Spielsets tragen eine fünfstelligen Nummer, die stets mit der Zahl 7 beginnt.

In den Produkten der „Castle“-Spielwelt steht als Epoche das Mittelalter im Vordergrund. Im Jahr 1978 traten zum ersten Mal die „Castle“-Sets in der LEGO-Welt in Erscheinung. Wie bereits erwähnt, beschränkten sich die ersten Schritte der „Castle“-Spielwelt auf wenige Sets.<sup>299</sup> Bis zum Jahr 1984 entstanden für die Spielwelt „Castle“ lediglich zehn Sets, von denen auch nur drei in Deutschland erhältlich waren.<sup>300</sup> Zu Beginn wurden im europäischen und amerikanischen Markt für dieselben Spielsets unterschiedliche Produktnummern geführt.<sup>301</sup> Die Besonderheit daran war, dass die nicht

---

<sup>299</sup> Vgl. Die klassischen Ritter, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/klassikritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>300</sup> Vgl. in Deutschland erhältliche „Castle“-Sets, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/index.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).  
Ritterburg, 375, 1978.  
Ritter-Turnier, 383, 1979.  
Ritter, 677, 1979.

<sup>301</sup> Europäische Produktnummer: 375  
US-amerikanische Produktnummer: 6075.

in Deutschland erhältlichen Sets in Nordamerika von dem amerikanischen Unternehmen Samsonite vertrieben wurden, da LEGO noch keine Niederlassung in diesem Teil der Welt besaß.<sup>302</sup>

Die Gebäude der Spielwelt wurden in diesen frühen Sets ausschließlich aus LEGO-Systemsteinen konstruiert<sup>303</sup>. Die Burg stand von Beginn an im Zentrum der Spielwelt. Ihr Aufbau blieb über den gesamten Produktionszeitraum annähernd gleich.<sup>304</sup> Der Grundriss der Spielburgen war ähnlich dem eines Vierturmkastells angelegt. Diese Burgtypen lassen sich lediglich im frühen Mittelalter in Südeuropa nachweisen, da sie Ausdruck römischer Festungsbautradition waren.<sup>305</sup> Grund für diese Gestaltung der Spielanlagen wird wohl die gute Beispielbarkeit gewesen sein.

Ebenso wie die Burgen mussten auch die LEGO-Pferdefiguren aus einzelnen LEGO-Systemsteinen nach Bauanleitung zusammengesetzt werden. Im Zuge der Neugestaltung der Spielwelt im Jahr 1984 wurden vorgefertigte Pferdefiguren in der „Castle“-Spielwelt eingeführt.

Schilder, Fahnen und der Brustbereich der LEGO-Ritter mussten zu Beginn der Spielwelt mit den beiliegenden Design-Elementen beklebt werden. Schon hier war zu sehen, dass die LEGO-„Castle“-Welt von mehreren Fraktionen besiedelt war<sup>306</sup>. Diese standen aber in keinem näher beschriebenen Bezug zueinander und bezogen sich bis auf eine Ausnahme auf kein historisches oder mythologisches Vorbild.

Die besagte Ausnahme unter den aufklebbaren Wappen stellte mit einem weißen Tatzenkreuz auf rotem Grund das Wappen des im Jahr 1099 entstandenen

---

Vgl. Die klassischen Ritter, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/klassikritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>302</sup> Samsonite, in: [Lego.fandom.com](https://lego.fandom.com/wiki/Samsonite), URL: <https://lego.fandom.com/wiki/Samsonite> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>303</sup> Vgl. Ritterturnier 383,01979, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/klassikritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>304</sup> So gut wie alle Burgen der Spielwarenhersteller PLAYMOBIL und LEGO zeigen die gleiche Grundform. Dies trifft auf die aktuellen Spielsätze ebenso zu wie auf die Produkte aus den vergangenen vier Jahrzehnten. Siehe dazu Rittersets.de, LEGO-Burgen: 375, 6073, 6075, 6080, 6081, 6085, 6086, 6090, 6091, 10176, 7946; Siehe dazu die offizielle Internetseite des Herstellers PLAYMOBIL, PLAYMOBIL-Burgen: 3450, 3446, 3666, 3667, 4866, 4865.

<sup>305</sup> Vgl. Huber, Rudolf: *Clossarium Artis, Burgen und feste Plätze. Europäischer Wehrbau vor Einführung der Feuerwaffen*, München 1977, S. 50.

<sup>306</sup> Die klassischen Ritter, Aufklebewappen aus den Sets 375, 383, 677, 1978-1979, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/klassikritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Johanniterordens<sup>307</sup> dar. Ob dieser historische Bezug unbewusst im Prozess der Produktentwicklung zustande kam oder absichtlich entstand, konnte nicht ermittelt werden. Da in den wenigen Sets der frühen „Castle“-Spielwelt keine weiteren Bezüge auf die Geschichte des Ordens oder der Kreuzzüge hergestellt worden sind, kann davon ausgegangen werden, dass eine bewusste Nutzung des bekannten und noch heute genutzten Wappens nicht wahrscheinlich ist.

Wie bereits erwähnt, erfuhr die LEGO-Mittelalterwelt im Jahr 1984 eine Neugestaltung. Die aufklebbaren Elemente verschwanden aus den Sets. Dafür wurden im Produktionsprozess der Bauteile die Korpuselemente der Minifiguren, Schilde und Fahnen mit den neuen Wappen bedruckt. Zusätzlich änderte sich das Farbschema der Helme und Waffen. Die Helme der berittenen Figuren verloren ihr klappbares Visier. Das helle Grau der Nasalhelme und Einhandwaffen wurde durch ein dunkleres Grau ersetzt. Für die zunächst ebenfalls hellgrau gehaltenen Stangenwaffen benutzte man ab 1984 braunen Kunststoff. Zudem wurden für eine der beiden neuen Fraktionen die bekannten Helmformen in schwarz gefertigt. Zusätzlich wurde ein neuer Typ Helm eingeführt, welcher anstatt des beweglichen Visieres eine starre Gitterkonstruktion vor dem Gesichtsfeld der Minifiguren aufwies.<sup>308</sup>

Die Rolle der weiblichen LEGO-Figuren der „Castle“-Spielwelt änderte sich trotz der vielen anderweitigen Entwicklungen nicht. Das im Set „Ritterturnier“<sup>309</sup> gezeigte „Burgfräulein“ aus dem Jahr 1979 blieb mehr oder weniger die einzige weibliche Figur der Spielwelt und fand sich mit neuem Design auch in einigen Sets der 1980er Jahre wieder.

Es etablierten sich im Zuge dieser neugestalteten Spielwelt zwei Fraktionen die Adler- und die Löwen-Ritter. Beide Parteien erhielten in den Sets ihre eigenen Burgen und verschiedene Belagerungsgeräte. Somit war die Spielwelt eindeutig auf das Thema Konflikt ausgelegt, wobei es von Seiten des Herstellers LEGO aber zu keiner Unterscheidung zwischen „guten“ oder „bösen“ Rittern kam. Die Entscheidung, welche

---

<sup>307</sup> Vgl. Sarnowsky, Jürgen: Die Johanniter. ein geistlicher Ritterorden in Mittelalter und Neuzeit, München 2011, S. 11.

<sup>308</sup> Siehe dazu Abbildungen der LEGO-Ritter, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/adlerritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>309</sup> Vgl. Ritterturnier 383, 1979, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/klassikritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Geschichten in der LEGO-„Castle“-Welt geschrieben werden sollten, blieb also in der Hand des spielenden Kindes.

Die eben genannten Burgen und Gebäude konnten nun mit Hilfe neu eingeführter Mauerelemente leichter zusammengebaut werden<sup>310</sup>. Außerdem waren alle Gebäude und Burgen mittels Steckverbindungen und Klappfunktionen miteinander kombinierbar. Der Aspekt des konstruierenden Spiels wurde durch diese Vereinfachung des Aufbaus mit diesen neuen großen Bausteinen etwas eingeschränkt. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass der vom Hersteller angedachte Spielspaß mehr auf dem Spiel mit den Gebäuden, Figuren und Belagerungsgeräten beruhte als auf dem reinen Aufbauspiel.

Mit den Spielsets Burgschmiede (6040), Ausrüstungs-Depot (6041) und Wachhaus (6067) hielten auch eher zivile Aspekte in der mittelalterlichen Welt von LEGO Einzug. Dennoch fanden sich in diesen drei Sets auch immer Waffen und/oder bewaffnete LEGO-Minifiguren.<sup>311</sup>

Im Jahr 1987 wurde die LEGO-„Castle“-Spielwelt um eine Fraktion erweitert. Robin Hood und seine Gesellen tauchten in einigen Spielsets auf und bekamen auch ihre eigenen Gebäude.<sup>312</sup> Die Schilder der Waldbewohner zierte ein brauner Hirsch auf grünem Grund. Mit der direkten Benennung der sagenumwobenen Figur Robin Hood, welche vor allem in der frühen Neuzeit Berühmtheit erlangte, bezog sich der Hersteller LEGO in seiner mittelalterlichen Spielwelt zum ersten Mal auf eine zentrale Figur des christlichen Mittelalters.<sup>313</sup>

Von den 13 „Robin Hood“-Spielsets waren in Deutschland nur acht erhältlich. Die anderen fünf Sets waren wohl nur für den britischen und US-amerikanischen Markt vorgesehen, da ausschließlich englischsprachige Titel zu den Sets gefunden wurden.<sup>314</sup>

---

<sup>310</sup> Vgl. Belagerungsturm 6062, 1987, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/loewenritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>311</sup> Vgl. Burgschmiede 6040, 1984 und Wachhaus 6067, 1987, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/loewenritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>312</sup> Vgl. LEGO Spielwarenkatalog 1990, S. 20, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1990/1990-lego-catalog-10-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>313</sup> Vgl. Johnston, Andrew: Robin Hood. Geschichte einer Legende, München 2013, S. 28 f.

<sup>314</sup> Vgl. Robin Hood, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/robinhood.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).



Trotz der neu eingeführten Fraktion änderte sich am Design der Spielwelt bis auf die neuen Figurenaufdrucke und Spitzhüte der Waldbewohner nichts.

Schon ein Jahr später erschien mit den Drachenrittern eine weitere Fraktion in der „Castle“-Spielwelt. Wie die beiden bereits bestehenden Ritterfraktionen erhielten die Drachenritter im Laufe der Jahre mehrere Burgen und Belagerungsgeräte. Neu hinsichtlich der Gebäude der Drachenritter war, dass hier anstelle der bekannten grauen Mauerelemente schwarze Mauerelemente eingeführt wurden<sup>315</sup>. Die Figuren der neuen Fraktion bekamen auch einen neuen Aufdruck für den Brustbereich.<sup>316</sup>

Zusätzlich entstand im Jahr 1990 ein neuer Helmtypus für die mittelalterliche Welt von LEGO<sup>317</sup>. Für die berittenen Figuren stand nun wieder, wie schon in den ersten Spielsets aus dem Jahr 1978, ein Helm mit beweglichem Visier zur Verfügung. Außerdem fanden sich ab dem Jahr 1990 auch abnehmbare Brustharnische in den „Castle“-Sets. Diese Brustplatten konnten zwischen dem abnehmbaren Kopf und dem Oberkörper-Bauteil der Minifiguren aufgesteckt werden. Es existierten dem Farbschema entsprechend schwarze und dunkelgraue Helme bzw. Visiere, die Brustharnische wurden zunächst nur in dunkelgrau gefertigt.

Ebenfalls im Jahr 1990 hielt die erste Fantasiefigur Einzug in die LEGO-„Castle“-Welt. Das Schlossgespenst war in mehreren Sets vertreten, besonders aber in den Packungen, in denen auch Mauerwerke zu finden waren.

Die Geisterfigur bestand aus einer weiß gehaltenen üblichen Minifigur mit schwarzem Kopf. Darüber wurde das weiße Gewand angebracht, welches in den ersten Jahren ein freundliches Gesicht trug. Später kamen Versionen mit trauriger Miene in den Handel. Das Besondere an den LEGO-Geistern ist bis heute, dass sie, sollten sie lang genug Licht ausgesetzt gewesen sein, im Dunkeln grünlich leuchten.<sup>318</sup>

Zwei Jahre später (1992) wurde wieder eine neue Fraktion in der Spielwelt von LEGO

---

<sup>315</sup> Vgl. Burgtor 6059, 1990, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/adlerritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>316</sup> Vgl. Drachenritter, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/drachenritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>317</sup> Vgl. Burgtor 6059, 1990, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/adlerritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>318</sup> Vgl. Gespenst, in: Lego.wikia.com, URL: <http://de.lego.wikia.com/wiki/Gespenst> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

eingeführt. Die Wolfsbande konnte als negatives Gegenstück zu den tapferen Gesellen um Robin Hood gesehen werden. Das Wappen der diebischen Wolfsbande zierte ein grauer Wolf auf schwarzem Grund. Zeitgleich mit der Einführung der neuen Fraktion begann auch eine Zuschreibung von Eigenschaften zu den jeweiligen Fraktionen seitens des Herstellers.

Auf den „Castle“-Katalogseiten des Jahres 1992, wurden die Ritter unter dem Löwenwappen als tapfere Kämpfer und Beschützer der Schwachen und die Waldläufer um Robin Hood als freundliche Gesellen, die sich an gutem Essen und Trinken erfreuen, dargestellt. Die schwarzen Ritter hingegen zeigten sich als konfliktfreudige und starke Krieger. Die neue Fraktion der Wolfsbande wurde als räuberisch und angsteinflößend beschrieben<sup>319</sup>. Hier wurden die negativen und positiven Zuschreibungen bereits mit einem Farbcode und einer heraldischen Unterscheidung versehen, welche sich auch in den nächsten Jahren fortführen sollte. Die Farben Rot und Schwarz sowie der Drache stehen bis heute in der „Castle“-Spielwelt für das Brutale und Schlechte, während die Farben Gelb und Blau sowie der Löwe für das Gute und Gerechte stehen.

Die Zuschreibungen bezüglich der Fraktionen waren aber bereits 1993 obsolet. Denn in diesem Jahr erfuhr die mittelalterliche Welt von LEGO eine grundlegende Neugestaltung. Die altbekannten Fraktionen bekamen ab diesem Jahr keine weiteren Neuerungen. Stattdessen leitete die neue Fraktion des Drachenordens das Ende der Löwenritter und der Drachenritter ein. Lediglich Robin Hood und die Wolfsbande hielten sich noch kurzzeitig in den neuen Sets von LEGO-„Castle“. Das Wappen des Drachenordens jedoch ähnelte dem der Drachenritter bis auf die Farbe des Drachens. Aus einem blauen Drachen auf gelbem Grund wurde nun ein grüner Drache auf gelbem Grund.

Die Bausätze ab dem Jahr 1993 enthielten neben den altbekannten Mauerelementen nun noch größere Elemente, welche das Konstruktionsspiel noch weiter vereinfachten. Daneben war nun in den Sets ein neuer Helmtypus zu finden, welcher keinem historischen Vorbild nachempfunden zu sein scheint. Außerdem spielte das Fantastische in den Sets des Drachenordens eine wesentlich größere Rolle als bei ihren Vorgängern.

---

<sup>319</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 1992, S. 18, in: Worldbricks.com, URL: <http://www.worldbricks.com/de/lego-anleitung.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

Der Magier Merlin samt Zauberstab sowie ein grüner Drache tauchten gleich in mehreren Sets der Spielwelt auf.<sup>320</sup>

Zwei Jahre später stellte LEGO die legitimen Nachfolger der Löwenritter vor, die königlichen Ritter. Dem Namen entsprechend erschien im Zuge der Einführung dieser Fraktion auch zum ersten Mal ein König in der mittelalterlichen Spielwelt von LEGO. Da sich der König maßgeblich durch eine Krone auszeichnete, entstand im selben Jahr auch eine aufsteckbare goldene Krone, welche den Sets beilag, in denen auch die Figur des Königs enthalten war. Die königlichen Ritter konnten anhand ihres Wappens erkannt werden. Dies zeigte einen gekrönten Löwen auf einem geteilten rot-weißen Schild.

Die fantastischen Elemente innerhalb der Spielwelt wurden durch eine Skelettfigur erweitert, welche ähnlich wie die Geisterfigur vor allem in Spielsets mit Gebäuden zu finden war.

Ab dem Jahr 1997 stand in der LEGO-„Castle“-Welt das Fantastische im Vordergrund. Dies zeigt die Einführung einer neuen Fraktion in der Spielwelt. Die neuen Fledermausritter wurden durch eine schwarze Fledermaus auf grauem Grund gekennzeichnet. Nach dem Zauberer Merlin tauchte nun auch eine Hexe auf Seiten der Fledermausritter auf. Außerdem war nun neben dem bereits bekannten grünen Drachen auch ein schwarzer Drache in den Sets zu finden. Eine weitere Besonderheit war eine gewisse Realitätsferne innerhalb der Spielsets. Der namensgebende Fledermausritter flog hier in einem offensichtlich fluguntauglichen Segelgleiter durch die Spielwelt.

Außerdem wurde im Set „Hexengondel“ ein Drache als eine Art Heißluftballon missbraucht, um das klobig wirkende Fluggerät in der Luft zu halten. Die Burgen und Gebäude waren nun noch simpler konstruiert und bestanden zum größten Teil aus wenigen großen Mauerelementen.<sup>321</sup>

---

<sup>320</sup> Vgl. Drachenorden, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/drachenorden.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>321</sup> Vgl. Fledermausritter, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/fledermausritter.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

### **Knight's Kingdom (2000-2004)**

Im Jahr 2000 startete die Firma LEGO einen kompletten Neuanfang bezüglich ihrer mittelalterlichen Spielwelt. Während die vorherigen neuen Fraktionen und Umgestaltungen noch miteinander kombinierbar waren, wurde nun eine neue mittelalterliche Welt erschaffen, in der zwei Fraktionen um die Macht in einem fiktiven Königreich kämpften. Unter dem Namen „Knight's Kingdom“ wurde auch in den Spielwarenkatalogen der Kampf zwischen den königlichen Rittern und dem räuberischen Bullenritter, welcher auch als Raubritter betitelt wurde, beschrieben.

Wie aus der Beschreibung im Spielwarenkatalog aus dem Jahr der Neugestaltung hervorgeht, war die Einteilung in „Gut“ und „Böse“ bezüglich der Fraktionen innerhalb der „Castle“-Spielwelt nun eindeutig.<sup>322</sup> Ebenso damit verbunden war auch wieder das bereits beschriebene Farbschema der Figuren, Wappen und Gebäude. Der goldene Löwe auf blauem Grund zierte das Wappen der guten Ritter, während der furchteinflößende, rotäugige, schwarze Bulle auf goldenem Grund für die bösen Kräfte in der LEGO-„Castle“-Welt stand. Dies ließ sich auch bei der Gestaltung der Minifiguren weiterführen. Die „bösen“ Ritter trugen schwarze Helme und waren mit schwarzen und roten Aufdrucken versehen. Die „guten“ Ritter hingegen trugen graue Helme und waren in den Farben Blau und Grau gehalten.

### **Knight's Kingdom II (2004-2007)**

Bereits vier Jahre später erlebte die LEGO-„Castle“-Welt wieder eine grundlegende Veränderung. Weiterhin unter dem Namen „Knight's Kingdom“ entstanden 22 Spielsets in neuem Design. Die offensichtlichste Neuerung war eine Umgestaltung der Farbpalette der LEGO-Systemsteine und Minifiguren. Die Farben Grau und Braun wurden leicht verändert und passten somit optisch nicht mehr richtig zu den Vorgängermodellen aus der selbigen Spielwelt. Die Kompatibilität zwischen den älteren und den neuen Sets wurde somit gewissermaßen eingeschränkt.<sup>323</sup>

---

<sup>322</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 2000, S. 25, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2000/2000-lego-catalog-5-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>323</sup> Vgl. Knights' Kingdom. Vol. 2, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Zudem machte die farbliche Neugestaltung auch vor den Figuren innerhalb der Spielsets nicht halt. Hier fielen die Veränderungen noch drastischer aus. Neben den bis dahin vorherrschenden Farben Grau, Rot und Blau bezüglich der Aufdrucke und Ausrüstungsgegenstände, wie Helme und Brustharnische, wurden nun komplett einfarbige Ritter-Minifiguren eingeführt. So fanden sich in den verschiedenen „Castle“-Sets ab 2004 vollständig rote, blaue, violette, grüne und schwarze Ritter. Außerdem wurden die Helme und Rüstungselemente weitaus „fantasievoller“ gestaltet als in den Jahren zuvor.<sup>324</sup>

Innerhalb der neugestalteten Spielwelt wurde noch mehr Wert auf Action-Inhalte gelegt. Beispielsweise wurde im Set „Königliches Ritterturnier“<sup>325</sup> durch Drücken eines Knopfes ein Mechanismus ausgelöst, welcher mit Rädern versehenen Gefährte aufeinander zufahren ließ. Um diesen Action-Spielaspekt einfließen zu lassen, wurde dafür aber auf eine als historisch korrekter geltende Darstellung eines Tjosts anlässlich eines Ritterturniers verzichtet.

Im Gegensatz zu all den anderen Neugestaltungen dieser Spielwelt von LEGO wurde ein Thema aus der letzten Umgestaltung von LEGO-„Castle“ übernommen, die ausdrückliche Darstellung des Konfliktes zwischen „Gut“ und „Böse“.<sup>326</sup> Dem Farbschema entsprechend zierte das Wappen des „Bösen“ Lord Vladek ein schwarzer Skorpion auf rotem Grund. Seine Rüstung war, ebenso wie die seines Gefolges, schwarz. Der gute König Mathias trug einen gekrönten goldenen Löwen auf blau-weißem Grund auf seiner Brust. Die Rüstungen seiner getreuen Ritter waren in den Farben Blau, Rot, Violett und Grün gehalten.<sup>327</sup>

Die Gebäude und Modelle der umgestalteten Spielwelt ließen einen gewissen Realismus vermissen. Demgegenüber waren, bis auf das skorpionartige Reittier<sup>328</sup> der bösen

---

<sup>324</sup> Vgl. Knights' Kingdom. Vol. 2, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>325</sup> Königliches Ritterturnier 8779,2004, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>326</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2004, S. 31, in Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2004.raw?task=download&fid=4125> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>327</sup> Vgl. Knights' Kingdom. Vol. 2, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>328</sup> Skorpiongefängnis 8876, 2005, in: Ritterset.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Skorpion-Ritter, kaum fantastische Elemente zu finden. Die Drachen, Skelette und Gespenster verschwanden zunächst aus der Spielwelt.

Zum ersten Mal wurde nun in der LEGO-„Castle“-Spielwelt jeder Charakter benannt und auch ein Land, in dem sich die Abenteuer der Protagonisten abspielten, wurde namentlich erwähnt. Das LEGO-Ritterreich nannte sich Morcia.<sup>329</sup> Ob nun zufällig oder beabsichtigt, lässt dieser Name sich sofort mit dem frühmittelalterlichen britischen Königreich Marcia, welches vom Ende des 6. Jahrhunderts bis zum Ende des 9. Jahrhunderts existierte, assoziieren.<sup>330</sup>

Schon nach zwei Jahren startete der dänische Hersteller eine weitere Umgestaltung in seiner LEGO-„Castle“ Spielwelt. Mit dem neu designten „Knight’s Kingdom“ war man anscheinend nicht vollständig zufrieden. Der wenig historische, spielerische und bunte Charakter, welcher seit 2004 in den mittelalterlichen Sets von LEGO vorherrschte, wurde ersetzt durch wesentlich mehr Fantasy-Elemente, was beispielsweise am mehrfachen Auftauchen des bereits bekannten LEGO-Skeletts zu sehen war.

Die Farbgebung der Modelle und Minifiguren wurde wieder schlichter und alte Helmformen, welche schon seit 1984 bekannt waren, fanden wieder Verwendung. Neue Protagonisten wurden eingeführt, welche wieder dem Schema „Gut“ gegen „Böse“ unterworfen waren. Die neuen Schurken trugen nun einen schwarzen Drachen im Wappen, während weiße Einhörner und goldene Adler die Schilder, Rüstungen und Banner der Helden zierten.<sup>331</sup>

### **Castle (2007-2010)**

LEGO gestaltete im Jahr 2007 seine mittelalterliche Spielwelt wieder einmal neu. Dafür wurden auch neue Fraktionen vorgestellt. Anscheinend orientierte sich das Design dieser neuen Gruppierungen an den bekannten Vorlagen aus Fantasy-Filmen und -Romanen wie „Der Herr der Ringe“. So fanden sich neben den königlichen Rittern auch Zwerge

---

<sup>329</sup> Der Name Morcia taucht im Spielset „Große Ritterburg von Morcia“ (8781) aus dem Jahr 2004 auf. Vgl. Knights’ Kingdom. Vol. 2, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>330</sup> Vgl. Yorke, Barbara: Kings and Kingdoms of early Anglo-Saxon England, London 1990, S. 112 ff.

<sup>331</sup> Vgl. Castle, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

und Drachen im Gefolge des „guten“ Königs. Die Schurken wurden in der neuen „Castle“-Spielwelt durch Skelettkrieger, Orks und Trolle verkörpert. Für die Skelettkrieger wurde eigens ein Skelettpferd gestaltet, damit auch diese beritten kämpfen konnten. Außerdem fanden sich zum ersten Mal auch schwarze Skelett-Minifiguren in den Spielsets. Der Magier, welcher bereits unter dem Namen Merlin 1993 eingeführt worden war, tauchte nun auch in einigen Spielsets wieder auf.

Zum ersten Mal seit dem Jahr 2000 fand sich im Set „Verteidigung der Zugbrücke“<sup>332</sup> eine weibliche Figur, in diesem Fall ein „Burgfräulein“, wieder. Daneben tauchte im selben Set die einzige nicht eindeutig kriegerische, männliche Figur innerhalb dieser Neugestaltung der „Castle“-Spielwelt in Form des Hofnarren auf.

Das Wappen der „guten“ königlichen Ritter zierte eine goldene Krone auf blauem Grund. Das Schild der Zwerge zeigte einen goldenen Zwergenhelm auf blauem Grund. Die „bösen“ Skelette führten einen Totenschädel auf braunem Grund. Die Orks und Trolle trugen einen Ork-Totenschädel auf rotem Grund in ihrem Wappen. Somit blieb sich LEGO bezüglich des Farbschemas zur Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ auch bei dieser Neugestaltung der Spielwelt treu.

Die Modelle und Gefährte, die ab dem Jahr 2007 in der mittelalterlichen Spielwelt von LEGO erschienen, wiesen wieder mehr kleinere LEGO-System-Steine und weniger große Mauerelemente im Gegensatz zu den vorherigen Spielsets auf. Dennoch ließ der Realismus besonders bezüglich der Fahrzeuge, wie schon in den Vorgängersets zu wünschen übrig.<sup>333</sup> Mit dem Set „Mittelalterlicher Marktplatz“ (10193)<sup>334</sup> entstand nach 2002 endlich wieder ein Spielset, das gesellschaftliches Leben darstellte. Extra für dieses Modell fertigte LEGO die erste Kuh-Figur an. Außerdem war das Set mit 1601 Einzelteilen auch eines der größten und komplexesten Modelle in der gesamten LEGO-„Castle“-Spielwelt.<sup>335</sup>

---

<sup>332</sup> Verteidigung der Zugbrücke 7079, 2009, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kk2.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>333</sup> Vgl. Troll-Angriffsrad 7041, 2008, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>334</sup> Vgl. Mittelalterlicher Marktplatz 10193, 2009, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>335</sup> Vgl. Mittelalterlicher Marktplatz 10193, 2009, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

### **Kingdoms (2010-2013)**

Drei Jahre später erfuhr die LEGO-„Castle“-Spielwelt unter dem Titel „Kingdoms“ den nächsten „Neuanfang“. Wie schon in den letzten Umgestaltungen, tauchte hier wieder ein König mit seinen Getreuen auf, der sich gegen finster dreinblickende Schurken behaupten musste. Diesmal zierte ein goldener Löwe auf rot-weißem Grund das Wappen der königlichen Kämpfer. Deren Gegenspieler erkannte man an ihren Bannern, welche einen grünen Drachen auf gelb-weißem Grund zeigten. Im Gegensatz zu der bereits etablierten Farbgebung für „Gut“ und „Böse“ war hier die Farbe Rot nicht negativ besetzt. Der Drache als Wappenfigur für die Schurken und der Löwe für den guten König hatten sich aber wieder einmal durchgesetzt. Zusätzlich verzichtete das königliche Wappen auf die goldene Krone, welche in den Umgestaltungen ab dem Jahr 1995 immer wieder zu sehen war.<sup>336</sup>

Die Ausrüstung der Ritter und Kämpfer erfuhr im Zuge der Neugestaltung eine Erweiterung. Der bereits seit den 1990ern bekannte Visierhelm wurde wiederbelebt. Außerdem war zum ersten Mal ein Topfhelm in den Spielsets zu finden. Die Minifiguren waren, wie auch schon zuvor, auf dem Oberkörper mit Rüstungselementen und Wappen bedruckt. Neu allerdings war ab dem Jahr 2010, dass die Ritterfiguren nun auch Aufdrucke auf den Beielementen aufwiesen. Zusammen mit den Aufdrucken auf dem Brustbereich bzw. dem aufsteckbaren Brustpanzer ergab sich somit das Bild einer vollständigen Plattenrüstung. Die Pferde der Ritter erhielten neben den bereits bekannten Schabracken auch einen Kopfschutz in Form einer gehörnten Rossstirn.<sup>337</sup>

Neben der Abkehr vom festen Farbschema und den Änderungen der Aufdrucke und Rüstungselemente gab es an anderer Stelle eine noch größere Neuerung. Der Darstellung von Frauen in der mittelalterlichen Welt von LEGO wurde in den Sets ab 2010 mehr Beachtung geschenkt. Waren bis zu diesem Zeitpunkt die einzigen weiblichen Figuren „Burgfräuleins“ und Hexen, tauchten nun auch eine Königin und eine Bäuerin auf.

---

<sup>336</sup> Vgl. Kingdoms, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kingdoms.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>337</sup> Eine Rossstirn ist ein seit der Antike bekannter ein- oder mehrteiliger Kopfschutz für Pferde. Zweck dieses Rüstungsteils war es, die besonders durch Waffen gefährdete Stirn sowie die Augen im Kampf zu schützen. Vgl. Von den Driesch, Peter: Geschichte der Tiermedizin, 5000 Jahre Heilkunde, Stuttgart, 2003, S. 38.



Daneben befanden sich in den Sets „Überfall auf das Mühlendorf“ (7189)<sup>338</sup> und „Ritterturnier“ (10223)<sup>339</sup> zum ersten Mal Kinder-Minifiguren in der LEGO-„Castle“-Spielwelt. Insgesamt wirkte die Spielwelt mit der Neugestaltung weniger kriegerisch. Nach den Anfängen der Spielwelt in den 1970er und 1980er Jahren existierten erstmals in dieser Spielwelt Spielsets, die ein Dorf und Handwerksbetriebe zeigten.

Der Anteil von Fantasy-Elementen sank ab 2010 deutlich. Lediglich der Zauberer hatte die Neugestaltung überlebt. Dafür wurde in der Darstellung bäuerlichen Lebens dort angeknüpft, wo man mit dem Set „Mittelalterlicher Marktplatz“ (10193)<sup>340</sup> 2009 aufgehört hatte. Es fanden sich auf dem Bauernhof des Mühlendorfs Hühner, Ziegen und ein Schwein, welche hier zum ersten Mal in der LEGO-„Castle“-Welt auftauchten. Ebenfalls zeigte das Set „Überfall auf das Mühlendorf“, dass die Modelle realistischer wirkten und einen höheren konstruktiven Anspruch hatten, als es bei den vorangegangenen Spielsets der Fall gewesen war.<sup>341</sup>

Schon im Jahr 2013 machte sich LEGO daran, seine „Castle“-Spielwelt erneut umzugestalten. Nun nahm der Titel „Castle“, unter dem die Erneuerung der Spielwelt stattfand, wieder Bezug auf die Produkt-Serie aus den Jahren 2007-2013. Heraldisch kehrte man ebenfalls wieder zu den gewohnten Schemata zurück. Der goldene gekrönte Löwe auf blauem Grund zierte nun wieder die „guten“ königlichen Recken, während der feuerspeiende rote Drache auf schwarzem Grund für die „bösen“ Schurken stand. Die wenigen Spielsets der neuen LEGO-„Castle“-Serie schienen wenig aufwendig gestaltet zu sein. Ebenso erweckten die Modelle im Vergleich zu denen der Vorgängerserie aus dem Jahr 2010 den Anschein, einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad bezüglich des Aufbauspiels zu haben.

Die Fantasy-Elemente waren unüberschbar. Neben dem allbekannten Zauberer war nun auch wieder ein Drache in den Spielsets zu finden<sup>342</sup>. Gesellschaftliche Elemente, wie

---

<sup>338</sup> Vgl. Überfall auf das Mühlendorf 7189, 2011, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7189-1/Mill-Village-Raid> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>339</sup> Vgl. Ritterturnier, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/10223-1/Kingdoms-Joust> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>340</sup> Vgl. Mittelalterlicher Marktplatz 10193, 2009 in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castle.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>341</sup> Vgl. Überfall auf das Mühlendorf 7189, 2011, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/kingdoms.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>342</sup> Vgl. Drachen-Tor 70403, 2013, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/castlezwei.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

sie in den Jahren 2010 bis 2013 innerhalb der Spielwelt gefunden werden konnten, verschwanden nun vollkommen aus den Spielsets. Auch die weiblichen Minifiguren, die noch in der vorangegangenen Umgestaltung häufig und in verschiedensten Rollen zu finden waren, wurden auf ein Minimum reduziert. Genauer gesagt enthielt nur das Spielset „Drachen-Tor“ (70403) eine weibliche Protagonistin in Form einer entführten Prinzessin.

### **Ninja (1998-2016)**

Im Jahr 1998 begann sich die mittelalterliche Welt von LEGO von einem christlichen, europäischen Kontext auf ein asiatisches Thema zu verlegen. Die Serie „Ninja“ kann als Subthema der eigentlichen LEGO-„Castle“-Spielwelt verstanden werden, welche ihre Blütezeit bis zum Jahr 2000 erlebte. Danach wurden keine großen „Ninja“-Sets mehr auf den Markt gebracht. Lediglich einzelne Ninja-Minifiguren erschienen noch in den folgenden Jahren.<sup>343</sup>

Die Hauptprotagonisten dieser asiatischen Welt waren die namensgebenden Ninjas, weshalb sich die Handlung des Subthemas, im Gegensatz zur restlichen LEGO-„Castle“-Welt, leicht geographisch einordnen ließ, nämlich nach Japan.<sup>344</sup> Um diesem Setting gerecht zu werden, führte LEGO neue Helmtypen, Waffen und bedruckte Elemente ein.<sup>345</sup>

Ebenso wurde das Design der Modelle auf „asiatisch“ getrimmt.<sup>346</sup> In dieser asiatisch anmutenden LEGO-Mittelalter-Welt stellten die Samurais des Shoguns die Gegner der Ninjas dar. Diese Kämpfer des Shoguns waren in den Sets an den gekreuzten Schwertern unter einem U-förmigen Symbol auf blauem Grund zu erkennen<sup>347</sup>. Daneben existierte in der Spielwelt noch eine dritte Fraktion, die Banditen, deren Wappen dem klassischen Farbschema folgend einen weißen gehörnten Stier auf rotem Grund zeigte. Die Fahnen

---

<sup>343</sup> Vgl. Ninja, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/ninja.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>344</sup> Der Name Ninja leitet sich vom japanischen Wort für verbergen ab. Die Hauptaufgabe der Ninjas lag in der Spionage und im verdeckten Kampf. Belege für die Vorläufer der Ninjas finden sich bereits im 10. Jahrhundert. Vgl. Pöcher, Harald: Kriege und Schlachten in Japan, die Geschichte schreiben, Berlin 2009, S. 21 f.

<sup>345</sup> Vgl. Turnbull, Stephan: Ashigaru 1476-1649; in: Osprey, Warrior 29, Oxford 2001, S. 32 ff.

<sup>346</sup> Vgl. Pöcher: Kriege und Schlachten in Japan, S. 43 f.

<sup>347</sup> Shoguns Festung 6083, 1998, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6083-2/Samurai-Stronghold> (Zuletzt aufgerufen am 19.08.2019).

der Ninjas selbst zierte ein schwarzer Drache auf goldenem Grund.

Weibliche Figuren schienen in der sehr action-basierten „Ninja“-Welt wenig Platz einzunehmen. Lediglich der weiße Ninja-Kämpfer sollte unter seiner Gesichtsmaske einen weiblichen LEGO-Minifigurenkopf zeigen. Der Titel der Spielsets, in denen der weiße Ninja enthalten war, wies aber nicht auf diesen Umstand hin. Also konnte dies erst nach dem Auspacken und Zusammenbauen der in den jeweiligen Spielsets enthaltenen Elemente erkannt werden.<sup>348</sup> Die einzig eindeutige weibliche Figur erschien erst im Jahr 2011 mit der LEGO-Minifigur „Geisha“ (8804 (2)).<sup>349</sup>

### **Fazit zu LEGO-„Castle“**

Die LEGO-„Castle“-Spielwelt ist eine der frühesten und eine der am häufigsten umgestalteten Spielwelten im gesamten Angebot des dänischen Spielwarenherstellers. Sie ist auch die erste Spielwelt, in der mit dem christlichen und später dem asiatisch anmutenden Mittelalter historische Themen verarbeitet wurden. Anhand der Rüstungs- und Zubehörteile der Minifiguren konnte gezeigt werden, dass sich Anspielungen zumindest auf das gesamte christliche Mittelalter, vom Früh- bis Spätmittelalter, in den Sets finden lassen. Von Beginn an waren die Produkte auf Konflikt und Kampf ausgerichtet, weshalb auch die Darstellung von ziviler Gesellschaft eine untergeordnete Rolle spielte. Damit einher ging auch eine Unterrepräsentierung von „weiblichen“ Minifiguren.

Trotz der wenig ausgeprägten Darstellung von bäuerlichem Leben und Handwerk sowie dem gänzlichen Fehlen von Religion und Tradition konnte zumindest mit dem in der Spielwelt allgegenwärtigen Thema der Herrschaft eine gesellschaftliche Komponente ausgemacht werden. Könige, hohe Adlige und Ritter wurden in Produktbeschreibung und Katalogtexten erwähnt. Die Minifiguren, welche die oben beschriebene herrschende Schicht darstellten, waren opulenter gestaltet und verfügten über eindeutige Symbole der Herrschaft wie Kronen und rituelle Gegenstände, z.B. magische Schwerter.

---

<sup>348</sup> Vgl. White Ninja Princess, in: Lego.wikia.com, URL: [https://lego.fandom.com/wiki/White\\_Ninja\\_Princess](https://lego.fandom.com/wiki/White_Ninja_Princess) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>349</sup> Vgl. Geisha 8804, 2011, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/ninja.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Fantasy-Elemente fanden ab den frühen 1990er Jahren den Weg in die Spielwelt und nahmen in den folgenden Jahren immer mehr Platz in den Spielsets ein. Dennoch wurden dadurch nie gänzlich die grundlegenden historischen Themen überlagert. Ab dem Jahr 1997 konnte in einigen wenigen Sets eine gewisse Realismusferne festgestellt werden. Naturgesetze schienen, vor allem was Fahrzeuge betraf, außer Kraft gesetzt zu sein. Deshalb müssen diese Sets, trotz der Zugehörigkeit zu einer untersuchungsrelevanten Spielwelt aus einer weiteren Betrachtung ausgeschlossen werden.<sup>350</sup>

Das Konstruktionspiel verlor über die Jahre mehr und mehr an Bedeutung, was sich an der abnehmenden Komplexität der größeren Gebäude wie Burgen und Belagerungsgeräte ableiten lässt.

Eine Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ erfolgte erst in den 1990er Jahren und folgte ab diesem Zeitpunkt einem klaren Symbol- und Farbschema.

Wiederkehrende Elemente der Spielwelt durch alle Umgestaltungen hindurch waren Orte wie der Wald, Bauwerke wie die Burg sowie Belagerungsgeräte und Figuren, die Ritter, Könige und „Burgfräulein“ darstellten.

Einige Spielsets der „Castle“-Spielwelt erschienen als Promotional-Packs, welche zu Werbezwecken von anderen Firmen vertrieben wurden. Diese Sets wurden hauptsächlich in Nordamerika und Japan vertrieben. Neben diesen Werbeprodukten gab es auch spielwelteigene Sets, die nur für einen bestimmten Markt produziert wurden. Dies geschah zu Beginn in Form von Fremdvertrieb in Nordamerika, später schien der thematische Zusammenhang mancher Produkte die Platzierung auf den Märkten zu bestimmen, wie im Zusammenhang mit den „Robin Hood“-Sets beschrieben wurde.

Die „Castle“-Spielwelt ist anhand der vier Kategorien eindeutig als untersuchungswürdiger Gegenstand für diese Arbeit zu identifizieren und soll somit auch später anhand der einzelnen Spielsets unter Anwendung der vier definierten Kategorien näher ausgewertet werden.

---

<sup>350</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme 1.

## 7.1.2 LEGO-„Pirates“ (1989-2015)

LEGO wagte sich im Jahr 1989 mit den Piraten an ein neues historisches Thema. Die Sets der Spielwelt trugen meist als Produktnummer vierstellige Zahlen, die alle mit 62 begannen. Im Jahr 2015 wurde diese Nummerierung aufgegeben und die Neuheiten zeichnete seitdem eine 70000er Zahl aus.

Die „Pirates“-Spielwelt siedelte man aus Sicht vieler LEGO-Fans geographisch zunächst in der Karibik an und verlegte diese möglicherweise aber später in die Südsee.<sup>351</sup> Aus historischer Sicht lassen sich zunächst die Sets im späten „goldenen“ Zeitalter der Piraterie gegen Ende des 17. und zu Beginn des 18. Jahrhunderts verorten, als auch die „meisten Anführer, die nachmalig die Legendenbildung beflügelten, auf den Meeren ihr Unwesen trieben: Henry Every, Thomas Dew, William Kid, Edward Teach (der gefürchtete Blackbeard), Edward England, Bartholomew Roberts“<sup>352</sup>, um nur einige wenige der berühmtesten Piraten dieser Ära zu erwähnen.

Einige Jahre später verlagerte sich mit dem Auftauchen der Konquistadoren offensichtlich der historische Zeitraum, welcher als Vorlage für das Design der Figuren und Modelle zu dienen scheint, in das 16. Jahrhundert.<sup>353</sup>

Zu Beginn allerdings waren die Gegenspieler der Piraten Kolonialtruppen, welche sich in Ausrüstung und Uniform in das 18. Jahrhundert<sup>354</sup> einordnen lassen. Dies kann an der Gestaltung und Ausrüstung der Minifiguren festgemacht werden. Die Soldaten trugen schwarze Dreispitze, Zweispitze und Tschakos auf ihren Köpfen. Die Oberkörper der Minifiguren waren mit blau-weißen Uniformröcken bedruckt. Zwischen Hals und Oberkörper konnten Epauletten in Gold und Rot angebracht werden.

Die namensgebenden Piraten trugen schwarze Zweispitze, braune und schwarze Dreispitzhüte und Kopftücher in den Farben Rot und Blau. Die Figuren waren mit gestreiften Hemden und Uniformelementen bedruckt. Insgesamt zeigten sich die

---

<sup>351</sup> Vgl. Piraten, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>352</sup> Bohn, Robert: Die Piraten, München (3. Auflage) 2007, S. 17.

<sup>353</sup> Vgl. Piraten, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>354</sup> Vgl. Ried, Stuart: Cumberland's Culloden Army 1745-1746, in: Osprey, Man-at-Arms 483, Oxford 2012, S. 25 (G).

Piratenfiguren wesentlich bunter und heterogener als ihre uniformierten Gegenspieler. Beide Fraktionen waren mit Musketen, Vorderlader-Pistolen sowie Säbeln bewaffnet.

Thematisch notwendig waren natürlich auch Schiffe und Ruderboote. Beide Fraktionen verfügten im Jahr 1989 über jeweils ein großes Schiffsmodell und mehrere kleinere Ruderboote und Flöße. Die großen Kriegsschiffe, Festungsanlagen und sogar manche Ruderboote waren mit Vorderlader-Kanonen bestückt. Zivile Handelsschiffe, welche die eigentliche Beute der Piraten waren, suchte man bis in das Jahr 1992 vergeblich. Die größeren Modelle innerhalb der Spielsets wurden, ähnlich wie in der LEGO-„Castle“-Spielwelt mit Mauerelementen und neueingeführten Schiffsrumpfsegmenten zusammengebaut. Die Zugehörigkeit der Schiffe und Gebäude wurde durch Beflagung kenntlich gemacht.

Die Piratenflagge zeigte einen weißen Totenschädel und zwei gekreuzte Knochen auf schwarzem Grund. Die Fahne der Kolonialtruppen zierte eine schwarze Krone mit gekreuzten Kanonen und vier ebenfalls schwarzen Lilien auf einem blau-weiß gekreuzten Grund. Die kleinere Version dieser Flagge zeigte nur eine schwarze Lilie auf blau-weiß gekreuzten Grund<sup>355</sup>.

Von Beginn an fand sich in den Sets „Piratenbrigantine“ (6285)<sup>356</sup> und „Piraten und Kolonialbeamte“ (6251)<sup>357</sup> eine weibliche LEGO-Minifigur in Form einer „Piratenbraut“. Ansonsten standen männliche Protagonisten in der abenteuerlichen Spielwelt im Vordergrund. Das „Piraten-Abenteuer“ von LEGO war bestimmt durch das Spannungsverhältnis zwischen Freiheit und staatlicher Ordnung. Dies wurde auch in dem Comic-Heft „Der Schatz der halben Münze“ (6255)<sup>358</sup> deutlich. Hier fand schon von Anfang an eine Einteilung zwischen „Gut“ und „Böse“ bezüglich der beiden Fraktionen statt. Die Piraten waren hier die freiheitsliebenden Abenteurer, während der dekadente Gouverneur mit seinen Soldaten als boshafter Gegenspieler auftrat.

---

<sup>355</sup> Vgl. Gouverneurskogge 6274, 1989, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>356</sup> Vgl. Piratenbrigantine 6285, 1989, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6285-1/Black-Seas-Barracuda> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>357</sup> Vgl. Piraten und Kolonialbeamte 6251, 1989, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6251-1/Pirate-Minifigures> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>358</sup> Vgl. Der Schatz der halben Münze, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6255-1/Pirates-Comic> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

## Neugestaltung (1992-1996)

Im Jahr 1992 traten in der „Pirates“-Spielwelt von LEGO erstmals sogenannte „Rotröcke“<sup>359</sup> als Feinde der namensgebenden Piraten auf. Im gleichen Zuge fand auch eine Umgestaltung der gesamten Spielwelt statt. Die Piraten-Minifiguren erhielten unter anderem neuen Aufdrucke. So waren die Piraten-Hemden nicht mehr nur blau-weiß und rot-weiß gestreift, sondern zeigten auch die Kombination aus roten und schwarzen Streifen.<sup>360</sup>

Mit dem Verschwinden der Soldaten des Gouverneurs benötigten die neuen rot gekleideten Soldaten des Admirals, welche sich wohl am Aussehen britischer Soldaten des 18. Jahrhunderts orientierten<sup>361</sup>, eine neue Festung und ein neues Schiff. Ebenso erhielten die Piraten 1993 zwei neue große Schiffe. Die Flagge des Admirals zierten, ähnlich wie bei ihren Vorgängern aus dem Jahr 1989, eine schwarze Krone und zwei gekreuzte schwarze Kanonen auf rot-weiß gestreiftem Grund. Der wesentliche Unterschied zwischen den Fahnen des Admirals und seines Vorgängers des Gouverneurs war somit die Farbkombination und das Fehlen der schwarzen Lilien.<sup>362</sup>

Im Jahr 1992 tauchte im Set „Freihafen“<sup>363</sup> auch das erste und einzige zivile Handelsschiff der gesamten LEGO-„Pirates“-Spielwelt auf.

Bereits zwei Jahre später schien sich die Welt der LEGO-Piraten an einen anderen Schauplatz zu verlagern. Bis dahin wurde in Fankreisen davon ausgegangen, dass sich die Abenteuer der Freibeuter und Soldaten in der Karibik abspielten. Mit dem Auftauchen der Fraktion der „Insulaner“ 1994 sah die Fanszene die Handlung in die Südsee verlagert.<sup>364</sup> Worauf diese Annahme beruhte, ist allerdings unklar. Vom Hersteller wurde dazu weder in Spielwarenkatalogen, Produktbeschreibungen, Spielsettiteln noch

---

<sup>359</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, S. 20, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>360</sup> Vgl. Piraten, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>361</sup> Vgl. Ried: Cumberland's Culloden Army, S. 25 (A).

<sup>362</sup> Vgl. Piraten, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>363</sup> Freihafen 6277, 1992, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>364</sup> Vgl. LEGO-Pirates, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Pirates](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Pirates) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

in anderen Medien eine Aussage gemacht.

Als mögliche Erklärung für die Verortung in den pazifischen Raum könnten die in mehreren Sets auftauchenden Steinfiguren dienen. Diese erinnern an die berühmten Moai-Steinskulpturen, welche auf der Osterinsel, also in der Südsee, zu finden sind.<sup>365</sup> Dagegen könnte allerdings der deutsche Titel des in Spielsets „Voodoohütte“<sup>366</sup> sprechen.

Die Verknüpfung des Titels des Spielsets mit der Voodoo-Religion lässt wieder den Schluss zu, dass die Abenteuer der LEGO-„Pirates“-Welt in der Karibik stattfanden.<sup>367</sup>

Im Set „Voodoohütte“ war das Wappen der neuen Fraktion der „Insulaner“. Auf den Schildern links und rechts der Hütte war eine weiße „Götzenmaske“ auf blauem Grund zu sehen. Angeführt wurden die Insulaner von ihrem Häuptling, der an der roten Maske zu erkennen war.

In zwei Spielsets, in denen „Insulaner“ auftauchten, wurden auch weibliche Stammesmitglieder gezeigt. Diese waren an dicken roten Lippen und einer aufgedruckten Blumenkette, welche um den Hals der Minifigur gelegt war, zu erkennen.

### **Neugestaltung (1996-2009)**

Nur wenige Jahre später, 1996, erfolgte in der LEGO-„Pirates“-Spielwelt scheinbar ein Zeitsprung. Mit einer neuen Fraktion, welche die bis dahin als Gegenspieler der Piraten fungierenden „Rotröcke“ ablöste, siedelte man augenscheinlich in das 16. Jahrhundert über. Am Namen der Fraktion kann der offensichtliche Bezug zu den spanischen Konquistadoren nicht festgemacht werden, da weder in den deutschen Spielwarenkatalogen noch in den Settiteln eine eindeutige Bezeichnung diesbezüglich erfolgte. Hier wurde lediglich von den Soldaten des Gouverneurs oder des Königs

---

<sup>365</sup> Vgl. Christmann, Helmut: Das Rätsel der großen Steine. Die geheimnisvollen Megalithkulturen im und um das Südmeer, in: Die Karawane, Vierteljahreshefte der Gesellschaft für Länder- und Völkerkunde, Ludwigsburg 1984 Heft 4, S. 3-69, hier S. 49 f.

<sup>366</sup> Voodoohütte 6262, 1994, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>367</sup> Reuter, Astrid: Voodoo und andere afrikanische Religionen, München 2003, S. 8.



gesprochen.<sup>368</sup> Im englischen Sprachraum allerdings fand sich zumindest ein Bezug auf die Herkunft der Protagonisten der neueingeführten Fraktion. Hier wurde das Spielset 6280 nicht „Gouverneurs-Galeone“ sondern „Armada Flagship“ benannt. Das Wort Armada bedeutet zunächst nichts anderes als bewaffneter Flottenverband eines Landes<sup>369</sup>. Allerdings stellt die Wortherkunft, welche aus dem Spanischen bzw. Portugiesischen stammt, eine Verortung auf die iberische Halbinsel her. Außerdem wird mit dem Begriff Armada sofort der misslungene Versuch der Invasion Englands durch die spanische Flotte im Jahr 1588 in Verbindung gebracht.<sup>370</sup>

Somit scheint die Annahme durchaus plausibel, die Szenerie der LEGO-„Pirates“-Spielwelt sei in das 16. Jahrhundert verlegt worden und die neuen Protagonisten stammten möglicherweise von der iberischen Halbinsel. Dafür spricht ebenfalls, dass die Truppen der neuen Fraktion der Spielwelt im Gegensatz zu allen anderen bisher erschienenen Fraktionen Helme trugen, welche dem spanischen Morion-Helmtyp<sup>371</sup> ähnelten. Interessanterweise veränderte sich das Aussehen der Piratenfraktion innerhalb der Spielwelt nicht. Hier waren immer noch modische Verweise auf das 18. Jahrhundert zu finden.

Die Flagge der neuen Gegenspieler der Piraten zeigte eine goldene Krone über einem schwarzen Anker auf weißem Grund. Diese war auf dem Mast des einzigen großen Schiffs<sup>372</sup> dieser Fraktion zu erkennen und stellte keinen Bezug zu einem historischen Vorbild her. In allen Sets aus diesen beiden Jahren fand sich lediglich eine neue weibliche Minifigur. Dafür hielt im gleichen Zeitraum in der „Pirates“-Spielwelt eine Fantasy-Figur Einzug. Das bereits aus der „Castle“-Spielwelt bekannte Skelett tauchte nun in mehreren Sets auf.

---

<sup>368</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, S. 39, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1996.raw?task=download&fid=4114> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>369</sup> Armada, in: Duden.de, URL: <https://www.duden.de/suchen/dudenonline/armada> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>370</sup> Vgl. Colin, Martin; Parker, Geoffrey: *The Spanish Armada* (revised Edition), Manchester 1999, S. 10 ff.

<sup>371</sup> Vgl. Windrow, Martin: *The Conquistadores*, in: Osprey, *Men-at-Arms* 101, Oxford 1994, S. 13.

<sup>372</sup> Gouverneurs-Galeone 6280, 1996, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

## Neugestaltung (2009-2016)

In den späten 1990er und frühen 2000er Jahren erfuhr die LEGO-„Pirates“-Welt keine Neuerungen. Erst im Jahr 2009 wurde die Spielwelt neugestaltet. Die bereits seit dem Jahr 1992 bekannten „Rotröcke“ wurden in den neuen Spielsets wiederbelebt. Optisch unterschieden sich die Aufdrucke der „Rotrock“-Minifiguren kaum von ihren Vorgängern. Nur die Details auf Brust und Kopfbedeckungen waren hier wesentlich aufwendiger gestaltet. Die Piratenfiguren erhielten gänzlich neue Aufdrucke. Über den bekannten gestreiften Piratenhemden trugen die Figuren nun farbige Westen. Neben dieser Neuerung waren auch Minifiguren mit fast freiem Oberkörper zu finden. Die Oberkörper dieser Minifiguren waren mit Brusthaaren, Tattoos und braunen Westen bedruckt. Außerdem fanden sich in den Sets ab 2009 nun auch grüne Kopftücher für die Freibeuter.

Ebenso wie die Aufdrucke der Figuren wurden auch die von Beginn der Spielwelt an präsenten Tierfiguren detailreicher. Die altbekannten Haie wirkten nun durch ihre Mehrfarbigkeit plastischer. Neben den Haien und den seit 1992 sporadisch auftauchenden Krokodilen ließ sich in den Sets auch ein Riesenkrake entdecken, welcher sogar in der Kurzbeschreibung der LEGO-„Pirates“-Spielwelt im deutschen LEGO-Spielwarenkatalog aus dem Jahr 2009 explizit erwähnt wurde.<sup>373</sup>

Bisher handhabte es LEGO so, dass bei jeder Neugestaltung der „Pirates“-Spielwelt die beiden Hauptfraktionen, also die namensgebenden Piraten sowie ihre Gegenspieler, ein oder mehrere große Schiffe bekamen. 2009 allerdings erhielten nur die Piraten ein Schiff.<sup>374</sup> Die „Rotröcke“ mussten sich mit einer Festung<sup>375</sup> zufriedengeben.

Im Spielset des neuen Piratenschiffs fand sich auch die einzige weibliche Minifigur aller Neuheiten. Dieses Set „Großes Piratenschiff“ (6243) hatte aber eine weitere Besonderheit. Hier tauchte mit der Figur Meerjungfrau nach dem Skelett, welches seit 1996 in der „Pirates“-Welt von LEGO zu finden war, die zweite fantastische Figur der

---

<sup>373</sup> Vgl. LEGO Spielwarenkatalog 1990, S. 32, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2009.raw?task=download&fid=3470> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>374</sup> Vgl. Brickbeard-s-Bounty 6243, 2009, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6243-1/Brickbeard-s-Bounty> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>375</sup> Vgl. Soldiers-Fort 6242, 2009, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6242-1/Soldiers-Fort> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

gesamten Spielwelt auf. Diese Figur bestand aus einem Standard-LEGO-Minifigurenkopf und -oberkörper sowie einem Beinelement, das einem Fischeschwanz nachempfundenen wurde. Diese Figur war ebenfalls im LEGO-„Pirates“-Adventskalender<sup>376</sup> zu finden.

Vier Jahre später hatten die „Rotröcke“ als Gegenspieler der Piraten bereits wieder ausgedient. Eine weitere altbekannte Fraktion in Form der Soldaten des Gouverneurs in ihren blauen Uniformen aus dem Jahr 1989 wurde wieder aufgelegt. Die Gestaltung der Figuren in dieser Neuerscheinung änderte sich gegenüber den Vorgängersets aus dem Jahr 2009 kaum. Ebenso verhielt es sich mit der Ausstattung der Fraktionen. Die Piraten erhielten wieder ein neues großes Schiff, während die Soldaten sich wieder nur mit einer Festung begnügen mussten.

### **Fazit zu LEGO-„Pirates“**

Die LEGO-„Pirates“-Spielwelt ist die zweite Spielwelt des dänischen Spielwarenherstellers, die historische Themen aufgriff. Die spielweltinterne Handlung ist in der Frühen Neuzeit zu verorten. Bis Mitte der 1990er Jahre orientierten sich Figurendesign, Gebäude und Fahrzeuge offensichtlich optisch am 18. Jahrhundert. In einer kurzen Zwischenphase schien sich die Szenerie in das 16. Jahrhundert verlagert zu haben, was sich am deutlichsten anhand des Aussehens der Figuren der „Soldaten“-Fraktion der Spielwelt ablesen ließ. Die Hauptdarsteller der Spielwelt, also die Piraten, behielten von Beginn an ihr Design bei.

Neben einem Zeitsprung konnte auch ein Ortswechsel innerhalb der vom Hersteller vorgegebenen Spielwelthandlung ausgemacht werden, denn diese wechselte aus der Karibik in den pazifischen Raum.

Für den Grundtenor der Spielwelt scheinen Ort und genaue zeitliche Einordnung nie von großer Relevanz gewesen zu sein. Die spielerische Umsetzung des Abenteuers, eingebettet in einen groben frühneuzeitlichen Rahmen, ist das bestimmende Element der gesamten Spielwelt. Außerdem ist ein Ortswechsel mit dem zweiten großen Thema der Spielwelt durchaus kompatibel. Die große Fülle an Schiffen, Flößen und Ruderboten

---

<sup>376</sup> Pirates-Adventskalender 6299, 2009, in: Rittersets.de, URL: <http://www.rittersets.de/piraten.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

macht klar, dass die Mobilität ein zentrales Element der Spielwelt darstellt. Der Umstand, dass den Piraten wesentlich mehr und auch größere Schiffe zugerechnet wurden, unterstützt die Annahme, dass diese Fraktion auch abseits des Spielweltnamens die Hauptdarsteller waren.

Dies wurde auch von Seiten des Herstellers eindeutig so vorausgesetzt. Im Gegensatz zur älteren „Castle“-Spielwelt erfolgte bereits mit der Einführung der „Pirates“-Spielwelt eine Einteilung in „Gut“ und „Böse“. In Comics, Produktbeschreibungen und Katalogtexten wurden die Piraten als freiheitsliebende Abenteurer und die Soldaten als dekadente Schurken dargestellt. Das negative Bild der „Soldaten“-Fraktion änderte sich auch nicht mit den zahlreichen Umgestaltungen der Spielwelt. In dieser kriegerischen Abenteuerwelt hatten weibliche LEGO-Protagonisten selten ihren Platz. Lediglich die ein oder andere „Piratenbraut“ ließ sich in den Produkten finden.

Gesellschaftliche Themen wie Handel und Handwerk, die man mit dem Thema der Seefahrt und Piraterie verbinden könnte, tauchten in der Spielwelt nicht häufig auf. Anhand der „Soldaten“-Fraktion wurden mit militärischen Rängen und Adelstiteln zumindest herrschaftliche Strukturen angedeutet. Allerdings fanden sich in den Sets der „Insulaner“-Fraktion Komponenten religiösen Lebens. Steingötzen und Voodoo-Priester zeugten hier von einer Gesellschaft, die durch Riten und Spiritualität durchdrungen war.

In geringem Umfang waren auch Fantasy-Elemente Teil der abenteuerlichen „Pirates“-Spielwelt. Diese fantastischen Einflüsse waren aber nie so präsent, wie es zum Beispiel in der „Castle“-Spielwelt der Fall war.

Über alle Umgestaltungen hinweg gab es wiederkehrende Elemente in der „Pirates“-Spielwelt. Dies waren Orte wie die See und Inseln, Gefährte wie Schiffe und Flöße und ikonische Figuren wie der Piratenkapitän und Kolonialtruppen. Außergewöhnlich ist die häufige Darstellung von körperlichen Verstümmelungen wie fehlenden Gliedmaßen.

Einige Spielsets der Spielwelt wurden ausschließlich für den nordamerikanischen Markt hergestellt. Dies war besonders häufig bei den „Konquistadoren“-Spielsets ab dem Jahr 1996 zu beobachten.

Die „Pirates“-Spielwelt zeigt sich anhand der vier Kategorien als untersuchungswürdiger Gegenstand für diese Arbeit und soll somit auch später anhand der einzelnen Spielsets näher ausgewertet werden.

### 7.1.3 LEGO-„Western“ (1996-1997)

1996 erschienen erstmals LEGO-Sets, welche sich mit dem Thema „Wilder Westen“ beschäftigten. Die Sets der „Western“-Spielwelt trugen meist eine vierstellige Produktnummer, die mit 67 begann.

Optisch schienen sich die gezeigten Figuren und Modelle in den Vereinigten Staaten von Amerika gegen Ende des 19. Jahrhunderts einordnen zu lassen. Deutlich kann dies am Aussehen der LEGO-„Western“-Soldaten gemacht werden. Die Oberkörper der Minifiguren waren in Blau gehalten und mit Uniformelementen bedruckt. Die Figuren wurden mit Hüten und Forage-Kappen ausgestattet und mit Revolvern und Gewehren bewaffnet. Als historische Grundlage könnte hierfür die Uniformbestimmung der US-Armee gedient haben.<sup>377</sup>

Im Jahr 1858 führte die reguläre Armee der Vereinigten Staaten die französische Forage-Kappe als Standardkopfbedeckung für ihre Infanterie ein. Zeitgleich wurden die Truppen mit dunkelblauen Uniformröcken und hellblauen Hosen ausgestattet.<sup>378</sup>

Die erwähnten Waffen, welche in der „Western“-Spielwelt von fast allen Protagonisten verwendet wurden, ließen sich in einen ähnlichen Zeitraum einordnen. Die einzige Gruppierung innerhalb der Spielwelt, welche auf den Einsatz von Feuerwaffen verzichtete, waren die LEGO-„Indianer“. Diese waren mit Speeren, Bögen und Äxten bewaffnet. Insgesamt konnten in jedem einzelnen Spielset bewaffnete Protagonisten gefunden werden.

Die Akteure der Spielwelt ließen sich grob in drei Fraktionen unterteilen. „Armee-Soldaten“, „Indianer“ und „weiße Siedler“. Obwohl hier gleich erwähnt werden soll, dass die meisten Vertreter der „Siedler“-Fraktion Banditen und Revolverhelden darstellten und demnach auch schwer bewaffnet waren.

Die Soldaten waren an ihren blauen Uniformen und an ihrer Flagge, welche zwei gekreuzte Säbel auf blau-weißem Grund zeigte, zu erkennen. Die nordamerikanischen Ureinwohner, welche in Katalogen und Spielsettiteln als „Indianer“ bezeichnet wurden,

---

<sup>377</sup> Vgl. Frontier Patrol 6706, 1997, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6706-1/Frontier-Patrol> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>378</sup> Vgl. Troiani, Don: Regiments and Uniforms of the Civil War, Mechanisburg 2002. S. 14 ff.

trugen Schilde, welche Pferde oder Büffel zeigten.<sup>379</sup> Die weißen Siedler führten logischerweise keine Feldzeichen oder andere Erkennungsmerkmale mit sich.

Die „Siedler“-Sets zeigten mit einer Goldmine, einer Bank und einem Ladengeschäft einige Elemente, die dem eigentlichen kriegerischen Grundtenor der Spielwelt widersprachen.<sup>380</sup> Gemessen am Gesamtumfang der Spielwelt von lediglich 16 Sets wäre das Vorhandensein von so „viel“ gesellschaftlichem Leben in einer LEGO-Spielwelt mit historischen Themen etwas ganz Besonderes. Allerdings waren in allen Sets, die diese Gebäude enthielten, auch allerlei bewaffnete Banditen und Soldaten zu finden. Wie sich zeigte, diente die LEGO-Goldmine lediglich als „Banditen“-Versteck und die Bank sowie der „General-Store“ waren nur dafür notwendig, dass die „Banditen“ etwas hatten, was sie gegen den Widerstand der Soldaten und des Sheriffs ausrauben konnten.<sup>381</sup> Da es in der Spielwelt keinen einzigen „friedlichen“ Siedler neben dem Bankangestellten und dem Ladenbesitzer gab, der mit den beschriebenen Institutionen und Personen interagieren konnte, kann davon ausgegangen werden, dass diese Gebäude nur als Kulisse für ein Konflikt-Spiel dienen sollten. Somit kann den jeweiligen Spielsets kein rein gesellschaftlicher, ziviler Charakter unterstellt werden.

Die Figuren der LEGO-„Indianer“ trugen alle lange Haare und konnten Federschmuck auf ihren Köpfen anbringen. Die Oberkörper und Beine der Minifiguren zeigten als Grundfarbe gedeckte Erdfarben. Darüber wurde bunte Kleidung in Rot oder Braun angedeutet.

Die „Siedler“ waren die mit Abstand bunteste Fraktion der „Western“-Spielwelt. Sie trugen verschieden farbige breitkrepelige Hüte oder Zylinder. Die Oberkörper der Minifiguren waren verschiedenfarbig bedruckt und zeigten Jacken, Westen oder Hemden.

Spielwarenkataloge und andere Produktbeschreibungen von LEGO thematisierten keine festgelegte Feindschaft zwischen den Fraktionen. Natürlich stellten die Banditen, als

---

<sup>379</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, S. 14, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1997.raw?task=download&fid=4115> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>380</sup> Vgl. Gold City Junction 6765, 1996, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6765-1/Gold-City-Junction> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>381</sup> Vgl. Western, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Western> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Teil der Siedler der Spielwelt, häufig die Gegenspieler des Sheriffs und der Soldaten dar. Im Gegensatz zu den beiden vorher beschriebenen Spielwelten verzichtete man hier häufig darauf, im Spielsetdesign bereits eine Konfliktsituation vorzugeben. Das heißt, dass in den einzelnen Spielsets nicht immer Vertreter von zwei verschiedenen Fraktionen zu finden waren. Dies trifft vor allem auf die LEGO-„Indianer“-Spielsets zu.<sup>382</sup> Diese teilten sich niemals mit Protagonisten der Soldaten oder Zivilisten ein Spielset, während Soldaten und Zivilisten durchaus in einer gemeinsamen Schachtel zu finden waren.<sup>383</sup>

Die LEGO-Modelle der „Western“-Spielwelt wiesen im Vergleich zu den bisher vorgestellten Spielwelten einige Besonderheiten auf. Anstatt große Mauerelemente zu nutzen, welche den Eindruck eines Gebäudes aus Stein vermittelten, fanden sich in den „Western“-Sets fast ausschließlich Steine und Elemente, die Holz imitieren sollten. Diese tauchten im gleichen Zeitraum zwar auch in der LEGO-„Castle“-Welt auf, aber nicht in dieser Häufigkeit. Außerdem wurde mit dem „Indianer“-Tipi ein neuer Gebäude-Typ eingeführt, welcher aus so gut wie keinem LEGO-Stein, sondern nur aus Sonderteilen bestand. Ebenso neu und nur für die Fraktion der „Indianer“ reserviert waren die gefleckten und bemalten Pferde-Figuren.

Insgesamt, so scheint es, wurde auf die Darstellung der amerikanischen Ureinwohner großer Wert gelegt. Sie verfügten nicht nur über die meisten Spielsets innerhalb der Spielwelt, sondern auch über die einzigen weiblichen Figuren. Zu erkennen waren diese an dicken roten Lippen und einem anders gestalteten Oberkörperaufdruck.<sup>384</sup> Außerdem zeigten die „Indianer“-Spielsets eine Art Ritus. Zu erkennen war dies an in einigen Spielsets enthaltenen Totempfählen.<sup>385</sup>

Die LEGO-„Indianer“ schienen in der Spielwelt keine konfliktfreudige Fraktion darzustellen. Dies lag einerseits daran, dass in den „Indianer“-Sets niemals Figuren anderer Fraktionen der Spielwelt auftauchten mit denen in der Spielsituation „gekämpft“

---

<sup>382</sup> Vgl. Boulder-Cliff-Canyon 6748, 1997, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6748-1/Boulder-Cliff-Canyon> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>383</sup> Vgl. Bandit-s-Secret-Hide-Out 6761, 1996, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6761-1/Bandit-s-Secret-Hide-Out> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>384</sup> Vgl. Chief's Tepee 6746, 1997, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/6746-1/Chief-s-Tepee> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>385</sup> Vgl. Südkamp, Horst: Kulturhistorische Studien. Totemismus, Institution oder Illusion?, S. 4 f, in: Yumpu.com, Online-pdf-Dokument, URL: <https://www.yumpu.com/de/document/view/21619097/totemismus-illusion-horst-sudkamp-kulturhistorische-studien> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

werden konnte und andererseits wurde in den Begleitmedien nie auf ein kriegerisches Verhalten der „Indianer“ verwiesen. Deshalb werden diese Sets als nicht kriegerische, zivile Sets betrachtet, die dörfliches Leben und Jagdszenen darstellen.

### **Fazit zu LEGO-„Western“**

Die LEGO-„Western“-Spielwelt ist mit einem Umfang von 16 Spielsets eine vergleichsweise kleine Spielwelt. Aufgrund der Tatsache, dass diese Spielwelt nur wenige Jahre existierte, erfuhr diese auch keine Um- oder Neugestaltung. Anhand der Gestaltung der Figuren lässt sich die spielweltinterne Handlung relativ eindeutig in die Vereinigten Staaten in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einordnen. Somit liegt die Besiedlung des nordamerikanischen Westens als historischem Thema zugrunde. Allein dieser Umstand setzt für die Produkte der Spielwelt einen eng umrissenen thematischen und zeitlichen Rahmen. Wie bei der bereits beschriebenen „Pirates“-Spielwelt ließ sich am eindeutigsten eine zeitliche und räumliche Einordnung anhand der Fraktion der „Soldaten“ festmachen. Ebenfalls zeigte sich mit diesen US-Streitkräften eine gewisse gesellschaftliche Dimension. Hinter den blauen Plastiksoldaten lassen sich also ein funktionierender Staat und eine Herrschaftsstruktur vermuten. In einigen Sets der Fraktion der „Indianer“ tauchten Hinweise auf religiöse Riten auf. Neben dem häufig dargestellten Totempfahl fanden sich aber keine weiteren Hinweise auf religiöse Handlungen innerhalb der „Western“-Spielwelt.

Fantasy-Elemente spielten in der Spielwelt keine Rolle. Ebenso wenig schien die „Western“-Welt von „weiblichen“ Protagonisten besiedelt zu sein. Lediglich in zwei „Indianer“-Sets ließen sich LEGO-„Indianerinnen“ finden, die ausschließlich mit der Tätigkeit der Nahrungsmittelzubereitung beschäftigt waren. Die Sets, die „Indianer“ enthielten, werden als Darstellung von zivilem, gesellschaftlichem Leben betrachtet.

Zwei Spielsets der „Western“-Spielwelt wurden zu Werbezwecken erstellt und wurden von der Firma Shell und Blockbuster Video in den Niederlanden und Großbritannien vertrieben.

Die „Western“-Spielwelt zeigt sich, unter Berücksichtigung der vier Auswahlkategorien als untersuchungswürdiger Gegenstand für diese Arbeit und soll somit auch später anhand der einzelnen Spielsets näher ausgewertet werden



#### 7.1.4 LEGO-„Adventures“ (1998-2003)

Im Jahr 1998 erschien die LEGO-„Adventures“-Spielwelt. Die Sets der Spielwelt trugen keine einheitliche Nummerierung.

In dem aufgezeigten Szenario dieser Spielwelt befanden sich Forscher und Grabräuber auf der Suche nach Schätzen und Artefakten aus dem Altertum. Die meisten dieser vor allem in den Spielwarenkatalogen von LEGO beschriebenen Geschichten siedelten sich in Ägypten an.<sup>386</sup> Diesbezüglich fanden sich in den Namen der einzelnen Spielsets Anspielungen auf die ägyptische Antike<sup>387</sup>. Allerdings traten auch andere Orte, an denen die Abenteurer, Forscher und Entdecker agierten, in der Spielwelt in Erscheinung. So fanden sich in den Titeln einiger Spielsets Hinweise auf den Amazonasdschungel<sup>388</sup>, Indien<sup>389</sup>, Asien<sup>390</sup> und eine nicht näher beschriebene fiktive „Dinosaurier“-Insel<sup>391</sup>.

Neben dem Aufgreifen historischer Themen im Zuge der Handlung innerhalb der Spielwelt begegneten uns historische Bezüge auch an anderer Stelle. Die Optik der LEGO-Minifiguren und -Fahrzeuge, welche in den Sets enthalten waren, machten den Eindruck, die dort abgebildeten Handlungen könnten zu Beginn des 20. Jahrhunderts angesiedelt sein. Inhalte der im Rahmen von Spielset-Beilagen erschienenen Hörspiele benannten das Jahr 1910 als Zeitraum der Handlung.<sup>392</sup>

Dementsprechend waren die Minifiguren der „Adventures“-Spielwelt gestaltet. Die Oberkörper der Minifiguren dieser Spielwelt waren meist mit Hemden samt Brustaschen bedruckt. Manche Drucke zeigten zusätzlich Hosenträger, Halstücher und sogar

---

<sup>386</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1998, S. 44-45, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1998/1998-lego-catalog-12-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>387</sup> Vgl. Das Geheimnis der Sphinx 5978, 1998, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/5978-1/Sphinx-Secret-Surprise> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>388</sup> Vgl. Amazon Ancient Ruins 5986, 1999, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/5986-1/Amazon-Ancient-Ruins> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>389</sup> Vgl. Maharadscha Palast 7418, 2003, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7418-1/Scorpion-Palace> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>390</sup> Vgl. Temple of Mount Everest 7417, 2003, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Adventurers/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>391</sup> Vgl. Dino Forschungsstation 5987, 2000, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/5987-1/Dino-Research-Compound> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>392</sup> Vgl. Die Jagd nach dem Pharaonenschatz, 1998, min. 2:30, in: LEGO-„Adventures“-Hörspiele von Karussell: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MIMcRAhzO3Y> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

eingesteckte Revolver. Die Kopfbedeckungen der Figuren bestanden aus Tropenhelmen, Zylindern und Schlapphüten. Die Bemalung mancher LEGO-Minifigurenköpfe zeigte ein Monokel.<sup>393</sup> Die am häufigsten in den Spielsets enthaltenen Fahrzeuge waren Automobile, welche sich optisch an Modellen aus der Zeit um die Jahrhundertwende zu orientieren scheinen.<sup>394</sup> Zusätzlich fanden sich Doppeldecker- und Eindecker-Propellerflugzeuge sowie Heißluftballons und sogar ein Zeppelin in den Spielsets wieder. Nicht nur zu Land und in der Luft bewegten sich die Minifiguren der Spielwelt fort, sondern auch auf dem Wasser. Dafür nutzten sie Dampf- und Segelschiffe.<sup>395</sup> Diese Ausrüstungsgegenstände, Kleidungsstücke und Fortbewegungsmittel scheinen in den Zeitraum der Handlung zu passen, welche durch das erwähnte Hörspiel definiert wurde.

Die Darstellung von Frauen innerhalb der „Adventures“-Spielwelt fand lediglich in einer Minifigur statt. Dies geschah in Form einer im Hörspiel<sup>396</sup> erwähnten Journalistin, welche die Abenteuer der männlichen Protagonisten begleitete. Äußerlich unterschied sich diese kaum von den anderen Minifiguren der Spielsets. Einzig anhand der Bemalung des LEGO-Minifigurenkopfes konnte eine Unterscheidung zwischen männlich und weiblich getroffen werden. Die Lippen der weiblichen Protagonistin waren wesentlich dicker aufgezeichnet und rot ausgefüllt. Ebenso waren die Augen schmaler und mit Wimpern versehen und das „Gesicht“ der weiblichen LEGO-Figur war von Haaren umrahmt.

Wie in den anderen bereits vorgestellten Spielwelten tauchten auch in der abenteuerlichen Welt von LEGO-„Adventures“ Fantasy-Elemente und -Figuren auf. Dies geschah hauptsächlich in Form von bereits beschriebenen Skeletten und natürlich zum Leben erweckten Mumien sowie mythischen Monstern<sup>397</sup>.

---

<sup>393</sup> Vgl. Das Geheimnis der Sphinx 5978, 1998, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/5978-1/Sphinx-Secret-Surprise> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>394</sup> Vgl. Adventurers, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Adventurers/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>395</sup> Vgl. Adventurers, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Adventurers/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>396</sup> Vgl. Die Jagd nach dem Pharaonenschatz, 1998, min. 3:03, in: LEGO-„Adventures“-Hörspiele von Karussell: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MIMcRAhzO3Y> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>397</sup> Vgl. Adventurers, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Adventurers/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

### **Fazit zu LEGO-„Adventures“**

Die „Adventures“-Spielwelt von LEGO existierte nur fünf Jahre und erfuhr in dieser Zeit keine Neugestaltung. Eine zeitliche Einordnung der spielweltinternen Handlung konnte nur Anhand von Hörspielen erfolgen. Die dort genannte Jahreszahl 1910 lässt also darauf schließen, dass die Abenteuer der Protagonisten im frühen 20. Jahrhundert spielen sollten, was auch grob anhand des Designs der Minifiguren und Fahrzeuge abgeleitet werden konnte. Allerdings fanden sich keine eindeutigen Verweise auf historische Ereignisse oder Personen in Produktbeschreibung und Katalogtexten. Viele Spielsets wiesen Anachronismen auf, die vor allem auf die Tatsache zurückzuführen sind, dass in manchen Spielsets Dinosaurierfiguren auftauchten.

Die figürlichen Protagonisten standen in keinem direkten Zusammenhang zueinander. Herrschaftsstrukturen ließen sich ebenso wenig ausfindig machen wie Elemente von Religiosität oder gesellschaftlichem Leben. Dagegen nahmen Mystery- und Fantasy-Figuren wie Mumien, lebendige Skelette und monsterhafte Tierwesen einen großen Platz in der Spielwelt ein.

Es scheint, als würde das zugrundeliegende historische Setting lediglich als Kulisse für eine Abenteuergeschichte dienen, die unabhängig von Raum und Zeit angelegt war. Diesbezüglich ist eine Nähe zur „Indianer Jones“-Filmreihe und Abenteuerromanen wie „Die Vergessene Welt“ von Arthur Canon Doyle nicht von der Hand zu weisen. Aus diesen Gründen erwies sich die „Adventures“-Spielwelt im Sinne der vier Kategorien nicht als untersuchungswürdiger Gegenstand für diese Arbeit.

### **7.1.5 LEGO-„Vikings“ (2005-2006)**

Im Jahr 2005 veröffentlichte der dänische Spielwarenhersteller eine neue Spielwelt mit historischem Thema. Die Produkte der „Vikings“-Spielwelt trugen alle eine mit der Zahl 7 beginnende fünfstellige Nummer.

Die „Vikings“-Spielwelt griff offensichtlich Themen der skandinavischen Geschichte des Früh- und Hochmittelalters auf. Hauptbestandteil der Produktserie waren neben den namensgebenden Wikingern auch mythologische Wesen. Dies ist möglicherweise der Grund dafür, dass die Spielwelt nicht im Zusammenhang mit der ebenfalls

mittelalterliche Themen aufgreifenden LEGO-„Castle“-Spielwelt erschien.

In den insgesamt nur sieben Spielsets der Spielwelt waren in sechs Packungen mythische Tierwesen enthalten, welche alle namentlich in den jeweiligen englischsprachigen Settiteln erwähnt wurden. Hier fanden sich der am Weltenbaum nagende und somit bedrohliche Drache Nidhogg, der zusammen mit dem ebenfalls als LEGO-Figur vorkommenden Drachen Ofnir unter dem Weltenbaum leben sollte.<sup>398</sup> Ebenso trat der Drache Fafnir in Erscheinung, welcher in den Erzählungen der Edda vom Helden Sigurd im Kampf erschlagen wurde.<sup>399</sup> Eine weitere Drachengestalt war im Spielset 7016 zu finden, welche im Titel lediglich als Wyren bezeichnet wurde. Dies bezog sich auf keine explizite Geschichte aus der nordischen Mythologie. Das Wort „Wyren“ bedeutet lediglich geflügelter Drache im Kontext der englischsprachigen Heraldik.<sup>400</sup> Neben den geflügelten Drachenwesen zeigten sich noch andere fantastische Tiere namensgebend für zwei Spielsets dieser Spielwelt. Dies war die Midgardschlange, welche in der Edda in der See ihr Unwesen trieb und von Thor selbst gefangen wurde.<sup>401</sup> Außerdem war der Wolf Fenris als Namensgeber für ein Set auszumachen. Besonders interessant ist, dass sich der dänische Hersteller mit diesem mythologischen Wesen die wohl bedrohlichste Gestalt der gesamten Edda als Titelfigur für eines seiner Spielsets ausgesucht hatte. Der Wolf Fenris steht in der nordischen Mythologie für „die Endzeit überhaupt, da er zur Endzeit der Ragnarök (dem Endgericht der Götter) freikommt und ungehindert die Welt durchstreift und schließlich die Sonne verschlingt.“<sup>402</sup>

Helden und Götter, welche die mythischen Wesen bekämpften, waren weder in den Titeln der Spielsets noch in einer eindeutigen figürlichen Darstellung in Form einer LEGO-Minifigur zu finden. So schienen die ausschließlich negativ besetzten Wesen der Edda anstatt der Helden, die diese bekämpften, zu den Hauptdarstellern in der „Vikings“-Spielwelt auserkoren zu sein.

Neben den eindeutigen Bezügen zur nordischen Mythologie fanden sich in der Optik der

---

<sup>398</sup> Vgl. Simek: *Mittelerde*, S. 133 f.

<sup>399</sup> Vgl. Simek, Rudolf: *Die Edda. Germanische Götter- und Heldenlieder*, München 2007, S. 5.

<sup>400</sup> Vgl. Siebmacher, Johann; Weber, Hilmar Hermann: *Grosses und allgemeines Wappenbuch*, Nürnberg 1890, S. 323.

<sup>401</sup> Vgl. Krause, Arnulf: *Die Edda, Aus der Prosa-Edda des Snorri Sturluson*; in: *Die großen Geschichten der Menschheit* (C.H.Beck), München 2008, S. 45.

<sup>402</sup> Simek, Rudolf: *Götter und Kulte der Germanen*, München (4. Auflage) 2016, S. 97.

Spielsets noch weitere Elemente, welche den Eindruck einer mittelalterlichen, skandinavischen Welt unterstrichen. Als erstes sollen hier die in zwei Sets auftauchenden Schiffe erwähnt werden. Die LEGO-Wikinger nutzten ein längliches, schmales, mit einem Mast und Segel ausgerüstetes Ruderschiff<sup>403</sup>, welches auch für das Hochmittelalter im skandinavischen Raum wissenschaftlich belegt ist.<sup>404</sup> Daneben waren Schnitzereien in Form eines Drachenkopfes und -schwanzes an Heck und Bug des LEGO-Schiffs zu erkennen. Diese schmückenden Elemente sind ebenfalls für den oben beschriebenen Zeitraum in Skandinavien belegt.<sup>405</sup>

Die in den „Vikings“-Spielsets enthaltenen LEGO-Minifiguren waren mit verschiedenen Aufdrucken versehen. Auf dem Oberkörper der Figuren waren Kettenhemden und andere Rüstungsteile sowie eingesteckte Waffen, vor allem Äxte, abgebildet. Die Figuren trugen Rundschilder und waren mit Schwertern, Äxten und Speeren bewaffnet. Auf die Köpfe konnten mit Hörnern versehene Helme aufgesteckt werden. Diese Aufdrucke und Ausrüstungsgegenstände entsprachen zum größten Teil den historischen Vorbildern, welche dem skandinavischen Mittelalter entlehnt sind.<sup>406</sup> Der in den Spielsets dargestellte gehörnte Helm allerdings ist in dieser Form für die Wikingerzeit nicht belegt.<sup>407</sup>

In der gesamten Spielwelt fand sich nur eine weibliche LEGO-Wikingerfigur. Diese zeigte sich aber ebenso kriegerisch wie alle anderen Minifiguren innerhalb der „Vikings“-Produkte. Zivile gesellschaftliche Inhalte konnten in der Spielwelt nicht gefunden werden.

### **Fazit zu LEGO-„Vikings“**

Die nur ein Jahr existierende LEGO-„Vikings“-Spielwelt befasst sich mit Themen der mittelalterlichen nordischen Mythologie. Als Hauptdarsteller der Spielwelt konnten Tierwesen ausgemacht werden, die unter anderem in der Edda beschrieben werden. In

---

<sup>403</sup> Viking Ship challenges the Midgard Serpent 7018, 2005, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7018-1/Viking-Ship-challenges-the-Midgard-Serpent> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>404</sup> Vgl. Paulsen, Reinhard: Schiffahrt. Hanse und Europa im Mittelalter. Schiffe am Beispiel Hamburgs. europäische Entwicklungslinien und die Forschung in Deutschland, Köln 2016, S. 305.

<sup>405</sup> Vgl. Simek, Rudolf: Die Wikinger, München (4. Auflage) 2005, S. 43.

<sup>406</sup> Vgl. Windrow, Martin: The Vikings, in: Osprey, Elite Series 3, Oxford 1985, S. 32 A.

<sup>407</sup> Vgl. Plassmann, Alheydis: Die Normannen. Erobern, Herrschen, Integrieren, Stuttgart 2008, S. 11.

den englischen Spielsettiteln wurden diese Tierwesen auch mit den Namen aus der literarischen Vorlage belegt. Helden und Götter aus der nordischen Mythologie fanden sich allerdings in keinem der Spielsets. Aufgrund der spielweltinternen Handlung war natürlich ein hoher Grad an fantastischen Elementen in der Spielwelt auszumachen, der allerdings nicht auf moderner Fantasy-Literatur beruht, sondern auf mittelalterlichen Legenden fußt.

Ebenso wenig tauchte in den Produkten der „Vikings“-Serie gesellschaftliches Leben auf. Inhaltlich waren die Sets ausschließlich durch den Kampf zwischen den seefahrenden Wikingern und den mythischen Tierwesen bestimmt. In diesem Kontext suchte man weibliche LEGO-Protagonisten auch vergeblich. Nur eine „Wikingerkriegerin“ war in den Produkten der Spielwelt enthalten.

Trotz des Fehlens einer gesellschaftlichen Komponente in der Spielwelt scheint die „Vikings“-Spielwelt allein deshalb ein untersuchungswürdiger Gegenstand zu sein, da sie Elemente der mittelalterlichen Edda verarbeitete. Außerdem vermittelte die figürliche Darstellung, bis auf die gehörnten Helme, ein relativ authentisches Bild eines mittelalterlichen nordischen Kriegers. Somit sollen sich die weiteren Untersuchungen in dieser Arbeit auch mit der LEGO-„Vikings“-Spielwelt beschäftigen.

#### **7.1.6 LEGO-„Indiana Jones“ (2008-2009)**

Nach der Veröffentlichung des neuesten Filmes der „Indiana Jones“-Reihe „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels“ im Jahr 2008, übernahm LEGO die Merchandising-Rechte der Franchise von Disney. Deutliche Verweise auf die Lizenznahme fanden sich auf allen Spielset-Packungen. In diesem Zuge entstanden bis 2009 mehrere Artikel, welche zur LEGO-„Indiana Jones“-Spielwelt zusammengefasst wurden. Diese Sets waren mit vierstelligen Produktnummern versehen, die immer mit der Zahl 7 begannen.

Die Hälfte der „Indiana Jones“-Spielsets thematisierte allerdings nicht Motive aus dem aktuellen Film der Reihe, sondern bezog sich auf die drei ursprünglichen Filme aus den

1980er Jahren.<sup>408</sup> Die Handlung der vier „Indiana Jones“-Filme spielt zwischen den Jahren 1935 und 1938. So verwundert es nicht, dass die Spielsets, welche sich optisch an den Filmen orientierten, einen historischen Kontext aufwiesen.

Im Set „Fighter Plane Attack“<sup>409</sup> wurde von LEGO eine Szene aus dem Film „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ umgesetzt, dessen Handlung im Jahr 1938 verortet ist. Hier orientierte sich das Aussehen der LEGO-Flugzeuge an historischen Vorbildern aus dieser Zeit. Allerdings wurden, wohl bewusst, einige Details auf den abgebildeten Flugzeugen vom Hersteller weggelassen. Im Verlauf des Films, welcher als Vorlage für die Spielsets diente, wird die namensgebende Titelfigur „Indiana Jones“ von zwei Jagdflugzeugen der deutschen Luftwaffe verfolgt. Im Film tragen diese Hakenkreuze an den Querrudern als Hoheitsabzeichen. Diese fehlten jedoch in der Umsetzung von LEGO im Spielset „Fighter Plane Attack“. Interessanterweise fanden sich allerdings auf dem Doppeldeckerflugzeug sehr wohl Hoheitsabzeichen, welche auch im Film zu sehen sind. In diesem Fall handelte es sich um das Eisenerne Kreuz, wie es im Ersten Weltkrieg als Erkennungszeichen auf Flugzeugen und anderen Fahrzeugen der kaiserlichen Streitkräfte genutzt worden war.<sup>410</sup>

Dies ist nicht der einzige Fall innerhalb der Spielwelt, in dem versucht wurde, eher „unangenehme“ Bezüge zur Geschichte seitens LEGO zu umschiffen. In weiteren Spielsets, welche die Geschichten aus dem ersten und dritten Film der „Indiana Jones“-Reihe thematisierten, fungierten Wehrmachtssoldaten als Gegenspieler der Filmhelden. In der Umsetzung als Spielzeug fehlten jedoch an den entsprechenden Figuren alle optischen Merkmale wie Uniformierung, Bewaffnung oder Hoheitsabzeichen und

---

<sup>408</sup> Die „Indiana Jones“-Filmreihe erzählt die abenteuerliche Geschichte des fiktiven Archäologen Henry Jones. Die vier Filme, die zwischen 1981 und 2004 entstanden sind, spielen an exotischen Orten wie Wüsten, Dschungeln und Tempelanlagen. Die Handlung der ersten drei Filme ist dabei in den Jahren 1935 bis 1938 verortet. Dieser zeitliche Rahmen ist der Grund dafür, dass die Gegenspieler in zwei der drei Filme Nationalsozialisten und Wehrmachtssoldaten sind. Diese versuchen im Auftrag Hitlers, magische Artefakte zu bergen, um diese zu Kriegszwecken einzusetzen. Die Titelfigur vereitelt dies stets erfolgreich. Der vierte Abenteuerfilm der Reihe spielt zwölf Jahre nach dem Ende des 2. Weltkrieges. Demnach wurden kommunistische Agenten als „Feinde“ des „Indiana Jones“ gewählt. Auch hier dreht sich die Handlung darum, dass der Titelheld die archäologischen Schätze vor seinen Gegner bergen kann. Vgl. Indiana Jones, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Indiana\\_Jones](https://de.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>409</sup> Fighter Plane Attack 7198, 2009, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7198-1/Fighter-Plane-Attack> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>410</sup> Vgl. Potempa, Harald: Eisernes Kreuz, Ritterkreuz, Balkenkreuz. Altes versus Neues 1939/45, in: Heinemann, Winfried (Hrsg.): Das Eisenerne Kreuz. Die Geschichte ein des Symbols im Wandel der Zeit, Potsdam 2014, S. 43- 55, hier S. 44.

Orden, an denen man den Bezug zur Wehrmacht feststellen könnte, während sich die Aufdrucke der anderen Figuren ansonsten an die Vorlage des Filmes hielten.

Im vierten und bisher letzten Film der Reihe, dessen Handlung im Jahr 1957 spielt, sind die Gegenspieler der Helden nicht mehr Nazischergen und Wehrmachtssoldaten, sondern Sowjetagenten und -militärs. Deren Darstellung war ebenfalls in den Produkten von LEGO nicht eindeutig, aufgrund fehlender Hoheitsabzeichen und anderer optischer Erkennungsmerkmale, auszumachen.

Da sich die fiktiven Geschichten um den abenteuerlustigen Archäologen „Indiana Jones“ mit übernatürlichen und mystischen Artefakten befassen, war auch für die gleichnamige LEGO-Spielwelt ein hoher Grad an Fantasy-Einflüssen festzustellen.

#### **Fazit zu LEGO-„Indiana Jones“**

Die Merchandising-Spielwelt „Indiana Jones“ von LEGO basierte auf der gleichnamigen Filmreihe. Somit waren alle Figuren, Fahrzeuge und Gebäude dem Design der Filmvorlage unterworfen. Da die Filmhandlungen der vier „Indiana Jones“ Filme in den 1930er und 1950er Jahren angesiedelt sind, fanden sich in der Darstellung der Spielgegenstände Anspielungen auf historische Themen wieder. Allerdings wurde dabei absichtlich von der filmischen Vorlage abgewichen, wenn es um militärische Hoheitszeichen und Uniformen ging.

Da sich die Filme mit mystischen Artefakten beschäftigen, waren diese auch in den Spielsets von LEGO wiederzufinden. Somit wiesen die Produkte der Spielwelt einen hohen Grad an fantastischen Elementen auf.

Das Vorhandensein und die Beziehungen zwischen den figürlichen Protagonisten der Spielwelt waren, genau wie ihr Design, von der filmischen Vorlage vorgegeben. Deshalb tauchten in dieser Spielwelt weibliche LEGO-Figuren nur vereinzelt auf und spielten wie in den Abenteuerfilmen nur eine Nebenrolle.

Insgesamt war die „Indiana Jones“-Spielwelt mit der firmeneigenen „Adventures“-Spielwelt von LEGO in den meisten Punkten vergleichbar. Somit wird auch diese abenteuerliche Spielwelt im Sinne der vier Kategorien nicht als untersuchungswürdiger Gegenstand innerhalb dieser Arbeit betrachtet. Begründet werden kann dies auch mit der Aussage des Regisseurs der „Indiana Jones“-Filmreihe, Steven Spielberg. Dieser sagte



im Zuge eines Interviews, dass die Filme rund um den Archäologen Jones nie an einen historischen Rahmen gebunden waren. Es sollte ein Abenteuerfilm sein, der praktisch zu jeder Zeit an jedem Ort funktionieren könnte.<sup>411</sup>

### **7.1.7 LEGO-„Prince of Persia“ (2010)**

Im Jahr 2010 erschien der Film „Prince of Persia – Der Sand der Zeit“. Dieser Film basiert lose auf der Videospieldreihe „Prince of Persia“, welche 1989 ihren Anfang nahm. Verweise auf die Lizenznahme fanden sich auf allen Spielset-Packungen. Die wenigen Sets, die in dieser Spielwelt entstanden, trugen vierstellige Produktnummern, die immer mit der Zahl 7 begannen.

Für die Gestaltung der Spielwelt standen die Computerspiele und somit auch der Film Pate. Die Handlung des Films soll laut der Produzenten im frühmittelalterlichen Persien spielen.<sup>412</sup> Die Gebäude, welche in den Spielsets gezeigt wurden, sowie die Gestaltung der LEGO-Minifiguren der Spielwelt griffen den zeitlichen und räumlichen Kontext offensichtlich auf und lieferten ein weitverbreitetes romantisches Bild des „alten“ Orients. Da es sich bei der Geschichte rund um den namensgebenden Prinzen um eine märchenhafte Fantasy-Geschichte handelt, war eine historisch „korrekte“ Darstellung in Videospiele, Film und dementsprechend auch in Form des Spielzuges nicht zu erwarten.

Die Aufdrucke auf den Oberkörpern der LEGO-Minifiguren zeigten lange Gewänder und Rüstungsteile. An manchen Figuren konnten außerdem Umhänge angebracht werden. Als ausrüstbare Kopfbedeckungen standen Turbane und Helme zur Verfügung. Das Hauptmerkmal der Videospiele und somit auch der dazugehörigen LEGO-Produkte waren das Abenteuer und der Kampf. Somit fanden sich in allen Spielsets der „Prince of Persia“-Spielwelt auch Waffen und auf die Darstellung von zivilem, gesellschaftlichem Leben wurde gänzlich verzichtet.

Es wurden extra für die „Prince of Persia“-Merchandising-Produkte neue LEGO-Tiere

---

<sup>411</sup> Vgl. Susan, Lacy: Spielberg 2017, min 61.

<sup>412</sup> Vgl. Prince of Persia. Der Sand der Zeit, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia:\\_Der\\_Sand\\_der\\_Zeit](https://de.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia:_Der_Sand_der_Zeit) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

eingeführt, um der orientalischen Szenerie gerecht zu werden.<sup>413</sup> Neben dem neuen LEGO-Dromedar fand sich zum ersten Mal im Spielset „The Oistrich Race“ der namensgebende LEGO-Strauß.

### **Fazit zu LEGO-„Prince of Persia“**

Die „Prince of Persia“-Spielwelt basierte auf der gleichnamigen Computerspiel-Reihe aus den späten 1980er und frühen 1990er Jahren und dem Spielfilm aus dem Jahr 2010. Dementsprechend hielt sich das Design der Gebäude, Figuren und Fahrzeuge der Merchandising-Produkte an die medialen Vorlagen. Auf die Darstellung gesellschaftlichen Lebens und weiblicher Protagonisten innerhalb der Spielwelt wurde fast gänzlich verzichtet. Lediglich die zu rettende Prinzessin war Teil der Spielwelt.

Obwohl in den Filmen und Computerspielen angegeben wird, dass die abenteuerliche Handlung im frühmittelalterlichen Persien angesiedelt ist, konnte das historische Setting nur als Kulisse betrachtet werden, vor der die Protagonisten agierten. Somit sind die Produkte der „Prince of Persia“-Spielwelt nicht als Gegenstand weiterer Untersuchungen zu betrachten.

### **7.1.8 LEGO-„Pharaoh´s Quest“ (2011)**

Im Jahr 2011 ließ LEGO die Spielwelt „Adventures“ unter dem Title „Pharaoh´s Quest“ neu auferstehen. Die Produkte trugen eine einheitliche Nummerierung in Form einer 7000er Zahl.

Wie bereits bei der Vorgängerspielwelt standen Abenteuer von Schatzjägern und Archäologen im Vordergrund der spielweltinternen Handlung. Die Aufdrucke auf den LEGO-Minifiguren und die in den Sets dargestellten Fahrzeuge ließen wieder vermuten, dass die Spielwelt zeitlich zu Beginn des 20. Jahrhunderts angesiedelt war. Die Figuren trugen, wie schon in der Vorgängerspielwelt, Tropenhelme, Schlapphüte und Fliegerkappen. Ihre Oberkörper trugen Aufdrucke, welche Lederjacken, Hemden und

---

<sup>413</sup> Vgl. Battle of Alamut 7573, 2010, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7573-1/Battle-of-Alamut> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Waffen zeigten. Die Farbpalette der Aufdrucke und Figurenelemente wie Arme und Beine waren in Braun- und Sandtönen gehalten. Die Abenteuer der LEGO-Figuren schienen sich wieder in Ägypten abzuspielen. Dafür sprachen die architektonischen Anspielungen in den Spielsets.<sup>414</sup>

In jedem der neun Spielsets der Spielwelt waren Waffen zu finden. Somit standen die Themen Kampf und Abenteuer wie schon in der LEGO-„Adventures“-Spielwelt im Vordergrund. Die einzige weibliche Protagonistin innerhalb der Spielwelt war hier ebenso schwer bewaffnet wie die männlichen LEGO-Figuren. Im Gegensatz zur Vorgängerspielwelt, in der die einzige weibliche LEGO-Figur die Abenteuer der männlichen Helden nur als Reporterin begleiten durfte, nahm hier die weibliche LEGO-Figur aktiv am Geschehen teil. Da zur Spielwelt „Pharaoh’s Quest“ keine Hörspiele oder andere unterstützende Medien erschienen sind, wie es noch bei LEGO-„Adventures“ der Fall war, konnte eine genaue Einordnung des zeitlichen Rahmens der spielwelteigenen Handlung sowie der Beziehungen der in den Spielsets auftauchenden Figuren nicht stattfinden.

Fantastische Elemente spielten innerhalb der Spielwelt eine zentrale Rolle. In jedem der neun Spielsets waren mythische und fantastische Wesen zu finden. Diese meist monsterhaften Wesen fungierten als Grabwächter und bedrohliche Gegenspieler zu den „heldenhaften“ Abenteurern.

### **Fazit zu LEGO-„Pharaoh’s Quest“**

Die „Pharaoh’s Quest“-Spielwelt von LEGO stand in der Tradition der älteren „Adventures“ und „Indiana Jones“-Spielwelten. Somit fand sich auch in den Sets, welche offensichtlich optisch das frühe 20. Jahrhundert zum Vorbild nahmen, keine Darstellung von gesellschaftlichen Strukturen. Die Spielwelt-Protagonisten agierten ohne engere Beziehung zueinander vor einer abenteuerlichen „historischen“ Kulisse. Fantastische Elemente standen dabei im Zentrum der Spielsets. Dabei waren weibliche LEGO-Figuren, wie schon bei den vorherigen Spielwelten, unterrepräsentiert.

Es scheint, als würde das zugrundeliegende historische Setting lediglich als Kulisse für

---

<sup>414</sup> Vgl. Flying Mummy Attack 7307, 2011, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/7307-1/Flying-Mummy-Attack> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

eine Abenteuergeschichte dienen, die unabhängig von Raum und Zeit angelegt war. Aus diesen Gründen erweist sich die „Pharaoh's Quest“-Spielwelt nicht als untersuchungswürdiger Gegenstand für diese Arbeit.

### **7.1.9 LEGO-„Pirates of the Caribbean“ (2011)**

Nach dem durchschlagenden Erfolg der Spielfilmreihe „Pirates of the Caribbean“, welche im Jahr 2003 mit „Fluch der Karibik“ ihren Anfang genommen hatte, erwarb die Firma LEGO im Jahr 2011 die Rechte zur Herstellung von Merchandising-Produkten an dieser Franchise von Disney. Verweise auf die Lizenznahme fanden sich auf allen Spielset-Packungen, die durch eine mit der Zahl 4 beginnenden vierstelligen Produktnummer gekennzeichnet waren.

Die Filme selbst basieren lose auf einem bereits bestehenden Fahrgeschäft, welches noch heute im Disneyland Kalifornien besucht werden kann. Dies ist besonders bemerkenswert, da in der Regel die Attraktionen auf Grundlage von erfolgreichen Filmen gestaltet werden und nicht andersherum.<sup>415</sup>

Der Handlungszeitraum der vorbildhaften Freizeitparkattraktion und somit der Filme ist nicht genau zu datieren. Anhand der Ausstattung und der namentlichen Anspielungen innerhalb der Filme und der Gestaltung der in der „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt enthaltenden LEGO-Minifiguren kann allerdings ein zeitlicher Rahmen erahnt werden. In der Filmreihe ist des Öfteren die Rede von Kapitän „Blackbeard“. Dieser trieb nachweislich bis zu seinem Tod im Jahr 1718 sein Unwesen in der Karibik.<sup>416</sup> Die Kostüme, welche in den Filmen zum Einsatz kamen und somit auch die Vorlage für die Gestaltung der LEGO-Minifiguren der gleichnamigen LEGO-Spielwelt darstellten, weisen große Bezüge zur Ausrüstung und Kleidung der Seefahrer des frühen 18. Jahrhunderts auf.<sup>417</sup> Somit kann gesagt werden, dass der zeitliche Rahmen für die fiktive Handlung der LEGO-„Pirates of the Caribbean“-Spielwelt dem der klassischen LEGO-

---

<sup>415</sup> Vgl. Jess-Cooke, Carolyn: Film Sequels. Theory and Practice from Hollywood to Bollywood, Edinburgh 2009, S. 8.

<sup>416</sup> Vgl. Bohn: Die Piraten, S. 121.

<sup>417</sup> Vgl. Konstam, Angus: Pirates 1660-1730, in: Osprey, Elite 67, Oxford 1998, S. 32 A-K.

„Pirates“-Spielwelt glich.

Dementsprechend waren optisch zwischen den Minifiguren beider Spielwelten kaum Unterschiede festzustellen. Wie schon bei der 1989 erschienenen LEGO-„Pirates“-Spielwelt trugen die Figuren braune und schwarze Dreispitz- und Zweispitz-Hüte sowie Kopftücher. Die Oberkörper der Figuren waren mit Uniformröcken und zivilen Kleidungsstücken wie Hemden und Westen bedruckt. Im Gegensatz zur firmeneigenen „Pirates“-Spielwelt von LEGO ergaben sich durch die filmische Vorlage Bezüge zu historischen Personen und Orten. Dies war beispielhaft am Set „The London Escape“<sup>418</sup> zu erkennen. Hier tauchte eindeutig London, die Hauptstadt Großbritanniens, in der Spielwelt auf. Obwohl im Gegensatz zu den Filmen die Produktdesigner auf die Darstellung von Hoheitsabzeichen und Flaggen des britischen Imperiums verzichteten, ließ sich anhand der Gestaltung der Soldatenfiguren ein Bezug zum britischen Militär des 18. Jahrhunderts herstellen. Die roten Uniformröcke waren wie schon in der „Pirates“-Spielwelt ein eindeutiger Verweis auf die Herkunft der Gegenspieler der Piraten.

Den einzigen auffälligen Unterschied zwischen den Figuren der beiden Spielwelten stellten die Köpfe der Minifiguren dar. Mit Übernahme der Lizenzen zur Herstellung der „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt verpflichtete sich LEGO, die Figuren bis ins Detail nach den filmischen Vorgaben zu gestalten. Dies schloss auch Hautfarben sowie Frisuren mit ein. Zu diesem Zweck wurden neue aufsteckbare Haarteile angefertigt. Außerdem wich man für die Merchandising-Spielwelt von der Idee ab, die LEGO-Minifiguren ethnisch neutral zu gestalten. Bis zur ersten Merchandising-Spielwelt „Star Wars“ trugen alle Figuren im LEGO-Universum gelbe Köpfe. Nun waren auch in den Spielwelten mit historischen Themen zum ersten Mal ethnische Unterschiede zwischen den Figuren offensichtlich.

Die Darstellung von weiblichen Akteuren innerhalb der Spielwelt beschränkte sich logischerweise auf die Möglichkeiten, welche die filmische Vorlage bot. Für die Anzahl der Spielsets mit weiblichen LEGO-Minifiguren ergab sich daher, dass nur vier von 15 Sets eine der weiblichen Haupt- und Nebenfiguren des Filmes enthielten. Dagegen

---

<sup>418</sup> The London Escape 4193, 2011, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/4193-1/The-London-Escape> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

waren Fantasy-Elemente in des Spielsets der Spielwelt stark vertreten. Dies ist natürlich mit den fantastischen Inhalten der „Pirates of the Caribbean“-Filmreihe zu erklären. Neben dem bereits bekannten LEGO-Skeletten und Meerjungfrauen fanden sich verschiedene monsterhafte Seemänner und Seemonster in den einzelnen Spielsets wieder.

### **Fazit zu LEGO-„Pirates of the Caribbean“**

Die „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt von LEGO basiert auf einer gleichnamigen Filmreihe aus den 2000er Jahren. Die Produkte der Merchandising-Spielsets wurden streng nach der filmischen Vorlage gestaltet, deren Handlung offensichtlich in der Karibik im frühen 18. Jahrhundert spielt. Somit fanden sich im Design der LEGO-Figuren und der Ausrüstungsgegenstände Anspielungen auf die Epoche der Frühen Neuzeit. Damit sind die Merchandising-Sets kaum von den Spielsets der bereits seit dem Jahr 1989 bestehenden „Pirates“-Spielwelt zu unterscheiden. Daher könnte man sagen, dass die Produkte in der Tradition der firmeneigenen „Pirates“-Spielwelt standen. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die Tatsache, dass es im Zeitraum der Veröffentlichung der „Pirates of the Caribbean“-Produkte keine Neuheiten zur „Pirates“-Spielwelt gab.

Darstellung von gesellschaftlichem Leben wie Handwerk oder Handel waren in der Spielwelt nicht zu finden, was wohl auch an den Vorgaben der filmischen Vorlage lag. Allerdings spielten in den Filmen auch Handelsorganisationen wie die „East India Company“ eine wichtige Rolle. Diese Handlungsstränge wurden allerdings nicht von den dänischen Spielzeugentwicklern umgesetzt. Dennoch sollten diese nicht in den Spielsets zu findenden Themen in die Betrachtung der Spielwelt mit einfließen, da davon ausgegangen werden kann, dass die potentiellen Konsumenten und Spieler dieser Produkte mit der filmischen Vorlage vertraut sind und somit auch diese Geschichten mit den Spielzeugen von LEGO nachspielen.

Aus den oben genannten Gründen soll die „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt in dieser Arbeit weiterhin als untersuchungswürdiger Gegenstand gelten.

### 7.1.10 LEGO-„The Hobbit“ (2012-2014)

Obwohl mit der „Der Herr der Ringe“-Filmtrilogie die Werke von J.R.R. Tolkien bereits seit dem Jahr 2001 ein erfolgreicher Teil der Medienlandschaft geworden waren, entschied sich der dänische Spielwarenhersteller erst im Jahr 2012 diesbezüglich Lizenzen für den Aufbau neuer Merchandising-Spielwelten zu erwerben. Alle Spielset-Packungen verwiesen auf die Lizenznahme und waren meist durch eine mit der Zahl 7 beginnenden fünfstelligen Produktnummer gekennzeichnet.

Ein Grund für den gewählten Zeitpunkt für diesen Schritt war mit Sicherheit der Kinostart des ersten Teils der „Hobbit“-Filmtrilogie. Die drei Filme um den Hobbit Bilbo Beutlin produzierte das Studio New Line Cinema, welches bereits einige Jahre zuvor die „Der Herr der Ringe“-Trilogie erfolgreich in die Kinos gebracht hatte. Zu diesem Filmzyklus entstand im Jahr 2012 die LEGO-„The Hobbit“-Spielwelt. Viele Bausteinelemente und Minifigur-Zubehörteile konnten von der klassischen LEGO-„Castle“-Spielwelt für die Neuerscheinungen übernommen werden. Vor allem Mauerelemente, Werkzeuge und Waffen konnten aus den alten Sets in die neue Spielwelt überführt werden. Wie bereits bei anderen Merchandising-Spielwelten wurde das Aussehen der LEGO-Minifiguren an die filmische Vorgabe angepasst. Somit waren die Aufdrucke auf den Oberkörpern, Helme, Ausrüstungsgegenstände sowie die Hautfarben der Minifiguren den Filmen entnommen worden.<sup>419</sup>

Da der Roman „Der Hobbit“, auf dem die Filme und somit auch die Spielwelt von LEGO basierten, dem Fantasy-Genre zugerechnet wird, waren fantastische Elemente in allen Spielsets der Spielwelt zu finden. Neben den Zwergen, Zauberern und Hobbits, welche die Hauptprotagonisten darstellten, zeigten die Spielsets auch Geister, Orks, Elben und verschiedene monsterhafte Tierwesen.

Eines davon in Form eines Drachen war im Set „The Lonely Mountain“<sup>420</sup> auszumachen. LEGO-Drachen stellten zu diesem Zeitpunkt keine Neuheit dar. Bereits in den Sets aus den 1990er Jahren der LEGO-„Castle“-Reihe waren Drachen zu finden. Dieser wurde

---

<sup>419</sup> Vgl. The Hobbit, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/The\\_Hobbit](http://de.lego.wikia.com/wiki/The_Hobbit) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>420</sup> The Lonely Mountain 79018, 2012, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/79018-1/The-Lonely-Mountain> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

aber nur in der „The Hobbit“-Spielwelt verwendet, da sich LEGO exakt an die filmische Vorlage für die Gestaltung ihrer Drachen halten musste.

Weibliche LEGO-Minifiguren konnten in den Sets der Spielwelt selten gefunden werden, was vor allem daran liegen könnte, dass auch im filmischen Vorbild zu den Spielsets kaum weibliche Protagonisten vorkommen.

### **Fazit zu LEGO-„The Hobbit“**

Die „The Hobbit“-Spielwelt basierte auf der gleichnamigen Filmreihe. Das Aussehen der Figuren, Fahrzeuge und Gebäude der Sets der Merchandising-Spielwelt orientierte sich streng an der filmischen Vorlage. Dennoch folgten Design und Ausrüstung der Figuren, sowie Gestaltung der Gebäude und Fahrzeuge einem mittelalterlich anmutenden Vorbild, wie dies in ähnlicher Weise auch bei den Sets der LEGO-„Castle“-Serie zu finden war.

In den Sets fanden sich wenige weibliche Protagonisten, die in der von Fantasy-Elementen bestimmten Spielwelt agierten. Auch gesellschaftliches Leben wurde kaum abgebildet. Dies lag hauptsächlich an der Auswahl der Themen, die anhand der filmischen Vorlage umgesetzt wurden. So fanden sich sehr viele actionbasierte Episoden des Films in den Sets von LEGO wieder, während der Film eine wesentlich komplexere Welt zeigt als die Merchandising-Produkte von LEGO.

Wie in der Herleitung der vier Auswahlkriterien schon beschrieben wurde, erschuf der Autor Tolkien in seinen Romanen eine detaillierte fantastische Welt, samt Sprachen und Religionen. Mittelalterliche Mythologie und Gesellschaftsstrukturen waren die größte Inspirationsquelle der Geschichten rund um den fiktiven Kontinent Mittelerde. Aufgrund dieser Tatsachen kann die Spielwelt als untersuchungswürdiger Gegenstand zugelassen werden.



### 7.1.11 LEGO-„The Lord of the Rings“ (2012-2013)

Im selben Jahr wie die „The Hobbit“-Spielwelt installierte LEGO auch die „The Lord of the Rings“-Spielwelt. Alle Spielset-Packungen verwiesen auf die Lizenznahme und zeigten immer eine mit der Zahl 9 beginnende vierstelligen Produktnummer.

Auf den Einfluss der Werke von J.R.R. Tolkien auf die Fantasy-Literatur und spätestens mit der Verfilmung des „Der Herr der Ringe“-Zyklus von Peter Jackson auf die gesamte mediale Welt wurde bereits in dieser Arbeit Bezug genommen. So verwundert es, dass sich die Firma LEGO nicht bereits zum Start der „Der Herr der Ringe“-Filmtrilogie 2001 die Lizenzen zur Produktion von Merchandising-Produkten sicherte. Dies wurde erst zu Beginn der „Der Hobbit“-Trilogie geändert. Somit erschienen 2012 zeitgleich zwei LEGO-Spielwelten, welche auf der von Tolkien erdachten Welt Mittelerde beruhten. Allerdings ließ sich an der Gestaltung der LEGO-„Castle“-Spielwelt in den frühen 2000er Jahren erkennen, dass bereits hier die „Herr der Ringe“-Kinofilme Einfluss genommen hatten. Fantasiefiguren wie Zwerge, Orks und Oger waren also bereits in den Produkten von LEGO zu finden. Dies war möglicherweise ein Grund dafür, dass die „The Lord of the Rings“-Spielwelt, was die Anzahl der Spielsets anbelangt, einen kleineren Umfang aufwies als die zeitgleich erschienene „The Hobbit“-Spielwelt. Daneben kann davon ausgegangen werden, dass dieser Umstand auch durch die enorme zeitliche Verzögerung zwischen dem Erscheinungsdatum der „Herr der Ringe“-Filme und der Installation der gleichnamigen Spielwelt zu erklären ist.<sup>421</sup>

Wie auch in Film und Roman, standen fantastische Elemente im Vordergrund der jeweiligen Spielsets der Spielwelt. Neben den bereits aus anderen LEGO-Spielwelten bekannten Skeletten fanden sich große Oger, Orks, Zwerge, Elben und andere monsterhafte Tierwesen in den Produkten der „The Lord of the Rings“-Spielwelt wieder. Die meisten Legosteine und Mauerelemente wurden offensichtlich von der klassischen LEGO-„Castle“-Spielwelt übernommen. Dies trifft auch auf einige Zubehörteile wie Bogen, Stangenwaffen und Werkzeuge zu. Alle anderen Gegenstände wurden wie die Aufdrucke der Minifiguren direkt aus den Filmen übernommen. Dies erklärt auch,

---

<sup>421</sup> Vgl. The Lord of the Rings, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings](http://de.lego.wikia.com/wiki/The_Lord_of_the_Rings) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

warum im Set „The Mines of Moria“<sup>422</sup> nicht der bereits aus dem „Castle“-Spielset „Zwergenmine“ (7036) aus dem Jahr 2007 bekannte Oger zu sehen war. Hier musste auf Grundlage des Films eine gänzlich neue Figur entwickelt werden. Wie bei allen Merchandising-Produkten von LEGO war die auffälligste Änderung der Kopf der Minifiguren. Im Gegensatz zum neutralen Gelb wurden für die Produkte der „The Lord of the Rings“-Spielwelt die Vorgaben des Films übernommen.

Offensichtlich orientierte man sich in der filmischen Vorlage und somit auch in der Spielzeugumsetzung durch LEGO optisch am christlichen Mittelalter. Viele Ausrüstungsgegenstände und Zubehörteile, die in den Sets vorkamen, können auch für das frühe Mittelalter belegt werden.<sup>423</sup> Berittene Krieger mit Nasalhelmen, bewaffnet mit Schwert und Schild, waren in den Sets genauso zu finden wie Burgen und Belagerungsszenen. Somit unterschieden sich die Sets optisch kaum von denen der klassischen LEGO-„Castle“-Serie.

Weibliche Akteure waren in der Spielwelt kaum zu finden. Nur in einem einzigen Spielset konnte die weibliche Figur „Arwen“ erworben werden<sup>424</sup>. Dieser Umstand ist aber wohl der filmischen Vorlage geschuldet.

### **Fazit zu LEGO-„The Lord of the Rings“**

Die „The Lord of the Rings“-Spielwelt basierte auf der gleichnamigen Filmtrilogie aus den frühen 2000er Jahren. Die Merchandising-Produkte orientierten sich optisch streng an der filmischen Vorlage des Fantasy-Stoffs. Hauptsächlich wurden von LEGO actionreiche und kampfbetonte Episoden des Films als Spielzeug umgesetzt. Daher verwundert es auch nicht, dass bis auf eine Ausnahme keine weiblichen Protagonisten oder gesellschaftliches Leben in den Sets auftauchten. Allerdings fanden sich mit der Figur des Königs von Rohan durchaus Anspielungen auf das Konzept der Herrschaft und Hierarchieformen innerhalb der Spielsets.

---

<sup>422</sup> The Mines of Moria 9437, 2012, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/9473-1/The-Mines-of-Moria> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>423</sup> Vgl. Schnormeier, Janina: Die Ritterrüstung. Ihre Bestandteile und deren Herkunft, Norderstedt 2009, S. 8.

<sup>424</sup> Vgl. The Lord of the Rings, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Lord-of-the-Rings> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Für die „The Lord of the Rings“-Spielwelt konnten viele Bauteile aus der wesentlich älteren „Castle“-Spielwelt übernommen werden. Dies lag vor allem daran, dass sich die hauseigene „Castle“-Serie bereits Jahre zuvor an Fantasy-Themen abarbeitete. Somit kann die „The Lord of the Rings“-Spielwelt durchaus in der Tradition der „Castle“-Spielwelt gesehen werden.

Aufgrund der selben Tatsachen wie bei der „The Hobbit“-Spielwelt kann die „The Lord of the Rings“-Spielwelt als untersuchungswürdiger Gegenstand zugelassen werden.

### **7.1.12 LEGO-„The Lone Ranger“ (2013)**

Im Jahr 2013 erwarb der Spielwarenhersteller LEGO die Lizenz zur Herstellung von Merchandising-Produkten zum im gleichen Jahr im Kino angelaufenen Film „The Lone Ranger“. Der von Disney produzierte Film nahm sich die gleichnamige Hörspielreihe aus den 1930er Jahren zum Vorbild.<sup>425</sup> Alle Sets trugen eine mit der Zahl 7 beginnende Produktnummer und verwiesen in der Gestaltung der Verpackung auf die Lizenznahme.

Der maskierte Held, der „Lone Ranger“, kämpft in den Hörspielen wie auch im Film gegen Unrecht und Gewalt. Dabei wird er von seinem treuen indianischen Freund „Tonto“ unterstützt.

Wie bei Merchandising-Produkten von LEGO üblich richteten sich die Minifiguren optisch nach den filmischen Vorlagen. In diesem Zuge wurden auch die optischen Merkmale wie die Hautfarbe der jeweiligen Schauspieler auf die dazugehörigen LEGO-Figuren übertragen. Dies traf auch auf die Aufdrucke auf den Minifigur-Körpern<sup>426</sup> zu. Den zeitlichen Rahmen für die Handlung des Filmes bildet die Zeit nach dem amerikanischen Bürgerkrieg in den späten 1860er Jahren.<sup>427</sup> Daran scheinen sich auch die Kostüme des Films und die dort genutzten Ausrüstungsgegenstände orientiert zu haben, was somit auch auf die Spielsets von LEGO übertragen wurde. Für die „The Lone Ranger“-Spielwelt konnten einige Elemente der bereits existierenden LEGO-„Western“-

---

<sup>425</sup> Vgl. Andreychuk, Ed: The Lone Ranger on Radio, Film and Television, Jefferson 2018, S. 1.

<sup>426</sup> Vgl. Colby City Showdown 79109, 2013, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/79109-1/Colby-City-Showdown> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>427</sup> Vgl. The Lone Ranger, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Lone\\_Ranger\\_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Lone_Ranger_(Film)) (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Spielwelt übernommen werden.

Fantasy-Elemente sind in der Spielwelt nicht zu finden, da auch der zu Grunde liegende Spielfilm als Abenteuerfilm und nicht als Fantasyfilm konzipiert zu sein scheint. Weibliche Minifiguren waren nur in zwei der acht Spielsets der „The Lone Ranger“-Spielwelt zu finden.

### **Fazit zu LEGO-„The Lone Ranger“**

Die „The Lone Ranger“-Spielwelt basierte auf dem gleichnamigen Spielfilm aus dem Jahr 2013. Optisch orientierten sich die Produkte der Merchandising-Spielwelt streng an der filmischen Vorlage. Die Geschichten um den „Lone Ranger“ spielen in Film und Hörspiel in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Dieser historische Rahmen schlug sich im Aussehen der LEGO-Figuren nieder. Aus diesem Grund konnten die „Lone Ranger“-Produkte kaum von den klassischen LEGO „Western“-Produkten, die den Wilden Westen im gleichen Zeitraum zum Thema hatten, unterschieden werden. Dies erklärt auch, dass viele Zubehörteile und Gebäudeteile mit wenigen Änderungen in die neue Spielwelt integriert wurden. Somit kann von den oben beschriebenen Merchandising-Produkten behauptet werden, dass sie in der Tradition der wesentlich älteren „Western“-Spielwelt standen.

Wie auch schon in der „Western“-Spielwelt spielten weibliche Protagonisten in den „Lone Ranger“-Produkten so gut wie keine Rolle. Auch der Verweis auf gesellschaftliches Leben oder Strukturen konnte nur anhand der Darstellung des in den Produkten abgebildeten US-Militärs erfolgen. Im Gegensatz zur „Western“-Spielwelt fanden sich in den Sets des Jahres 2013 keinerlei Anspielungen auf religiöse Riten. Dies war wohl dem Umstand geschuldet, dass kaum amerikanische Ureinwohner in den „Lone Ranger“-Sets auftauchten. Fantasy-Elemente waren in den Spielsets nicht zu finden.

Da hinter den ursprünglichen Geschichten des „Lone Rangers“ keine detaillierte fiktive Welt gesponnen wurde, wie es bei den Werken Tolkiens der Fall war, soll die Spielwelt nicht als untersuchungswürdiger Gegenstand betrachtet werden.

## 7.2 Quantitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von LEGO

Nachdem geklärt wurde, welche Spielwelten in dieser Arbeit als Spielwelten mit historischen Themen gelten sollen, kann eine Auswertung der Produktsammlung von LEGO erfolgen. Insgesamt wurden für den untersuchten Zeitraum 12.151 LEGO-Sets erfasst. Davon entstanden 406 Neuheiten in Spielwelten mit historischen Themen.

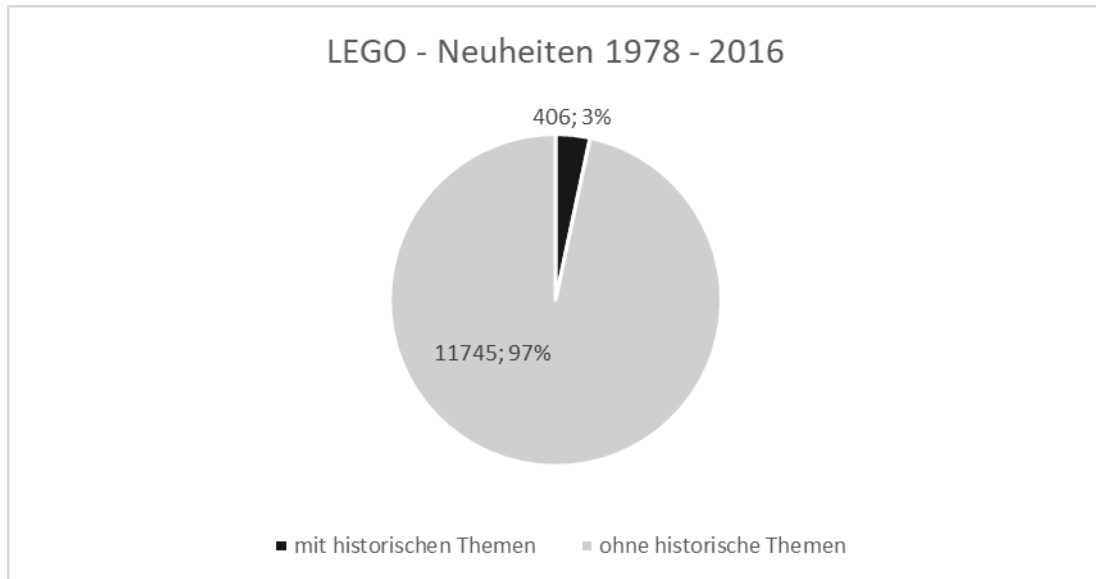
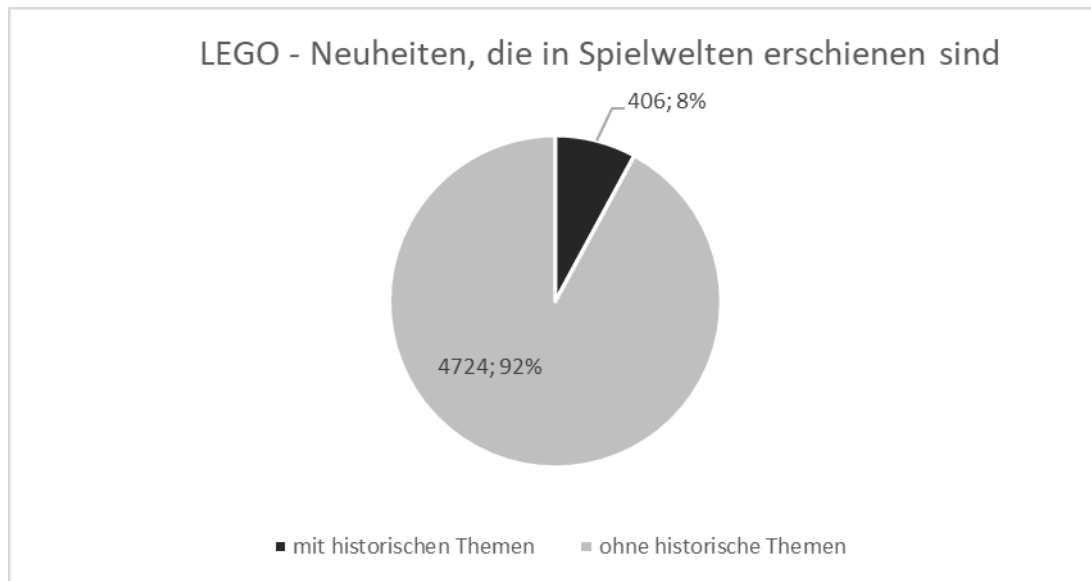


Abbildung 3: Diagramm zu den LEGO-Neuheiten 1978-2016.<sup>428</sup>

Wie in Abbildung 3 ersichtlich ist, machen die Sets mit historischen Themen somit lediglich 3 Prozent der gesamten Neuheiten, welche zwischen den Jahren 1978 und 2016 entstanden sind, aus. Da aber nach den bisherigen Erkenntnissen historische Inhalte nur in LEGO-Spielwelten und nicht in Produktgruppen von LEGO erschienen sind, soll die Betrachtung auf diesen Umstand angepasst werden.

---

<sup>428</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme1.

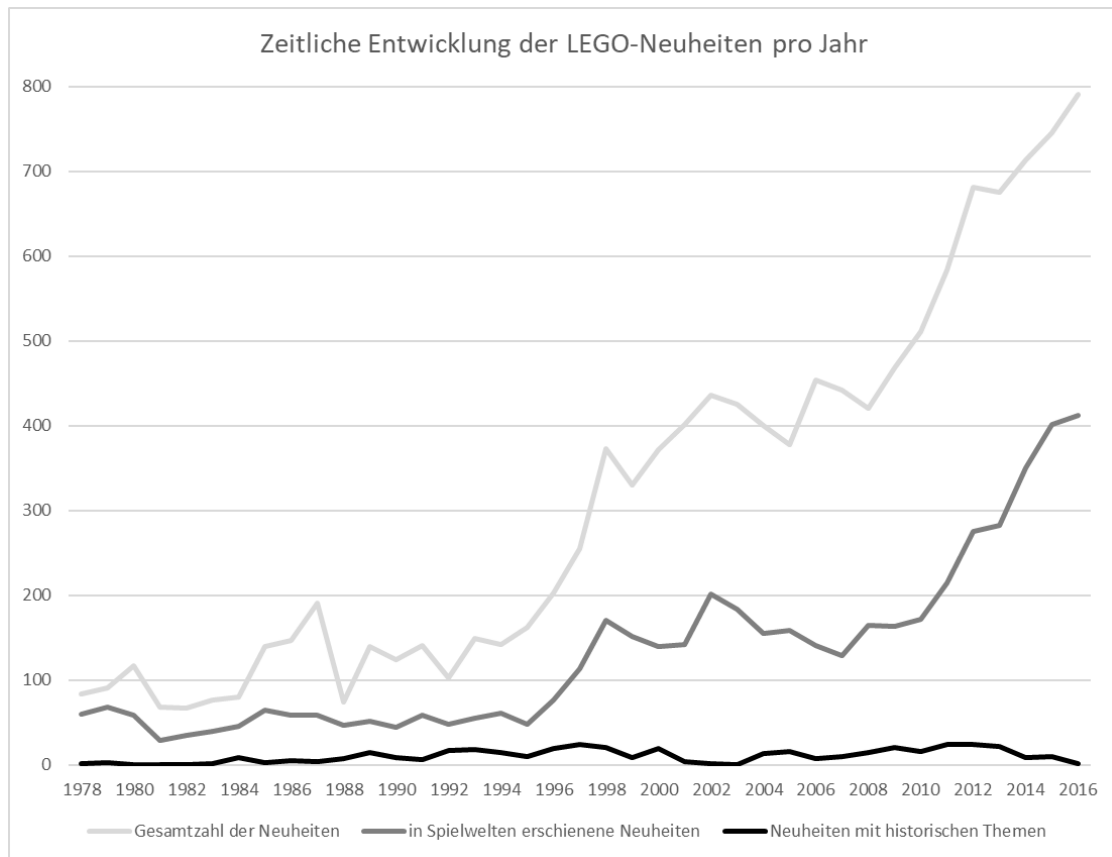


**Abbildung 4: Diagramm zu den LEGO-Neuheiten, die in Spielwelten erschienen sind.**<sup>429</sup>

Betrachtet man den Anteil von Spielsets mit historischen Themen an den Spielsets, die in Spielwelten erschienen sind, so ist dieser wesentlich größer. Wie in Abbildung 4 ersichtlich ist, macht der Anteil von Sets mit historischen Themen nun acht Prozent aus. Anhand der Zahlen von 4.724 Spielsets in Spielwelten von insgesamt 12.151 Spielsets kann erkannt werden, dass mehr als die Hälfte aller neuerschienenen Sets als Teil einer Produktgruppe auf den Markt gebracht wurden.

Dennoch zeigen beide Diagramme, dass die Sets mit historischen Themen einen sehr kleinen Teil an der Gesamtproduktion von LEGO ausmachen. Um festzustellen, ob von Beginn an die hier untersuchten Produkte nur eine untergeordnete Rolle spielten, lohnt es sich, die Neuerscheinungen im zeitlichen Verlauf zu betrachten.

<sup>429</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme1.



**Abbildung 5: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der LEGO-Neuheiten pro Jahr.**<sup>430</sup>

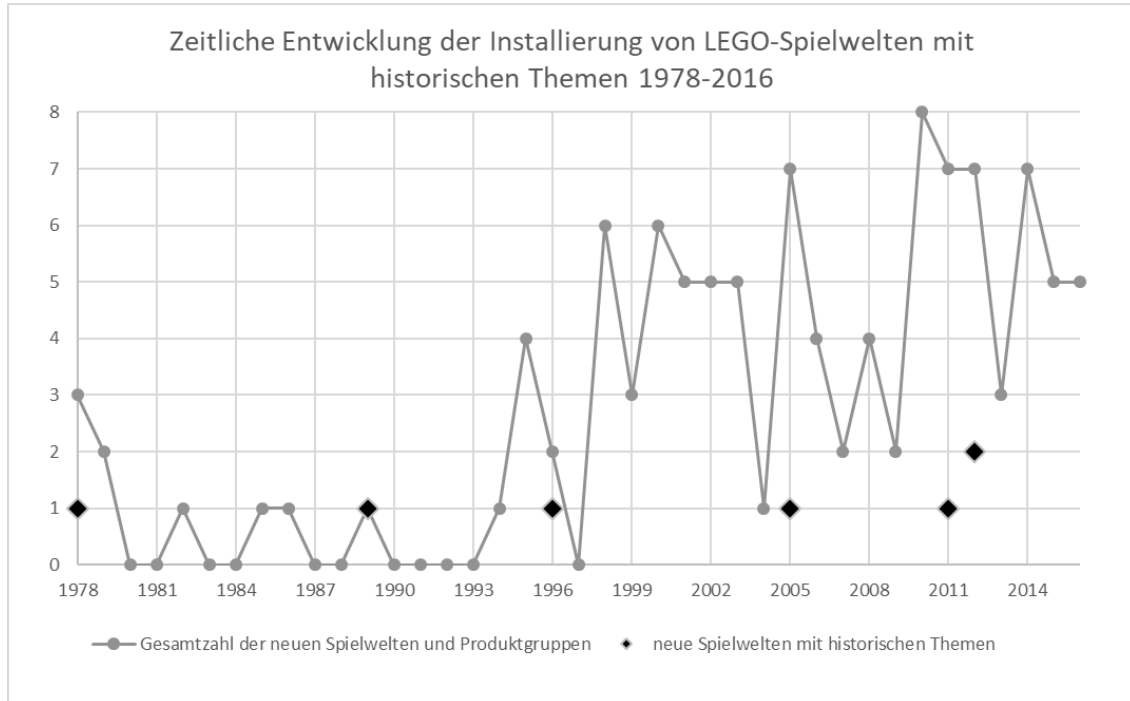
In Abbildung 5 ist abzulesen, dass über die Jahre ein Anstieg der gesamten Neuerscheinungen (rote Kurve) zu verzeichnen ist. Im Jahr 1978, dem ersten in dieser Arbeit untersuchten Jahr, brachte LEGO 84 neue Sets auf den Markt. Im Jahr 2016, am Ende des Untersuchungszeitraums, waren es dagegen 791 neue Sets. Auffällig ist der Anstieg der hellgrauen Kurve in der Mitte der 1990er Jahre und ab den späten 2000er Jahren. Worauf dieser enorme Anstieg zurückzuführen ist, soll im nachfolgenden Diagramm erklärt werden.

Zunächst soll aber noch auf die beiden anderen Verläufe in dem obenstehenden Diagramm eingegangen werden. Die mittlere beschreibt die Neuheiten, die über die Jahre im Rahmen von Spielwelten entstanden. Hier ist eindeutig ein ähnlicher Trend abzulesen, wie er auch bei der Gesamtproduktion zu erkennen ist.

Die schwarze Line, welche die Sets mit historischen Themen beschreibt, blieb über den

<sup>430</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme1.

untersuchten Zeitraum nahezu konstant. So kamen die Spielwelten mit historischen Themen nie über 24 Neuheiten<sup>431</sup> pro Jahr hinaus. Somit hat sich das Verhältnis von Sets mit historischen Themen zu Sets ohne historische Themen über die Jahrzehnte drastisch verschoben. Eine Erklärung für diesen Umstand und den erwähnten Anstieg von Neuerscheinungen kann Abbildung 6 liefern.



**Abbildung 6: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von LEGO-Spielwelten mit historischen Themen 1978-2016.**<sup>432</sup>

Über die Jahrzehnte hinweg wurden ständig neue Spielwelten oder Produktgruppen eingeführt. In den Jahren der Einführung einer Spielwelt oder Produktgruppe wurden auch immer viele dazugehörige Sets veröffentlicht. Ein drastischer Zuwachs an Spielwelten und Produktgruppen ist ab den 1990er Jahren zu beobachten. Spielwelten mit historischen Themen wurden mit großem zeitlichem Abstand und in geringem Umfang eingeführt. Interessanterweise sind die Spielwelten und Produktgruppen, die bereits zu Beginn des untersuchten Zeitraums platziert waren, auch die langlebigen. Viele Spielwelten, die ab den späten 1990er und 2000er Jahren entstanden sind, hielten sich nur für kurze Zeit im Sortiment. Zu diesen kurzlebigen Produktserien erschienen in

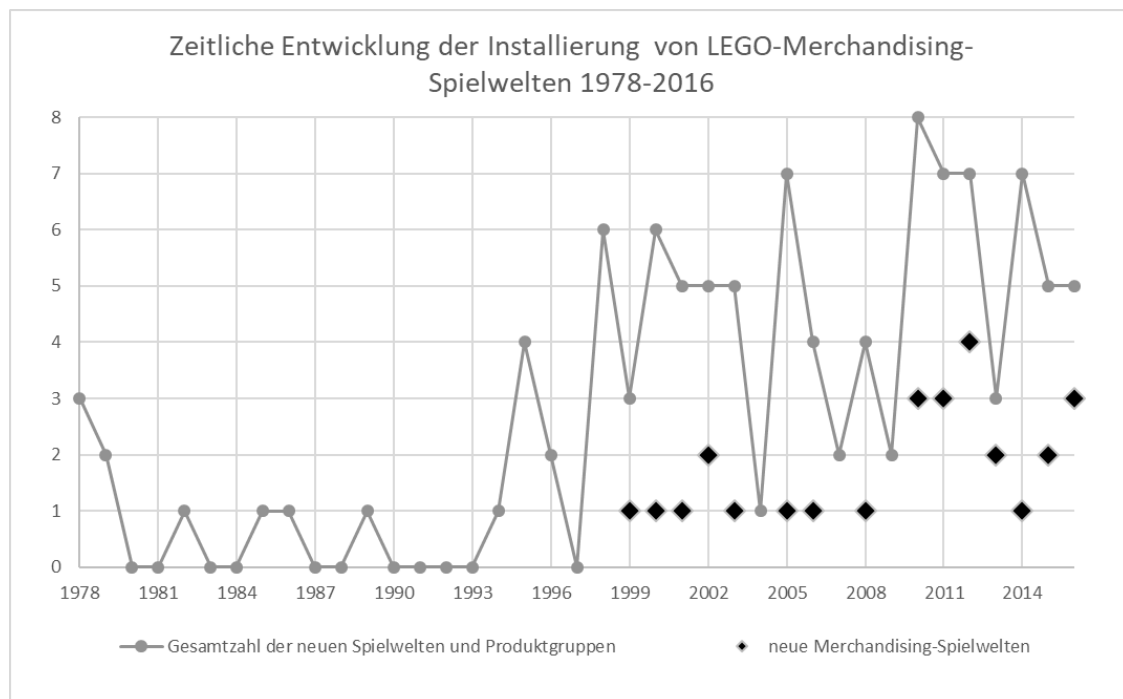
<sup>431</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme1.

<sup>432</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme2.



der Regel auch nur wenige Spielsets. Deshalb stellt, trotz der Fülle an Produktengruppen und Spielwelten und dem geringen Anteil an Spielsets mit historischen Themen am gesamten Produktionsvolumen, die „Castle“-Spielwelt mit 233<sup>433</sup> Sets immer noch eine der größten Spielwelten dar. Insgesamt ist die Größe der Produktgruppen und Spielwelten sehr unterschiedlich. So enthält die Spielwelt „Life of George“ nur zwei Spielsets während die Produktgruppe „Gear“ 1.814 Einzelposten besitzt.

Die große Zunahme an Produktgruppen und Spielwelten ab den 1990er Jahren kann dadurch erklärt werden, dass sich die Firmenpolitik von LEGO ab dem Jahr 1999 grundlegend änderte. Durch den Kauf von Lizenzen entstanden viele Merchandising-Spielwelten, die sich meist durch Kurzlebigkeit und einen geringen Setumfang auszeichneten. Allerdings gibt es mit der „Star Wars“-Spielwelt auch ein Beispiel für eine über einen langen Zeitraum existente produktreiche Spielwelt. In Abbildung 7 sind Anzahl und Zeitpunkt der Einführung von Merchandising-Spielwelten vermerkt.



**Abbildung 7: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von LEGO-Merchandising-Spielwelten 1978-2016.**<sup>434</sup>

<sup>433</sup> Nur zu den Spielwelten „City“, „Star Wars“, „Bionicle“, „Space“ und „Town“ sind mehr Neuheiten erschienen. Auch die Produktgruppen „Duplo“, „Gear“, „Colectable Minifigures“, „Creator“, „Basic“, „Promotional“ und „Technic“ enthalten mehr Spielsets als die „Castle“-Spielwelt. Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Tabelle1.

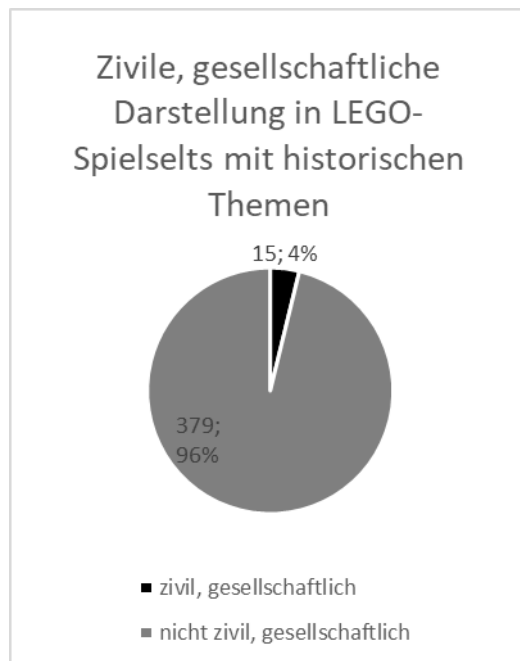
<sup>434</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme2.

Hier kann auch erkannt werden, dass ab dem Jahr 1999 fast jedes Jahr eine oder mehrere Merchandising-Spielwelten auf dem Markt platziert wurden, worunter sich auch drei Spielwelten mit historischen Themen befanden. Aufgrund dieser Tatsache hat sich das Bild der LEGO-Produktpalette gewandelt. Neue hauseigene Produktgruppen und Spielwelten wurden zwar immer noch entwickelt, aber die vom herkömmlichen LEGO-Design abweichenden Lizenzprodukte waren zu einem wichtigen und omnipräsenten Bestandteil des Angebots von LEGO geworden.

Nach der Klärung der Rahmenbedingungen wird nun ein genauerer Blick auf die 406 Spielsets der sieben Spielwelten geworfen, die in der Arbeit als Spielwelten mit historischen Themen definiert wurden.



**Abbildung 8: Diagramm zu zulässigen LEGO-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>435</sup>



**Abbildung 9: Diagramm zu ziviler, gesellschaftlicher Darstellung in LEGO-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>436</sup>

Zunächst wurde die Zulässigkeit aller Spielsets geprüft, die in den Spielwelten mit historischen Themen entstanden sind. Wie in Abbildung 8 ersichtlich konnten drei

<sup>435</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

<sup>436</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

Prozent der Sets wegen der bereits oft beschriebenen vier Kategorien nicht für die Untersuchung zugelassen werden.

Bei diesen zwölf Spielsets handelt es sich ausschließlich um Produkte der „Castle“-Reihe, die zwischen 1997 und 2008 erschienen sind. Diese Sets zeigen technische Anachronismen oder halten die physikalischen Gesetze nicht ein und verstoßen damit gegen die erste Kategorie.<sup>437</sup> Somit wird für die weitere Untersuchung der Wert von 394 zulässigen Spielsets zu Grunde gelegt.

Eine Frage, die an die Sets gerichtet wird, ist das Vorhandensein von zivilem, gesellschaftlichem Leben. In Abbildung 9 wird ersichtlich, dass mit nur 15 Spielsets, die diese Aspekte zeigen, der Schwerpunkt der Darstellung von historischen Themen mehr in kriegerischen Themen lag. Diese 15 Spielsets, in denen das Handwerk, Handel oder ähnliches abbildet ist, erschienen nur in der „Castle“, der „The Lord of the Rings“- und der „Western“-Spielwelt.<sup>438</sup> Die zivilen Sets, die im Zuge der „Western“-Spielwelt entstanden sind, sind ausschließlich der Fraktion der „Indianer“ zuzurechnen.

Das Überwiegen von Darstellung von Konflikt und Krieg könnte den Eindruck erwecken, dass sich die Spielwelten mit historischen Themen vornehmlich an junge männliche Spieler richten. Allerdings ließen sich keine Anzeichen von Gender-Marketing finden, die dies untermauern würden. Zu keiner Packung oder gar Spielwelt fand sich durch Farbgebung, Design oder Aussage des Herstellers ein Hinweis, ob die diese ausschließlich für Jungen oder Mädchen gedacht sind. In der gesamten Produktpalette von LEGO finden sich dagegen mehrere Spielwelten, die als „Mädchen“-Spielwelt konzipiert und auch so beschrieben wurden.<sup>439</sup>

Auswirkungen von anderen Marktstrategien lassen sich aber dennoch in den Spielwelten mit historischen Themen finden. Wie bereits erwähnt, arbeitete LEGO schon sehr früh mit anderen Firmen zusammen. Diese Zusammenarbeit bestand darin, dass LEGO kleine Spielset-Packungen exklusiv für andere Firmen herstellte. Diese wurden dann als Marketingmaßnahme an Kunden im Rahmen von Sonderaktionen verschenkt. Damit profitierten beide Marken von der Aufmerksamkeit der Kunden.

---

<sup>437</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

<sup>438</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

<sup>439</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Tabelle1.



**Abbildung 10: Diagramm zu LEGO-Promotional-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>440</sup>



**Abbildung 11: Diagramm zu in Deutschland erhältlichen LEGO-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>441</sup>

Wie in Abbildung 10 zu sehen ist, wurden auch Sets mit historischen Themen als Promotional-Pack für andere Firmen hergestellt. Von diesen 25 Sets ist die große Mehrheit der „Castle“-Spielwelt zuzuordnen. Daneben gab es auch wenige Sets aus der „Western“ und der „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt, die zu solchen Werbezwecken verteilt wurden. Viele dieser Promotional-Packs waren nur in den Ländern erhältlich, in denen die zu bewerbende Firma hauptsächlich ihren Umsatz erwirtschaftete. Vor allem die Werbegeschenke des japanischen Süßwarenherstellers Kabaya fanden nie den Weg auf den europäischen Markt.

Daneben gab es auch Spielsets aus dem offiziellen Produktangebot von LEGO, die nicht überall erhältlich waren. Da in einigen Fällen nicht ermittelt werden konnte, für welche Märkte die jeweiligen Sets genau bestimmt waren, bezieht sich die Auswertung hier auf die Verfügbarkeit bzw. Nicht-Verfügbarkeit in Deutschland. Abbildung 11 zeigt, dass 18 Prozent der Produkte mit historischen Themen nicht in Deutschland verkauft wurden. Einen Teil dieser 71 Sets stellen die bereits beschriebenen Promotional-Packs dar. Der

<sup>440</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

<sup>441</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

Rest, immerhin 46 Sets, waren vornehmlich dem angelsächsischen Markt vorbehalten. Diese Sets sind Teil der „Castle“- und der „Pirates“-Spielwelt und weisen thematische Besonderheiten auf. So zeigen viele „Castle“-Sets, die für den englischsprachigen Raum hergestellt wurden, häufig „Waldläufer“ bzw. „Robin Hood“-Figuren. Sets, die unter gleichen Voraussetzungen in Rahmen der „Pirates“-Spielwelt aufgelegt wurden, enthalten meist „Konquistadoren“-Figuren.

Ein wichtiger Punkt, der in der Arbeit und somit auch in der Auswertung der Produktpalette von LEGO untersucht werden soll, ist der Einfluss von Fantasy-Elementen auf Spielsets mit historischen Themen.

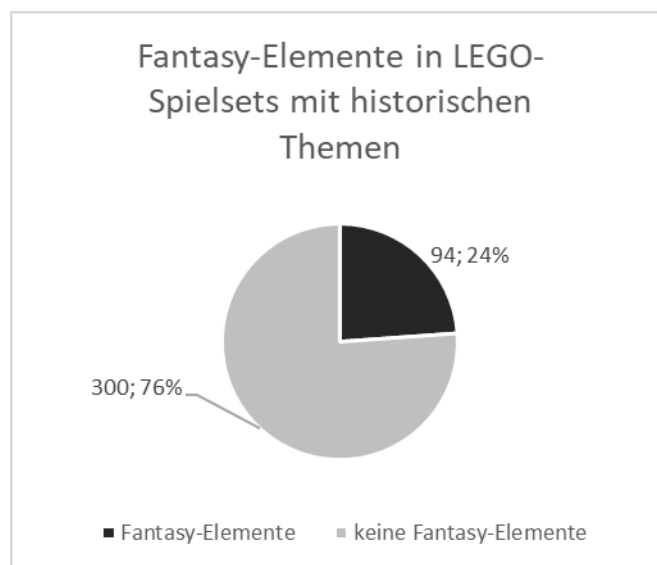


Abbildung 12: Diagramm zu Fantasy-Elementen in LEGO-Spielsets mit historischen Themen.<sup>442</sup>

Das Diagramm zeigt, dass fast ein Viertel aller 394 zulässigen Sets mit historischen Themen Fantasy-Elemente beinhalten. Da erst ab dem Jahr 1990 fantastische Wesen in den Spielwelten vorkamen, sind diese 94 Sets in 26 Jahren entstanden. Würde man die 55 Sets, die vor dem Jahr 1990 hergestellt wurden, herausrechnen, läge der Anteil von Fantasy-Elementen bei knapp 28 Prozent. Ein enormer Zuwachs an Fantasy-Elementen in den Sets ist vor allem ab dem Jahr 2004 zu verzeichnen. Dreiviertel aller Fantasy-Sets, erschienen in den letzten 12 Jahren der Untersuchung.

<sup>442</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

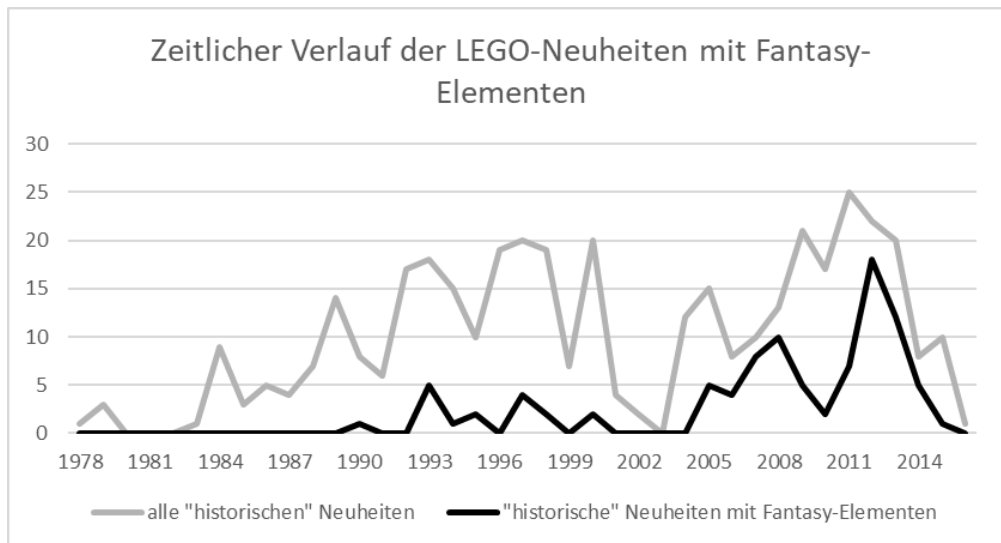


Abbildung 13: Diagramm zum zeitlichen Verlauf der LEGO-Neuheiten mit Fantasy-Elementen.<sup>443</sup>

Wie in Abbildung 13 ersichtlich ist, machten dabei die Sets mit Fantasy-Elementen, trotz Schwankungen einen großen Teil an den gesamten Neuerscheinungen in diesen Jahren aus.

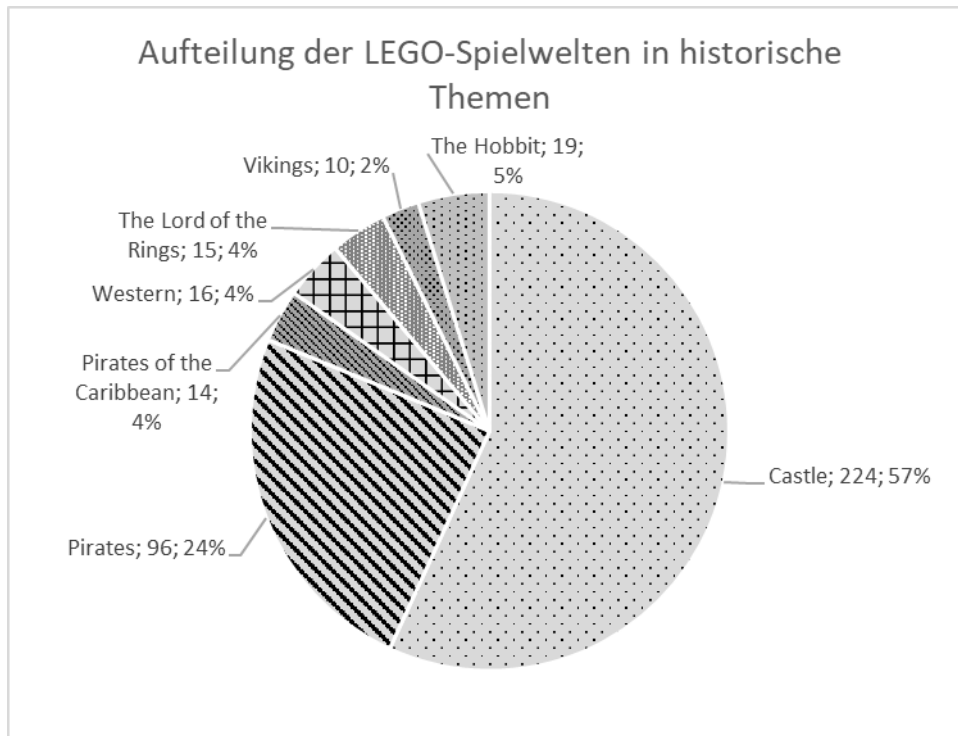
Alle näher untersuchten Spielwelten, außer der „Western“-Spielwelt, zeigen fantastische Inhalte. Allerdings gibt es dabei große Unterschiede. Die „Pirates“-Spielwelt beinhaltet lediglich ein Set mit Fantasy-Einflüssen, während alle Sets der beiden Merchandising-Spielwelten „The Hobbit“ und „The Lord of the Rings“ Fantastisches darstellen. Dass die in Lizenz produzierten Spielwelten einen hohen Grad an Fantasy-Einflüssen aufweisen, liegt natürlich daran, dass ihre filmischen und literarischen Vorlagen dem Fantasy-Genre entsprungen sind. Von den hauseigenen Spielwelten mit historischen Themen von LEGO zeigen die „Castle“-Produkte mit 57 Sets die meisten Fantasy-Elemente. Prozentual gesehen ist aber die „Vikings“-Spielwelt die fantasy-lastigste hauseigene Serie von LEGO. Hier enthalten 50 Prozent der Sets mythische Wesen.<sup>444</sup> Insgesamt zeigen die Spielwelten, die das Mittelalter thematisieren, auch die meisten Fantasy-Elemente.

Die Aufteilung der Spielsets mit historischen Themen auf die jeweiligen Spielwelten

<sup>443</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramm 1.

<sup>444</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle 1.

fällt recht unterschiedlich aus. Wie in Abbildung 14 ersichtlich ist, ist die „Castle“-Spielwelt mit Abstand die größte untersuchungswürdige Produktserie. Darauf folgen mit großem Abstand die Sets der „Pirates“-Spielwelt. Auf die weiteren Spielwelten verteilen sich die Sets so, dass diese nie mehr als fünf Prozent der gesamten 394 Sets mit historischen Themen einnehmen.



**Abbildung 14: Diagramm zur Aufteilung der LEGO-Spielwelten in historische Themen.**<sup>445</sup>

Durch die Musterung in Abbildung 14 wird ersichtlich, dass sich 68 Prozent aller zulässigen Sets mit mittelalterlichen Themen (Punkte) beschäftigen. Fast 30 Prozent nehmen sich Aspekte der Frühen Neuzeit (Streifen) zum Vorbild und lediglich vier Prozent sind in die Neuere Geschichte (Rauten) zu verorten. Weshalb es zu solch einer Gewichtung der historischen Themen kam, kann nur gemutmaßt werden. Es lässt sich vielleicht damit erklären, dass die „Pirates“- und die „Castle“-Spielwelt äußerst langlebig waren, während die „Western“-Spielwelt bereits nach zwei Jahren wieder eingestellt wurde. Warum die „Western“-Spielwelt offensichtlich nicht erfolgreich war ist unklar, aber es drängt sich die Vermutung auf, dass eine Verknüpfung der

<sup>445</sup> Siehe Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

spielweltinternen Handlung mit Fantasy-Elementen den Erfolg und damit auch die Laufzeit einer Spielwelt mit historischen Themen begünstigt, was bei den „Western“-Sets von LEGO nicht der Fall war.

### **7.3 Abschließendes Fazit zu den LEGO-Spielsets und -Spielwelten mit historischen Themen**

Die näher betrachteten Spielwelten mit historischen Themen des dänischen Spielwarenherstellers LEGO können grob in drei Epochen eingeteilt werden, das Mittelalter, die Frühe Neuzeit und die Neuere Geschichte.

Auf die Fragen, was dargestellt wird und wie es inszeniert wurde, sollen nun für die drei historischen Themengebiete Antworten gefunden werden. Zunächst sollen die Fragen innerhalb der Spielwelten mit mittelalterlichen Themen beantwortet werden, die mit 68 Prozent aller betreffenden Neuheiten mit Abstand das größte Segment in der Verarbeitung von historischen Themen in Form von LEGO-Produkten darstellen.

Die „Castle“- , „Vikings“- , „The Hobbit“- und „The Lord of the Rings“-Spielwelten behandeln auf unterschiedliche Weisen mittelalterliche Themen. Während die „Castle“-Produkte vor allem das christliche, europäische und auch asiatisch anmutende Mittelalter abbilden, konzentrieren sich die „Vikings“-Sets auf das nordische Frühmittelalter. Dies geschieht über die Namensgebung der Spielwelten an sich und die diversen Spielsettitel sowie das Design der Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke.

Ausrüstung, welche an die Figuren angebracht werden kann und die Aufdrucke auf den Minifiguren selbst zeigen meist für das gesamte Mittelalter belegbare Rüstungs- und Waffentypen. Die häufig produzierten Spielburgen entsprechen in Aussehen und Funktion den klassischen Vorstellungen über die Festungsarchitektur der Epoche. Fahrzeuge wie Kutschen, Boote und Belagerungsgeräte wie Rammböcke und Katapulte orientieren sich ebenfalls in Funktion und Aussehen an real existierenden Vorbildern aus dieser Zeit. Für einige wenige Sets der „Castle“-Spielwelt kann eine Nicht-Einhaltung von Naturgesetzen festgestellt werden, was aber nie den Gesamteindruck der Spielwelt gefährdet. Ebenfalls finden sich ab den 1990er Jahren immer mehr Fantasy-Elemente in der Spielwelt, die aber in den seltensten Fällen die Darstellung einer realistisch



wirkenden mittelalterlichen Spielwelt stören.

Für die Merchandising-Spielwelten „The Hobbit“ und „The Lord of the Rings“ ist festzustellen, dass die Gestaltung der Figuren, Bauwerke und Fahrzeuge zwar den filmischen Vorbildern nachempfunden ist, aber trotzdem im Grunde historisch belegbaren Vorbildern folgt. Das Fantastische steht aber wie in den Romanen und Filmen im Vordergrund, weshalb sich im Gegensatz zu den firmeneigenen Spielwelten von LEGO wesentlich mehr Fantasy-Wesen in den Sets finden lassen. Ähnlich verhält es sich mit der „Vikings“-Spielwelt. Obwohl es sich dabei nicht um Merchandising-Produkte eines Fantasy-Werkes handelt, stehen übernatürliche Wesen aus der nordischen Mythologie im Zentrum der Spielwelt. Dennoch folgt die Darstellung der Figuren, Bauwerke und Fahrzeuge historischen Vorbildern.

Aspekte von Gemeinschaft und Gesellschaft finden sich in den Spielwelten, welche sich mittelalterlichen Themen widmen, bis auf wenige Ausnahmen in den 1980er Jahren ausschließlich über die Darstellung von Herrschaft und Hierarchien. An den Produkten selbst können daneben nur wenige Aspekte von Abhängigkeitsverhältnissen, Traditionen oder Wirtschaft und Handel erkannt werden. Grund dafür ist das Nicht-Vorhandensein von anderen Gesellschaftsgruppen wie Bauern, Handwerkern und Vertretern von Religionen. Damit einher geht auch, dass in den Spielwelten keine Religiosität dargestellt wird. Es finden sich bei den Produkten von LEGO keine Kirchen, Klöster oder Priester, an denen man diese wichtige Komponente des christlichen mittelalterlichen Lebens festmachen könnte. Begründet werden kann dies alles mit der Tatsache, dass spätestens ab der Neugestaltung der „Castle“-Spielwelt des Jahres 2000 der Kampf zwischen „Gut“ und „Böse“ im Zentrum der spielweltinternen Handlung war. Insgesamt ist festzustellen, dass im Zuge der Neu- und Umgestaltungen der „Castle“-Spielwelt Themen wie Krieg, Magie und fantastische Gestalten immer mehr zunahmen. Somit unterschied sich die Inszenierung der „Castle“-Spielwelt kaum von den wesentlich kleineren und kurzlebigeren Merchandising-Spielwelten und der „Vikings“-Spielwelt.

Bei den Produkten der „Vikings“-Serie war dieser Kampf von Beginn an zentrales Element der Spielwelt. Anstatt „böse“ Krieger, Geister und Fantasy-Wesen zu bekämpfen, standen hier die „guten“ Wikinger Tierwesen aus der nordischen Mythologie gegenüber.

Die beiden Merchandising-Spielwelten „The Hobbit“ und „The Lord of the Rings“ beschäftigen sich auch grundlegend mit dem Kampf zwischen dem „Guten“ und dem „Bösen“. Allerdings beruht dieser spielweltinterne Konflikt auf den filmischen und literarischen Vorlagen der Fantasy-Romane Tolkiens. In den Büchern des britischen Fantasy-Autors wurde eine Welt erschaffen, die auf mittelalterlichen Gesellschaftsstrukturen beruht. In den dazu erschienenen Spielsets von LEGO ist davon allerdings nicht viel zu sehen. Lediglich die Figur des Königs von Rohan gibt Anlass, hinter den Produkten eine hierarchisch gegliederte, an das Mittelalter angelehnte Gesellschaftsstruktur zu vermuten. Hier kann eine Gemeinsamkeit zu den beiden hauseigenen LEGO-Spielwelten mit mittelalterlichen Themen erkannt werden, da auch diese im Wesentlichen keine weiteren Aspekte der Gesellschaft außer der Herrschaftsstruktur aufzeigen.

Eine weitere Parallele ist zwischen allen Spielwelten mit mittelalterlichen Themen die Darstellung von Fantasy-Elementen. Bei LEGO-„Castle“, „Vikings“ und den beiden eindeutigen Fantasy-Spielwelten tauchen die gleichen fantastischen Wesen wie Zwerge, Trolle, Skelett-Krieger, Orks und Drachen auf. Da diese Figuren bereits vor dem Kauf der Lizenzen für die „The Hobbit“ und die „The Lord of the Rings“-Spielwelt in den Produkten von LEGO zu finden waren, ist davon auszugehen, dass Inhalte der Werke Tolkiens schon längst Einfluss auf die Produktentwickler des dänischen Herstellers hatten. Zwischen den „Castle“-Sets aus den späten 2000er Jahren und den Sets der beiden Merchandising-Spielwelten kann so optisch kaum ein Unterschied festgestellt werden. Somit stellten die Fantasy-Lizenzprodukte eigentlich keine wirkliche Neuheit dar, sondern standen optisch sowie in Bezug auf die spielweltinterne Handlung in der Tradition der wesentlich älteren „Castle“-Spielwelt.

Alle „mittelalterlichen“ Spielwelten haben also zwei Gemeinsamkeiten. Zum einen nehmen die Spielwelten, welche sich mit mittelalterlichen Themen auseinandersetzen, häufig Bezug auf die gleichen Orte, Fahrzeuge und Figurentypen. Die Handlungsräume der Spielwelten sind meist Burgen oder der Wald. Besonders die Spielsets der „Castle“-Spielwelt zeigen über alle Umgestaltungen hinweg häufig Belagerungsgeräte wie etwa Katapulte. Krieger, Ritter und Könige sind die meist gezeigten Figuren in den Spielwelten. Daneben nimmt die „Castle“-Spielwelt Bezug auf die eng mit dem Mittelalter verbundene literarische Figur „Robin Hood“.

Zum anderen sind die Darstellungen weiblicher Protagonisten in der spielweltinternen Handlung bei allen mittelalterlichen Welten gleich. Weibliche LEGO-Figuren spielen in den Spielwelten, wenn sie überhaupt auftauchen, passive Rollen. So sind sie meist als zu rettende „Burgfräulein“ oder wesentlich seltener als böse Hexen oder kämpferische Elbenfrauen in die spielweltinterne Handlung eingebunden.

Die Spielwelten, die sich mit frühneuzeitlichen Themen beschäftigen, sind die „Pirates“- und die „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt und umfassen fast ein Viertel der relevanten Spielsets. Die Aufdrucke auf den Figuren der Spielwelten und die Gestaltung der Fahrzeuge und Bauwerke folgen bisweilen sehr detailliert historisch belegbaren Vorbildern. In der „Pirates“-Spielwelt ist über die Jahre ein Zeit- und Ortswechsel auszumachen, welcher sich besonders an der Gestaltung der Figuren der Fraktion der „Soldaten“ ablesen lässt.

Die „Pirates of the Caribbean“-Spielwelt unterlag solchen Umgestaltungen nicht, da sie sich an die filmische Vorlage halten musste. Die Gestaltung der Filmfiguren und somit auch der LEGO-Spielfiguren orientierte sich an der Mode des 18. Jahrhunderts. Die Spielwelt enthält, wie auch die filmische Vorlage, viele fantastische Elemente in Form von Geistern und Seeungeheuern. Im Gegensatz dazu finden sich in der „Pirates“-Spielwelt, bis auf eine Ausnahme in Form des „Zombie-Piraten“, keine Fantasy-Einflüsse.

Das Leitthema der beiden Spielwelten mit frühneuzeitlichen Themen ist das Abenteuer. Damit einher geht auch der alles bestimmende Konflikt zwischen den in der Spielwelt auftauchenden Fraktionen. In beiden Spielwelten begegnen wir den Fraktionen der „Piraten“ und der „Soldaten“. In beiden Spielwelten sind die „Piraten“ die „Guten“ und die „Soldaten“ die „Bösen“.

In der „Pirates“-Spielwelt taucht auch eine dritte Fraktion unter dem Namen „Insulaner“ auf, der allerdings in der Inszenierung der Spielwelt weder das Prädikat „gut“ noch „böse“ zugesprochen wurde. Somit befinden sich die „Piraten“ und „Soldaten“ über alle Neu- und Umgestaltungen hinweg in einem ewigen Kampf.

Die Darstellung von gesellschaftlichem Leben wie Handwerk, Religion oder Tradition kommt in der Spielwelt nicht vor. Lediglich an Spielsettiteln lassen sich über militärische Ränge oder koloniale Herrschaftstitel Strukturen zu Begriffen wie

Hierarchie und Herrschaft nachweisen.

Auch die Produkte der Merchandising-Spielwelt „Pirates of the Caribbean“ präsentieren keine gesellschaftliche Tiefe. Allerdings bestimmt die mit den Produkten verwobene Geschichte der filmischen Vorlagen hier die spielweltinterne Handlung. Somit lässt sich hinter den wenigen Spielsets der Spielwelt eine größere Welt mit Herrschaftsstrukturen und Handelsorganisationen erahnen.

In den Sets beider Spielwelten tauchen Orte, Fahrzeuge und Personengruppen auf, die über alle Umgestaltungen gleich blieben. Als spielweltdefinierende Orte sind das Meer und Inseln, meist als Schatzinseln betitelt, auszumachen. Das Schiff als Fortbewegungsmittel ist für eine Spielwelt, die die Seefahrt der Frühen Neuzeit darstellt, natürlich unerlässlich, allerdings scheint immer das „Piratenschiff“ im Zentrum der spielweltinternen Handlung zu stehen. So verwundert es auch nicht, dass der Piratenkapitän samt Holzfuß, Hakenhand und Augenklappe allgegenwärtig ist und sich über die Jahrzehnte im Design auch nie verändert hat.

Die LEGO-„Western“-Spielwelt greift als einzige Spielwelt mit historischen Themen das 19. Jahrhundert auf und stellt mit lediglich 4 Prozent aller relevanten LEGO-Spielsets das kleinste Themengebiet dar. Diese zeitliche Einordnung kann anhand der Gestaltung der Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke erkannt werden. Besonders die Spielwelt-Fraktion der „Soldaten“ lässt einen eindeutigen Bezug auf die Besiedelung des US-amerikanischen Westens in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zu.

Die spielweltinterne Handlung beschreibt in groben Zügen Geschichten aus dem „Wilden Westen“, wie sie auch aus Filmen und Fernsehserien bekannt sind. Banküberfälle und Kämpfe zwischen Kriminellen und Gesetzeshütern können mittels der Spielsets nachgespielt werden. Allerdings zeichnen die Sets der LEGO-Indianer ein wesentlich friedlicheres Bild als die Produkte der anderen beiden Spielwelt-Fraktionen, weshalb davon auszugehen ist, dass die „Indianer“ als passive und friedfertige Akteure innerhalb der Spielwelt angelegt wurden.

Gesellschaftliches Leben wird in den Sets der Spielwelt in verschiedenen Formen abgebildet. Hierarchiestrukturen werden in den „Soldaten“-Packungen durch die Darstellung von Offizieren gezeigt, während Sets der Fraktion der „Siedler“ städtisches Leben präsentieren. Religiosität und Traditionen begegnen uns in der Darstellung von

Häuptlingen und Marterpfählen in den „Indianer“-Produkten.

Die spielweltinterne Handlung ist an bestimmten Orten, Fahrzeugen und Personen festgemacht, die in fast jedem Set auftauchen. Die Protagonisten leben in der Wüste oder in Western-Städten. Kutschen und Pferde als Fortbewegungsmittel nehmen ebenfalls eine zentrale Rolle ein. Der „Indianer“, der „Kavallerist“ und der „Sheriff“ sind die Figuren, die am häufigsten in den Sets enthalten sind.

Ein Wandel in allen Spielwelten, der jenseits der beiden Fragen nach dem was und wie deutlich zu auszumachen war, ist im Bereich des Konstruktionsspiels innerhalb der Produkte von LEGO zu entdecken. Der Aufbau von Gebäuden und Fahrzeugen wurde durch die Einführung größerer Bauteile immer weiter vereinfacht. Dies führte zu einer Verlagerung der Spielmöglichkeiten weg vom Konstruktionsspiel hin zum Rollenspiel. Da die Spielwelten mit mittelalterlichen Themen besonders viele Bauwerke zeigen, die zusammengebaut werden müssen, ist diese Veränderung hier im Gegensatz zu den anderen untersuchten Spielwelten am deutlichsten auszumachen.

## **7.4 Quantitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von PLAYMOBIL**

Im Gegensatz zur vorangegangenen Betrachtung von LEGO lässt die Untersuchung der Produkte von PLAYMOBIL einen vollständigeren Rahmen zu. Im Folgenden werden die in dieser Arbeit erfassten 2.704 Einzelposten, die im untersuchten Zeitraum zwischen 1974 bis 2016 hergestellt wurden, anhand der oben beschriebenen Kategorien betrachtet. Diese Einzelspielsätze haben wie auch bei LEGO eine Einteilung in Produktlinien durch den Hersteller erfahren. Allerdings ergibt sich bei der klaren Bestimmung einer Spielwelt oder Produktgruppe das erste Problem bezüglich der Auswertung der Produktpalette von PLAYMOBIL.

Über die Jahrzehnte wurden keine eindeutigen Benennungen und einheitliche Produkt Nummerierung<sup>446</sup> von Spielwelten seitens des Herstellers vorgenommen. Die

---

<sup>446</sup> PLAYMOBIL belegte nicht wie LEGO die Produkte einzelner Spielwelten mit einheitlichen Produkt Nummerierungen, sondern vergab fortlaufende 3000er Zahlen an die gesamte Produktpalette in Reihenfolge ihrer Erscheinung. Dies führte dazu, dass sich im Laufe der 1980er Jahre aus

aktuelleren Produkte, welche auf der Internetseite des Herstellers präsentiert werden, haben allerdings eine Einteilung in diverse Spielwelten erfahren. Daher ist es nicht möglich, die Einzelspielsets aller Jahrzehnte in ein statisches vom Hersteller definiertes System aus festen Produktlinien einzugliedern.

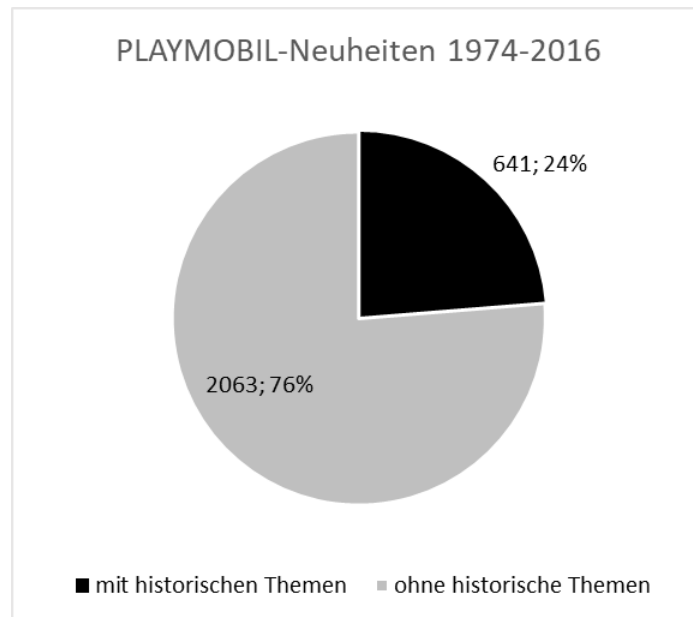
Im Zuge meiner Untersuchungen habe ich versucht, wenn möglich, auf bereits existierende Spielweltnamen zurückzugreifen. Das heißt, dass einzelne Spielsets die zeitlich vor der Namensgebung der Spielwelten hergestellt wurden und somit keine Einteilung in damals existierende Spielwelten erfahren haben, zu den später umrissenen Spielwelten oder Produktgruppen gerechnet werden, sofern diese denselben thematischen Bezug aufweisen.

Ziel dieser Vorgehensweise ist es, möglichst viele Spielweltnamen und die damit einhergehende thematische Verknüpfung vom Hersteller direkt zu übernehmen und so wenig selbstkonstruierte Spielwelten wie möglich in die Untersuchung einfließen zu lassen. Namensgebungen oder Änderungen an Spielweltnamen und Einteilungen werden im Zuge der näheren Betrachtung der einzelnen Spielwelten und Produktgruppen, welche unter Anhang 16.2 ersichtlich sind, kenntlich gemacht.

Bevor nun eine detaillierte Betrachtung von Spielwelten mit historischen Themen erfolgen kann, muss zuerst anhand der erhobenen Daten zum Produktangebot von PLAYMOBIL eine Einteilung der Neuerscheinungen im untersuchten Zeitraum in Produktgruppen und Spielwelten erfolgen. Nach Bewertung der einzelnen Spielsets anhand der vier Kategorien und weiteren Aspekten, wie in Punkt 6.3 beschrieben wurde, können in 641 der 2.704 Produkte historische Themen gefunden werden.

---

Ermangelung neuer Zahlenkombinationen und mehrmaliger Umgestaltung bereits bestehender Spielsets eine Unterteilung in A und B Produktnummern durchsetzte. Erst in den 1990er Jahren tauchten 2000er und 4000er Produktnummern auf, was die Unterteilung in A und B eigentlich überflüssig machen könnte. Allerdings findet sich bis heute hinter allen Produktnummern immer noch der Zusatz A. In den 2000er Jahren wurden mit 5000er und 6000er Nummern weitere Zahlenbereiche für die Produktnummerierung eröffnet. Ergebnis dieser Vergabe von Produktnummern ist, dass vor allem bei den Spielwelten, die über einen langen Zeitraum existierten, alle Nummerierungsarten vorkommen und somit nicht von der Produktnummer auf die Spielwelt geschlossen werden kann.



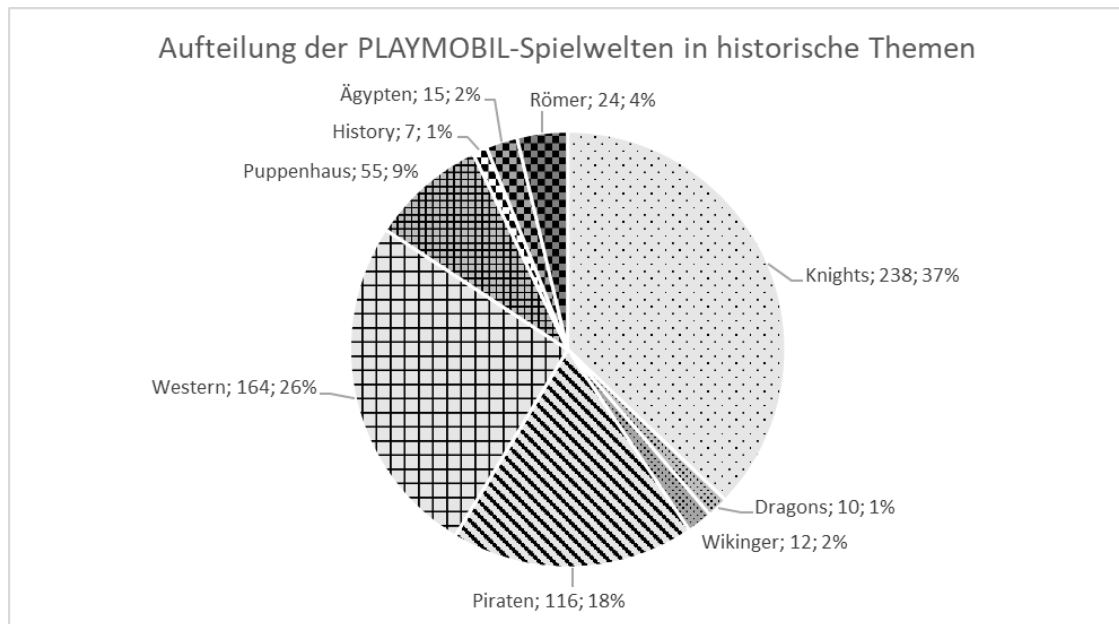
**Abbildung 15: Diagramm zu PLAYMOBIL-Neuheiten 1974-2016.**<sup>447</sup>

Wie in Abbildung 15 zu sehen ist, machen die Sets mit historischen Themen somit fast ein Viertel der gesamten Produktpalette von PLAYMOBIL aus. Im Gegensatz zur Produktpalette von LEGO lassen sich von den gesamten Neuerscheinungen nur 192 Sets zu Produktgruppen und somit nicht zu einer Spielwelt zählen. Der Prozentsatz der Sets mit historischen Themen ist an allen Sets, die in Spielwelten erschienen sind, daher nur unerheblich größer, als der im obenstehenden Diagramm abgebildete Prozentsatz an der Gesamtanzahl von PLAYMOBIL-Sets.<sup>448</sup>

Die 641 Sets mit historischen Themen wurden in dieser Arbeit in neun verschiedene Spielwelten eingeteilt. Jede dieser Spielwelten befasst sich mit einem von den anderen zeitlich und räumlich abgegrenzten historischen Inhalt.

<sup>447</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

<sup>448</sup> Der Prozentsatz liegt bei knapp über 25 Prozent. Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.



**Abbildung 16: Diagramm zur Aufteilung der PLAYMOBIL-Spielwelten in historische Themen.<sup>449</sup>**

Die beiden größten Spielwelten, die im Diagramm gezeigt werden, sind dabei auch die mit der längsten Laufzeit. Die „Western“- und die „Knights“-Spielwelt existieren von Beginn der Produktion an und ihre Sets machen zusammen mehr als 60 Prozent der gesamten Produkte mit historischen Themen aus. Die nur wenig jüngere „Piraten“-Spielwelt belegt hinter den beiden Platz drei der größten Spielwelten mit historischen Themen. Betrachtet man alle Spielwelten und Produktgruppen von PLAYMOBIL, erstreckt sich der Setumfang der Produktlinien von vier Sets bei der „WWF“-Gruppe bis zu 1.177 Einzelsets der „City“-Welt. Die oben genannten drei Spielwelten mit historischen Themen befinden sich dabei unter den fünf größten Produktlinien. Somit kann gesagt werden, dass zumindest die frühen Spielwelten mit historischen Themen wohl erfolgreich gewesen sind. Die weiteren sechs in Abbildung 16 ersichtlichen Welten erreichten nicht ansatzweise diese Setzahlen. Dies kann damit begründet werden, dass sie wesentlich später auf den Markt gebracht wurden und dass sie eventuell nicht so erfolgreich waren wie die drei Urgesteine der „historischen“ Spielwelten.

An dieser Stelle sei auf die drei Spielwelten „History“, „Ägypten“ und „Römer“ hingewiesen. Diese drei getrennten Welten wurden eigentlich vom Hersteller in einer

<sup>449</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramm 1.



gemeinsamen Spielwelt unter dem Namen „History“ geführt. Da nicht alle Sets, die thematisch mit den Inhalten der „History“-Spielwelt verknüpft sind, auch unter diesem Namen geführt wurden und da sich die spielweltinterne Handlung über die Steinzeit bis in die Spätantike erstreckt, wurden in dieser Arbeit die Produkte der Spielwelt in drei Welten unterteilt, um einen besseren Blick auf die Sets, deren Inhalte und Inszenierung werfen zu können.

Wie sich die Produkte der Spielwelten mit historischen Themen anteilig zu den Produktgruppen und Spielwelten ohne historische Themen über die Jahre verhielten, ist sehr unterschiedlich. Im zeitlichen Verlauf lassen sich Veränderungen bezüglich dieses Verhältnisses sowie bezüglich des Anteils an Spielwelt-Sets ohne Produktgruppen erkennen.

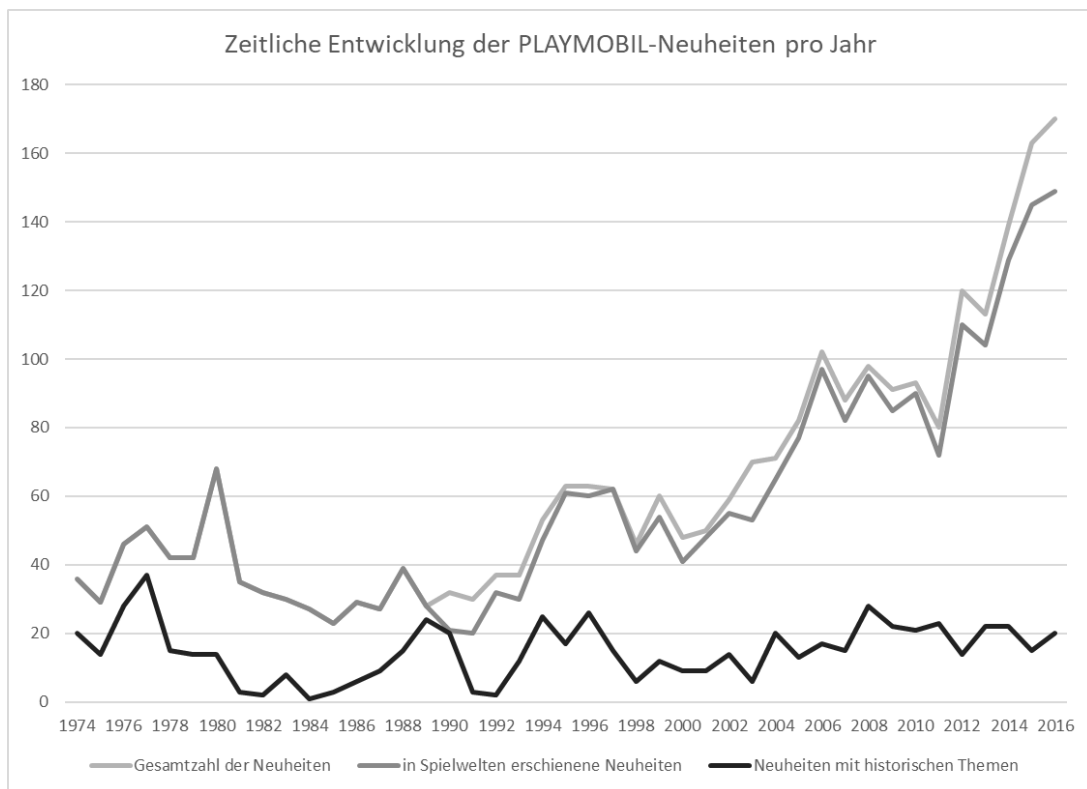


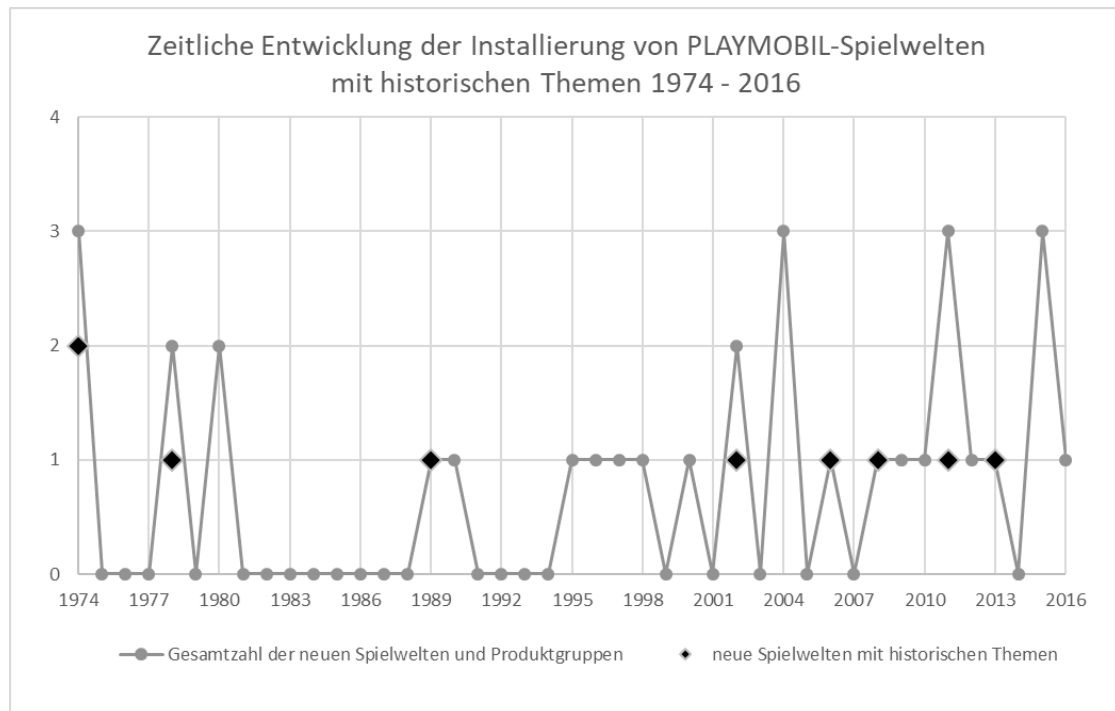
Abbildung 17: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der PLAYMOBIL-Neuheiten pro Jahr.<sup>450</sup>

<sup>450</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme3.

Die Abbildung 17 zeigt, dass die beiden grauen Kurven, die die gesamten Spielsets und die Spielsets, die in einer Spielwelt erschienen sind, bis in die späten 1980er Jahre identisch sind. Das heißt, bis zu diesem Zeitpunkt erschienen die PLAYMOBIL-Spielzeuge ausschließlich in Spielwelten. Somit entstanden die ersten Produktgruppen um das Jahr 1990 und der Anteil an Sets, die in diesen Gruppen erschienen sind, stellt im gesamten untersuchten Zeitraum nur einen kleinen Teil der Gesamtproduktion dar.

Spielsets mit historischen Themen sind von Beginn der Untersuchung an sehr stark vertreten. Das Jahr 1977 zeigt mit 37 Sets die größte Anzahl an neuerschienenen Sets mit historischen Themen. Zwölf Jahre später im Jahr 1989 ist zu erkennen, dass bis auf ein Spielset alle spielweltbezogenen Produkte mit einem historischen Thema verknüpft waren. Mit wenigen Schwankungen hält sich der hohe Anteil der historischen Spielsets in der Gesamtproduktion bis sich ab Mitte der 1990er Jahre die hellgraue und die schwarze Linie immer weiter voneinander entfernen. Dabei blieb die Zahl der Spielsets mit historischen Themen über den gezeigten Zeitraum nahezu konstant. Die Produktion von Sets in Produktgruppen und Spielwelten ohne historischen Kontext nahm demnach rasant zu. So wurden am Ende des Untersuchungszeitraums im Jahr 2016 170 Neuheiten auf den Markt gebracht, von denen nur 20 ein historisches Thema zeigen.

Dieser enorme Zuwachs der Produktion von Neuheiten kann damit erklärt werden, dass zu den bereits existenten Spielwelten über die Jahrzehnte immer mehr neue Produktgruppen und Spielwelten etabliert wurden, zu denen dann vermehrt PLAYMOBIL-Sets erschienen.



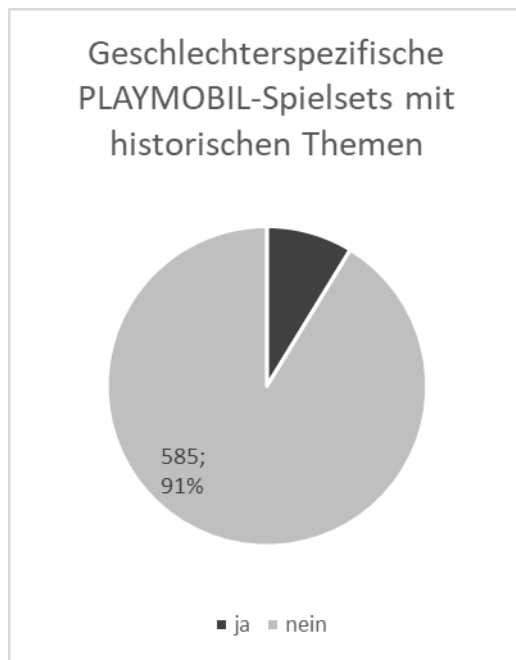
**Abbildung 18: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen 1974-2016.<sup>451</sup>**

Das Diagramm in Abbildung 18 stellt dar, in welchen Jahren neue Spielwelten und Produktgruppen entstanden sind. Es ist zu erkennen, dass die mit schwarzen Rauten markierten Spielwelten mit historischen Themen von Beginn an Teil der PLAYMOBIL-Welt waren und dass ab dem Jahr 1980 einige Jahre keine neue Spielwelt etabliert wurde. Erst Mitte der 1990er Jahre entwickelte man weitere Produktgruppen und Spielwelten. So sind ab dieser Zeit so gut wie jedes Jahr eine oder mehrere neue Welten und Gruppen entstanden. Im gesamten Untersuchungszeitraum sind 32 Produktlinien von PLAYMOBIL zu zählen. Betrachtet man die neu erschienenen Spielwelten mit historischen Themen, so fällt auf, dass zwischen 1989 und dem Jahr 2002 eine relativ große Lücke klafft.

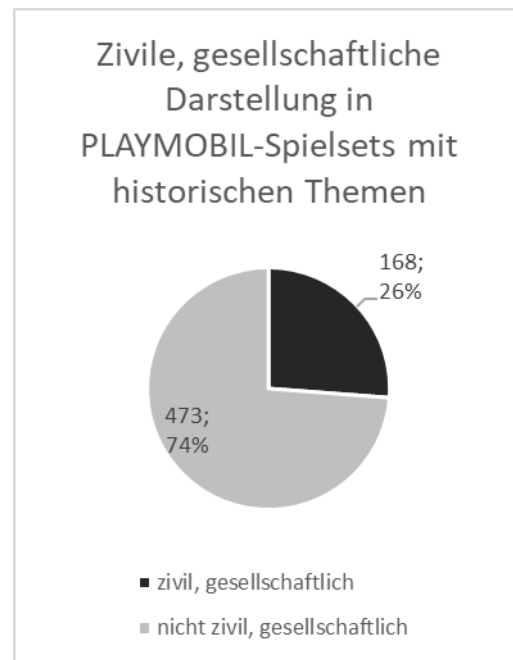
Weshalb in diesen 13 Jahren keine neue „historische“ Spielwelt etabliert wurde, ist unklar. Vielleicht haben damit Erfahrungen zu tun, die mit der 1989 installierten „Puppenhaus“-Spielwelt gewonnen wurden. Die „Puppenhaus“-Produkte richteten sich vor allem an junge Mädchen. Dafür sprechen thematische Ausrichtung, Gestaltung der

<sup>451</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme2.

Figuren, Gebäude und Fahrzeuge und auch die Gestaltung der Verpackungen.



**Abbildung 19: Diagramm zu geschlechterspezifischen PLAYMOBIL-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>452</sup>



**Abbildung 20: Diagramm zu ziviler, gesellschaftlicher Darstellung in PLAYMOBIL-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>453</sup>

Somit finden sich Elemente des gezielten Gender-Marketings auch in Spielsets mit historischen Themen. Wie in Abbildung 19 zu sehen ist, machen Sets, die sich ausdrücklich an Jungen oder Mädchen wenden, neun Prozent aller Sets mit historischen Themen aus. Von diesen 56 Sets, die den Aspekten des Gender-Marketings unterworfen sind, stellen Produkte der „Puppenhaus“-Welt mit 55 Sets die überwiegende Mehrheit dar. Nach Einstellung dieser Spielwelt wurde nie wieder ein Versuch unternommen, eine Spielwelt mit historischem Thema einer bestimmten Konsumentengruppe zuzuschreiben. Allerdings finden sich ab den 2000er Jahren unter den anderen Spielwelten mehrere auf Mädchen zugeschnittene Produktlinien.<sup>454</sup>

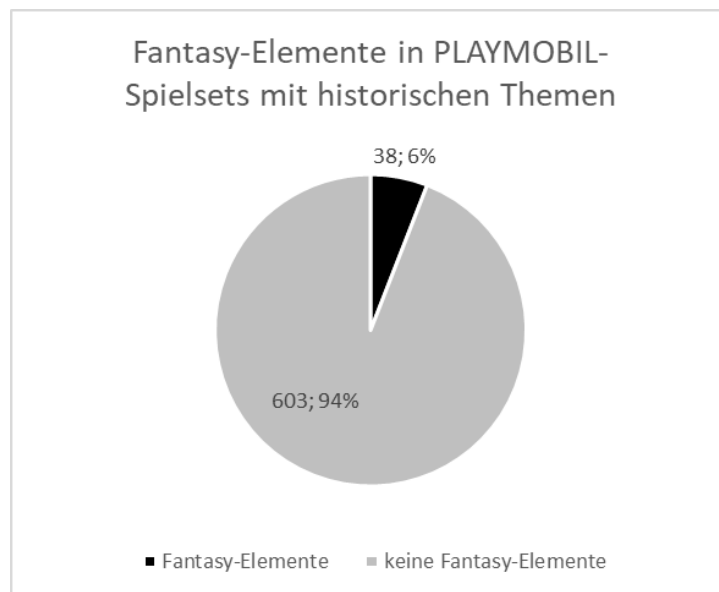
<sup>452</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

<sup>453</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

<sup>454</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

In Abbildung 20 ist zu erkennen, dass sich mit 168 Einzelsets mehr als ein Viertel aller PLAYMOBIL-Produkte mit historischen Themen mit gesellschaftlichen, zivilen Inhalten beschäftigen. Demnach waren in den übrigen 473 Sets deutliche kämpferische und konfliktbasierte Inhalte zu finden. Besonders die „Puppenhaus“-Spielwelt hatte einen friedliebenden Charakter, denn nur drei der 55 Sets zeigen mit Paradesoldaten Anspielungen auf Krieg und Kampf. Die frühen Sets der „Knights“-Spielwelt beinhalten in verschiedenster Form gesellschaftliches Leben, was in den folgenden Jahren aber immer mehr abnahm. Dieser Trend zu einer konfliktbasierten Thematik ist bei allen langlebigen Spielwelten mit historischen Themen zu erkennen. Nur 13 Sets dieser Welten zeigten ab dem Jahr 2000 keine Aspekte von bewaffnetem Konflikt.

Ebenfalls um die Jahrtausendwende war in den Spielwelten mit historischen Themen ein neues Phänomen zu beobachten. Fantasy-Elemente wurden nun ein fester Bestandteil der Spielsets.

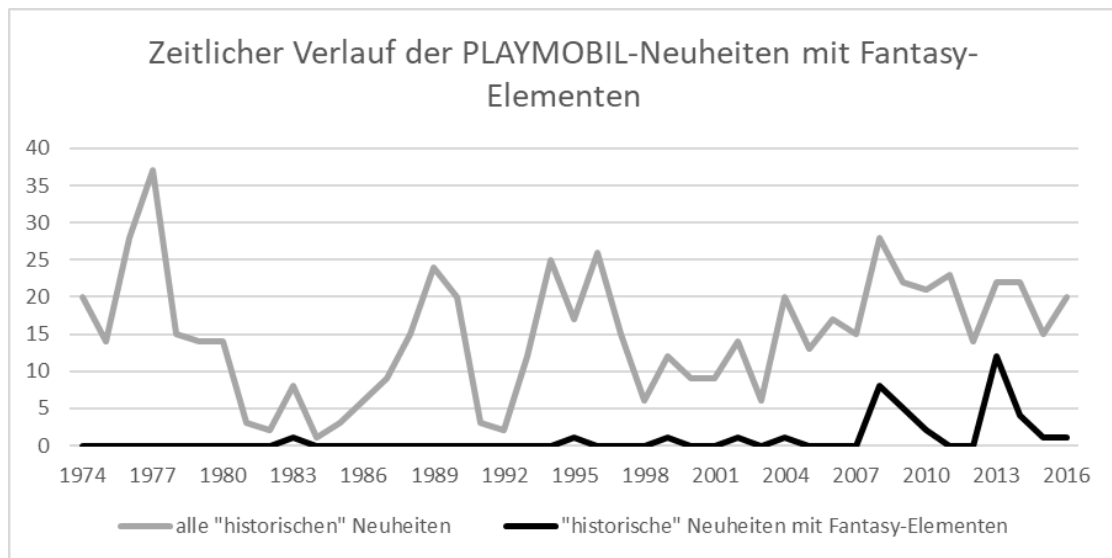


**Abbildung 21: Diagramm zu Fantasy-Elementen in PLAYMOBIL-Spielsets mit historischen Themen.**<sup>455</sup>

Wie im Diagramm in Abbildung 21 zu sehen ist, machen diese Fantasy-Elemente an der Gesamtzahl von Sets mit historischen Themen nur einen geringen Anteil aus. Dies liegt daran, dass diese Elemente in nur wenigen der relevanten Spielwelten auftauchen. Dort

<sup>455</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

sind sie aber meist ein wesentlicher Teil der spielweltinternen Handlung. Für die „Wikinger“- und die „Piraten“-Spielwelt kann das Fantastische nur als Begleiterscheinung betrachtet werden, während es die Sets der „Knights“-Spielwelt für einen begrenzten Zeitraum maßgeblich prägte. Die „Dragons“-Spielwelt ist gänzlich auf Fantasy-Elementen aufgebaut. Da diese Spielwelt aber nur einen geringen Setumfang aufweist, fällt dies, wie in Abbildung 21 zu sehen ist, nicht sonderlich ins Gewicht.<sup>456</sup>



**Abbildung 22: Diagramm zum zeitlichen Verlauf der PLAYMOBIL-Neuheiten mit Fantasy-Elementen.**<sup>457</sup>

Der in Abbildung 22 dargestellte zeitliche Verlauf der Fantasy-Elemente in Spielsets mit historischen Themen zeigt, dass erst ab dem Jahr 2007 eine auffällige Zunahme festzustellen ist. In den Jahren davor spielte Fantasy so gut wie keine Rolle. Erst in den letzten neun Jahren des untersuchten Zeitraums waren diese Einflüsse in einem erwähnenswerten Umfang vorhanden. Allerdings waren die Fantasy-Einflüsse zu keinem Zeitpunkt so stark vertreten, wie dies bei den Produkten von LEGO in den gleichen Jahren der Fall war.

Es fällt auf, dass nur Spielwelten, die ein mittelalterliches Thema aufgreifen, Fantasy als prägendes Element aufzeigen. Wie diese Elemente in die verschiedenen

<sup>456</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

<sup>457</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1.

spielweltinternen Handlungsstränge eingebunden wurden, sowie andere Veränderungen und Kontinuitäten, welche die Spielwelten mit historischen Themen bestimmten, sollen im Anschluss näher betrachtet werden.

## **7.5 Qualitative Auswertung der Untersuchungsgegenstände von PLAYMOBIL**

Im Folgenden werden die neun Spielwelten mit historischen Themen von PLAYMOBIL aufgeführt und beschrieben, welche durch die Betrachtung der einzelnen Spielsets als solche bestimmt werden konnten. Im Zuge dieser Untersuchung sollen die Spielwelten bezüglich der thematischen und optischen Gestaltung sowie deren Umgestaltungen und grundlegenden Veränderungen, welche über die Jahre zu beobachten sind, beschrieben werden. Zusätzlich wird ein Blick auf Fantasy-Einflüsse und das Vorhandensein bzw. die Darstellung weiblicher Protagonisten geworfen. Dies soll dazu beitragen, einen umfassenden Überblick über die relevanten Spielsets und die damit verbundenen Spielwelten zu erhalten.

Die Betrachtung der Spielwelten mit historischen Themen soll mittels der beiden Fragen, die schon bei der Untersuchung der LEGO-Spielwelten zum Einsatz kamen, strukturiert werden. Also wird auch bei den PLAYMOBIL-Spielwelten danach gefragt, was, also welche Epoche, dargestellt und wie diese inszeniert wird.

### **7.5.1 PLAYMOBIL-„Knights“ (1974-2016)**

Die erste Spielwelt, die durch die Einzelbetrachtung der zugehörigen Spielsets als Spielwelt mit historischem Thema bestimmt wurde, ist die PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt. Bereits zu Beginn der PLAYMOBIL-Reihe von Geobra Brandstätter wurden Spielsets produziert, welche das europäische christliche Mittelalter thematisierten. Die ersten dazu erschienenen Spielsets zeigten verschiedenfarbige Ritterfiguren mit mittelalterlichen Rüstungstypen wie Brustharnischen und Kegelhelmen<sup>458</sup>. Neben den

---

<sup>458</sup> Vgl. Schnormeier: Die Ritterrüstung, S. 7.

Figuren fanden sich in den frühen Sets der „Knights“-Spielwelt diverse weitere Zubehörteile. Metallisch-glänzende Schwerter, Stangenwaffen, Fanfaren und Geschirrteile gehörten ebenso zu den Accessoires wie rote Umhänge, Schilder und Fahnen, die bis auf ein erhaben aufgebrachtes, ebenfalls rotes Kreuz keine Wappen zeigten.

Neben den Gegenständen, mit denen man die Figuren ausrüsten konnte, waren lediglich Sitzbänke, Tische und Waffenständer in den Spielsets zu finden. Gebäude, Gerätschaften oder Tierfiguren waren zunächst kaum oder gar nicht in der Spielwelt vorhanden. Nur ein Ritter der frühen PLAYMOBIL-Ritter besaß ein Pferd. Wie alle PLAYMOBIL-Pferde in den ersten Jahren war auch dieses Reittier in einem Brauntouren gehalten und mit einem schwarzen Sattel bestückt, mit Hilfe dessen die Figuren auf das Pferd gesteckt werden konnten. Neben den namensgebenden Rittern enthielt das Produkt „Ritter-Set“<sup>459</sup> eine Figur, die als König erkannt werden konnte. Als Zeichen der Herrschaft waren für die weiß gehaltene Figur Zepher und Krone unter den Zubehörteilen zu finden.

Ein Jahr später tauchte die erste Fernkampf-Waffe in der PLAYMOBIL-„Knights“-Welt auf. Im Set 3333-A<sup>460</sup> war als ausrüstbare Waffe eine braune Armbrust zu finden. Die restliche Ausrüstung und die optische Erscheinung der Ritterfigur erfuhren hingegen keine Änderung. Allerdings tauchte im selben Jahr die Figur des „Herolds“ im Spielset 3332-A auf. Dieses Set beinhaltete eine Trommel und die ersten aufklebbaren farbigen Wappen. Diese zeigten einen schwarzen Adler auf goldenem Grund.<sup>461</sup>

Das so gestaltete Wappen kann mit dem königlichen Banner des Heiligen Römischen Reiches verglichen werden. Bis in das 15. Jahrhundert zierte die Fahne des deutschen Königs ein aufrechtstehender schwarzer Adler auf goldenem Grund.<sup>462</sup> Dieser Umstand begründete anscheinend eine Tradition des deutschen Spielwarenherstellers Geobra-Brandstätter, die mittelalterliche PLAYMOBIL-Spielwelt mit heraldischen

---

<sup>459</sup> Ritter-Set 3130-A, 1974, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/ritter-set/3130-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>460</sup> Ritter/Pferd 3333-A, 1975, in: URL: <https://www.playmobil.de/ritter-pferd/3333-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>461</sup> Herold/Trommel, 3332-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/herold-trommel/3332-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>462</sup> Vgl. Hess, Daniel: Kaiser und Reich, in: Zander-Seider, Jutta; Kregeloh, Anja (Hrsg): *Geschichtsbilder. Die Gründung des Germanischen Nationalmuseums und das Mittelalter*, Nürnberg 2014, S. 248-261, hier S. 285 f.



Anspielungen auf das Heilige Römische Reich und Königtum zu versehen, was in den weiteren Neugestaltungen der „Knights“-Spielsets noch deutlicher werden sollte.

Im selben Jahr tauchten erstmals weibliche Protagonisten in den Sets der „Knights“-Spielwelt auf. Diese Figuren waren ebenfalls die ersten nicht kriegerischen Charaktere der Spielwelt. Dennoch durften auch im Set 3263-A<sup>463</sup> Waffen nicht fehlen, obwohl dieses Set eher an eine königliche Jagdgesellschaft als an eine kriegerische Szenerie erinnerte. Diesen Eindruck unterstrichen auch die ersten männlichen PLAYMOBIL-Figuren der „Knights“-Spielwelt, die keine Rüstung trugen. Daraus leitete sich ein Trend ab, welcher das höfische und zivile, gesellschaftliche mittelalterliche Leben in den Produkten von PLAYMOBIL in das Zentrum rückte, während die kriegerischen Elemente in den Sets zurückgedrängt wurden.

Dementsprechend fand im Jahr 1977 eine Neugestaltung der „Knights“-Spielwelt statt. Rein optisch schienen sich die Neuheiten mehr am Spätmittelalter zu orientieren. Dafür sprechen zumindest die Rüstungsteile, die nun von den bunteren PLAYMOBIL-Figuren getragen wurden. Die Darstellungen der Kopfbedeckungen der „neuen“ PLAYMOBIL-Ritter<sup>464</sup> orientierten sich an dem Helmtyp des spanischen Morion, welcher ab dem frühen 16. Jahrhundert eingesetzt wurde.<sup>465</sup> Daneben schien der Einsatz von Feuerwaffen ebenfalls eine spätmittelalterliche Szenerie zu beschreiben.

Die gezeigten Wappen wiederum schlossen an das Set „Herold/Trommel“ aus dem Jahr 1975 an. Das ursprüngliche Wappen, welches einen schwarzen Adler auf goldenem Grund zeigte, wurde dahingehend modifiziert, dass nun das geteilte Wappen neben dem beschriebenen Ausgangsmotiv noch rot-weiße Streifen aufwies. Auch hier war wieder ein reales Vorbild auszumachen. Das seit dem Jahr 1350 in Nürnberg geführte Stadtwappen<sup>466</sup> wurde für die Neugestaltung der PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt vollständig übernommen.

Die Annahme, dass sich PLAYMOBIL für die neuen Spielsets vorgenommen hatte, ein

---

<sup>463</sup> Ritter-Set 3263-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/ritter---set/3263-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>464</sup> Stadt-Söldner-Superset 3409-A, 1977, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/stadt-soeldner-superset/3409-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>465</sup> Vgl. Windrow: *The Conquistadores*, S. 12.

<sup>466</sup> Vgl. Stadt Nürnberg, *Bayerns Gemeinden*, in: Haus der Bayerischen Geschichte, URL: <https://www.hdbg.eu/gemeinden/web/index.php/detail?rschl=9564000> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

mittelalterliches Stadtleben nachzubilden, konnte neben dem klaren Bezug auf Nürnberg auch anhand anderer Details festgemacht werden. So erschienen erstmals Gebäude in der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL. Diese waren allesamt einem städtischen Umfeld zuzuordnen. So tauchten im Jahr 1977 Spielsets mit den Titeln „Rathaus“, „Schneiderei“, „Bäckerei“ und „Stadtwache“ in der mittelalterlichen Spielwelt auf.<sup>467</sup> Am eindeutigsten allerdings spielte auf den städtischen Kontext der Titel des größten Spielsets an, welches im Zuge der Neugestaltung erschienen ist. Dieses hieß „Stadtmauer“ und ließ sich mit den meisten anderen Gebäuden der Spielwelt kombinieren.

Da im Gegensatz zu LEGO das Konstruktionsspiel nie im Zentrum der Produkte von PLAYMOBIL stand, ist es nicht verwunderlich, dass sich die Gebäude aus nur wenigen großen Einzelementen zusammenbauen ließen. Verbunden wurden die einzelnen Mauerteile, welche Mauerwerk oder Fachwerkkonstruktionen zeigten, durch einfache Steckverbindungen. Elementar für die Konstruktion waren schmale L- und T-förmige Verbindungselemente, welche die Steckfunktion erst ermöglichten und eine Umgestaltung der auf dem Bauplan vorgegebenen Konstruktion zuließen.

Dem städtischen Kontext der Umgestaltung folgend bildete ein Großteil der Produkte, die 1977 erschienen, ziviles Leben im Mittelalter ab. Dementsprechend bot PLAYMOBIL neben den großen Gebäuden<sup>468</sup> auch kleinere Sets an, welche Figurengruppen beinhalteten, die dafür gedacht waren, die mittelalterliche PLAYMOBIL-Stadt zu bevölkern. Diese Sets trugen Namen wie „Stadt-Bürger“, „Patrizier“ oder „Spielmann“.<sup>469</sup> Von Anfang an waren dabei auch weibliche Protagonisten in den Spielsets vertreten, die nicht nur als „Burgfräulein“ gestaltet waren, sondern auch Berufen nachgingen.

Ließ die Optik der im Jahr 1977 entstandenen Spielsets der „Knights“-Spielwelt bereits

---

<sup>467</sup> Vgl. Spielsets 1977, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1977&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>468</sup> Vgl. Gasthaus Jägerhof/Krone 3448-A, 1977, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gasthaus-jaegerhof-krone/3448-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>469</sup> Vgl. Spielsets 1977, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1977&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

den Eindruck zu, dass sich die spielweltinterne Handlung vom Mittelalter hin zur Renaissance bewegte, schien diese Transformation 1978 mit dem Spielset „Soldatenwerber“<sup>470</sup> ihren Abschluss zu finden.

Die Figurengruppe dieses Spielsets erinnerte durch die dort gezeigten Uniformen und Zubehörteile wie Feuerwaffen und Dreispitz-Hüte an ein frühneuzeitliches Setting. Allerdings wurden auch Figuren dargestellt, welche sich eindeutig in die Tradition der bereits bestehenden „Knights“-Spielsets setzen lassen. Ob dieses Spielset als Brücke zwischen der PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt und den Produkten der „Piraten“-Spielwelt von 1978 gedacht war, kann nur spekuliert werden.

Bereits im darauffolgenden Jahr kehrte man mit dem Spielset „Turnier-Ritter“ wieder eindeutig in das „klassische“ Mittelalter zurück. Hier waren zum ersten Mal Ritter in voller Rüstung samt Visierhelm in einer Turniersituation zu sehen. Ebenso neu waren die Wappen, die von den Rittern getragen wurden, sowie die bunten Schabracken und Rüstungsteile für die PLAYMOBIL-Pferde. Neben dem altbekannten Wappen, welches das Stadtwappen von Nürnberg zeigte, gab es nun Wappen, welche keinem historischen Vorbild zuzuordnen waren. Ein roter Adler auf schwarz-weißem Grund und ein weißes Einhorn auf gelb-schwarzem Grund zierten die Schilder und Fahnen der beiden Turnierritter.

In den folgenden Jahren verfolgte PLAYMOBIL den Plan, manche der bereits bestehenden Sets aller Spielwelten auf dem neuesten Stand der optischen Gestaltung der Figuren neu aufzulegen. Darunter waren natürlich auch einige Sets der „Knights“-Spielwelt. Die markanteste Veränderung im Vergleich zu den ursprünglichen Sets war, dass nun auch die Hände der PLAYMOBIL-Figuren in einem Hautfarbton gestaltet und beweglich waren.<sup>471</sup>

Im Jahr 1983 tauchte das erste fantastische Wesen in der „Knights“-Spielwelt von PLAYMOBIL auf. Das Set 3317-A bestand aus einem im Dunkeln leuchtenden Schlossgespenst.

Eine eindeutige Einordnung des Gespenstes in die „Knights“-Spielwelt war weder durch

---

<sup>470</sup> Soldatenwerber 3606-A, 1979, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/soldatenwerber/3606-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>471</sup> Vgl. Köpper; Szabo: Playmobil durchleuchtet, S. 13.

den Titel noch durch andere Anhaltspunkte in dem Einzelset möglich. Allerdings zeigte der Hintergrund der Verpackung<sup>472</sup> eine mittelalterliche Burg im Sonnenuntergang. Da in den weiteren Jahren diese Grafik im Hintergrund fast aller „Knights“-Spielsets auftauchte<sup>473</sup>, wird in dieser Arbeit angenommen, dass das Schlossgespenst Teil der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL war.

Im Jahr 1986 führte PLAYMOBIL eine neue Fraktion in die „Knights“-Spielwelt ein. Die schwarzen Ritter, welche im Set 3329-A zum ersten Mal auftauchten, zeigten verschiedene Neuerungen innerhalb der mittelalterlichen Spielwelt. Bisher trugen die PLAYMOBIL-Figuren in den „Knights“-Spielsets Schilde mit einer dreieckigen Grundform, auf denen die jeweiligen Wappen aufgeklebt waren. Die schwarzen Ritter hingegen trugen braune Rundschilde ohne heraldische Zeichen. Ebenfalls neu waren die Rüstungszubehörteile, die in den Sets der schwarzen Ritter zu finden waren und die auch die folgenden Sets der Spielwelt prägen sollten.

Anstatt glänzender Rüstungen trugen die PLAYMOBIL-Figuren nun matte, in Schwarz gehaltene Rüstungsteile.<sup>474</sup> Zudem tauchte bei den beiden Knappen ein neuer Helmtyp in der mittelalterlichen Spielwelt auf. Dieser erinnerte an einen ab dem Hochmittelalter gebräuchlichen Eisenhut.<sup>475</sup> Der Ritter zu Pferd trug gleich mehrere aufsteckbare Rüstungsgegenstände. Neben einem Brustharnisch samt Halsberge am Rumpf fanden sich auch an den Armen Rüstungsteile.<sup>476</sup> Der Visierhelm der Figur erinnerte an einen spätmittelalterlichen Schaller.<sup>477</sup> Auch die Ausstattung des Pferdes wies ein anderes Farbschema auf, als es vom Set „Ritterturnier“ aus dem Jahr 1979 bekannt war. Die Fahne der schwarzen Ritter zeigte einen Helm samt Helmzier auf gelb-rottem Grund.

---

<sup>472</sup> Vgl. Schloßgespenst 3317-A, 1983, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/schlossgespenst/3317-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>473</sup> Vgl. Spielsets 1993, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1993&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>474</sup> Ritter/2 Knappen 3329-A, 1986, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/ritter-2-knappen/3329-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>475</sup> Vgl. Barlett, Clive: English Longbowman 1330-1515, in: Osprey, Warrior 11, Oxford 1995, S. 18 f.

<sup>476</sup> Vgl. DeVries, Kelly; Smith, Robert Douglas: Medieval Military Technology, Toronto 2012, S. 78.

<sup>477</sup> Vgl. Pyhrr, Stuart W.: European Helmets 1450-1650: Treasures from the Reserve Collection, New York 2000, S. 12.

### Neugestaltung 1993

Sieben Jahre nach den schwarzen Rittern überarbeitete PLAYMOBIL die mittelalterliche Spielwelt grundlegend. Dazu flossen alle Fortschritte im Gebiet der Figurengestaltung sowie bereits in anderen Spielwelten genutzte Zubehörteile in die Neugestaltung ein. Am auffälligsten waren die Veränderungen an den PLAYMOBIL-Figuren auszumachen. „Ende der achtziger Jahre wurden die Playmobilfiguren komplett überarbeitet und waren nun viel individueller gestaltet. Das Angebot wurde neben den Veränderungen der Figuren – zum Beispiel der rundere Körper für Frauen – auch immer mehr durch Häuser, Fahrzeuge, Accessoires und Tiere erweitert.“<sup>478</sup> Am umfassendsten waren die Neuerungen bezüglich des Beinbereiches der Figuren. Bis zu diesem Zeitpunkt war die Gestaltung der Fußpartien keiner Individualisierung unterlegen. Alle Figuren aller Spielwelten unterschieden sich lediglich in der jeweiligen Farbgestaltung und nur durch das Aufstecken von Zubehörteilen. Nun wurden die Figuren auch mit individualisiertem Schuhwerk hergestellt. Verschiedene Farben und Formen von feinen, bunten Damenschuhen bis zu hochkrepfigen einfarbigen Stiefeln waren von nun an fest mit den Figuren verbunden und deuteten bereits auf die Rolle und Tätigkeit des Plastik-Protagonisten innerhalb der Spielwelt hin.

Auch in anderen Bereichen fand eine Spezialisierung der Figuren statt. Wurden zunächst Wappen auf Figuren und Zubehörteile aufgeklebt, was somit auch eine Rück- und Umgestaltung zuließ, bedruckte PLAYMOBIL nun diese Teile. Als besonders farbenfrohes Beispiel konnte dafür die Figurengruppe des Spielsets „König/Hofstaat/Thron“<sup>479</sup> aus dem Jahr 1993 dienen. Der König in der Mitte war im Brustbereich mit Lilien bedruckt und die Hose des Fanfarenspielers war mit bunten Streifen versehen. Diese differenzierte Figurengestaltung zog sich durch alle „Knights“-Spielsets ab dem Jahr 1993.

Die detailreiche Ausgestaltung der Figuren, Zubehörteile und Gebäude ermöglichte aber im Umkehrschluss eine vielfältigere Darstellung einer mittelalterlichen Welt. So wurden nun neben aufsteckbaren Rüstungen auch Figuren mit anderen mittelalterlichen

---

<sup>478</sup> Köpper; Szabo: Playmobil durchleuchtet, S. 14.

<sup>479</sup> König/Hofstaat/Thron 3659-A, 1993, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/koenig-hofstaat-thron/3659-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Schutzkleidungsstücken wie Schuppenpanzern und Brigantinen bedruckt.<sup>480</sup> Daneben fanden sich nun immer mehr Wappen auf den Figuren in den Spielsets. Diese heraldischen Zeichen schienen, bis auf eine Ausnahme, im Gegensatz zu den älteren Darstellungen in der „Knights“-Spielwelt kein reales Vorbild zu haben. So zierten weiße Schwäne auf blauem Grund, schwarze Löwen auf goldenem Grund und ein goldener Drache auf violetter Grund die Fahnen und Schilder der PLAYMOBIL-Ritter.

Die erwähnte Ausnahme stellte das königliche Wappen aus dem bereits beschriebenen Set „König/Hofstaat/Thron“ dar. Hier wird wohl das Wappen der Könige von England in den Jahren von 1399 bis 1422 Vorbild gewesen sein, welches auf einem geviertelten Schild jeweils zwei Felder mit drei goldenen Lilien auf blauem Grund und drei goldene Löwen auf rotem Grund zeigte.<sup>481</sup> Die PLAYMOBIL-Version dieses Wappens zeigte ein gevierteltes Schild mit der gleichen grundlegenden Farbgestaltung. Allerdings fanden sich hier nur jeweils eine goldene Lilie auf rotem Grund und eine goldene Krone auf blauem Grund.

Der städtische und zivile Charakter, der noch einige Jahre zuvor innerhalb der Spielwelt vorherrschte, war in den Spielsets ab dem Jahr 1993 weitestgehend verschwunden. Außer zwei Burganlagen waren nun keine Gebäude mehr in der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL zu finden. Dementsprechend waren auch die Sets, die Figuren enthielten, welche die zivile Welt bevölkern sollten, verschwunden. Seit dieser Umgestaltung waren keine Handwerker, Händler oder Bauern mehr Teil der Packungsinhalte. Der kriegerische Konflikt schien das grundlegende Thema der Spielwelt geworden zu sein. Allerdings tauchte im Zuge dieser Neuausrichtung ein bisher unbeachteter Aspekt des Mittelalters in den PLAYMOBIL-Produkten auf, die Religion. Bis zum Jahr 1994 konnte keine Figur, die durch Betitelung oder optische Erscheinung einem religiösen Kontext zuzuordnen war, in der mittelalterlichen Spielwelt von PLAYMOBIL gefunden werden.

Dann erschien, mit dem Set „Räubergelage“<sup>482</sup> der erste PLAYMOBIL-Mönch.

---

<sup>480</sup> Vgl. Prietzel, Malte: Krieg im Mittelalter, Darmstadt 2006, S. 20.

<sup>481</sup> Vgl. Das Leben von Heinrich IV., in: Pro Heraldika, URL: <https://pro-heraldica.de/blog/zum-650-geburtstag-von-heinrich-iv-von-england/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>482</sup> Räubergelage 3627-A, 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/raeubergelage/3627-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Wahrscheinlich wurde in diesem Spielset auf die Legenden rund um „Robin Hood“ und seine Gefährten, zu denen auch ein Mönch gehörte, angespielt. Dieses Spielset war in vielerlei Hinsicht interessant. Es wurde hier nicht nur ein Vertreter einer christlichen Kirche gezeigt, sondern im Hintergrund wurde auch gefeiert und musiziert. In der ansonsten von kriegerischen Elementen dominierten „Knights“-Spielwelt der 1990er Jahre fanden sich hier, trotz des eher weniger friedlichen Titels „Räubergelage“, einige der wenigen zivilen Figuren und Gegenstände der gesamten Spielwelt. Es zeigte sich in den weiteren Sets, dass sich die nicht eindeutig kriegerischen Geschichten der mittelalterlichen PLAYMOBIL-Spielwelt ausschließlich im Wald abspielten, wo fahrendes Volk, Räuber und Jäger ihr Lager aufschlugen. Die edlen Könige samt ihren Rittern und Soldaten hingegen lebten in dieser Spielwelt auf großen Burgen und amüsierten sich auf Turnierplätzen. Weitere Mönche, Priester oder andere klerikale Vertreter waren in diesen Spielsets nicht enthalten.<sup>483</sup>

Ein Jahr nach der Neugestaltung innerhalb der mittelalterlichen Spielwelt tauchte nach dem Schlossgespenst das zweite fantastische Wesen in den Sets der Produktpalette von PLAYMOBIL auf. Im treffend benannten Set „Drache“<sup>484</sup> war ein grüner Drache enthalten, welcher in Ketten gelegt scheinbar von dem ebenfalls im Set beigelegten Ritter gezähmt wurde.

Neben dem feuerspeienden Drachen stellte auch das goldene, geflammte Schwert des Ritters eine Neuheit dar. Diese Blankwaffe wird Flamberge genannt und fand ab dem Spätmittelalter Verwendung in europäischen Armeen. Vor allem im 16. Jahrhundert wurde dieser eigentlich zweihändig geführte Schwerttyp auf den Schlachtfeldern eingesetzt.<sup>485</sup> Diese Neuerung eines Zubehörteils in Form und Farbe war beispielhaft für alle Produkte der „Knights“-Spielwelt der 1990er Jahre. Existierten seit 1974 jeweils nur eine Ausführung aller in den Sets vorkommenden Waffentypen oder Zubehörteile, so sah man nach der Umgestaltung von 1993 verschiedenfarbige Varianten der gleichen

---

<sup>483</sup> Vgl. Spielsets 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1994&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>484</sup> Drache 3840-A, 1995, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/drache/3840-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>485</sup> Vgl. Seifert, Gerhard: Fachwörter der Blankwaffenkunde, in: Seitengewehr.de, URL: [https://www.seitengewehr.de/Fachwoerter\\_der\\_Blankwaffenkunde.pdf](https://www.seitengewehr.de/Fachwoerter_der_Blankwaffenkunde.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Gegenstände in den Packungen von PLAYMOBIL-„Knights“.

Die Sets, welche in den nächsten Jahren als Neuheiten erschienen, folgten dem Trend, der in dieser Neugestaltung gesetzt wurde, und bestachen durch eine bunte und detailreiche Gestaltung. Weitere fantastische Elemente blieben allerdings aus.

### **Neugestaltung 2004**

Mit einer erneuten grundlegenden Umgestaltung der „Knights“-Spielwelt im Jahr 2004, entfernte man sich scheinbar von einer an historischen Gegebenheiten angelehnten Darstellung eines „klassischen“ Mittelalterbildes.

Als erstes Indiz für diese Unterstellung kann, die für das Mittelalter inkorrekte Darstellung von Adelswappen in den Spielsets<sup>486</sup> betrachtet werden. In der Heraldik gelten die Farben Weiß und Gelb als Metall. Nur diese beiden Metalle dürfen an Farben grenzen.<sup>487</sup> Das Wappen der Drachenritter zeigte unter Missachtung dieser Regeln einen roten Drachenkopf auf schwarz-rotem Grund. Dieser „Fehler“ war PLAYMOBIL bis dahin noch nicht unterlaufen.

Als nächster Grund für die obige Behauptung kann der Umstand angeführt werden, dass sich ab 2004 keine einzige Darstellung von zivilem, gesellschaftlichem Leben mehr in den Spielsets finden ließ. Waren schon die Anteile des Stadt- und Landlebens ab den 1990er Jahren sehr gering, schien die neugestaltete Spielwelt komplett auf diesen eigentlich elementaren Aspekt der Darstellung einer mittelalterlichen Welt verzichten zu können. Die kriegerische Thematik hatte sich somit in den Sets der PLAYMOBIL-Ritter endgültig durchgesetzt.

In diesem Zug verschwanden auch sämtliche weiblichen Protagonisten, von der Königin bis zur Magd, aus der Spielwelt. Sogar die Rolle der zu rettenden Prinzessin übernahm ab 2004 im Spielset 3328-B „Gefangener Prinz mit Wachposten“ der namensgebende

---

<sup>486</sup> Vgl. Drachenritter mit Gefolge 3319-B, 2004, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/drachenritter-mit-gefolge/3319-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>487</sup> Vgl. Scheibelreiter, Georg: Heraldik, Wien 2006, S. 33 f.



männliche Spross des Königs.<sup>488</sup>

Das einzige fantastische Wesen, welches ab 2004 in den Produkten der „Knights“-Spielwelt auftauchte, war der bereits aus dem Jahr 1993 bekannte Drache. Allerdings war dieser nicht mehr grün- sondern rothäutig. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger wurde dieser rote Drache nicht nur von einem Ritter in Ketten gelegt, sondern musste diesem auch noch als Reittier dienen.<sup>489</sup>

Mit den Barbaren tauchte im Jahr 2005 eine neue Fraktion in der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL auf. Die einheitliche farbliche Gestaltung und eindeutige Betitelung der „Barbaren“-Sets sorgte für eine starke Abgrenzung zu den anderen PLAYMOBIL-„Knights“-Produkten. Dieser Umstand lässt den Eindruck zu, dass hier wie bereits mit den PLAYMOBIL-„Wikingern“ eine eigenständige, der mittelalterlichen Spielwelt entkoppelte Produktreihe eingeführt wurde. Dagegen spricht allerdings, dass sich die Gestaltung der Verpackung der „Barbaren“-Sets im Gegensatz zu den „Wikingern“-Sets an der bereits bestehenden „Knights“-Spielwelt orientierte.

Wie bei allen Sets dieser Spielwelt seit den 1980er Jahren waren auf den Verpackungen und Abbildungen in Werbeformaten<sup>490</sup> im Hintergrund schattenhafte Burgruinen mit einheitlicher blau-grüner Farbgebung zu erkennen.

Die Farben Schwarz und Violett bestimmten die Figuren, wie auch deren Zubehörteile wie Schilde und Fahnen. Das Wappen der „Barbaren“-Fraktion zierte demnach auch ein schwarzer Stierschädel auf schwarz-violetterm Grund. Markant für die Figuren dieser Fraktion waren die wenig „historisch korrekt“ wirkenden gehörnten Helme. Ansonsten enthielten die „Barbaren“-Sets Zubehörteile und Accessoires, die bereits in der „Knights“-Spielwelt bekannt waren.

---

<sup>488</sup> Vgl. Gefangener Prinz mit Wachposten 3382-B, 2004, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gefangener-prinz-mit-wachposten/3328-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>489</sup> Vgl. Roter Drache 3327-B, 2004, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/roter-drache/3327-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>490</sup> Vgl. Barbaren mit Katapult 4438-A, 2005, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/barbaren-mit-katapult/4438-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

## Neugestaltung 2009

Vollkommen neue Wege ging PLAYMOBIL in den „Knights“-Sets ab dem Jahr 2009. Im Gegensatz zu früheren Produkten der Spielwelt rückte nun das Fantastische in den Mittelpunkt.

Im Zentrum der Neuheiten standen Drachen. Dies zeigte sich neben den häufig in den Sets enthaltenen Drachen-Figuren selbst auch in den Namensgebungen der einzelnen Sets<sup>491</sup>. Zwei Fraktionen, welche beide über Drachen verfügten, standen in den Neuheiten offensichtlich im Konflikt miteinander. Die Wappen der Fraktionen zeigten jeweils einen Drachen auf rotem und auf grünem Grund. Dementsprechend waren auch ein roter und ein grüner Drache in den Sets zu finden. Neben diesen mythischen Wesen existierten auch andere fantastische Elemente in den Produkten. Neben geflügelten Kriegeren befand sich im Kerker des Spielsets „Drachenfestung“ das erste PLAYMOBIL-Skelett. Eine weitere Figur, welche in den Bereich der Fantastik fiel, war der Magier, der in einem Set der grünen „Drachenritter“ auftauchte.

Die gerüsteten PLAYMOBIL-Kämpfer der Neuheiten trugen bereits in früheren Produkten genutzte Ausrüstungsgegenstände. Lediglich manche Waffen erfuhren eine fantastischere und farbenfrohere Überarbeitung. Die größte Änderung bezüglich der in den Sets enthaltenen Bauten stellte die Tatsache dar, dass vom bisher angewendeten Mauerelement-Stecksystem abgewichen wurde. Das größte Set der Umgestaltung, die „Drachenfestung“ bestand aus wenigen Modulen, die zusammengefügt werden konnten. Damit wurde das Aufbauspiel, welches bei PLAYMOBIL nie sonderlich ausgeprägt war, noch weiter limitiert. Manche Modelle, Figuren und Zubehörteile waren außerdem mit LED-Funktionen<sup>492</sup> versehen.

Insgesamt schienen die Neuheiten vor allem ein effektvolles, actionreiches Spiel ermöglichen zu wollen. Dabei fanden wie bereits in den Jahren zuvor weibliche Protagonisten oder ziviles Leben keinen Platz.

Fast zeitgleich entstanden PLAYMOBIL-„Knights“-Sets, welche keine fantastischen

---

<sup>491</sup> Große Drachenfestung 4835-A, 2009, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/grosse-drachenburg/4835-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>492</sup> Vgl. Riesendrache mit Feuer 4838-A, 2009, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/riesendrache-mit-feuer-led/4838-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Elemente beinhalteten und somit an die vorhergehenden Produkte anknüpften. Im Jahr 2010 veröffentlichte PLAYMOBIL eine überarbeitete mittelalterliche Welt, die zwei Fraktionen beheimatete. Die durch die Namensgebung bereits negativ behafteten „Raubritter“ trugen einen roten Adlerkopf auf grünem Grund im Wappen. Die Löwenritter führten einen schwarzen Löwen auf gold-weißem Grund in ihren Bannern. In den Spielsets dieser Umgestaltung fanden sich wieder die altbekannten Mauerelemente samt Steckverbindungen, die ein kreatives Aufbauspiel mit den Sets der „Knights“-Spielwelt ermöglichten. In den entsprechenden Neuheiten des Jahres 2010 hatte zudem das Schießpulver Einzug in die mittelalterliche Welt von PLAYMOBIL gehalten. Dieser Umstand würde dafür sprechen, dass sich die dargestellte Szenerie der Spielwelt im Spätmittelalter befand.<sup>493</sup> Dagegen sprechen aber die Ausrüstungsgegenstände, welche im Zuge der Neugestaltung der Spielwelt in den Sets zu finden waren. Bereits aus früheren Sets bekannte Helmtypen wie der Spangenhelm und der Eisenhut sowie der neuerschienene Topfhelm, welcher in einigen Sets ab 2010 zu finden war, gelten als eher hochmittelalterliche Rüstungsteile.<sup>494</sup> Allein die Tatsache, dass wieder Inhalte auftauchten, die Spekulationen über deren korrekte zeitliche Einordnung zuließen, zeigte, dass hier im Gegensatz zu den Sets des Vorjahres wieder ein „realistischer“ wirkendes christliches Mittelalter als Spielzeug präsentiert wurde. Fantastische Elemente waren in keinem der Sets zu finden. Dafür kehrten der König und die Königin in die PLAYMOBIL-Spielwelt zurück. Die Königin sollte aber die einzige weibliche PLAYMOBIL-Figur in den „Knights“-Produkten ab 2010 bleiben.

#### **Umgestaltung 2014**

Im Jahr 2014 fand eine weitere Überarbeitung der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL statt. Wie bereits in den Jahren 2009 und 2010 schien es eine Zweiteilung innerhalb der „Knights“-Spielwelt zu geben. Einerseits wurden Sets produziert, die ein „realistisch“ wirkendes Mittelalter abbildeten. Andererseits entstanden im selben Zeitraum Spielsets, welche hauptsächlich fantastische Wesen beinhalteten. Zwischen den beiden Strömungen der Spielwelt schien es keine Berührungspunkte zu geben.

---

<sup>493</sup> Ortenburg, Georg: *Waffen der Landsknechte 1500-1650*, Band 1; in: Fiedler, Siegfried; Ortenburg, Georg, *Heereswesen der Neuzeit*, Bonn 1984, S. 49.

<sup>494</sup> Boheim, Wendelin: *Handbuch der Waffenkunde*, Leipzig 1890, S. 28.

Zumindest tauchten keine Figuren, Wappen oder Fahnen der „realistisch“ wirkenden Sets in den Produkten der „fantastischen“ Nebenlinie auf oder andersherum. Somit kann davon ausgegangen werden, dass eine eindeutige Trennung zwischen den beiden Schwerpunkten innerhalb der PLAYMOBIL-„Knights“-Sets vom Hersteller beabsichtigt war.

So standen die „realistisch“ wirkenden Sets des Jahres 2014 in der Tradition der Neuheiten aus dem Jahr 2010. Selbst die Wappen der damaligen Fraktionen wurden fast unverändert übernommen<sup>495</sup>. Anstatt eines Adlerkopfes führte nun die Fraktion der Falkenritter einen schwarzen Falkenkopf auf schwarz-rotem Grund. Die bereits bekannten Löwenritter trugen nun nicht mehr die Farben Gold und Silber, sondern Blau und Rot in ihren Fahnen. Daneben wurde eine neue Fraktion in die Spielwelt eingeführt. Die Wolfsritter führten einen schwarzen Wolfskopf auf grünem Grund in ihrem Wappen. Ungewöhnlich für die „Knights“-Spielwelt war der Umstand, dass nun zwei Könige in der mittelalterlichen Welt von PLAYMOBIL herrschten. Leider fand sich nur bei den Sets der Löwenritter eine Königin.

Die Ausrüstung der PLAYMOBIL-Figuren hatte sich im Vergleich zu den Produkten von vor vier Jahren kaum geändert. In den Sets der Wolfsritter fanden sich einige Zubehörteile der „Barbaren“-Krieger wieder.

Die fantastischen Produkte der Jahre nach 2014 erlebten eine weitaus größere Entwicklung. Neben den bereits bekannten Drachen bevölkerten nun auch Zwerge und Trolle einen Teil der Spielwelt von PLAYMOBIL.

Insgesamt wurde von der effektvollen und comichaften Gestaltung der Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke Abstand genommen. Es schienen eher mythologische und literarische Themen als Vorlage für die Gestaltung der Sets zu dienen. Das Spielset „Wächter des Königsschatzes“<sup>496</sup> erinnerte sehr stark an die sagenhafte Figur des Zwergen Alberich, der in vielen Legenden über Schätze wie etwa den Nibelungenhort

---

<sup>495</sup> Vgl. Falkenritterburg 6001, 2014, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/falkenritterburg/6001.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>496</sup> Wächter des Königsschatzes 6160, 2014, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/waechter-des-koenigsschatzes/6160.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

wachte.<sup>497</sup> Eine Welt voller Trolle, Drachen, Zwerge und Schätze ist auch in den Geschichten von Tolkien zu finden, was den Eindruck nahelegt, die Entwickler aus dem Hause Geobra-Brandstätter hätten sich auch an diesen Geschichten bei der Erstellung der Sets orientiert. Gesellschaftliches, ziviles Leben war in den fantastischen Sets ab dem Jahr 2014 nicht zu finden.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Knights“**

Die PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt ist eine der frühesten und eine der am häufigsten umgestalteten Spielwelten im gesamten Angebot des fränkischen Spielwarenherstellers. Sie ist auch die erste Spielwelt, in der mit dem christlichen Mittelalter ein historisches Thema verarbeitet wurde. Anhand der Rüstungs- und Zubehörteile der Figuren kann gezeigt werden, dass sich Anspielungen zumindest auf das gesamte christliche Mittelalter, vom Früh- bis Spätmittelalter, in den Sets finden lassen.

Von Beginn an waren die Produkte auf Konflikt und Kampf ausgerichtet, weshalb auch zunächst die Darstellung von Gesellschaft eine untergeordnete Rolle spielte. Damit einher ging auch eine gewisse Unterrepräsentierung von „weiblichen“ Minifiguren. Ab der ersten Umgestaltung der Spielwelt rückte die Darstellung eines spätmittelalterlichen Stadtlebens in das Zentrum der „Knights“-Spielsets. Mit dieser Entwicklung einher ging auch, dass der Anteil von weiblichen Protagonisten in unterschiedlicher Form innerhalb der Spielwelt zunahm. In späteren Spielsets nahmen beide Aspekte wieder eine untergeordnete Rolle ein und tauchten schlussendlich gar nicht mehr auf. Dafür tauchten vereinzelt Vertreter christlicher Kirchen in der Spielwelt auf. Dennoch waren, im Blick auf das gesamte Angebot der Spielsets, Kampf und Konflikte die bestimmenden Themen der „Knights“-Spielwelt.

Trotz der Darstellung von städtischem Leben und Religiosität waren diese Aspekte nur in geringem Umfang in der Spielwelt zu finden. Spätestens seit dem Jahr 2004 gab es nur noch die gesellschaftliche Komponente der Herrschaft in den „Knights“-Spielsets. So wurden häufig Könige, hohe Adlige und Ritter in Produktbeschreibungen und

---

<sup>497</sup> Vgl. Oberste, Jörg: Der Schatz der Nibelungen. Mythos und Geschichte, Bergisch Gladbach 2008, S. 270.

Katalogtexten erwähnt. Die Figuren, welche die oben beschriebene herrschende Schicht darstellten, waren opulenter gestaltet und verfügten über eindeutige Symbole der Herrschaft wie Kronen und Zepter.

Fantasy-Elemente fanden ab den frühen 1980er Jahren den Weg in die Spielwelt und nahmen in den folgenden Jahren immer mehr Platz in den Spielsets ein. Dennoch wurden dadurch nie gänzlich die grundlegenden historischen Themen überlagert. Dies zeigt auch die Trennung zwischen den „fantastischen“ und den „historischen“ Spielsets in der Spätphase der Spielwelt. Das Konstruktionsspiel nahm nie eine wichtige Rolle in der „Knights“-Spielwelt ein und verlor über die Jahre mehr und mehr an Bedeutung, was sich an der abnehmenden Komplexität der größeren Gebäude wie den Burgen ableiten lässt.

Eine Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ wurde vom Hersteller nicht nachdrücklich forciert. Dennoch wurden in den 2000er Jahren mit den „Barbaren“ und „Raubrittern“ zwei Fraktionen eingeführt, die durch diese Betitelung nicht positiv besetzt waren. Es lässt sich feststellen, dass die Darstellung der negativ besetzten Fraktionen einem klaren Symbol- und Farbschema folgte. Violett, Schwarz und Rot sowie Wappentiere wie Greifvögel und Stiere zierten die Wappen der eher als „Böse“ geltenden Ritterfiguren. Deren Gegner in der mittelalterlichen Spielwelt führten meist einen Löwen auf goldenem und weißem Grund im Wappen.

Durch alle Um- und Neugestaltungen der „Knights“-Spielwelt zogen sich wiederkehrende Elemente. Diese waren in den frühen Sets Orte wie die mittelalterliche Stadt und später vor allem der Wald. Daneben wurden häufig Bauwerke wie Burgen und Festungen, Gefährte wie Belagerungsgeräte und Kutschen sowie Figuren wie Könige, Ritter und „Burgfräulein“ gezeigt.

### **7.5.2 PLAYMOBIL-„Western“ (1974-2016)**

Neben den PLAYMOBIL-Rittern gehörten auch Kunststoff-Indianer, -Cowboys und -Kavalleristen zu den ersten Figuren der Firma Geobra-Brandstätter. Die „Western“-Spielwelt war wie alle frühen Spielwelten in vielerlei Hinsicht recht übersichtlich gestaltet. Im Jahr 1974 entstanden lediglich neun verschiedene „Western“-Sets, welche

nur Indianer-Figuren in unterschiedlicher farblicher Gestaltung sowie Zubehör wie Kanus und Tipi-Zelte enthielten. Jede der frühen Indianer-Figuren war mit den gleichen aufsteckbaren Accessoires<sup>498</sup> ausgestattet. Dazu gehörten ein farbiges Stirnband mit abnehmbarer Feder, bunte Halsketten und Federschmuck für Hand- und Fußgelenke.

Neben den Figuren an sich waren auch rituelle Gegenstände wie eine Pfeife und Waffen wie Äxte und Speere mit schmückenden bunten Federn versehen. Sogar die Kunststoff-Kanus und -Zelte waren mit Verzierungen ausgestattet.

Ein Jahr später wurde die „Western“-Spielwelt um zwei Fraktionen erweitert. Neben den Indianern tauchten nun zivile Siedler in Form von Cowboys, Sheriffs und „Mexikanern“ auf. Außerdem zeigte das US-Militär in Form von berittenen Soldaten Präsenz in der Spielwelt. Die ersten Sets dieser beiden Fraktionen enthielten viele Zubehörteile, um bereits vorhandene PLAYMOBIL-Figuren aus anderen Spielwelten zu Cowboys oder Soldaten zu verwandeln. Dieses Zubehör bestand aus verschiedenfarbigen Hüten, Halstüchern, Ponchos, Waffen, Tassen und Gürteln.<sup>499</sup>

Der Unterschied zu Ausrüstungsteilen der Soldaten war marginal. Neben der farblichen Gestaltung der Figuren selbst unterschieden sich die Figuren lediglich durch die Kopfbedeckung. Anstelle von Hüten mit Krempe oder Sombreros trugen die US-Kavalleristen blaue Armeekappen.<sup>500</sup> Mit Blick auf die bereits existenten „Indianer“-Spielsets kann also gesagt werden, dass alle drei Fraktionen der PLAYMOBIL-„Western“-Spielwelt von Beginn an schwer bewaffnet waren. Der durchaus martialische Auftakt dieser PLAYMOBIL-Spielwelt wurde noch durch die Tatsache unterstrichen, dass sich in keinem Set der ersten beiden Produktionsjahre weibliche Spielfiguren befanden.

Die allgegenwärtigen und Spielwelt prägenden Waffen ließen neben anderen Ausrüstungsteilen auch eine zeitliche Einordnung der Spielwelt zu. Die Kunststoff-Soldaten der US-Kavallerie führten ein braunes Gewehr, welches mit vielen Details

---

<sup>498</sup> Vgl. Indianer-Set 3251-A, 1974, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/indianer---set/3251-A.html#imageMain0> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>499</sup> Vgl. Cowboy/Mexikaner-Set 3241-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/cowboy---mexikaner---set/3241-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>500</sup> Vgl. US-Kavallerist/Sternenbanner 3354-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us-kavallerist-sternenbanner/3354-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

ausgearbeitet war.<sup>501</sup> Neben Handbügel und Abzug konnten auch das Zündschloss und der Schlaghammer eines Perkussions-Vorderlader-Gewehrs erkannt werden. Diese Waffen fanden ab den 1840er Jahren bis in die 1870er Jahre Verwendung in den Armeen Europas und auch bei den Streitkräften der Vereinigten Staaten von Amerika.<sup>502</sup>

Ebenso waren in den „Soldaten“-Sets Blankwaffen wie ein Kampfmesser in schwarz und ein glänzender Kavallerie-Säbel, welche nicht eindeutig eingeordnet werden konnten, enthalten.<sup>503</sup> Allerdings konnte die Gestaltung der Figur einen weiteren Einblick liefern, in welchen historischen Kontext der Hersteller die „Western“-Spielwelt wohl zu Beginn einbettete.

Die typische Kavalleristen-PLAYMOBIL-Figur hatte einen dunkelblauen Oberkörper, hellblaue Beine und trug eine dunkelblaue Forage-Kappe.<sup>504</sup> Damit erinnerte diese Gestaltung in Farbe und Form an die Uniformen der US-Streitkräfte aus dem Jahr 1858, die auch noch in den folgenden Jahrzehnten getragen wurden.<sup>505</sup> Passend dazu trug der Soldat ein gelbes Halstuch, was neben anderen Attributen wie dem Kavalleriesäbel die Zugehörigkeit zur Waffengattung der Kavallerie unterstrich, da seit dem Jahr 1833 die Farbe Gelb und die gekreuzten Schwerter als Insignien den berittenen Truppen vorbehalten waren.<sup>506</sup>

Gegen diese zeitliche Einordnung spricht jedoch die Fahne, welche von dem PLAYMOBIL-Soldaten im Set „US-Kavallerist/Sternenbanner“<sup>507</sup> getragen wurde. Diese zeigte in der oberen linken Ecke fünfzig Sterne auf blauem Grund. Diese Form der Flagge der Vereinigten Staaten von Amerika existierte erst seit dem Jahr 1960 und ist bis heute in Gebrauch.<sup>508</sup> In der Vergangenheit erfuhr die Fahne stetige

---

<sup>501</sup> Vgl. US-Kavallerie-Set 3242-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us---kavallerie---set/3242-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>502</sup> Vgl. Ortenburg, Georg: Waffen der Einigungskriege 1848-1871, Band 5; in: Fiedler, Siegfried; Ortenburg, Georg, Heereswesen der Neuzeit, Bonn 1984, S. 46 f.

<sup>503</sup> Vgl. US-Kavallerie-Set 3242-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us---kavallerie---set/3242-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>504</sup> Ebd.

<sup>505</sup> Vgl. Troiani: Regiments and Uniforms, S. 14 ff.

<sup>506</sup> Vgl. Emmerson, William: Encyclopedia of United States Army. Insignia and Uniforms, Norman (USA) 1996, S. 99 f.

<sup>507</sup> US-Kavallerist/Sternenbanner 3354-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us-kavallerist-sternenbanner/3354-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>508</sup> Vgl. United States of America. Evolution of the Stars and Stripes, in: fotw.info, URL: <https://fotw.info/flags/us.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



Veränderungen, da nach Beitritten und Austritten verschiedener Bundesstaaten die Anzahl und Anordnung der Sterne variierten. Hier wurde also kein historischer Bezug hergestellt, sondern die aktuelle Version der Staatsflagge übernommen.

Die Gruppe von „zivilen“ Bewohnern der „Western“-Spielwelt, die im Set „Cowboy/Mexikaner“<sup>509</sup> enthalten war, schien sogar noch schwerer bewaffnet zu sein als die Kavalleristen der PLAYMOBIL-Spielwelt. Die markanteste Waffe war wohl der von vielen Figuren getragene Revolver. Mit dieser Waffe unzertrennlich verbunden ist der Name Samuel Colt. Dieser griff das schon länger bekannte Prinzip der Drehpistole auf und stellte die Waffe nach der Patentierung im Jahr 1836, begünstigt durch Armeeaufträge, in großen Mengen her, wodurch sie sich schnell verbreitete.<sup>510</sup>

Anhand dieser Erkenntnisse kann davon ausgegangen werden, dass sich die „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL zeitlich in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ansiedelte.

Ab dem Jahr 1976 erfuhr die Spielwelt einige Änderungen. Neben den waffenstarrenden Sets, welche nur Figuren beinhalteten, brachte man nun auch mehr zivile gesellschaftliche Inhalte und Gebäude auf den Markt. In diesem Zuge tauchte auch mit dem Spielset „Indianerin/Kochstelle“ die erste weibliche Protagonistin der „Western“-Welt auf. Diese unterschied sich nur in wenigen Punkten von den männlichen PLAYMOBIL-„Indianern“. Am auffälligsten dabei war die Gestaltung des Oberkörpers, welcher wie bei allen weiblichen Figuren ein Kleid andeutete.<sup>511</sup> Daneben verfügte diese Figur über ein aufsteckbares Haarteil mit Zöpfen. Obwohl die im Set enthaltene Kochstelle bereits in anderen Sets auftauchte, ist es doch bezeichnend, dass die erste weibliche Figur in dieser Spielwelt mit einer häuslichen Tätigkeit verknüpft war.

Auch die Fraktion der Siedler erhielt im Jahr 1976 die ersten Sets, welche sich mehr mit typischen Themen der Geschichte der Besiedlung des nordamerikanischen Westens beschäftigten. Eines dieser Sets zeigte mit einem Planwagen<sup>512</sup> auch das erste Gefährt

---

<sup>509</sup> Cowboy/Mexikaner-Set 3241-A, 1975, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/cowboy--mexikaner---set/3241-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>510</sup> Vgl. Ortenburg: Waffen der Einigungskriege, S. 69-70.

<sup>511</sup> Vgl. Indianerin/Kochstelle 3355-A, 1976, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/indianerin-kochstelle/3355-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>512</sup> Planwagen 3243-A, 1976, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/planwagen--vierspaenner-/3243-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

der Spielwelt. Diese mehrspännigen Kutschen, welche die Siedlerfamilien samt Hab und Gut in ihre neue, noch wilde Heimat führten, waren durch mediale Aufarbeitung zu Ikonen der amerikanischen Geschichte geworden.<sup>513</sup> Somit verwundert es auch nicht, dass dieses Gefährt fast von Beginn an in verschiedenen Variationen im Sortiment der „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL auftauchte.

Typisch für alle folgenden PLAYMOBIL-Kutschen war der einfache Zusammenbau der großen Kunststoffeile. An den Kutschenkorpus mussten lediglich die Achsen, Deichsel und das Planenverdeck mittels Steckverbindungen angebracht werden, um die Bespannung und Fahrtüchtigkeit herzustellen. Daneben konnte man durch weitere Steckverbindungen Wasserfässer, Sitzbänke und andere kleinere Zubehörteile an der Kutsche befestigen.<sup>514</sup>

Ebenso eng verknüpft wie der Planwagen samt Siedlerfamilie mit der weitverbreiteten Vorstellung über den „Wilden Westen“ ist wohl der Sheriff, der natürlich auch von Beginn an in der PLAYMOBIL-Spielwelt seinen festen Platz hatte. Im zweiten Produktionsjahr der „Western“-Spielwelt tauchten unter den Neuheiten auch Gebäude auf und es verwundert nicht, dass unter den ersten Bauten ein „Sheriff's Office“<sup>515</sup> zu finden war.

Auch hier bestach die Konstruktion der zusammensetzbaren PLAYMOBIL-Elemente durch Einfachheit. Die Gebäude der „Western“-Spielwelt bestanden aus wenigen großen, meist einfarbigen Elementen, welche mit Hilfe von Steckverbindungen zusammengefügt werden konnten.<sup>516</sup> Die Elemente verschiedener Spielsets konnten nur in geringem Umfang miteinander kombiniert werden.

Kleinere Zubehörteile wie etwa ein Schaukelstuhl oder der Schreibtisch des Sheriffs verfügten über keine festen Steckplätze, sondern konnten in die gewünschten Bereiche

---

<sup>513</sup> Vgl. Heideking, Jürgen; Nünning, Vera: Einführung in die amerikanische Geschichte, München 1998, S. 100.

<sup>514</sup> Vgl. PLAYMOBIL-Set 5248 Western Planwagen mit Überfall, in: Manuall.de, URL: <https://manuall.de/playmobil-set-5248-western-planwagen-mit-uberfall/> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>515</sup> Sheriff's Office 3423-A, 1976, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/sheriff%27s-office/3423-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>516</sup> Vgl. PLAYMOBIL-Set 4431 Western Sheriffs office, in: Manuall.co.uk, URL: <https://manuall.co.uk/playmobil-set-4431-western-sheriffs-office/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

des Gebäudes gestellt werden.

Dieses Puppenhausprinzip traf auf alle weiteren Gebäude der „Western“-Spielwelt zu. Die geringe Kombinierbarkeit schränkte zwar das Bau-Spiel der Kinder ein, doch die große Vielfalt der Gebäude, welche sich über Saloons, Drug-Stores, Bahnhöfe bis hin zu einer Schule erstreckte, ermöglichte es, eine ganze „Western“-Siedlung zu bespielen, solange natürlich die nötigen Spielsets vorhanden waren.

Eine Neuheit des Jahres 1976 ist noch besonders erwähnenswert, das Set „Rinder im Gatter“<sup>517</sup>. Hier holte PLAYMOBIL anscheinend ein Versäumnis der ersten beiden Jahre nach, denn von Beginn an fand sich in den Titeln vieler Spielsets der „Western“-Spielwelt die Berufsgruppe der Cowboys wieder, ohne dass in der gesamten PLAYMOBIL-Produktpalette Rinder zu finden waren.

In den späten 1970er und den frühen 1980er Jahren änderte sich in der „Western“-Spielwelt wenig. Einzig die Fraktion der „Indianer“ erhielt eine religiöse Dimension. Im Set „Indianer/Totempfahl“<sup>518</sup> tanzten zum Beispiel PLAYMOBIL-„Indianer“-Figuren mit Masken um einen Totempfahl. Doch der Totempfahl stand in der indianischen Kultur nicht für kultische Handlungen, sondern das Totem diente „vor allem als Mittel der Abbildung und Aufrechterhaltung kollektiver Solidarität“<sup>519</sup>. Das Totem stand im Zentrum indianischer Rituale, bei denen Tanz und Masken eine wichtige Rolle spielten.<sup>520</sup> Dieser Zusammenhang war auch im besagten Spielset anschaulich dargestellt.<sup>521</sup>

Hier zeigte sich bereits eine frühe Ausrichtung der Fraktion der „Indianer“, die im Gegensatz zu den anderen beiden Fraktionen eine tiefere Art von Gemeinschaft und Gesellschaftsstruktur in den jeweiligen Spielsets aufzeigte. Dementsprechend fanden sich Totempfähle, Masken und tanzende „Indianer“ in allen Neugestaltungen der Spielwelt wieder.

---

<sup>517</sup> Rinder mit Gatter 3275-A, 1976, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/rinder-mit-gatter/3275-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>518</sup> Indianer/Totempfahl 3620-A, 1978, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/indianer-totempfahl/3620-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>519</sup> Südkamp: Kulturhistorische Studien, S. 3 f.

<sup>520</sup> Vgl. Antes, Peter: Grundriss der Religionsgeschichte, von der Prähistorie bis zur Gegenwart, Stuttgart 2006, S. 41.

<sup>521</sup> Vgl. Indianer/Totempfahl 3620-A, 1978, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/indianer-totempfahl/3620-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

## Neugestaltung 1983

Zu Beginn der 1980er Jahre erfuhren alle PLAYMOBIL-Figuren farbliche Veränderungen, welche nach und nach in alle bereits bestehenden Spielwelten übertragen wurden. Die markanteste Änderung war mit Sicherheit, dass nun auch die Hände nicht mehr die gleiche Farbe wie der Rumpf aufwiesen, sondern die gleiche Hautfarbe zeigten, welche auch in den Gesichtern der jeweiligen Figuren wiederzufinden war. Diese Entwicklung fand auch ab dem Jahr 1983 in der „Western“-Spielwelt statt. Im Zuge dessen erfuhren viele bereits bestehende Sets Neugestaltungen. Insgesamt wurde die Spielwelt bunter und detaillierter, was eine Vielzahl neuer und veränderter Zubehörteile belegt.

Als Beispiel dafür kann das Spielset „US-Kavallerie“ aus dem Jahr 1987 dienen.<sup>522</sup> Im Gegensatz zu den früheren „US-Kavallerie“-Sets waren hier alle Soldaten der Waffengattung entsprechend beritten. Die Pferdesättel der Kavalleristen unterschieden sich nun außerdem von den zivilen Ausführungen, die in anderen Sets des gleichen Zeitraumes zu finden waren. Die Uniformen und Zubehörteile blieben bis auf die Kopfbedeckung die gleiche. Die Forage-Kappe, welche noch in den „Kavallerie“-Sets im Jahr 1980 enthalten war, wurde hier durch breitkrepelige Hüte ersetzt. Als Grund dafür könnte wohl der Umstand herangezogen werden, dass nun in den „militärischen“ Sets der Spielwelt zwischen Waffengattungen unterschieden wurde. Die US-Infanterie und die US-Artillerie trugen noch die bekannte dunkelblaue Forage-Kappe in leicht verändertem Design.<sup>523</sup> Somit kann davon ausgegangen werden, dass hier von Herstellerseite versucht wurde, optische Besonderheiten einzuführen, um die Waffengattungen klar voneinander zu unterscheiden. Ein weiterer Beweis dafür dürfte auch die Standarte sein, welche die Kavalleristen, im erwähnten gleichnamigen Set<sup>524</sup>, mit sich führten. Diese folgte im Gegensatz zu den bisher in der „Western“-Spielwelt aufgetauchten US-Fahnen einem historischen Vorbild. Die Standarte des Spielsets zeigte detailgetreu eine nur von Kavallerie-Verbänden genutzte Standarte, die während des

---

<sup>522</sup> US-Kavallerie 3485-B, 1987, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us-kavallerie/3485-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>523</sup> Vgl. US-General/Sergeant 3306-A, 1987, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us-general-sergeant/3306-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>524</sup> Vgl. US-Kavallerie 3485-B, 1987, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/us-kavallerie/3485-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Sezessionskriegs in den Jahren 1861 bis 1865 von Unionstruppen mitgeführt wurde.<sup>525</sup> Die anderen in der Spielwelt von PLAYMOBIL gezeigten US-Militär-Sets enthielten noch die bereits bekannte US-Fahne aus dem Jahr 1960.

Im Zuge der Neu- und Umgestaltung der bestehenden „Western“-Spielwelt wurde ab dem Jahr 1988 mit der „Western“-Eisenbahn ein gänzlich neues Segment in die Spielwelt eingeführt. Damit etablierte PLAYMOBIL neben dem Planwagen die zweite Ikone der amerikanischen Besiedlungsgeschichte des 19. Jahrhunderts in seiner Produktpalette. Ab den 1830er Jahren bauten die Vereinigten Staaten ihr Bahnnetz in rasanter Geschwindigkeit aus und konnten somit Siedlerströme schneller in die noch unbewohnten Territorien des Landes bringen.<sup>526</sup>

Die „Western“-Eisenbahn bestand aus einer Dampflokomotive und verschiedenen Waggons.<sup>527</sup> Mit weiteren Spielsets zu diesem Thema konnte der Fahrzeugverbund um spezialisierte Waggons wie Personen- oder Viehwagen erweitert werden. Der Aufbau des Zuges gestaltete sich ähnlich zu den Gebäuden der PLAYMOBIL-Spielwelten. Große, vorgefertigte Kunststoffteile wurden mittels Steckverbindungen zusammengefügt. Einzig der Einbau des elektrischen Antriebs im Unterbau der Lokomotive stellte eine Besonderheit dar. Das Gleisnetz wurde ähnlich wie bei klassischen Modelleisenbahnen zusammengesteckt.<sup>528</sup> Im Gegensatz zu anderen Segmenten der „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL erfuhr das Thema „Western“-Eisenbahn in den folgenden Jahrzehnten keine Neuerungen oder Neugestaltungen.

### **1994 Neugestaltung Konföderierte**

In einem weiteren Umbau innerhalb der „Western“-Spielwelt im Jahr 1994 wurde neben Neuerungen im allgemeinen Figurendesign auch eine neue Fraktion eingeführt. Als Gegenstück zu den blauuniformierten Unionssoldaten traten nun auch grau gekleidete

---

<sup>525</sup> Vgl. Devereaux, Cannon: *The Flags of the Union. An Illustrated History*, Gretna (Louisiana) 2015, S. 39.

<sup>526</sup> Vgl. Aengenvoort, Anne: *Migration, Siedlungsbildung, Akkulturation. Die Auswanderung Nordwestdeutscher nach Ohio 1830-1913*, Stuttgart 1999, S. 147 ff.

<sup>527</sup> Westernzug 4043-A, 1988, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/westernzug/4034-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>528</sup> Vgl. PLAYMOBIL-Set 4019 Train RC oldtimer train, in: Manuall.co.uk, URL: <https://manuall.co.uk/playmobil-set-4019-train-rc-oldtimer-train/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Soldaten in Erscheinung. Offensichtlich wurde hier auf den amerikanischen Bürgerkrieg Bezug genommen, welcher in den Jahren 1861 bis 1865 ausgefochten wurde und mit 600.000 Toten als der verlustreichste Krieg der US-amerikanischen Geschichte gilt.<sup>529</sup>

Nicht nur der Titel des Spielsets „Südstaatler/Fahne“<sup>530</sup> lieferte eindeutige Bezüge zur Armee der Konföderierten Staaten, welche von 1861 bis 1865 existierte. Auch das Design der in diesem Kontext entstandenen PLAYMOBIL-Figuren spricht für diese Verortung. Die PLAYMOBIL-„Konföderierten“<sup>531</sup> trugen graue Hosen und Oberbekleidung mit gelben Applikationen, was wie bereits bei den blauuniformierten PLAYMOBIL-Soldaten als Indiz dafür gewertet werden konnte, dass es sich bei den beiden Figuren um Kavalleristen handelte. Daneben ließ sich wieder, zumindest bei einer der beiden Figuren, die bereits bekannte Forage-Kappe finden. Somit entsprachen die Farbgebung und die Zubehörteile der „Südstaatler“-Figuren zum großen Teil den Bekleidungsregularien der konföderierten Streitkräfte, wie sie 1861 in Kraft getreten waren. Hier wurde vorgeschrieben, dass sich Soldaten aller Waffengattungen mit kadettgrauen Uniformjacken, himmelblauen Hosen und Forage-Kappen in jeweiliger Waffenfarbe zu bekleiden hatten.<sup>532</sup>

Die Unterschiede, die dazu bei den PLAYMOBIL-Figuren zu erkennen waren, zeugen nicht davon, dass die Produktentwickler bei PLAYMOBIL die Armeeregularien nicht genau kannten, vielmehr kann hier ein tieferes Wissen über die Geschichte des amerikanischen Bürgerkriegs unterstellt werden. Denn die realen Umstände, unter denen die Südstaaten Krieg führten, waren von Versorgungsengpässen geprägt und ließen zu keinem Zeitpunkt zu, ihre Truppen nach den oben aufgeführten Vorschriften zu bekleiden. Es fanden sich nur in wenigen Einheiten, welche Bestände des Gegners plündern konnten, die vorschriftsmäßigen himmelblauen Hosen, ansonsten wurden hauptsächlich graue Hosen getragen. Kappen in Farben der Waffengattung konnten ebenfalls nicht in großen Mengen an die Soldaten verteilt werden, weshalb auch hier in den ersten Kriegsjahren die Farbe Grau dominierte. Besonders erwähnenswert ist noch

---

<sup>529</sup> Vgl. Davis, William: *Battlefields of the Civil War*, Oklahoma (Deutsche Fassung: Augsburg 2000) 1996, S. 246.

<sup>530</sup> 2 Südstaatler/Fahne 3783-A, 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/2-suedstaatler-fahne/3783-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>531</sup> Vgl. Südstaatler/Planwagen 3785-A, 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/suedstaatler-planwagen/3785-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>532</sup> Vgl. Drury, Ian: *Confederate Infantrymen 1861-1865* in: *Osprey, Warrior 6*, Oxford 1993, S. 8.

der Umstand, dass wegen der laschen Bekleidungsregularien die Soldaten der konföderierten Armee bereits ausgegebene Uniformteile durch geeignetere zivile Stücke ersetzen. So wurden häufig die als unpraktisch empfundenen Forage-Kappen durch breitkrepelige zivile Hüte ersetzt.<sup>533</sup> Auch dieses Detail wurde bei den „Südstaatlern“ von PLAYMOBIL umgesetzt, da eine der beiden gezeigten Figuren statt der Forage-Kappe einen Filzhut trug.

Den optisch eindeutigsten Verweis auf die Konföderierten Staaten lieferte die im Set „Südstaatler/Fahne“<sup>534</sup> gezeigte Kriegsflagge, welche sich nur in diesem Set finden ließ und detailgetreu die Kriegsflagge der Konföderation darstellte. Diese zeigte ein blaues Andreaskreuz mit 13 darin aufgereihten weißen Sternen auf rotem Grund. Die Sterne standen dabei für die 13 Staaten, welche sich im Laufe der Jahre 1860 bis 1862 zur Konföderation zusammenschlossen. Seit dem Jahr 1861 war diese Flagge in allen Armeen der Konföderation in verschiedenen Versionen zu finden.<sup>535</sup>

Die Ausrüstung der PLAYMOBIL-„Südstaatler“ bestand aus den bereits mehrfach in der „Western“-Spielwelt aufgetauchten Zubehörteilen, die auch in den Sets der Unions-Kavallerie zu finden waren.

Im selben Jahr der Einführung der neuen Fraktion der „Südstaatler“ erfuhren deren blauuniformierte Gegner eine Neugestaltung. Im Grunde wurden bereits bekannte „Kavallerie“-Spielsets lediglich überarbeitet, um ein einheitliches Design der beiden Konfliktparteien zu gewährleisten. Allerdings blieb auch weiterhin nur den Nordstaatlern mit dem Set „Fort“<sup>536</sup> eine Festungsanlage vorbehalten.

In den folgenden Jahren gab es keine umfassende Neugestaltung dieser „Western“-Spielwelt. Von Seiten des Herstellers wurden allerdings nach und nach die Sets der beiden anderen Fraktionen „Siedler“ und „Indianer“ so weit überarbeitet, dass sie dem Design der beiden militärischen Fraktionen entsprachen. Thematisch änderte sich dabei wenig. Weiterhin lag der Fokus auf der Darstellung von lagernden „Indianerstämmen“

---

<sup>533</sup> Vgl. Drury: Confederate Infantrymen, S. 9.

<sup>534</sup> 2 Südstaatler/Fahne 3783-A, 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/2-suedstaatler-fahne/3783-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>535</sup> Vgl. Coski, John: The Confederate Battleflag. America's most embattled Emblem, Harvard 2006, S. 9 ff.

<sup>536</sup> Vgl. Fort 3806-A, 1994, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/fort/3806-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

und reisenden Siedlern, welche sich mit allerhand Kutschen und ihren Viehherden fortbewegten.

### **2012 Neugestaltung der „Western“-Spielwelt**

Im Jahr 2012 machte sich PLAYMOBIL daran, seine „Western“-Spielwelt neu zu gestalten. Ein Grund dafür dürfte gewesen sein, dass das Design der PLAYMOBIL-Pferde ab dem Jahr 2001 grundlegend geändert wurde. In einigen Sets, welche in den Jahren zwischen 2001 und 2012 auf den Markt gebracht wurden, waren diese weitaus „realistischer“ gestalteten Reittiere zu finden. Nun sollte umfassend die „Western“-Spielwelt auf den neuesten Stand der Figuren- und Zubehörentwicklung gebracht werden. Dies schloss auch das Aussehen der Figuren mit ein. Die Oberkörper wurden nun mit mehr Aufdrucken versehen, welche eine große Variation von Oberbekleidungen wie Jacken, Westen und anderen Kleidungsstücken zeigten. Außerdem wurden die Zubehörteile bunter und detailreicher gestaltet.

Einige PLAYMOBIL-Soldaten<sup>537</sup> verfügten nun über aufgedruckte Hosenträger, welche an dem aufsteckbaren Patronengurt endeten. Die bereits bekannte Forage-Kappe war in einem anderen Farbton als in früheren Sets gehalten und mit einem goldenen Lorbeerkranz bedruckt. Die Kutsche fiel hier auch bunter aus als in früheren Zeiten. Bespannung und Deichsel waren im Gegensatz zu den Holz- und Erdfarben, die in früheren Kutschen zum Einsatz kamen, in einem kräftigen Blauton gestaltet. Die mitgeführte Unionsfahne hatte sich seit den 1980er Jahren nicht geändert, wie auch die meisten anderen Details der PLAYMOBIL-Unionssoldaten. Bemerkenswert ist allerdings, dass nun die Farbe der Waffengattung der Artillerie im Gegensatz zu früheren Sets richtig gewählt wurde. Die Applikationen der Uniformen zeigten jetzt das korrekte Rot.<sup>538</sup>

In weiteren Sets, die im Jahr 2012 entstanden, fanden sich eine Fülle neuer Tierfiguren

---

<sup>537</sup> Vgl. Kavalleriewagen mit Kanone 5249-A, 2012, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/kavalleriewagen-mit-kanone/5249-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>538</sup> Vgl. Cole, David: Survey of the US Army, Uniforms, Weapons, Accoutrements, Houston 2007, S. 19.



und Zubehörteile. Als Beispiel kann hier das Set „Goldmine mit Sprengkiste“<sup>539</sup> dienen. Ein Esel, ein Waschbär sowie diverse bunte Kisten, Säcke und Fässer waren bisher kaum oder gar nicht gezeigte Elemente der „Western“-Spielwelt. Zusätzlich kann in diesem Set ein Trend erkannt werden, der in allen Spielwelten von PLAYMOBIL einsetzte. Das Set verfügte über zwei Aktionsknöpfe, die an der Mine und einem Zubehörteil verschiedene Aktionen auslösen konnten, nämlich das Einstürzen der Mine oder die Explosion einer Kiste. Mit Ausnahme der eben beschriebenen Goldmine gab es in der Neugestaltung keine größeren Gebäude mehr. Das Konzept, eine „Western“-Stadt mit Produkten von PLAYMOBIL aufbauen zu können, wurde bereits seit der Einführung der „Südstaatler“ 1994 stark eingeschränkt und fand scheinbar mit den Entwicklungen im Jahr 2012 gänzlich ein Ende. Dies kann auch anhand des Umstands erkannt werden, dass sich neben zwei Spielsets, die sich mit dem Thema der Goldsuche beschäftigten, kaum mehr friedliche Siedler in dieser Neugestaltung fanden. Die einzigen anderen Produkte, in denen weder Krieg noch Konflikt im Mittelpunkt standen, waren der Fraktion der „Indianer“ vorbehalten. Ähnlich verhielt es sich mit dem Anteil weiblicher Protagonisten in der Spielwelt ab dem Jahr 2012. PLAYMOBIL-Frauen waren fast ausnahmslos in „Indianer“-Spielsets zu finden.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Western“**

Die „Western“-Spielwelt ist eine der frühesten Produktlinien von PLAYMOBIL. Aufgrund dieser Tatsache erfuhr die Spielwelt mehrere Um- und Neugestaltungen. Anhand des Designs der Figuren lässt sich die spielweltinterne Handlung relativ eindeutig in die Vereinigten Staaten um die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts einordnen. Somit lag die Besiedlung des nordamerikanischen Westens als historisches Thema zugrunde. Allein dieser Umstand setzte für die Produkte der Spielwelt einen engumrissenen thematischen und zeitlichen Rahmen. Am eindeutigsten lässt sich eine zeitliche und räumliche Einordnung anhand der Fraktion der „Soldaten“ festmachen. Die an den Figuren gezeigten Uniformen und die in den Spielsets enthaltenen Zubehörteile orientierten sich bis ins Detail an belegbaren historischen Vorbildern aus

---

<sup>539</sup> Vgl. Goldmine mit Sprengkiste 5246-A, 2012, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/goldmine-mit-sprengkiste/5246-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

den Armeen der Vereinigten und der Konföderierten Staaten von Amerika.

An den dargestellten nordamerikanischen Streitkräften lässt sich eine gewisse gesellschaftliche Dimension ableiten. Hinter den blauen und grauen Plastik-Soldaten lassen sich also funktionierende Staaten und Herrschaftsstrukturen vermuten. Die Spielsets, die zu der Fraktion der Siedler gezählt werden können, zeigten städtisches und ländliches Leben. Mit der „Western“-Eisenbahn und dem Planwagen wurde großer Wert auf das Thema Mobilität gelegt. In einigen Sets der Fraktion der „Indianer“ tauchten Hinweise auf Religiosität und Riten auf. Neben dem häufig dargestellten Totempfahl fanden sich auch Mediziner und tanzende Krieger in den Spielsets. Dagegen spielten Fantasy-Elemente in der Spielwelt keine Rolle.

Im gesamten Zeitraum, in denen Spielsets zur „Western“-Spielwelt entstanden, fanden sich in diesen wiederkehrende Elemente. Dies sind Orte wie die Westernstadt und die Wüste, Bauwerke wie das Soldaten-Fort, Gefährte wie Kutschen und Züge, sowie ikonische Figuren wie der Cowboy, der Trapper, der Sheriff, der Indianerhäuptling und vor allem die U.S.- bzw. C.S.-Soldaten.

### **7.5.3 PLAYMOBIL-„Piraten“ (1978-2016)**

Eine weitere sehr frühe Spielwelt von PLAYMOBIL ist die „Piraten“-Spielwelt. Offensichtlich nahmen sich die Spielwareentwickler das 18. Jahrhundert zur Gestaltung ihrer Figuren und Fahrzeuge zum Vorbild. Die PLAYMOBIL-Piraten<sup>540</sup> trugen mehrfarbige Drei- und Zweispitze, Kopftücher und einen Fes als Kopfbedeckung, was der damaligen Mode entsprach. Den hauptsächlich in Nordafrika und im arabischen Raum getragenen Fes trug die erste nicht hellhäutige Figur im PLAYMOBIL-Universum. Interessanterweise erschien diese „exotische“, mit viel Goldschmuck behangene Figur als Erstes im Kontext räuberischer Seefahrer. Diese PLAYMOBIL-Piraten konnten in der Spielwelt am Totenkopf-Symbol mit gekreuzten Knochen erkannt werden, das sich auf verschiedenen Fahnen und Kopfbedeckungen befand. Ein weiteres Erkennungsmerkmal der „Piraten“ waren bauliche Besonderheiten an den

---

<sup>540</sup> Piratenschiff 3550-A, 1978, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/piratenschiff/3550-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

PLAYMOBIL-Figuren wie Holzbeine, Hakenhände und aufgemalte Augenklappen im Gesicht. Neben diesen besonderen, in keiner anderen Spielwelt auftauchenden Figuren fand sich in den „Piraten“-Sets eine Fülle neuer aufsteckbarer Zubehörteile. Im Vordergrund standen detailreich gestaltete Waffen. Der bereits aus der „Western“-Spielwelt bekannte Säbel war genauso zu finden, wie die gänzlich neue Steinschlosspistole. Natürlich war das erste und auch lange Zeit einzige Schiff der „Piraten“-Spielwelt mit Schiffskanonen bewaffnet. Daneben fanden sich eher seemännische Gegenstände wie Enterhaken, Ferngläser und diverse Eimer, Fässer und Kisten in den frühen Spielsets der „Piraten“-Spielwelt.

Das Piratenschiff selbst war wie alle Gebäude und Fahrzeuge von PLAYMOBIL einfach zusammenzubauen. An den einteiligen Rumpf mussten nur Masten, Wanten und Segel angebracht werden und das Schiff war spielbereit.

Als zweite Fraktion der „Piraten“-Spielwelt dienten wohl die „Gardesoldaten“, welche im selben Jahr wie die Piraten in der Produktpalette auftauchten. In den ersten Jahren wurde allerdings von Seiten des Herstellers kein direkter Bezug zwischen den Sets der „Soldaten“ und der „Piraten“ hergestellt. Da sich aber das Design der „Gardesoldaten“ an der militärischen Mode des ausgehenden 18. Jahrhundert zu orientieren schien, werden in dieser Arbeit auch die frühen „Soldaten“-Sets in die „Piraten“-Spielwelt eingliedert.

Der PLAYMOBIL-„Gardesoldat“ trug einen roten Rock, weiße Hosen und einen schwarzen Tschako.<sup>541</sup> Im Brustbereich konnte ein langer weißer Kragen aufgesteckt werden, um den Anschein zu erwecken, dass sich unter dem roten Rock noch eine weiße Weste befand. Damit erinnert die Gestaltung der „Soldaten“-Figur an die Uniformierung britischer Soldaten des 18. Jahrhunderts.<sup>542</sup> Die Annahme, dass es sich bei der Fraktion der „Soldaten“ um einen bewussten Bezug zur Kolonialmacht Britannien handelte, wurde aber nicht durch die anderen gezeigten Zubehörteile unterstützt. Im Set „Schildwache/Fahne“<sup>543</sup> waren ein Wappen auf der Trommel sowie ein schreitender

---

<sup>541</sup> Vgl. Schildwache 3544-A, 1978, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/schildwache/3544-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>542</sup> Vgl. Ried: Cumberland's Culloden Army, S. 25.

<sup>543</sup> Schildwache/Fahne 3388-A, 1978, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/schildwache-fahne/3388-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

goldener Löwe auf schwarzem Grund auf der schwarzen Kopfbedeckung der Figur abgebildet. Diese Wappen schienen eher einen bayerischen Bezug herzustellen, da es sehr dem ebenfalls auf schwarzem Grund schreitenden goldenen Pfälzer Löwen ähnelte.<sup>544</sup> Dieser Eindruck wurde noch vom fränkischen Rechen unterstrichen, der den unteren Teil der Trommel zierte. Die Fahne, welche der Soldat trug, kann ebenfalls eher nach Mitteleuropa als auf die britischen Inseln verortet werden. Die Fahne der PLAYMOBIL-„Soldaten“ zeigte einen schwarzen schreitenden Löwen auf blauem Grund samt Hermelin Umrahmung und Lorbeerbekränzung im Zentrum. Dieses mittige Gebilde ruhte auf einem goldenen Andreaskreuz auf rotem Grund. In den Ecken der Fahne waren nochmals kleine Wappen mit dem schreitenden Löwen abgebildet. Diese sehr komplexe Fahne für Spielzeug-Soldaten hatte vermutlich ein historisches Vorbild. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts zeigten die preußischen Regimentsfahnen der Infanterie im Zentrum einen Schwarzen Adler, der von einem Lorbeerkranz umgeben war. Zur Unterscheidung der einzelnen Regimenter ruhte dieses zentrale Element auf meist weißen Andreaskreuzen auf jeweils dem Regiment zugordneten farbigen Tuch.<sup>545</sup> In den Ecken der Fahne befanden sich ebenfalls gekränzte Namenszüge des Herrschers.<sup>546</sup>

Das von einem Kranz umgebene Wappentier und ein angedeutetes Andreaskreuz waren auch bei der Fahne der PLAYMOBIL-Soldaten zu finden. Die Ähnlichkeit zwischen den Fahnen und die Bezüge, die mittels der Trommel hergestellt werden konnten, zielten wohl eher darauf ab, Aspekte der deutschen Geschichte bzw. des kulturellen Hintergrundes in die „Soldaten“-Spielsets einzubinden. Deutlich wurde dies anhand des Begleithefts zum Spielset „Spielkiste Nr. 6 – Gardesoldaten“, in denen mehrere Geschichten zum preußischen „Soldatenkönig“ Friedrich I. zu lesen waren.<sup>547</sup> Daher schienen diese Sets zunächst also nicht mit der maritimen „Piraten“-Spielwelt zu harmonieren. Vielmehr kann interpretiert werden, dass PLAYMOBIL, wie bereits in der mittelalterlichen Spielwelt, Anspielungen auf die deutsche Geschichte als Kaufargument

---

<sup>544</sup> Vgl. Wie die Pfalz zu Ihrem Wappentier, dem Löwen, kam, in: Pfalz-fahne.de, URL: <https://www.pfalz-fahne.de/geschichte.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>545</sup> Vgl. Fahnen der Linieninfanterie, in Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Fahnen\\_der\\_Linien-Infanterie-Regimenter\\_der\\_Preu%C3%9Fischen\\_Armee#/media/File:AprA\\_%E2%80%93\\_gelb\\_AK.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Fahnen_der_Linien-Infanterie-Regimenter_der_Preu%C3%9Fischen_Armee#/media/File:AprA_%E2%80%93_gelb_AK.jpg) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>546</sup> Vgl. Lezius, Martin: Fahnen und Standarten der alten preußischen Armee, Stuttgart 1935, S. 38 f.

<sup>547</sup> Vgl. Die langen Kerle, Spielkiste Nr.6, in: Klickywelt.de, URL: <http://www.klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

für ihre Produkte einsetzte. Allerdings verschwanden das Fahndesign und die beklebbare Trommel Ende der 1980er Jahre aus der Spielwelt.

Die PLAYMOBIL-„Soldaten“, welche die „Gardesoldaten“ ablösten, verfügten zwar noch über die gleiche, aber durch mehrere Aufdrucke erweiterte Uniform. Allerdings wurde hier eine Fahne ohne historischen Bezug<sup>548</sup> gewählt. Der Titel des Sets „Hafenwache“ sorgte nun für einen eindeutigen maritimen Bezug, was endgültig die Fraktion der „Soldaten“ als Teil der „Piraten“-Spielwelt erscheinen ließ. Auf die Gestaltung spielwelttypischer Zubehörteile schien nun ein besonderer Wert gelegt worden zu sein, so teilten sich die verschiedenen „historischen“ Spielwelten von PLAYMOBIL nicht mehr alle Applikationen, wie dies in den Jahren zuvor der Fall gewesen war. Die Bewaffnung der Plastikfiguren der „Western“- und der „Piraten“-Spielwelt blieb allerdings einheitlich gestaltet. Das Design der Blankwaffen wurde ab dem Jahr 1989 für diese drei Spielwelten geändert. So fanden sich nun verschiedene Säbeltypen in matten Gold- und Silberfarben in den jeweiligen Spielsets wieder.

Wo die „Piraten“-Spielwelt räumlich zu verorten war, konnte bis in die 1990er Jahre nur spekuliert werden. Eindeutige geographische Bezüge boten die Spielsets bis zur Neugestaltung im Jahr 1989 nicht. Allerdings lieferte das Set „Spielkiste Nr. 4 – Piraten“ einige Hintergrundinformationen, welche durch den Hersteller in einem Begleitheft dargelegt wurden. Hier wurde auf die Geschichte der Piraterie in der Region zwischen der nord- und mittelamerikanischen Ostküste und Europa zwischen dem 16. und dem 18. Jahrhundert eingegangen.<sup>549</sup>

### **Neugestaltung 1989**

Im Jahr 1989 erfuhr die „Piraten“-Spielwelt eine umfassende Neugestaltung. Neben der Umsetzung des neuesten Figurendesigns tauchten in den folgenden Jahren neben dem ikonischen Piratenschiff noch weitere Seefahrzeuge und Gebäude auf. Zivile Handelsschiffe, welche die Piraten hätten entern können, suchte man jedoch weiterhin

---

<sup>548</sup> Hafenwache 3795-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/hafen-wache/3795-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>549</sup> Vgl. Berühmte Seeräuber, Spielkiste Nr.4, in: Klickywelt.de, URL: <http://www.klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&sid=19984177c300e20dc65a89f1b2460537&start=30> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

vergeblich. Allerdings konnte nun aufbauend auf die Informationen, die aus dem bereits erwähnten Begleitheft gezogen werden konnten, anhand der neuen Spielsets eine grobe geographische Einordnung der spielweltinternen Handlung erfolgen. Im Set „Schatzinsel“<sup>550</sup> befanden sich die PLAYMOBIL-Piraten auf einer mit Palmen bewachsenen Insel. Die dort zu sehenden Pflanzen ähnelten der Kokospalme, welche ursprünglich im tropischen Gürtel heimisch war. Erst später brachten die Europäer die Palme an die Ostküste Nordamerikas.<sup>551</sup> Somit kann mit dem Hinweis, dass PLAYMOBIL von Beginn an seine „Piraten“ auf der Nordhalbkugel zwischen den amerikanischen und europäischen Kontinenten verortete, von einem karibischen Setting der Spielwelt ausgegangen werden.

Die Spielwelt erfuhr in dieser Umgestaltung viele Veränderungen. Die Figuren wurden wie in allen Spielwelten um 1990 bunter und detailreicher. Applikationen wie eine Weste waren nun fest mit der Figur verbunden und konnten nicht mehr einfach abgenommen werden. Zubehörteile wie Goldsäcke, Flaschen und Vorderlader-Büchsen tauchten zum ersten Mal in der „Piraten“-Spielwelt auf. Ebenso neu war, dass Tiere die Welt der PLAYMOBIL-„Piraten“ bevölkerten. Im Set „Schatzinsel“ konnten zwei Meeresschildkröten, eine Ziege und ein Papagei erkannt werden. Dieser Umstand kann damit begründet werden, dass nun auch Land in Form einer Insel Teil der maritimen Spielwelt wurde. Allerdings tauchte auch erst im Jahr 1992 der erste PLAYMOBIL-Haifisch in der Spielwelt auf, der auf das Vorhandensein von Land nicht angewiesen war. Hier ist eher der Trend zu beobachten, mehr Zubehörteile und Tiere als eine Art Kulisse in den Spielsets zu installieren, welcher in allen Spielwelten zu erkennen ist.

Eine weitere Neuerung im Jahr 1991 stellte das Set „Marine-Schoner“ dar. Die Fraktion der „Soldaten“ verfügte nun erstmals über ein Seefahrzeug, um sich Gefechte mit dem altbekannten „Piratenschiff“ zu liefern. Allerdings war das „Soldaten“-Schiff wesentlich kleiner als das Schiff ihrer räuberischen Gegner, ein Umstand, der sich auch durch die weiteren Jahrzehnte ziehen sollte und auch bereits in der „Piraten“-Spielwelt des dänischen Konkurrenten LEGO beobachtet werden konnte.

---

<sup>550</sup> Schatzinsel 3799-A, 1991, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/schatzinsel/3799-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019)

<sup>551</sup> Vgl. Heinemann, C.: Die Ölpalme, in: Linser, Hans (Hrsg.): Handbuch der Pflanzenernährung und Düngung, Wien 1965, S. 625-677, hier S. 646.

In den folgenden Jahren entstanden nur wenige „Piraten“-Sets, welche sich optisch kaum von ihren Vorgängern unterschieden. Die Figuren erhielten neue aufsteckbare Bartelemente und mehrere neue Aufdrucke. So waren seit 1996 auch Soldaten mit grünen Uniformen im Set „Piraten-Verlies“ zu finden.

Die erste Fantasy-Figur fand im Jahr 1999 ihren Weg in die „Piraten“-Spielwelt. Das Set „Geisterpirat“<sup>552</sup> leitete scheinbar eine gewisse Realitätsferne innerhalb der Spielwelt ein. Dieser Trend ließ sich auch in anderen Spielwelten beobachten, die in den frühen 2000er Jahren Neugestaltungen erfuhren. Allerdings blieb der „Geisterpirat“ für die nächsten Jahre die einzige „übernatürliche“ Figur in den „Piraten“-Sets.

### **Umgestaltung 2000**

Die Spielwelt wurde im Jahr 2000 vollkommen überarbeitet. Insgesamt schienen die Sets wesentlich „überladener“ zu sein als in den vorherigen Jahren. Die Zubehörteile, welche den Sets beilagen, wurden detailreicher, bunter und augenscheinlich zahlreicher. Ebenso verhielt es sich mit den Aufdrucken der Spielfiguren. Auch hier gab es mehr Details und buntere Farben zu sehen.

Wie bei jeder Neugestaltung gab es auch im Jahr 2000 ein neues großes Piratenschiff<sup>553</sup>. Dieses Schiff verfügte nun auf den ersten Blick über wesentlich mehr Feuerkraft. Auf jeder Seite des Schiffes waren vier Öffnungen für Kanonen im Rumpf des Schiffes zu erkennen. Allerdings lagen nur zwei bronzefarbenen Kanonen der Packung bei. Die spektakulärste Neuerung in diesem Spielset war allerdings die erste weibliche Figur in der „Piraten“-Spielwelt. In Form einer „Piratenbraut“ verstärkte diese Protagonistin die Mannschaft auf dem großen Piratenschiff.

Ein Jahr später wurde auch das Aussehen der Gegenspieler der Piraten geändert. Die „Soldaten“-Fraktion wurde komplett überarbeitet. Sie trug von nun an blaue Uniformröcke, rote Hosen und Dreispitz-Hüte.<sup>554</sup> Die aufsteckbaren weißen Perücken-

---

<sup>552</sup> Geisterpirat 4572-A, 1999, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/geisterpirat/4572-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>553</sup> Großes Piratenschiff 3940-A, 2000, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/grosses-piratenflaggschiff/3940-A.html>, Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>554</sup> Vgl. Kanone „Dicke Berta“ 3111-B, 2001, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/kanone-dicke-bera/3111-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Haarteile, die auf den Köpfen angebracht werden konnten, waren zwar nicht neu, allerdings waren diese ab dem Jahr 2001 in allen „Soldaten“-Sets zu finden. Anhand dieser Perücken und Zopffrisuren, die bei allen „Soldaten“ zu finden waren, kann davon ausgegangen werden, dass die Hersteller die spielweltinterne Handlung in der frühen Phase des 18. Jahrhunderts ansiedelten. Hutmode und Frisuren sprächen zumindest für diese These.<sup>555</sup> Ein direktes historisches Vorbild bezüglich der Gestaltung der „Soldaten“-Figuren scheint zunächst nicht feststellbar zu sein. Dass man von den roten Uniformröcken abrückte, könnte man so interpretieren, dass nun nicht mehr das britische Militär als Vorbild für die Fraktion genutzt wurde. Ein weiteres Indiz dafür war die Fahne der „Soldaten“, die seit 2001 eine bekrönte goldene Lilie auf rot-blauem Grund zeigte, was vermuten lässt, dass sich der Hersteller am Aussehen des französischen Militärs des frühen 18. Jahrhunderts für die Gestaltung seiner Figuren bediente. Für diese Annahme spräche auch, dass französische Artilleristen in besagtem Zeitraum auf den nordamerikanischen Kriegsschauplätzen blaue Uniformröcke, rote Hosen und rote Westen trugen<sup>556</sup>, was der Gestaltung der PLAYMOBIL-„Soldaten“ sehr nahe kam.

Daneben tauchten nun in der Spielwelt absurd große Waffen auf, welche den Eindruck erweckten, auf Kosten der „Realitätsnähe“ mehr Aktionselemente in die Spielwelt zu integrieren. Vielleicht wurde das Vorhandensein eines solch großen Geschützes in der Spielwelt vom Hersteller damit begründet, dass nun mit dem Spielset „Gefängnisfestung“<sup>557</sup> das erste befestigte Gebäude in der „Piraten“-Spielwelt auftauchte, welches mit dementsprechenden Belagerungswaffen bekämpft werden musste. Die Festung selbst bestand ähnlich wie die aus der „Knights“-Spielwelt bekannten Burgen aus zusammensteckbaren Mauerelementen, welche einen schnellen und einfachen Aufbau ermöglichten.

---

<sup>555</sup> Vgl. Otto, Hans-Dieter: Nach uns die Sintflut. Höfisches Leben im Zeitalter des Absolutismus, Ostfildern 2010, S. 17 f.

<sup>556</sup> Vgl. Windrow, Martin: Montcalm's Army, in: Osprey, Men-at-Arms 23, Oxford 1973, S. 24 H.

<sup>557</sup> Vgl. Gefängnisfestung 3112-B, 2001, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gefaengnisfestung/3112-B.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



## Neugestaltung 2007

Im Jahr 2007 erfolgte bereits eine weitere Neugestaltung der PLAYMOBIL-„Piraten“-Spielwelt. Eine der auffälligsten Änderungen im Zuge der Umgestaltung war das gänzlich neue Design der Figuren der „Soldaten“-Fraktion.

Die Soldaten-Figuren trugen nun Helme und ihre Oberkörper waren teilweise mit Brustharnischen bedruckt. Daneben schien fortan die Grundfarbe der PLAYMOBIL-Kolonialtruppen gelb zu sein. Dies bestätigte auch die Fahne, die am Heck des Ruderboots im gleichnamigen Set<sup>558</sup> zu sehen war. Hier war ein gekröntes Wappen zwischen zwei weißen Säulen auf gelb-rottem Grund zu sehen. Diese Flagge ähnelte eindeutig der modernen spanischen Staatsflagge, die 1981 festgelegt wurde. Die Flagge zeigte mittig einen waagrechten, breiten, goldenen Streifen und zwei schmale rote Streifen an den Rändern im Verhältnis 1:2:1. Im mittleren, goldenen Farbfeld befand sich das gekrönte Staatswappen zwischen den beiden weißen Säulen des Herakles. Somit unterschied nur die Ausrichtung der goldenen und roten Streifen die beiden Flaggen, denn die Streifen der PLAYMOBIL-Version verliefen senkrecht. Mit Blick auf die Geschichte Spaniens tauchte diese Art der Fahne erstmals 1785 auf, als auf königlichen Erlass die Beflaggung der spanischen Kriegsschiffe geändert wurde. Die bis dahin gebräuchliche weiße Fahne mit rotem Andreaskreuz musste der besseren Unterscheidung wegen einer waagrecht ausgerichteten rot-gelb-roten Flagge weichen.<sup>559</sup>

Das äußere Erscheinungsbild der PLAYMOBIL-„Soldaten“ wurde wohl von den Produktentwicklern von den Konquistadoren des 16. Jahrhunderts übernommen. Dafür sprechen die Helme der Kunststoff-Soldaten, die als Morione identifiziert werden konnten, welche im 16. Jahrhundert besonders in den Armeen der iberischen Halbinsel weit verbreitet waren. Ebenso können die aufgedruckten Rüstungsteile als Beweis dafür dienen, dass der Zeitraum, in dem die spielweltinterne Handlung angesiedelt war, in das 16. oder das frühe 17. Jahrhundert transferiert wurde.<sup>560</sup> In späteren Epochen waren Brustpanzer als Ausrüstungsgegenstand für die Infanterie unüblich. Nur die schwere

---

<sup>558</sup> Schatztransport im Ruderboot 4295, 2007, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/schatztransport-im-ruderboot/4295-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>559</sup> Vgl. Hesmer, Karl-Heinz: Flaggen und Wappen der Welt, München 2008, S. 239 f.

<sup>560</sup> Vgl. Windrow: The Conquistadores, S. 13.

Reiterei nutzte diese Schutzbekleidung bis in das 18. Jahrhundert.<sup>561</sup>

Während sich das Design der Figuren der „Soldaten“-Fraktion änderte, wurde am bestehenden Aussehen der PLAYMOBIL-Piraten festgehalten. Das heißt, dass hier weiterhin modische Anspielungen auf das Ende des 18. Jahrhunderts zu finden waren. Allerdings erfuhren die Piraten in manchen Sets durchaus große Veränderungen, die mit der Figur „Geisterpirat“ aus dem Jahr 1999 ihren Anfang genommen hatten.

Es hielten nun verstärkt Fantasy-Elemente Einzug in die Spielwelt.<sup>562</sup> Dies umfasste Seeungeheuer wie Riesenkraken und Riesenkrebse, aber vor allem geisterhafte Piraten. Alle Sets, die Fantasy-Figuren enthielten, waren der Fraktion der „Piraten“ vorbehalten, darunter auch ein ganzes „Geisterpiratenschiff“, welches im Zuge der Neugestaltung im Jahre 2008 veröffentlicht wurde. Die „Geisterpiraten“-Figuren unterschieden sich baulich nicht von den anderen PLAYMOBIL-Figuren. Nur Gesichter, Hände und Füße waren in einem fluoreszierenden Farbton gehalten, der bei Dunkelheit leuchtete.

Die übernatürlichen oder überdimensionierten Tierwesen, die in den „Fantasy-Piraten“-Sets enthalten waren, stellten allesamt Neuheiten dar und wurden auch in keiner anderen Spielwelt von PLAYMOBIL eingesetzt.

Die PLAYMOBIL-Konquistadoren erhielten in dieser Phase der Neugestaltung kein eigenes großes Segelschiff, während die Piraten drei neue Wasserfahrzeuge ihr Eigen nennen konnten. Die Fraktion der „Soldaten“ konnte sich mit ihren räuberischen Gegenspielern also nur mit dem Set „Soldatenbastion mit Leuchtturm“ ein Gefecht liefern.

Weibliche Protagonisten innerhalb der „Piraten“-Spielwelt tauchten nur vereinzelt in Form der „Piratenbraut“ auf.

---

<sup>561</sup> Vgl. Ortenburg: Waffen der Einigungskriege, S. 31.

<sup>562</sup> Vgl. Rochenreiter 4801-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/rochenreiter/4801-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

## Neugestaltung 2011

Bereits vier Jahre später machten sich die Produktentwickler daran, die „Piraten“-Spielwelt von PLAYMOBIL erneut umzugestalten. Im Zentrum dieser Neugestaltung stand, wie von Beginn der Spielwelt an, das Abenteuer in Form der Schatzsuche. Deutlich wurde dies am Spielset „Abenteuerschatzinsel“<sup>563</sup>, in dem durch die Lösung eines Gedächtnisspiels erst die Öffnung der Schatzgrotte erfolgen konnte. Dieses Spielelement war in der „Piraten“-Spielwelt vollkommen neu. Um die Spannung in diesem Rätselspiel zu erhöhen und um den abenteuerlichen Charakter herauszustellen, befanden sich auf der Insel riesige Insekten wie eine überdimensionierte Vogelspinne. Daneben befanden sich auf der Insel ein Labyrinth und verschiedene Fallen, die es den Schatzsuchern schwer machen sollten, ihr Ziel ohne die Lösung des Rätsels zu erreichen. Eindeutige Fantasy-Elemente waren in den seit 2011 veröffentlichten Sets nicht mehr zu finden. In der Tierwelt der Spielwelt fanden sich nun auch keine fantastischen Riesenkraken oder Seemonster wieder. Einige Neuerungen gab es aber dennoch. Die PLAYMOBIL-Möwe und ein Hammerhai erschienen erstmals in den Packungen, die im Zuge der Neugestaltung entstanden.

Das Aussehen der Figuren der „Piraten“-Fraktion änderte sich kaum. Natürlich waren die Oberkörper mit neuen Aufdrucken versehen, die aber nichts wirklich Neues zeigten. Ebenso verhielt es sich mit den Zubehörteilen, welche an die Figuren aufgesteckt werden konnten. Auch hier gab es keine grundlegende Neuerung im Vergleich zu den vorherigen Spielsets.

Allerdings erfuhr die Fraktion der „Soldaten“ wieder einmal eine komplette Überarbeitung. Optisch schien man hier wieder an das Design aus den 1990er Jahren anzuknüpfen. Die Figuren trugen wieder einen roten Rock und weiße Hosen. Statt der hohen Tschakos, welche die „Rotröcke“ noch zu Beginn der Spielwelt trugen, befanden sich nun Dreispitz-Hüte in den Packungen der „Soldaten“.<sup>564</sup>

Mit der Flagge, die in den neuen Spielsets der „Rotröcke“ enthalten war, konnte ein

---

<sup>563</sup> Vgl. Abenteuerschatzinsel 5134-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/abenteuerschatzinsel/5134-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>564</sup> Vgl. Kanonen-Offizier der Rotröcke 5141-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/kanonen-offizier-der-rotroecke/5141-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 29.08.2019).

deutlicher Bezug zur britischen Armee des 18. Jahrhunderts festgestellt werden. Den Fahnenmast der Soldatenfestung<sup>565</sup> zierte eine frühe Version des „Union Jack“. Ursprünglich entstand diese Flagge im Zuge der Krönung des schottischen Königs Jakobs VI. aus dem Hause Stuart zum englischen König im Jahr 1603. Dieser wollte „diese Personalunion auch durch eine gemeinsame Flagge belegen lassen. Diese Aufgabe erwies sich als verhältnismäßig schwierig, weil man beide Landesflaggen in einer vereinigen wollte, ohne eine zu bevorzugen. Die Entscheidung fiel für folgende Lösung: Grundfarbe für die Unionsflagge wurde die blaue Farbe des schottischen Tuchs, dafür legte man das rote Georgskreuz<sup>566</sup> über das weiße Andreaskreuz<sup>567</sup>. Die entsprechende Proklamation erließ der König am 12. April 1606.“<sup>568</sup> Der heutige „Union Jack“ enthält zusätzlich noch das rote, irische Patrickskreuz, das in das weiße Andreaskreuz integriert wurde. So waren erst 1801 die drei Landesteile England, Schottland und Irland im Union Jack vereint. Das heißt, dass die im oben beschriebenen PLAYMOBIL-Spielset gezeigte Flagge im 17. und 18. Jahrhundert tatsächlich von der britischen Armee und Marine verwendet wurde. Somit kann gesagt werden, dass mit Blick auf die Gestaltung der Figuren der „Soldaten“-Fraktion und der zugehörigen Flagge, die spielweltinterne Handlung wieder in das 18. Jahrhundert verlegt wurde.

Die neuen, „britischen“ Soldaten erhielten in dieser Neugestaltung wieder ein bewaffnetes Schiff<sup>569</sup>, welches aber, was Größe und Bewaffnung betraf, nicht mit dem ebenfalls neuaufgelegten Piratenschiff mithalten konnte.<sup>570</sup> Weibliche Protagonisten innerhalb der „Piraten“-Spielwelt suchte man in den Neuerscheinungen zwischen den Jahren 2011 und 2013 vergeblich.

---

<sup>565</sup> Soldatenfestung mit Schatzverließ 5139-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/soldatenfestung-mit-schatzverlies/5139-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 29.08.2019).

<sup>566</sup> Die englische Flagge bestand seit dem Mittelalter aus einem roten Georgskreuz auf weißem Grund. Das Kreuz ehrt damit den englischen Nationalheiligen Georg. Hesmer: Flaggen und Wappen der Welt, S. 80.

<sup>567</sup> Die schottische Flagge, auch „Saltire“ genannt, bestand bereits seit dem Mittelalter aus einem weißen Andreaskreuz auf blauem Grund. Grund dafür ist die Verehrung des Apostels Andreas als Nationalheiligen der Schotten. App, Joachim; Scheurer, Jana: Schottland, in: Ternés, Anabel; Towers, Ian (Hrsg.): Interkulturelle Kommunikation. Länderporträts-Kulturunterschiede-Unternehmensbeispiele, Wiesbaden 2017, S. 213-229, hier, S. 219.

<sup>568</sup> Hesmer: Flaggen und Wappen der Welt, S. 81.

<sup>569</sup> Vgl. Rotrock Kanonensegler 5140-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/rotrock-kanonensegler/5140-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 29.08.2019).

<sup>570</sup> Vgl. Piraten Beuteschiff 5135-A, 2011 in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/piraten-beuteschiff/5135-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 29.08.2019).

## Neugestaltung 2014

Bereits nach drei Jahren machten sich die Produktentwickler von PLAYMOBIL daran, die „Piraten“-Spielwelt neu zu gestalten. Optisch unterschieden sich die Figuren der „Piraten“-Fraktion allerdings kaum von ihren Vorgängern. Anstatt der gedeckten Erdtonfarben, welche in den Jahren 2011 bis 2013 häufig an den PLAYMOBIL-Piraten zu sehen waren, wurde ab 2014 auf knallige, bunte Farben gesetzt. Die Zubehörteile, Aufdrucke und ansteckbaren Kleidungsstücke blieben im grundlegenden Design gleich. Die Fraktion der „Soldaten“ erfuhr hingegen, wie auch in den letzten Umgestaltungen, einen vollständigen Umbruch. Statt der roten Uniformröcke waren nun blaue Oberbekleidungen an den Figuren zu finden. Die Beinteile waren in Blau und Rot gehalten. Als einzige Konstante in den Figuren konnte nur die Kopfbedeckung in Form des Dreispitzes ausgemacht werden. Bei genauerer Betrachtung konnte erkannt werden, dass sich dieses Design der „Soldaten“-Fraktion bereits in den Spielsets der Jahre 2001 bis 2007 finden ließ. Anscheinend bediente man sich einfach der farblichen Gestaltung der Figuren aus den frühen 2000er Jahren und übertrug dies auf die aktuellen Figuren mit all ihren neuen aufsteckbaren Zubehörteilen. Demnach kann davon ausgegangen werden, dass sich die Gestaltung der Figuren wie damals am französischen Militär der Frühen Neuzeit orientierte.<sup>571</sup> Allerdings ließ sich im Gegensatz zu früheren „Soldaten“-Spielsets in den Neuheiten ab dem Jahr 2014 keine konkrete Anspielung mehr in Flaggen oder Wappen der „Soldaten“-Fraktion der „Piraten“-Spielwelt finden.

Das Wappen der „Soldaten“ zeigte zwei weiße, gekreuzte Musketen samt aufgepflanzten Bajonetten unter einer weißen Krone auf rotem Grund.<sup>572</sup> Eine Verbindung zu einem historischen Vorbild konnte nicht gefunden werden. Die Fahne am Mast des „Kanonenseglers“ zeigte ein weißes Andreaskreuz auf blauem Grund neben einem rot-weiß-rot gestreiften Feld. Hier konnte ebenfalls kein Bezug zu einer real existenten Fahne ausgemacht werden. Somit kann nur unter der Voraussetzung der Kontinuität zwischen den Blauröcken der frühen 2000er und den Neuheiten von 2014 bis 2016 auf das gemeinsame historische Vorbild des französischen Militärs des 18. Jahrhunderts geschlossen werden.

---

<sup>571</sup> Vgl. Windrow: *Montcalm's Army*, S. 24 H.

<sup>572</sup> Soldaten-Kanonensegler 6680, 2015, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/soldaten-kanonensegler/6681.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Komplett neue Wege in der „Piraten“-Spielwelt von PLAYMOBIL beschriftet man mit den „App“-Kanonen-Sets. In vier verschiedenen Sets waren jeweils ein Pirat und eine Kanone enthalten. Das zentrale Spielelement des Spielsets, die Kanone, war jeweils in einer anderen Farbe gestaltet. So konnten grüne, schwarze, rote und blaue Kanonen erstanden werden.<sup>573</sup> In diesen Spielsets waren Codes für eine Smartphone-App enthalten, die es ermöglichte mit der realen Kanone digitale Ziele auf dem Smartphone zu beschließen. Dies funktionierte in Form eines Spiels ähnlich einer Schießbude. Verschiedene Zielschiffe durchfahren das Sichtfeld des Smartphones und mit der realen Kanone, welche von der App erkannt wurde, konnte der Cursor auf die Ziele gerichtet werden, um diese zu zerstören. Durch das Versenken von Schiffen konnten Erfahrungspunkte erworben werden, die nach jedem Level zur Aufrüstung der virtuellen Kanone benutzt werden konnten.

In solch einer action-geladenen multimedialen Neugestaltung war natürlich kein Platz für die Darstellung von Gesellschaft oder weiblichen Protagonisten innerhalb der Spielwelt.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Piraten“**

Die PLAYMOBIL-„Piraten“-Spielwelt ist die dritte Spielwelt des fränkischen Spielwarenherstellers, die historische Themen aufgreift. Die spielweltinterne Handlung ist in die Frühe Neuzeit zu verorten. Bis Mitte der 2000er Jahre orientierten sich Figurendesign, Gebäude und Fahrzeuge offensichtlich am 18. Jahrhundert. In einer kurzen Zwischenphase scheint sich die Szenerie in das 16. Jahrhundert zu verlagern. Am deutlichsten lässt sich die zeitliche Einordnung anhand des Aussehens der Figuren der „Soldaten“-Fraktion der Spielwelt ablesen. Die Hauptdarsteller der Spielwelt, also die Piraten, behielten von Beginn an ihr Design bei.

Trotz des Zeitsprungs der spielweltinternen Handlung blieb der Ort, an dem die PLAYMOBIL-Piraten agierten, scheinbar der gleiche. Anhand der in manchen Spielsets gezeigten Vegetation und der eindeutig dargestellten Kolonialmächte Frankreich,

---

<sup>573</sup> Vgl. PLAYMOBIL-Shop, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/play/pirates/?crefn1=subCategory&csortb1=sortingPosition&csortd1=1&crefv1=apps&products=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Spanien und Großbritannien in den Sets der „Soldaten“-Fraktion kann davon ausgegangen werden, dass die Abenteuer der Kunststoff-Piraten in der Karibik stattfanden.

Für den Grundtenor der Spielwelt scheinen allerdings Ort und genaue zeitliche Einordnung nie von großer Relevanz gewesen zu sein. Die spielerische Umsetzung des Abenteurers, eingebettet in einen groben frühneuzeitlichen Rahmen, war wohl das bestimmende Element der gesamten Spielwelt. Für das Nachspielen von Seeabenteuern war natürlich eine große Fülle an Schiffen, Flößen und Ruderboten nötig. So verwundert es nicht, dass das Thema der Mobilität einen großen Platz in den „Piraten“-Spielsets einnahm. Der Umstand, dass den Piraten wesentlich mehr und auch größere Schiffe zugerechnet wurden, unterstützt die Annahme, dass diese Fraktion auch abseits des Spielweltnamens die Hauptdarsteller waren.

Gesellschaftliche Themen wie Handel und Handwerk, die man mit dem Thema der Seefahrt und Piraterie verbinden könnte, tauchten in der Spielwelt nicht auf. Anhand der „Soldaten“-Fraktion wurden mit militärischen Rängen und Adelstiteln zumindest herrschaftliche Strukturen angedeutet. In dieser kriegerischen Abenteuerwelt hatten auch weibliche PLAYMOBIL-Protagonisten selten ihren Platz. Lediglich die ein oder andere „Piratenbraut“ ließ sich in den Produkten finden.

Im Gegensatz dazu fanden in geringem Maß Fantasy-Elemente den Weg in die „Piraten“-Spielwelt. Diese fantastischen Figuren waren aber nie so präsent, wie es in der „Knights“-Spielwelt der Fall war. Die Darstellung beschränkte sich in der Regel auf Seemonster und Geisterpiraten.

Durch alle Um- und Neugestaltungen der Spielwelt hindurch fanden sich wiederkehrende Elemente. Dies sind Orte wie die See und Inseln, Gefährte wie Schiffe und Flöße sowie typische Figuren wie der Piratenkapitän und der Kolonialsoldat. Daneben werden sehr häufig körperliche Verstümmelungen in Form von fehlenden Gliedmaßen gezeigt.

#### 7.5.4 PLAYMOBIL-„Puppenhaus“ (1989-1990)

Im Jahr 1989 ging PLAYMOBIL mit der „Puppenhaus“-Spielwelt in mehrerer Hinsicht neue Wege. Die Spielwelt war die erste, welche sich explizit an eine bestimmte Zielgruppe wendete. In diesem Fall sprachen die Produkte durch die farbliche Gestaltung der Verpackungen vor allem junge Mädchen an. Die Farbe Rosa tauchte an dieser Stelle erstmals in der Welt von PLAYMOBIL in Verpackungen und Katalogen auf und sollte auch in Zukunft die Spielsets der „Mädchen“-Spielwelten zieren.<sup>574</sup>

Dazu kam, dass erstmals ein Gebäude und nicht die Figuren im Zentrum der Spielwelt standen. Dies war bereits an der Namensgebung der Spielwelt zu erkennen. Das Puppenhaus mit seinen vielen Möglichkeiten der Gestaltung und Modifikation war der Hauptdarsteller der Spielwelt, während es so schien, als ob die PLAYMOBIL-Figuren hier nur die Statisten wären.

Außerdem wagte man sich mit der Spielwelt erstmals in das 20. Jahrhundert vor. Vorbild für das Design der Gebäude, Fahrzeuge und Figuren der Spielwelt sollte das Jahr 1900 sein, was auch dazu führte, dass die Spielwelt oft „1900“ genannt wurde. Geographisch schien der Hersteller seine Produkte nach Großbritannien, Frankreich und Deutschland zu verorten. Davon sind zumindest Sammler und Fans der Spielwelt überzeugt. Immerhin ließ die Ausgestaltung mancher PLAYMOBIL-Figuren dieser Produktlinie kaum eine andere Schlussfolgerung zu. Allerdings wurde dies von offizieller Seite bestritten. Die Fantasie der Kinder sollte durch eine derartige regionale Festlegung nicht beschnitten werden.<sup>575</sup>

Bis dahin und auch in den folgenden Jahren scheuten sich offensichtlich die beiden untersuchten Hersteller PLAYMOBIL und LEGO ihre „historischen“ Spielwelten im kriegerischen und ideologisch vorbelasteten letzten Jahrhundert anzusiedeln. Über die genauen Gründe dafür kann nur spekuliert werden, aber der Gedanke, dass man durch die Darstellung dieser Zeit in Spielzeugen moralisch angreifbar wäre, scheint durchaus plausibel. PLAYMOBIL allerdings wagte mit ihrer „Puppenhaus“-Spielwelt diesen

---

<sup>574</sup> Hennel: PLAYMOBIL Collector 1974-2009, S. 125.

<sup>575</sup> Vgl. Interview mit Rubén Crespo Vergara (PCC) vom 17.03.2013, Nr. 2., in: Webnode.es, URL: [http://files.playmo1900.webnode.es/200020953-5b7d15d72a/Interview%20Sammler%201900\\_ESP.pdf](http://files.playmo1900.webnode.es/200020953-5b7d15d72a/Interview%20Sammler%201900_ESP.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 15.07.2019).



Schritt mit der Idee, nur die „gute, alte Zeit“<sup>576</sup> nachspielbar machen zu wollen.

Mittelpunkt und eigentlicher Hauptdarsteller der Spielwelt war dabei eine Kunststoffversion einer Stadtvilla<sup>577</sup>. Wie alle PLAYMOBIL-Gebäude bestand auch dieses Bauwerk aus großen zusammensteckbaren Mauerelementen, die leicht zusammengebaut werden konnten, aber keine Kombinierbarkeit mit anderen Mauerteilen zuließen. Ebenfalls konnte mit den Elementen keine Variation des Gebäudes zusammengestellt werden. Nur die Errichtung der vorgegebenen Villa nach Anleitung war möglich.<sup>578</sup>

Architektonisch orientierten sich die Produktdesigner offensichtlich an Gebäuden, welche im Baustil des Historismus in Europa im späten 19. Jahrhundert entstanden waren. Der sogenannte Historismus zeichnete sich dadurch aus, dass Elemente aus Antike, Gotik, Barock und Renaissance Einfluss auf die Architektur nahmen. „In dieser Art und Weise entstanden prächtige Villen und Palais mit schmuckvollen Baubestandteilen zu Repräsentationszwecken und schönen Außenfassaden mit Friesen und Stuck.“<sup>579</sup>

Bei der PLAYMOBIL-Villa ließen sich vor allem antike Bauelemente wiederfinden, so flankierten Säulen das Eingangsportal und die beiden Balkontüren im ersten Stock. Außerdem waren die an den Portalen und Türen angebrachten, dreieckigen Fensterverdachungen ebenfalls aus der Antike entlehnt. Präziser ließen sich die an der PLAYMOBIL-Villa gezeigten Fassadenelemente als spätgründerzeitlich beschreiben. Diese Begrifflichkeit kann allerdings nur innerhalb eines auf Deutschland und Österreich-Ungarn begrenzten Kontexts herangezogen werden. An realen Vorbildern von Bauwerken, die in Wien zwischen den Jahren 1890 und 1918 errichtet wurden, lassen sich fast alle Schmuckelemente des Puppenhauses wiederfinden. Besonders sei hier auf die Rundbogenverdachung der Fenster und die schmückenden Felder unterhalb der Fensterkonsolen sowie auf die Freiplastiken auf den Bekrönungen der Dachgauben

---

<sup>576</sup> Interview mit Vergara, Nr. 2.

<sup>577</sup> Puppenhaus Groß 5300-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/puppenhaus-gross/5300-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>578</sup> Vgl. Interview mit Vergara, Nr. 10.

<sup>579</sup> Rau, Christian: *Leipziger Architekten und Baumeister der Industriearchitektur der Jahrhundertwende (1880-1945), Ihre Werke, ihre Arbeitsweise, ihre persönliche Geschichte*, München 2012, S. 3.

hingewiesen. Einflüsse der im gleichen Zeitraum existenten Strömung des Jugendstils mit seiner blumigen Fassadenornamentik waren allerdings am oben beschriebenen Puppenhaus nicht zu finden.<sup>580</sup>

Die „Statisten“ der Spielwelt, also die bekannten PLAYMOBIL-Figuren, konnten anhand der angedeuteten Kleidung und der Gestaltung der Zubehörteile ebenfalls den Eindruck bestätigen, dass sich die spielweltinterne Handlung in Europa um das Jahr 1900 ansiedelte. Auf Verpackung und Werbedarstellungen<sup>581</sup> der PLAYMOBIL-Villa fand sich in der rechten unteren Ecke eine kleine Figurengruppe, welche wohl die Eigentümer oder zumindest die Bewohner des imposanten Hauses sein sollten.

Die als männlich auszumachende Spielfigur zeigte sich in einem offen getragenen, fliederfarbenen Jackett mit einer pinken Weste darunter. Dazu trug sie eine graue Hose, Gamaschen und einen grauen Zylinder. Als Accessoire durfte natürlich ein Gehstock nicht fehlen. Diese Gestaltung traf ziemlich präzise die bürgerliche Mode des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Ein offen getragenes, graues Jackett mit bunter Weste, eine graue Hose und Gamaschen in der Farbe der Handschuhe gehörten ebenso wie ein grauer Zylinder zum großbürgerlichen Tagesanzug jener Zeit.<sup>582</sup>

Auch die PLAYMOBIL-„Dame“ zeigte sich im Stil dieser Jahre. An der Figur konnte ein eher legeres Maßkostüm und als schmückendes Element ein Turban-Hut samt Feder erkannt werden.<sup>583</sup>

Die nähere Betrachtung der kleinen Gruppe zeigte, dass hier eindeutig ein großbürgerliches Leben um das Jahr 1900 dargestellt und nachgespielt werden sollte. Dazu gehörte auch, dass weitere Spielsets, welche das Innenleben des Hauses füllen sollten, zahlreiche Figuren beinhalteten, die als Bedienstete ihre „Herrschaften“ umsorgten.

Das Set „Wohnzimmer“<sup>584</sup> war ein typisches Erweiterungsset, das die noch leeren

---

<sup>580</sup> Vgl. Abrihan, Christian: Wien, Dekorative Fassadenelemente in der Gründerzeit zwischen 1840 und 1918 (Nr. 133); in: Werkstattberichte der Stadtentwicklung Wien, Wien 2013, S. 62 f.

<sup>581</sup> Vgl. Puppenhaus Groß 5300-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/puppenhaus-gross/5300-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>582</sup> Vgl. Teichert, Gesa: Mode. Macht. Männer. Kulturwissenschaftliche Überlegungen zur Bürgerlichen Mode des 19. Jahrhunderts, Berlin 2013, S. 143.

<sup>583</sup> Vgl. Steiner-Welz, Sonja: Mode 1900-1920, Mannheim 2007, S. 1.

<sup>584</sup> Wohnzimmer 5320-A, 1989 in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/wohnzimmer/5320-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Räume der Villa ausfüllen sollte. In diesem Fall handelte es sich um ein Wohnzimmer, das im Stil der Zeit eingerichtet war. Ein Ohrensessel, ein Bücherregal, ein Buffet und eine Standuhr durften hier genauso wenig fehlen wie eine Sitzgruppe, an der der nachmittägliche Tee eingenommen werden konnte.

Für das Servieren des Tees war dem Set eine PLAYMOBIL-Figur in der Kleidung eines Dienstmädchens beigelegt. Die Herrschaften, die in manchen Sets auch Adelstitel wie „Gräfin“<sup>585</sup> trugen, wurden in dieser Spielwelt von Figuren umsorgt, die in den Spielset-Beschreibungen häufig unter den Namen „Mägde“ und „Dienstmädchen“ auftauchten.<sup>586</sup> Auffälligerweise ließen sich in den Spielsets kaum „männliche“ Hausbedienstete finden. Die Aufgabe der männlichen Protagonisten, die sich abseits des Militärs und des Bürgertums ansiedelten, war es, das Leben auf der Straße darzustellen. So traten hier „Drehorgelspieler“, „Dienstmänner“ und „Kutscher“ in Erscheinung. Ein besonders interessantes Spielset in diesem Kontext war wohl „Gendarm und Vagabund“<sup>587</sup>.

In der bildlichen Umsetzung des Setinhalts in Katalogen und Verpackungsaufdrucken machte es sich der PLAYMOBIL-„Vagabund“ barfüßig und in abgetragenen Kleidern gewandert samt Getränk auf der Parkbank „gemütlich“. Neben ihm lehnte sein Stock samt Bündel. Mit dieser Darstellung wurden scheinbar zwei Klischees von Vagabudentypen aufgegriffen, welche um das Jahr 1900 und wohl auch darüber hinaus gepflegt wurden. Zum einen wäre dies das Stereotyp des verwehrlosten, arbeitsunwilligen und betrunkenen „Penners“ und zum anderen die romantische und sentimentale Figur des freiheitsliebenden und fidelen Wanderers.<sup>588</sup> Dieser einzigartigen Figur kann unterstellt werden, in vielerlei Hinsicht am „rosa Lack“ der „guten, alten Zeit“-Spielwelt zu kratzen.

Zum einen tauchte hier mit der Darstellung von Armut und Elend ein Gegensatz zum bürgerlichen Wohlstand und Überfluss auf. Zum anderen konnte die Figur des

---

<sup>585</sup> Vgl. Gräfin 4536-A, 1996, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/graefin/4536-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>586</sup> Vgl. Dienstmädchen/Kinderwagen; Dame/Magd/Hund, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1990&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>587</sup> Gendarm/Vagabund 5508-A, 1990, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gendarm-vagabund/5508-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>588</sup> Vgl. Thies, Ralf: Ethnograph des dunklen Berlins. Hans Ostwald und die „Großstadt-Dokumente“ (1904-1908), Köln 2006, S. 48.

Vagabunden als Repräsentant krimineller Elemente innerhalb der sonst so friedlichen Spielwelt dienen. Dies würde zumindest die Anwesenheit des PLAYMOBIL-Polizisten erklären.

Der im Titel erstgenannte Gendarm trug einen blauen Uniformrock, blaue Hosen und einen Zweispitz samt Federbusch. Der Oberkörper war mit Knöpfen, roten Ärmelaufschlägen und weißen Achselschnüren bedruckt. Daneben befand sich auch ein fest mit der Figur verbundener, weißer Kragenspiegel mit Epauletten zwischen Kopf und Rumpf. Bewaffnet war der Ordnungshüter mit einer bronzefarbenen Blankwaffe. Besonders zu beachten war die Kokarde, welche die Farben Rot, Weiß und Blau enthielt. Die Farbgebung des Abzeichens erinnerte an die Kokarde, welche am Ende des 18. Jahrhunderts während der Französischen Revolution entstanden war.<sup>589</sup> Ebenfalls konnte an der Trageweise des Zweispitzes eine Verbindung zur französischen Geschichte erkannt werden. Napoleon Bonaparte war für die parallel zu den Schultern verlaufende Trageweise des Zweispitzes bekannt. Nach damaligem Verständnis brach er dadurch mit den strengen militärischen Vorschriften und Traditionen. So wurde der quergetragene Zweispitz mit französischer Kokarde zu einem Symbol Napoleons, aber auch für Frankreich selbst.<sup>590</sup> In diesem Zusammenhang ist es interessant, dass im selben Produktionsjahr ein Spielset unter gleichem Namen erschien, welches sich aber in einem Punkt deutlich von dem eben beschriebenen Produkt unterschied.

In diesem Set<sup>591</sup> blieb die Figur des Vagabunden unverändert. Allerdings fiel sofort ins Auge, dass sich der PLAYMOBIL-„Gendarm“ grundlegend von dem bereits oben untersuchten Pendant unterschied. Der Oberkörper des Gesetzeshüters war hier wesentlich bauchiger ausgeformt und zeigte einen blauen Uniformrock mit zweireihig angebrachten Knöpfen. Die Aufschläge und der Spiegelkragen waren nun in Rot und die Beinpartie in Schwarz gehalten. Anstatt einer bronzefarbenen Blankwaffe wurde hier ein silber-metallisch glänzender Säbel gezeigt. Als auffälligste Veränderung konnte wohl die Kopfbedeckung in Form einer Pickelhaube ausgemacht werden. Diese

---

<sup>589</sup> Vgl. Danelzik-Brüggemann, Christoph: Ereignisse und Bilder. Bildpublizistik und politische Kultur in Deutschland zur Zeit der Französischen Revolution, Bochum 1993, S. 84.

<sup>590</sup> Vgl. Buchinger, Kirstin: Chapeau! Napoleons Hut. Ein europäisches imago agens; in: K. Buchinger; C. Gantet; J. Vogel (Hrsg.): Europäische Erinnerungsräume, Frankfurt 2009, S. 232-257, hier S. 239.

<sup>591</sup> Gendarm/Vagabund 5504-A, 1990, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gendarm-vagabund/5504-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Kopfbedeckung steht wohl wie kein anders Symbol für preußisch-deutschen Militarismus und fand nach ihrer Einführung in das preußische Heer 1842 ab den 1870er Jahren auch Verwendung bei polizeilichen Behörden vieler Bundesstaaten des deutschen Kaiserreiches. Auf der Frontseite der blauen PLAYMOBIL-Pickelhaube konnte ein silberner Adler erkannt werden, welcher vor allem die preußischen Hauben zierte.<sup>592</sup>

Somit schien hier von Seiten des Herstellers eine bewusste Bezugnahme auf Besonderheiten europäischer Geschichte vorgenommen worden zu sein, welche wohl dem Zweck diene, das Set „Gendarm/Vagabund“ in verschiedenen Märkten gut verkäuflich zu machen. Eine Figur mit Pickelhaube hätte sich wohl in Frankreich aufgrund historischer Ereignisse und damit verbundener Vorurteile schlechter absetzen lassen als in anderen Teilen Europas.

Die Darstellung eindeutiger historischer Vorbilder in den Spielsets, welche eng mit realen europäischen Großmächten des späten 19. und des frühen 20. Jahrhunderts verbunden sind, war offensichtlich ein wichtiges Element der „Puppenhaus“-Spielwelt. Wie in der bereits untersuchten „Piraten“-Spielwelt beider Spielzeughersteller geschah dies vornehmlich mit der Gestaltung von Soldaten-Figuren und deren Ausrüstung.

Im Set „Palastwache“<sup>593</sup> konnte über die Gestaltung der beiden Wachsoldaten sofort ein Bezug zu Großbritannien hergestellt werden. Die roten Uniformröcke mit silbernen Knopfreiern und blauen Applikationen an Kragen und Ärmeln werden noch heute von den Soldaten der Guards Division der britischen Armee getragen. Ebenso können die anderen Uniformteile in unveränderter Form bei diversen Fernsehübertragungen königlicher Festlichkeiten erkannt werden. Seit den 1830er Jahren wurde bei der Garde-Uniform der Coldstream Guards der traditionelle rote Rock mit einer rot gestreiften schwarzen Hose und einer Bärenfellmütze kombiniert. Somit glichen die PLAYMOBIL-Wachposten, abgesehen von der Aufteilung der Knopfleisten, bis ins Detail dem historischen Vorbild aus dem 19. Jahrhundert.<sup>594</sup> Allgemeine Bekanntheit errangen die so uniformierten Soldaten in ihren Wachhäusern vor dem Buckingham Palast erst im 20.

---

<sup>592</sup> Vgl. Vogel, Jakob: Die Pickelhaube, in: F. Etienne; H. Schulze (Hrsg.): Deutsche Erinnerungsorte II, München 2001, S. 299-315, hier S. 307.

<sup>593</sup> Palastwache 5581-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/palastwache/5581-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>594</sup> Vgl. Grant, Charles: The Coldstream Guards; in: Osprey, Man-At-Arms 49, Oxford 1971, S. E.

Jahrhundert, da sie ein äußerst beliebtes Fotomotiv für Touristen darstellen. Trotz der korrekten Wiedergabe der Uniformen folgte man diesem Trend nicht bei allen Ausgestaltungen der Hoheitsabzeichen in der „Puppenhaus“-Spielwelt. Das Wappen, welches auf dem Wachhaus und der Fahne der spielenden Kinder angebracht war, folgte keinem historischen Vorbild.

Die mit Spielzeugwaffen ausgerüstete Kindergruppe, welche ebenfalls im Set „Palastwache“ enthalten war, bedarf ebenfalls einer näheren Betrachtung. Die kleinen PLAYMOBIL-Figuren trugen Hüte, welche wohl aus Papier gefaltete Zweispitze darstellen sollten. Daneben trugen die meisten Figuren Holzschwerter in ihren Händen. Ebenso waren eine kleine Trommel, eine Fahne, ein Steckenpferd und eine Spielzeugkanone auszumachen. Dies lässt den Schluss zu, die Kindergruppe ginge dem Kriegsspiel nach. Betrachtet man diese Szenerie unter der Berücksichtigung der spielweltinternen Handlung, welche sich um das Jahr 1900 ansiedelte, drängt sich unwillkürlich der Begriff Militarismus in der Gesellschaft auf.

In den Jahren vor dem Ersten Weltkrieg konnten in den meisten Nationen des europäischen Kontinents militaristische Tendenzen ausgemacht werden. Allerdings kann für das Deutsche Kaiserreich der Militarismus sogar als identitätsbildend betrachtet werden.<sup>595</sup> „Kennzeichen des Militarismus sind die starke Betonung von militärischen Formen und der Einfluss militärischer Ordnung auf die zivile Gesellschaft. Der Militarismus will Einfluss auf die Schulen nehmen, um die Erziehung im Sinne von militärischer Disziplin zu gewährleisten.“<sup>596</sup> In diesem Zusammenhang spielten Kinder zum Ende des 19. Jahrhunderts gerne Schlachten mit originalgetreu nachgebildeten Waffen oder Zinnsoldaten nach.<sup>597</sup>

Am Beispiel der PLAYMOBIL-Kindergruppe konnte dies deutlich erkannt werden. Aber das Spielset „Palastwache“ war nicht das einzige Produkt der Spielwelt, in dem eine Anspielung auf die Verherrlichung des Militärs gefunden werden konnte.

---

<sup>595</sup> Vgl. Rohkrämer, Thomas: Der Militarismus der kleinen Leute, Die Kriegervereine im Deutschen Kaiserreich 1871-1914, München 1990, S. 9.

<sup>596</sup> Militarismus, in: Bpb.de, URL: <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/161412/militarismus> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>597</sup> Vgl. Schmitt, Dominik: Zwischen Simulation und Realität, Kriegsspielzeug in der Weltkriegsliteratur, in: Bogner, R. (Hrsg.): Internationales Alfred-Döblin-Kolloquium Saarbrücken 2009, Im Banne von Verdun, Bern 2010, S. 131-149, hier S. 131.

Am Beispiel des Sets „Garde-Husaren“<sup>598</sup> konnten ebenso militaristische Tendenzen in der „Puppenhaus“-Spielwelt betrachtet werden. Hier winkte eine PLAYMOBIL-Kinderfigur mit einem weißen Taschentuch einer Gruppe „Garde-Husaren“ zu. Natürlich könnte diese Szenerie auch so ausgelegt werden, dass die kleine grüne Figur im rechten Bildrand die, möglicherweise in den Krieg ziehenden, Soldaten verabschiedete. Allerdings sprachen gegen diese eher traurige Interpretation der Figurengruppe einerseits die festliche Paradeuniform, welche von den Reitern getragen wurde, und andererseits natürlich die grundsätzliche thematische Konzeption der Spielwelt. Eine Spielwelt, welche es sich zur Aufgabe gemacht hatte, die „gute, alte Zeit“ vor allem für junge Mädchen spielerisch zum Leben zu erwecken, würde wahrscheinlich das Thema Krieg ausblenden. Somit kann davon ausgegangen werden, dass das oben beschriebene Spielset freudig begrüßte Paradesoldaten zeigte.

Insgesamt wurde das in den Produkten der Spielwelt gezeigte Militär entweder als Teil der gehobenen Gesellschaft wie hohe Offiziere oder eben nur als schneidige Gardisten dargestellt. Diese Inszenierung des Militärs unter Berücksichtigung des historischen Bezugs auf die Zeit um 1900 kann durchaus kritisch betrachtet werden. Allerdings schienen diese martialischen Spielsets nur als kleiner Teil der gesamten Spielwelt geplant worden zu sein. Es ließen sich in den 55 Spielsets der „Puppenhaus“-Spielwelt nur drei Produkte<sup>599</sup> finden, in denen Soldaten und Offiziere im Vordergrund standen. Dies scheint nicht sonderlich viel zu sein, allerdings ist es doch bemerkenswert, dass die Produktentwickler dem Militär in dieser rosa Spielwelt überhaupt solche Aufmerksamkeit schenken.

Ein weiterer Aspekt, dem die Produktentwickler in der „Puppenhaus“-Spielwelt unerwartet große Aufmerksamkeit schenken, war das Thema der Mobilität. Eine Spielwelt, die sich um ein Haus drehte, schien auf den ersten Blick nicht prädestiniert zu sein, viele Modelle zum Thema Verkehr zu beinhalten. Allerdings wurde hier von Seiten des Herstellers großer Wert auf Fahrzeuge aller Art gelegt.

---

<sup>598</sup> Garde-Husaren 5580-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/garde-husaren/5580-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>599</sup> Garde-Husaren; Palastwache; Staboffizier mit Bursche, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=1990&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Der in dieser Spielwelt erschienene PLAYMOBIL-„Lastwagen“<sup>600</sup> orientierte sich offensichtlich in seinem Aussehen an Kraftfahrzeugtypen, welche um die Jahrhundertwende in Europa und den Vereinigten Staaten entstanden waren. Ein eindeutiges Vorbild konnte nicht ausgemacht werden, aber die Form der Karosserie, die Anordnung der Beleuchtung und die Stahlräder erinnerten stark an den beliebten C/36 Lastkraftwagen aus dem Hause S.A.G/Daimler.<sup>601</sup>

Dieser „Oldtimer-Lastwagen“ war beispielhaft für alle Fahrzeugmodelle der „Puppenhaus“-Serie. Sehr detailreich entstanden unter der Leitung des Modellentwicklers Georg Falkner mehrere gänzlich neue Kunststoffmodelle, für deren Herstellung große Investitionen getätigt wurden.<sup>602</sup> Auf bereits vorhandene Gussformen konnte dabei kaum zurückgegriffen werden. Der Zusammenbau erfolgte, wie bei allen vorherigen Modellen von PLAYMOBIL-Fahrzeugen, mittels einfacher Steckverbindungen. Die großen Einzelelemente konnten in wenigen einfachen Schritten mit Hilfe der Bauanleitung zum fertigen Modell zusammengesteckt werden. Neben größeren Fahrzeugen wie dem oben beschriebenen Lastwagen erschienen auch kleinere Objekte wie Fahrräder und Handkarren.

Die „Puppenhaus“-Spielwelt existierte nur 10 Jahre lang und brachte in diesem Zeitraum einige Figuren und Modelle hervor, die im gesamten bisherigen Angebot von Geobra-Brandstätter einzigartig waren. Nach Ansicht des Vertreters des PLAYMOBIL-Collectors-Club Rubén Crespo Vergara waren diese besonderen Modelle auch ein Schwachpunkt der Serie. Seiner Meinung nach waren diese der Grund für die geringen Verkaufszahlen einiger Sets. Es gab „z.B. den Oldtimer, den Oldtimer-Truck usw., die für Mädchen nicht so attraktiv waren. Im Grunde war es eine Mischung für Jungen UND Mädchen, so dass es keine klare Positionierung des Produkts gab.“<sup>603</sup>

---

<sup>600</sup> Oldtimer-Lastwagen 5640-A, 1989, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/oldtimer-lastwagen/5640-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>601</sup> Vgl. Frachtexemplare. Meilensteine der Mercedes-Benz-Lkw-Geschichte von 1896 bis heute, in: Daimler.com, URL: <https://www.daimler.com/konzern/tradition/meilensteine-trucks.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>602</sup> Vgl. Interview mit Vergara.

<sup>603</sup> Vgl. Interview mit Vergara.



## **Fazit zu PLAYMOBIL-„Puppenhaus“**

Mit der „Puppenhaus“-Spielwelt betrat PLAYMOBIL in dreierlei Hinsicht neue Wege. Einerseits stand nicht die Kunststoff-Figur, sondern das namensgebende Puppenhaus im Zentrum der Spielwelt, und andererseits wagte man sich mit dem Design der Spielelemente erstmals bis in das 20. Jahrhundert vor. Zusätzlich wurde die Spielwelt nach Aussage des Herstellers explizit für junge Mädchen entwickelt. Dies zeigte sich auch an der farblichen Gestaltung der Spielset-Verpackungen, da für diese Spielwelt nicht das gewohnte Blau, sondern Rosa genutzt wurde.

Die spielweltinterne Handlung beschäftigte sich offensichtlich mit großbürgerlichem, städtischem Leben im europäischen Raum um das Jahr 1900. Die Einordnung in den zeitlichen und räumlichen Rahmen lässt sich an der Gestaltung der Gebäude, Figuren und Fahrzeuge sowie an Aussagen aus herstellernahen Kreisen festmachen.

Die einzelnen Spielsets der Spielwelt bestanden hauptsächlich aus Erweiterungssets, um das zentrale große Puppenhaus zu vervollständigen. Dabei wurde eine städtische Szenerie abgebildet, die eine Fülle von gesellschaftlichen Themen aufgriff. Es besiedelten verschiedene Handwerker und Dienstleister die „Puppenhaus“-Spielwelt. Bezüglich der Darstellung der Dienstleister wurde eine klare Hierarchie innerhalb der Figuren der Spielwelt beschrieben. So gab es eine Vielzahl an Figuren, die durch Betitelung oder angedeutete Tätigkeit den wenigen großbürgerlichen und adligen „Herrschaften“, die das großzügige Puppenhaus bewohnten, dienten. Besonders die weiblichen PLAYMOBIL-Figuren wurden im Kontext von häuslichen Tätigkeiten oder als Teil der herrschenden Gesellschaftsschicht gezeigt. Deshalb waren in der „Puppenhaus“-Spielwelt im Gegensatz zu den meisten anderen Spielwelten mit historischen Themen auch überdurchschnittlich viele weibliche Protagonisten zu finden.

Daneben wurden auch in einigen Sets Militärs in einer der Zeit entsprechenden Uniformierung und Ausrüstung gezeigt. Allerdings zeigten sich diese „Soldaten“ in den jeweiligen Spielsets wenig kriegerisch. Vielmehr scheint es vom Hersteller beabsichtigt zu sein, „Paradesoldaten“ vor dem Hintergrund einer militarisierten Zivilgesellschaft darzustellen, was dem europäischen Zeitgeist der dargestellten Epoche durchaus entsprach. Anhand des detailreichen und gut belegbaren Designs dieser PLAYMOBIL-Soldaten kann auch die zeitliche und räumliche Einordnung der spielweltinternen Handlung unterstützt werden. Offensichtlich wurde auf die historisch korrekte

Gestaltung dieser nicht als zentral für die Spielwelt empfundenen Figuren großer Wert gelegt. Neben einer solchen, bis in das kleinste Detail historisch korrekten Ausgestaltung von Gebäuden, Figuren und Fahrzeugen fanden Fantasy-Elemente in der „Puppenhaus“-Spielwelt keinen Platz.

### **7.5.5 PLAYMOBIL-„Wikinger“ (2002-2005)**

Im Jahr 2002 fand ein mittelalterliches Thema jenseits der bekannten „Knights“-Spielwelt ihren Platz in den PLAYMOBIL-Produkten. Die „Wikinger“-Spielwelt umfasste lediglich zwölf Spielsets und erhielt ab dem Jahr 2005 keine Neuheiten mehr.

Die spielweltinterne Handlung drehte sich um die namensgebenden Wikinger, die offensichtlich in ein nordeuropäisches, mittelalterliches Setting eingebunden waren. Die Figuren waren mit Rüstungsgegenständen bedruckt, die häufig verschiedene Formen von Schuppenpanzern zeigten. Daneben trugen die Kunststoff-Krieger bunt bemalte Rundschilder und waren vor allem mit Hieb Waffen wie Äxten bewaffnet. Somit entsprachen die PLAYMOBIL-Wikinger grob ihren historischen Vorbildern, wie sie für das frühe Mittelalter belegt sind.<sup>604</sup> Einzig die oft gezeigten gehörnten Helme entbehrten eines historischen Vorbilds. Das Figurendesign und die meisten Zubehörteile wurden von der „Knights“-Spielwelt übernommen.

Zubehörteile wie Fahnen und Schilder waren zwar bunt gestaltet und mit Tierwesen geschmückt, verwiesen dabei aber auf kein bestimmtes historisches Vorbild. Sie ermöglichten auch keine Einteilung der Figuren in eine oder mehrere Spielwelt-Fraktionen. Somit verfügte die Spielwelt quasi nur über eine Fraktion, was die Frage aufwirft, wer in dieser eindeutig auf Krieg und Konflikt ausgelegten Spielwelt als Gegner fungieren sollte.

Die wenigen Sets der Spielwelt zeigten vor allem Schiffe, Belagerungsgeräte und eine Festung. Diese Spielelemente wurden eigens für diese Spielwelt entworfen. Eines dieser Neuentwürfe, das „Wikingerschiff“<sup>605</sup>, hatte einen schmalen Rumpf und verfügte

---

<sup>604</sup> Vgl. Windrow: *The Vikings*, S. 32 A.

<sup>605</sup> Wikingerschiff 3150-A, 2002, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/wikingerschiff/3150-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

über einen Mast und mehrere Ruderbänke. Am Bug des Schiffes war ein Drachenkopf angebracht. Somit entsprach dieses Spielzeug-Schiff den historischen Vorbildern, die für das frühmittelalterliche Skandinavien belegbar sind.<sup>606</sup> Der Zusammenbau der Fahrzeuge und Gebäude erfolgte wie bei allen Spielanlagen von PLAYMOBIL über einfache Steckverbindungen. Da nur wenige Mauerteile und Schiffselemente miteinander verbunden werden mussten, konnte der Aufbau schnell und einfach erfolgen. Die Bauteile der „Wikinger“-Sets waren nicht mit Produkten anderer Spielwelten kombinierbar.

In der von Krieg und räuberischen Feldzügen bestimmten Spielwelt fanden sich keine Aspekte von gesellschaftlichem Leben wie Handel oder Handwerk. Ebenfalls wurde im Gegensatz zu den „Vikings“-Produkten von LEGO nicht auf die nordische Mythologie eingegangen. Einzig mit den Figuren des „Wikingerkönigs“ und des „Wikingeranführers“ wurde auf eine gewisse spielweltinterne Hierarchie und Herrschaft hingedeutet.

Aufgrund der PLAYMOBIL-Figur „Erik der Wikinger“<sup>607</sup> kann angenommen werden, dass der fränkische Hersteller bewusst auf eine historische Persönlichkeit anspielte. Obwohl der Plastik-Krieger blondes Haar trug, kann davon ausgegangen werden, dass hier der Seefahrer „Erik der Rote“ gemeint sein sollte. Der ursprünglich aus Norwegen stammende Erik gelangte über Island nach Grönland und siedelte dort als einer der ersten Europäer. Seine Geschichte wurde Stoff der isländischen Saga-Literatur.<sup>608</sup>

Starke Krieger und Eroberer stellten den mit Abstand größten Teil der Protagonisten der Spielwelt dar. Bis auf zwei PLAYMOBIL-Kinderfiguren<sup>609</sup> fanden sich nur männliche Kunststoff-Figuren in den „Wikinger“-Produkten. Da es sich bei den Wikinger-Kindern ausschließlich um Jungen handelte, die zusammen mit gut ausgerüsteten, vollbärtigen und rothaarigen Kriegern erschienen, kann die Vermutung geäußert werden, dass für die Gestaltung der jeweiligen Spielsets die beliebten Kinderfilme und -serien rund um

---

<sup>606</sup> Vgl. Simek: Die Wikinger, S. 43.

<sup>607</sup> Wikinger Erik 4599-A, 2002, in: Plamobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/wikinger-erik/4599-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>608</sup> Vgl. Krause, Arnulf: Die Welt der Wikinger, Frankfurt 2006, S. 179 f.

<sup>609</sup> Vgl. Wikingerkönig; Wikingerboot, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=TopSeller&prefv1=2002&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

„Wickie und die starken Männer“ Pate standen. Im Gegensatz zu den möglichen medialen Vorbildern spielte allerdings dörfliches Leben oder gar die Existenz von Wikinger-Frauen in den Produkten von PLAYMOBIL keine Rolle. Dagegen fand sich mit dem Set „Seeungeheuer Nessie“ ein fantastisches Tierwesen in der Spielwelt. Interessanterweise wurde als Fantasy-Element der „Wikinger“-Spielwelt kein Wesen aus der nordischen Mythologie gewählt, sondern mit dem eindeutigen Namen „Nessie“ auf das berühmte schottische Ungeheuer von Loch Ness angespielt.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Wikinger“**

Die „Wikinger“-Spielwelt bestand nur für drei Jahre und zeigte über diesen kurzen Produktionszeitraum lediglich zwölf Spielsets, ohne dabei irgendeine Um- oder Neugestaltung erfahren zu haben.

Die spielweltinterne Handlung ist eindeutig in das frühmittelalterliche Skandinavien zu verorten. Dies kann anhand der Gestaltung der Figuren, deren Zubehörteile und am Design der Wasserfahrzeuge festgemacht werden.

Bis auf Themen wie Herrschaft und Hierarchie wurden in den Sets keine gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Aspekte aufgegriffen. Grund dafür war mit Sicherheit die Ausrichtung der Spielwelt auf die Themen Krieg und Konflikt. So verwundert es auch nicht, dass in den Sets der Produktpalette keine weiblichen Protagonisten zu finden waren.

Mit der Figur „Erik der Wikinger“ wurde auf die historische Persönlichkeit Erik der Rote angespielt. Dies war die erste Figur im gesamten Angebot von Spielzeugen mit historischen Themen des Herstellers PLAYMOBIL, auf die dieser Umstand zutraf.

Die Spielwelt unterteilte sich nicht in verschiedene Fraktionen. In diesem Zusammenhang kann vermutet werden, dass die „Wikinger“-Spielwelt als Teil der älteren und wesentlich größeren „Knights“-Spielwelt verstanden werden kann. Zumindest waren die Sets, die im wesentlichen Schiffe und Belagerungsgeräte zeigten, hauptsächlich auf Mobilität ausgerichtet. Das in diesem Kontext zu sehende Spielset „Wikingerraubzug“ könnte ein Hinweis darauf sein, dass die PLAYMOBIL-Wikinger, wie auch ihre historischen Vorbilder, als Eindringlinge in die spielweltinterne Handlung der „Knights“-Spielwelt auftauchten, um dort zu belagern und zu rauben.

## 7.5.6 PLAYMOBIL-„Römer“ (2004-2016)

Im Jahr 2006<sup>610</sup> widmete sich PLAYMOBIL einer ganz neuen Epoche. Mit der „History“-Spielwelt wurde erstmals die Antike Teil der Spielwelten mit historischen Bezügen. Da sich unter dem Spielweltbegriff „History“ in den kommenden Jahren Römer, Ägypter und Steinzeitmenschen sammelten, wurde für diese Arbeit eine Unterteilung zwischen diesen drei historischen Themen vorgenommen. Somit zählen alle Spielsets der „History“-Spielwelt, in denen „Römer“ zu finden waren, zur „Römer“-Spielwelt. Eine zweite Fraktion neben den römischen Legionären, die von einem Kaiser<sup>611</sup> angeführt wurden, konnte in den jeweiligen Spielsets dieser neu definierten Spielwelt nicht wirklich ausgemacht werden. So schien es, als ob die stets gerüsteten und bewaffneten Römer die unumstrittenen Hauptdarsteller der Spielwelt waren. Diese verfügten in den Sets über allerlei Kriegs- und Belagerungsgerät, welches sie aber auf den ersten Blick gegen keinen ernsthaften Gegner einsetzen konnten. Allerdings erschien bereits zwei Jahre später in der „History“-Welt mit den Ägyptern eine weitere antike „Großmacht“, die möglicherweise von Anfang an als ergänzendes Element zu den bis dahin überpräsenten Römern gedacht war.

Solange beherrschten aber die Römer unangefochten die PLAYMOBIL-Antike und das zu Land und zu Wasser.

Die Fraktion der Römer verfügte von Beginn der Spielwelt an über ein Wasserfahrzeug. Die Spielzeug Galeere<sup>612</sup> verfügte über mehrere Ruderbänke, einen Masten mit Rahsegel und einen Rammsporn. Somit entsprach dieses Spielzeugschiff optisch den realen Galeeren, welche in der gesamten Antike im Mittelmeerraum zum Einsatz kamen.<sup>613</sup> Am Bug des Schiffsmodells waren Augen angebracht, welche auf die Tradition der

---

<sup>610</sup> Ein Spielset, das hier zur „Römer“-Spielwelt gezählt wird, entstand bereits im Jahr 1998 und trug den Titel „Römischer Krieger“. Dieses Set erschien im Zusammenhang mit einer Serie von Einzelfiguren, die sich in, zu diesem Zeitpunkt, noch nicht bestehende Spielwelten einordnen lassen. Trotz der Tatsache, dass die „Römer“-Spielwelt bzw. „History“-Spielwelt erst acht Jahre nach Veröffentlichung dieses Sets installiert wurde, kann die Figur durch den eindeutigen thematischen Bezug als Teil der „Römer“-Spielwelt von PLAYMOBIL betrachtet werden.

<sup>611</sup> Vgl. Römischer Kaiser 4277-A, 2006, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/roemischer-kaiser/4277-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>612</sup> Römer-Galeere 4276-A, 2006, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/roemer-galeere/4276-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>613</sup> Vgl. Sonnabend, Holger (Hrsg.): Mensch und Landschaft in der Antike, Lexikon der historischen Geographie, Stuttgart 2006, S. 439 f.

ägyptischen Seefahrt zurückgingen. Seit der Zeit des Neuen Königreichs wurden in Ägypten Schiffe aufwändig bemalt. Zu den häufigsten Motiven zählte das blaue Horusauge, das Schiff und Mannschaft vor Unheil beschützen sollte.<sup>614</sup>

Die Mannschaft der PLAYMOBIL-Galeere bestand aus fünf Figuren, die allesamt gerüstet und bewaffnet waren. Drei der Figuren waren wie die meisten PLAYMOBIL-Römer in der Farbe Rot gehalten. Alle Figuren trugen Sandalen oder Stiefel an den Fußteilen und zeigten im Brustbereich aufgedruckte Spangentrüstungen. Die angedeuteten Oberkörperpanzerungen ähnelten dem historischen Rüstungstyp der Lorica Segmenta. Diese aus mehreren beweglichen Stahlspangen bestehende Rüstung fand zwischen dem ersten und dritten Jahrhundert n. Chr. bei den Legionären Roms Verwendung.<sup>615</sup>

Die beiden anderen Kunststoff-Legionäre des Sets unterschieden sich hauptsächlich durch die farbliche Gestaltung von den bereits beschriebenen Figuren. Einer der beiden Römer war in einem hellen Blauton gehalten und trug eine Variante der eben beschriebenen Spangentrüstung. Die andere Figur war in Weiß gehalten und zeigte eine besonders reich geschmückte Rüstung im Brustbereich. Auch hinsichtlich des einzigartigen Helmes mit weißem Federschmuck wurde der Eindruck erweckt, dass es sich bei diesem PLAYMOBIL-Legionär um eine außerordentliche Person innerhalb der Spielwelt-Fraktion handeln könnte. Dies wurde auch dadurch unterstrichen, dass diese Figur eine goldfarbene Standarte trug. Dabei handelte es sich um ein Signum, das jeder Manipel<sup>616</sup> mit sich führte. Neben der Aquila<sup>617</sup> war es das wichtigste Feldzeichen innerhalb einer Legion, da sich an ihr die Truppen im Gefecht wie auf dem Marsch auszurichten hatten. Auch der Träger, der Signifer, hatte innerhalb der Armee eine wichtige Stellung inne, da dieser über die Feldzeichenkapelle und das Gelddepot

---

<sup>614</sup> Vgl. Müllerschön, Joachim: Die Farbe Blau im historischen Schiffsbau, von der Antike bis zur Neuzeit, Norderstedt 2018, S. 70.

<sup>615</sup> Vgl. Löffl, Josef: Die römische Expansion, Regensburg 2010, S. 335.

<sup>616</sup> Ein Manipel ist mit ca. 160 Legionären eine kleinere militärische Einheit im römischen Heer. Im 2. Jahrhundert v. Chr. wurde es durch die größere Kohorte als wichtigste taktische Einheit innerhalb einer Legion ersetzt. Vgl. Mann, Christian: Militär und Kriegführung in der Antike, München 2013, S. 38.

<sup>617</sup> Die Aquila oder auch der Legionsadler ist die wichtigste Standarte einer römischen Legion. Das Feldzeichen zeigt einen goldenen oder silbernen Adler und erfuhr durch die Legionäre eine besondere Verehrung. Vgl. Le Bohec, Yann: Die römische Armee. Von Augustus bis Konstantin d. Gr., Stuttgart 1993, S. 285.

wachte.<sup>618</sup> In den Titeln der „Römer“-Spielsets wurde allerdings wenig Bezug auf verschiedene militärische Persönlichkeiten oder Ränge genommen. Lediglich Begriffe wie Tribun oder Zenturio ließen sich finden.<sup>619</sup>

Die bereits angesprochenen Helme, die in der „Römer“-Spielwelt zum Einsatz kamen, unterteilten sich in zwei Typen. Die vorwiegend in der Farbe Rot gestalteten Infanteristen trugen graue Helme mit kurzem, fast senkrecht verlaufendem Nackenschutz und einem ebenfalls senkrechten, etwas hervorstehenden Stirnwulst. Daneben fanden sich an diesem Kunststoff-Helmtyp schmale Wangenklappen. Ein eindeutiges historisches Vorbild zu diesem Spielzeug-Helm konnte nicht ausgemacht werden, allerdings entsprach die Gestaltung eher „pseudoattischen“ Infanteriehelmen, die auch bei Seesoldaten Verwendung gefunden haben sollen, oder verschiedenen Kavalleriehelmen, die zwischen dem ersten und dritten Jahrhundert genutzt wurden.<sup>620</sup>

Der zweite Kopfschutz, der in den Spielsets der „Römer“-Spielwelt auftauchte, war ein kegelförmiger Helm mit Kettenbrünne ohne festangebrachten Wangen- oder Nackenschutz. Er wurde von den blaufarbigen Soldaten getragen, die hauptsächlich mit Pfeil und Bogen bewaffnet waren. Dieser aus mehreren Einzelteilen zusammengesetzte Spangenhelm fand im späten 3. Jahrhundert im römischen Militär Verwendung und verdrängte nach und nach ältere, aus einem Stück getriebene Helmarten.<sup>621</sup>

Neben den aufsteckbaren Helmen waren wohl die dargestellten Waffen die prägnantesten Zubehörteile der Kunststoff-Legionäre. In allen „Römer“-Sets waren drei Waffenarten zu finden. Dies waren die Fernkampfwaffen Bogen und Wurfspeer sowie die Nahkampfwaffe in Form eines kurzen Schwertes. Die Bögen konnten keinem eindeutigen historischen Vorbild zugeordnet werden. Bei den anderen beiden Waffentypen hielt sich PLAYMOBIL gestalterisch offensichtlich eng an historische

---

<sup>618</sup> Vgl. Le Bohec: Die römische Armee, S. 53.

<sup>619</sup> Vgl. Römischer Zenturio; Zenturio mit Legionären; Tribun mit Pferd; Tribun und Gladiator, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2008&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>620</sup> Vgl. Bongartz, Astrid: Studien zu römischen Helmen. Untersuchungen zu den Funden römischer Infanterie- und Kavalleriehelme vom Ende der Republik bis zum 3. Jahrhundert n. Chr., Köln 2013, S. 34 f.

<sup>621</sup> Vgl. Miks, Christian: Studien zu spätrömischen bis frühmittelalterlichen Segmenthelmen, in: Web.rgzm.de, URL: [https://web.rgzm.de/no\\_cache/forschung/schwerpunkte-und-projekte/details-forschungsprojekte/article/studien-zu-spaetroemischen-bis-fruehmittelalterlichen-segmenthelmen/](https://web.rgzm.de/no_cache/forschung/schwerpunkte-und-projekte/details-forschungsprojekte/article/studien-zu-spaetroemischen-bis-fruehmittelalterlichen-segmenthelmen/) (Zuletzt aufgerufen am 14.02.2019).

Vorbilder. So waren die Wurfspeere eindeutig als Pilum auszumachen. Dieser antike Speertyp gehörte bis in das 3. Jahrhundert n. Chr. zur Standardausrüstung des Legionärs. Die Waffe wurde nicht im Nahkampf eingesetzt, sondern wurde im Vorfeld auf den Feind geschleudert.<sup>622</sup>

Das kurze römische Schwert, auch Gladius genannt, konnte als Ausrüstungsgegenstand bei fast allen PLAYMOBIL-Legionären entdeckt werden. Das antike Kurzschwert, das in der Regel eine Länge von ca. 60 cm aufwies, war seit dem 7. Jahrhundert v. Chr. bis in das 4. Jahrhundert n. Chr. in den römischen Armeen zu finden. Erst gegen Ende des römischen Reiches wurde das kurze, hauptsächlich zum Stich verwendete Gladius vollkommen durch längere und schwerere Schwerttypen ersetzt.<sup>623</sup>

Diese Waffen wurden auch in den einzigen Spielsets benutzt, die sich nicht mit dem Thema der Legion beschäftigten. Diese Produkte stellten Gladiatorenkämpfe nach und verwiesen so auf eine gewisse gesellschaftliche Komponente innerhalb einer sonst rein auf militärische Aspekte ausgerichteten Spielwelt. Natürlich ging es hier ebenso kriegerisch zu wie in allen Sets der Spielwelt, aber die PLAYMOBIL-„Gladiatoren“-Produkte lieferten zumindest das einzige Bauwerk der gesamten Spielwelt.

In der PLAYMOBIL-Arena<sup>624</sup> wurden allerlei Spiele und Kämpfe zum offensichtlichen Vergnügen der einzigen beiden anscheinend zivilen Figuren der Spielwelt ausgetragen. Im Zentrum der von Säulen umgebenden Empore konnte eine edel gekleidete männliche Figur ausgemacht werden. Rechts davon konnte man eine weniger festlich gekleidete Figur auf den Rängen erkennen. Dieser grüne Zuschauer war gleichzeitig die einzige weibliche Spielfigur der „Römer“-Serie und die einzige Person innerhalb der Spielwelt, die keinen offensichtlichen militärischen oder gesellschaftlichen Rang innehatte.

Im Zentrum der bildlichen Darstellungen der PLAYMOBIL-Arena konnten vier zu Fuß kämpfende Gladiatoren mit verschiedenen Rüstungen und Waffen erkannt werden. Einige der dort gezeigten Armschienen und Helmtypen wurden aus der bereits beschriebenen „Mittelalter“-Spielwelt übernommen, andere waren farblich veränderte

---

<sup>622</sup> Vgl. Le Bohec: Die römische Armee, S. 135 f.

<sup>623</sup> Vgl. Schwarze, Marcel: Römische Militärgeschichte Band 2. Studie zur römischen Armee und ihrer Organisation um das sechste Jahrhundert nach Christus, Norderstedt 2017, S. 406 f.

<sup>624</sup> Arena 4270-A, 2006, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/arena/4270-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).



„Römer“-Zubehörteile.

Die vier farblich unterschiedlich gestalteten Kämpfer konnten grob in die historischen Gladiatorenkategorien Eques und Retiarius unterteilt werden. Die drei mit Rundschilden und Kurzsword bewaffneten Plastik-Gladatoren trugen Helme mit Gesichtsschutz und Armschienen und glichen somit dem historischen Vorbild des Eques, der zwar ursprünglich zu Pferde kämpfte, aber seine Duelle meist am Boden beendete.<sup>625</sup> Die mit einem Dreizack und Netz bewaffnete Figur konnte als Retiarius erkannt werden, obwohl er bezüglich seines historischen Vorbildes in der PLAYMOBIL-Arena viel zu schwer gerüstet dargestellt wurde. Ein Kampf zwischen diesen beiden Gladiatorenkategorien war allerdings im antiken Rom zur Kaiserzeit nicht vorgesehen.<sup>626</sup>

Die Abbildungen zum „Arena“-Spielset zeigten auch vier Tiere, welche in verschiedenen Funktionen dargestellt wurden. Die beiden Raubtiere in Form eines PLAYMOBIL-Tigers und -Löwen wurden im Kampf mit den Gladatoren gezeigt, während die beiden schwarzen Pferde lediglich einen Rennwagen zu ziehen schienen.

Der Kampf zwischen speziellen Gladatoren, den sogenannten Venatores, und wilden Raubtieren fand ebenso wie weniger brutale Tierdressuren und Ausstellungen exotischer Tiere in antiken römischen Arenen statt.<sup>627</sup>

Der dritte Aspekt der römischen Spiele und Kämpfe, der in der PLAYMOBIL-Arena zu sehen war, wurde in Form eines zweispännigen Wagens samt Wagenlenker dargestellt. Die Wagenrennen wurden in der Regel mit der vierspännigen Quadriga bestritten, allerdings waren auch zweispännige Gefährte durchaus üblich. Die Wagenrennen erfreuten sich ebenso großer Beliebtheit wie die, für gewöhnlich, blutigeren Gladatorenkämpfe. Besonders erfolgreiche Wagenlenker und auch deren Pferde erfuhren große Verehrung.<sup>628</sup>

Somit zeigte die PLAYMOBIL-Arena einen groben Querschnitt der Spektakel des römischen Zirkus zur Kaiserzeit. Daneben konnten auch architektonische Verweise auf

---

<sup>625</sup> Vgl. Jacobelli, Luciana: *Gladiators at Pompeii*, Rom 2003, S. 17.

<sup>626</sup> Vgl. Junkelmann, Marcus: *The Heros of the Amphitheater* (); in: Köhne E.; Ewigleben C.; Jackson R. (Hrsg.): *Gladiators and Ceasars, The Power of Spectacle in Ancient Rome*, Berkeley 2001, S. 31-75, hier S. 59.

<sup>627</sup> Vgl. Junkelmann: *The Heros of the Amphitheater*, S. 70.

<sup>628</sup> Vgl. Junkelmann: *The Heros of the Amphitheater*, S. 88 f.

die Antike an dem mittels einfacher Steckverbindungen zusammenfügbaren<sup>629</sup> Gebäude einer Arena erkannt werden. Ausgeprägte Säulenfassaden sollten die Innenräume von öffentlichen Gebäuden wie Theatern oder Arenen ästhetisch aufwerten. Neben den Säulen und Rundbögen sollten vor allem feinste Statuen, die häufig auf den Stifter der Unterhaltungsstätte hindeuteten, die Pracht des Gebäudes steigern. Besonders am Beispiel des Marcellus-Theaters wurde eine Unterteilung des Zuschauerraums hinsichtlich des gesellschaftlichen Standes der Gäste deutlich. Die verschiedenen Ränge wurden mit unterschiedlichen Materialien gestaltet und prächtige Ehrensitze für die kaiserliche Familie und Würdenträger wurden installiert.<sup>630</sup>

Vertreter dieser herrschenden Schichten fanden sich auch in den Spielsets der „Römer“-Spielwelt von PLAYMOBIL. Von Beginn der Spielwelt an existierte ein Kaiser, der auch in der Packung „römischer Kaiser“<sup>631</sup> enthalten war. Optisch ähnelte dieser Kunststoff-Kaiser der Figur, die auf der Empore der Arena zu erkennen war. Im Jahr 2016 tauchten die ersten historischen Persönlichkeiten, die in der Spielwelt thematisiert wurden, auf. Mit dem Set „Cäsar und Kleopatra“<sup>632</sup> erhielt der römische Herrscher erstmals einen Namen und natürlich einen engeren historischen Bezug. Zudem war mit der zweiten Figur des Sets, der ägyptischen Königin Kleopatra, eine zweite ikonische Figur der Antike in der Packung enthalten. Für eine genauere zeitliche Einordnung der spielweltinternen Handlung konnte dieses Set ebenfalls dienlich sein. Im Jahr 45 v. Chr. war die ägyptische Königin mit Julius Cäsar nach Rom gereist und lebte dort in der Nähe seines Wohnhauses als seine Geliebte bis zu dessen Tod.<sup>633</sup>

Mit dem Auftauchen der Figur des Julius Cäsar konnte auch die Fraktion der „Kelten“ der „Römer“-Spielwelt besser eingeordnet werden. Nur vier der 24 Spielsets der Spielwelt enthielten Figuren, die eindeutig nicht als römische Soldaten oder Bürger zu identifizieren waren. Diese Krieger waren mit „Kelten“ und „Barbaren“ betitelt.<sup>634</sup>

---

<sup>629</sup> Vgl. Römerarena Bauanleitung, in: Playmobil.abapri.com, URL: <https://playmobil.abapri.com/de/bauanleitungen/playmobil-6548-romerarena-1.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>630</sup> Vgl. Hesberg, Henner von: Römische Baukunst, München 2005, S. 159 f.

<sup>631</sup> Römischer Kaiser 4277-A, 2006, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/roemischer-kaiser/4277-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>632</sup> Vgl. Cäsar und Kleopatra, in: Klickypedia.com, URL: <https://www.klickypedia.com/sets/5394-caesar-and-cleopatra/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>633</sup> Vgl. Clauss, Manfred: Kleopatra, München (4. Auflage) 2010, S. 35.

<sup>634</sup> Vgl. Barbarenhäuptling; Keltischer Krieger; Barbar mit Hund; Keltenkrieger mit Waffen, in: Klickypedia.com, URL:

Offensichtlich wurde, im Kontext der Darstellung der historischen Person Cäsars, auf die gallischen Kriege angespielt, die in den 50er Jahren v. Chr. stattfanden. Cäsar selbst überlieferte die Ereignisse dieser Kriege in seinem Werk „De bello Gallico“ und nahm bereits bestehende Vorurteile gegenüber seinen keltischen Gegnern in seinen Schriften auf.<sup>635</sup> Diese Beschreibungen der angeblich „barbarischen“ Kelten<sup>636</sup> fanden sich auch in den Spielsettiteln der Produkte von PLAYMOBIL wieder. So wurde der abwertende Begriff „Barbar“ als Synonym für die „Kelten“ benutzt.

Als Beispiel, wie die „barbarischen“ Kelten in der Spielwelt von PLAYMOBIL dargestellt wurden, kann das Set „keltischer Krieger“<sup>637</sup> dienen. Der keltische Krieger war mit einem großen, ovalen Schild und einem langen Schwert, das aus der „Mittelalter“-Spielwelt übernommen wurde, ausgerüstet. Daneben zeigten die Aufdrucke auf seinem Körper eine Plattenrüstung. Auffällig war der lange, braune, aufsteckbare Mantel.

Diese Gestaltung der Figur war durchaus an historische Vorbilder angelehnt. Spätantike Darstellungen zeigten keltische Krieger mit großen, ovalen Schilden, Speeren und langen Schwertern. Frühere Beischreibungen der keltischen Stämme der Boier und Insubrer berichteten von Kriegern, die mit langen Lederhosen und Mänteln bekleidet waren.<sup>638</sup> Die Mehrzahl der keltischen Kämpfer zog ohne aufwendige Schutzkleidung in die Schlacht, Rüstungen aus Metall waren wohl vornehmen Kriegern vorbehalten.<sup>639</sup>

Die Spielwelt-Fraktion der Kelten bestand aus lediglich vier Figuren, welche mit sehr wenig Zubehör ausgerüstet waren. Somit war die „Römer“-Spielwelt die einzige Spielwelt mit historischen Bezügen, die sich zwar fast ausschließlich durch die Darstellung von Krieg definierte, aber eigentlich nur über eine Fraktion verfügte. Dieses Ungleichgewicht kann damit begründet werden, dass die eigentliche „History“-

---

[https://www.klickypedia.com/sets/?tax\\_themes=romans&tax\\_sets\\_formats=&tax\\_released=&tax\\_discontinued=&tax\\_exclusive\\_sets=&tax\\_export\\_markets=&tax\\_playtags=&search\\_query=&order=ASC&orderby=title&posts\\_per\\_page=30&wpas=1](https://www.klickypedia.com/sets/?tax_themes=romans&tax_sets_formats=&tax_released=&tax_discontinued=&tax_exclusive_sets=&tax_export_markets=&tax_playtags=&search_query=&order=ASC&orderby=title&posts_per_page=30&wpas=1) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>635</sup> Vgl. Schauer, Markus: Der gallische Krieg, Geschichte und Täuschung in Cäsars Meisterwerk, München 2016, S. 9 f.

<sup>636</sup> Vgl. Krause, Arnulf: Die Welt der Kelten, Geschichte und Mythos eines rätselhaften Volkes, Frankfurt 2004, S. 11.

<sup>637</sup> Keltischer Krieger 4752-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/keltischer-krieger/4752-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>638</sup> Vgl. Demandt, Alexander: Die Kelten, München (6. Auflage) 2007, S. 59.

<sup>639</sup> Vgl. Maier, Bernhard: Die Kelten, Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, München (2. Auflage) 2003, S. 59.

Spielwelt über wesentlich mehr Spielsets verfügte und dass somit die noch im Folgenden beschriebenen „Ägypter“ und „Steinzeitmenschen“ als Fraktionen der ursprünglichen Spielwelt galten.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Römer“**

Die Spielsets der „Römer“-Spielwelt wurden vom Hersteller als Teil der „History“-Spielwelt vertrieben. Alle „History“-Spielsets, die Anspielungen auf die römische Antike enthielten, werden zur „Römer“-Spielwelt gezählt. Die Spielwelt erfuhr seit ihrem Beginn im Jahr 2006 keine Um- oder Neugestaltung. Aufgrund des Designs der Kunststoff-Figuren, Zubehörteile, Fahrzeuge und Bauwerke konnte eine zeitliche Einordnung der spielweltinternen Handlung erfolgen. So wiesen vor allem die präzisen und detailreichen Rüstungen und Waffen auf die Zeit zwischen dem 1. Jahrhundert v. Chr. bis in das 2. Jahrhundert n. Chr. hin.

Räumlich beschränkte sich die Darstellung des auf drei Kontinenten ausgedehnten Römischen Reiches offensichtlich auf Mittel- und Südeuropa. Dafür sprechen die gezeigten Bauwerke der Spielanlagen und die wenigen „Gegner“ Roms in den Spielsets. Diese wurden vom Hersteller wenig schmeichelhaft als „Barbaren“ und Kelten betitelt und implizierten damit eine vom Hersteller vorgenommene Einteilung der Fraktionen in „böse“ Barbaren und „gute“, kulturell überlegene Römer. In diesem Kontext kann auch die figürliche Umsetzung der historischen Person Julius Cäsar gesehen werden. Seine Eroberungszüge gegen die gallischen Kelten stellen eine der bekanntesten Episoden der römischen Geschichte dar, was sicher auch an der Popularität der „Asterix“-Comics liegt.

Die Spielsets wiesen bis auf wenige Ausnahmen einen kriegerischen Grundtenor auf. Hauptsächlich bestanden die Sets aus Legionären samt Kriegsgerät, die sich in militärischen Feldlagern und auf einem Feldzug befanden. Dabei wurde häufig auf Herrschertitel und militärische Ränge verwiesen. Die wenigen Darstellungen jenseits des antiken Militärs zeigten Szenen von in Arenen kämpfenden Gladiatoren. Somit beschränkte sich die Darstellung von Gesellschaft und Gemeinschaft auf Herrschaft und Hierarchien sowie in geringem Umfang auf Feste und Traditionen, die allerdings ebenfalls kämpferischer Natur waren. So verwundert es nicht, dass in den Produkten der „Römer“-Spielwelt so gut wie keine weiblichen Protagonisten und gesellschaftliche

Themen wie Handwerk oder Handel gezeigt wurden.

Zusammen mit der Julius Cäsar Spielfigur befand sich in einem Spielset eine der wenigen weiblichen PLAYMOBIL-Figuren dieser Spielwelt, die mit dem Namen Kleopatra belegt wurde. Somit fanden zwei der bekanntesten Persönlichkeiten der Antike Platz in der „Römer“-Spielwelt. Besonders sei hier zu erwähnen, dass mit diesen beiden Figuren erstmals historisch belegbare Persönlichkeiten in einer „historischen“ Spielwelt von PLAYMOBIL eindeutig benannt wurden.

Fantastische Spielelemente konnten in den Produkten der „Römer“-Spielwelt nicht gefunden werden.

### 7.5.7 PLAYMOBIL-„Ägypten“ (2006-2016)

Die zweite Produktgruppe, die aus der von PLAYMOBIL definierten „History“-Spielwelt herausgelöst wurde, war die „Ägypten“-Spielwelt. Für diese Arbeit wurden alle Spielsets, in denen sich „Ägypter“-Figuren befanden, zur gleichnamigen selbst zusammengestellten Spielwelt gezählt. Der Umfang der „Ägypten“-Spielsets war allerdings sehr beschränkt. Es entstanden in den Jahren zwischen 2008 und 2016 lediglich 15<sup>640</sup> Sets, die zu dieser Spielwelt gerechnet werden konnten. Somit stellte diese Spielwelt eine der kleinsten von PLAYMOBIL dar.

Einen großen Raum nahm bei der „Ägypten“-Spielwelt die Darstellung von noch heute bedeutsamen Bauwerken Ägyptens ein. In der Gestaltung von Verpackung und Werbematerial zum Set „Sphinx mit Mumien Versteck“<sup>641</sup> wurden die Bauwerke, die diese Spielwelt aufgreift, gezeigt. Sie wurden in vereinfachter und vor allem im Verhältnis zu den Spielfiguren verkleinerter Form gestaltet. Im Zentrum der Darstellung

---

<sup>640</sup> Zwei Spielsets, die hier zur „Ägypten“-Spielwelt gezählt werden, entstanden bereits im Jahr 1997 bzw. 2006 und tragen die Titel „Ägypterin“ und „Kleopatra“. Diese Sets erschienen im Zusammenhang einer Serie von Einzelfiguren, die sich in, zu diesen Zeitpunkten, noch nicht bestehende Spielwelten einordnen lassen. Trotz der Tatsache, dass die „Ägypten“- bzw. „History“-Spielwelt erst einige Jahre nach Veröffentlichung dieser Sets installiert wurde, können die Figuren durch den eindeutigen thematischen Bezug als Teil der „Ägypten“-Spielwelt von PLAYMOBIL betrachtet werden.

<sup>641</sup> Sphinx mit Mumien Versteck 4242-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/sphinx-mit-mumienversteck/4242-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

stand eine mit allerlei Spielfunktionen ausgestatte Sphinx. Im Hintergrund konnten zwei große Pyramiden erkannt werden, die nicht im Spielset enthalten waren, sondern als Wiedererkennungsmerkmal die Verpackungen der Produkte der „Ägypten“-Spielwelt zierten. Allerdings fand sich eine Spielzeug-Pyramide in einem der Spielsets aus dem Jahre 2016 wieder.

Im Set „Sphinx mit Mumien Versteck“ fanden sich mehrere Aspekte, die für die gesamte Spielwelt typisch waren. Einerseits zeigte es ein Bauwerk, das durch Betätigen eines Auslösers mehrere Spielfunktionen ermöglichte, andererseits zeigten die Abbildungen auf Verpackungen und Werbemitteln eine bewaffnete Figur und ein mit Schmuck und Schätzen ausgestattetes Skelett. Dieser Umstand zeigt, dass sich die Spielwelt durch die bereits erwähnten ikonischen Bauwerke, Kampf und einen Totenkult definierte. Der letzte Punkt rückte allein dadurch schon ins Zentrum der spielweltinternen Handlung, dass neben den „Ägyptern“ eine zweite Fraktion existierte, die vom Hersteller als „Grabräuber“ bezeichnet wurde. Somit schien es, als müssten die bewaffneten „Ägypter“ ihre Gräber und Kultstätten gegen die diebischen „Grabräuber“ verteidigen. Dies wurde zumindest in Begleittexten zu den Spielsets auf der offiziellen Internetseite von PLAYMOBIL so beschrieben.<sup>642</sup>

Eine dieser Kultstätten war die Sphinx. Offensichtlich orientierten sich die Produktdesigner bei diesem PLAYMOBIL-Gebäude an der großen Sphinx von Gizeh, welche mit dem dazugehörenden Horus Tempel wahrscheinlich zu Zeiten des Königs Cheops um das Jahr 2500 v. Chr. errichtet wurde.<sup>643</sup> Die große Pyramide von Gizeh entstand ebenfalls in der vierten Dynastie des Alten Reiches unter der Herrschaft von Cheops. Da auch dieses Bauwerk von PLAYMOBIL (in Kunststoff) umgesetzt wurde, kann davon ausgegangen werden, dass sich die spielweltinterne Handlung zu Zeiten des Königs Cheops ansiedelte.

Diese historische Person wurde zwar in den einzelnen Produkttiteln nicht explizit erwähnt, allerdings fanden sich drei Pharaon-Figuren in unterschiedlichen Spielsets.<sup>644</sup>

---

<sup>642</sup> Vgl. Pyramide 4240-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/pyramide/4240-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>643</sup> Vgl. Schlögel, Hermann: Das alte Ägypten, München (2. Auflage) 2005, S. 33.

<sup>644</sup> Vgl. Pyramide; Ägyptischer Streitwagen; Pharaonentempel, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/online->

Diese PLAYMOBIL-Pharaonen waren stets mit den gleichen Insignien ausgestattet. Dazu gehörten Krummstab und Flagellum<sup>645</sup>, welche neben anderen Zubehörteilen wie Kopfschmuck, Feuerschalen und Tragesänften extra für diese Spielwelt entworfen wurden. Krummstab und Flagellum dienten als Zeichen königlicher Macht, konnten aber auch als Attribute verschiedener ägyptischer Götter wie Min und Osiris vorkommen. Der Krummstab und das Flagellum wurden häufig vor der Brust gekreuzt dargestellt.<sup>646</sup> Diese besondere Positionierung der Gegenstände konnte auch im Set „Sphinx mit Mumien Versteck“ am Skelett zwischen den Pranken der Sphinx erkannt werden.

Neben den Pharaonen tauchten auch Priester in einigen Sets der Spielwelt auf. Diese Figuren fanden sich stets im Zusammenhang mit der Darstellung von Kultstätten. Die Priester waren einige der wenigen nicht bewaffneten Figuren der Spielwelt und zeichneten sich durch das Tragen von Masken und Rauchschalen aus. Die erwähnte Maske zeigte einen Schakalkopf und spielte somit auf die Gottheit Anubis an, die als Gott der Einbalsamierung und „Öffner der Wege“ besonders für den ägyptischen Totenkult wichtig war.<sup>647</sup> Diese Gottheit fand sich auch an verschiedenen Wandgemälden der PLAYMOBIL-Gebäude. Ein weiteres Beispiel dafür, dass ein großer Anteil der „Ägypten“-Spielwelt den Totenkult thematisierte, war die Darstellung von im Spielset „Pharaonentempel“<sup>648</sup> enthaltenen Kanopen. Diese Gefäße wurden seit dem Alten Reich benutzt, um Organe von Verstorbenen aufzubewahren. Sie wurden dann als Grabbeilage dem Verstorbenen beigefügt.<sup>649</sup>

Die PLAYMOBIL-Kultstätten wurden in den Spielsets von den Soldaten des Pharaos geschützt. Dargestellt wurden diese mit bronzefarbenen Helmen, fellbezogenen

---

shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2008&content=false (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>645</sup> In den Produktbeschreibungen wird das Flagellum als Geißel benannt. Vgl. Pharaonentempel, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/pharaonentempel/4243-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>646</sup> Vgl. Brix, Nicole: Die Kronen von Ober- und Unterägypten. Reichsinsignien und Symbole des Gottkönigtums im alten Ägypten, Luxemburg 2019, S. 188.

<sup>647</sup> Vgl. Page-Gasser, Madeleine: Götter bewohnten Ägypten, Bronzefiguren der Sammlung „Bibel+Orient“ der Universität Freiburg Schweiz, Göttingen 2001, S. 151.

<sup>648</sup> Pharaonentempel 4243-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/pharaonentempel/4243-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>649</sup> Vgl. Graf, Friedrich: Ägyptische Bildwerke (Band 2), Die ägyptische Jenseitsvorstellung und Götter im alten Ägypten, Norderstedt 2011, S. 33.

Schildern, Stangenwaffen und Krummschwertern. Die Oberkörper waren mit Schuppenrüstungen bedruckt. Diese Ausrüstung entsprach keinem historischen Vorbild aus der Periode des Alten Reichs. Helm und Rüstung der Kunststoff-Krieger entsprachen eher Beschreibungen ägyptischer Streitwagenkämpfer des Neuen Reichs, das ungefähr 1000 Jahre nach der Errichtung der großen Sphinx begann. In diesem Zeitraum trugen Wagenlenker und Kämpfer unter anderem Bronzerüstungen und -helme.<sup>650</sup> Krieger des Alten Reichs zogen meist ohne irgendeine Art von Rüstung in den Krieg.<sup>651</sup> Auch die in den Spielsets enthaltenen Infanteriewaffen passten nicht zu den historischen Vorbildern aus der Periode des Alten Reichs. Das Sichel- oder auch Krummschwert setzte sich erst im Neuen Reich durch und war eine Weiterentwicklung der zuvor häufig geführten Streitaxt, weshalb es sich dabei auch mehr um eine Hieb- als um eine Stichwaffe handelte.<sup>652</sup> Einzig das mit Tierhäuten überzogene Schild, das von einigen PLAYMOBIL-Ägyptern getragen wurde, fand schon in den Zeitaltern vor dem Neuen Reich auf den antiken Schlachtfeldern Nordafrikas Verwendung.<sup>653</sup>

Diese bewaffneten Soldaten sollten wohl nach Vorstellung des Herstellers im Kinderspiel dazu genutzt werden, die als „Grabräuber“ titulierten Figuren zu bekämpfen.

Diese „Grabräuber“<sup>654</sup> trugen einen schwarzen Turban und lange, ebenfalls schwarze Gewänder. Die Kopfbedeckung dieser „Beduinen“ wurde offensichtlich aus der „Wildlife“-Spielwelt aus den 1980er Jahren übernommen. Die weiteren Zubehörteile wie Waffen und „Diebesgut“ waren natürlich die gleichen, wie sie auch bei der Fraktion der Ägypter zu finden waren. Das Aussehen der „Grabräuber“ erinnerte stark an Berberstämme, wie die noch heute existierenden Tuareg. Bereits zu Zeiten des Alten Reichs in den Jahren 2700 bis 2000 v. Chr. gab es Feindseligkeiten zwischen den

---

<sup>650</sup> Vgl. Angharad Dean, Rebecca: Warfare and Weapons in Dynastic Egypt, Yorkshire 2017, S. 26.

<sup>651</sup> Vgl. Fields, Nic: Soldier of the Pharaoh. Middle Kingdom Egypt 2055-1650, in: Osprey, Warrior 121, Oxford 2007, S. 13.

<sup>652</sup> Vgl. Vogel, Carola: Hieb- und stichfest?. Überlegungen zur Typologie des Sichel Schwertes im Neuen Reich, in: Böckelmann, Dirk; Klug, Andrea: In Pharaos Staat. Festschrift für Rolf Gundlach zum 75. Geburtstag, Wiesbaden 2006, S. 271-287, hier S. 273.

<sup>653</sup> Vgl. Morkot, Robert: The A to Z of Ancient Egyptian Warfare, Plymouth 2010, S. 218.

<sup>654</sup> Grabräuber mit Kamelen 4247-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/grabraeuber-mit-kamelen/4247-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



Berberstämmen der Lebu und den Ägyptern.<sup>655</sup> Somit folgte die Darstellung der Berber-Krieger als Gegner der ägyptischen Soldaten einem historischen Vorbild, allerdings war die vom Hersteller getätigte Attribuierung dieser Fraktion als „Grabräuber“ durchaus fragwürdig. Ebenso wie in der „Römer“-Spielwelt wurden hier die Gegner der antiken „Hochkultur“ als räuberische „Barbaren“ dargestellt.

Dies war nicht die einzige Gemeinsamkeit der Spielwelten neben dem antiken Setting. So tauchte bereits vor den Produkten der „Ägypten“-Spielwelt eine Einzelfigur mit thematischem Bezug zur ägyptischen Antike auf. Im Jahr 2006 erschien das Set „Kleopatra“<sup>656</sup>. Dieser Umstand könnte dazu verleiten, diese Figur im Zusammenhang mit den im selben Jahr veröffentlichten „Römer“-Spielsets zu sehen. Allerdings erschien 2016 das bereits beschriebene Set „Cäsar und Kleopatra“, welches wohl eindeutiger in die „Römer“-Spielwelt einzuordnen war. Somit konnte die „Kleopatra“-Spielfigur als Teil der „Ägypten“-Spielwelt betrachtet werden. Die Figur trug im Gegensatz zu ihrer späteren Version die königlichen Insignien in Form von Krummstab und Flagellum, wie sie auch in anderen Sets ab dem Jahr 2008 vorkamen. Zeitlich war hier ein großer Sprung festzustellen, da sich die Bauwerke und Figuren der PLAYMOBIL-Spielwelt bis dahin die Zeitalter des Alten bzw. des Neuen Reichs zum Vorbild nahmen. Die historische Person Kleopatra lebte und herrschte aber über 2000 Jahre später in den Jahrzehnten vor Christi Geburt in Ägypten.

Neben der Figur „Kleopatra“ fanden sich lediglich zwei weitere weibliche Protagonisten in der „Ägypten“-Spielwelt. Eine dieser Figuren wurde in der Produktbeschreibung als „Grabräuberin“ betitelt und mit einem Wasserkrug neben einem Brunnen abgebildet.<sup>657</sup> Die andere erhielt vom Hersteller den schlichten Namen „Frau“ in der Produktbeschreibung und stand mit einem Federfächer neben der Sänfte des Pharaos.<sup>658</sup>

---

<sup>655</sup> Vgl. Simons, Geoff: *Libya. The struggle of Survival*, London 1993, S. 92.

<sup>656</sup> Kleopatra 4651-A, 2006, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/kleopatra/4651-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>657</sup> Vgl. Grabräuberversteck, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/grabraeuber-versteck/4246-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>658</sup> Vgl. Pharaonentempel 4243-A, 2008, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/pharaonentempel/4243-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

## **Fazit zu PLAYMOBIL-„Ägypten“**

Die Produkte der ursprünglichen „History“-Spielwelt von PLAYMOBIL, die Aspekte der ägyptischen Antike zeigten, werden hier zur „Ägypten“-Spielwelt zusammengefasst. Die so entstandene Spielwelt umfasste nur wenige Spielsets, die hauptsächlich zwischen den Jahren 2008 und 2016 entstanden und erfuhr in dieser Zeit keine Um- oder Neugestaltung.

Im Zentrum der Spielwelt standen bekannte Bauwerke wie Pyramiden und die Sphinx sowie Anspielungen auf den altägyptischen Totenkult und natürlich, wie in den meisten Spielwelten mit historischen Themen, der Konflikt. Räumlich war die spielweltinterne Handlung auf das Tal der Könige beschränkt. Eine zeitliche Einordnung war allerdings nicht eindeutig auszumachen. Die Bauwerke der Spielanlagen verwiesen eindeutig auf das Alte Reich, während die Gestaltung der Figuren auf das Neue Reich hindeutete. Mit dem Einzelfigurenset „Kleopatra“ wurde auch noch die Endphase des ägyptischen Ptolemäer Reiches miteinbezogen. Somit erstreckte sich der zeitliche Rahmen der spielweltinternen Handlung von 2700 bis 30 v. Chr. über fast 2700 Jahre.

Die PLAYMOBIL-Gebäude und einige „Priester“-Figuren der Spielwelt konnten mit Blick auf Betitelung und Ausstattung mit dem ägyptischen Totenkult der Mumifizierung in Verbindung gebracht werden. Zubehörteile wie Grabbeigaben und Darstellungen von ägyptischen Gottheiten in Form von Masken und Wandmalereien verstärkten diesen Eindruck. Somit zeigten die Sets der Spielwelt durchaus Aspekte von Ritualen und Traditionen. Daneben fanden sich keine gesellschaftlichen Themen in den Produkten der „Ägypten“-Spielwelt. Lediglich das Thema Herrschaft wurde mit der figürlichen Darstellung eines Pharaos und der Königin Kleopatra aufgegriffen.

Herrscher- und Priesterfiguren waren aber eher die Ausnahme in der Spielwelt. Die meisten PLAYMOBIL-Figuren der „Ägypten“-Sets waren mit Rüstungen und Helmen ausgestattet und repräsentierten so den kämpferischen Grundtenor der Spielwelt. Die Gegner der schwerbewaffneten Ägypter waren schwarz gekleidete Figuren, die offensichtlich nordafrikanischen Beduinen nachempfunden wurden. Diese Fraktion wurde vom Hersteller „Grabräuber“ genannt. Damit wurde angedeutet, dass diese Fraktion gegen die PLAYMOBIL-„Ägypter“ kämpfte, um deren Gräber und Kultstätten plündern zu können. Somit konnten die in den Sets gezeigten rituellen Gegenstände und Kultstätten lediglich als notwendiger Teil des spielweltbestimmenden Konflikts

zwischen „Grabräubern“ und „Ägyptern“ betrachtet werden. Eine Aufteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ scheint dadurch vom Hersteller beabsichtigt gewesen zu sein.

Weibliche Protagonisten waren in dieser Spielwelt kaum zu finden. Das gleiche kann über Fantasy-Elemente in der Spielwelt gesagt werden. Das bereits aus anderen „historischen“ Spielwelten bekannte PLAYMOBIL-Skelett und eine Mumie waren in den größeren Sets zu finden, welche vor allem Tempelanlagen und Grabstätten enthielten. Daher ergab sich aus diesem Kontext der Darstellung der Figuren keine Interpretationsmöglichkeit, diese als Fantasy-Element zu betrachten.

### **7.5.8 PLAYMOBIL-„History“ (2011)**

Die dritte neudefinierte Spielwelt, die aus der offiziellen „History“-Spielwelt hervorging, griff ein historisches Thema weit jenseits der Antike auf. Für die sieben Spielsets, die sich mit Aspekten aus der Urgeschichte beschäftigten, wird weiterhin der Begriff „History“-Spielwelt genutzt. Das zentrale Element der Spielwelt war die Auseinandersetzung des Menschen mit der Natur. Die Spielsets waren durch Zusammensetzung von Spielfiguren und deren bildliche Inszenierung auf Verpackung, Katalogen und Internetauftritten darauf ausgelegt, Abwehrkämpfe und Jagdszenen zwischen Raubtieren und „Steinzeitmenschen“ nachzuspielen.

Dies wurde durch die Gestaltung der Verpackung des größten Sets der Serie unter dem Titel „Große Steinzeithöhle mit Mammut“<sup>659</sup> deutlich. Auf dem Felsen war einen Wolf zu erkennen, der anscheinend eine Bedrohung für die Menschengruppe darstellte. Im unteren linken Bildabschnitt konnte die größte Figur der gesamten Spielwelt erkannt werden. Das Mammut wurde hier eindeutig als potenzielle Beute der Höhlenbewohner inszeniert. Dafür spricht zumindest der mit Feuer und Speer bewaffnete PLAYMOBIL-„Steinzeitmensch“ im Zentrum der Abbildung.

Anhand der Höhlenmalereien, die an den Wänden der mittels einfacher

---

<sup>659</sup> Große Steinzeithöhle mit Mammut 5100-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/grosse-steinzeithoehle-mit-mammut/5100-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Steckverbindungen zusammenbaubaren Höhle zu erkennen waren, und unter Betrachtung der von den Figuren genutzten Werkzeuge konnte eine zeitliche Einordnung der spielweltinternen Handlung erfolgen. Im Zeitalter des Jungpaläolithikums setzte eine enorme Kulturentwicklung ein, die vor allem Kunst und Technik betraf. Die Höhlenmalerei erreichte in dieser Zeit ihren Höhepunkt und Waffen und Jagdgeräte konnten nun aus mehreren verschiedenen Materialien zusammengesetzt werden. Speere, Äxte und andere aufwendige Werkzeuge wurden aus Stein, Holz und Horn konstruiert.<sup>660</sup> Außerdem kann spätestens seit dem Jungpaläolithikum auf aufwendigere Kleidung geschlossen werden. Felle und andere Materialien konnten verarbeitet werden, um Unter- und Obergewänder sowie Stiefel und Mützen herzustellen. Die gleichen Materialien und Techniken zu deren Weiterverarbeitung wurden genutzt, um Behausungen zu errichten.<sup>661</sup> Auch für diese Aspekte fanden sich Umsetzungsbeispiele bei den Produkten von PLAYMOBIL. So trugen die Figuren der „History“-Spielwelt Gewänder, Schuhe und Mützen aus Fell und mit dem Spielset „Mammutknochen-Zelt mit Jägern“<sup>662</sup> wurde eine derartige Unterkunft gezeigt.

Anhand dieser Erkenntnisse scheint es als wahrscheinlich, dass sich die Produktdesigner von PLAYMOBIL bei der Gestaltung der Spielwelt das Zeitalter des Jungpaläolithikums, welches die Jahre zwischen 45 000 und 10 000 v. Chr.<sup>663</sup> umfasste, zum Vorbild nahmen.

Für diese Vermutung spricht auch, dass ein zentrales Element fast aller Spielsets das Feuer war. Erst im Jungpaläolithikum erlangte der Mensch die Fähigkeit, Feuer selbst zu erzeugen. Das Feuer bot Schutz vor Tieren, erleuchtete die Nacht, sorgte für Wärme und diente zur Zubereitung der Nahrung. Für die Menschen dieser Zeit stand das Feuer aus diesen Gründen im Mittelpunkt der Gemeinschaft. „Das förderte den Erfahrungsaustausch, die Entwicklung der Technik, der Sprache, das abstrakte Denken, es bildeten sich schneller Traditionen heraus und der soziale Zusammenhalt wurde

---

<sup>660</sup> Vgl. Uthmeier, Thorsten: Micoquien, Aurignacien und Gravettien in Bayern. Eine regionale Studie zum Übergang vom Mittel- zum Jungpaläolithikum, Heidelberg 2017, in: Archäologische Berichte, Band 18, S. 3. f.

<sup>661</sup> Vgl. Hoffmann, Emil: Lexikon der Steinzeit, München (Erweiterte Auflage) 2012, S. 237 f.

<sup>662</sup> Vgl. Mammutknochenzelt mit Jägern 5101-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/mammutknochen-zelt-mit-jaegern/5101-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>663</sup> Vgl. Hoffmann: Lexikon der Steinzeit, S. 221.

gestärkt.“<sup>664</sup>

Die Bedeutung des Feuers für die Menschen der Steinzeit wurde auch mit dem Set „Feuerhüter mit LED-Feuerfels“<sup>665</sup> in den Produkten der „History“-Spielwelt aufgegriffen. Der titelgebende „Feuerhüter“ mit seiner einzigartigen Gesichtsbemalung und Knochenschmuck schien eine priesterähnliche Stellung innerhalb der Spielwelt einzunehmen. Außerdem schien die Feuerstelle an sich den Produktentwicklern derart wichtig gewesen zu sein, dass sie dieses schon öfters gezeigte Zubehörteil mit einer LED-Leuchtfunktion ausstatteten. Da erst seit den 2000er Jahren diese Beleuchtungstechnik bei den Produkten von PLAYMOBIL äußerst sporadisch zum Einsatz kam, unterstreicht dies die Annahme, dass es bei dieser Feuerstelle einen gewissen Hintergedanken bezüglich der Bedeutsamkeit des Feuers gab. In der gesamten Spielwelt kam dieses neuentwickelte elektrifizierte Zubehörteil nur in diesem Set vor.

Auffällig bei dieser Spielwelt war, dass neben den bereits erwähnten Zubehörteilen so gut wie alle Figuren und Bauteile neu designt werden mussten. Aus bereits bestehenden Spielwelten konnte auf Grund des besonderen historischen Bezugs bis auf einige Tierfiguren nichts übernommen werden. Dabei ging es nicht nur um die aufsteckbaren Accessoires, sondern auch um die Figuren selbst. Da die angedeutete Kleidung nicht nur einfach aufgedruckt werden konnte, mussten neue Varianten der Ober- und Unterkörper designt und produziert werden. Allerdings wurden dabei nur eine „Steinzeitfrau“ und ein „Steinzeitjunge“ kreiert. Die „History“-Spielwelt wurde hauptsächlich von jagenden „Steinzeitmännern“ bevölkert. Eindeutige Fantasy-Elemente waren nicht Teil der „History“-Spielwelt.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„History“**

Die „History“-Spielwelt fasst alle Spielsets zusammen, die seit dem Jahr 2011 entstanden und die Steinzeit zum Thema hatten. Die aus nur wenigen Sets bestehende Spielwelt erfuhr keine Um- oder Neugestaltung. Die spielweltinterne Handlung beschäftigte sich mit dem Überleben des steinzeitlichen Menschen in der Natur. Zeitlich

---

<sup>664</sup> Hoffmann: Lexikon der Steinzeit, S 149.

<sup>665</sup> Feuerhüter mit LED-Feuerfels 5104-A, 2011, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/feuerhueter-mit-led-feuerfels/5104-A.html#imageMain0> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

kann diese Rahmenhandlung anhand des Designs der Figuren und der Zubehörteile in das Jungpaläolithikum zwischen 45 000 und 10 000 v. Chr. gelegt werden. Eine genaue räumliche Bestimmung kann nicht erfolgen.

Besonders an der „History“-Spielwelt ist der Umstand, dass anhand der gezeigten Figuren keine Fraktionen ausgemacht werden konnten. Neben den „menschlichen“ PLAYMOBIL-Figuren befanden sich viele Tierfiguren in den Sets. Diese stellten im Rahmen der Handlung entweder eine Gefahr dar oder sollten den Menschen als Nahrung dienen.

Die PLAYMOBIL-Steinzeitmenschen wurden in kleinen Jagd- oder Familienverbänden dargestellt. Dabei wurde durch Betitelung keine nähere hierarchische Struktur oder Einteilung in „Gut“ und „Böse“ vorgenommen. Das in fast jedem Set enthaltene Feuer wurde besonders durch die Figur des Feuerhüters als bedeutsames Element der Spielwelt inszeniert. Somit verwundert es nicht, dass diese von Gemeinschaft geprägte Spielwelt keine kriegerischen Themen zeigte.

Diese Ausrichtung der Spielwelt legt die Vermutung nahe, dass auch viele weibliche PLAYMOBIL-Figuren in den Sets zu finden wären. Allerdings war nur eine „Steinzeitfrau“ in der ganzen Spielwelt enthalten. Dies kann aber mit der geringen Produktanzahl von lediglich sieben Sets erklärt werden. Dennoch ist auffällig, dass alle Steinzeit-Jäger männliche Figuren waren. Die „Steinzeitfrau“ wurde zusammen mit dem einzigen „Steinzeitkind“ in einer Wohnhöhle gezeigt.

Fantasy-Elemente waren kein Teil der „History“-Spielwelt.

### **7.5.9 PLAYMOBIL-„Dragons“ (2013)**

Im Jahr 2013 installierte PLAYMOBIL eine Spielwelt, die ganz im Zeichen des Fantasy-Genres stand. Die sogenannte „Dragons“-Spielwelt zeigte vor allem die namensgebenden Drachen vor einer asiatisch anmutenden, mittelalterlichen Kulisse. In den Produktbeschreibungen von PLAYMOBIL selbst war eine kurze Zusammenfassung der spielweltinternen Handlung zu lesen. So lebten im „Asia-Drachenland“ Menschen und kleine Drachen friedlich auf Burgen zusammen und erwehrt sich gegen einen

„bösen“ Drachen und dessen selbstsüchtigen Meister.<sup>666</sup> Dabei schützte die „gute“ Allianz aus Drachen und menschlichen Kriegern Artefakte wie das magische Drachenherz vor ihren Feinden.<sup>667</sup>

Die „guten“ Drachen und Menschenkrieger ließen sich anhand von farblicher Gestaltung und Zubehörteilen wie Fahnen in zwei Fraktionen einteilen. So waren einerseits kleine Drachenwesen und menschliche Krieger in den Farben Schwarz und Grün gehalten und trugen eine goldene Drachenfratze auf grünem Grund in ihrem Wappen. Andererseits fanden sich in den Sets rot-golden gestaltete Figuren und Drachen, die als Feldzeichen eine goldene Drachensilhouette auf rotem Grund mit sich führen. Die beiden „bösen“ Figuren waren durch die Farben Schwarz und Rot definiert.

Der Eindruck, dass die spielweltinterne Handlung im Mittelalter angesiedelt war, ließ sich an der Gestaltung der Figuren und Bauwerke bestätigen. Die PLAYMOBIL-Figuren trugen Helme und Rüstungen, wie sie im Japan des 15. und 16. Jahrhunderts gebräuchlich waren.<sup>668</sup> Dafür wurden auch einige Zubehörteile in den Sets eingesetzt, die bereits aus früheren, „historischen“ Spielwelten von PLAYMOBIL bekannt waren. Die meisten Helmtypen und Aufdrucke, welche vor allem Lamellenrüstungen zeigten, wurden extra für diese Spielwelt designt.

Die Bauwerke orientierten sich anscheinend an Vorbildern, die ebenfalls für das japanische Mittelalter<sup>669</sup> belegbar sind. Ein wesentliches Element der Befestigungen in dieser Region und in diesem Zeitraum war der mächtige steinerne Sockel, auf den Aufbauten aus anderen Materialien errichtet wurden. Ebenfalls typisch für diese Bauwerke waren die geschwungenen gedeckten Dächer, welche die meist hölzernen Aufbauten abschlossen.<sup>670</sup> Beide Merkmale waren an der Spielanlage des Sets „Geheime Drachenfestung“<sup>671</sup> zu erkennen. Das Aufbauprinzip dieser neugestalteten Burganlagen

---

<sup>666</sup> Vgl. PLAYMOBIL Dragons - der Film "Die Hüter der Drachenherzen", in: Youtube.com, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mfgXO-jQ0aY> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>667</sup> Vgl. Große Asia Drachenburg, in: Klickypedia.com, URL: <https://www.klickypedia.com/sets/5479-great-asian-castle/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>668</sup> Vgl. Turnbull: Ashigaru 1476-1649, S. 32 ff.

<sup>669</sup> Japanisches Mittelalter: Zeitraum zwischen dem Zerfall der kaiserlichen Zentralenordnung im Jahr 1185 und dem Ende der Herrschaft rivalisierender militärischer Anführer im Jahr 1615. Vgl. Deal, William: Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan, Oxford 2007, S. 3 ff.

<sup>670</sup> Vgl. Pöcher: Kriege und Schlachten in Japan, S. 43 f

<sup>671</sup> Geheime Drachenfestung 5480-A, 2013, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/geheime-drachenfestung/5480.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

blieb wie bei allen andern PLAYMOBIL-Bauwerken unverändert. Mittels einfacher Steckverbindungen wurden große Mauerelemente zu einer Anlage zusammengefügt. Die beiden Festungen der Spielwelt konnten über solch eine Steckverbindung zu einer großen Burg kombiniert werden.

Wie bereits erwähnt, spielte bei dieser Spielwelt das Fantastische eine wichtige Rolle. Neben der mystisch anmutenden spielweltinternen Handlung rund um magische Artefakte, waren es vor allem die Mischwesen aus Menschen und Drachen, die diesen Fantasy-Charakter hervorhoben. Die kleinen Drachenwesen waren so groß wie eine PLAYMOBIL-Figur und trugen wie die anderen Figuren Rüstungen und Waffen. Zudem vermittelte der zur Spielwelt erschienene Kurzfilm<sup>672</sup> von PLAYMOBIL den Eindruck, dass diese Wesen der menschlichen Sprache mächtig seien. Auch der „böse“ große Drache war mit einer überdimensionierten Lanze bewaffnet und wurde durch das mediale Begleitmaterial als denkendes und sprechendes Wesen beschrieben. All diese Drachen-Figuren und deren spezielle Ausrüstungsgegenstände wurden extra für diese Sets angefertigt. Zudem waren viele Zubehörteile mit LED-Leuchtfunktionen ausgestattet.

Da die Spielwelt von Konflikt und Abenteuer geprägt war, verwundert es nicht, dass keine gesellschaftlichen Aspekte in den Sets dargestellt wurden. Ebenso wenig konnten weibliche Protagonisten in der Spielwelt ausgemacht werden.

### **Fazit zu PLAYMOBIL-„Dragons“**

Die „Dragons“-Spielwelt existierte nur für ein Jahr und erfuhr keine Um- oder Neugestaltung. Da in den Jahren nach dem Untersuchungszeitraum dieser Arbeit eine weitere PLAYMOBIL-Spielwelt unter dem Namen „Dragons“ veröffentlicht wurde, die auf der gleichnamigen Fernsehserie beruht, stellt sich die Frage, ob die hier untersuchte Spielwelt vielleicht eher in der Tradition der „Knights“-Produkte stand, als eine eigenständige Spielwelt zu sein. Dafür könnte sprechen, dass viele Zubehörteile aus der „Knights“-Spielwelt für die „Dragon“-Sets übernommen wurden. Außerdem waren die namensgebenden Drachen bereits in fast gleichem Design Teil der wesentlich älteren

---

<sup>672</sup> Vgl. PLAYMOBIL Dragons - der Film "Die Hüter der Drachenherzen", in: Youtube.com, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mfgXO-jQ0aY> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



mittelalterlichen Spielwelt. Dem gegenüber steht das gänzlich neue, asiatisch anmutende Design der Gebäude und Figuren, das zwar einen mittelalterlichen Kontext aufwies, aber optisch stark von älteren Sets der „Knights“-Spielwelt abwich.

Zumindest war die Idee des Herstellers, eine mittelalterliche Fantasy-Welt mit Drachen zu kreieren, nicht neu. Die Neugestaltung der „Knights“-Spielwelt war bis auf das „asiatische“ Setting ähnlich aufgebaut wie die Produkte der „Dragons“-Serie. Menschliche Krieger und Drachen bewohnten auch hier zusammen kleinere Festungen und befanden sich im Konflikt miteinander. Dabei wurden vom Hersteller die Figuren der Spielwelt in eine „gute“ und eine „böse“ Fraktion eingeteilt, die durch Farben und Symbolik eindeutig voneinander zu trennen waren.

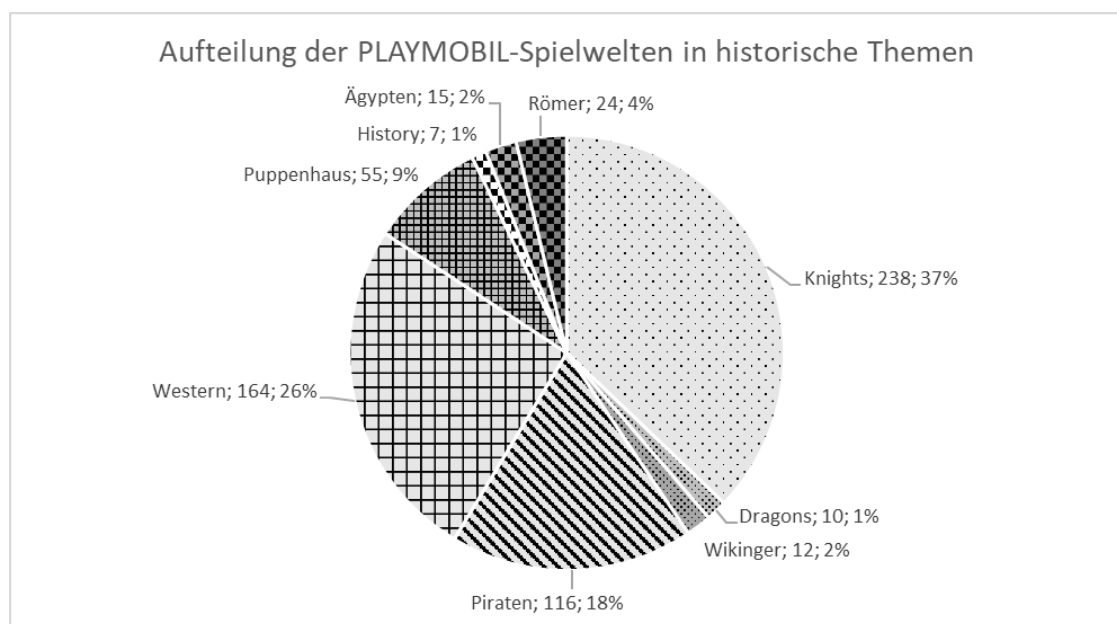
Die „guten“ Hüter magischer Artefakte der „Dragons“-Spielwelt bestanden aus menschlichen Krieger, Drachen und Mischwesen aus beiden Typen. Die Fraktion der „Bösen“ bestand lediglich aus einem schwarzen Drachen und einem ebenfalls schwarzen menschlichen Krieger. Weibliche Protagonisten waren in keinem Set der „Dragon“-Spielwelt zu finden.

Trotz des starken Fantasy-Charakters der Spielsets kann bei der „Dragons“-Spielwelt die spielweltinterne Handlung anhand von Figuren, Zubehör und Bauwerken in das mittelalterliche Japan gelegt werden. Anspielungen auf gesellschaftliche Strukturen, die für diesen historischen Kontext typisch waren, konnten in den untersuchten Sets nicht entdeckt werden. Ebenso wenig fanden sich Themen wie Handwerk oder Handel in den Produkten. Nur die oben erwähnten magischen Artefakte spielten eine Art von fiktivem rituellem Kult wider.

Die enorme Fülle von fantastischen Elementen und der geringe Anteil an gesellschaftlichen oder gemeinschaftlichen Aspekten zeichneten diese Spielwelt aus. Zudem führten Begleitmaterialien wie Kurzfilme und Produktbeschreibungen zu dem Eindruck, dass der recht vage historische Kontext lediglich als Kulisse dient. Dennoch sollen mit Blick auf die enge gestalterische und thematische Verbindung der „Dragons“- und der „Knights“-Spielwelt die „Dragons“-Produkte als Spielsets mit historischen Themen betrachtet werden.

## 7.6 Abschließendes Fazit zu den PLAYMOBIL-Spielsets und -Spielwelten mit historischen Themen

Die unterschiedlichen Musterungen des Diagramms in Abbildung 23 verweisen darauf, welche Spielwelten sich mit welchen epochalen Zeitabschnitten beschäftigen. Die gepunktet dargestellten Spielwelten bilden mittelalterliche Themen ab. Die gestreifte „Piraten“-Spielwelt befasst sich mit Themen der Frühen Neuzeit und die karierten Welten mit der Neuere Geschichte. Die drei in gekachelten Feldern abgebildeten Spielwelten zeigen Aspekte der Antike und der Vorgeschichte (Siehe Abbildung 23).



**Abbildung 23:** Diagramm zur Aufteilung der PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen.<sup>673</sup>

Die Spielwelten von PLAYMOBIL, die sich mit historischen Themen beschäftigen, können in mehrere epochale Abschnitte unterteilt werden. Dies wären die Urgeschichte, die Antike, das Mittelalter, die Frühe Neuzeit und die Neuere Geschichte.

Auf die Fragen, was dargestellt wurde und wie es inszeniert wurde, sollen nun für die historischen Themengebiete Antworten gefunden werden.

Die „History“-Spielwelt von PLAYMOBIL beschäftigt sich mit Themen der Steinzeit.

---

<sup>673</sup> Siehe Anhang 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagrammel.

Dies lässt sich an der Namensgebung und dem Aussehen der Spielzeuge erkennen. Die in den Spielsets der Spielwelt enthaltenen Werkzeuge und Waffen sind vor allem für das Jungpaläolithikum belegbar. Fantasy-Elemente sind in der Spielwelt nicht zu finden.

Die Spielfiguren der „History“-Spielwelt werden hauptsächlich in Jagdszenen inszeniert. Deshalb ist der Kampf zwischen Menschen und Natur als grundlegender spielweltinterner Handlungsstrang auszumachen. Daneben wird auf die Darstellung von Familienverbänden und Jagdgemeinschaften großer Wert gelegt. Bei dieser Darstellung von Gemeinschaft spielen allerdings weibliche Protagonisten kaum eine Rolle. Das Feuer wird in den Produkten als gut behütetes, fast schon magisches Zentrum des gemeinschaftlichen Lebens inszeniert.

Die „Römer“- und die „Ägypten“-Spielwelt greifen in ihren Spielsets Themen der Antike auf. Die „Römer“-Spielwelt befasst sich dabei mit dem römischen Reich, während die Produkte der „Ägypten“-Spielwelt Aspekte des alten Ägypten zeigen. Dies kann an der Namensgebung der jeweiligen Spielsets und der Gestaltung von enthaltenen Figuren und Zubehörteilen, sowie Spielelementen wie Fahrzeugen und Gebäuden festgemacht werden.

Die Aufdrucke von Rüstungen und Kleidung, die auf den Figuren zu finden sind, sind ebenso wie die aufsteckbaren Zubehörteile in Form von Waffen und Helmen für den jeweiligen Zeitraum und Ort der dargestellten Epoche belegbar. Ebenso verhält es sich mit Fahrzeugen wie Streitwagen und Kriegsschiffen und Bauwerken wie Arenen und Pyramiden. Dabei ist festzustellen, dass die „Römer“-Spielwelt die Zeit zwischen dem 1. Jahrhundert v. Chr. bis in das 2. Jahrhundert n. Chr. aufgreift, während sich die „Ägypten“-Spielwelt einem großen Zeitraum zwischen dem Alten Reich und dem späten Ptolemäer Reich widmet. Somit können anhand der in den Spielsets der beiden Spielwelten dargestellten Zeitabschnitte Überschneidungen festgestellt werden. Allerdings sind die spielweltinternen Handlungen auf getrennte Örtlichkeiten festgelegt. Die „Römer“-Spielwelt lässt sich anhand der Benennung der Fraktionen und der Gestaltung der Figuren in einen süd- bzw. mitteleuropäischen Kontext verorten, während sich die spielweltinterne Handlung der „Ägypten“-Spielwelt ausschließlich in Nordafrika abzuspielen scheint.

Die Inszenierungen der spielweltinternen Handlungsstränge weisen bei beiden Spielwelten große Parallelen auf. Beide Spielwelten zeigen jeweils zwei Fraktionen.

Dies sind einerseits die Vertreter der antiken Hochkulturen, Römer und Ägypter, und deren Gegenspieler, die unter Begriffen wie „Barbaren“ und „Grabräuber“ zusammengefasst werden. Somit werden die nachzuspielenden Geschichten der PLAYMOBIL-Produkte mit „antiken“ Themen durch den Konflikt zwischen überlegenen Hochkulturen und weniger entwickelten „Wilden“ inszeniert. Verstärkt wird dieser Eindruck dadurch, dass die beiden Vertreter der antiken Hochkulturen Gebäude und Fahrzeuge in ihren Spielsets zeigen, während die Produkte der Fraktionen der „Barbaren“ nur Figurengruppen enthalten.

Neben diesem bestimmenden Gegensatz zwischen hoch- und unterentwickelt, findet sich in der „Ägypten“-Spielwelt ein Aspekt, welcher eine klare Einteilung in „Gut“ und „Böse“ vorgibt. Die Gegner der „Ägypter“ werden hier als „Grabräuber“ betitelt, was automatisch den Eindruck vermittelt, dass diese Fraktion nichts aus eigener Kraft erschaffen würde, sondern sich nur widerrechtlich das Eigentum der hochentwickelten „Ägypter“ aneignen würde. Diese negative Belegung der Fraktion wird weiter durch die Kleidung und die farbliche Gestaltung der „Grabräuber“ vertieft. Die als Beduinen dargestellten Spielfiguren sind allesamt schwarzgekleidet und verbergen ihr Gesicht.

Eine so eindeutige Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ ist in der „Römer“-Spielwelt nicht zu finden. Die wenigen Sets, welche die Gegner der „Römer“ zeigen, verzichten auf ein klares Farbschema. Allerdings sind die Spielsettitel, welche meist den Begriff „Barbaren“ beinhalten, wenig schmeichelhaft und führen zu der Annahme, dass auch hier der potenzielle Spieler die „Römer“ als die „gute“ Fraktion identifizieren würde.

Da der Konflikt das zentrale Thema der beiden spielweltinternen Handlungen ist, verwundert es auch nicht, dass die Spielsets fast ausnahmslos Krieger und Kriegsgerät zeigen. Deshalb finden sich neben Aspekten wie Herrschaft und militärischen Hierarchien wenige andere Darstellungen von Gesellschaft und Gemeinschaft. Bäuerliches Leben oder Handwerk und Handel finden in den Spielwelten gar nicht statt. Anzeichen von Religiosität und Traditionen lassen sich anhand der Darstellungen von Tempelanlagen und Priesterfiguren in den Sets der „Ägypten“-Spielwelt finden. Ebenfalls kann mittels der Figur des „Kaisers“ ein Herrscherkult abgeleitet werden, der aber in den Spielsets nicht deutlich aufgegriffen wird. Die „Römer“-Spielwelt zeigt mit dem Spielset „Arena“ das einzige nicht kriegerische Produkt. Anhand der Darstellung

einer Arena mit Tier- und Gladiatorenkämpfen lässt sich in geringem Umfang auf Handlungen wie Feste und Traditionen schließen, die allerdings ebenfalls kämpferischer Natur sind.

Beide Spielwelten verknüpfen ihre spielweltinterne Handlung mit zwei historischen Persönlichkeiten, Julius Cäsar und Kleopatra. Es kann davon ausgegangen werden, dass die beiden Figuren als Bindeglieder zwischen den Spielwelten installiert wurden, um für den Spieler eine spielweltübergreifende Spielsituation zu ermöglichen. Für die in den Spielwelten erzählten Geschichten spielen diese beiden Figuren keine entscheidende Rolle. In der „Ägypten“-Spielwelt, die sich vornehmlich optisch am Alten und Neuen Reich orientiert, wirkt die Darstellung der Ptolemäer-Königin sogar eher deplatziert.

Andere weibliche Protagonisten spielen in der Inszenierung der Spielwelt keine Rolle bzw. sind schlichtweg nicht vorhanden. Ebenso sind Fantasy-Elemente kein Teil der spielweltinternen Handlungen.

Mit mittelalterlichen Themen beschäftigen sich die PLAYMOBIL-Spielwelten „Knights“, „Wikinger“ und „Dragons“. Dies geschieht in den drei Spielwelten auf unterschiedliche Weise. Die älteste und mit Abstand größte dieser Spielwelten mit dem Titel „Knights“ zeigt das gesamte Spektrum des europäischen christlichen Mittelalters vom Früh- bis zum Spätmittelalter. Die „Wikinger“-Spielwelt befasst sich mit Aspekten des nordischen Frühmittelalters, während die „Dragons“-Spielwelt sich Elemente des japanischen Mittelalters zum Vorbild nimmt. Dies kann bei allen drei Spielwelten anhand der Namensgebung der Spielwelten an sich und mit Hilfe der diversen Spielsettitel sowie des Designs der Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke festgemacht werden.

Das Design der Figuren der Spielwelten und der Zubehörteile zeigt bis auf wenige Ausnahmen für die dargestellten Zeiträume und Orte historisch belegbare Kleidung, Rüstungen, Werkzeuge und Waffen. Die in den Produkten gezeigten Spielanlagen wie Wohngebäude und Burgen entsprechen im Aussehen den gängigen Vorstellungen über Architektur und Kriegsführung der dargestellten Epoche. Dies trifft auch auf Fahrzeuge wie Kutschen, Belagerungsgeräte und Boote zu.

Die mittelalterlichen Spielwelten von PLAYMOBIL zeigen viele Gemeinsamkeiten bezüglich der Inszenierung der spielweltinternen Handlungsstränge. So sind Krieg und

Konflikt bei allen drei Spielwelten zentrale Elemente. Allerdings trifft dies nicht auf den gesamten Zeitraum der Existenz der „Knights“-Spielwelt zu. Diese Spielwelt ist wesentlich älter und umfangreicher als die beiden anderen Spielwelten mit mittelalterlichen Themen, weshalb sich hier auch eine Wandlung in der Ausrichtung der spielweltinternen Handlung beobachten lässt. Zu Beginn der Spielwelt lag der Fokus deutlich auf der Darstellung spätmittelalterlichen städtischen Lebens. Vor allem das Handwerk wurde neben Landwirtschaft und Handel in den Sets umfangreich gezeigt. In späteren Sets wurden auch Vertreter christlicher Kirchen in einigen wenigen Spielsets platziert. In den zahlreichen Umgestaltungen der Spielwelt verschwand diese Art der Darstellung völlig aus den „Knights“-Produkten. Somit kann für alle Spielsets mit mittelalterlichen Themen ab den 2000er Jahren festgestellt werden, dass die Darstellung gesellschaftlichen und gemeinschaftlichen Lebens nur anhand von Herrschaft und hierarchischen Strukturen zu erkennen ist. Dies trifft auch auf die beiden anderen Spielwelten zu, die sich mit mittelalterlichen Themen auseinandersetzten.

Die „Wikinger“-Spielwelt beschränkt sich maßgeblich auf die Darstellung von Raubzügen und somit bewaffnetem Konflikt. Dabei finden Darstellungen von zivilem, gesellschaftlichem Leben nicht statt. Damit verbunden ist auch, dass weibliche Protagonisten keinen Einfluss auf die spielweltinterne Handlung haben.

Gleiches kann auch für die „Dragons“-Spielwelt festgestellt werden. Das zentrale Thema der Spielwelt ist der Kampf zwischen „Gut“ und „Böse“. Dabei stehen Fantasy-Elemente im Zentrum der spielweltinternen Handlung. Dem entgegengesetzt spielen weibliche Protagonisten oder gesellschaftliches Leben in den Produkten der Spielwelt keine Rolle.

Bei allen drei Spielwelten lassen sich Orte, Fahrzeuge und Figurentypen festmachen, die in allen Umgestaltungen auftauchen. Dies sind Orte wie der Wald und die Stadt sowie Festungsanlagen wie Burgen. Daneben sind häufig Belagerungsgeräte wie Katapulte in den Sets enthalten. Krieger, Ritter und Könige sind in der Spielwelt allgegenwärtig. Mit der Figur „Robin Hood“ findet sich auch eine legendäre Figur des christlichen Mittelalters in der „Knights“-Spielwelt.

Die „Piraten“-Spielwelt von PLAYMOBIL greift frühneuzeitliche Themen auf. Dabei beschränkt sich die Darstellung auf den Aspekt der Piraterie in einem karibischen Setting. Dies lässt sich an der Gestaltung von Figuren, Fahrzeugen und Bauwerken

festmachen. Besonders detailreich ist dabei das Design der Figuren der Fraktion der „Soldaten“. An ihnen können neben Bezügen zu Kolonialmächten wie Spanien, Großbritannien und Frankreich auch zeitliche Sprünge innerhalb der Spielwelt festgestellt werden. So wurde die Handlung im Jahr 2000 offensichtlich vom späten 18. Jahrhundert in die frühe Phase desselben Jahrhunderts verlegt. In der folgenden Umgestaltung im Jahr 2007 kann anhand des veränderten Designs der „Soldaten“ davon ausgegangen werden, dass sich die Handlung in das 16. Jahrhundert verlagert hat. Im Jahr 2011 kehrte man dann wieder in das 18. Jahrhundert zurück. Die Gestaltung der „Piraten“-Figuren blieb allerdings über die gesamten Umgestaltungen hinweg annähernd gleich.

Das grundlegende Thema der spielweltinternen Handlung ist von jeher das Abenteuer und der Konflikt. Das Abenteuer wird an der Namensgebung der Spielsets deutlich. Hier finden sich viele Anspielungen auf Schätze und Schatzinseln. Die Tatsache, dass die Spielwelt nur von zwei Fraktionen „besiedelt“ wird, die über jede Menge Waffen und Kriegsgerät verfügen, ist ein Beweis dafür, dass der Kampf zwischen „Soldaten“ und „Piraten“ als wichtiges Element verstanden werden muss. Warum die beiden Fraktionen kämpfen, wird aber anhand der untersuchten Sets nicht klar. Es gibt keine zivilen Handelsschiffe, die die Piraten kapern oder die „Soldaten“ beschützen könnten. Eine Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ ist nicht festzustellen.

Die Darstellung von Gemeinschaft und Gesellschaft beschränkt sich in der Spielwelt auf Anspielungen auf Hierarchien und Herrschaftsstrukturen. Ziviles Leben in Form von Handwerk, Handel oder Religiosität kommen in den Sets gar nicht vor. Ebenso wenig finden sich weibliche Protagonisten, die die spielweltinterne Handlung in irgendeiner Form vorantreiben.

Die wenigen Fantasy-Elemente, die in den Sets zu finden sind, nehmen keinen Einfluss auf die Inszenierung der Spielwelt. Sie dienen eher dazu, den abenteuerlichen Charakter der Handlung zu unterstreichen.

Über alle Umgestaltungen der Spielwelt hinweg lassen sich Orte, Fahrzeuge und Figurentypen feststellen, an denen sich die spielweltinterne Handlung abarbeitet. Dies wären vor allem die alles bestimmenden Segelschiffe und Inseln, auf denen die Figuren „agieren“. Als zentrale Figur der Spielwelt lässt sich der Piratenkapitän ausmachen, der häufig mit Hakenhand, Holzbein und Augenklappe dargestellt wird.

Die beiden Spielwelten, die sich mit Themen der Neueren Geschichte befassen, sind die „Western“- und die „Puppenhaus“-Spielwelt. Dabei widmet sich die „Western“-Welt der Darstellung des „Wilden Westens“ der USA zwischen den Jahren 1860 bis zur Jahrhundertwende. Die „Puppenhaus“-Welt stellt städtisches Leben in Mitteleuropa und Großbritannien um das Jahr 1900 dar.

Die Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke entsprechen teilweise bis ins kleinste Detail historisch belegbaren Vorbildern. Besonders das Design der in beiden Spielwelten vorkommenden „Soldaten“ und deren Ausrüstungsteile macht eine zeitliche und räumliche Einordnung der Spielwelten möglich. Doch auch auf die „korrekte“ Gestaltung des Puppenhauses der gleichnamigen Spielwelt wurde großer Wert gelegt.

Die spielweltinterne Handlung der „Western“-Spielwelt ist bestimmt durch Abenteuer und Konflikt. Dabei steht die „Soldaten“-Fraktion für den Konflikt, wobei hier auf den amerikanischen Bürgerkrieg angespielt wird, während die „Siedler“ und die „Indianer“ eher für das Abenteuer stehen. Eine Attribuierung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ ist nicht festzustellen. Allerdings scheint es, als ob die „Indianer“ als eher friedfertige Fraktion dargestellt werden. Das kann auch daran festgemacht werden, dass sich im Gegensatz zu Sets der anderen beiden Fraktionen, bei den „Indianern“ Darstellungen von Religiosität und Gemeinschaft finden lassen.

Die Sets der „Soldaten“-Fraktion zeigen Hierarchiestrukturen und lassen dahinter ein größeres Staatswesen vermuten. Die Sets der „Siedler“ stellen städtisches und bäuerliches Leben dar. So finden sich neben Farmern auch Handwerker und Bahnarbeiter in den Sets. Weibliche Protagonisten spielen dabei eine nicht unerhebliche Rolle.

Dies lässt sich auch für die „Puppenhaus“-Spielwelt beobachten. Neben einem lebendigen städtischen Leben voller Handwerker und Händler sind es vor allem weibliche PLAYMOBIL-Figuren, die in vielen Sets im Mittelpunkt stehen. Häufig geschieht dies aber nur in Form von Dienstmädchen und herrschaftlichen Damen. An dieser Darstellung kann auch ein Hierarchiegefälle festgemacht werden, das die spielweltinterne Handlung bestimmt. In dem namensgebenden Puppenhaus leben Herrschaften aus der Bürgerschicht, die von den meisten anderen in den Sets enthaltenen Figuren versorgt und bedient werden. Das in der Spielwelt gezeigte Militär verweist ebenso wie in der „Western“-Spielwelt auf hierarchische Strukturen. Allerdings sind die



„Soldaten“ hier nicht als kämpferische Fraktion, sondern eher als „Paradesoldaten“ zu identifizieren. Konflikte spielen in der für junge Mädchen konzipierten Spielwelt keine Rolle. Eine Darstellung von Religiosität findet in der gesamten Spielwelt nicht statt.

Gemeinsam haben die beiden Spielwelten, die sich mit Aspekten der Neueren Geschichte befassen, dass Fantasy-Elemente keine Rolle spielen. Bei den Orten, Fahrzeugen und Figurentypen, an denen sich die jeweiligen spielweltinternen Handlungsstränge abarbeiten, ist jedoch ein großer Unterschied festzustellen. Die „Western“-Spielwelt zeigt über alle Umgestaltungen hinweg Orte wie die Wüste und die Westernstadt. Dabei spielt das Thema Mobilität eine wichtige Rolle. Die für die Zeit der Besiedelung des Westens typischen Fahrzeuge wie Eisenbahnen und Planwagen vermitteln das Bild von stetiger Bewegung und Wandel. Demgegenüber steht das immobile Puppenhaus, um das sich die weiteren Sets der „Puppenhaus“-Spielwelt formieren. Die zentralen Figuren der „Western“-Welt sind Cowboys, Soldaten und „Indianer“, die allesamt das Abenteuer repräsentieren. Die bestimmenden Figuren der anderen Spielwelt sind gutgekleidete Bürger und „Paradesoldaten“, die das Bild einer stabilen, „heilen“ Welt propagieren.

## **8 Mediale Begleitmaterialien zu den Spielmitteln mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL**

Der Auffassung folgend, die hier untersuchten Spielmittel seien mehrdimensionale, mediale Konstrukte, wird es auch nötig, sich die zu den realen Gegenständen erschienenen begleitenden Angebote<sup>674</sup> der beiden Hersteller näher anzusehen. Die im Folgenden thematisierten multimedialen Produkte lassen sich dabei eindeutig in den Bereich der Inszenierung der Spielwelten und der dazugehörigen Handlungsstränge eingliedern. Grund dafür ist die Annahme, dass die begleitenden Materialien Impulse aufgreifen, welche durch die thematische Ausrichtung der realen Spielwelten gegeben wurden. Allerdings muss dabei immer das Verhältnis zwischen dem Spielzeug und den begleitenden Angeboten betrachtet werden. Im Blick auf die Merchandising-Spielwelten

---

<sup>674</sup> Siehe Anhang 16.3.6 Mediale Begleitprodukte zu den Spielwelten von LEGO und PLAYMOBIL.

von LEGO lassen sich die ersten Probleme bezüglich des Verhältnisses feststellen. Die Spielzeuge selbst sind hier als Merchandising-Gegenstand eher als unterstützendes Medium bezüglich der früher entstandenen Filme zu betrachten. Die weiteren medialen Angebote, die die Inhalte der filmischen Vorlage im Gewand von LEGO-Figuren und -Steinen transportieren sind demnach Teil des lizenzgebenden Franchise und der LEGO-Welt. Neuere Entwicklungen bei beiden Herstellern wie LEGO-„Chima“ und PLAYMOBIL-„Super 4“ lassen ebenfalls die Frage offen, welches Element der Impulsgeber ist und welches Element die unterstützende Rolle einnimmt. Die Spielwelten und die dazugehörigen Fernsehserien wurden zeitgleich veröffentlicht. Daher ist es schwer zu sagen, ob die Serien auf den Spielsets oder die Spielsets auf den Serien beruhen. Da aber bei beiden Herstellern das reale Spielzeug das Kernprodukt darstellt, wird davon ausgegangen, dass bei allen Spielwelten ohne Merchandising-Charakter die medialen Angebote die Inszenierung einer bereits etablierten Spielwelt vorantreiben und unterstützen, ohne den thematischen Rahmen zu bestimmen.

Die medialen Produkte, welche sich also um die Spielsets von LEGO und PLAYMOBIL positionieren, gehen von Katalogwerbung über Onlineangebote bis hin zu kostenpflichtigen Medien wie Hörbüchern und Filmen. Welche Autoren hinter den jeweiligen medialen Produkten der beiden Hersteller stehen, konnte nicht ermittelt werden. Alle Angaben zu den oben beschriebenen Begleitmaterialien, die zu den verschiedenen Spielwelten entstanden sind, sind in Anhang 16.1 und 16.2 aufgeführt. Zum leichteren Überblick, welche medialen Angebote für welche Spielwelt vertrieben wurden, soll die tabellarische Aufstellung im Anhang 16.3.6 dienen. Die weiteren Ausführungen beziehen sich auf die Sammlungen in den Anhängen, auf die entsprechend verwiesen wird. Auf die Vollständigkeit bei diesen Aufstellungen kann kein Anspruch erhoben werden.

## 8.1 Katalogwerbung

Die älteste Form der medialen Aufarbeitung der Spielwelten beider Hersteller findet in Form von Katalogwerbung statt. Die Spielwarenkataloge beider Hersteller erscheinen in drei unterschiedlichen Größen, welche in klein, mittel und groß<sup>675</sup> unterteilt werden. Kleine LEGO-Kataloge bestehen oft nur aus zehn bis 14 Seiten, die mittleren Kataloge verfügen über 20 bis 40 Seiten und die großen Kataloge erreichen seit den späten 2000er Jahren weit über 100 Seiten. Die Kataloge von PLAYMOBIL scheinen sich ebenfalls in drei Größen zu unterteilen, obwohl hier nicht zwingend die Seitenanzahl, sondern das Format für die Einteilung ausschlaggebend ist. Kleine Werbekataloge mit dem Format 10cm x 10cm verfügen über eine Gesamtseitenzahl zwischen zehn und 20 Seiten. Die mittleren Kataloge, die auch häufig als Sonderkataloge zu einzelnen Spielwelten erschienen sind, sind 19cm x 19cm groß und haben ebenfalls nicht mehr als zehn bis 20 Seiten. Die großen 40- bis 60-seitigen PLAYMOBIL Kataloge haben ein Format von 25,5cm x 20cm.<sup>676</sup> Beide Hersteller veröffentlichen einen oder mehrere Kataloge pro Jahr.

Ob die Gestaltung der Kataloge nur den Herstellern selbst vorbehalten ist, konnte anhand der Angaben auf den Werbeheftchen nicht geklärt werden. Auf vielen Katalogrückseiten finden sich lediglich Angaben zu den Firmen, die mit dem Druck des Werbematerials beauftragt wurden. Dabei fällt bei den Katalogen von LEGO auf, dass diese auch für den internationalen Markt gedachten Hefte hauptsächlich in Deutschland und Österreich hergestellt wurden. Die Kataloge werden bis heute gratis in Spielwarengeschäften und Spielzeugabteilungen großer Kaufhäuser ausgelegt.

Bei den Katalogen stand immer die Präsentation der einzelnen Spielsets der Spielwelten und Produktgruppen im Vordergrund. Der Aufbau dieser Kataloge ist bis heute bei beiden Herstellern ähnlich. So zeigen die Deckblätter der kleinen Heftchen das Firmenlogo und die jeweilige Jahreszahl sowie Figuren und Spielanlagen aus

---

<sup>675</sup> Formate der LEGO-Kataloge:  
Klein: ca. 14cm x 10cm  
Mittel: ca. 21cm x 13cm  
Groß: ca. 21cm x 19,5cm

<sup>676</sup> PLAYMOBIL-Kataloge: 1990 (klein); Sonderkatalog der Spielwelt „Eins Zwei Drei“ 2014 (Mittel); 2012/2013 (groß)

verschiedenen Spielwelten und Produktgruppen. Dabei handelt es sich meist um Spielelemente von neu auf den Markt gebrachten Spielsets. Auf den ersten Seiten sind häufig Inhaltsverzeichnisse und allgemeine Informationen zu Produkten oder Events der Firmen zu sehen. Die weiteren Seiten sind in Spielwelten und Produktgruppen gegliedert. Diese Spielwelten werden durch einheitliche „Zeichensysteme, welche aus Produktbildern, Hintergrundbildern, Vignetten und Texten bestehen“<sup>677</sup>, kenntlich gemacht. Produkte für jüngere Kinder finden sich am Anfang des Katalogs. Spielsets für ältere Kinder und Jugendliche werden auf den letzten Seiten der Kataloge beworben. Die Rückseite des Heftchens enthält wiederum allgemeine Informationen und die Kontaktinformationen der jeweiligen Hersteller.

Im Laufe der Jahre wurden neben der bloßen Konsumenteninformation bezüglich der angebotenen Waren mit Produktname, Produktnummer und Kaufpreis auch andere Inhalte verbreitet. So finden sich häufig in den Untertiteln zu den angebotenen Spielsets auch kurze Beschreibungen zur Spielfunktion von Spielanlagen und zum Packungsinhalt. Im Zuge dieser Beschreibungen erfuhren die Spielfiguren der Produkte beider Hersteller auch Zuschreibungen bezüglich ihrer Funktion in den Spielsets und in den spielweltinternen Handlungssträngen. So wurden Figuren in den kurzen Texten unter den Abbildungen der Produkte z.B. als „Polizei-Spezialeinheiten“<sup>678</sup> oder „Ritter“<sup>679</sup> betitelt, obwohl sie sich optisch nicht von anderen Figuren der Spielwelt unterschieden. Daneben finden sich auf den Seiten der Kataloge auch kleine Begleittexte, die auf etwaige technische Besonderheiten der Spielsets der Spielwelt hinweisen oder die spielweltinterne Handlung beschreiben. Dabei werden auch die Namen der Fraktionen, welche in der Spielwelt agieren, eingeführt und auf das Verhältnis zwischen diesen eingegangen. Ein weiteres wichtiges Element in der Gestaltung der Seiten der Spielwarenkataloge sind bis heute große Abbildungen, welche die einzelnen Spielsets im Zusammenhang zeigen. Dabei werden Spielanlagen, Figuren

---

<sup>677</sup> Hammerl; Tobias: LEGO. Bausteine einer volkskundlichen Spielkulturforchung, Münster 2018, S. 109.

<sup>678</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, S. 31, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>679</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, S. 40, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

und Fahrzeuge der Spielwelten in Großaufnahmen gezeigt und es wird auf verschiedene Spielfunktionen hingewiesen. In den Katalogen beider Hersteller fand diese spielsetübergreifende Präsentation häufig in Form eines Dioramas statt. In diesen szenischen Darstellungen werden die Sets vor Hintergrundbildern zu großen Anlagen zusammengefügt, wobei anhand dieser Gestaltung eine Geschichte erzählt wird. Bei den Werbematerialien von LEGO wurde die Erzählung auch durch Texte unterstützt, die in Comic-Sprechblasen einzelnen Figuren zugeschrieben wurden.

Um einen Überblick bezüglich der Gestaltung der Kataloge im untersuchten Zeitraum zu erhalten, soll für die Katalogwerbung beider Hersteller eine kleine Auswertung der jeweiligen Heftchen stattfinden. Leider konnten nur Kataloge des dänischen Spielwarenherstellers LEGO im gewünschten Umfang gefunden werden. Dabei musste wieder auf Internetarchive von privaten Fanseiten<sup>680</sup> zurückgegriffen werden, da beide Hersteller über kein Katalogarchiv verfügen bzw. im Fall von PLAYMOBIL das öffentliche Online-Katalogarchiv wieder eingestellt wurde. Somit kann eine nähere Betrachtung nur anhand der Kataloge von LEGO vorgenommen werden. Dafür wurden internationale Kataloge von 1978 bis 2016 hinsichtlich mehrerer Aspekte untersucht.

Zunächst soll betrachtet werden, für welche Länder Kataloge von LEGO in den Online-Sammlungen zu finden sind und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei der Gestaltung der Werbehefte festgestellt werden können. Dabei soll das Verhältnis der Seiten, die Spielsets mit historischen Themen bewerben, und der Gesamtseitenzahl der Kataloge geklärt werden. Außerdem soll untersucht werden, wie häufig Spielelemente mit historischen Themen auf den Deckblättern der Kataloge als Blickfang eingesetzt wurden. Die Häufigkeit und Inszenierung der Dioramen zu den relevanten Spielwelten soll ebenfalls betrachtet werden. Im Fokus steht dabei die Frage, in welchem Zeitraum diese Dioramen in den Katalogen zu finden sind und ob kriegerische Handlungen in den szenischen Abbildungen dargestellt werden oder nicht.

Außerdem soll auf Besonderheiten der Kataloge im internationalen Vergleich eingegangen werden. Hierbei wird besonderes Augenmerk auf die Spielsettitel, die Benennung von Spielfiguren und Spielanlagen sowie die Gestaltung der Begleittexte

---

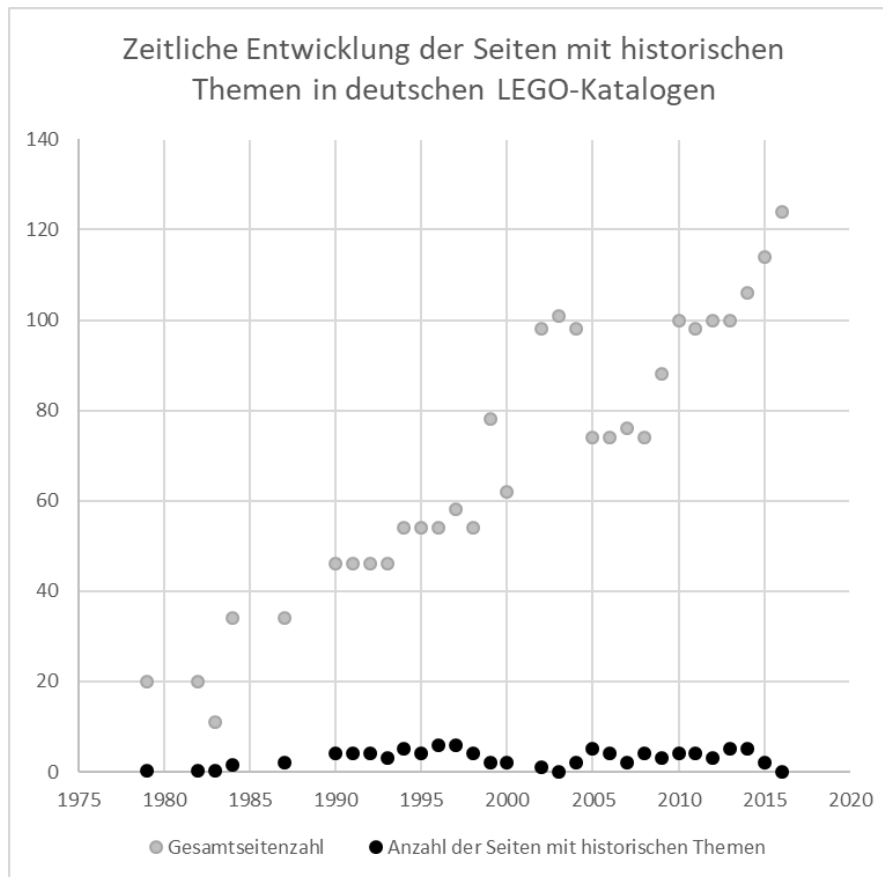
<sup>680</sup> Alle in dieser Arbeit untersuchten LEGO-Spielwarenkataloge wurden den Seiten „Worldbricks.com“ und „Brickset.com“ entnommen.

und Comic-Elemente gelegt werden. Ziel ist es, mögliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu erfassen und festzustellen, ob im internationalen Vergleich die Produkte mit historischen Themen mit unterschiedlichen historischen Ereignissen und Personen in Zusammenhang gebracht werden.

### **8.1.1 Quantitative Auswertung der LEGO-Spielwarenkataloge**

Für diese Untersuchung wurden Kataloge erfasst, die in Deutschland, Großbritannien, Frankreich, Italien, Polen, den Niederlanden, den Vereinigten Staaten von Amerika und länderübergreifend erschienen sind. Allerdings finden sich nicht zu allen Nationalitäten ausreichende Katalogbestände, weshalb die vergleichenden Untersuchungen nur mit Katalogen vorgenommen werden können, die in Deutschland, den Niederlanden, Großbritannien, Polen und den Vereinigten Staaten von Amerika erschienen sind. Im Fall der Sammlung der in den USA veröffentlichten Kataloge konnte nur auf Hefte der mittleren Größe zurückgegriffen werden.

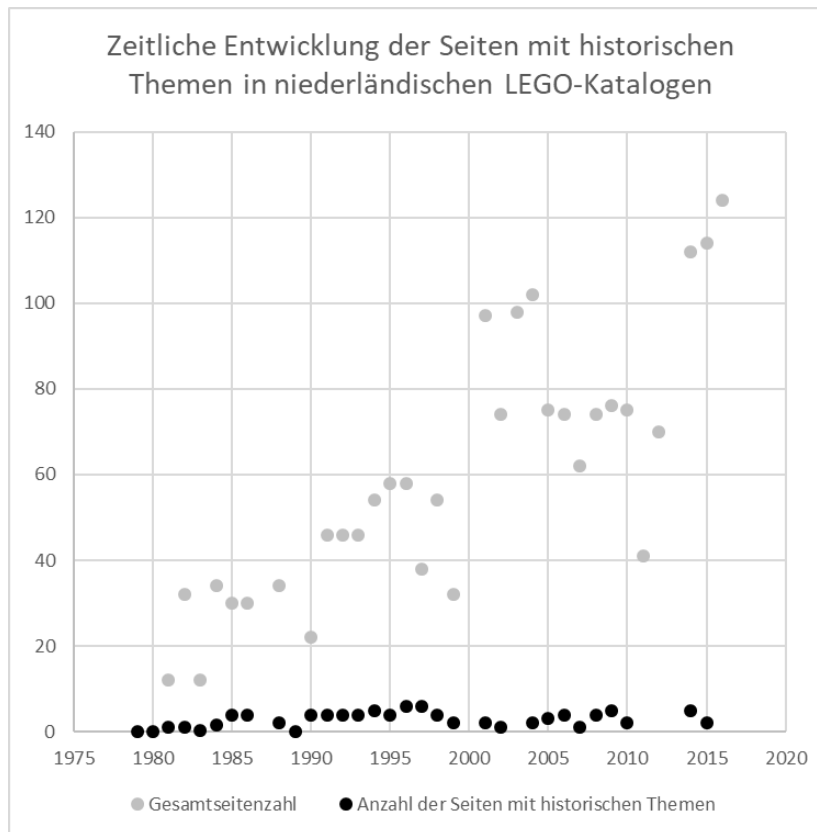
Betrachtet man die Anzahl der Seiten, die Spielwelten und Sets mit historischen Inhalten zeigen, im Vergleich zu den Gesamtseitenzahlen der verschiedenen internationalen Kataloge, ergibt sich ein einheitliches Bild. Wie im Diagramm in Abbildung 24 für die Kataloge, die in Deutschland ausgegeben worden sind, zu erkennen ist, stieg die Gesamtseitenzahl der Kataloge über die Jahre kontinuierlich an, während die Seiten mit historischen Themen auf einer annähernd gleichbleibenden Seitenzahl stagnierten.



**Abbildung 24: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in deutschen LEGO-Katalogen.<sup>681</sup>**

Für das Diagramm in Abbildung 24 und für alle weiteren Darstellungen wurde, wenn möglich, auf große LEGO-Kataloge zurückgegriffen. Ausschläge der grauen Punkte, die die Gesamtseitenzahl beschreiben, können damit erklärt werden, dass für manche Jahre nur mittelgroße Kataloge einzusehen waren. Für einige Jahre zwischen 1978 und 1990 konnten gar keine Kataloge gefunden werden, die in Deutschland auslagen. An der Tendenz, die die Kurve der grauen Punkte beschreibt, ändert das aber nichts. Im untersuchten Zeitraum stiegen die Seitenzahlen von 20 Seiten im Jahr 1979 auf 124 Seiten im Jahr 2016.

<sup>681</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.



**Abbildung 25: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in niederländischen LEGO-Katalogen.**<sup>682</sup>

Das gleiche Bild zeigt sich auch in Abbildung 25 bezüglich der niederländischen Kataloge. Obwohl auch hier in den 1970er und 80er Jahren nicht alle Kataloge erfasst oder nur auf mittelgroße Kataloge zurückgegriffen werden konnte, steigt die Kurve der Gesamtseitenzahlen stark an. In beiden Diagrammen ist zu sehen, dass Mitte der 1990er Jahre der Anteil an Seiten, welche Spielwelten mit historischen Themen bewerben, am größten ist. Dies liegt daran, dass in diesen Jahren drei „historische“ Spielwelten gleichzeitig existierten, zu denen auch in diesem Zeitraum kontinuierlich Neuheiten erschienen.

Kataloge, die in Großbritannien erschienen sind, konnten nur bis in das Jahr 2000 gefunden werden. In der so verkürzten Auswertung, welche in Abbildung 26 dargestellt wird, kann aber der gleiche Trend wie in den vorherigen Diagrammen festgestellt werden, für die auf einen wesentlich größeren Pool von Katalogen zurückgegriffen

<sup>682</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.



werden konnte.

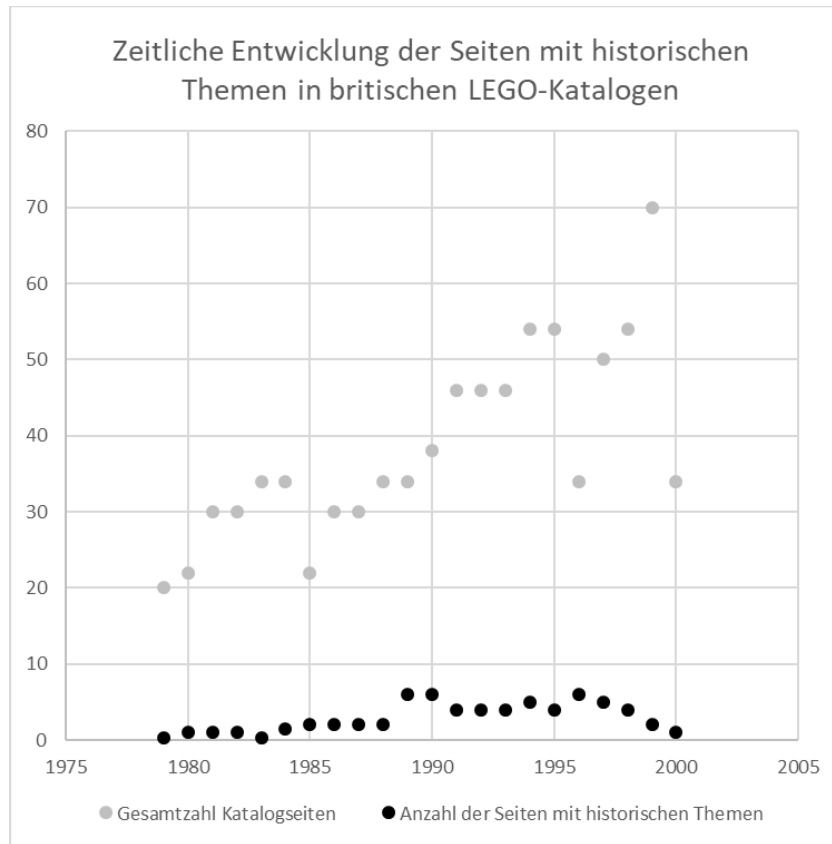


Abbildung 26: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in britischen LEGO-Katalogen.<sup>683</sup>

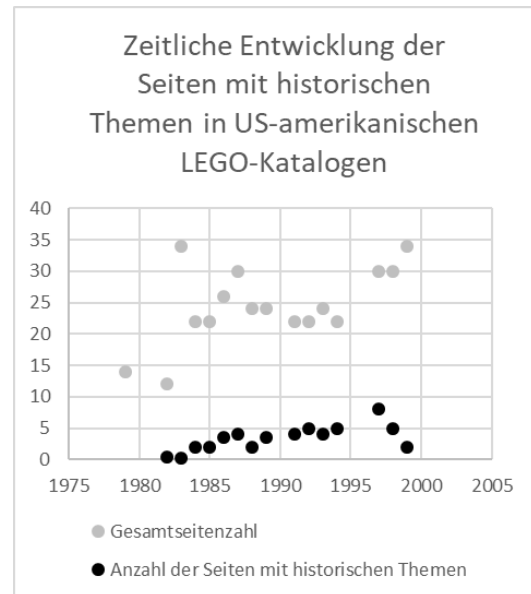
Der Anteil von Seiten zu Spielwelten mit historischen Themen blieb relativ stabil, während die Gesamtseitenzahl anstieg. Den Höchststand erreicht die Kurve aus schwarzen Punkten auch hier in den Jahren zwischen 1990 und 2000.

Zu Katalogen, die in Polen und den Vereinigten Staaten von Amerika vertrieben wurden, konnte ebenfalls keine vollständige Sammlung erfolgen. Es konnten nur Werbeheftchen von 1985 bis 1998 bzw. 1979 bis 2000 in den Online-Archiven gefunden werden.

<sup>683</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.



**Abbildung 27: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in polnischen LEGO-Katalogen.**<sup>684</sup>



**Abbildung 28: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in US-amerikanischen LEGO-Katalogen.**<sup>685</sup>

Dennoch zeigt sich in den beiden Diagrammen das gleiche Phänomen, wie es zu den anderen Darstellungen beschrieben wurde. Für die Sammlung der US-amerikanischen Kataloge gilt die Besonderheit, dass nur auf mittelgroße Hefte zugegriffen werden konnte. Dabei liegen die Werte der Gesamtseitenzahl und der Seiten mit historischen Spielwelten näher zusammen. Das heißt, dass in kleineren Formaten „historische“ Spielwelten präsenter sind als bei den großen Katalogen. Dies ist kein US-amerikanisches Phänomen, sondern kann auch in z.B. deutschen Katalogen gezeigt werden.<sup>686</sup>

Durch den internationalen Vergleich kann erkannt werden, dass sich die Anzahl der Seiten, welche historische Themen abbilden, nicht im gleichen Maße entwickelt hat wie die Gesamtseitenzahlen.

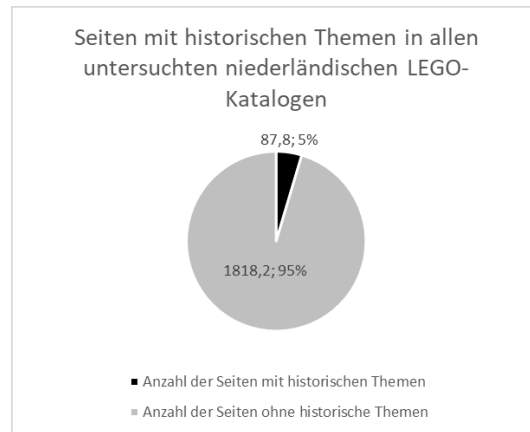
<sup>684</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.

<sup>685</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.

<sup>686</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog (De, Mittel), in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1980/lego-katalog-1986/1986-lego-catalog-1-de-fr-it.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



**Abbildung 29: Diagramm zu den Seiten mit historischen Themen in allen untersuchten deutschen LEGO-Katalogen.<sup>687</sup>**



**Abbildung 30: Diagramm zu den Seiten mit historischen Themen in allen untersuchten niederländischen LEGO-Katalogen.<sup>688</sup>**

Betrachtet man dieses Verhältnis der Katalogseiten aller Jahre, zeigt sich für die deutschen und niederländischen Kataloge, welche die durchgängigsten Sammlungen aufweisen, dass nur fünf bzw. sechs Prozent aller Seiten Spielwelten mit historischen Themen bewarben. Dieser Anteil in den Katalogen deckt sich annähernd mit dem Anteil der Spielsets mit historischen Themen an der Gesamtproduktion von LEGO. Betrachtet man den zeitlichen Verlauf des Seitenzahlanteils und den Anteil der Spielsets mit historischen Themen am jeweiligen Gesamtvolumen kann ein ähnlicher Kurvenverlauf festgestellt werden.

Beachtenswert ist allerdings, dass sich in nahezu jedem Katalog eine oder mehrere Seiten mit Spielwelten mit historischen Themen beschäftigten, auch wenn in den jeweiligen Jahren kaum oder gar keine Neuheiten zu diesen Spielwelten entstanden.<sup>689</sup> Das heißt, obwohl Spielwelten mit historischen Themen offensichtlich nicht in den Katalogen überrepräsentiert sind, scheinen sie doch ein wichtiger Bestandteil der LEGO-Welt zu sein, da sie hier fast immer vertreten sind. Dafür spricht auch der Umstand, dass in kleineren Katalogformaten den relevanten Spielwelten wesentlich mehr Platz zugestanden wird, als dies durch den Anteil dieser am Gesamtvolumen der

<sup>687</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.

<sup>688</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.

<sup>689</sup> Vgl. Tabelle in Anhang 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme1, mit Tabelle in Anhang 16.3.4 LEGO Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle2.

LEGO-Produkte zu rechtfertigen wäre, denn trotz der begrenzteren Seitenzahlen wurde darauf geachtet, die „historischen“ Spielwelten ausgiebig zu zeigen.

Für weitere Untersuchungen sollen nur noch die Datensätze zu Katalogen, die in Deutschland und den Niederlanden erschienen sind, genutzt werden. Grund dafür ist die Tatsache, dass, wie bereits erwähnt, nur für diese beiden Länder annähernd vollständige Katalogsammlungen zu finden waren, weshalb belastbare Aussagen auch nur für diese Märkte getroffen werden können.

Dass die Spielwelten mit historischen Themen für LEGO eine wichtige Rolle einnahmen bzw. -nehmen, kann auch an der Darstellung von Elementen dieser Spielwelten auf den Deckblättern der Kataloge erkannt werden. Das Deckblatt ist der erste Eindruck, den ein potenzieller Konsument von dem Katalog gewinnt. Die dort abgebildeten Elemente werden demnach sorgfältig ausgewählt. Meist finden sich auf diesen Covern Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke aus neuen Spielwelten, um den Kunden sofort auf diese Neuerung aufmerksam zu machen. Elemente aus „historischen“ Spielwelten tauchten aber auch in Jahren auf den Deckblättern auf, in denen keine Umgestaltungen oder Neueinführungen zu diesen Themen vorgenommen wurden.

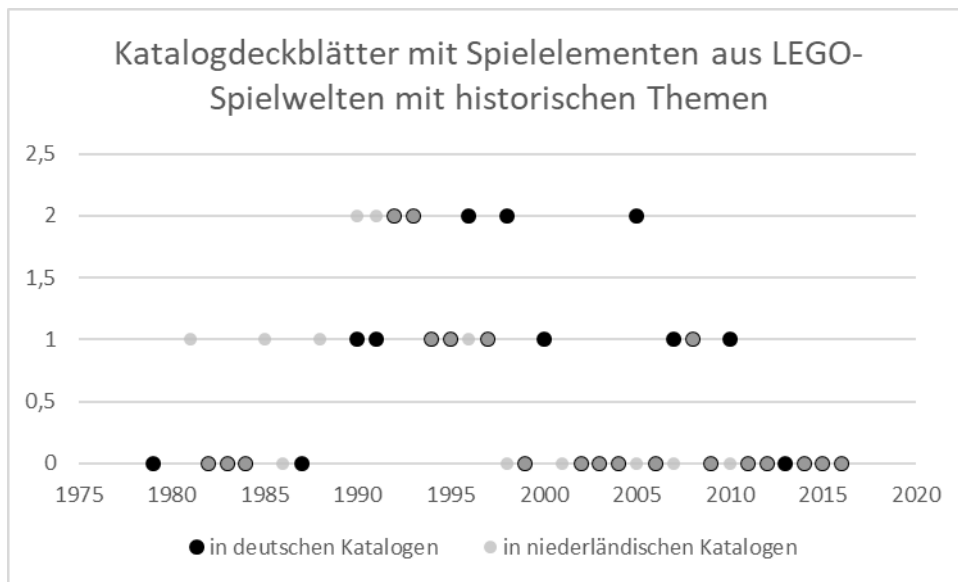


Abbildung 31: Diagramm zu Katalogdeckblättern mit Spielelementen aus LEGO-Spielwelten mit historischen Themen.<sup>690</sup>

<sup>690</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Deckblatt.

In Abbildung 31 ist abzulesen, dass besonders zwischen der Mitte der 1980er Jahre und dem Jahr 2000 sehr viele Inhalte der in dieser Arbeit näher untersuchten Spielwelten auf den Deckblättern der Kataloge, welche in Deutschland und den Niederlanden ausgegeben wurden, abgebildet wurden. Meist sind dabei mehrere Spielfiguren aus verschiedenen Spielwelten mit historischen Themen zu sehen. In den 2000er Jahren verschwanden diese Elemente dann immer mehr von den Deckblättern. Dies liegt wohl auch an einem veränderten Design der Katalog-Cover.

Bis in die 2000er Jahre zeichneten sich die Deckblätter der Kataloge durch die Abbildung einer Vielfalt von verschiedenen Spielwelten aus. So entstanden bunte Kollagen mit einer Vielzahl unterschiedlicher Figuren und LEGO-Steintypen<sup>691</sup>. Als LEGO begann, einerseits durch Lizenzkäufe und andererseits durch aufwendige, mediale Begleitprodukte wie Fernsehserien und Kinofilme viel Geld in einzelne Spielwelten zu stecken, wurden diese Inhalte exklusiv auf den Deckblättern der Kataloge platziert.<sup>692</sup>

Der Konsument sollte wohl gezielter auf diese Flaggschiffe der LEGO-Welt aufmerksam gemacht werden, besonders da dadurch auch indirekt das mediale Begleitprodukt mitbeworben werden konnte.

Es ist anzunehmen, dass die Spielwelten mit historischen Themen die Rolle der Zugpferde für die Marke LEGO eingenommen haben, bis diese durch Merchandising-Welten und als multimediale Spielwelten konzipierte Produktlinien abgelöst wurden. Dafür spricht die Häufigkeit der Abbildungen dieser Welten auf Katalogdeckblättern gegenüber dem Anteil der Sets mit historischen Themen an der LEGO-Produktpalette und der Bewerbung in den Katalogen.

Auf den Seiten der Kataloge, die sich allgemein mit Spielwelten beschäftigen, sind häufig Großbilder zu sehen, die die jeweiligen Sets im Zusammenhang zeigen. Dabei werden die diversen Sets zu einer Szenerie zusammengestellt, die eine kleine Geschichte erzählen. Die so entstandenen Dioramen finden sich demnach auch auf Seiten, die Sets

---

<sup>691</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 1990, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

<sup>692</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 2004, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2010/lego-katalog-2014.raw?task=download&fid=4204> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

mit historischen Themen abbilden. Diese Dioramen ziehen automatisch die Aufmerksamkeit des Lesers auf sich und zeichnen eindrucksvoll ein erstes Bild über die Sets der Spielwelt und der spielweltinternen Handlung. Deshalb lohnt es sich, einen Blick auf diese gestalterischen Elemente der Kataloge zu werfen.

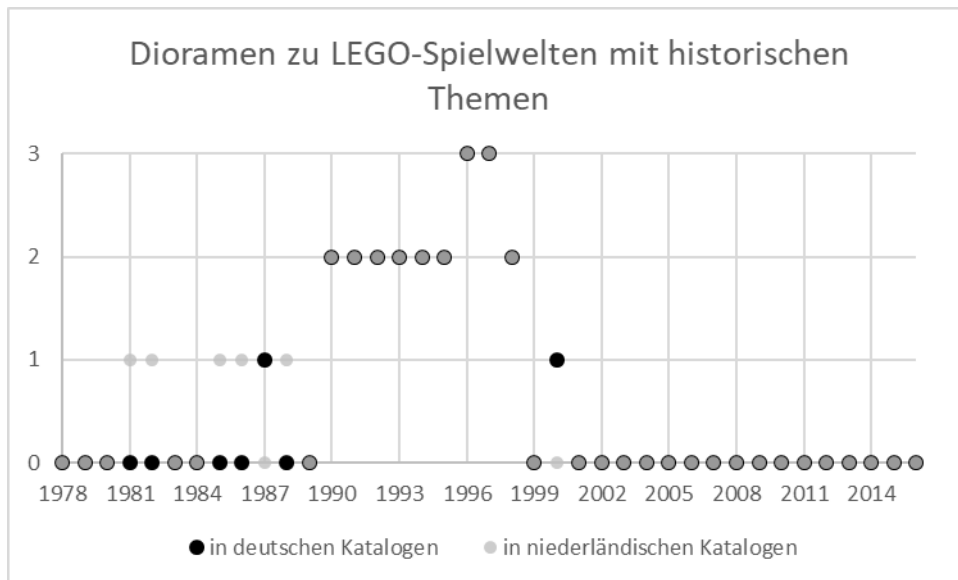
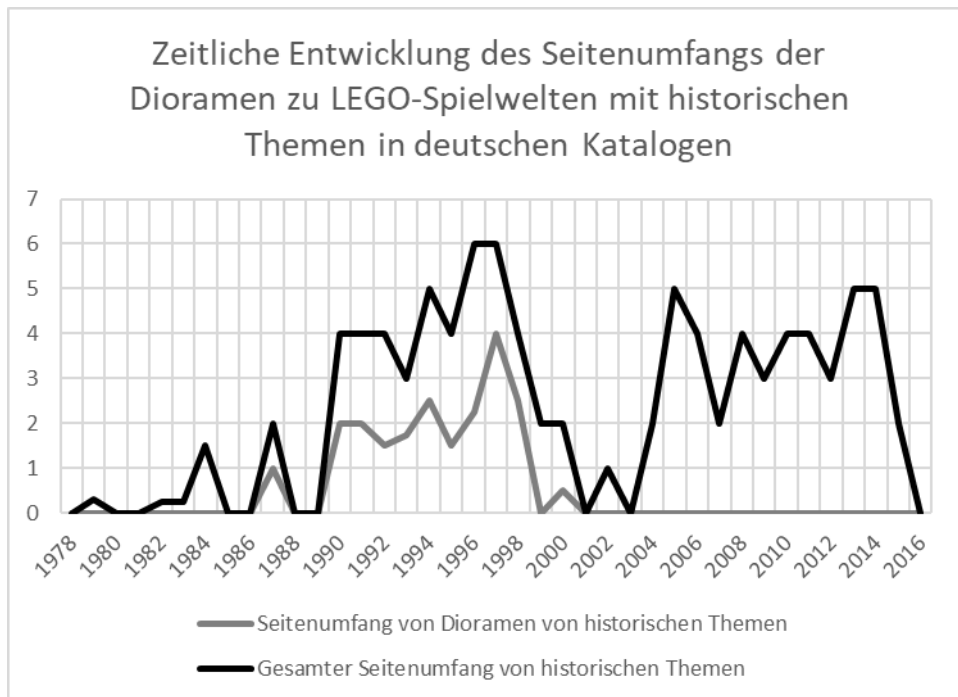


Abbildung 32: Diagramm zu Dioramen zu LEGO-Spielwelten mit historischen Themen.<sup>693</sup>

Das Diagramm in Abbildung 32 stellt die absolute Häufigkeit der Dioramen zu historischen Themen in deutschen und niederländischen Katalogen im zeitlichen Verlauf dar. Schwarze Punkte stellen die Anzahl der in deutschen Katalogen erschienenen Dioramen dar, während die grauen Punkte für Dioramen in niederländischen Werbeheften stehen. Graue Punkte mit schwarzem Rand sind in den Jahren zu sehen, in denen in beiden Ländern gleich viele Dioramen zu finden waren. Dabei ist auffällig, dass Dioramen zwar bereits seit den frühen 1980er Jahren existierten, aber zwischen 1990 und 2000 in beiden Ländern am häufigsten in den Werbeheften auftauchten. Nach dem Jahr 2000 verschwanden Dioramen völlig aus den Katalogen.

<sup>693</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen1.



**Abbildung 33: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung des Seitenumfangs der Dioramen zu LEGO-Spielwelten mit historischen Themen in deutschen Katalogen.**<sup>694</sup>

Gemessen am Seitenumfang, den historische Themen in den Katalogen einnahmen, belegten dabei Dioramen in der Regel die Hälfte der Seitengestaltung. Dies ist deutlich in Abbildung 33 zu erkennen. Hier wird nochmals ersichtlich, dass Dioramen in den zehn Jahren zwischen 1990 und 2000 ein wichtiges gestalterisches Mittel in den Katalogen darstellten. Warum dies nach der Jahrtausendwende abrupt endete, kann an den folgenden Beispielen erklärt werden.

Ein typisches Diorama in den Katalogen 1990er zeigte Bauwerke, Fahrzeuge und Figuren verschiedener Spielwelt-Fraktionen, die zu einem Gesamtbild ohne Berücksichtigung jeglicher Spielsetinhalte kombiniert wurden. Dabei kann auch immer ein gewisser künstlerischer Anspruch erkannt werden. Die Dioramen erzählten dabei immer eine kleine Geschichte, wie zum Beispiel einen Überfall der „Piraten“ auf die Festungsanlage der „Soldaten“.<sup>695</sup> Die Darstellung der Spielwelt-Sets in Großbildern

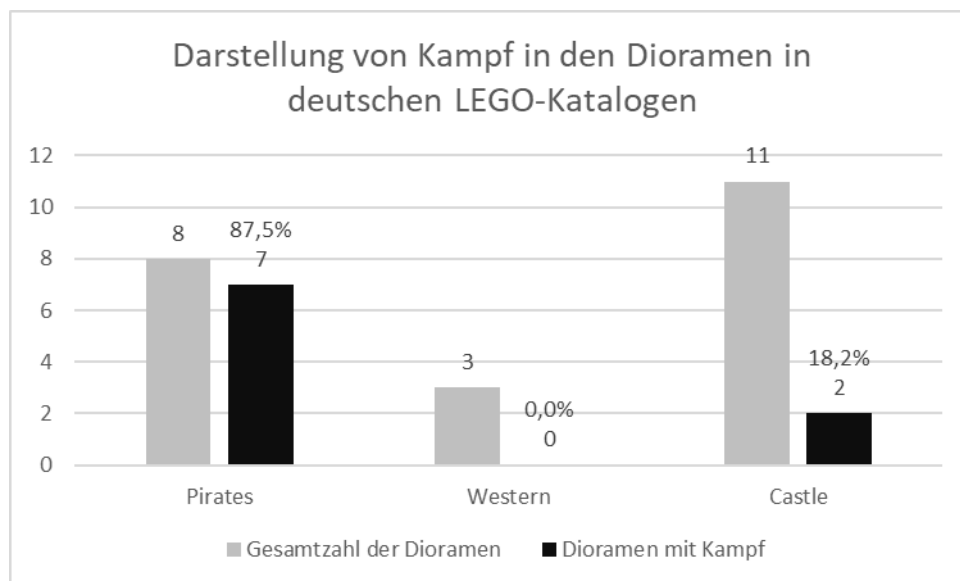
<sup>694</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen I.

<sup>695</sup> Vgl. LEGO Spielwarenkatalog 1990, S. 20, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

änderte sich jedoch ab dem Jahr 2000 grundlegend.

Es wurden immer noch mehrere Sets auf einem Großbild gemeinsam gezeigt, dabei standen die klar voneinander getrennten Spielsetinhalte aber in keinem Bezug zueinander.<sup>696</sup> Bauwerke, Fahrzeuge oder Figuren wurden dabei nicht in künstlerischer Form kombiniert, um eine übergreifende Geschichte zu erzählen. Lediglich die Geschichten, die die einzelnen Spielsets durch ihre Zusammenstellung sowieso transportierten, wurden hier wiederholt. Deutlich ist diese gezielte Trennung der Spielsets daran zu erkennen, dass sich in dreiecksähnlichen Textfeldern die Produktnamen und Nummern zu den Sets in den Großbildern finden lassen. Nach der für die Auswertung der Kataloge in dieser Arbeit vorgenommenen Definition stellen diese kollagenartigen Großbilder keine Dioramen mehr dar.

Die Dioramen, welche hier betrachtet werden, erzählen, wie beschrieben, alle eine Geschichte. Dabei erstrecken sich die Handlungen der Dioramengeschichten von friedlichen Szenen mittelalterlichen Lebens bis zu kriegerischen Auseinandersetzungen, meist in Form von Belagerungen oder Seegefechten.



**Abbildung 34: Diagramm zur Darstellung von Kampf in den Dioramen in deutschen LEGO-Katalogen.<sup>697</sup>**

<sup>696</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2004, S. 54, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2010/lego-katalog-2014.raw?task=download&fid=4204> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>697</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen2.



Das Diagramm in Abbildung 34 zeigt, dass vor allem die „Pirates“-Spielwelt in den Großbildern der deutschen Kataloge kriegerische Themen aufgriff. Die „Western“-Spielwelt hingegen zeigte in den Katalogen keine Dioramen, die Kampfszenen darstellten.

Im Fall der LEGO-„Castle“-Spielwelt kann bei der Betrachtung der Inhalte der Dioramen etwas Interessantes festgestellt werden. Hier sind die kriegerischen Szenen eng verknüpft mit einer Spielwelt-Fraktion. Bis zum Erscheinen der „Robin Hood“-Fraktion in der mittelalterlichen Welt von LEGO stellten die „Castle“-Dioramen in den Katalogen friedliche Turnier- oder Paradeszenen dar. Als die grünen LEGO-„Waldläufer“ 1989 erstmals in den Katalogen vertreten waren, änderte sich dies. So enthalten die einzigen zwei Dioramen der „Castle“-Spielwelt, die kriegerische Szenen darstellen, auch immer „Robin Hood“-Figuren.

Das „Castle“-Diorama des Jahres 1989<sup>698</sup> zeigte die erste Kriegsszenerie auf den Seiten eines Katalogs. Bis zu diesem Zeitpunkt wurden auch die verschiedenen Spielwelt-Fraktionen noch nicht mit Attributen wie „Gut“ und „Böse“ belegt und es wurde zu keinem Zeitpunkt eine feindselige Haltung zwischen den Fraktionen von Seiten des Herstellers beschrieben. Erst das Großbild des Jahres 1989 zeigte dem Betrachter, dass sich zumindest die „Robin Hood“-Fraktion mit den LEGO-Rittern im Krieg befindet. Demnach hat der Krieg in der mittelalterlichen Welt von LEGO erst mit „Robin Hood“ Einzug gehalten. Besonders bemerkenswert dabei ist, dass in späteren Fraktionsbeschreibungen in den Katalogen die grünen „Waldläufer“ als freundliche Gesellen charakterisiert wurden.

---

<sup>698</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 1989, S. 18, in: Worldbricks.com, URL: <http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1992.raw?task=download&fid=4112> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

## 8.1.2 Qualitative Auswertung der Inhalte der LEGO-Spielwarenkataloge

Nachdem die äußere Form der Kataloge und die anteilige Präsenz der Spielsätze mit historischen Themen geklärt wurden, lohnt sich ein Blick auf die Betitelungen und zusätzlichen Spielwelt- und Produktbeschreibungen in den Katalogen im internationalen Vergleich.

Dazu wurden die relevanten Seiten von 253 Katalogen<sup>699</sup> aus den unter Punkt 8.1.1 beschriebenen Ländern untersucht. Bei den nur wenige Worte umfassenden Sätzeltiteln konnten dabei einige Unterschiede festgestellt werden. So finden sich in fast allen Katalogen, die in Polen verteilt wurden, weder Produktnamen noch Kurzbeschreibungen zu den Sets. Da nur auf größere Mengen an Katalogen aus Deutschland, den Niederlanden, den USA und Großbritannien zurückgegriffen werden konnte, beziehen sich die folgenden Beobachtungen hauptsächlich auf Kataloge, die in diesen Ländern erschienen sind.

Für die „Castle“-Spielwelt ist zu bemerken, dass vor allem die großen Spielsätze wie Burgen, die wohl das wichtigste Element der Spielwelt darstellten, in den Katalogen andere Namen trugen. Die deutschen Burgtitel beschrieben das Produkt eher, als es wirklich mit einem prägnanten Namen auszustatten. So hießen hier die Burgen „Große Burg“, „Kleine Burg“ und „Ritterburg“. Erst in den 1990er Jahren tauchten Sätzeltitel auf, die zumindest die Wappen der Fraktionen aufgriffen, die zusammen mit der Burg in der Packung enthalten waren. So hießen die Burganlagen „Drachenburg“ oder „Drachenhöhle“. Die britischen, niederländischen, US-amerikanischen und französischen Titel der gleichen LEGO-Burgen waren demgegenüber wesentlich kreativer. Hier bekamen die Bausätze Namen wie „Wittenburg“, „Château du Roi“ oder „Castle Carreg“. Der britische Burgtitel „Saxondale“ nahm sogar Bezug auf die für die britische Geschichte im frühen Mittelalter bedeutende Volksgruppe der Angelsachsen.<sup>700</sup>

Die kurzen Produktbeschreibungen, die in den Katalogen unter den Sätzeltiteln aufgeführt wurden, weisen im Falle der „Castle“-Spielwelt ebenfalls Unterschiede auf. In den wenigen Worten der Produktbeschreibung wurde näher auf die Funktionen der

---

<sup>699</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Tabelle 1.

<sup>700</sup> Vgl. Kleinschmidt, Harald: Die Angelsachsen, München 2011, S. 12 f.

Spielanlagen, aber auch auf die Fraktionen und „Personen“ der Spielwelt eingegangen. Dabei wurden den Fraktionen auch erstmals vom Hersteller Namen gegeben. So wurden in den Katalogen der Vereinigten Staaten und der Niederlande die grünen Waldbewohner der „Castle“-Welt „Forestmen“ und „Vrijbuiters“<sup>701</sup> genannt, was jedoch mehr deren Lebensraum und Tätigkeit beschrieb. In deutschen und britischen Katalogen wurden die betreffenden Sets mit der Figur „Robin Hood“ in Verbindung gebracht, weshalb auch die Fraktion diesen Namen trägt. Neben der Legendengestalt Robin Hood findet sich auch der Name einer realen historischen Person in den Produktbeschreibungen aller Kataloge. Die erste Königsfigur der „Castle“-Spielwelt, die 1995 erschienen ist, wurde in Titel und Beschreibungen mit Richard Löwenherz oder einer Abwandlung seines Namens wie König Leo benannt.

Die großen Sets der „Pirates“-Spielwelt weisen ähnliche Unterschiede bei Settiteln im internationalen Vergleich auf wie die mittelalterlichen Spielsets von LEGO. In der von der Seefahrt dominierten Spielwelt standen natürlich die Sets im Zentrum, die Schiffe zeigen. Die in jeder Umgestaltung der „Pirates“-Spielwelt neuaufgelegten Schiffe der „Piraten“- und „Soldaten“-Fraktionen erhielten in den Katalogen für den deutschen Markt Settitel, die meist den Schiffstyp beinhalten. So ist von „Brigantine“ und „Koggen“ die Rede. Außerdem wurden optische Merkmale der Schiffe in den Titeln aufgegriffen, weshalb spätere Sets der Serie „Dreimast Bark“ und „Einmast Piraten Segler“ genannt wurden. In niederländischen, britischen und US-amerikanischen Katalogen sind dagegen Settitel zu finden, die die jeweiligen Schiffe mit einer gewissen Aura versehen. Die Schiffe wurden hier „Dark Shark“, „Zeeleeuw“ oder „Skulls Eye“ genannt, was wohl eine gewisse Stärke und Gefährlichkeit ausstrahlen soll. Der US-amerikanische Titel des „Soldaten“-Forts „Fort Eldorado“ spielt auf die im frühen 16. Jahrhundert entstandene Legende um ein „goldenes Land“ an, welche die europäischen Eroberer animierte, weitere Expeditionen in Venezuela und Kolumbien durchzuführen.<sup>702</sup> Der britische Name des Sets 6277 „Port Royal“ ist nach der

---

<sup>701</sup> Der niederländische Begriff Vrijbuiters bedeutet so viel wie Freibeuter oder Pirat. Vgl. Vrijbuiters, in: Langenscheidt.com, URL: <https://de.langenscheidt.com/niederlaendisch-deutsch/vrijbuiters> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>702</sup> Vgl. Ambrus, Palma: Die Entstehung der kolumbianischen Legende El Dorado unter besonderer Berücksichtigung der Eroberer in der Neuen Welt und die späteren Kommerzialisierungen, Wien 2012, S. 13 f.

gleichnamigen Hafenstadt benannt, die im späten 17. Jahrhundert einen wichtigen Handelspunkt unter britischer Kontrolle in der Karibik darstellte.<sup>703</sup> Um den Hafen ranken sich viele Geschichten, die sich mit Piraterie beschäftigen. Dies ist auch daran zu erkennen, dass der Hafen ebenso in aktuellen Filmen wie der „Fluch der Karibik“-Reihe als Schauplatz für Freibeutergeschichten dient.

In den kurzen Beschreibungen zu den Artikeln, die in den Katalogen erschienen sind, lassen sich weitere Unterschiede in den internationalen Katalogen feststellen. Die „Hauptfiguren“ der Spielwelt erhielten hier andere Namen. Der Piratenkapitän wurde in deutschen und britischen Katalogen „Roger“ genannt, während die Figur in den USA als „Redbeard“ bekannt ist, was wohl als eine Anspielung auf den legendären Piraten Blackbeard zu verstehen ist. Der niederländische Name des LEGO-Kapitäns „Knoest“, was ins Deutsche übertragen so viel wie knorrig<sup>704</sup> bedeutet, beschreibt gleichzeitig einen Charakterzug, der auf die Figur übertragen wurde. Auch der Anführer der „Soldaten“-Fraktion erhielt in den jeweiligen Katalogbeschreibungen verschiedene Namen, die allerdings nicht auf reale Personen oder Charaktereigenschaften, die der Figur zugeschrieben werden sollen, anspielen.

Die LEGO-„Western“-Spielwelt existierte nur für kurze Zeit und war demnach auch nur auf wenigen Seiten der untersuchten Kataloge abgebildet. Während sich Titel und Beschreibungen in den meisten Katalogen kaum unterscheiden, finden sich auf den Seiten britischer Werbeheftchen bemerkenswerte Verweise auf eine Ikone der klassischen „Western“-Filme. Der Bausatz 6769 trägt den Titel „Fort Apache“, was wohl auf den gleichnamigen John Ford-Western aus dem Jahr 1948 anspielt.<sup>705</sup> Deutlicher wird dieser Bezug durch die Tatsache, dass der Sheriff der LEGO-„Western“-Welt in den britischen Produktbeschreibungen „Duke“ genannt wurde. Der wohl berühmteste Schauspieler des Westerngenres, John Wayne, der auch die Hauptrolle im Film „Fort Apache“ spielte, war in Amerika vor allem unter seinem Spitznamen „The Duke“

---

<sup>703</sup> Vgl. Hauser, M.; Delle, J.; Armstrong, D.: Introduction, Historical Archaeology in Jamaica, in: Hauser, M.; Delle, J.; Armstrong, D. (Hrsg.): Out of Many, One People: The Historical Archaeology of Colonial Jamaica, Tuscaloosa 2011, S. 1-23, hier S. 6 f.

<sup>704</sup> Der niederländische Begriff Knoest bedeutet so viel wie Knorren. Vgl. Knoest, in: Langenscheidt.com, URL: <https://de.langenscheidt.com/niederlaendisch-deutsch/knoest> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>705</sup> Vgl. Bis zum letzten Mann, in: Imdb.com, URL: <https://www.imdb.com/title/tt0040369/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

bekannt. Noch heute ist in der Erinnerungskultur Amerikas der „Duke“ durch seine Filmrollen eng mit der Besiedlung des „Wilden Westens“ verbunden.<sup>706</sup>

Trotz der vielen Anspielungen auf das Feld des „Westernfilms“ in den Settiteln, findet sich in der kurzen Produktbeschreibung zum „Fort Apache“ eine Bezugnahme auf ein reales Ereignis in der amerikanischen Geschichte. In dem kurzen Text zum Spielset wird darauf verwiesen, dass das Fort der Stützpunkt der 7. US-Kavallerie war.<sup>707</sup> Diese Militäreinheit der US-amerikanischen Streitkräfte wurde am 25. Juni 1876 am Little Bighorn vernichtend von einer Sioux- und Cheyenne-Streitmacht geschlagen. Diese Schlacht ist bis heute ein viel diskutiertes und in Form von Büchern und Filmen omnipräsentes Ereignis der US-amerikanischen Geschichte.<sup>708</sup>

Die Merchandising-Spielwelten, die auch historische Themen aufgreifen, weisen keine Unterschiede in Benennung und Beschreibung in den Katalogen auf. Das liegt daran, dass LEGO durch die Lizenznahme auf die Vorgaben des jeweiligen Rechteinhabers zu achten hat. Somit tragen Bauwerke, Fahrzeuge und Figuren auch die Namen, wie sie in den Roman- oder Filmvorlagen zu finden sind.

Texte jenseits der Produktbeschreibungen, die in den Katalogen zu finden sind, tauchten in Form von allgemeinen Beschreibungen zu den jeweiligen Spielwelten und deren Fraktionen sowie kleinen Comic-Elementen auf. Die Texte und Comics werden anhand von einzelnen stichprobenartigen Beispielen aus den deutschen, niederländischen und britischen Katalogen betrachtet.<sup>709</sup>

Dabei sind diese Inhalte auf den Katalogseiten in der Regel links auf der ersten Seite des Spielweltabschnitts zu finden. Die Comic-Elemente sind entweder in einem eigenen Feld untergebracht oder finden sich in Form von Sprechblasen in Großbildern und Dioramen.

Die Darstellung von Comic-Elementen in Großbildern transportiert dabei selten Inhalte, die für die spielweltinterne Handlung relevant sind. Die Comic-Elemente des Katalogs

---

<sup>706</sup> Vgl. Davis, Ronald: *Duke, The Life and Image of John Wayne*, Norman 1998, S. 1 f.

<sup>707</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1996, S. 8, in: Brickst.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c96uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>708</sup> Vgl. Wingo, Rebecca: *The Last Stand of Myth and Memory*, Popular Culture, in: Lookingbill, Brad (Hrsg.): *Popular Culture, A Companion to Custer and the Little Bighorn Campaign*, Chichester 2015, S. 404-423, hier S. 404 f.

<sup>709</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Comic.

aus dem Jahr 1986<sup>710</sup> sollten zum Beispiel eher dazu beitragen als Stilmittel in den Großbildern Verknüpfungen zwischen Spielwelten herzustellen. Es finden sich hier Minifiguren aus der LEGO-„City“-Spielwelt und der „Technic“-Produktgruppe, die quasi in der „Castle“-Spielwelt „vorbeischaun“. Die beiden Figuren besuchen im ganzen Katalog die Seiten der Spielwelten und dienen so als Begleiter und Kommentator für den Leser.

Eine andere Form, wie die Comic-Sprechblasen vor allem in Dioramen genutzt wurden, ist die Unterstützung der gezeigten Inszenierung. Hier wurden entweder die Absichten von Figuren oder Fraktionen kenntlich gemacht oder durch die kurzen Texte in den Blasen der Blick auf bestimmte Bildabschnitte gelenkt.<sup>711</sup>

Dies trägt auch dazu bei, diese Figuren und die dazu gehörigen Fraktionen zu definieren. Häufig wird damit zu einer Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ beigetragen. Als die Dioramen um das Jahr 2000 vollständig aus den Katalogen verschwunden waren, waren auch keine Comic-Elemente mehr in den Großbildern zu finden.<sup>712</sup>

Noch stärker wurde diese Attribuierung in den kleinen Comics auf den Katalogseiten vorgenommen. Diese sind vor allem in den Jahren zwischen 1995 bis 2000 in den Katalogen von LEGO enthalten.<sup>713</sup> Die meist nur wenige Bilder umfassenden Geschichten unterscheiden sich häufig optisch von allen anderen Abbildungen in den Katalogen. Anstatt wie in Dioramen die Handlung mittels realer Spielelemente zu erzählen, sind hier in der Regel gezeichnete Bilder wie in richtigen Comicbüchern zu sehen. Eine Ausnahme stellen dabei die Comics dar, die auf den Katalogseiten der „Western“-Spielwelt auftauchten. Hier wurden die Geschichten mit realen LEGO-Produkten dargestellt.<sup>714</sup> In den Comics tauchten ausschließlich Bauwerke, Fahrzeuge und Figuren aus der jeweiligen Spielwelt auf.

In den kleinen Episoden wird wesentlich mehr Einfluss auf die spielweltinterne Handlung genommen, als dies bei den Comic-Elementen in Dioramen der Fall ist. Der

---

<sup>710</sup> LEGO Spielwarenkatalog 1986, S. 12, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c86uk2.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>711</sup> Vgl. LEGO Spielwarenkatalog 1996, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c96uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>712</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen1.

<sup>713</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Comic.

<sup>714</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1996, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c96uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Comic des Katalogs des Jahres 1996 stellt nicht nur die Fraktion der „Drachenritter“ als diebisch dar, sondern macht aus dem LEGO-Skelett einen lebendigen Protagonisten.<sup>715</sup> Ohne diesen Comic hätte man das LEGO-Skelett in der Spielwelt einfach als Darstellung von menschlichen Überresten sehen können. Mit der Inszenierung im Comic wurde aus dieser Figur aber ein Fantasy-Element. Die Comics der „Western“-Spielwelt beschreiben die Fraktion der „Banditen“ als „böse“ und die Figur des „Sheriffs“ als „gut“. Die „Indianer“ und „Soldaten“, die auch Teil der Spielwelt sind, werden in den Comics nicht beschrieben.

In den seltensten Fällen tauchten die kleinen Comics in Kombination mit spielweltbeschreibenden Begleittexten auf. Teilweise wurden auf einer ganzen Katalogseite einzelne Protagonisten der Spielwelt-Fraktionen sowie die grundlegende Geschichte der spielweltinternen Handlung vorgestellt.<sup>716</sup> Der Comic ist dabei lediglich ein unterstützendes Medium.

Als Beispiel kann eine kleine Bildergeschichte des Jahres 2000 dienen, welche Inhalte zweier Spielsets<sup>717</sup> in Szene setzt.<sup>718</sup> Dabei wurde quasi vorgegeben, wie der Spieler die Sets in der Spielsituation einsetzen soll. Durch die Texte in den Comic-Bildern wurde auch darauf eingegangen, welche Fraktion „gut“ und welche „böse“ ist. Das Gleiche vermitteln auch weitere Begleittexte und Abbildungen auf der betreffenden Katalogseite. Der König ist „gut“ und der Raubritter, „Cedric, der Bulle“, ist der „Böse“. Interessant an diesem Beispiel ist ein kleiner Text, der sich in einem gelben Feld am rechten unteren Bildrand befindet. Hier wurde darauf eingegangen, wie wichtig es ist, im Spiel seine Aggressionen auszuleben. Dabei sollte gelernt werden, was „Gut“ und „Böse“ ist. Der Text wirkt durch seine exponierte Stellung und Wortwahl wie ein pädagogischer Ratgeber. Allerdings wurde in den Geschichten rund um das „Gute“ und „Böse“ in den historischen Spielwelten nie auf die Motivationen der Fraktionen und

---

<sup>715</sup> LEGO-Spielwarenkatalog 1996, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c96uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>716</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2000, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2000.raw?task=download&fid=4118> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>717</sup> Vgl. King Leo's Castle; Bull's Attack, in: Brickst.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Castle/year-2000> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>718</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2000, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2000.raw?task=download&fid=4118> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Protagonisten eingegangen. Es existieren in der LEGO-Welt nur von Grund auf „schlechte“ und „gute“ Wesen. Das beschriebene gelbe Kommentarfeld scheint eine Seltenheit darzustellen, da es nur im angesprochenen Katalog aus dem Jahr 2000 zu finden war.

Die bereits angesprochenen spielweltbeschreibenden Begleittexte hielten sich im Gegensatz zu den Comic-Elementen durchgehend ab den frühen 1980er Jahren in den Katalogen. Die frühen Texte nahmen dabei Bezug auf alle möglichen Dinge, die mit der jeweiligen Epoche in Verbindung gebracht werden können. Da bis in das Jahr 1989 lediglich die „Castle“-Spielwelt bei LEGO historische Themen verarbeitete, gibt es nur Beispiele für diese Spielwelt.

Zu Beginn der 1980er Jahre beschrieben die Texte im Märchenstil eine Welt voller Ritter, Könige und Königinnen, in der jeden Tag ein Abenteuer stattfinden kann.<sup>719</sup> Zum Ende wurde mit König Arthur noch eine legendäre Gestalt des Mittelalters ins Spiel gebracht. Die Anspielung auf legendäre Personen lässt sich für die frühen 1980er Jahre auch international in den Katalogen feststellen.<sup>720</sup> Dabei werden König Arthur, Robin Hood und Ivanhoe erwähnt, deren Abenteuer man mittels der LEGO-Produkte nachspielen kann. In den Sets der Spielwelt finden sich allerdings keine Minifiguren, die optisch einen König oder Waldläufer darstellen oder in den Produktbeschreibungen so benannt wurden. Von den besagten Legenden hielt sich nur Robin Hood für längere Zeit in den Begleittexten, da im Jahr 1987 eine Figur und eine Fraktion nach ihm benannt wurden. Reale historische Ereignisse oder Personen werden in den Texten nicht beschrieben.

In den späten 1980er Jahren wurden in den Begleittexten nur noch Inhalte der Spielsets aufgegriffen. Es gab keine Anspielungen mehr auf legendäre Personen oder allgemeine Aspekte einer historischen Epoche. An diese Stelle traten nun Beschreibungen von Fraktionen und Protagonisten, die auch in den Spielsets der Spielwelten zu finden waren.

---

<sup>719</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1982, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c82uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>720</sup> LEGO-Kataloge mit Nennung von König Arthur, Robin Hood und Ivanhoe: UK 1982, in Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c82uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

UK 1984: in Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c84uk1.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

DE 1984: in Brickset.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1980/lego-katalog-1984.raw?task=download&fid=2851> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



Damit einher ging auch, dass die Figuren und Fraktionen mit Attributen belegt wurden. Dafür wurden manchmal ganze Katalogseiten bereitgestellt, um ausführlich Figuren zu charakterisieren. Im Fall der „Pirates“-Spielwelt wurden dabei nicht mit allem Nachdruck die Prädikate „Gut“ und „Böse“ vergeben.<sup>721</sup> Allerdings bot das im unteren Bildteil beworbene Comicbuch weitaus mehr Platz, um die Piraten als Helden und die Soldaten als deren unerbittliche Gegner darzustellen.

Häufig bestehen die Begleittexte aus kurzen abenteuerlichen Geschichten, die mit wenigen Worten auf die Fraktionen und deren Stellung innerhalb der Spielwelt eingehen. Häufigstes Thema dabei sind über alle Spielwelten hinweg die Schatzsuche, Schatzraub und die Entführung von Prinzessinnen.

In der „Castle“-Spielwelt der 1990er Jahre sind es „Wegelagerer“, die auf Beutezug sind und versuchen, den „Rittern“ etwas zu rauben.<sup>722</sup> Dies ist verbunden mit dem Aufruf des Herstellers, dieses aufregende Abenteuer selbst nachzuspielen.

Ein Begleittext im deutschen Katalog des Jahres 2001 stellt dabei eine Besonderheit dar. Erstens ist er der mit Abstand längste Text, der in diesem Rahmen in den Werbeheftchen erschienen ist, und zweitens wurden erstmals Fotografien von realen Bauwerken und Ereignissen angefügt. Offensichtlich handelt es sich bei der Abbildung von Turnierrittern um Szenen aus einem modernen Ritterspiel. Ebenso kann eine reale Burg erkannt werden.<sup>723</sup> Im Text werden die Bilder mit einer Geschichte verbunden, die sich in der LEGO-„Castle“-Spielwelt ansiedelt. Dabei wird der Leser direkt angesprochen, sich in eine mittelalterliche Welt voller Ritter, Könige und Schurken zu versetzen, die um Schätze, Prinzessinnen und Burgen kämpfen. Die Ritter und Schurken tragen alle Namen, die sich auch in den Produkten von LEGO wiederfinden lassen. Dabei wurde wie schon in den Beschreibungen zuvor eine Einteilung in „Gut“ und „Böse“ vorgenommen. Solch aufwändig gestaltete Begleittexte sind weder in den Katalogen vor 2001 noch später zu finden.

---

<sup>721</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1990, in: Brickset.com, URL: <https://images.brickset.com/library/Catalogues/c90uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

<sup>722</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 1992, in: Worldbricks.com, URL: <http://www.worldbricks.com/de/lego-anleitung.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

<sup>723</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2001, S. 52, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2001.raw?task=download&fid=2959> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

Die abenteuerlichen Elemente der Schatzsuche und des Schatzraubs gingen im Laufe der 2000er Jahre zumindest in den Begleittexten zur „Castle“-Spielwelt zurück. Die Texte der „Pirates“-Spielwelt lebten natürlich weiterhin von der Beschreibung des Schatzsuchens.

Die Geschichten der mittelalterlichen LEGO-Welt drehten sich nun hauptsächlich um den Kampf zwischen „Gut“ und „Böse“. Dabei fällt auf, dass immer der König das „Gute“ anführt und Raubritter oder gar Monster und Fantasy-Wesen das „Böse“ darstellen.<sup>724</sup> Ebenfalls auffällig ist, dass die Begleittexte nun nicht mehr in abgetrennten Textfeldern erschienen, sondern sich wenig abhebend in die jeweilige Katalogseite eingefügt wurden. Teilweise schwimmt dabei die Schrift mit dem farblichen Verlauf des Bildhintergrundes. Daraus kann geschlossen werden, dass nun den Begleittexten kein allzu großes Gewicht in der Gestaltung der Kataloge und der Vermittlung spielweltinterner Handlungsstränge mehr beigemessen wurde.

### **8.1.3 Fazit zur Auswertung der LEGO-Spielwarenkataloge**

Die Gestaltung der Kataloge, die in den verschiedenen Ländern erschienen sind, ist im Grunde gleich. Dies mag vor allem daran liegen, dass die Werbeheftchen wohl für alle Märkte zentral hergestellt werden. Größere Unterschiede sind darauf zurückzuführen, dass häufig mehr als ein Katalog pro Jahrgang herausgegeben wurde und dass in den genutzten Online-Archiven nicht immer alle verschiedenen Versionen zugänglich waren. So konnte es vorkommen, dass zu den Ländern unterschiedliche Hefte eines Jahrgangs untersucht und verglichen wurden. Trotzdem hat dieser Umstand keine wesentlichen Auswirkungen auf die folgenden Trends und Erkenntnisse, die sich anhand der Auswertung ergeben haben.

Der Anteil der Seiten, die sich in den Katalogen mit Sets mit historischen Themen beschäftigen, verhält sich im zeitlichen Verlauf ähnlich zur gesamten Produktionslage von LEGO in den untersuchten Jahren. Wie in Punkt 7.2 ersichtlich wird, wurden immer

---

<sup>724</sup> Vgl. LEGO-Spielwarenkatalog 2007, in: Worldbricks.com, URL: <https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2007.raw?task=download&fid=2976> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

mehr neue Spielwelten installiert, zu denen auch immer mehr Neuheiten entstanden. Diese Neuheiten nahmen dann wiederum mehr Platz in den Katalogen ein, weshalb auch hier die Gesamtseitenzahl stetig zunahm, während die Seitenanzahl, welche die relevanten Spielwelten bewarben, auf einem ähnlichen Niveau blieb. Der prozentuale Anteil der Seiten mit historischen Themen in den Katalogen entspricht dabei fast exakt dem Anteil der dementsprechenden Spielsets am gesamten Produktionsvolumen von LEGO.

Während zu den Spielwelten mit historischen Themen nicht in jedem Jahr des Untersuchungszeitraums Neuheiten erschienen, waren diese Spielwelten stets in den Katalogen abgebildet. Somit besteht wohl von Seiten des Herstellers neben der reinen Bewerbung der betreffenden neuen Produkte ein weiteres Interesse an der Darstellung der relevanten Spielwelten in seinem Werbematerial. Dafür spricht auch die Tatsache, dass zwischen Mitte der 1980er Jahre und dem Jahr 2000 Spielset-Elemente mit historischen Themen auf den Katalogdeckblättern überrepräsentiert waren. Es ist davon auszugehen, dass LEGO die Spielwelten mit historischen Themen zumindest in diesem Zeitraum als Aushängeschild betrachtete, mit dem sich die Marke zu einem gewissen Grad identifizierte.

Die relevanten Spielwelten werden auf den Seiten, die ihnen in den Katalogen zugestanden werden, mittels verschiedener darstellerischer und schriftlicher Elemente inszeniert. Dabei werden durch Begleittexte und Produktbeschreibungen häufig Bezüge zu legendären Persönlichkeiten einer Epoche oder zu Stereotypen hergestellt, welche mit den jeweiligen Epochen in Verbindung gebracht werden. Auch im internationalen Vergleich sind dabei Unterschiede festzustellen, die allerdings nichts grundlegend an der jeweiligen Inszenierung ändern. Historische Personen und Ereignisse kommen dabei selten vor.

In Bild und Text wird auf den Katalogseiten im Laufe der Zeit, vor allem in der „Castle“-Spielwelt, immer mehr eine Einteilung von Fraktionen und Protagonisten in „Gut“ und „Böse“ vorgenommen. Damit einher geht die Darstellung von Konfliktsituationen in den Dioramen, die zwischen Ende der 1980er Jahre bis in die frühen 2000er Jahre fester Bestandteil der Kataloggestaltung waren. Vor allem die „Pirates“-Spielwelt wird mittels dieser szenischen Darstellungen äußerst kämpferisch präsentiert.

Im Laufe der 2000er Jahre verschwanden diese Großbilder aus den Katalogen. Daneben

gab es in diesem Zeitraum auch andere Veränderungen in den Werbeheftchen. Die Deckblattgestaltung konzentrierte nun sich mehr auf wenige, aufwendig produzierte, multimediale Spielwelten. So verschwanden auch „historische“ Spielset-Elemente von diesen prominenten Plätzen. Die Begleittexte zu den Spielwelten erhielten keine exponierten Plätze mehr auf den jeweiligen Seiten und Comic-Elemente verschwanden gänzlich aus den Katalogen. Die Heftchen wurden in den 2000er Jahren insgesamt nicht mehr so aufwendig gestaltet, wie dies vorher der Fall war. Dies lässt vermuten, dass andere mediale Angebote für den Hersteller LEGO wichtiger wurden. Dennoch ist der frei erhältliche LEGO-Katalog noch heute ein weitverbreitetes Werbematerial, das immer noch zur Inszenierung der Spielwelten mit historischen Themen beiträgt.

Vor diesem Hintergrund ist es notwendig, sich mit anderen medialen Angeboten zu den Spielwelten und deren Entwicklung zu befassen.

## **8.2 Internetauftritte beider Hersteller**

Seit der Jahrtausendwende wurden Onlineangebote, die auf den jeweiligen Webseiten aufrufbar sind, für beide Hersteller immer wichtiger. Neben dem klassischen Spielwarenkatalog stellen die Webseiten das effektivste Kommunikationsmedium zwischen Hersteller und Kunden dar. So rühmt sich etwa der Hersteller LEGO damit, dass die offizielle Internetseite LEGO.com eine der meistbesuchten Internetseiten eines Spielwarenherstellers weltweit ist.<sup>725</sup>

Der Kunde hat auf den Webseiten von LEGO und PLAYMOBIL nicht nur die Möglichkeit, die gleichen Produktinformationen zu erfahren, wie diese auch in den Katalogen enthalten sind, er kann auf den Seiten auch direkt einkaufen. Daneben finden sich Informationen zu Firmenevents, Freizeitparks, Firmengeschichte und Serviceangeboten auf den Seiten. Zudem wurden über die Jahre zu den Produkten der Spielwelten kleine Video-Clips, Online-Spiele und weitere Begleitmaterialien platziert,

---

<sup>725</sup> Vgl. Lipkowitz: Das Lego Buch, S. 184.

um potenzielle Kunden zum mehrfachen Besuch der Webseiten zu animieren.<sup>726</sup>

Beide Hersteller ordnen ihre onlinebeworbenen Produkte in die bereits bekannten Spielwelten und Produktgruppen ein. Dabei finden sich zu den einzelnen Spielsets besonders bei Produkten jüngerer Datums wesentlich mehr Informationen zum Packungsinhalt, als dies in der Katalogwerbung der Fall ist. Daneben werden die Bauwerke und Fahrzeuge, aber vor allem die Spielfiguren wesentlich detaillierter mit der spielweltinternen Handlung verbunden. Dies geschieht, wie bereits aus den Katalogen bekannt, einerseits durch Namensgebung der Figuren und andererseits durch die Zuschreibung von Attributen.

Auf den separaten themenbezogenen Seiten der Websites finden sich weitere Angebote, die allesamt die Produktpalette der jeweiligen Spielwelt aufgreifen. Dazu zählen neben den Videos und Spielen im Falle von PLAYMOBIL auch Bastelvorlagen, Malblätter und herunterladbare Bildschirmhintergrundbilder und Wissenshefte samt dazugehörigem Online-Quiz.

Die Online-Angebote dienen natürlich in erster Linie dazu, die Produkte der einzelnen Spielwelten zu bewerben. Allerdings werden dadurch auch Inhalte an den Konsumenten und potenziellen Spieler kommuniziert, die Einfluss auf Spielsituationen nehmen können. Deswegen soll ein grober Blick auf Beispiele des Online-Angebots von LEGO und PLAYMOBIL geworfen und dabei untersucht werden, welche spielweltinterne Handlung durch Videos, Spiele und andere Angebote vertieft und vorgegeben wird. Es soll auch betrachtet werden, ob in den medialen Formaten auf historische Ereignisse und Personen angespielt wird. Zudem wird darauf geachtet, wie Figuren und Fraktionen in den Videos und Spielen charakterisiert werden. Ein Blick auf die Seiten der beiden Hersteller hinterlässt den Eindruck, dass sich bei LEGO mehr Online-Spiele und bei PLAYMOBIL mehr Online-Videos und andere Angebote finden lassen. Deshalb werden ein Video und ein Wissensheft des Herstellers PLAYMOBIL sowie ein Spiel des Herstellers LEGO untersucht, die nach grober Übersicht des Online-Angebots als typisch betrachtet werden können.

---

<sup>726</sup> Vgl. Bacht, Andreas: Akzeptanz des Internet bei Kindern und Jugendlichen und kommunikationspolitische Bedeutung des Online-Marketings für diese Zielgruppe, Hamburg 1999, S. 76.

### 8.2.1 Online-Spiele

Das ausgewählte Online-Spiel des Herstellers LEGO trägt den Titel „Dragon Mountain Game“<sup>727</sup> und befasst sich mit dem gleichnamigen Spielset „Dragon Mountain“ aus dem Jahr 2013. Der Spieler nimmt die Position eines Katapultschützen der Fraktion der „Löwenritter“ ein und muss mit einem Fadenkreuz auf gegnerische Figuren der Fraktion der „Drachenritter“ zielen, um diese abzuschießen. Dafür erhält der Spieler Punkte. Ziel des Spiels ist es, in einem begrenzten Zeitraum durch die Eliminierung aller Feinde, die im Kerker gefangengehaltene Prinzessin zu befreien.

Das Spiel definiert so nicht nur die Prinzessin als schwache Protagonistin, die es zu retten gilt, sondern trägt auch zu einer Einteilung der Fraktionen in „Gut“ und „Böse“ bei, die anhand der Spielsetgestaltung in dieser Qualität nicht offensichtlich auszumachen ist. Für den Spieler des Spiels ist aber automatisch klar, dass die „guten“, blauen „Löwenritter“ die Prinzessin von den „bösen“ „Drachenrittern“ befreien müssen. Da der Spieler die Rolle eines „guten“ „Löwenritters“ einnimmt, identifiziert er sich automatisch mit dieser Fraktion. Es ist daher anzunehmen, dass sich diese intensive Spielerfahrung auch auf das Spielen mit den realen Spielzeugen in der Spielsituation überträgt. Ebenfalls ist es wahrscheinlich, dass der Spieler damit auch die entmenschlichende Darstellung, die das Spiel gegenüber den „Drachenrittern“ zeigt, übernimmt.<sup>728</sup> In dem Spiel nehmen die schwarz-roten Gegner die Rolle von Schießbudenfiguren ein, die ähnlich wie im PC-Spiele-Klassiker „Moorhuhn Jagd“<sup>729</sup> auftauchen und abgeschossen werden. Daraufhin verschwinden die getroffenen „Gegner“ in der Kulisse, um kurze Zeit später wieder an anderer Stelle aufzutauchen.<sup>730</sup> Dadurch wird verhindert, dass der Spieler sich in die Figuren der „Drachenritter“ einfühlt und sich der Folgen seiner Spielhandlung bewusst wird.

Im gleichen Zeitraum sind zu anderen Produkten der LEGO-„Castle“-Spielwelt ähnliche

---

<sup>727</sup> Online-Spiel Dragon Mountain Game, 2014, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

<sup>728</sup> Vgl. Fritz: Spielzeugwelten, S. 73.

<sup>729</sup> Moorhuhn Jagd war ein beliebtes Shoot 'em up-PC-Spiel aus dem Jahr 1999, welches im Auftrag des Spirituosenherstellers Johnnie Walker entwickelt wurde. Vgl. Moorhuhn Jagd, in Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Moorhuhn\\_\(Spieleserie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Moorhuhn_(Spieleserie)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>730</sup> Online-Spiel Drachen-Tor, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

Spiele entstanden, die alle dem oben beschriebenen Spiel zwar nicht in Spielform und Handlung gleichen, die aber allesamt die gleiche Aussage treffen.

### 8.2.2 Online-Videos

Das ausgewählte Video von PLAYMOBIL beschäftigt sich mit Spielsets der „Römer“- und der „Ägypten“-Spielwelt, die zwischen den Jahren 2006 und 2016 eingeführt wurden. Der elf Minuten lange, animierte Kurzfilm trägt den Titel „Fluch der Pharaonen“<sup>731</sup> und erzählt die Geschichte eines jungen römischen Legionärs namens Quintus.

Dieser reist mit Julius Cäsar nach Alexandria, um sich dort mit Kleopatra und ihrem Bruder Ptolemaios zu treffen. Dabei sollen Friedensgespräche geführt und freundschaftliche Bande geknüpft werden. Die beiden gleichberechtigten Herrscher Ägyptens, Kleopatra und Ptolemaios, sind sich dabei uneinig.

Kleopatra will die Freundschaft mit Rom, während ihr Bruder die Römer hasst. Ptolemaios versucht, die Verhandlungen zu unterbinden, indem er Mordanschläge auf Cäsar ausführen lässt, die fehlschlagen. Währenddessen kommen sich Kleopatra und Julius Cäsar näher. Um die Römer endgültig loszuwerden, heuert Ptolemaios „Grabräuber“ an, um für ihn die alten „Plagen“ aus der Pyramide zu befreien, die dann auf die Römer angesetzt werden sollen. Kleopatra und Cäsar erfahren von diesem Plan und befehlen Quintus und seinem vorgesetzten Centurio, die „Grabräuber“ aufzuhalten. Nach mehreren überstandenen Abenteuern gelingt es den beiden römischen Soldaten, die Gefäße mit den „Plagen“ sicher an Kleopatra zu übergeben. Nach einem letzten Mordversuch an Cäsar, der von Quintus und seinem Tribun vereitelt worden ist, wird Ptolemaios verhaftet. „Ägypter“ und „Römer“ sind nun Freunde und Cäsar und Kleopatra liegen sich glücklich in den Armen.

Die Handlung des Kurzfilms greift in groben Zügen reale Personen und Ereignisse auf. Nach dem Tod ihres Vaters regierte Königin Kleopatra zusammen mit ihrem

---

<sup>731</sup> Online-Kurzfilm „History“, 2016, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/play/history/> (Zuletzt aufgerufen am 05.04.2017).

unmündigen, jüngeren Bruder Ptolemaios XIII. über Ägypten. Von Beginn an stand die erst 18-jährige Kleopatra im Konflikt mit ihrem Bruder und seinen Beratern. Ihnen gelang es im Jahr 49 v. Chr., Kleopatra von der Herrschaft auszuschließen, worauf sie letztendlich aus Ägypten fliehen musste. Nach seinem Sieg im römischen Bürgerkrieg reiste Cäsar nach Alexandria, um zwischen dem Geschwisterpaar zu vermitteln und quartierte sich im Königspalast ein. „Sein Auftreten als römischer Feldherr mit samt seinen Likatoren missfiel den Alexandrinern jedoch, so dass es zu Zusammenstößen kam.“<sup>732</sup> Dennoch gelang es Cäsar, Kleopatra wieder als Mitregentin einzusetzen. Er stellte ihre Herrschaft unter den Schutz des römischen Reichs. Dies soll der Anfang der Liebesgeschichte zwischen Kleopatra und Cäsar gewesen sein.<sup>733</sup>

Die in dem Film gezeigten historischen Personen trafen alle in Alexandria zusammen und das unter ähnlichen Bedingungen und mit ähnlichen Ergebnissen. Jedoch wird hier die Figur des Regenten Ptolemaios als hinterhältig und boshaft dargestellt, während Kleopatra als gut und rechtschaffen präsentiert wird. Ebenfalls scheint auch die Kunststoffversion des Julius Cäsars ausschließlich gütig und selbstlos zu handeln.

Die Handlungsstränge des Hauptcharakters Quintus sind reine Fiktion. Allerdings werden hier mit den „Plagen“ biblische Themen angesprochen, die auf den Auszug der Israeliten aus Ägypten anspielen. Außerdem wird in den fiktiven Episoden die Spielwelt-Fraktion der „Grabräuber“ eindeutig als „böse“ dargestellt. Einerseits gibt dies bereits die Betitelung vor, die von den Spielsets bekannt ist, andererseits stehen sie mit Ptolemaios, dem „Bösewicht“ des Films, im Bunde und kämpfen demnach gegen den „Hauptdarsteller“, mit dem sich der Zuschauer automatisch identifiziert.

So findet in dem Kurzfilm nicht nur eine Einteilung der Fraktionen der „Ägypten“-Spielwelt in „Gut“ und „Böse“ statt, sondern es werden auch historische Tatsachen nicht korrekt und wenig differenziert dargestellt, womit auch eine Überhöhung und Herabsetzung historischer Personen einhergeht. Es ist davon auszugehen, dass wie beim oben beschriebenen Online-Spiel, diese verzerrte Darstellung vom Zuschauer einerseits auf die realen Spielfiguren und andererseits auf die historischen Personen übertragen wird.

---

<sup>732</sup> Frasen, Patrick: Kleopatra in der Kunst. Das Bild einer Königin zwischen Geschichte und Mythos, München 2013, S. 31.

<sup>733</sup> Vgl. Frasen: Kleopatra, S. 26-33.



### 8.2.3 Online-Wissensheft

Zu dieser Übernahme fragwürdiger historischer Inhalte trägt auch das Online-Wissensheft von PLAYMOBIL zu den Spielwelten „Römer“ und „Ägypten“ bei. Hier werden unter dem suggerierten Anspruch gesicherter Wissensvermittlung Informationen zur Entstehungsgeschichte von beiden Reichen und Bauwerken wie den Pyramiden geliefert. Daneben werden auch militärische Begriffe geklärt und auf historische Personen wie Kleopatra und Cäsar eingegangen.<sup>734</sup>

Die Seiten sind mit PLAYMOBIL-Figuren, Fahrzeugen und Spielanlagen vor realistisch wirkenden Hintergrundbildern gestaltet. Die „Wissenstexte“ werden entweder in Kästen in Form von abgerollten Papyrusrollen oder um die Abbildungen der Spielzeuge platziert. Angaben zu den Autoren der Texte oder Quellen sind dabei nicht zu finden. Zwischen den Seiten, welche Informationen liefern, befinden sich auch Blätter, die ähnlich wie die Kataloge der beiden Hersteller nur die Spielsets mit Titeln und Produktnummern zeigen.

Auffällig bei den Seiten mit „Wissenstexten“ ist, dass sich militärische Aspekte lediglich auf die „Römer“ und Kultur wie Sprache und Architektur nur auf „Ägypten“ beziehen. Die Texte sind in einfacher Sprache gehalten und füllen meist eine halbe Seite aus. Dabei werden die historischen Inhalte recht vereinfacht und oberflächlich dargestellt. In einem kurzen Online-Quiz, das zehn Fragen umfasst, werden die Inhalte des Wissensheftes abgefragt.

Mit dem oben beschriebenen Wissensheft transportiert PLAYMOBIL zwar keine falschen historischen Tatsachen<sup>735</sup> an den Konsumenten, aber es ist anzunehmen, dass

---

<sup>734</sup> Wissensheft, 2016, in Playmobil.de, URL: [http://playmobil.a.bigcontent.io/v1/static/PLAYMOBIL\\_INFO\\_HISTORY\\_ROMANS\\_2016\\_03\\_de](http://playmobil.a.bigcontent.io/v1/static/PLAYMOBIL_INFO_HISTORY_ROMANS_2016_03_de) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>735</sup> In den kurzen Texten zu den „Ägyptern“ wird auf die Reichsgründung unter dem legendären König Menes um 3000 v. Chr. eingegangen. Vgl. Schlögel, Hermann: Das Alte Ägypten: Geschichte und Kultur von der Frühzeit bis zu Kleopatra, München 2006, S. 65. Daneben wird die Funktion von Kanopen und Pyramiden beschrieben. Vgl. Graf: Ägyptische Bildwerke, S. 33. Die Kleidung und rituelle Gegenstände finden ebenfalls Erwähnung. Vgl. Schlögel: Geschichte und Kultur, S. 234. Zu den „Römern“ findet sich der Gründungsmythos der Stadt in den Texten. Vgl. Bringmann, Klaus: Römische Geschichte, von den Anfängen bis zur Spätantike, München (9. Auflage) 2006, S. 7 f.. Daneben werden nur noch römische Streitkräfte und deren Ausrüstung und Taktik beschrieben. Vgl. Le Bohec: Die römische Armee, S. 19 ff. Alle Texte geben in vereinfachter Form belegbare Fakten wieder.

sich ein stereotypisierendes Bild des militanten Römers und des kulturell überlegenen Ägypters durch die Zusammensetzung der Texte beim Konsumenten niederschlägt. Dies ist besonders kritisch zu hinterfragen, da sich die Produkte von PLAYMOBIL an Kinder zwischen vier und zehn Jahren richten und demnach davon auszugehen ist, dass bei den Lesern dieser „Wissenshefte“ noch keine Vorbildung zu den Themen vorhanden ist. Es scheint das Ziel des Herstellers zu sein, die eigenen Produkte mit einer vermeintlich wissenschaftlichen Tiefe zu belegen, obwohl PLAYMOBIL niemals in den Heften behauptet, einen wissenschaftlichen Anspruch zu verfolgen. Dennoch dürfte dies ungeachtet des Inhaltes dieser Hefte dem Ansehen der Marke bei den potenziellen Konsumenten und deren Eltern durchaus zuträglich sein.

#### **8.2.4 Fazit zu den Internetauftritten beider Hersteller**

In den Online-Angeboten der Hersteller lassen sich Unterschiede zwischen LEGO und PLAYMOBIL bezüglich der Inszenierung der jeweiligen Spielwelten feststellen. Auf der offiziellen LEGO-Seite finden sich aktuell keine Angebote mehr zu Spielwelten mit historischen Themen<sup>736</sup> und auch in der Vergangenheit erschienen nicht viele Spiele oder Filme zu den relevanten Spielwelten.

In den noch aufzufindenden älteren medialen Produkten wurden meist action-lastige Spielmechaniken eingesetzt. Historische Personen oder Ereignisse waren nicht Teil der Inhalte. Insgesamt wurde, außer einer drastischen „Gut“-„Böse“-Zeichnung der Fraktionen, wenig zur Inszenierung der Spielwelt beigetragen.

Ein ganz anderes Bild ist in den Internetauftritten von PLAYMOBIL zu erkennen. Obwohl zu den meisten Spielwelten mit historischen Themen länger keine Neuheiten produziert oder Umgestaltungen vorgenommen wurden, sind viele Angebote zu diesen abrufbar. Dabei sind die Begleitmaterialien wesentlich vielfältiger als dies bei LEGO der Fall ist. Es fällt auf, dass in den Online-Spielen beider Hersteller keine historischen Ereignisse oder Personen, sondern Fantasy-Inhalte im Mittelpunkt der Handlung stehen. In dem vorgestellten Kurzfilm zur „Ägypten“-Spielwelt ist hingegen ein detaillierter

---

<sup>736</sup> Stand 22.07.2019.

Bezug auf reale Ereignisse der Geschichte zu sehen. Dies trifft allerdings nicht auf alle Filme auf der Internetseite zu. Die Clips, die sich um die „Piraten“<sup>737</sup> -, „Western“ und „Knights“<sup>738</sup>-Spielwelt drehen, greifen wie die Spiele nur märchenhafte Geschichten auf. Dabei werden auch, zumindest in den Beiträgen zur „Western“-Welt, die vollkkommen auf Fantasy-Elemente verzichten, Fraktionen und Protagonisten mit Zuschreibungen wie „Gut“ und „Böse“ versehen.<sup>739</sup>

Durch Angebote wie das „Wissensheft“ hebt PLAYMOBIL die Internetpräsentation zudem auf eine höhere Ebene. Hier wird mittels „Wissensheften“ eine gewisse „pädagogische“ Hochwertigkeit der Produkte angedeutet.

Damit verbunden ist auch, dass in diesem Format keine Fantasy-Einflüsse hineinspielen. Dies lässt sich vor allem für die Spielwelten „Römer“, „Ägypten“ und „History“ feststellen.

Insgesamt kann anhand der Betrachtung des Online-Angebots beider Hersteller gesagt werden, dass PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen einen größeren Stellenwert im gesamten Produktangebot einnehmen, als dies bei LEGO der Fall zu sein scheint. Trotz der enormen Zunahme von Spielwelten und der Konzentration auf großangelegte Film- und Serienprojekte samt dazugehörigen Produkten<sup>740</sup> in den letzten Jahren investiert PLAYMOBIL immer noch in die Begleitmaterialien zu seinen Spielwelten mit historischen Themen.

---

<sup>737</sup> Vgl. Kurzfilm Pirates, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/play/pirates/> (Zuletzt aufgerufen am 05.08.2018).

<sup>738</sup> Vgl. Kurzfilm Knights, in: Playmobil.de, URL: (<https://www.playmobil.de/play/knights/>) (Zuletzt aufgerufen am 06.08.2018).

<sup>739</sup> Im PLAYMOBIL-„Western“-Kurzfilm müssen zwei junge Indianer die entführte, edle Tochter des Häuptlings aus den Klauen der bösen US-Soldaten befreien, um in den Kreis der Krieger aufgenommen zu werden. Vgl. Kurzfilm Western, in: Playmobil.de, URL: (<https://www.youtube.com/watch?v=rMydKpbqJAI>) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>740</sup> Siehe „Super 4“ und „Playmobil the Movie“, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2018).

### **8.3 Kostenpflichtige Medien zu den Spielwelten mit historischen Themen beider Hersteller**

Die oben beschriebenen medialen Begleitprodukte der realen Spielzeuge waren zu jeder Zeit für jeden kostenlos und quasi unbegrenzt verfügbar, da sie vorrangig als Marketingmedium verstanden wurden. Im Gegensatz dazu erschienen zu den Produkten der beiden Hersteller auch Medien, die neben dem Werbezweck für die Spielsets der einzelnen Spielwelten auch selbst eine potenziell handelbare Ware darstellten. So wurden die medialen Produkte, die hier angesprochen werden sollen, in der Regel zum Verkauf angeboten. Allerdings fanden sich die Hörspiele, Filme, Kurzfilme, Videospiele, Comics und Serien teilweise als Gratisbeilage zu Spielsets der beiden Hersteller.

#### **8.3.1 Hörspiele**

Das an der Zahl der Einzelposten gerechnet mit Abstand größte Segment dieser Medien sind Hörspiele, die zu vielen Spielwelten der beiden Hersteller erschienen sind. Hier zeigt sich bereits ein Unterschied zwischen LEGO und PLAYMOBIL. Der dänische Hersteller brachte über die Jahrzehnte in Kooperation mit verschiedenen Labels Hörspiele zu neun Spielwelten heraus, was gemessen an der gesamten Anzahl von 80 Spielwelten recht wenig ist. PLAYMOBIL hingegen produzierte ebenfalls in Kooperation mit Hörspielverlagen für 19 ihrer 27 Spielwelten Audioprodukte (Siehe 16.2).

Spielwelten mit historischen Themen wurden über den untersuchten Zeitraum in Form von Hörspielen aufgegriffen. Dabei ist festzustellen, dass der Produzent LEGO diese Produkte nur für die hauseigenen Spielwelten<sup>741</sup> mit historischen Themen entwickelte. Grund dafür könnte sein, dass LEGO nicht die Rechte erworben hatte, die Merchandising-Spielwelten, die in dieser Arbeit als untersuchungswürdiger Gegenstand identifiziert wurden, in dieser Form zu verwerten. Die relevanten Spielwelten, die uns bei PLAYMOBIL begegnen, fanden bis auf die „Puppenhaus“- und die „Wikinger“-

---

<sup>741</sup> Mit Ausnahme der „Vikings“-Spielwelt.

Spielwelt alle eine Umsetzung in Form einer Hörspielreihe. Aus welchem Grund sich dies so verhält, konnte nicht ermittelt werden (Siehe 16.2).

Wirft man einen Blick auf das Angebot der einzelnen Hersteller, so fällt auf, dass bezüglich der Gestaltung der Hörspiele viele Parallelen festzustellen sind. Die untersuchten Medien weisen eine ähnliche Spieldauer von 44 bis 116 Minuten auf. Die Titel der Hörspiele, die Geschichten um die Produkte der Spielwelten mit historischen Themen spinnen, drehen sich meist um Schätze, Geheimnisse und Gefahren (Siehe Anhang 16.1 und 16.2). Dies ist besonders bei den medialen Umsetzungen der „Piraten“- und „Western“-Spielwelten beider Hersteller zu beobachten. Insgesamt ist das Abenteuer das bestimmende Thema der Hörspiele. Kämpfe und Kriege werden lediglich in Hörspielen angesprochen, die sich auf die mittelalterlichen Spielwelten beziehen (Siehe Anhang 16.1 und 16.2).

Unterschiede sind in den Erzählstrukturen der Audio-Produkte von LEGO und PLAYMOBIL auszumachen. Die Hörspiele, welche sich mit den Spielwaren von LEGO beschäftigen, erzählen Geschichten mit einem geschlossenen Handlungsrahmen, den die jeweilige Spielwelt darstellt. Eine spielweltübergreifende Handlung kommt in der Regel nicht vor. Dafür folgt die Handlung mehreren Haupt- und Nebencharakteren über mehrere Hörspiele hinweg und erzählt so in Episoden, die manchmal lose aufeinander basieren, eine größere Geschichte.

Bei den medialen Umsetzungen der Spielwelten von PLAYMOBIL wurde hier eine übergeordnete Erzählstruktur installiert, was es den Hauptdarstellern ermöglicht, Sprünge zwischen den Spielwelten zu vollziehen. Die Hörspiele, die unter dem Titel „Die Playmos“ veröffentlicht wurden, handeln von den Lieblingsspielfiguren des Kindes Tobias, der die Figuren immer zuletzt auf die aufgebauten Spiellandschaften stellt. Verlässt das Kind das Kinderzimmer, erwachen die Figuren und die Umgebung zum Leben und die drei „Playmos“, Emil, Sam und Liv, erleben Abenteuer in den jeweiligen Spielwelten. So kann von Folge zu Folge in immer wieder andere Welten und Situationen gesprungen werden. Allerdings tauchen Nebencharaktere der diversen Spielwelten in der Regel in den einzelnen Folgen nur einmal auf.

Nach einer groben Erfassung der Inhalte der Hörspiele scheint es, als ob in Produkten, die sich mit Kampf und kriegerischer Auseinandersetzung beschäftigen, eine Einteilung der Fraktionen der jeweiligen Spielwelten in „Gut“ und „Böse“ vorgenommen wird.

Dies trifft vor allem auf die mediale Umsetzung der mittelalterlichen Spielwelten zu. Die Hörspiele, die hauptsächlich Abenteuer thematisieren, verzichten meist auf solche Zuschreibungen. Hier stehen einzelne Charaktere im Vordergrund, die verschiedene Bündnisse mit Protagonisten anderer Fraktionen der Spielwelten eingehen, um die Handlung der Geschichte voranzutreiben.

Auf historische Ereignisse und Personen wird in den Hörspielen wenig eingegangen. Bei den Umsetzungen der Spielwelten mit historischen Themen finden sich allerdings Jahreszahlen und epochale Einordnungen in den Prologen. So wird die Handlung der LEGO-„Pirates“-Hörspiele in die 1640er Jahre verortet, während die „Castle“-Hörspiele Geschichten aus dem Frühmittelalter erzählen.<sup>742</sup> Damit widerspricht zumindest im Fall der „Pirates“-Hörspiele der Handlungszeitraum der Geschichten der optischen Erscheinung der Spielfiguren, wie unter Punkt 7.1.2 beschrieben wurde.

Es ist davon auszugehen, dass die Hörspiel-Geschichten den Zuhörer zum Nachspielen der selbigen animieren, und es ist wahrscheinlich, dass dabei Charakterisierungen von Figuren und Fraktionen übernommen werden. Im Gegensatz zu den oben untersuchten Medien wie Online-Spielen, sind diese Zuschreibungen in den meisten Hörspielen wesentlich differenzierter und weniger drastisch. Da sich die meisten dieser Hörspiele um ausgewählte Produkte der Hersteller drehen, ist anzunehmen, dass neben dem Interesse, diese medialen Produkte selbst zu verkaufen, der Werbezweck für die realen Spielsets sehr hoch einzuschätzen ist. Man erwirbt also in Wirklichkeit nicht ein durchaus gut gemachtes Hörspiel, sondern eher ein Werbemittel mit unterhaltendem Charakter.

### 8.3.2 Comics

Die einzige Spielwelt der beiden Hersteller, die eine Verarbeitung in Form eines Comics erfuhr, war die LEGO-„Pirates“-Serie. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Spielsets

---

<sup>742</sup> Hörspiele von LEGO, in: Hoerspiel.de, URL: <https://www.hoerspiel.de/hoerspiel/Serien/LEGO-City/4007131/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Hörspiele von PLAYMOBIL, in: Hoerspiel.de, URL:

<https://www.hoerspiel.de/hoerspiel/Serien/Die-Playmos/4007026/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

im Jahr 1989 wurde das Comicheft mit dem Titel „Der Schatz der halben Münze“<sup>743</sup> in einem Kombiset mit den LEGO-Figuren der Hauptdarsteller der darauffolgenden Hörspielreihe verkauft. Dies waren der Piratenkapitän „Roger“ und sein Schiffsjunge „Willy“.<sup>744</sup> Die Gestaltung der Figuren im Comic entsprach dabei dem Design der realen Spielfiguren. Allerdings tauchten in der Comicreihe Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke auf, die nicht Teil der Spielwelt sind.

Die Protagonisten des Comics und der im Anschluss erschienenen Hörspiele bedienten sich in den Geschichten allerhand Piratenklischees, wobei vor allem auffällig ist, dass die vorgestellten Piratenfiguren außer dem Schiffjungen Willy allesamt körperliche Verstümmelungen erlitten haben. Von Augenklappen über Hakenhände und Holzfüße ist alles an den Protagonisten des Comics und auch bei den mit den Comics beworbenen LEGO-Figuren zu finden.

Neben den Klischees wurden auch Protagonisten und Fraktionen der frühen LEGO-„Pirates“-Spielwelt mit Attributen versehen. Es fand schon von Anfang an eine Einteilung zwischen „Gut“ und „Böse“ bezüglich der „Soldaten“ und „Piraten“ statt. Die „Piraten“ sind hier die freiheitsliebenden Abenteurer, während der dekadente Gouverneur mit seinen „Soldaten“ als boshafter Gegenspieler auftritt. Allerdings gibt es im Comic auch eine dritte Fraktion, die sich am besten als „böse“ Piraten beschreiben lassen. Unter dem Kommando des als hinterhältig beschriebenen Kapitäns „Baddog“ kämpfen die beiden Piraten-Mannschaften um die Schätze, aber auch gemeinsam gegen die Soldaten des Gouverneurs. Diese zweite „böse“ Piratenfraktion tauchte in den Spielsets der Spielwelt aber nicht auf.

Der Comic „Der Schatz der halben Münze“ war die erste mediale Umsetzung zu Inhalten von Spielwelten mit historischen Themen des Herstellers LEGO. Da die Geschichten aus diesem Comic in einer Hörspielreihe weitergesponnen wurden, liegt die Vermutung nahe, dass die Machart des Comics als Vorbild für weitere mediale Umsetzungen der Spielwelteinhalte diene.

---

<sup>743</sup> Der Schatz der halben Münze, 1989 in: Bricklin.com, URL: <https://www.bricklink.com/v2/catalog/catalogitem.page?B=102705F#T=S&O={%22iconly%22:0}> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>744</sup> Der Schatz der halben Münze, 1989 in: Bricklin.com, URL: <https://www.bricklink.com/v2/catalog/catalogitem.page?B=102705F#T=S&O={%22iconly%22:0}> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

### 8.3.3 Videospiele

Die beiden Hersteller entwickelten um die Jahrtausendwende zusammen mit Firmen aus der Videospiele-Branche<sup>745</sup> Spiele zu ihren Spielwelten. Diese Spiele haben eine wesentlich längere Spieldauer als die Online-Spiele, die kostenlos genutzt werden können. Daneben unterscheiden sich auch die Videospiele von LEGO und PLAYMOBIL und ihren jeweiligen Partnern in der Spielmechanik von den Online-Spielen. Die Produkte im Online-Angebot bestehen meist aus kleinen Rätseln und Jump-and-Run-Spielen mit wenigen Levels. Die kostenpflichtigen Produktionen sind Rollenspiele, die sich über mehrere Levels erstrecken. Der Spieler interagiert dabei mit Nichtspielercharakteren und erledigt Aufgaben für diese, um in der Geschichte voranzukommen. Dabei kommen auch kleine Rätsel- und Geschicklichkeitsspiele zum Einsatz. Der größte Unterschied zwischen den Videospiele und Online-Spielen liegt aber in der Spielhandlung. Während die Online-Spiele meist keiner größeren Geschichte folgen, werden in den vollwertigen Videospiele großangelegte Abenteuergeschichten erzählt. Durch das Erledigen von Aufgaben und das Vernichten von Gegnern kann fiktives Geld erspielt werden, mit dem es möglich ist, den Spielcharakter auszurüsten und zu verbessern. Die erwerbbar Ausrüstung stellen natürlich Waffen und Kleidung aus den jeweiligen Spielwelten dar. In den Spielen werden die Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke sowie Hintergrundbilder so gestaltet, als ob sie aus den jeweiligen Spielsteinen und Elementen zusammengesetzt wären. Die Figuren sind dabei in der digitalen Umsetzung in der Lage, Bewegungen auszuführen, die das Spielen mit einer realen Spielfigur nicht ermöglicht.

Die Spiele, welche sich mit Spielwelten mit historischen Themen von LEGO befassen, greifen dabei lediglich die Merchandising-Reihen „The Hobbit“, „The Pirates of the Caribbean“ und „The Lord of the Rings“ auf. Dabei wurden in allen Fällen die Handlungen der jeweiligen Filme aufgegriffen, die auch das Design und die Zusammensetzung der realen Spielsets bestimmen. Der filmischen Vorlage folgend finden sich in den Spielen viele Fantasy-Elemente wieder.

Zu den Spielwelten von PLAYMOBIL waren im Zuge dieser Arbeit nur zwei

---

<sup>745</sup> Siehe Anhang 16.1 LEGO-Spielwelten und 16.2 PLAYMOBIL-Spielwelten.



Videospiele zu finden. Beide Spiele thematisieren dabei die „Knights“-Spielwelt. Bereits im Jahr 1999 wurde das Spiel „Hype Time Quest“<sup>746</sup> auf den Markt gebracht.

Die Geschichte des Spiels handelt von einem jungen Ritter, der bei dem Versuch, ein fiktives Königreich gegen den „bösen“ schwarzen Ritter zu verteidigen, durch einen Zauber in die Vergangenheit gelangt. Ausgerüstet mit dem magischen Schwert des „Friedens“ und mit Hilfe eines jungen Alchemisten versucht er, in die Gegenwart zu gelangen, um den schwarzen Ritter endgültig zu vertreiben. Die auf vier Episoden verteilte, kampfbetonte Geschichte enthält viele Fantasy-Elemente. Der fiktive Held muss gegen Skelette kämpfen, magische Edelsteine finden und ist in der Lage, Zauberkräfte im Kampf einzusetzen.<sup>747</sup> Die Orte und Landschaften, die der Spieler dabei bereist, sind wenig an damals angebotene Spielsets der „Knights“-Spielwelt angelehnt. Die zu dieser Zeit existenten Figuren und Fraktionen der Spielwelt werden in dem Spiel nicht benannt und erfahren damit auch keine Attribuierung.

Fünf Jahre später setzte PLAYMOBIL die Inhalte der „Knights“-Spielwelt erneut in Form eines Videospieles um. Unter dem Titel „Gefangen in der Drachefestung: Laura und Alex bei den Rittern“ wurde 2004 ein Spiel veröffentlicht, das sich offensichtlich an jüngere Kinder richtet, als dies bei „Hype Time Quest“ der Fall war. Dies kann daran festgemacht werden, dass hier Spielelemente wie Geschicklichkeit und Rätsel mehr im Vordergrund stehen als der Kampf. Die Geschichte des Spiels wird damit eingeleitet, dass die PLAYMOBIL-Figuren Laura und Alex in der Gegenwart beginnen, Ritter und Prinzessin zu spielen. Durch die Macht der Fantasie finden sie sich bald in der PLAYMOBIL-Mittelalter-Welt wieder. Der „böse“ Drachenritter entführt die Prinzessin Laura und Alex muss diese nun mit Hilfe der „guten“ königlichen Ritter befreien.

Nachdem Alex eine Ausbildung in der Burg des Königs zum Ritter durchlaufen hat, kann er sich aufmachen, um seine Prinzessin zu retten.<sup>748</sup> Das Design der Figuren, Fahrzeuge

---

<sup>746</sup> Hype Time Quest, 1999, in: Youtube.com, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4OvHzl8yrUk> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>747</sup> Vgl. Hype Time Quest, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Hype:\\_The\\_Time\\_Quest](https://de.wikipedia.org/wiki/Hype:_The_Time_Quest) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>748</sup> Vgl. Gefangen in der Drachefestung. Mit Ritter Alex gegen den bösen Zauberer der Drachefestung, in: Gamezone.de, URL: <https://www.gamezone.de/Gefangen-in-der-Drachefestung-Spiel-3389/Lesertests/Gefangen-in-der-Drachefestung-Mit-Ritter-Alex-gegen-den-boesen-Zauberer-der-Drachefestung-Leser-Test-von-anderl1969-1003317/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

und Bauwerke im Spiel orientiert sich detailliert an den realen Spielsets der Spielwelt, die in den Jahren um 2004 erschienen sind. Demensprechend werden Spielfiguren aus den realen Sets charakterisiert und Fraktionen der Spielwelt mit den Attributen „Gut“ und „Böse“ belegt. Auf historische Personen und Ereignisse wird dabei nicht angespielt.

### 8.3.4 Animierte Filme

Im untersuchten Zeitraum brachten die beiden Spielwaren Hersteller in Kooperation mit Filmproduktionsfirmen mehrere Filme auf den Markt, die direkt auf DVD veröffentlicht wurden oder sogar den Weg in die Kinosäle fanden. LEGO wirkte dabei meist an Filmen mit, die auf Merchandising-Spielwelten basieren (Siehe Anhang 16.1). Filme zu Spielwelten mit historischen Themen des dänischen Spielwarenherstellers entstanden dabei nicht. Der einzige in dieser Untersuchung ermittelte Langspielfilm, an dem PLAYMOBIL mitwirkte, befasst sich mit der „Piraten“-Spielwelt.

Die Handlung des 134-minütigen, animierten Films mit dem Titel „Das Geheimnis der Pirateninsel“<sup>749</sup> aus dem Jahr 2009 dreht sich um das Geschwisterpaar Jack und Amelia, die durch PLAYMOBIL-Kinderfiguren dargestellt werden.

Durch ein magisches Portal gelangen sie in die PLAYMOBIL-„Piraten“-Welt und erleben dort zusammen mit den Piraten eine abenteuerliche Schatzsuche. Die Gegner der Hauptprotagonisten stellen dabei Skelette dar, die ebenfalls nach dem Schatz suchen. Teil des Films sind auch interaktive Sequenzen, bei denen der Zuschauer aufgefordert wird, mit den Darstellern zu rätseln, zu tanzen oder zu singen. Dafür werden die Texte der Lieder am unteren Bildrand eingeblendet.

Im Film sind hauptsächlich Produkte der „Piraten“-Spielwelt zu sehen. Daneben tauchen auch Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke aus anderen Spielwelten von PLAYMOBIL auf. So reisen die Skelette in einem Wikingerboot aus der „Wikinger“-Spielwelt über die Meere und die Lieder werden häufig von einer Rockband intoniert, die sich aus Figuren der „City“-Spielwelt formiert. Daher ist anzunehmen, dass der Bezug auf die „Piraten“-

---

<sup>749</sup> Das Geheimnis der Pirateninsel, 2009, in: youtube.com, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Dig4riCVN3M> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

Spielwelt lediglich als Aufhänger für eine nicht themenbezogene Abenteuergeschichte genutzt wurde. Das erklärt auch, dass keine Anspielungen auf historische Personen und Ereignisse in dem Film zu finden sind.

### **8.3.5 Fazit zu den kostenpflichtigen Medien zu den Spielwelten mit historischen Themen beider Hersteller**

Die kostenpflichtigen, medialen Begleitprodukte der beiden Hersteller zu den Spielwelten mit historischen Themen erschienen in verschiedenen Formen. Dennoch sind große Gemeinsamkeiten im Hinblick auf die Inszenierung der spielweltinternen Handlungsstränge zu beobachten.

Bei LEGO und PLAYMOBIL spielen historische Ereignisse oder Personen in den Angeboten keine Rolle. Genauso wenig wird in den Unterhaltungsprodukten Bezug auf legendäre Personen wie Robin Hood hergestellt, obwohl dies z. B. in den Katalogen von LEGO lange der Fall war.

Ein Grund dafür dürfte sein, dass die Hörspiele, Comics, PC-Spiele und Filme eigene Protagonisten für die dort erzählten Geschichten etablieren. Diese Protagonisten sind dabei meistens nicht aus Spielsets der Spielwelten oder deren Produktbeschreibungen bekannt. Somit besteht hier keine enge Verbindung zwischen den realen Spielelementen und deren Begleitprodukten.

Auch die Spielwelt-Fraktionen und deren Attribuierung werden in den oben beschriebenen Produkten nicht immer miteinbezogen. In den Angeboten, die zu den mittelalterlichen und den „Western“-Spielwelten der beiden Hersteller erschienen, wurde die Typisierung der Fraktionen, die bereits durch die Produkte selbst oder andere Begleitmaterialien vorgegeben worden waren, vollständig übernommen. Dabei waren die medialen Umsetzungen der „Knights“- und der „Castle“-Spielwelt die einzigen, die Krieg und Konflikte zum Thema hatten. Die anderen kostenpflichtigen Medien konstruieren durchgehend abenteuerliche Geschichten zu den jeweiligen Spielwelten, die nicht den starren Einteilungen in „Gut“ und „Böse“ folgen.

PLAYMOBIL scheint dabei wesentlich mehr Wert auf die mediale Umsetzung von Spielwelten mit historischen Themen zu legen, als dies bei LEGO der Fall ist. Dies kann

daran gesehen werden, dass der deutsche Hersteller kostspielige Projekte wie PC-Spiele und Animationsfilme für diese Spielwelten in Angriff nahm, während vergleichbare Produkte bei LEGO vornehmlich zu Merchandising-Reihen und Spielwelten zu anderen Themen entwickelte wurden. Daran lässt sich auch ablesen, welchen Stellenwert die jeweilige Spielwelt im Gesamtangebot der beiden Hersteller hat. Die aufwendigen Unterhaltungsmedien müssen sich auch entsprechend verkaufen lassen. Das heißt, dass vermutlich nur zu Spielwelten, die erfolgreich laufen oder eng mit der Marke verbunden sind, solche Formate entstehen. Die Frage dabei ist, inwieweit die Inszenierung der jeweiligen Spielwelt im Vordergrund steht. Werden in den Medien bewusst Vorgaben aus Spielsetinhalten und anderen Begleitmedien aufgegriffen oder werden diese Dinge lediglich als Kulisse für eine eigene, ganz neue Geschichte benutzt?

Eine Antwort darauf ist schwer zu finden, ohne die Beweggründe und Strategien der beiden Spielwarenhersteller zu kennen. Allerdings kann festgehalten werden, dass zumindest die grundlegende Art der Inszenierungen der relevanten Spielwelten in den medialen Produkten weitergeführt oder wenigstens nicht verändert wurde, weshalb davon auszugehen ist, dass der Spieler die dort gezeigten Formen der Inszenierung und Inhalte auf die Spielzeuge und somit in Spielsituationen übertragen kann.

#### **8.4 PLAYMOBIL-Spielkiste**

Eine besondere mediale Aufbereitung von Spielwelteinhalten installierte der Hersteller PLAYMOBIL im Jahr 1979. In sechs sogenannten „Spielkisten“ wurden jeweils zwei Spielfiguren und ein Begleitheft als Set zusammen verkauft. Die Inhalte der ca. 17 Seiten umfassenden Hefte richteten sich dabei an vier Spielwelten aus. Für die „Western“- und die „Piraten“-Spielwelt entstanden jeweils zwei „Spielkisten“, während die Spielwelten „Knights“ und „City“ je in einem Heft aufgegriffen wurden. Somit befassen sich fünf von sechs Heften mit Spielwelten mit historischen Themen.

Der Aufbau der Hefte ist in allen „Spielkisten“ gleich. Die Deckblätter zeigen eine farbige Abbildung der beiden im Set enthaltenen Figuren vor einem gezeichneten Hintergrund, der thematisch mit der Spielwelt verbunden ist. Die enthaltenen Spielfiguren sind gänzlich in Weiß gehalten, was damit zusammenhängt, dass

PLAYMOBIL, ebenfalls in den späten 1970er Jahren, Farbstifte vertrieb, mit denen man die Spielfiguren bemalen konnte. Die Bilder in den Heften dienen somit als Malvorlage und die gesamte „Spielkiste“-Reihe kann als Kaufanreiz für die Farbstift-Sets verstanden werden.

Auf den Seiten der Hefte finden sich kleine Rätsel, Bastel- und Malvorlagen, lustige Märchengeschichten zu den Figuren und Hintergrundinformationen zu den realen historischen Hintergründen der Themen der „Spielkisten“. Dabei wurde auch auf historische Personen und Ereignisse Bezug genommen.

Beispielsweise wird im Heft „Indianer“ die Anleitung zum Nachspielen der Schlacht am „Massakerhügel“ gegeben.<sup>750</sup> Diese Schlachtenbeschreibung im Heft erzählt detailgetreu die Schlacht, die in den Vereinigten Staaten „The Fetterman Massacre“ genannt wird. Lediglich Dinge wie der militärische Rang des Kommandeurs Fetterman und die genaue Zahl der Regierungstruppen werden nicht richtig wiedergegeben. Das Gefecht fand im Dezember 1866 zwischen Teilen der Besatzung des Fort Kearny und einer Streitmacht der Sioux, Lakota und Cheyenne unter Red Cloud statt. Die ca. 80 US-Soldaten wurden von mindestens 2.000 Kriegern in eine Falle gelockt und vollständig aufgerieben. Das gibt auch der PLAYMOBIL-Text korrekt wieder. Dass nach der Schlacht die Leichen der US-Soldaten verstümmelt wurden, ließ man in dem Heft aber aus.<sup>751</sup>

Nach den Beschreibungen der Schlacht wird deutlich darauf hingewiesen, dass die „Indianer“ eigentlich friedliche Stämme waren, die, bevor der „weiße Mann“ in Amerika auftauchte und ihr Land stahl, kaum Kriege führten. Dies solle man beim Spielen mit den PLAYMOBIL-„Western“-Figuren immer berücksichtigen, lautet die abschließende Erklärung.<sup>752</sup>

Auf weiteren Seiten wird in den Heftchen auch die Besiedelung des amerikanischen Kontinents von asiatischen Völkern über die Beringbrücke<sup>753</sup> faktengetreu beschrieben. Ebenso finden sich Erklärungen zur indianischen Sprache der Algonkin-Indianer und

---

<sup>750</sup> Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 - Indianer, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>751</sup> Vgl. Brown, Dee: The Fetterman Massacre, Lincoln 1962, S. 11 f.

<sup>752</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 - Indianer, S. 5, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>753</sup> Vgl. Parzinger, Hermann: Die Kinder des Prometheus: Eine Geschichte der Menschheit vor der Erfindung der Schrift, München 2015, S. 96.

anderes „Wissenswertes“ zum Thema in kurzen Texten auf den Seiten. Darunter ist auch eine Erklärung darüber, dass Winnetou nicht wirklich existiert hat, sondern nur die Erfindung des Schriftstellers Karl May ist. Dabei wird auch erwähnt, dass die Darstellung der Apachen in den Romanen nicht korrekt ist. Behausungen wie Tipis kannten die Apachen nicht, da sie in ihrer Heimat, die zwischen Texas und New Mexiko liegt, in Lehmhäusern wohnten, so der Text.<sup>754</sup>

In den Heften, die historische Themen aufgreifen, finden sich immer Texte, die ähnlich zu dem oben beschriebenen Beispiel gestaltet sind. Allerdings ist die Geschichte des „Massakerhügels“ einzigartig in seiner detailreichen Beschreibung. Die doppelseitigen „Nachspiel-Texte“ bleiben in der Regel allgemeiner und befassen sich mit Beschreibungen von frühneuzeitlicher Seefahrt oder höfischem Leben. Das Heft zur Spielkiste Nr. 5 „König und Hofnarr“ beinhaltet zwar Figuren aus der „Knights“-Spielwelt, greift aber in seinen Geschichten nur Märchen und Überlieferungen über Hofnarren auf. Das Mittelalter als Epoche ist nicht direkt Thema des Begleithefts.<sup>755</sup>

Die kürzeren „Wissenstexte“ befassen sich in den anderen Heften vor allem mit historischen Persönlichkeiten, die mit der dargestellten Epoche verbunden werden können. Das „Piratenheft“ beschreibt so in kurzen Lebensläufen die legendären Piratenkapitäne Klaus Störtebecker, Henry Morgan und Lolonais<sup>756</sup>, während sich das „Cowboyheft“ Revolverhelden wie Jesse James, Billy the Kid und John Hardin<sup>757</sup> widmet.

Das Begleitheft zu den „Soldaten“<sup>758</sup> geht auf tapfere Gardisten ein, die für große Feldherren und Herrscher wie Napoleon, Attila und Friedrich Wilhelm I. kämpften und starben. In dem Heft werden Objekte beschrieben, die Gardesoldaten über alle Zeiten hinweg benutzt haben sollen. Die Ausrüstungsgegenstände werden dabei nicht anhand eines Fotos von realen Exponaten abgebildet, sondern in Form einer comichaften

---

<sup>754</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 - Indianer, S. 18, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>755</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 5 - König und Hofnarr, in: Klickywelt.de, URL: (<https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15>) (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>756</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 4 - Piraten, S. 16, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=30> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>757</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 4 - Cowboy, S. 8, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=30> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>758</sup> Begleitheft zu Spielkiste Nr. 6 – Gardesoldaten, in: Klickywelt.de, URL: <http://www.klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Zeichnung den Spielgegenständen von PLAYMOBIL nachempfunden. Damit wird hier von der üblichen Form der Bebilderung in den „Spielkiste“-Heften abgewichen, die in Zeichnungen zu „Wissenstexten“ sonst nie das klassische PLAYMOBIL-Design aufgegriffen haben. Hier wurde wohl besonders darauf geachtet, neben den Figuren auch die Zubehörteile mit den vermittelten Inhalten zu verknüpfen und ihnen somit eine größere Bedeutung in der Spielwelt zu geben.

Weder zu den Beschreibungen der historischen Persönlichkeiten, Ereignissen oder Waffen konnten Verweise auf Quellen oder Fachliteratur gefunden werden, noch wird auf die Autoren der kleinen und großen Wissens- und Nachspieltexte verwiesen. Auf den Heftrücken wird Geobra-Brandstätter als Herausgeber angeführt. Für die Redaktion war Jürgen Doerk zuständig, der wohl zu diesem Zeitpunkt Pressechef bei Geobra war.<sup>759</sup> Ein Hinweis darauf, wer genau die Texte verfasst hat und wie Informationen zu den historischen Themen recherchiert worden sind, kann auch hier nicht erkannt werden.<sup>760</sup>

Die „Spielkiste“-Sets erschienen lediglich im Jahr 1979 und umfassen nur sechs Exemplare. Somit können die Aufmachung und die Inhalte nicht als typisch für Begleitmaterialien zu den PLAYMOBIL-Spielwelten gelten. Allerdings scheint in groben Zügen die Inszenierung der spielweltinternen Handlungen der folgenden Jahrzehnte auf diesen Sets zu beruhen. Mittelalterliche Themen wurden zwar in Zukunft mit anderen Orten wie der Burg und dem Wald sowie anderen Personen wie Rittern und „Burgfräuleins“ verknüpft, aber das Märchenhafte und Legendäre blieb weiterhin ein wichtiger Bestandteil der Inszenierung. Das Abenteuer und verwegene Piraten bestimmen bis heute die Geschichten rund um die PLAYMOBIL-„Piraten“ und auch die „Western“-Spielwelt zeigt in den aktuellen Sets hart arbeitende Cowboys und schwerbewaffnete Sheriffs und Banditen. Daneben wurde das Indianer-Bild, welches in den „Spielkiste“-Heften beschrieben wird, beibehalten. Somit waren die „Spielkisten“ nicht nur eine der frühesten medialen Inszenierungen der Spielweltinhalte, sondern auch die wegweisendsten.

---

<sup>759</sup> Vgl. Jürgen Doerk, in: Peoplecheck.de, URL: <https://peoplecheck.de/p/j%C3%BCrgen+doerk> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>760</sup> Vgl. Der Spaß und Spiel mit Playmobil, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/download/file.php?id=383134&mode=view> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

Weshalb in den folgenden Jahren keine neuen Produkte in dieser Form erschienen sind, darüber kann nur spekuliert werden. Es ist aber wahrscheinlich, dass mit dem Verschwinden der PLAYMOBIL-Stifte-Sets in den 1980er Jahren auch ein wichtiges Argument für eine Weiterführung der damit verbundenen „Spielkiste“-Reihe seine Gültigkeit verloren hat. Erst in Form des Online-Angebots von PLAYMOBIL tauchten wieder Elemente wie Wissenstexte, Rätsel und Bastelvorlagen in medialen Begleitmaterialien zu Spielwelten mit historischen Themen auf.

## **8.5 Befunde der Auswertung der medialen Begleitmaterialien**

Die näher betrachteten Begleitmaterialien tragen auf unterschiedliche Weise zur Inszenierung der relevanten Spielwelten bei. Den direktesten Einfluss auf die spielweltinterne Handlung werden wohl die kurzen und einprägsamen Texte und Bildgestaltungen der Kataloge haben. Hier werden bereits seit Jahrzehnten die ersten Informationen zu Figuren, Fraktionen und Bausätzen der Spielwelten geliefert, die dem potenziellen Kunden weitergegeben werden und so mit Sicherheit die Spielsituationen der Spieler prägen. Auffällig dabei ist, dass sich die Katalogpräsentationen in Form und Inhalt stark veränderten, von neutralen Beschreibungen von dargestellten Epochen mittels historischer und legendärer Personen hin zu Konflikt und Abenteuerdarstellung meist mittels stereotypischer Figuren. Dabei spielte auch eine Einteilung in „Gut“ und „Böse“ immer mehr eine wichtige Rolle.

Die moralische Schwarz-Weiß-Betrachtung der Spielwelten setzte sich zumindest bei LEGO in extremer Weise in den Online-Angeboten fort. PLAYMOBIL setzte dies in seinen Online-Spielen auch um, relativierte die dort getroffenen Aussagen über die Fraktionen und Figuren der Spielwelt aber in den anderen Angeboten wie Filmen, Bastelvorlagen und Rätseln häufig wieder. Die historischen Ereignisse und Personen, die ausschließlich bei PLAYMOBIL angesprochen wurden, entsprechen dabei in Grundzügen der Faktenlage. Allerdings wurde mit den gezeigten Inhalten undifferenziert umgegangen, da diese in teils fiktive Abenteuergeschichten eingebunden wurden, weshalb auch hier eine starke „Gut“-„Böse“-Zeichnung auffällt.

Die kostenpflichtigen Angebote der beiden Hersteller zu den untersuchten Spielwelten



lösten sich ein Stück weit von den in Katalogen und Online-Angeboten vorgegebenen Inszenierungen. Als Grund dafür wird hier angenommen, dass es durch die Zusammenarbeit mit anderen Produzenten aus der Medienbranche und die Notwendigkeit einer eigenen spannenden Geschichte, die sich gut verkaufen sollte, nötig war, neue Protagonisten und Handlungsstränge einzuführen. Die grundlegenden Themen, mit denen sich die verschiedenen Spielwelten maßgeblich beschäftigen, wurden aber beibehalten. Ebenso wurden Stereotype und Attribuierungen von Fraktionen, die bereits in den Spielwelten etabliert waren, für die neuen Produkte teilweise übernommen. Historische Personen und Ereignisse stehen in keinem der untersuchten Formate im Zentrum der Handlung. PLAYMOBIL hat im Gegensatz zu LEGO mehr aufwendige PC-Spiele und Filme zu den relevanten Spielwelten veröffentlicht.

Die Verknüpfung von historischen Daten und Ereignissen fand zu Beginn in den Begleitmaterialien bei PLAYMOBIL statt. Dies wurde aber über die Jahre nicht weiter umgesetzt. Erst in aktuellen Formaten wie dem „Wissensheft“ zur Antike kann wieder eine Hinwendung zu wissenschaftlichen Inhalten bemerkt werden. Insgesamt stellt die Umsetzung von historischen Ereignissen und Personen kein wichtiges Thema in den medialen Produkten der beiden Hersteller dar. Vielmehr ging es bei den betrachteten Beispielen um eine unterhaltende Aufbereitung der Spielwelten und ihrer einzelnen Produkte. Dabei ist auch immer zu berücksichtigen, dass mit den Begleitmaterialien die realen Spielzeuge beworben werden sollten. Dies trifft bei Katalogen und Online-Angeboten mehr zu als bei den kostenpflichtigen Formaten.

Somit kann daraus geschlossen werden, dass die beiden Hersteller ihre teilweise bis ins kleinste Detail nach historischen Vorbildern gestalteten, realen Spielsets am besten durch fantastische und märchenhafte Unterhaltungsmedien inszeniert und beworben sehen. Dieser Trend findet seinen Höhepunkt in den Merchandising-Spielwelten mit historischen Themen. Hier wird eindeutig das Interesse der Gesellschaft an ernstzunehmenden Fantasy-Geschichten im historischen Gewand bedient. Diesbezüglich ist auch der Einfluss von erfolgreichen Kinofilmen und Fernsehserien ohne Mitwirkung der beiden Spielwarenhersteller auf deren Angebot nicht zu vernachlässigen.

Abschließend kann gesagt werden, dass durch die interaktiven und animierten

Zusatzangebote beider Hersteller nicht nur die spielweltinternen Handlungsstränge der Spielwelten mit historischen Themen vertieft werden, sondern dass die mediale Aufarbeitung der Produkte diese Handlungen selbst definiert. Trotz der anzunehmenden geringeren Verbreitung im Gegensatz zur Katalogwerbung ist davon auszugehen, dass Medien wie Spiele und Filme wesentlich eindrucksvoller auf den Konsumenten und somit verstärkt auf mögliche Spielsituationen einwirken.

## **9 Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse**

Nach den Auswertungen der LEGO- und PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen und deren Begleitmaterialien sollen nun die dabei festgestellten Befunde, insbesondere Kontinuitäten und Wandel in den Spielsets sowie die Parallelen und Unterschiede zwischen den beiden Herstellern aufgeführt werden.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass eine diesbezügliche Betrachtung vielschichtig erfolgen muss. Zum einen sind allgemeine Entwicklungen zu Veränderungen und Konstanten der gegenständlichen Spielzeuge als Ware ausschlaggebend für die Entwicklungen der Darstellung und Inszenierung der Spielwelten. Zum anderen gibt die konkrete Darstellung von historischen Spielelementen wie Figuren, Fahrzeugen und Bauwerken wiederum den Rahmen für die Inszenierungen vor. Die spielweltinterne Handlung wird einerseits durch die dargestellten Inhalte und die Weise, wie diese in den Sets kombiniert und auf den Verpackungen abgebildet werden, gespeist. Andererseits tragen auch die medialen Begleitprodukte zur Präzisierung der Inszenierungen bei. Somit muss in allen drei Teilbereichen nach Wandel und Kontinuitäten gesucht werden. Die Übergänge sind dabei als fließend zu betrachten.

### **9.1 Allgemeine Ergebnisse zu den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL im untersuchten Zeitraum**

Hier sollen zunächst allgemeine Befunde zu Entwicklungen der Spielwelten und Spielsets aufgeführt werden, die alle Spielwelten und Produktgruppen der beiden Hersteller betreffen und somit auch Auswirkungen auf die Spielwelten mit historischen

Themen hatten.

1. Es fand ab den 1990er Jahren bei LEGO und PLAYMOBIL eine Spezialisierung der Spielfiguren und -steine statt, die eine vielfältige Verwendung dieser Spielelementen in andern Spielwelten erschwerte.<sup>761</sup>

Bei LEGO wurden neben den klassischen LEGO-Systemsteinen ab den 1990er Jahren vermehrt Spezialsteine eingeführt, die nicht nur das Aufbauspiel vereinfachten, sondern in Design und Form kaum andere Kombinationen zuließen, als diese für den bestimmten Bausatz der bestimmten Spielwelt zu nutzen. Daneben wurde auch durch detaillierte Aufdrucke und Applikationen auf den LEGO- und PLAYMOBIL-Figuren die Möglichkeit eines spielweltübergreifenden Einsatzes ein Stück weit unterbunden. Mit beiden beschriebenen Entwicklungen wurde wohl beabsichtigt, mehr Sets zu verkaufen.

Bei beiden Herstellern gingen mit diesen marktwirtschaftlichen Maßnahmen Veränderungen in bestimmten Aspekten des Spielvergnügens einher. Bei LEGO litt besonders das Konstruktionsspiel unter der Einführung von Sonderteilen, während bei PLAYMOBIL das Puppenspiel durch die Spezialisierung der Figuren in den Hintergrund rückte.

2. Es ist festzuhalten, dass beide Hersteller ab den 2000er Jahren eine Vielzahl neuer Spielwelten und Produktgruppen entwickelten, worunter nur wenige Spielwelten mit historischen Themen waren.

Seit Beginn der Herstellung von LEGO- und PLAYMOBIL-Spielwelten waren historische Themen Teil des Sortiments<sup>762</sup>, aber während der um das Jahr 2000 einsetzenden Zunahme neuer Spielwelten erschienen nur relativ wenige zu historischen Inhalten.<sup>763</sup>

3. Im untersuchten Zeitraum stieg die Produktion der Neuheiten bei beiden Herstellern besonders seit den 2000er Jahren stark an, während der relative Anteil von

---

<sup>761</sup> Siehe LEGO 4.2; PLAYMOBIL 4.3.

<sup>762</sup> LEGO produzierte zwar schon vorher Spielsets, aber erst 1978 fügte der dänische Hersteller die Produkte zu Spielwelten zusammen. Bei PLAYMOBIL waren Spielwelten von Anfang an (1974) Teil des Sortiments.

<sup>763</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Diagramme2, und 16.3.2 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme2.

historischen Spielsets an diesen Neuheiten abnahm.

Dies zeigen die Gesamtproduktionszahlen beider Hersteller. Über den Untersuchungszeitraum hinweg blieb die Anzahl der jährlichen Neuheiten, die zu den historischen Spielwelten erschienen, nahezu konstant, während die Anzahl der Neuheiten zu allen Spielwelten und Produktgruppen in die Höhe schoss. Deshalb nehmen auch die „historischen“ Spielsets bei beiden Herstellern keinen großen Anteil mehr an den gesamten Neuheiten ein.

4. Zu den Neuheiten gehörten bereits seit den späten 1970er Jahren auch Spielsets, die in Spielwelten erschienen, die sich ausdrücklich an Mädchen richteten. Diese Produkte erlebten ab den 2000er Jahren einen Anstieg. Dieser Trend wirkte sich aber nicht auf historische Themen aus.<sup>764</sup>

Der Aspekt des Gender-Marketings kann nur in der „Puppenhaus“-Spielwelt von PLAYMOBIL entdeckt werden. Die Ausrichtung der Produkte auf ein bestimmtes Geschlecht scheint bei den Spielwelten mit historischen Themen keine Rolle zu spielen.

Für die Gesamtproduktion beider Hersteller ist aber ein Trend hin zur vermehrten Platzierung geschlechtsspezifischer Spielwelten zu erkennen.<sup>765</sup>

5. Im Verlauf des Untersuchungszeitraums konnte festgestellt werden, dass ab Mitte der 1980er bis Ende der 1990er Jahre die Spielsets mit historischen Themen bei beiden Herstellern den höchsten Anteil an den gesamten Neuheiten einnahmen.
6. Historische Themen waren ein konstanter Teil der Spielwelten beider Hersteller, obwohl ihr relativer Anteil an der Gesamtproduktion spätestens ab den 2000er Jahren geringer wurde.
7. Bei PLAYMOBIL sind Spielwelten mit historischen Themen über den gesamten Untersuchungszeitraum präsenter, als dies bei LEGO der Fall war.

So machen die relevanten Sets von LEGO nur vier Prozent aller erschienenen Sets aus,

---

<sup>764</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Tabelle1, und 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

<sup>765</sup> Siehe Anhang 16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen, Reiter Tabelle1, und 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

während fast ein Viertel aller Produkte von PLAYMOBIL eine Darstellung von Geschichte zeigen.

Beide Veränderungen können damit erklärt werden, dass einerseits durch eine Spezialisierung auf einen bestimmten Kundenkreis und andererseits durch ständige Präsentation von Neuheiten die Verkaufszahlen beider Hersteller gesteigert werden sollten.

Diese grundlegenden Veränderungen schlugen sich auf das gesamte Angebot von LEGO und PLAYMOBIL nieder und somit auch auf die hier untersuchten Spielwelten mit historischen Themen.

## **9.2 Ergebnisse zu Entwicklungen der dargestellten historischen Themen**

Beide Hersteller belegen in der Darstellung historischer Inhalte ähnliche Themen. Schwerpunkte sind dabei das Mittelalter, frühneuzeitliche Piraten und Szenen aus der Eroberung des „Wilden Westens“.

Dabei ist eine unterschiedliche Gewichtung der Themen festzustellen. Die mittelalterlichen Produktlinien LEGO-„Castle“ und PLAYMOBIL-„Knights“ stellen jeweils mit Abstand die größten Spielwelten dar. Die „Piraten“-Spielwelten sind auch stark vertreten, obwohl auffällt, dass diese Thematik bei LEGO wesentlich präsenter als bei PLAYMOBIL ist. Die „Western“-Spielwelten zeigen die deutlichsten Unterschiede zwischen den beiden Herstellern. Mit 26 Prozent aller „historischen“ Sets steht das „Wild West“-Thema bei PLAYMOBIL an zweiter Stelle der relevanten Spielwelten. Bei LEGO sind es nur vier Prozent. Dennoch belegt unter Berücksichtigung des gesamten Setumfangs beider Hersteller zusammen das „Western“-Thema noch den dritten Platz.

PLAYMOBIL behandelt, anders als LEGO, neben den drei großen Themen auch noch antike Inhalte sowie städtisches Leben um das Jahr 1900. LEGO beschreitet mit Merchandising-Spielwelten zwar ähnliche Wege wie in den oben beschriebenen drei Hauptthemen, aber dabei steht vor allem der fantastische Charakter, der durch die jeweiligen Film- und Romanvorlagen vorgegeben ist, im Zentrum der Darstellung.

Für die weitere Betrachtung von Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschieden und

Parallelen in Darstellung und Inszenierung sollen die drei größten Themengebiete herangezogen werden. Dies kann damit begründet werden, dass in diesen drei Themenbereichen jeweils über 80 Prozent der relevanten Spielsets erschienen sind. Eine Darstellung der zu untersuchenden Entwicklungen ist demnach mittels dieser drei Spielwelthemen am aussagekräftigsten.

Die drei großen Themengebiete werden in den Sets durch Figuren, Fahrzeuge, Bauwerke und Zubehörteile dargestellt. Dabei folgt das Gezeigte bei beiden Herstellern von Beginn an belegbaren historischen Vorbildern.

In den mittelalterlichen Spielwelten werden Rüstungen und Waffen gezeigt, die sich über das gesamte christliche Mittelalter finden ließen. In diversen Umgestaltungen der „Castle“- und der „Knights“-Spielwelt ist festzustellen, dass dabei innerhalb der Welten Schwerpunkte auf verschiedene Abschnitte des Mittelalters gelegt wurden. Die beiden „Piraten“-Spielwelten durchlebten ebenfalls im Zuge von Umgestaltungen einen zeitlichen Sprung. Hauptsächlich zeigen Spielelemente wie Figuren und Zubehörteile Anspielungen auf das gesamte 18. Jahrhundert. Für einen kurzen Zeitraum wurden in den Spielwelten die Spielelemente dahingehend verändert, dass sie eine Darstellung des späten 16. Jahrhunderts und des frühen 17. Jahrhunderts zeigen. Die „Western“-Spielwelten blieben in ihrem zeitlichen Rahmen der Darstellung gleich. Hier wurde, im Gegensatz zu den anderen beiden Spielwelten, ein engumrissener Zeitabschnitt von wenigen Jahrzehnten zwischen der Mitte und dem Ende des 19. Jahrhunderts abgebildet.

Eine gegensätzliche Entwicklung im Bereich der Ausgestaltung der Figurenaufdrucke und Zubehörteile ist zwischen den mittelalterlichen und den „Wild West“-Spielwelten<sup>766</sup> zu beobachten. Die „Knights“- und vor allem die „Castle“-Spielsets durchlebten hinsichtlich der historisch belegbaren Darstellung einige Schwankungen. In manchen Phasen fanden sich mehr fiktive Einflüsse auf die Spielelemente<sup>767</sup>. Mit Sicherheit hängt dies mit einer allgemeinen Zunahme von Fantasy-Einflüssen auf diese Spielwelten ab

---

<sup>766</sup> Dieser Wandel in der Darstellung bezieht sich nur auf die „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL, da die thematisch gleich ausgerichtete Spielwelt von LEGO keine Umgestaltung im untersuchten Zeitraum erfuhr.

<sup>767</sup> Bei LEGO finden sich um die Jahre 2008 und 2012 vermehrt Fantasy-Elemente. Vgl. 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme 1.  
Bei PLAYMOBIL finden sich um die Jahre 2008 und 2013 vermehrt Fantasy-Elemente. Vgl. 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Reiter Diagramme 1.

den 2000er Jahren zusammen. Im Gegensatz dazu wurden besonders die Gestaltungen der Spielfiguren und Ausrüstungsgegenstände wie Fahnen und Standarten in der „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL immer detaillierter und strebten so offenbar eine immer authentischere historische Darstellung an.

Die historisch „korrekte“ Darstellung in den Produkten zu Themen des Wilden Westen stieg über die Jahrzehnte an und wurde immer detailreicher und präziser, während im gleichen Zeitraum die historische Genauigkeit der Darstellung in den mittelalterlichen Spielwelten großen Schwankungen unterworfen war und trotz größerer Detailliertheit eher abnahm.

Eine Parallele zwischen den mittelalterlichen Spielwelten beider Hersteller ist, dass zu unterschiedlichen Zeitpunkten eine Verlagerung der Darstellung vom christlichen, europäischen Raum hin zu einem asiatischen Setting vorgenommen wurde. Die Versuche beider Hersteller, durch das Aufgreifen anderer Kulturkreise wirtschaftlich erfolgreich in Europa und wohl auch auf neuen Märkten zu sein, wurden enttäuscht. Nimmt man Setumfang und Laufzeit der jeweiligen Produktlinien als Indikatoren für eine gute Platzierung, kann gesagt werden, dass der Geschmack der Kunden nicht getroffen wurde. Weitere Versuche seitens der Hersteller, die mittelalterlichen Welten in andere geschichtskulturelle Räume zu übertragen, blieben danach aus. Ob dieses Scheitern damit begründet werden kann, dass hier vor allem in der „Dragons“-Spielwelt von PLAYMOBIL zu viele fiktive Elemente enthalten waren, muss Spekulation bleiben. Aber anscheinend erreichten diese Produkte auch asiatische Märkte nicht, was vielleicht damit zusammenhängt, dass die europäische Vorstellung eines asiatisch anmutenden fantasy-lastigen Mittelalters nicht mit den Vorstellungen des dortigen Kundenkreises übereinstimmte.

Der Versuch, Spielsets auf einen bestimmten Kundenkreis zuzuschneiden, wurde bereits ab den 1990er Jahren von LEGO unternommen, allerdings in einem geringen Umfang.

Hier gestaltete sich dies so, dass „Castle“-Sets der „Robin Hood“-Fraktion und „Pirates“-Sets, die Konquistadoren zeigen, exklusiv für den angelsächsischen Markt hergestellt und nur dort vertrieben wurden. Ab dem Jahr 2009 ist auch dies nicht mehr bei LEGO zu beobachten. PLAYMOBIL stellte nur ein einziges Set in einer „historischen“ Spielwelt her, das sich direkt an einen bestimmten Markt richtete. Mit

dem Produkt „Gendarm/Vagabund“ (5508-A) wurde explizit ein französischer Kundenkreis angesprochen.

### 9.3 Ergebnisse zur Inszenierung der historischen Themen

Zu den Fragen nach Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschieden und Parallelen, die an die Untersuchungsobjekte gestellt werden, sollen speziell anhand der mittelalterlichen Spielwelten Aussagen getroffen werden, da diese mit Abstand die größten Spielwelten in den Produktsortimenten der beiden Hersteller darstellen.

Die historischen Darstellungen in den Sets werden auf verschiedene Arten zu einer spielweltinternen Handlung inszeniert. Dabei konnten folgende Befunde festgestellt werden.

1. Weibliche Protagonisten spielen für die historischen Themen beider Hersteller keine Rolle.<sup>768</sup>

Dies kann daran erkannt werden, dass wenn überhaupt weibliche Spielfiguren in die Handlung eingebunden werden, diese als schwache, zu rettende „Burgfräulein“ oder Prinzessinnen vorgezeichnet werden, die wie Schätze als Beutegegenstand von den „bösen“ Protagonisten entführt werden.

2. Eine zweite Auffälligkeit ist die Zunahme von Fantasy-Elementen in den mittelalterlichen Spielwelten beider Hersteller ab den 2000er Jahren.

Bis in das Jahr 2000 begegneten dem Spieler in diesen Spielwelten lediglich Schlossgespenster und sehr vereinzelt Drachen. Somit war 26 Jahre bei PLAYMOBIL bzw. 22 Jahre bei LEGO das Thema Fantasy kein Teil der Inszenierung der Spielwelten mit historischen Themen. In den letzten 16 Jahren des untersuchten Zeitraums nahmen die Fantasy-Einflüsse sprunghaft, vor allem in den auf das Mittelalter bezogenen Spielsets, zu. Dies trifft vor allem auf die entsprechenden Produkte von LEGO zu. Hier sind es zu einem großen Teil die Merchandising-Spielwelten, mit denen der Anstieg von

---

<sup>768</sup> Einzige Ausnahme stellt die „Puppenhaus“-Spielwelt von PLAYMOBIL dar. Hier sind überdurchschnittlich viele weibliche Spielfiguren zu finden, die maßgeblich das namensgebende Puppenhaus bewohnen und beleben.



Fantasy-Elementen verbunden war. In den betreffenden Spielwelten von PLAYMOBIL ist eine Zunahme von Fantasy definitiv nachweisbar, aber in einem wesentlich geringeren Umfang als dies bei LEGO der Fall ist.

3. Für die Inszenierung von Fantasy-Elementen in den mittelalterlichen Spielwelten sind Figuren wie Drachen, Zwerge und Oger bzw. Trolle besonders wichtig. Diese Wesen ziehen sich konstant durch die fantastischen Inhalte der Produkte der beiden Hersteller ab den 2000er Jahren.<sup>769</sup>

Der Einfluss der Werke von J.R.R. Tolkien<sup>770</sup> auf die spielweltinternen Handlungen ist dabei kaum zu übersehen. Bereits vor dem Entstehen der Merchandising-Spielwelten von LEGO zu den Werken Tolkiens waren die Vorlagen aus Romanen und den daraus entstandenen Filmen offensichtlich ausschlaggebend für das Design der Figuren und die Inszenierungen in den Spielwelten. Auch die „Piraten“-Spielwelten zeigen in geringem Maße Fantasy-Einflüsse in ihren Produkten. Hier war es scheinbar die „Fluch der Karibik“-Filmreihe, die ab den frühen 2000er Jahren das Design und die Inszenierung diesbezüglich direkt<sup>771</sup> und indirekt<sup>772</sup> mitbestimmte. Als Gegensatz zu diesen Entwicklungen kann die „Western“-Spielwelt beider Hersteller betrachtet werden. Hier spielte Fantasy zu keinem Zeitpunkt eine Rolle für die spielweltinterne Handlung. Da aber mehr als die Hälfte aller Spielsets mit historischen Themen in den betroffenen mittelalterlichen Spielwelten erschienen sind, ist es legitim, diesen Trend zu mehr Fantasy bei LEGO und PLAYMOBIL daraus abzuleiten.

4. Bevor der Einfluss von Fantasy partiell zunahm, wurden die dargestellten mittelalterlichen Welten inszenatorisch in geringem Umfang mit historischen und legendären Persönlichkeiten verknüpft.

Dies geschah vor allem mit den Figuren König Arthus, König Richard Löwenherz, Robin Hood und Ivanhoe. Die Anspielungen darauf verschwanden allerdings spätestens ab den frühen 2000er Jahren gänzlich aus Settiteln sowie Produktbeschreibungen und Begleittexten der Spielwarenkataloge.

---

<sup>769</sup> Siehe Punkt 7.1.1.

<sup>770</sup> Siehe Punkt 6.2.

<sup>771</sup> Siehe Punkt 7.1.2.

<sup>772</sup> Siehe Punkt 7.1.2.

Es kann daraus geschlossen werden, dass die Verknüpfung der spielweltinternen Handlung mit historischen und legendären Personen des Mittelalters durch den Einfluss von Fantasy-Elementen verdrängt wurde.

5. Es waren zu keinem Zeitpunkt weder reale oder legendäre Personen, Ereignisse und Staaten, die mit den jeweiligen historischen Epochen in Verbindung gebracht werden können, wesentliche Bestandteile der Inszenierungen der Spielwelten.

Die beiden anderen großen Spielwelten zeigen hier ein anderes Bild. Im Laufe der Jahre wurden hier Anspielungen auf reale Staaten als Teil der Inszenierung der Spielwelten aufgegriffen. Im Fall der „Piraten“-Spielwelten werden dabei direkt<sup>773</sup> oder indirekt<sup>774</sup> die Kolonialmächte Spanien, Frankreich und Großbritannien durch Gestaltung der Figuren und Fahnen der Fraktionen der „Soldaten“ in die Spielwelthandlung eingebunden. Dies ist vor allem für die aktuellen Produkte der Spielwelten festzustellen. Für die „Western“-Spielwelten war die Bezugnahme auf die Vereinigten Staaten von Amerika und in den 1990er Jahren auch auf die Konföderierten Staaten ein wichtiges Element der Inszenierung. Dementsprechend wurden Vertreter der Staatsmacht in den Spielwelt-Fraktionen der „Soldaten“ detailgetreu und authentisch umgesetzt. Über die untersuchten Jahrzehnte hinweg änderte sich nichts an der Einbindung von Anspielungen auf reale Staaten in die spielweltinternen Handlungsstränge. Allerdings wurden dabei keine näheren Verweise in den Begleitmaterialien geliefert, die diesen Staatsgebilden eine große Rolle in der Inszenierung zukommen lassen würden.

6. Im gesamten Untersuchungszeitraum war die Aufnahme von Stereotypen in die spielweltinternen Handlungsstränge ein wichtiger Bestandteil der Inszenierungen der historischen Spielwelten.

Dabei wurden von den Herstellern als epochentypisch empfundene Personen ausgewählt, die mit äußeren Attributen und über die Inszenierung mit Wesenszügen versehen wurden. An diesen Eigenschaften einzelner Figuren wurde die spielweltinterne Handlung festgemacht. So kämpfen in den mittelalterlichen Welten edle Könige und

---

<sup>773</sup> Siehe Punkt 7.1.2.

<sup>774</sup> In den LEGO- und PLAYMOBIL-„Piraten“-Spielwelten und deren Umgestaltungen, die über die Darstellung der Hoheitsabzeichen keinen direkten Bezug auf die jeweiligen Kolonialmächte herstellen, kann dies an den Uniform-Aufdrucken der Spielfiguren sowie deren Ausrüstungsgegenständen erkannt werden. Siehe Punkt 7.1.2 und Punkt 7.5.3.

deren tapferer Ritter gegen bössartige Raubritter und Wegelagerer. Dazu existiert in einigen Umgestaltungen mit freiheitsliebenden Waldläufern, welche sich an den Geschichten um „Robin Hood“ orientieren, noch eine dritte neutrale Fraktion. Als Grund für die Kämpfe zwischen diesen Stereotypen wird oft die Entführung einer Prinzessin oder eines „Burgfräuleins“ in den Katalogen und Online-Angeboten erwähnt.

In der „Pirates“-Spielwelt von LEGO befinden sich freiheitsliebende einäugige, einbeinige und einarmige Piratenkapitäne im Konflikt mit dekadenten Gouverneuren und Admirälen. Die das gleiche historische Thema aufgreifende Spielwelt von PLAYMOBIL zeigt in darstellerischer Form dasselbe Stereotyp des Piratenanführers, allerdings konnte eine weitere Präzisierung der spielweltinternen Handlung in Begleitmaterialien nicht festgestellt werden. In den „Western“-Spielwelten sind es „edle Indianer“, denen in der Inszenierung eine friedliebende Gesinnung unterstellt wird und die sich die Spielwelt mit schäbigen Banditen, mutigen Sheriffs und tapferen Kavalleristen teilen, wobei dabei generell darauf verzichtet wird, die Staatsmacht in Form der „Soldaten“-Fraktion als aggressiv gegenüber den „Indianern“ zu zeigen. Im Begleitmaterial PLAYMOBIL-„Spielkiste“-Heft Nr. 6 findet sich die einzige Beschreibung einer kriegerischen Auseinandersetzung zwischen „Indianern“ und „Soldaten“ seitens der Hersteller. Dabei wurde darauf geachtet, dass die Täter- und die Opferrolle klar zugeteilt werden. Die „Soldaten“ sind dabei die Aggressoren, während sich die „Indianer“ nur verteidigen.<sup>775</sup> Ein weiterer interessanter Punkt dabei ist, dass die einzige Fraktion, die in allen Spielwelten mit religiösen Ritualen in Verbindung gebracht wird, die „Indianer“-Fraktion ist.<sup>776</sup>

7. Die spielweltinternen Handlungen der mittelalterlichen Spielwelten entwickelten sich ab den späten 1980er Jahren von einem moralisch neutralen Nebeneinander der Fraktionen zu einem moralisch festgelegten Kampf zwischen „Gut“ und „Böse“.

Das Verhältnis zwischen diesen zentralen Stereotypen und den um sie herum entwickelten Fraktionen wurde in den Anfangszeiten der relevanten Spielwelten nicht näher beschrieben. Hier konnte der Spieler noch freier gestalten, wie „edle Ritter“ und „Waldläufer“ oder „Indianer“ und „Kavalleristen“ konkret zueinander stehen sollten. In

---

<sup>775</sup> Vgl. Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 - Indianer, 1979, in: Klickywelt.de, URL: <https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>776</sup> Siehe Punkt 7.1.3 und Punkt 7.5.2

den späten 1980er Jahren wurden von Seiten der Hersteller durch verschiedene Maßnahmen Konflikte und Kämpfe zwischen den Fraktionen in die Inszenierung aufgenommen.<sup>777</sup> Im Laufe der 1990er Jahre wurden die Stereotype und die damit verbundenen Fraktionen sowie die Konflikte innerhalb der spielweltinternen Handlung weiter präzisiert. Aus nebeneinander existierenden Rittern und ihren Gefolgsleuten wurden nun „gute“ und „böse“ Ritter. Dies geschah durch Settitel sowie Produktbeschreibungen, Begleittexte, Comic-Elemente und Dioramen in den Katalogen. Dabei wurden auch die bereits bekannten, stereotypen Figuren differenzierter dargestellt. Die „bösen“ Figuren der Spielwelten zeigten nun ein unfreundliches Gesicht auf ihren Spielfigurenköpfen und die „Anführer“ der Fraktionen erhielten individuelle Namen, die auf die jeweiligen Charaktereigenschaften verwiesen. In diesem Zuge setzte sich in den mittelalterlichen Spielwelten ein Farb- und Wappencode durch, der bis in das Jahr 2016 beibehalten wurde. Der Drache und die Farben Rot und Schwarz kennzeichnen das „Böse“, während der Löwe und die Farben Blau und Gelb für das „Gute“ stehen. Während der 2000er Jahre wurde das Thema des Kampfes zwischen moralisch „Gut“ und „Böse“ weiter bedient und besonders durch die in diesem Zeitraum erschienenen Online-Angebote von LEGO auf die Spitze getrieben.<sup>778</sup> Besonders die beiden Merchandising-Spielwelten mit mittelalterlichen Themen „The Hobbit“ und „The Lord of the Rings“ sind von diesem epischen Kampf bestimmt.

8. In den „Piraten“- und „Western“-Spielwelten stand immer das Abenteuer im Zentrum der Handlung. Dabei sind bei den „Piraten“-Produkten der Gegensatz zwischen Freiheit und staatlicher Ordnung und bei den „Western“-Spielwelten das Spannungsfeld zwischen Zivilisation und Wildnis die grundlegenden Themen.

In den anderen beiden großen Spielwelten der beiden Hersteller entwickelte sich die spielweltinterne Handlung nicht in diesem Ausmaß in diese Richtung. Zwar wurden hier auch durch Begleitmaterialien die spielweltinternen Handlungen weiter präzisiert, aber an den grundlegenden Themen der Spielwelthandlung änderte sich nichts.

9. In den hauseigenen, „mittelalterlichen“ Spielwelten der beiden Hersteller verschwanden gesellschaftliche Themen spätestens ab den 2000er Jahren komplett

---

<sup>777</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen1.

<sup>778</sup> Vgl. Online-Spiel Drachen-Tor, 2014, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

aus der spielweltinternen Handlung.

In diesen zentralen Themen der spielweltinternen Handlungsstränge fanden ziviles und gesellschaftliches Leben auf unterschiedliche Weise statt. Ab den späten 1970er Jahren war es vor allem die PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt, die vielfältiges spätmittelalterliches Stadtleben in die Inszenierung aufnahm. Im Laufe der 1990er Jahre wurden diese Inhalte immer weniger gezeigt, bis schließlich mit der Umgestaltung im Jahr 2004 neben dem alles bestimmenden Thema des Kampfes kein Platz mehr für gesellschaftliches, ziviles Leben war. Bei LEGO-„Castle“ waren selbst in den ersten Jahren Handwerk, Handel und bäuerliches Leben nur in kleinen Nischen zu sehen. Auch hier war spätestens ab der Umgestaltung im Jahr 2000 endgültig klar, dass nur noch der Kampf die Inszenierung bestimmte.

10. Bei den „Western“- und „Piraten“-Spielwelten war bezüglich der Einbindung gesellschaftlicher Themen eine Konstanz zu beobachten.

Im in den Spielzeugen umgesetzten „Wilden Westen“ war von Beginn an die „Westernstadt“ mit Geschäften, Farmen und Saloons ein zentraler Gegenstand der Inszenierung, was sich im Laufe des Untersuchungszeitraums auch nicht änderte. Für die abenteuerlichen Geschichten auf See, die die „Piraten“-Spielwelten erzählen, spielte gesellschaftliches Leben zu keinem Zeitpunkt eine Rolle. Nicht einmal Handelsschiffe waren, bis auf eine einzige Ausnahme<sup>779</sup>, in den Sets zu finden.

11. Die Handlungsorte in den Inszenierungen der drei großen Spielwelten blieben über die betrachteten Jahrzehnte gleich.

Das Vorhandensein oder Nichtvorhandensein von gesellschaftlichem Leben ist eng mit den wiederkehrenden Handlungsorten in den Spielwelten verbunden. Die abenteuerliche „Piraten“-Spielwelt wird auf Schiffen und Inseln in Szene gesetzt. An diesen Orten kann kaum ziviles Leben gezeigt werden. Im Unterschied dazu leben die „Western“-Spielwelten durchgehend vom Gegensatz zwischen „Wildnis“ und „zivilisiertem“ Stadtleben. An letzterem Handlungsort ist es möglich, Handwerk und Handel in allen Facetten in die Inszenierung einzubinden. Für die mittelalterlichen Spielwelten beider Hersteller spielen Orte wie Burgen und Festungen sowie der Wald eine wichtige, in allen

---

<sup>779</sup> Siehe LEGO, Freihafen, 6277, 1992. Punkt 7.1.2

Umgestaltungen beibehaltene Rolle. Lediglich für die „Knights“-Spielwelt von PLAYMOBIL ist ein Wandel diesbezüglich festzuhalten. Der Lebensraum der mittelalterlichen Stadt verschwindet im Laufe der Zeit aus der spielweltinternen Handlung. Somit fällt der einzige Handlungsort, an dem ein breites gesellschaftliches, ziviles Leben gezeigt werden kann, aus der Inszenierung dieser Spielwelt.

#### **9.4 Ergebnisse zur Inszenierung der historischen Themen in medialen Begleitprodukten**

Die Inszenierung der Spielwelten wird bei beiden Herstellern vorrangig durch Begleitmaterialien wie Kataloge, Online-Angebote und andere, kostenpflichtige Produkte wie Hörspiele, Filme, PC-Spiele und Comics vorgenommen. In diesen werbenden Produkten können auch Kontinuitäten und Wandel entdeckt werden. Das einflussreichste Produkt ist dabei wohl der Spielwarenkatalog, da diese Werbeheftchen über den gesamten Untersuchungszeitraum erschienen. Da die Untersuchung der Kataloge nur für LEGO erfolgen konnte, beziehen sich dementsprechend die folgenden Erkenntnisse nur auf diesen Hersteller.

1. In den Produktbeschreibungen und Begleittexten von LEGO waren bis in die 2000er Jahre für die internationalen Märkte national unterschiedliche Settitel zu finden, die allerdings keine Bezüge zu realen historischen Personen, Ereignissen oder Bauwerken herstellten.

Vor allem ist dies bei den Benennungen von Burgen in der LEGO-„Castle“-Welt zu beobachten. Die Namen der Bausätze sind dabei in der jeweiligen Landessprache verfasst und beziehen sich niemals auf reale historische Burgen, welche in diesen Ländern zu finden sind.<sup>780</sup> Ein deutlicher Unterschied ist auch bei den Betitelungen der „Pirates“-Schiffe festzustellen. Hier ist besonders auffällig, dass in den Katalogen, die in den Seefahrernationen Niederlande, Großbritannien und Frankreich erschienen, die Schiffe Namen tragen, die Stärke und Gefahr ausstrahlen, während die deutschen Katalogtitel lediglich Bauart und Fraktionszugehörigkeit beinhalten. Anspielungen auf

---

<sup>780</sup> Siehe Anhang 16.3.5 LEGO-Auswertung der Settitel in den internationalen Katalogen.

reale historische Schiffe können nicht nachgewiesen werden. Die „Western“-Spielwelt von LEGO weist ebenfalls Unterschiede bezüglich der Settitel und der Produktbeschreibungen in den Katalogen auf. Hier finden sich in den britischen Werbeheftchen Anspielungen auf Ikonen des Westernfilmgenres, während in den Katalogen anderer Länder diesbezüglich kaum Unterschiede auszumachen waren.

Ab den 2000er Jahren gab es in den Katalogen keine auf nationale Märkte zugeschnittenen Beschreibungen der Sets mehr.<sup>781</sup> Möglicherweise kann dies damit erklärt werden, dass Kundeninformationen nun vermehrt online verbreitet wurden.

Dafür spricht, dass sich auch auf andere Weise die Gestaltung der Kataloge ab den 2000er Jahren änderte. Auf den Seiten konnten lange Zeit aufwendige Dioramen und Begleittexte gefunden werden, welche die Spielwelthandlung beschreiben und ausformen. Um die Jahrtausendwende verschwanden die Dioramen gänzlich aus den Katalogen und der Umfang der Begleittexte nahm immer mehr ab.<sup>782</sup>

2. Die Bewerbung und Inszenierung der Spielwelten in den Katalogen nahm ab dem Jahr 2000 kontinuierlich ab und verlagerte sich auf Online-Angebote.

Allgemein änderte sich der Spielwarenkatalog dahingehend, dass proportional zu der steigenden Anzahl von LEGO-Sets auch die Seitenzahlen der Kataloge zunahmen. Die Seitenanzahl, die dabei für Spielwelten mit historischen Themen aufgewendet wurde, blieb auf einem konstanten Niveau.

3. Der Anteil historischer Inhalte an der Gesamtzahl der Seiten nahm über die Jahrzehnte, aber vor allem ab dem Jahr 2000, in den Katalogen ab.

Allerdings fanden sich fast konstant die relevanten Spielwelten in den Werbeheftchen und bis in das Jahr 2010 an prominenter Stelle auf den Deckblättern. Dies ist besonders erwähnenswert, da dies nicht mit Neugestaltungen oder einem bedeutenden anderen Ereignis bezüglich der historischen Spielwelten zu begründen ist.

4. Die Bewerbung von Spielwelten mit historischen Themen ist gemessen an deren Anteil an der Gesamtproduktion von LEGO überproportional.

---

<sup>781</sup> Siehe 16.3.5 LEGO-Auswertung der Settitel in den internationalen Katalogen und 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1.

<sup>782</sup> Siehe Anhang 16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge, Reiter Dioramen1.

Dies kann darauf hindeuten, dass diesen historischen Spielwelten von Seiten des Herstellers immer noch eine große Bedeutung beigemessen wurde. Demnach scheint das Interesse der potenziellen Kunden an historischen Themen, trotz der Vielzahl neuer Spielwelten konstant vorhanden zu sein.

Der Wandel in den Spielwarenkatalogen kann auf das Online-Angebot der beiden Hersteller zurückgeführt werden. Hier kann ebenfalls ein breites Publikum mit geringerem Aufwand erreicht werden. Die zum Teil interaktiven Angebote zu den relevanten Spielwelten treten an die Stelle der Kataloge als Vermittler der spielweltinternen Handlungen. Dabei folgen diese Angebote weiter den Handlungssträngen, die bereits seit Jahren vorgegeben wurden.

5. Der Wandel in den freizugänglichen Werbe- und somit Kommunikationsmitteln vom Katalog hin zu Online-Angeboten ab den 2000er Jahren führte zu einer verstärkten Übernahme von Stereotypisierungen, 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 Spieler besonders intensiv mit den dort gezeigten Inhalten identifiziert.<sup>783</sup>

Die kostenpflichtigen Begleitmaterialien zu den untersuchten Spielwelten gingen inszenatorisch etwas andere Wege. Dies war notwendig, da hier nicht nur die jeweiligen Produkte beworben und die bekannten Handlungsstränge weitergesponnen werden, sondern eigene, in der jeweiligen medialen Form funktionale, Geschichten erzählt werden sollten. An den grundlegenden Themen der jeweiligen spielweltinternen Handlungen, Fraktionsbeschreibungen und Stereotypisierungen änderte sich dabei allerdings nichts, soweit aktuelle Präsentationen erkennen lassen.

Insgesamt kann zu dem Thema gesagt werden, dass schon von Beginn an eine Inszenierung der Spielwelten stattfand. Ab den späten 1980er Jahren nahm die Ausformung der spielweltinternen Handlungen zu. Dabei wurden die Handlungen immer weiter zugespitzt.<sup>784</sup> Mit der Jahrtausendwende wurde dies mit modernen Medien

---

<sup>783</sup> Vgl. Online-Spiel Drachen-Tor, 2014, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

<sup>784</sup> Zumindest in den mittelalterlichen Spielwelten beider Hersteller. Siehe Punkt 8.5.



weiter fortgesetzt. Diese Entwicklung und die Spezialisierung der realen Spielgegenstände schränkt die freie Fantasie der Spieler in der Spielsituation immer weiter ein.<sup>785</sup>

## **10 Der Untersuchungsgegenstand als Phänomen der Geschichtskultur**

Die Spielzeuge von LEGO und PLAYMOBIL mit historischen Themen können als Teilsegment der populären Darstellung von Geschichte und damit als Phänomen gesellschaftlicher Geschichtskultur verstanden werden. Da dabei die Einbindung fachwissenschaftlicher Grundlagen kein zentraler Bestandteil ist, können die in dieser Arbeit untersuchten Produkte nicht als ein im engen Sinne definiertes Phänomen der „Public History“<sup>786</sup> verstanden werden. Vielmehr handelt es sich dabei um ein Beispiel des wesentlich umfassenderen Begriffs der „Geschichte in der Öffentlichkeit“. Dazu wird alles gezählt, was das Label „Geschichte“ nutzt und öffentlich zugänglich ist.<sup>787</sup> Dabei ist es wichtig die gegenständlichen Spielmittel immer im Kontext der um sie herum entstandenen medialen Inhalte zu betrachten, die sich vor allem in der Inszenierung der jeweiligen spielweltinternen Handlungsstränge niederschlagen.

---

<sup>785</sup> Siehe Punkt 4.5.

<sup>786</sup> Der Begriff „Public History“ beschreibt einen außerschulischen Umgang mit Geschichte im engen Austausch mit wissenschaftlichen Institutionen. Dabei ist es ein zentrales Ziel, Geschichtserkenntnisse zu vermitteln. Vgl. Zündorf, Irmgard: Die Vermarktung historischen Wissens. Geschichtsmagazine als Produkte der Public History, in: Popp, Susanne Schumann, Jutta; Crivellari, Fabio; Wobring, Michael; Springkart, Claudius: Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive, Frankfurt am Main 2016, S. 53-71, hier S. 54.

<sup>787</sup> Vgl. Zündorf: Die Vermarktung historischen Wissens, S. 54.

## 10.1 Die Dimensionen der Geschichtskultur

Die Spielzeuge und deren Begleitmaterialien vereinen, wie alle geschichtskulturellen Phänomene, die von Jörn Rüsen konzipierten drei Dimensionen der Geschichtskultur – die ästhetische Dimension, die politische Dimension und die kognitive Dimension.<sup>788</sup>

Bezüglich der ästhetischen Dimension ist festzustellen, dass der Begriff der Schönheit als das maßgebende Sinnkriterium dieser Dimension betrachtet werden kann.<sup>789</sup> Im Zusammenhang mit dem Untersuchungsgegenstand verweist Huizinga in seiner Spieltheorie darauf, dass Spiel immer nach Schönheit strebt,<sup>790</sup> was somit auch bedeutend für den Gegenstand des Spiels zu sein scheint. Das Spielzeug mit historischen Themen versucht demnach Vergangenheit so ansprechend wie möglich für die Kunden darzustellen und macht sie visuell und haptisch wahrnehmbar. Das Spielzeug selbst und das Spielen damit kann eine große Faszination auf den Spieler und auch den passiven Betrachter ausüben und kann so die Vergegenwärtigung vergangener Lebenswelten ermöglichen.

---

### <sup>788</sup> **Ästhetische Dimension:**

Unter Ästhetik ist nicht die künstlerische Auseinandersetzung mit Geschichte zu verstehen, sondern die rein ästhetische Ausdrucksform einer Annäherung an Geschichte. Geschichtskultur soll als Kategorie gerade nicht das Historische im Ästhetischen, sondern das Ästhetische im Historischen zum Vorschein bringen und als etwas für die spezifische Erinnerungsarbeit des Geschichtsbewusstseins Wesentliches erkennbar machen. Vgl. Rüsen: Geschichtskultur, S. 39 f.

### **Politische Dimension:**

Die politische Dimension betrifft den herrschaftlichen Aushandlungsprozess zwischen unterschiedlichen Akteuren, denn jede Form von Herrschaft bedarf einer Zustimmung durch die Betroffenen, in der ihre historische Erinnerung eine wichtige Rolle spielt. Die Herrschenden versuchen die historischen Erinnerungen in geschichtsträchtigen Symbolen wie nationalen Gedenktagen, Denkmälern und Gedenkstätten oder Museen aufrecht zu erhalten. Diese bewusste Traditionsbildung und -pflege hat eine politische Legitimationsfunktion. Die historische Erinnerung dient als Medium dieser Zustimmung, indem sie politische Herrschaft mental im Geschichtsbewusstsein verankert. Sie wird hierbei nach gewissen bestehenden oder vergangenen Machtkriterien geformt und ist sehr stark an die kulturellen Gegebenheiten gebunden. Vgl. Rüsen: Geschichtskultur, S. 39 f.

### **Kognitive Dimension:**

In der kognitiven Dimension geht es um Wissen und Erkenntnis bzgl. historischer Erinnerung und um die Bedingungen ihrer Zustimmungsfähigkeit. Hierbei steht die Geschichtswissenschaft selbst im Vordergrund. Sie wird nach Wahrheitskriterien strukturiert und dient der Reflexion und Deutung von Geschichte. Es handelt sich also um empirisch überprüfbare Aussagen der Vergangenheit. Im Fokus dieser Dimension stehen vor allem die in Quellen festgehaltenen Erfahrungen vergangener Generationen. Vgl. Rüsen: Geschichtskultur, S. 39 f.

<sup>789</sup> Vgl. Bernhard, Roland: Ästhetische und politische Sinnbildungsstrategien in der Geschichtskultur. Historisch Denken lernen mit dem Mythos Martin Behaim, in: Bernhard; Grindel; Hinz; Kühberger (Hrsg): Mythen in deutschsprachigen Geschichtsbüchern, Göttingen 2017, S. 91-117 hier S. 95.

<sup>790</sup> Siehe Punkt 2.1

Die politische Dimension wird in den Untersuchungsgegenständen lediglich anhand der Interpretation von politisch-ideologischen Ausrichtungen der spielweltinternen Handlungsstränge sowie mittels der in den Spielgegenständen dargestellten, geschichtsträchtigen Symbole erkannt werden. So kann im Zusammenhang mit den untersuchten Spielzeugen der politischen Dimension keine allzu bedeutende Rolle zugeschrieben werden. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass jede Darstellung von Geschichte ein bestimmtes Menschen- und Gesellschaftsbild und damit auch einen politischen Wertehorizont aufzeigt. Dies bedingt sich auch durch die Funktion des Spielmittels als Mittler zwischen Kind und Kultur.<sup>791</sup>

Hinsichtlich der kognitiven Dimension kann gesagt werden, dass die Darstellung von Spielfiguren, Fahrzeugen und Bauwerken in den relevanten Spielwelten meist geschichtswissenschaftlich belegten Daten folgt. Daneben skizzieren die Spielzeuge selbst und die Begleitmaterialien zu den Spielzeugen auch historische Ereignisse und Personen und binden diese als Teilaspekt in die spielweltinterne Handlung ein. Dies geschieht zwar in geringem Umfang und in Detailbereichen, aber es kann dennoch davon ausgegangen werden, dass durch die Spielmittel mit historischen Themen überprüfbare Aussagen über die Vergangenheit vermittelt werden können.

Aufgrund der Tatsache, dass die Spielzeughersteller LEGO und PLAYMOBIL Produkte vertreiben, die auch keinem minimalen geschichtswissenschaftlichen Anspruch standhalten können, sondern schlicht der Unterhaltung des Konsumenten dienen sollen, ist anzunehmen, dass die kognitive Dimension im Zusammenwirken der drei Dimensionen eine untergeordnete Rolle einnimmt.

Auch die politische Dimension ist in diesem Kontext nicht als dominierend zu sehen. Der Umstand, dass das hier untersuchte Phänomen der Geschichtskultur ein gegenständliches Spielzeug darstellt, legt nahe, dass hier die ästhetische Dimension gegenüber den beiden anderen Dimensionen überwiegt. Deshalb ist auf die Folgen dieser Ungleichgewichtung einzugehen.

Eine überpräsenste Dimension versucht stets, die anderen Dimensionen zu instrumentalisieren, was zu „Verengungen und Verwerfungen der Geschichtskultur

---

<sup>791</sup> Siehe Punkt 3.1

führt.<sup>792</sup> Das Dominieren der ästhetischen Dimension führt so zu einer Ästhetisierung der historischen Erinnerung. Diese Ästhetisierung macht sich meist durch Defizite „der politischen Orientierung und der argumentativen Kraft des methodischen Vorgehens mit historischer Erinnerung“<sup>793</sup> bemerkbar.

Ein durchaus wichtiger Aspekt rund um die Spielzeuge und deren mediale Begleitmaterialien scheint in den drei oben erläuterten Dimensionen nicht explizit angesprochen zu werden. Die Rolle des Untersuchungsgegenstands als industrielle Ware und Handelsgut führt dazu, dass die von den Herstellern in ihren Produkten eingebrachten historischen Themen als Maßnahmen zur Steigerung des Absatzes und Gewinnmaximierung betrachtet werden müssen. Deshalb sollen hier die auf anthropologischen Fundamenten basierenden Dimensionen von Jörn Rüsen um eine sozialtheoretische Komponente erweitert werden. Bernd Schönemann fügte zu den bestehenden Dimensionen eine weitere unter dem Namen kommerzielle Dimension hinzu.<sup>794</sup> Innerhalb der kommerziellen Dimension steht die Vermarktungsfähigkeit des Untersuchungsgegenstands im Mittelpunkt.<sup>795</sup> „Durch die kommerzielle Dimension ragen zwei Elemente des sozialen Systems hervor, welche von zentraler Bedeutung für die Untersuchung sind: Die des Mediums und des Adressaten.“<sup>796</sup> Hierbei sollen als Medium das Spielzeug und dessen Begleitmaterialien verstanden werden. Die Adressaten sind die Konsumenten, also hauptsächlich die potenziellen Spieler, im Fall der untersuchten Objekte der beiden Hersteller also Kinder im Alter zwischen vier und zwölf Jahren. Aber auch die Eltern, als Bezugspersonen der spielenden Kinder und vor allem als Käufer der Spielzeuge, und Erwachsene, die die Spielzeuge als Sammelobjekte betrachten, dürfen als Adressat nicht vergessen werden. Es ist anzunehmen, dass im Zusammenspiel der nun vier geschichtskulturellen Dimensionen die kommerzielle Dimension zusammen mit der ästhetischen Dimension die dominierende Rolle

---

<sup>792</sup> Rüsen: Geschichtskultur, S. 40.

<sup>793</sup> Grundlagen der Geschichtskultur, in: Geoges.ph-karlsruhe.de, URL: [http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen\\_der\\_Geschichtskultur#Geschichtskultur\\_nach\\_R.C3.BCsen](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen_der_Geschichtskultur#Geschichtskultur_nach_R.C3.BCsen) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>794</sup> Vgl. Schönemann: Geschichtsdidaktik. Geschichtskultur. Geschichtswissenschaft, S. 19.

<sup>795</sup> Vgl. Kohler, Christian: Schülervorstellungen über die Präsentation von Geschichte im Museum, in: Handro, Saskia; Schönemann, Bernd (Hrsg.): Geschichtskultur und historisches Lernen (Band 16), Münster 2016, S. 49.

<sup>796</sup> Peter: Collaboration und Résistance, S. 263.

einnimmt.

Um nun das Verhältnis zwischen Hersteller und Konsument im Kontext der Geschichtskultur besser fassen zu können, soll dazu ein weiteres Konzept Bernd Schönemanns<sup>797</sup> aufgegriffen werden. Hierbei wurde ein Zugriff jenseits inhaltlich definierter Bereiche von Geschichtskultur gewählt und eine Annäherung an die Vergangenheitsdeutungen über eine Analyse der äußeren Strukturen der gesellschaftlichen Konstruktionsprozesse vorgenommen. In dieser Dimensionierung spricht Bernd Schönemann von Institutionen, Professionen, Medien und Publika. „Vergangenheit wird demnach als Geschichte gedeutet und kommuniziert über die Institutionen einer Gesellschaft: Schulen, Universitäten, Archive und Museen, aber auch historische Vereine oder staatliche Geschichtskommissionen sowie, in jüngster Zeit und als Einrichtung, die die Postmoderne hervorgebracht hat, der kommerzielle Markt für historisch gekleidete Erlebnisangebote.“<sup>798</sup> Die Professionen, die sich mit Geschichte beschäftigen, sind häufig in institutionelle Strukturen eingebunden. Dazu zählen Lehrer, Professoren, Kuratoren usw., aber auch Freizeitunternehmer und Marketingspezialisten. Die Medien können alles sein, in dem sich Geschichte manifestiert, ob nun Ausstellungen, Zeitschriften, Objekte oder auch Romane. Die Publika, also die Adressaten, sind alle, an die sich die geschichtskulturellen Vergegenständlichungen richten. Dies schließt Gruppen wie etwa Nationen, Ethnien, Generationen oder Subkulturen ein.<sup>799</sup>

Im Fall der hier untersuchten Spielmittel mit historischen Themen können die beiden Hersteller LEGO und PLAYMOBIL als Teil einer Unterhaltungs- und Freizeitindustrie ausgemacht werden, die den Vertrieb von Waren im historischen Gewand anstreben. Deswegen können sie im Konzept Schönemanns als Teil der Institutionen ausgemacht werden. Die Spielzeugentwickler und Marktstrategen der beiden Firmen stellen in diesem Fall die Professionen dar, die sich zur Erstellung und Bewerbung der Spielzeuge und Begleitmaterialien mit den jeweiligen historischen Bezügen beschäftigen müssen. Das Medium kann hier als Verbund aus materiellem Spielzeug und der medialen Welt,

---

<sup>797</sup> Vgl. Schönemann, Bernd, Geschichtsdidaktik und Geschichtskultur, in: Mütter, Bernd; Schönemann, Bernd; Uffelman, Uwe (Hrsg.): Geschichtskultur. Theorie, Empirie, Pragmatik. Schriften zur Geschichtsdidaktik (Band 11), Weinheim 2000, S. 45-55, hier S. 47 f.

<sup>798</sup> Heinze: Mittelalter Computerspiele, S. 29.

<sup>799</sup> Vgl. Heinze: Mittelalter Computerspiele, S. 29 f.

die darum aufgebaut wird, verstanden werden. Früher bestand diese Verbindung aus Spielzeug und Begleitmaterial hauptsächlich aus dem Zusammenspiel zwischen Produkt und Katalogwerbung. Heute wird um das Spielzeug mit Computerspielen, Fernsehserien, Hörspielen, Internetangeboten und Katalogen eine vielseitigere multimediale Welt konstruiert. Die Adressaten sind, wie bereits oben beschrieben, vor allem die angestrebte Zielgruppe, also Kinder im Alter zwischen vier und zwölf Jahren und deren Eltern, und demnach keine professionellen Historiker.

## **10.2 Der Untersuchungsgegenstand und seine medialen Begleitprodukte im geschichtsdidaktischen Medienbegriff**

Diese multimedialen Produkte in einen geschichtsdidaktischen Medienbegriff einzuordnen, scheint nicht ganz einfach zu sein. Nach Hans-Jürgen Pandel und Gerhard Schneider<sup>800</sup> teilen sich Medien aus geschichtsdidaktischer Perspektive in drei Ebenen ein. Dies wären Dokumente, Monumente und die Historiographie. „Diese drei Ebenen beinhalten nach Meinung der Autoren alle Formen der historischen Sinnbildung, die [...] wiederum alle medialen Formen umfasst, die Aussagen über Geschichte machen können.“<sup>801</sup> Der Medienbegriff beschreibt alles, was primäre oder sekundäre Aussagen über die Vergangenheit macht, unter Berücksichtigung, dass diese Informationsträger unter Umständen erst decodiert werden müssen. Es können jedoch nicht alle so definierten Medien Aussagen zur historischen Sinnbildung machen, auch wenn sie in irgendeiner Form Geschichte thematisieren. Die Authentizität wird im Spannungsfeld zwischen Realität und Fiktionalität festgemacht. Der multimediale Untersuchungsgegenstand ist dabei deutlich im Bereich der Fiktionalität anzusiedeln. In einem erweiterten Modell wird unter Berücksichtigung aller geschichtskulturellen Produkte eine weitere Differenzierung vorgenommen. Dabei fallen die untersuchten Produkte unter vergegenwärtigte Darstellung der Geschichte, die aktualitätsbezogen geschichtliche Themen aufgreift, ohne eine korrekte Darstellung zu leisten, aber um unter Umständen versteckte Ideologien zu verbreiten. Außerdem wird unter dem Begriff

---

<sup>800</sup> Vgl. Pandel; Schneider: Einführung, S. 7 f.

<sup>801</sup> Kerber: Historische Medien, S. 33.

Imagination alles zusammengefasst, was sich mit fiktionaler Geschichte beschäftigt. Dabei steht die Fiktion im Zentrum, die bewusst Leerstellen der Geschichtswissenschaft aufgreift und unabhängig von der historischen Faktenlage im Sinne der Erzählstruktur füllt. Auch in dieser Rubrik lässt sich der Untersuchungsgegenstand wiederfinden.<sup>802</sup>

Die multimedialen Produkte von LEGO und PLAYMOBIL können im von Hans-Jürgen Pandel entworfenen System zu Quellengattungen wiedergefunden werden, die im Zuge einer Überlegung zur Notwendigkeit von Gattungskompetenzen für Schüler entworfen wurden. Allerdings fand in diesen Quellengattungen keine Ausdifferenzierung zu digitalen Medien statt.

Sprachliche, visuelle und sachliche Gattungen, die gattungskompetente Schüler unterscheiden können							
	sprachlich		visuell			sachlich	simulativ
<i>authentisch vs. imaginativ</i>	<i>schriftlich</i>	<i>akustisch</i>	<i>bildlich</i>	<i>filmisch</i>	<i>grafisch</i>	<i>gegenständlich</i>	
↑ authentisch	Quelle (Urkunde, Brief etc.)	Tondokument (z.B. Goebbels' Sportpalastrede)	Bildquelle (z.B. Höhlenmalerei, Miniaturen, Foto)	Filmdokument – Zufallsaufnahme Historischer Spielfilm (z.B. „Grün ist die Heide“) Historischer Historienfilm	Quellencomic z.B. „Die Bestie ist tot“ (1944)	Original (z.B. Faustkeil, Denkmal)	
Authentizitätsgrade	Darstellung (Geschichtsschreibung, Journalistik, Schulbuchtext)	Nachgesprochen (z.B. Himmlerprojekt)	Rekonstruktionszeichnung	Dokumentarfilm (Kompilationsfilm, Filmfeature, Spieldokumentation)	grafische Geschichtsschreibung (z.B. Spiegelmanns „Maus“, Saccos „Palästina“)	Replikat	Reenactment
↓ imaginativ	Belletristik (z.B. Jugendbuch, Roman)	Hörspiel	Visuelle Historienmalerei Illusionsbilder	Historienfilm (z.B. „Der Gladiator“, „Der Untergang“)	Epochencomic (z.B. Die Türme von Bos Muraury)	Modell	Oper Theater

Abbildung 35: Geschichtsdidaktische Quellengattungen nach Pandel 2013.<sup>803</sup>

Wie oben beschrieben wird eine Zuordnung nur in den unteren Authentizitätsgraden erfolgen können. Zur sprachlichen Gattung zählen die Hörspiele, Katalogtexte und „Spielkiste“-Hefte, die zu den Spielwelten der beiden Hersteller entstanden sind. Visuelle Medien sind Kataloggestaltungen wie Dioramen, Filme und Serien sowie Comic-Bücher und -Elemente zu den Spielzeugen. Als Gegenstand sind die zentralen Spielzeuge zu identifizieren. Wie sich interaktive Angebote wie Online- oder PC-Spiele

<sup>802</sup> Zitiert nach: Kerber: Historische Medienbildung, S. 32 f.

<sup>803</sup> Kerber: Historische Medienbildung, S. 35.

in die Gattungen einteilen lassen, ist unklar. Hier finden sich visuelle, sprachliche und sachliche Elemente, die über ein gegenständliches Medium wie Spielkonsole oder PC vermittelt werden.

Im Zuge der Einteilung in Quelle, Darstellung oder Imagination in diesem Modell weist Pandel selbst darauf hin, dass dies auch von einer zeitlichen Dimension abhängt. So kann eine weniger authentische Darstellung oder Imagination nach wenigen Jahrzehnten selbst zur Quelle werden, da hier Aussagen über die jeweilige Entstehungszeit verborgen sein können.<sup>804</sup>

Das Spielmittel und seine vielfältigen Begleitmaterialien als industrielles Produkt und multimediales Konstrukt sind Teil der Geschichtskultur ohne den Anspruch, wissenschaftlich gesicherte Rekonstruktionen darzustellen. Somit stellen die Untersuchungsgegenstände zwar eine Art der Auseinandersetzung mit Geschichte innerhalb der Gesellschaft dar. Unter diesem Eindruck führte Rolf Schörken eine begriffliche Schwerpunktsetzung ein, um die populärwissenschaftlichen Darstellungen einbinden zu können. Er unterscheidet zwischen Vergegenwärtigung und Rekonstruktion.

Der Begriff Rekonstruktion befasst sich mit der wissenschaftlichen Arbeit, die Vergegenwärtigung steht für die Vorstellungen von der Vergangenheit. Dabei „wird eine vorgestellte Welt mit Leben erfüllt, mit Figuren, Lokalitäten, Ereignissen und Handlungen, es ist eine Imaginationswirklichkeit. Imagination wird beim Publikum auch ausdrücklich angesprochen.“<sup>805</sup>

Dennoch ist es aus geschichtsdidaktischer Perspektive wichtig, dass eine Nähe zur rekonstruierenden Wissenschaft besteht, damit die Geschichte nicht verfälscht dargestellt wird. Diesbezüglich ist unter den beiden Herstellern bei PLAYMOBIL die oft detailgetreue und offensichtlich auf Quellen beruhende Darstellung von Figuren, Fahrzeugen und Bauwerken der verschiedenen Epochen hervorzuheben. In älteren Begleitmaterialien und dem aktuellen Internetauftritt des Herstellers PLAYMOBIL sind auch zu einigen historischen Spielwelten Informationen zu finden, die sich mit Fakten

---

<sup>804</sup> Vgl. Kerber: Historische Medien, S. 33.

<sup>805</sup> Grundlagen der Geschichtskultur, in: Geofes.ph-karlsruhe.de, URL: ([http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen\\_der\\_Geschichtskultur#cite\\_note-41](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen_der_Geschichtskultur#cite_note-41)) (Zuletzt aufgerufen am 1.09.2019).



zu den jeweiligen Kontexten befassen. Allerdings kann an diesen wenigen Beispielen kein großes Interesse oder gar ein Trend abgeleitet werden, die relevanten Spielsets nachhaltig mit gesicherten wissenschaftlichen Erkenntnissen zu den dargestellten Epochen jenseits der bloßen figürlichen Darstellung zu vernetzen. Die detaillierte Darstellung soll Authentizität sichern bzw. suggerieren, um den Wert des Mediums zu erhöhen. Die Inszenierung der meist realitätsnah gestalteten Spielelemente findet in der Regel über abenteuerliche Märchen und Fantasy-Geschichten statt.

### **10.3 Der Untersuchungsgegenstand in formalen Aspekten der Geschichtsdarstellung**

Diese Geschichtsdarstellungen in den Inszenierungen der spielweltinternen Handlungen wenden sich in kommunikativer Form an den Adressaten. Dabei muss immer beachtet werden, dass sich vermutlich keine Historiker unter den Personen befanden und befinden, die sich mittels der multimedialen Spielzeugprodukte an die Konsumenten wenden, und demnach nicht die Vermittlung von historischen Inhalten die ausschlaggebende Absicht der Verfasser war und ist. Dennoch transportieren die Narrationen, die darauf ausgerichtet sind, zum Zweck des Kaufanreizes die Ware mit historischen Themen zu verknüpfen, auch Geschichte. Klaus Füßmann formulierte formale Aspekte von Geschichtsdarstellungen.<sup>806</sup> Für diese „lassen sich sechs Kriterien ausmachen, die letztlich alle Formen geschichtskultureller Darstellung gemeinsam haben.“<sup>807</sup>

#### **1. Retrospektivität**

Hier ist der zeitliche Standpunkt des Geschichtsinterpreten gemeint. Von der Gegenwart aus wird im Rückblick eine Vergangenheit beschrieben und erinnert, wobei auch vorheriges Geschehen und die Zukunft einfließen können.

Nur bei wenigen Medien rund um die Spielzeuge lassen sich Bezüge zu diesem

---

<sup>806</sup> Vgl. Füßmann: Historische Formungen, S. 27 f.

<sup>807</sup> Grundlagen der Geschichtskultur, in: Geoges.ph-kallsruhe.de, URL: ([http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen\\_der\\_Geschichtskultur#cite\\_note-41](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen_der_Geschichtskultur#cite_note-41)) (Zuletzt aufgerufen am 1.09.2019).

Kriterium festmachen. Grund dafür ist die nichtwissenschaftliche Beschäftigung mit dem jeweiligen historischen Thema. Es wird nicht darauf abgezielt, über die spielweltinterne Handlung hinaus Verknüpfungen mit anderen Zeitebenen herzustellen. Nur in den „Wissensheften“ von PLAYMOBIL wird beispielsweise auf die Vorgeschichte der „Ägypter“ und die gegenwärtige Lage der „Indianer“, die Teil der „Western“-Spielwelt sind, eingegangen.<sup>808</sup>

## 2. Perspektivität

Die Perspektivität fragt nach dem gegenwärtigen Blickwinkel, aus dem der Interpret auf die Vergangenheit schaut. Der Blickwinkel ist in diesem Fall abhängig von persönlichen, kulturellen, politischen und sozialen Ansichten der Spielzeugentwickler und Autoren der Begleitmaterialien. Zu beiden Berufsgruppen, welche Produkte für LEGO und PLAYMOBIL herstellen, konnte kein Kontakt aufgebaut werden. Somit kann nicht aus erster Hand in Erfahrung gebracht werden, aus welchen Beweggründen die jeweiligen Produkte mit historischen Themen entsprechend umgesetzt wurden. Ebenfalls war nicht zu klären, inwieweit marktwirtschaftliche Vorgaben umgesetzt werden müssen, auf die die Berufsgruppen keinen gestalterischen Einfluss haben. Anhand der Erkenntnisse, die in den Untersuchungen und Auswertungen in dieser Arbeit gewonnen wurden, lassen sich jedoch Hinweise auf eine eurozentrische Gestaltung der Spielwelten mit historischen Themen finden. Dies trifft auf den Hersteller PLAYMOBIL mehr zu als auf LEGO. Grund dafür ist, dass LEGO ein neutrales Gelb für die Spielfiguren wählte, während PLAYMOBIL diese realitätsnah mit verschiedenen Hautfarben ausstattete. In den Spielwelten ist anhand des Designs von Figuren, Fahrzeugen und Bauwerken zu erkennen, dass die Geschichten zu einem großen Teil im europäischen Raum spielen oder dass europäisch-westliche Eroberer und Kolonisten in fremde und „wilde“ Räume vordringen. Da sich die größten Absatzmärkte beider Hersteller in Europa und Nordamerika befinden, kann dies wohl eher als Marketingstrategie als als Spiegelbild persönlicher Weltanschauungen der Entwickler und Autoren angesehen werden.

## 3. Selektivität

Die dargestellten Geschichten enthalten nie alle Facetten des Gesamtbildes. Die Autoren

---

<sup>808</sup> Siehe Punkt 8.2.3 und Punkt 8.4.

und Entwickler klammern aus marktwirtschaftlichen und/oder eigenen Motivationen Aspekte der dargestellten Epochen aus. Hierbei ist bei den untersuchten Spielwelten auffällig, dass Religiosität so gut wie nie zentraler Teil der Inszenierung ist. Lediglich Naturreligionen werden in geringem Umfang aufgegriffen. Daneben werden auch Handel, Wirtschaft und bäuerliches Leben nicht als Teil der umgesetzten Epochen verstanden. Die Rolle der Frau in den verschiedenen historischen Bezügen scheint seitens der Hersteller ebenfalls kein wichtiger Teil der medialen Darstellung zu sein.

#### 4. Sequenzialität

Um der geschichtlichen Darstellung eine Struktur zu geben, werden die selektierten Aspekte der Geschichte in eine chronologische Reihenfolge gebracht. Da die Produkte rund um die untersuchten Darstellungen in der Regel unabhängig voneinander für sich stehen und auch keine Zusammenhänge zwischen Ereignissen in Online-Angeboten, Filmen oder Serien sowie den gegenständlichen Spielzeugen herstellen, entfällt auch die Notwendigkeit einer zeitlichen Einordnung innerhalb der Erzählstruktur. Eine der wenigen sinnstiftenden Verknüpfungen von Ereignissen liefern die kurzen Begleittexte in Katalogen und Online-Angeboten. Hier wird häufig auf die Vorgeschichte der Spielwelt samt Fraktionen und Personen eingegangen. Daraus lässt sich für den Konsumenten ableiten, wie Konflikte entstanden sind und wie sie im eigenen Spiel gelöst werden könnten.

#### 5. Kommunikativität

Die Kommunikativität fragt nach dem Adressaten der geschichtlichen Darstellung. Die Kommunikation ist geprägt von der Lebenswirklichkeit des Autors und seiner Auffassung, wie der Adressat erreicht werden kann. Deshalb muss hier an Erwartungshaltung, Alltagserfahrung und Vorstellungshorizont des Publikums angeknüpft werden. Die potenziellen Kunden der Spielwarenhersteller sind vor allem Kinder im Grundschulalter. Auf ihre Lebenswelt und ihren Medienkonsum eingehend findet die Kommunikation ab den 2000er Jahren verstärkt durch fantastische und spielerische Elemente statt, die den Kindern wohl auch in anderen Bereichen des Lebens vermehrt begegnen.

#### 6. Partikularität

Eine geschichtliche Darstellung kann nie die ganze Geschichte darstellen, deshalb ist sie

nur partiell. Der Ausschnitt der Geschichte ist räumlich und zeitlich begrenzt. „Allerdings bezieht sich dieses Stück einer Geschichte dann auch immer auf ein Ganzes und ist somit offen für Anschlüsse. Meist ist es ein bestimmter Ausschnitt, der aus einer bestimmten Sicht auf die Ereignisse geschrieben ist, denn jede Geschichte ist partial, singular, konkret, einmalig und speziell.“<sup>809</sup>

Die dargestellten Epochen in den Spielsets und Begleitmaterialien werden in engen zeitlichen und örtlichen Rahmen präsentiert. Dabei ist zu beobachten, dass sich die mittelalterlichen Spielwelten auf wesentlich größere Zeitabschnitte und räumliche Dimensionen erstrecken, als dies in den anderen Spielwelten der Fall ist. Obwohl die Produkte meist abenteuerliche und konfliktbasierte Themen behandeln, kann hinter den gezeigten hierarchischen Strukturen oft eine wesentlich größere und komplexere Welt vermutet werden.

Die Darstellung von Geschichte in den multimedialen Produkten von LEGO und PLAYMOBIL ist einerseits multisubjektiven Einflüssen der Entwickler und Autoren und andererseits werbestrategischen und marktwirtschaftlichen Faktoren ausgesetzt.

## **11 Das Grundschulkind und der Untersuchungsgegenstand**

Um sich dem Grundschulkind als Adressaten des Untersuchungsobjektes aus geschichtsdidaktischer Sicht zu nähern, ist es notwendig, sich mit dem zentralen Begriff des Geschichtsbewusstseins auseinanderzusetzen. Das Geschichtsbewusstsein „ist ein Schlüsselbegriff, eine Fundamentalkategorie in der Geschichtsdidaktik und in der Geschichtstheorie, die sowohl einen sehr komplexen Bewusstseinsinhalt als auch vielschichtige Bewusstseinsprozesse umfasst.“<sup>810</sup>

Uwe Uffelman sieht das Geschichtsbewusstsein als übergeordnete Kategorie innerhalb von drei zentralen Bereichen der Geschichtsdidaktik:

---

<sup>809</sup> Narration Grundlagen, in: Geoges.ph-karlsruhe.de, URL: [http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Narration\\_Grundlagen#cite\\_note-30](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Narration_Grundlagen#cite_note-30) (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>810</sup> Trivesan, Paolo: Kinder konstruieren Geschichte. Ein Plädoyer für historisches Lernen in der Primarschule, in: Schriftenreihe der Pädagogischen Hochschule Solothurn (Schrift Nr. 7), Freiburg (Schweiz) 2002, S. 15.

„Geschichtsbewusstsein: Komplexe Kombination von Vergangenheitsdeutungen, Gegenwartswahrnehmungen und Zukunftserwartungen einer Gesellschaft.

Historische Identität: Die historische Selbstvergewisserung des Individuums bzw. des Kollektivs als Subsystem des Geschichtsbewusstseins.

Geschichtskultur: Praktische Umsetzung der Aktivitäten des Geschichtsbewusstseins in all seinen kulturellen Ausprägungen.“<sup>811</sup>

Das Phänomen „Geschichtsbewusstsein“ umfasst nicht nur „Kenntnisse und Interessen, sondern auch Deutungen und Parteinahmen, Urteile und Identifikationen, Folgerungen und Orientierungen“.<sup>812</sup>

In einem ersten Schritt sollen Erkenntnisse zu Kenntnissen und Interessen der in dieser Arbeit angenommenen Zielgruppe der Grundschul Kinder beleuchtet werden. Dazu dienen Studien von Helmut Beilner<sup>813</sup> und Monika Pape<sup>814</sup>, die demensprechende Aussagen trafen, welche im Folgenden aufgegriffen werden sollen.

In einem zweiten Schritt sollen Befunde aus der diachronen Untersuchung der Spielmittel mit historischen Themen mit den sieben Dimensionen der konkreten Umschreibung des Geschichtsbewusstseins von Hans-Jürgen Pandel eingebunden werden.

## **11.1 Interessen und Vorstellungen über Geschichte im Grundschulalter**

Der Frage, was Grundschul Kinder in dem betreffenden Alter unter Geschichte verstehen können, ging Helmut Beilner in einer Studie aus dem Jahr 1999 nach. Er zeigte, dass Grundschüler in der Lage sind, geschichtliche Handlungen, Ereignisse und Zustände zu verstehen und über die Bedeutung von Geschichte für Menschen nachzudenken. Die

---

<sup>811</sup> Uffelmann, Uwe: Die Disziplin Geschichts Didaktik, in; Bayrhuber, H.; Finkbeiner, C.; Spinner, K.; Zwergel, H.; (Hrsg.): Lehr- und Lernforschung in den Fach Didaktiken, München 2001, S. 186 ff.

<sup>812</sup> Borries, Bodo v.: Geschichtsbewusstsein – Empirie, in: Bergmann, K.; Fröhlich, K.; Kuhn, A.; Rösen, J.; Schneider, G. (Hrsg.): Handbuch der Geschichts Didaktik, Seelze-Velber (5. Auflage) 1997, S. 45-51, hier S. 45.

<sup>813</sup> Beilner: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein.

<sup>814</sup> Pape: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter.

Kinder zwischen sechs und zehn Jahren verfügen demnach über eine erstaunlich genaue Vorstellung von historischen Ereignissen, obwohl ein unterschiedlicher Grad des Realitätsbezugs festzustellen ist. Diese inneren Bilder zeigen das für das Verständnis von Geschichte wichtige Wechselspiel von historischer Darstellung und individueller Verarbeitung. Der Zusammenhang zwischen Gegenwart und Vergangenen wird ebenso gut erkannt. Zentral für die eigene Identität ist jedoch das Erlebte in der Gegenwart. Für das Verständnis vergangener Gesellschaftsstrukturen sind aber Ansätze vorhanden.<sup>815</sup>

In der Arbeit von Helmut Beilner wurde außerdem auf den Interessenschwerpunkt von Kindern bezüglich historischer Epochen eingegangen. Grundlegend ist eine „Art urwüchsiges Interesse an Geschichte, das sich auf Andersartiges, Rätselhaftes und Abenteuerliches richtet“<sup>816</sup>, festzustellen. Dabei stehen zurückliegende Epochen für Grundschul Kinder im Fokus des Interesses. Laut Helmut Beilner sind Inhalte zur Prähistorie, der Antike bis hin zum Frühmittelalter bei mehr als der Hälfte der befragten Erstklässler äußerst beliebt.<sup>817</sup> Im Laufe der Grundschuljahre verlagern sich die Schwerpunkte von der sehr entfernten Vergangenheit im ersten Schuljahr zum zeitlich näheren Mittelalter in der vierten Klasse.<sup>818</sup> Dies bestätigt auch eine Schweizer Studie aus dem Jahr 2008, die vor allem das Mittelalter als größtes Interessengebiet der Kinder im Grundschulalter benennt.<sup>819</sup> Auf Grundlage dieser Interessenlagen kann gesagt werden, dass die beiden Spielwarenhersteller die, in diesen Studien festgestellten Bedürfnisse der potenziellen Konsumenten erfüllen. Von Beginn der Produktion der hier untersuchten LEGO- und PLAYMOBIL-Sets an wurden dabei zumindest mittelalterliche Themen umgesetzt. Diese mittelalterlichen Spielwelten stellen bei beiden Herstellern bis heute die mit Abstand größten Themenbereiche dar, die mehrere Spielwelten umfassen. Das urwüchsiges Interesse an Abenteuern wird definitiv von den „Piraten“- und „Western“-Spielwelten aufgegriffen, während das Andersartige und Rätselhafte in Fantasy-Elementen Teil der Spielwelten mit historischen Themen wurde.

---

<sup>815</sup> Vgl. Beilner: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein, S. 117-151, hier S. 117 f.

<sup>816</sup> Sauer, Michael: Geschichte unterrichten, Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Hamburg (2. Auflage) 2003, S. 28.

<sup>817</sup> Vgl. Beilner: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein, S. 117-151 hier S. 117 f.

<sup>818</sup> Vgl. Pape: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter, S. 4.

<sup>819</sup> Vgl. Kübler, M.; Eckstein, M.; Bietenhader, S.; Stucky, C.; Bisang, U.: Historisches Denken von 4- bis 10-jährigen Kindern in der deutsch-, italienisch- und romanischsprachigen Schweiz, Ergebnisse der Pilotstudie 2011, S. 15, URL: <http://www.historischesdenken.ch/index.php?id=35> (Zuletzt aufgerufen 28.07.2019).

Das große Interesse, das laut Studien Grundschüler an der Antike haben, wurde erst spät und nur in Produkten von PLAYMOBIL bedient. In der Schweizer Studie wurde auch eine Analyse des Angebots von Sachbuchliteratur für Kinder und deren Themen unternommen, wobei sich ein Großteil der Literatur mit der Antike beschäftigte. Vor diesem Hintergrund verwundert es, dass sich die beiden Spielwarenhersteller gar nicht oder nur in geringem Umfang diesem Interesse ihrer Kunden widmeten.

Die einzige in dieser Arbeit untersuchte Spielwelt, die sich nicht direkt in die beschriebenen Interessenlagen bei Kindern im Grundschulalter einfügen lässt, ist die „Puppenhaus“-Spielwelt. Weder weit zurückliegende Epochen noch Abenteuerliches werden in dieser neuzeitlichen, städtischen „heilen Welt“ aufgegriffen. Es ist hier wohl das Rollenspiel in Form des Puppenspiels im Verbund mit dem allgemeinen Interesse an der Vergangenheit, was verkaufsfördernd auf den potenziellen Konsumenten einwirken sollte. Die Kurzlebigkeit der „Puppenhaus“-Spielwelt und das Fehlen von Umgestaltungen sowie Aussagen seitens herstellernaher Personen<sup>820</sup> sind Beleg dafür, dass die Spielwelt als Misserfolg angesehen wurde.

Wie zu erkennen ist, bedienen die Hersteller in ihren multimedialen Produkten, abgesehen von Steinzeit und Antike, die Bedürfnisse und Interessenlagen ihrer Konsumenten. Das Design der Produkte und die jeweiligen Inszenierungen der Spielwelten scheinen dabei, aus wirtschaftlichen Gründen einer allgemein populären historischen Darstellung zu folgen. Was der Umgang mit diesen Spielzeugen und den Begleitmaterialien für die Adressaten der multimedialen Kommunikation von Geschichtsdarstellungen bedeutet, muss anschließend geklärt werden.

Da sich die Produkte beider Hersteller an Kinder im Vor- und Grundschulalter richten, haben diese auf der Ebene staatlicher Institutionen noch keinen systematischen Geschichtsunterricht erfahren.<sup>821</sup> Das Interesse an Geschichte muss sich demnach auf anderen Wegen bei den Schülern entwickelt haben. Im diesem Zusammenhang dienen zum Wissenserwerb im außerschulischen Sektor Sachbücher, Filme, Fernsehserien und Hörspiele, aber auch bildliche Darstellungen und ausgestellte Relikte in Museen.

---

<sup>820</sup> Vgl. Interview Vergara.

<sup>821</sup> Für deutsche Grundschulen finden sich im Bereich von Sachunterricht bzw. Heimat- und Sachkundeunterricht für die Grundschule lediglich Themen wie „Raum und Zeit“ und „Zeit und Wandel“ in den Lehrplänen wieder.

„Besonders einprägsam für einige ErstklässlerInnen sind heutzutage auch Spielzeuge, wie z.B. eine Ritterburg und dazugehörige Figuren von Playmobil, mit denen sie historische Szenarien nachstellen.“<sup>822</sup>

## **11.2 Der Adressat und der Untersuchungsgegenstand in den Dimensionen des Geschichtsbewusstseins**

Die hier untersuchten geschichtskulturellen Phänomene in Form von multimedialen Spielzeugen für Kinder nehmen in der Interaktion, besonders innerhalb der Spielsituation, Einfluss auf die Geschichtsbilder und Vorstellungen über Geschichte und somit auf das individuelle Geschichtsbewusstsein des/der Spielenden.

Dieses wird als „Trias von Vergangenheitsdeutung, Gegenwartsverständnis und Zukunftsperspektiven“<sup>823</sup> verstanden. Auf dieser Grundlage kann nach der Verortung des Menschen in der Zeit gefragt werden. Das Geschichtsbewusstsein besitzt immer eine persönliche Komponente und es ist bei jedem Menschen in seiner Lebensgeschichte verankert.<sup>824</sup> Obwohl die Theorie des Geschichtsbewusstseins ein zentraler Punkt der Geschichtsdidaktik ist, weist dieser doch weit über den schulischen Bezug hinaus. Die Geschichtsdidaktik „interessiert sich für dieses Geschichtsbewußtsein auf allen Ebenen und in allen Gruppen der Gesellschaft sowohl um seiner selbst willen wie unter der Frage, welche Bedeutung dieses Geschichtsbewußtsein für das Selbstverständnis der Gegenwart gewinnt; sie sucht Wege, dieses Geschichtsbewußtsein auf eine Weise zu bilden oder zu beeinflussen, die zugleich dem Anspruch auf adäquate und der Forderung nach Richtigkeit entsprechende Vergangenheitserkenntnis wie auf Vernunft des Selbstverständnisses der Gegenwart entspricht.“<sup>825</sup>

---

<sup>822</sup> Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter, S. 5.

<sup>823</sup> Becker, Judith; Braun, Bettina: Die Begegnung mit dem Fremden und das Geschichtsbewusstsein – Einführung, in: Becker, Judith; Braun, Bettina (Hrsg.): Die Begegnung mit dem Fremden und das Geschichtsbewusstsein, Göttingen 2012, S. 7-15 hier S. 9.

<sup>824</sup> Vgl. Rüsen, Jörn: Einleitung, in: Rüsen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewußtsein, Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde, Köln 2001, S. 1-14 hier S. 3 f.

<sup>825</sup> Jeismann, Karl-Ernst: Didaktik der Geschichte. Die Wissenschaft von Zustand, Funktion und Veränderung geschichtlicher Vorstellung im Selbstverständnis der Gegenwart, in: Kosthorst, Erich (Hrsg.): Geschichtswissenschaft, Didaktik – Forschung – Theorie, Göttingen 1977, S. 9-33 hier S. 12.



Für Hans-Jürgen Pandel ist das Geschichtsbewusstsein ein „psychischer Verarbeitungsmodus historischen Wissens“<sup>826</sup>, der in verschiedenen Dimensionen stattfindet. Pandel nennt sieben verschiedene Dimensionen des Geschichtsbewusstseins, die es zu fördern gilt, wenn man Geschichtsbewusstsein anbahnen will.

Dabei werden die sieben Dimensionen des Geschichtsbewusstseins in zwei Bereiche unterteilt. Der geschichtsbezogene Bereich enthält die drei Dimensionen des Temporal-, Wirklichkeits- und Historizitätsbewusstseins. Erst wenn diese drei Dimensionen des Bereiches der Geschichtlichkeit ausgebildet sind, kommen die vier Dimensionen Identitätsbewusstsein, politisches Bewusstsein, ökonomisch-soziales Bewusstsein und moralisches Bewusstsein der Gesellschaftlichkeit zum Tragen.<sup>827</sup>

### 1. Temporalbewusstsein

Der Mensch muss die Zeitebenen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unterscheiden können. Ein Verständnis für die jeweilige Besonderheit verschiedener Epochen bezüglich Belegbarkeit und Dokumentierung ist ebenso wichtig, wie die Erkenntnis, dass die Beurteilung der vergangenen Ereignisse immer erst aus der Gegenwart erfolgt.<sup>828</sup>

Anhand des spielerischen Umgangs mit einzelnen Spielsets mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL, die oft nur wenige Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke beinhalten, werden Unterschiede zwischen den Zeitebenen nicht klar und ein Verständnis bezüglich der Epoche nicht angebahnt. Erst wenn mehrere Spielsets verschiedener Spielwelten mit historischen Themen Teil der Spielsituation sind, oder weitere Angebote wie Kataloge oder Inhalte aus den jeweiligen Internetseiten der beiden Hersteller mit eingebunden werden, könne dies gelingen.

Vor diesem Hintergrund sind die relevanten Spielwelten und Sets von PLAYMOBIL besonders zu erwähnen. Diese ermöglichen einen Überblick über mehrere Epochen. Es ist davon auszugehen, dass die inszenatorische und gestalterische Abgrenzung der Spielwelten zueinander beim Spieler einen Eindruck einer chronologischen Abfolge der

---

<sup>826</sup> Pandel: Geschichtsbewusstsein, S. 69.

<sup>827</sup> Vgl. Pandel: Dimensionen des Geschichtsbewusstseins, S. 132 f.

<sup>828</sup> Vgl. Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsunterricht nach PISA. Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula, Schwalbach 2007, S. 11.

gezeigten Inhalte vermittelt. Zwischen antiken Settings und Darstellungen von neuzeitlichen Themen sind Unterschiede in abgebildeten technischen Entwicklungsständen und Änderungen in Machtstrukturen in den Spielmitteln zu erleben, die zu einem Orientierungswissen beitragen können.

## 2. Wirklichkeitsbewusstsein

Für ein reflektiertes Geschichtsbewusstsein ist es nötig, den Unterschied zwischen Realität und Fiktion zu verstehen. Dabei müssen z.B. historische Aussagen und Darstellungen quellenkritisch hinterfragt werden. Das bedeutet aber nicht, sämtliche fiktionalen Aspekte auszublenden.<sup>829</sup>

Die untersuchten Spielmittel mit ihren dargestellten und inszenierten historischen Themen stellen in diesem Zusammenhang keine Quelle zu den jeweiligen Epochen dar. Sie sind aber Quellen dafür, welche Geschichtsbilder zu den jeweiligen Epochen in der gegenwärtigen Gesellschaft vorherrschen. Zur Schärfung der Fähigkeiten zwischen „wirklich“ und „erfunden“ unterscheiden zu können, kann so das Untersuchungsobjekt in einer abgeschlossenen Spielsituation ohne äußere, erklärende Einflüsse, nicht beitragen. Dennoch treten vor allem die kindlichen Spieler über diese Spielmittel oft erstmals mit den ausgewählten historischen Themen und den geschichtskulturellen Vorstellungen darüber in Kontakt, weshalb das Spiel mit Spielwelten mit historischen Themen und deren Spielsets von LEGO und PLAYMOBIL als Herausforderung für das Wirklichkeitsbewusstsein betrachtet werden muss.

Wie in der Untersuchung der Spielwelten mit historischen Themen der beiden Hersteller gezeigt wurde, stellen die Fantasy-Einflüsse, welche besonders ab den 2000er Jahren in den Spielsets zu finden sind, diesbezüglich die größte Herausforderung dar. Besonders mittelalterliche Themen werden in den jeweiligen Spielwelten stark mit Fantasy verknüpft. Mythische Legenden- und Sagengestalten wie Drachen, werden hier fast schon als selbstverständlicher Teil der Inszenierung des Mittelalters gezeigt. Das ist allerdings keine Ausnahmerecheinung, die nur auf die Produkte von LEGO und PLAYMOBIL zutrifft. Auch in Veranstaltungen wie Mittelalterfesten ist die

---

<sup>829</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 12 f.

Vermischung zwischen historischen Fakten und Fantasy-Elementen zu beobachten.<sup>830</sup>

In den Produkten von LEGO und PLAYMOBIL findet das Christentum bis auf wenige Ausnahmen nicht statt. Somit fehlt auch ein wichtiges Element besonders in den Inszenierungen der europäischen mittelalterlichen Welten. Diese Lücke scheint mit Figuren wie Magiern, Hexen und anderen fantastischen Elementen gefüllt worden zu sein.

### 3. Historizitätsbewusstsein

Dies ist die Erkenntnis darüber, dass sich Personen, Dinge und Ereignisse mit der Zeit verändern oder aber auch unverändert bleiben. Es geht um die Erfahrung der Kontinuität und des Wandels, welche gleichzeitig und nebeneinander existieren können.<sup>831</sup>

Auch hier gilt die Einschränkung, dass beim Spielen mit einem Einzelset mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL eine Förderung der Fähigkeit, zwischen den oben beschriebenen Erfahrungen unterscheiden zu können, nicht wirklich geleistet werden kann. Bei der Durchsicht von Katalogen oder Online-Angeboten, sowie dem Spiel mit mehreren Sets von Spielwelten mit verschiedenen historischen Themen kann hier zu einem dementsprechenden Erkenntnisgewinn beigetragen werden.

Der Wandel ist eindeutig im Design und den Spielinhalten der verschiedenen Epochen behandelnden Spielwelten zu erkennen. Der technologische Fortschritt, der sich in Form von Bauwerken, Fahrzeugen und Zubehörteilen ableiten lässt, ist wohl der eindeutigste Verweis auf Wandel. Aber auch die Veränderung der in fast<sup>832</sup> jeder Spielwelt gezeigten politischen- oder Staatsmacht ist zu erwähnen. In antiken und mittelalterlichen Welten begegnen den Spielern noch Kaiser, Könige und Adlige, die ihre Herrschaft quasi direkt ausüben. In Produkten, die spätere Epochen aufgreifen, werden Staaten und Herrscher durch Gouverneure, Beamte und Armeeangehörige vertreten, die stellvertretend Herrschaft ausüben. Eine Kontinuität ist mit Sicherheit der Kampf und der kriegerische Konflikt. In jeder Spielwelt, bis auf die „Puppenhaus“-Reihe, spielen bewaffnete Auseinandersetzungen eine große Rolle. In den mittelalterlichen Welten ist der Kampf

---

<sup>830</sup> Vgl. Hoffmann, Erwin: Mittelalterfeste in der Gegenwart: Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung, Stuttgart 2012, S. 222 f.

<sup>831</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 14.

<sup>832</sup> In der „History“-Spielwelt werden steinzeitliche Themen verarbeitet. In den Sets konnten keine Verweise auf Herrschaftsstrukturen gefunden werden. Siehe Punkt 7.5.8.

zwischen „Gut“ und „Böse“, zumindest in den aktuelleren Umgestaltungen, das zentrale Element der spielweltinternen Handlung.

#### 4. Identitätsbewusstsein

Jeder Mensch ist ein Individuum und als solches eingebunden in verschiedene soziale Gruppierungen und Systeme. Daher steht das Identitätsbewusstsein für die Gleichzeitigkeit von Zugehörigkeit zum Kollektiv<sup>833</sup> und „Besonderheit und Einzigartigkeit der Person“<sup>834</sup>.

Die Produkte von LEGO und PLAYMOBIL bieten auf mehreren Ebenen Anknüpfungspunkte zum Begriff des Identitätsbewusstseins. Die Tatsache, dass allen Spielwelten beider Hersteller eine eurozentrierte Sichtweise unterstellt werden kann, lässt vermuten, dass der Spieler automatisch die spielweltinterne Handlung aus dieser Sicht betrachten und nachspielen wird. Dabei sind es die europäischen Seefahrer, die neue Welten in fernen Ländern entdecken, und es sind europäische Siedler, die mittels überlegener Technologie den „Wilden Westen“ erobern. Die mittelalterlichen Spielwelten sind hauptsächlich dem christlichen Mittelalter entlehnt und selbst die Antike bezieht sich mit der „Römer“-Spielwelt auf eine Thematik, die als Grundlage einer westlichen Zivilisation verstanden werden soll.<sup>835</sup> Dies ist durchaus kritisch zu sehen, da auch fast alle Identifikationsfiguren<sup>836</sup> der Spielwelten, die durch Begleitmaterialien beschrieben werden, dem europäischen Kulturkreis entsprungen zu sein scheinen. Dadurch fällt ein Perspektivenwechsel des Spielers nicht nur schwer, sondern das „Nichteuropäische“ wird als fremd und „wild“ empfunden. Als Versuch, der Übernahme von Vorurteilen gegenüber nichteuropäischen Akteuren in den Spielwelten entgegenzutreten, kann die Inszenierung von Fraktionen verstanden werden, die nordamerikanische Ureinwohner darstellen. Dabei wird auf verschiedene Weise ein romantisierendes Bild verbreitet, was ebenfalls als problematisch auszumachen ist. Diese undifferenzierten Abgrenzungen, die dem Konsumenten in den Spielwelten

---

<sup>833</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 15.

<sup>834</sup> Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 15.

<sup>835</sup> Vgl. Wieber, Anja: Auf Sandalen durch die Jahrtausende, Eine Einführung in den Themenkreis Antike und Film, in: Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film, Stuttgart 2002, S. 4- 41, hier S. 8.

<sup>836</sup> Lediglich die „Western“-Spielwelten zeigen in Begleitmaterialien mit „Indianer“-Figuren nicht europäische Hauptcharaktere im Zentrum der Handlung. Siehe Punkt 7.1.3 und Punkt 7.5.2.

begegnen, können Vorlage für Feindbilder und Vorurteile sein.<sup>837</sup>

Ein weiterer Aspekt, der das Identitätsbewusstsein betrifft, ist das Frauen- und Männerbild zu den aufgegriffenen Epochen in den Spielmitteln mit historischen Themen. Männliche Spielfiguren werden, bis auf die „Puppenhaus“-Spielwelt in den Produkten der beiden Hersteller als die aktiven Akteure in den spielweltinternen Handlungen inszeniert. Am auffälligsten dabei ist, dass in allen untersuchten Spielwelten wesentlich mehr männliche als weibliche Spielfiguren die Spielwelten „bevölkern“. Spielfiguren, die Frauen zeigen sollen, werden hingegen als passive Akteure gezeigt. Besonders in den mittelalterlichen Spielwelten der beiden Hersteller fällt auf, dass hier die weiblichen Akteure wie „Burgfräulein“ und „Prinzessinnen“ als eine Art Beute in die Handlung eingebunden werden, die wie Schätze gestohlen und zurückerobert werden müssen. So besteht die Gefahr, dass diese stereotypen Geschlechterkonstruktionen in den Spielmitteln mit historischen Themen, den Weg in die individuelle Vorstellung des spielenden Kindes über die dargestellte Epoche finden.

## 5. Politisches Bewusstsein

Hier geht es um Machtverhältnisse in einer Gesellschaft, genauer gesagt, um die Verteilung von Macht und um Fragen, wer über wen herrschte und herrscht und warum. Neben der politischen Macht sind aber auch Aspekte wie Wirtschaftsmacht oder die Macht der Medien in diesem Begriff eingeschlossen. Auch dieses Bewusstsein kommt auf zwei unterschiedlichen Ebenen zum Tragen: „Zum einen in der Beschäftigung mit der ‚Historie‘ selbst, zum anderen im Umgang mit Geschichte in der Gegenwart“<sup>838</sup>

In den Spielsets mit historischen Themen begegnen dem Spieler 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 werden in der spielweltinternen Handlung oft als die „Guten“ beschrieben. Die Spielzeug-Könige sind im Besitz von Insignien der Macht wie Kronen und Zepter und leiten ihre Macht und Kraft auch von Artefakten wie magischen Waffen ab. Ihre „rechtmäßige“ Herrschaft wird stets von „Bösewichten“ bedroht, die

---

<sup>837</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 16.

<sup>838</sup> Geschichtsbewusstsein. E-Tutorium Geschichtsbewusstsein, in: Gd.e-learning.imb-uni-augsburg.de, URL: <http://gd.e-learning.imb-uni-augsburg.de/node/958> (Zuletzt aufgerufen am 25.08.2019).

versuchen, die magischen Artefakte und somit die Macht über das Land zu erlangen. Akteure, die Staaten und Herrschaft jenseits eines mittelalterlichen Kontexts repräsentieren, werden dagegen in der Regel als Gegenspieler der nicht klar definierten Hauptdarsteller<sup>839</sup> oder der „guten“ Fraktion<sup>840</sup> dargestellt. Der „mittelalterliche“ König wird von treuen und loyalen Kämpfern begleitet und nur das „Böse“ leistet ihm Widerstand. Die Vertreter nichtfeudaler Herrschaft werden dagegen von freiheitsliebenden Helden bekämpft, die sich von den Beamten und Soldaten, die keiner „heiligen“ Mission folgen, bedroht fühlen. Hier wird ein romantisertes Bild von einer mittelalterlichen Königsherrschaft an die Spieler vermittelt, während über neuzeitliche Herrschaftsstrukturen und deren Vertreter ein eher schlechtes Urteil gefällt wird. Interessanterweise wird all das Beschriebene ohne das zu beherrschende „Volk“ in Form von Männern, Frauen und Kindern oder Personengruppen, die einer bäuerlichen oder handwerklichen Arbeit nachgehen, inszeniert. Selbst die Fraktionen, die eindeutig nicht als Teil des Herrschaftssystems inszeniert werden, sind nicht ohne Macht. Sie leisten in der spielweltinternen Handlung meist erfolgreich bewaffneten Widerstand. Dieser Umstand stellt eine große Herausforderung dar. Wenn es dem Spieler gelingt, die gezeigten Beschreibungen von Herrschaft zu hinterfragen, kann dies zur Entwicklung des politischen Bewusstseins beitragen. Geschieht dies nicht, so besteht die Gefahr, dass die unreflektierte Position der Inszenierung übernommen wird.

## 6. Ökonomisch-soziales Bewusstsein

Damit ist die Fähigkeit gemeint, soziale Unterschiede in der Gesellschaft zu erkennen und zu problematisieren.<sup>841</sup>

Zu ökonomischen Aspekten bieten zumindest die neuen Spielsets der beiden Hersteller wenig Anknüpfungsmöglichkeiten. Die Inszenierungen der Spielwelten kommen meist ohne Darstellungen von Handel, Wirtschaft und Handwerk aus. Die spielweltinternen Handlungsstränge lassen eine Darstellung von Reichtum und Armut oder wirtschaftlichem Erfolg und Misserfolg gar nicht zu. Ein Gegenbeispiel ist die „Puppenhaus“-Spielwelt von PLAYMOBIL. Hier wird das Leben von reichen Bürgern und deren Dienern nachspielbar gemacht. Ein Unterschied in Arm und Reich wird durch

---

<sup>839</sup> Siehe Punkt 7.1.3.

<sup>840</sup> Siehe Punkt 7.5.2.

<sup>841</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 18.

Design der Figuren und Spielsettitel deutlich. Reichtum wird dabei in all seiner Pracht beschrieben. Armut kommt nur in einem Set<sup>842</sup> vor, in dem die Figur eines zerlumpten „Landstreichers“ gezeigt wird. Dieser wird aber von dem im gleichen Set enthaltenen „Gendarm“ kriminalisiert und quasi als Störenfried der Spielwelt inszeniert.

Somit ist das Nichtvorhandensein von ökonomischen und sozialen Unterschieden eine Chance, bei einem reflektierten Umgang mit den Spielzeugen, auf diesen Fehler in der Darstellung der Epochen aufmerksam zu werden und so Schlüsse daraus zu ziehen, die das Geschichtsbewusstsein in diesem Punkt schärfen. Die Szene zwischen „Landstreicher“ und „Gendarm“ kann bei richtiger Interpretation ebenfalls positive Erkenntnisse generieren. Bei einem unreflektierten Umgang mit der Darstellung und Ideologie, die man dahinter vermuten kann, besteht die Gefahr einer Übernahme von falschen Vorstellungen von gesellschaftlichen Sozialstrukturen.

## 7. Moralisches Bewusstsein

Die Vergangenheit kann nicht betrachtet und beurteilt werden, ohne die zu jener Zeit geltenden sozialen Normen zu kennen. Deshalb sollte eine Einteilung in „Gut“ und „Böse“ oder „Richtig“ und „Falsch“ nie auf der Grundlage heutiger Moralvorstellungen getroffen werden. Es geht darum, zwischen vergangenem Handeln und heutigem Urteilen angemessen vermitteln zu können.<sup>843</sup>

Die aktuellen Spielsets der Spielwelten und ihre Begleitmaterialien befassen sich kaum mit historischen Ereignissen oder Personen. Deshalb scheint hier die Gefahr der Übernahme falscher moralischer Vorstellungen auf das jeweilige historische Thema eher gering. Allerdings werden in den Inszenierungen keine Motive und Beweggründe für die Feindseligkeiten beschrieben, weshalb sich dem Spieler die Hintergründe der häufig dargestellten Konfliktsituationen entziehen. Somit beschränken sich zumindest die Inszenierungen mittelalterlicher Themen auf eine reine Darstellung von moralisch „guten“ und „bösen“<sup>844</sup> Charakteren. Im Falle der Spielwelten anderer historischer Themen wird ebenso in starre Oppositionen unterschieden. Die freiheitsliebenden

---

<sup>842</sup> Vgl. Gendarm/Vagabund, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/gendarm-vagabund/5508-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>843</sup> Vgl. Pandel: Geschichtsunterricht nach PISA, S. 18 f.

<sup>844</sup> Vgl. Online-Spiel Drachen-Tor, 2014, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

Piraten konkurrieren mit Vertretern von staatlicher Ordnung<sup>845</sup> und die „edlen“, „wilden“ nordamerikanischen Ureinwohner stehen im Gegensatz zu „Eindringlingen“ wie schwer bewaffneten Militärs und Siedlern<sup>846</sup>.

Auch wenn bei all diesen Gegensätzlichkeiten in geringem Maße reale Geschehnisse der Vergangenheit angesprochen werden, ist die Vermittlung eines Schwarz-Weiß-Rasters im Umgang mit Geschichte und ihren unterschiedlichen Darstellungen sehr problematisch. Zumindest stellt es eine große Herausforderung für die Dimension des moralischen Bewusstseins dar.

„Dabei ist einschränkend zu betonen: *Das* Geschichtsbewusstsein gibt es nicht. Das eine Geschichtsbewusstsein gibt es nicht für eine Gruppe und selbst für einen Menschen nicht. Dieselbe Person kann je nach Perspektive sehr unterschiedliche Arten von Geschichtsbewusstsein ausbilden. So kann – zumindest in der Neuzeit – ein Mensch sich in der politischen oder sozialen Geschichte ganz anders verorten, als wenn er nach seinem Geschichtsverständnis unter religiös-weltanschaulicher Perspektive gefragt wird.“<sup>847</sup>

Die hier theoretischen Überlegungen zur Bedeutung des Spiels mit Spielmitteln mit historischen Themen der beiden Hersteller hinsichtlich der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins lassen festhalten, dass durch den Umgang mit historischen Spielwelten und Spielsets sowie den dazugehörigen medialen Begleitprodukten von LEGO und PLAYMOBIL das Geschichtsbewusstsein kaum gefördert wird. Allenfalls werden bestimmte Vorstellungen über Epochen transportiert, die oft klischeebehaftet sind.

Bezüglich der Herausforderungen für das Geschichtsbewusstsein bei Kindern, die anhand der sieben Dimensionen beschrieben wurden, stellt sich die Frage, wie die kindlichen Adressaten damit sinnvoll umgehen sollen. Besonders die Aspekte zum Umgang mit den Spielzeugen, welche zu den letzten vier Dimensionen beschrieben wurden, können wohl nur in Situationen sinnvoll verarbeitet werden, in denen Eltern

---

<sup>845</sup> Vgl. Der Schatz der halben Münze, 1989 in: Bricklin.com, URL: <https://www.bricklink.com/v2/catalog/catalogitem.page?B=102705F#T=S&O={%22iconly%22:0}> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>846</sup> Vgl. Online-Kurzfilm „Western“, 2016, in: Playmobil.de, URL: <https://www.playmobil.de/play/western/> (Zuletzt aufgerufen am 05.04.2017).

<sup>847</sup> Becker; Braun: Die Begegnung mit dem Fremden und das Geschichtsbewusstsein, S. 10.



oder Erwachsene als Mittler dienen. Beim Umgang von Kindern mit medialen Welten, die auch in der Spielsituation mit den Spielzeugen mit historischen Themen zustande kommen, sind die Eltern ein wichtiger Vermittler bezüglich der Rahmenanalyse<sup>848</sup>. In diesem Zusammenhang müssen die Eltern und andere erwachsene „Mitspieler“ auch über die vermittelten kulturellen Aspekte, die das Spielzeug transportiert, aufklären und erklären. Da aber immer mehr Kinder ohne ihre Eltern spielen, scheint dieses vermittelnde Element in den jeweiligen Spielsituationen nicht mehr häufig stattzufinden. Deshalb können die Spielwarenhersteller auch hier in der Pflicht gesehen werden, mehr auf die Darstellung und Inszenierung von gesellschaftlichen Aspekten in ihren Produkten zu achten.

## **12 Die Vermarktungsfähigkeit der Spielmittel mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL**

Nach der geschichtskulturellen Betrachtung des Untersuchungsgegenstands und der darauf bezogenen Überlegungen bezüglich des Geschichtsbewusstseins soll die Vermarktung der Produkte von der Industrie über das Medium an den Adressaten näher betrachtet werden. Dabei bewegt man sich vor allem im Bereich der geschichtskulturellen Dimension des Kommerziellen. Dieser nicht griffig beschriebenen Dimension sollen die folgenden Ausführungen gewidmet werden. Im Zentrum steht dabei die Vermarktungsfähigkeit des jeweiligen Produktes, welches Geschichte darstellt. Demnach interessiert, ob und wie das Medium die Adressaten anspricht. Dazu soll betrachtet werden ob und wie die Spielmittel mit historischen Themen auf die, sich wandelnden, Interessen und Kenntnisstände des Adressaten des Grundschulkindes eingegangen wird. Daneben wird ein Blick auf die Zerschneidungen und Öffnungen des Adressatenkreises geworfen, die von den Herstellern zu ihren Produkten mit historischen Themen vorgenommen haben. Zuletzt wird betrachtet, wie populäre mediale Phänomene und die Darstellung von gängigen Stereotypen in den Untersuchungsgegenständen verarbeitet wurden.

---

<sup>848</sup> Siehe Punkt 5.3.

## 12.1 Das Grundschulkind als der Adressat für Spielmittel mit historischen Themen

In dieser Arbeit wurde das Grundschulkind als hauptsächlicher Adressat und somit als Zielgruppe für die Spielmittel mit historischen Themen bestimmt. Die Hersteller müssen also Strategien entwickelt haben, wie sie die historischen Themen, die ihre Medien, also Spielzeuge, zeigen und inszenieren, für die Gesellschaft als bedeutend und ansprechend umsetzen, um eine breite Publikumsnachfrage bei Kindern zwischen vier und zwölf Jahren hervorzurufen.

Erstens dürfte diesbezüglich die Auswahl der historischen Themen und der damit verbundenen grundlegenden Thematiken der spielweltinternen Handlung entscheidend sein, die in den Spielwelten gezeigt werden. Wie in Punkt 11.1 aufgeführt treffen die Hersteller mit ihren „mittelalterlichen“ Spielwelten die Interessenlagen des hier angenommenen präferierten Kundenkreises in Form von GrundschülerInnen. Die anderen historischen Themen, die in den Produkten aufgegriffen werden, lassen sich dabei nicht eindeutig einordnen. Die historischen Kontexte, die in den „Piraten“- und „Western“-Spielwelten sowie der „Puppenhaus“-Spielwelt thematisiert werden, folgen nicht den in den vorgestellten Forschungen ermittelten Interessenlagen. Dagegen werden Themen wie die Antike und die Prähistorie, die diesbezüglich einen Kundenwunsch zu erwarten haben, erst ab den 2000er Jahren in geringem Umfang von PLAYMOBIL umgesetzt. Hier scheint sich bereits eine Diskrepanz zwischen Hersteller und Adressaten zu ergeben. Ein Blick auf die grundlegenden Themen in den relevanten Spielwelten könnte darüber Aufschluss geben, warum vor allem die „Western“- und „Piraten“-Spielwelten dennoch erfolgreich auf dem Spielwarenmarkt platziert werden konnten. In diesen beiden Welten geht es in erster Linie um Abenteuergeschichten, die in die Spannungsfelder „Zivilisation gegen Wildnis“ und „Freiheit gegen staatliche Ordnung“ eingebettet sind. Da sich diese Themen mit dem Fremden und grundlegenden gesellschaftlichen Fragen beschäftigen, kann hier unterstellt werden, dass die Bedürfnisse und Erwartungen der Zielgruppe damit angesprochen werden.<sup>849</sup> Das Thema einer „heilen Welt“ ohne große Spannungsfelder hat wahrscheinlich dazu geführt, dass

---

<sup>849</sup> Siehe Punkt 11.1.

die „Puppenhaus“-Spielwelt von PLAYMOBIL keinen großen Erfolg hatte.

Zweitens kann anhand der Entwicklungen des Geschichtsbewusstseins bei Kindern im Grundschulalter unterstellt werden, dass die beiden Hersteller mit ihren Spielmitteln mit historischen Themen auf diese Fortschritte bezugnehmen.

Die Studie von Beilner zeigt, dass bei Grundschulern durchaus die notwendigen Voraussetzungen für Geschichtsbewusstsein vorhanden sind, wenn auch in zum Teil sehr unterschiedlichem Ausmaß.<sup>850</sup> Dies wird in der Studie von Pape weiter präzisiert. Dort wurde festgestellt, dass besonders im grundlegenden Bereich des Geschichtsbewusstseins über die Schuljahre hinweg deutliche Fortschritte bei den Schülern zu vermerken waren. Die Ausprägung des Temporalbewusstseins ist dabei auf die Beschäftigung mit Zeit- und Generationsfragen zurückzuführen. „Die Fähigkeit, zwischen Realität und Fiktion im Rahmen aller drei Zeitdimensionen unterscheiden zu können, ist mehrheitlich von den ViertklässlerInnen aber erst von wenigen sechs- und siebenjährigen Kindern erworben“<sup>851</sup>. Schulanfänger füllen meist Kenntnislücken mit imaginären Elementen auf, während ältere Schulkinder vermehrt auf Wissensinhalte zurückgreifen. „Eine Vermischung von realen historischen Sachverhalten, Gegenständen und Ereignissen mit Phantasieelementen war, anders als bei den ErstklässlerInnen, eher die Ausnahme.“<sup>852</sup> Viertklässler waren außerdem in der Lage, statische und veränderliche Prozesse in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu erkennen und zu beschreiben. Schulanfänger waren dazu noch nicht in der Lage.<sup>853</sup>

In gewisser Weise folgen die Spielwelten mit historischen Themen in Design und Spielinhalten den beschriebenen Fortschritten bezüglich des grundlegenden geschichtsbezogenen Bereichs der Dimensionen des Geschichtsbewusstseins der potenziellen Konsumenten. So kann das meist in Details historisch belegbare Erscheinungsbild von Figuren, Fahrzeugen, Bauwerken und Zubehörteilen der Spielwelten mit historischen Themen als Versuch verstanden werden, den Wissensständen und Kenntnissen der Kinder zu entsprechen. Auch die klare optische und inhaltliche Abgrenzung der Spielwelten, die sich mit unterschiedlichen Epochen

---

<sup>850</sup> Vgl. Beilner: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein, S. 117 f.

<sup>851</sup> Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter, S. 6.

<sup>852</sup> Vgl. Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter, S. 7.

<sup>853</sup> Vgl. Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter, S. 7 f.

beschäftigen, kann dazu dienen an die fortschreitende Herausbildung des Temporalbewusstseins bei den Grundschulkindern anzuknüpfen.

Zu den Entwicklungen der Dimensionen der Gesellschaftlichkeit wurde in der hier aufgegriffenen Studie von Pape keine Aussage getroffen. Im Kontext dieser Arbeit finden sich Aspekte zu diesen vier Dimensionen hauptsächlich im Bereich der Inszenierung der Spielwelten mit historischen Themen.

Wie sich die erfolgreiche Aufnahme von Fantasy-Elementen in den untersuchten Spielwelten im Blick auf die oben beschriebenen Erkenntnisse zur Entwicklung des Wirklichkeitsbewusstseins im Grundschulalter erklären lässt, ist allerdings unklar. Es ist hier wohl davon auszugehen, dass die älteren Spieler zwar die Vermischung zwischen realen „historischen“ und fiktiven Elementen in den Spielsets erkennen, diese aber nicht als störend empfinden. Möglicherweise kann diese Akzeptanz mit einem allgemeinen, „spielerischen“ Umgang mit Geschichte erklärt werden, der in der heutigen Gesellschaft vor allem in medialen Verarbeitungen mittelalterlicher Themen zu finden ist.<sup>854</sup> In den Sehgewohnheiten der Kinder scheinen sich dadurch Fantasy und Reales den gleichen historischen Raum teilen zu können. Vielleicht ist die Antwort auf diesen Widerspruch darin zu finden, dass die betreffenden Spielsets mehrheitlich von jüngeren Kindern konsumiert werden, die diesbezüglich noch nicht in der Lage sind, klare Abgrenzungen zwischen real und fiktiv vorzunehmen. Die Erkenntnis daraus wäre, dass es den Herstellern LEGO und PLAYMOBIL gelingt, ihre Produkte so zu gestalten, dass diese für alle relevanten Altersgruppen und Entwicklungsstufen des Geschichtsbewusstseins geeignet scheinen. Wenn Vorschulkinder und Schulanfänger der Darstellung eines historischen Themas „entwachsen“ sind, findet sich in der Produktpalette problemlos eine andere Spielwelt, die den gewachsenen Ansprüchen, Kenntnissen und Kompetenzen entspricht.

---

<sup>854</sup> Vgl. Hoffmann, Erwin: *Mittelalterfeste in der Gegenwart. Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung*, Stuttgart 2012, S. 223.

## 12.2 Ausrichtung des Adressatenkreises durch Gendermarketing

Durch Marketingstrategien wie das Gendermarketing haben beide Hersteller ihre Produkte durch Themenauswahl und Design auf einen engeren Kundenkreis zugeschnitten. Dies fand in Spielwelten zu historischen Themen nur bei PLAYMOBIL in der „Puppenhaus“-Spielwelt statt und grenzte vor allem durch das Produktdesign Jungen aus dem Kundenkreis aus, was zu einem Misserfolg führte. Jenseits davon kann eine Zuschreibung des Spielweltthemas und der zugehörigen spielweltinternen Handlung zu einem Geschlecht auch zum Ausschluss einer Kundengruppe führen, ohne dass dies an Aspekten des Gendermarketings festzumachen ist. LEGO sagt auf seiner offiziellen Seite: „Mädchen konstruieren Szenen aus dem Leben, imitieren Erwachsene oder erfinden Tiergeschichten. Jungen mögen Spiele mit Wettkampfcharakter, entwickeln Gut-gegen-Böse-Szenarien oder stellen Verfolgungsjagden nach.“<sup>855</sup> Demnach lassen sich die historischen Spielwelten, die sich alle abenteuerlichen und kämpferischen Aspekten zuwenden oder sich dahingehend entwickelt haben, zumindest seitens LEGO als Spielwelten für Jungen identifizieren. Damit kann auch erklärt werden, warum besonders in der LEGO-„Castle“-Welt ein Wandel hin zu einer kämpferischen Welt des „Guten“ und „Bösen“ stattgefunden hat. Insgesamt wird dadurch die Frage aufgeworfen, ob nicht alle Spielwelten mit historischen Themen, die sich nicht explizit an Mädchen richten, als Produktlinien primär für Jungen betrachtet werden können.<sup>856</sup>

## 12.3 Öffnung des Adressatenkreises durch Internationalisierung

Ein Ansatz, die Produkte erfolgreich zu verkaufen, ist, möglichst viele Kunden mit den gleichen Themen in seinen Produkten anzusprechen. Dabei kann es eine Strategie sein, einen internationalen Adressaten zu definieren und anzusprechen oder aber gezielt auf die Bedürfnisse eines speziellen Kundenkreises einzugehen und über das Aufgreifen von

---

<sup>855</sup> Mädchen spielen anders, Jungs aber auch, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/aboutus/news-room/2012/april/madchen-spielen-anders-jungs-aber-auch> (Zuletzt aufgerufen am 09.06.2016).

<sup>856</sup> Siehe Punkt 4.4.

nationalen Identitäten eine engere Kundenbindung zu erzeugen.

Beiden Herstellern kann ein Anspruch auf Universalität unterstellt werden, da LEGO und PLAYMOBIL als international agierende Marken auftreten und dementsprechend weltweit die angebotenen Produkte verkaufen wollen. Marktstrategien und Design der Produkte müssen sich demnach an universellen Bedürfnissen und Erwartungen orientieren. Bei LEGO ist zu Beginn eine Tendenz dazu festzustellen. Die LEGO-Minifiguren wurden bewusst so gestaltet, dass sie nicht einer bestimmten Ethnie zuzuordnen sind. PLAYMOBIL hingegen stellt in seinen Produkten Figuren mit verschiedenen Hautfarben dar.

Im absoluten Widerspruch zu einem universellen Ansatz der Spielzeuge der beiden Hersteller steht die Tatsache, dass die Spielwelten mit historischen Themen eine eurozentrische Perspektive aufweisen. Die Handlungsorte sowie die Figuren, Fahrzeuge und Bauwerke folgen bis auf wenige Ausnahmen Vorbildern, die der europäischen Geschichte entsprungen sind. Stereotype Figuren sind feste Anker, die durch alle Umgestaltungen beibehalten wurden und die spielweltinternen Handlungsstränge prägen. Diese Figuren orientieren sich besonders in den mittelalterlichen Spielwelten ebenfalls an europäischen Legenden, Sagen und Märchen.

Die Spielwelten, die historische Themen außerhalb Europas aufgreifen, haben die Gemeinsamkeit, dass auch hier die zentralen Figuren, die die spielweltinterne Handlung vorantreiben, einem europäischen Kontext entsprungen sind. Es sind europäische Seefahrer in Form von Piraten und Vertretern von Kolonialmächten, die in den karibischen Raum „eindringen“ und dort ihre Abenteuer erleben, ohne eine nennenswerte Einbindung der dort lebenden Ureinwohner vorzunehmen. Wenn doch außereuropäische Spielwelt-Protagonisten wie die „Insulaner“ der LEGO-„Pirates“-Welt auftauchen, sind diese nur passive Akteure, die eine „wilde“ und „spirituelle“ Aura des Fremden umgibt. Dabei stellen die „wilden“ Einwohner ein Hindernis für die „europäischen“ LEGO-Piraten auf der abenteuerlichen Jagd nach Schätzen dar. In der PLAYMOBIL-„Piraten“-Spielwelt tauchen „wilde“ Ureinwohner erst gar nicht auf.

Die „Western“-Spielwelten zeigen diesbezüglich ein etwas anderes Bild. Hier werden die „Indianer“ als wichtige Fraktion der Spielwelten inszeniert. Sie stellen den naturverbundenen und „spirituellen“ Gegenpol zu den „weißen“ Siedlern und Soldaten dar. Dennoch sind es die offensichtlich „europäisch-stämmigen“ Fraktionen, die mit

Kutschen und Eisenbahnen in die Welt der „Indianer“ eindringen und diese für sich beanspruchen.

Dieser Gegensatz zwischen dem internationalen Auftreten der beiden Hersteller und einem eindeutig eurozentrischen Handlungsrahmen der beschriebenen Spielwelten scheint widersinnig zu sein. Allerdings ist davon auszugehen, dass LEGO und PLAYMOBIL ihre größten Absätze in Europa und Nordamerika erzielen. Demnach schien es seitens der Hersteller wirtschaftlich wichtiger zu sein, die Erwartungen und Bedürfnisse des größten Markts zu bedienen. Als eindeutiges Beispiel für diesen „Kundenservice“ können die PLAYMOBIL-„Knights“-Sets der späten 1970er und 1980er Jahre gesehen werden. Die direkte Anspielung auf die Stadt Nürnberg dürfte in den ersten Jahren zum Überleben und Aufstieg der Marke PLAYMOBIL auf dem umkämpften Spielwarenmarkt beigetragen haben.

Beide Hersteller nehmen dementsprechend Elemente aus der Geschichte Europas in Form von Symbolen in ihre Produkte auf. Die Darstellung von Flaggen und Uniformen von frühneuzeitlichen Kolonialmächten und nordamerikanischen Staaten sowie die Übernahme von Wappen mittelalterlicher Städte und Könige sind ein eindeutiger Beweis dafür. Noch deutlicher ist dieser Umstand an Produkten zu erkennen, die nur für einen bestimmten Markt hergestellt wurden, was ausschließlich bei LEGO der Fall war.

Um das Spielmittel mit historischen Themen also auf den europäischen Märkten besser zu etablieren, sind bei PLAYMOBIL Anknüpfungen an gesellschaftlich bedeutende historische Ereignisse zu finden. Die sehr erfolgreiche Sonderfigur „Martin Luther“<sup>857</sup> erschien anlässlich des Reformationsjubiläums im Jahr 2017. Bereits 2006 entstand die berittene PLAYMOBIL-Figur mit dem Titel „Kaiser Otto der Große“ im Zuge der historischen Ausstellung in Magdeburg. Für eine Ausstellung in Nürnberg wurde im Jahr 2010 auch eine Figur zu Götz von Berlichingen hergestellt.<sup>858</sup> Daneben existieren auch noch PLAYMOBIL-Sonderfiguren zu Friedrich dem Großen, Johann Wolfgang von

---

<sup>857</sup> Vgl. Die erfolgreichste Playmobil-Figur aller Zeiten trägt eine Bibel [2017] in: der Stern, URL: <https://www.stern.de/wirtschaft/playmobil--martin-luther-ist-die-erfolgreichste-playmobil-figur-7502734.html> (Zuletzt aufgerufen am 07.08.2019.).

<sup>858</sup> Vgl. Playmobil-Jubiläums-Magazin, S. 24-25.

Goethe, Albrecht Dürer und Johann Sebastian Bach<sup>859</sup>.

Beide Hersteller unternahmen in ihren Spielwelten mit historischen Themen den Versuch, einen anderen Kulturkreis als den europäisch-westlichen direkt anzusprechen. Mit der PLAYMOBIL-„Dragons“-Welt aus dem Jahr 2013 und der Umgestaltung der LEGO-„Castle“-Welt des Jahres 1998 griff man ein asiatisch anmutendes Mittelalter auf. Ob dies ausschließlich aus dem Beweggrund geschah, über die Abbildung dieses historischen Rahmens mehr Kunden im asiatischen Raum zu erreichen, oder ob ein Interesse der „westlichen“ Kunden an Geschichten eines „asiatischen“ Mittelalters vermutet wurde, konnte in dieser Arbeit nicht zweifelsfrei ermittelt werden. Allerdings erwarten beide Hersteller auf den asiatischen Märkten ein großes Potenzial zum Absatz ihrer Produkte und versuchen seit längerem, dort Fuß zu fassen.<sup>860</sup> Deshalb kann angenommen werden, dass es ein Grund für die Entwicklung dieser Produkte war, historische und kulturelle Aspekte darzustellen, die auf dem asiatischen Markt Gefallen finden könnten. Die wenigen, im Gegensatz zu anderen „mittelalterlichen“ Spielwelten, bunten und fantasy-lastigen Produkte hielten sich bei beiden Herstellern nicht lange in den Katalogen und erfuhren auch keine Umgestaltungen. Daran gemessen waren diese Produkte weder in Europa noch auf asiatischen Märkten erfolgreich.

Daraus können, ohne Kenntnis genauerer firmenstrategischer Beweggründe, zwei Vermutungen abgeleitet werden. Zum einen könnten die europäischen Kunden zu den Zeitpunkten der Etablierung der Produkte eine andere Perspektive als die europäische in den Spielwelten mit historischen Themen abgelehnt haben. Zum anderen fanden die Kunden auf den asiatischen Märkten die Interpretation eines nicht näher definierten, „asiatischen“ Mittelalters aus Sicht eines europäischen Spielwarenherstellers vielleicht

---

<sup>859</sup> Siehe dazu Sammlerseiten: Collection Heroes, Url: <http://www.collectionheroes.de/playmobil/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019); und Online-Shop Weimar-Shop, Url: <https://www.weimar-shop.de/playmobil-sonderfiguren/?language=de> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

<sup>860</sup> Vgl. Steuer, Helmut: Lego investiert kräftig in neue Märkte und akzeptiert dafür Gewinnrückgang. Die Dänen wenden viel Geld auf, um Einzug in asiatischen Kinderzimmern zu halten. Allein in China will Lego Ende des Jahres 140 Shops betreiben [2019] in: Handelsblatt.de, URL: <https://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/spielwarenhersteller-lego-investiert-kraeftig-in-neue-maerkte-und-akzeptiert-dafuer-gewinnrueckgang/24974252.html> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019). und Vgl. Krämer, Tanja: Playmobil international auf Expansionskurs [31.09.2019] in: Dasspielzeug.de, URL: <https://dasspielzeug.de/Industrie/Playmobil-international-auf-Expansionskurs> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).



wenig ansprechend. Interessanterweise erwies sich die 2011 installierte „Ninjago“<sup>861</sup>-Spielwelt von LEGO, die Abenteuer von Ninja-Kriegern in einer modernen, bunten und fiktiven Welt erleben lässt, gemessen an Setumfang und der Tatsache, dass eine Kinofilmreihe zu dieser Spielwelt umgesetzt werden soll, als großer Erfolg.<sup>862</sup>

Demnach scheint die erfolgreiche Darstellung einer historischen Epoche in den Spielzeugen beider Hersteller abhängig von geschichtskulturellen Lesarten der Kunden zu sein. Bilder über Vorstellungen einer historische Epoche, die wie in diesem Beispiel in europäischen und asiatischen Geschichtskulturen vorherrschen, müssen von den Produzenten getroffen werden, sonst werden die jeweiligen Produkte nicht angenommen. Dieser Argumentation folgend bedeutet das, dass die Hersteller in diesen Segmenten ihrer Produktion einen gewissen Rechercheaufwand bezüglich der geschichtskulturellen Voraussetzungen der entsprechenden Märkte betreiben müssten.<sup>863</sup> Somit kann hier unterstellt werden, dass die beiden Hersteller sich an einem Kulturtransfer<sup>864</sup> versucht haben, der auf verschiedenen Wegen stattfand. Einerseits sollten Elemente einer vergangenen, „fremden“, asiatischen Kultur in die gegenwärtige „europäische“ Aufnahmekultur übernommen werden. Andererseits war damit auch verbunden, dass die aus einer gegenwärtigen europäischen Lesart heraus konstruierten Elemente „asiatischer“ Geschichte in heutigen „asiatischen“ Kulturen akzeptiert werden sollten. Besonders im letzten Punkt liegt das Problem, dass die gegenwärtige

---

<sup>861</sup> Die „Ninjago“-Spielwelt von LEGO handelt von sechs jungen Ninjas, die in einer asiatisch anmutenden Fantasy-Welt Abenteuer erleben. Zu den Spielsets entstanden mehrere Videospiele, eine Fernsehserie und ein Film. Außerdem sind in manchen Sets der „Ninjago“-Spielwelt Sammel- bzw. Spielkarten enthalten.

<sup>862</sup> Vgl. Barthel, Kerstin: Mit ‚Lego Ninjago‘ treffen wir den Zeitgeist [25.01.2018] in: Dasspielzeug.de, URL: <https://dasspielzeug.de/Industrie/Mit-Lego-Ninjago-treffen-wir-den-Zeitgeist> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

<sup>863</sup> LEGO betreibt seit vielen Jahren gezielt Marktforschung und unterhält weltweit vier Entwicklungslabore in Europa, Nordamerika und Asien. Dabei werden über Tage in freiwilligen Familien Spielverhalten und -bedürfnisse beobachtet, um die Erkenntnisse für die Entwicklung neuer Spielsets und Spielwelten zu nutzen. Vgl. Sauer, Stefan: Interview mit Dirk Engehausen (LEGO-Europachef). Jungs funktionieren anders [2012] in: Frankfurter Rundschau, URL: <https://www.fr.de/wirtschaft/jungs-funktionieren-anders-11287106.html> (Zuletzt aufgerufen am 04.09.2019).

<sup>864</sup> „Ursprünglich in den Literatur- und Kulturwissenschaften entwickelt, hat sich die Kulturtransferforschung inzwischen in vielen Bereichen der Geschichtswissenschaft etabliert. Sie legt den Schwerpunkt auf die Präsenz von Elementen fremder Kulturen in der eigenen Kultur durch empirisch untersuchbare Auswahl- und Aneignungsprozesse sowie deren Akteure und Medien.“ Vgl. Middell, Matthias: Kulturtransfer. Transfers culturels, Zentrum für Zeithistorische Forschung, Potsdam 2016 S. 2, URL: [https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia\\_middell\\_kulturtransfer\\_v1\\_de\\_2016.pdf](https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia_middell_kulturtransfer_v1_de_2016.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 03.06.2019).

„asiatische“ Aufnahmekultur, die eigentlich die Kultur ist, aus der die dargestellten und inszenierten historischen Aspekte entnommen wurden, diese nicht als Vergegenwärtigung der eigenen Geschichte wahrnimmt bzw. nicht attraktiv findet. Im schlimmsten Fall wird das entsprechende Spielzeug als klischeehaftes Fantasy-Produkt aufgefasst und dementsprechend abgelehnt.

Wie die Untersuchungen in dieser Arbeit gezeigt haben, treffen LEGO und PLAYMOBIL mit ihren drei großen langlebigen historischen Spielwelten ziemlich genau den „Geschmack“ ihrer europäischen Kunden. Ein kulturelles Defizit<sup>865</sup>, was einen Aneignungsprozess von Darstellungen und Inszenierungen historischer Inhalte aus anderen kulturellen Kontexten auslösen könnte, ist wohl nicht auszumachen. Zumindest scheint auf den europäischen und nordamerikanischen Märkten kein Interesse an der Darstellung von anderen kulturellen Aspekten in Spielwelten mit historischen Themen zu bestehen, ansonsten hätten beide Spielwarenhersteller im Untersuchungszeitraum weitere Versuche diesbezüglich unternommen.

Welche Lehren LEGO und PLAYMOBIL aus diesen Fehlschlägen des Kulturtransfers zogen, kann ohne nähere Informationen nicht gesagt werden. Zumindest kann bei LEGO eine Entwicklung in den Spielwelten mit historischen Themen entdeckt werden, die als mögliche Antwort auf den beschriebenen Sachverhalt gewertet werden kann. Dazu wurde mehr Wert auf die Anknüpfung an gesellschaftlich relevante, populäre Medienphänomene gelegt. Ab den späten 1990er Jahren wurden bei LEGO-Merchandising-Spielwelten zu erfolgreichen multimedialen Marken installiert. So entstanden LEGO-Produkte zu populären Marken wie beispielsweise „Star Wars“, „DC-Comics“, „Harry Potter“ und auch zu Fantasy-Filmen und -Romanen wie „Der Herr der Ringe“, „Der Hobbit“ und „Pirates of the Caribbean“. Die letzten hier aufgezählten Merchandising-Spielwelten werden in der Arbeit als Spielwelten mit historischen

---

<sup>865</sup> „Die Kulturtransferforschung betont im Gegensatz zu älteren Annahmen über Einflüsse, die solche Aneignungsprozesse angeblich automatisch nach sich ziehen, dass Kontingente an der Perzeption, für die nicht nur die Möglichkeit zum Kontakt und eine entsprechende eigene Motivation – etwa durch die Identifizierung eines Defizits in der aneignenden Kultur – Voraussetzungen sind, sondern bei der sich auch konkrete Vermittler engagieren müssen.“ Middell, Matthias: Kulturtransfer. Transfers culturels, Zentrum für Zeithistorische Forschung, Potsdam 2016 S. 2, URL: [https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia\\_middell\\_kulturtransfer\\_v1\\_de\\_2016.pdf](https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia_middell_kulturtransfer_v1_de_2016.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 03.06.2019).

Themen beschrieben. Somit kann für all diese Lizenz-Produkte im Allgemeinen und für die historischen Spielwelten im Speziellen erkannt werden, dass LEGO von dem Unterfangen Abstand nimmt, die unterschiedlichen kulturellen Bedürfnisse und Erwartungen ihrer internationalen potenziellen Kunden zu befriedigen. Denn im Unterschied zu realitätsnahen Darstellungen stellen Spielsets mit fantastischen Themen Produkte dar, die am einfachsten global und über sämtliche Kulturgrenzen hinweg zu vermarkten sind.

Die Gattung Fantasy „bedient sich einer kulturübergreifenden verständlichen Bilder- und Symbolsprache.“<sup>866</sup> Somit entsteht quasi eine internationale Legenden- und Sagensammlung einer globalisierten Welt, die auch wirtschaftlich erfolgreich in Form von Spielzeugen aufbereitet werden kann, ohne einen größeren Aufwand bezüglich einer Analyse der kulturellen Befindlichkeiten in Regionen zu betreiben. Ebenso entgeht man auch scheinbar der Gefahr, sich Vorwürfen bezüglich verarbeiteter Klischees und dargestellter Stereotype auszusetzen.

Der Hersteller PLAYMOBIL verzichtete über den ganzen Untersuchungszeitraum auf die Einführung von solchen Merchandising-Spielwelten. Außerdem war die Bezugnahme auf historische und legendäre Ereignisse und Personen sowie Staaten der europäischen und nordamerikanischen Geschichte wesentlich verbreiteter, als dies bei LEGO der Fall war. Vielleicht liegt in dieser Spezialisierung auf eine detailliertere Darstellung von historischen Themen, die bewusst eine Anbindung an diverse „europäische“ bzw. „westliche“ Geschichtskulturen sucht, der Versuch, den entsprechenden Kunden stärker an die eigene Marke zu binden und so einen wirtschaftlichen Ausgleich zu den nicht besetzten internationalen Märkten zu schaffen. Zudem stellt sich die Frage, ob die detaillierte Darstellung, die besonderen Wert auf „historische“ Korrektheit legt, wirklich den kindlichen Kundenkreis in diesem Ausmaß anspricht oder ob hier nicht mehr die Bedürfnisse und Erwartungen der Eltern und Erwachsenen an ein „historisches“ Spielzeug erfüllt werden. Über all dies kann ohne nähere Kenntnisse zu firmenpolitischen Überlegungen, Entwicklungsprozessen und Marktstrategien der beiden Hersteller nur spekuliert werden.

---

<sup>866</sup> Ewers, Hans-Heino: Fantasy, Heldendichtung unserer Zeit, Versuch einer Gattungsdifferenzierung, in: Illger, Daniel; Rzeszutnicki, Jacek; Schmeink, Lars (Hrsg.): Zeitschrift für Fantastikforschung 81/2011), Berlin 2011, S. 5-25, hier S. 6.

## 12.4 Verknüpfung der Spielmittel mit historischen Themen mit populären medialen Phänomenen

Neben den unterschiedlichen Vorgehensweisen beim Merchandising von Seiten der beiden Hersteller ist ein allgemeiner Bezug auf die Medienlandschaft und deren populäre Werke bei LEGO und PLAYMOBIL festzustellen. Dies macht sich vor allem im Wandel der Darstellung und des Designs der Spielsets sowie der Inszenierung der Spielwelten mit historischen Themen bemerkbar. Nach dem weltweiten Erfolg der „Der Herr der Ringe“-Filmreihe in den frühen 2000er Jahren folgten bei beiden Herstellern Umgestaltungen ihrer „mittelalterlichen“ Spielwelten, die auf verschiedene Weise Bezüge zu den Filmen aufwiesen. PLAYMOBIL überarbeitete 2009 seine „Knights“-Spielwelt dahingehend, dass nun erstmals Fantasy-Einflüsse die spielweltinterne Handlung bestimmten. Figuren wie Zwerge, Orks und Trolle, welche aus den Werken Tolkiens bekannt sind, bevölkerten ab dem Jahr 2007 die „Castle“-Welt von LEGO, wobei in vielen Aufdrucken und Zubehörteilen das Design aus den Filmen übernommen wurde. Die Lizenzen für die Produktion der „Lord of the Rings“-Spielwelt erwarb LEGO erst im Jahr 2012. Das Gleiche kann bezüglich der Auswirkungen der „Fluch der Karibik“-Filmreihe auf die „Pirates“-Spielwelten ausgemacht werden. Die ersten drei Filme der Reihe erschienen in den Jahren 2003, 2006 und 2007. Mit dem Kinostart des vierten Films 2011 erwarb LEGO die Rechte zur Herstellung von Merchandising-Produkten. Doch bereits drei Jahre zuvor nahmen die filmischen Piraten-Abenteuer Einfluss auf die „Pirates“-Spielwelt von LEGO. In der Umgestaltung von 2009 passte sich das Design der Figuren den filmischen Vorlagen an. Zudem fanden erstmals Fantasy-Wesen wie Meerjungfrauen und „lebendige“-Skelette den Weg in die Spielwelt, die ebenfalls den Filmen entsprungen sein könnten. PLAYMOBIL gestaltete seine „Piraten“-Spielwelt bereits im Jahr 2007 um. Auch hier waren erstmals den Filmen entlehnte „Geisterpiraten“ und „Seemonster“ Teil der sonst „fantasy-freien“ Spielwelt.

Interessanterweise sind die Filme zu den beiden Filmreihen in den meisten Ländern erst für Zuschauer ab zwölf Jahren freigegeben.<sup>867</sup> Da die beiden Hersteller ihre Produkte mit

---

<sup>867</sup> Vgl. Der Herr der Ringe. Parents Guide, in: Imdb.com, URL: [https://www.imdb.com/title/tt0120737/parentalguide?ref\\_=tt\\_stry\\_pg#certification](https://www.imdb.com/title/tt0120737/parentalguide?ref_=tt_stry_pg#certification) (Zuletzt aufgerufen am 02.09.2019) und Vfl. Fluch der Karibik. Parents Guide, in: Imdb.com, URL:

dem Hinweis auszeichnen, dass diese geeignet für Kinder zwischen vier und zwölf Jahren sind, muss angenommen werden, dass der Großteil der Zielgruppe keinen Zugang zu den Merchandising-Produkten hat und so keine Anspielungen auf diesen Film in den Umgestaltungen der Spielwelten erkennen kann. Marktwirtschaftlich wäre dies also kein kluger Schritt, deshalb muss davon ausgegangen werden, dass eine andere Logik dahintersteht. Anscheinend sehen die beiden Hersteller einen Vorteil darin, ihre Spielzeuge für Kinder vermehrt mit den medienkulturellen Themen der „Erwachsenenwelt“ zu verknüpfen. Ein Beispiel dafür ist auch die Tatsache, dass im untersuchten Zeitraum in Spielwelten zu historischen Themen keine bekannten Kinderbücher, -serien oder -filme aufgegriffen wurden. Dies soll an den folgenden Beispielen festgemacht werden. Die „Wikinger“-Spielwelten entstanden erst spät im untersuchten Zeitraum und stellten keinen Bezug zu der zumindest in Deutschland bekannten und langlebigen Kinderserie „Wicki“<sup>868</sup> her. In der „Römer“-Spielwelt ist es ebenfalls verwunderlich, dass keine Darstellungen oder Inszenierungen der bereits seit Jahrzehnten international erfolgreich platzierten „Asterix“<sup>869</sup>-Comics und -Filme aufgegriffen wurden.

## **12.5 Verknüpfung der Spielmittel mit historischen Themen mit populären Stereotypen**

Neben den Unterschieden bezüglich der Vermischung von Darstellung „realer“ Geschichte und Fantasy bzw. des Überlagerns historischer Themen durch Fantasy-Elemente ist bei beiden Herstellern die Inszenierung der historischen Inhalte über Stereotype ein gemeinsames Phänomen. Der Begriff Stereotyp steht eng im

---

[https://www.imdb.com/title/tt0325980/parentalguide?ref\\_=tt\\_stry\\_pg#certification](https://www.imdb.com/title/tt0325980/parentalguide?ref_=tt_stry_pg#certification) (Zuletzt aufgerufen am 02.09.2019).

<sup>868</sup> Die Kinderfernsehserie „Wickie und die starken Männer“ wird seit 1974 ausgestrahlt und war bei der Zielgruppe stets sehr erfolgreich. Vgl. Wickie und die starken Männer, in: Kikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Wickie\\_und\\_die\\_starken\\_M%C3%A4nner\\_\(1974\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Wickie_und_die_starken_M%C3%A4nner_(1974)) (Zuletzt aufgerufen am 02.09.2019).

<sup>869</sup> Die erfolgreiche Comic-Reihe „Asterix“ erscheint seit dem Jahr 1956. Zu den Comics entstanden seit 1967 mehrere Verfilmungen. Vgl. Asterix, in: Wikipedia.org, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Asterix> (Zuletzt aufgerufen am 02.09.2019).

Zusammenhang mit den Begriffen Klischee<sup>870</sup> und Vorurteil<sup>871</sup>. Dabei bezieht sich aus sozialpsychologischer Sicht das Stereotyp als kognitives Konzept auf die Darstellung von Generalisierungen über Personen und Gruppen. Dabei werden Zuschreibungen und Attribuierungen vorgenommen. Übertragen auf die Kommunikationswissenschaft ist ein Stereotyp ein „Bild in den Köpfen“, das sich in Worte fassen lässt, unabhängig davon ob es „medial in Form eines Bildes, in Form einer Bildsequenz oder eines Textes vermittelt worden ist.“<sup>872</sup> Im Zusammenhang mit den Untersuchungsgegenständen wird das Stereotyp zusätzlich als haptischer Spielgegenstand präsentiert, der durch Design und Zubehörteile ebenfalls das „Bild in den Köpfen“ bestimmen kann.

Die für die Inszenierungen der Spielwelt zentralen Stereotype sind sehr unterschiedlich und hängen auch stark von der jeweils dargestellten Epoche ab. In „mittelalterlichen“ Spielwelten zum Beispiel sind die Stereotype des „Burgfräuleins“ und der „Prinzessin“ schwache Wesen, die gerettet werden müssen. In den frühneuzeitlichen „Piraten“-Spielwelten sind die „Piratenbräute“ aktive Protagonisten in der spielweltinternen Handlung und auch in den „Western“-Spielwelten müssen Frauen als Farmerinnen und Siedlerinnen mitunter ihren „Mann“ stehen. Im Allgemeinen werden aber Frauen nicht wirklich als wichtiger Teil dieser Spielwelten gesehen.

Die „männlichen“ Protagonisten des „Plastik-Mittelalters“ bestehen aus Stereotypen wie dem „guten König“ und seinem „tapferen Ritter“ sowie „fröhlichen Waldläufern“ und „bösen Raubrittern“. Warum dieser Unterschied zwischen „weiblicher Schwäche“ und „kämpferischer Männlichkeit“ sowie den bestimmenden stereotypen Attribuierungen wie „Gut“ und „Böse“ hier so deutlich herausgestellt werden, kann ein Blick in andere mediale Angebote der Darstellung von Geschichte beantworten. Das durch Bücher, Comics und Filme in der heutigen Zeit präsentierte Mittelalterbild ist bestimmt durch aktuelle gesellschaftliche Bedürfnisse.<sup>873</sup> Dabei wird besonders mit Vereinfachungen in Form von Stereotypen gearbeitet und Kämpfe zwischen „Gut“ und „Böse“ inszeniert.

---

<sup>870</sup> Das Klischee ist eine erstarrte Denkstruktur, die eine Wirklichkeit zu deuten beansprucht, und kann sich auf mehr als nur Personen oder Gruppen beziehen. Vgl. Thiele, Martina: Medien und Stereotype. Konturen eines Forschungsfeldes, Bielefeld 2015, S. 34 f.

<sup>871</sup> Das Vorurteil ist eine Verfestigung von Stereotypen und klischeehaftem Denken. Allgemein wird unter Vorurteil eine negative Haltung zu Personen, Gruppen und Sachverhalten beschrieben. Thiele: Medien und Stereotype, S. 35 f.

<sup>872</sup> Thiele: Medien und Stereotype, S. 28.

<sup>873</sup> Vgl. Hoffmann, Erwin: Mittelalterfeste in der Gegenwart, S. 222.

Diese Kämpfe werden von tatkräftigen, heldenhaften Individuen und deren bösen Gegenspielern ausgetragen.<sup>874</sup> Dabei dient das von Stereotypen durchzogene klischeehafte Mittelalterbild als „primitiver“ Kontrast zur komplexen Moderne.<sup>875</sup> Damit einher geht auch die Öffnung in Richtung des Fantasy-Genres, das die gleichen Stereotype bedient.<sup>876</sup> Somit folgt die stereotype Darstellung in den entsprechenden Spielwelten einem für gegeben gehaltenen Kundenwunsch, der auch durch andere mediale Phänomene erfolgreich bedient wird.

Auch in den anderen Spielwelten der beiden Hersteller existieren Stereotype, bei denen davon ausgegangen werden kann, dass diese schon länger Teil der Darstellungen von Geschichte innerhalb der Geschichtskultur sind. Eines dieser Stereotype ist mit Sicherheit der in den „Western“-Spielwelten zu findende „edle Wilde“. Das Bild des „edlen Wilden“ zieht sich seit dem 17. Jahrhundert durch europäische Vorstellungen und seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert durch die Massenmedien der Unterhaltungsindustrie.<sup>877</sup> Dabei dient diese Figur nicht dazu, die „Wilden“ realistisch zu betrachten, sondern auf dieses Stereotyp wurde das Unterdrückte und Verdrängte der eigenen Gesellschaft projiziert.<sup>878</sup> Dies scheint immer noch der Fall zu sein. Zumindest scheint sich der Kunde nicht an diesem Stereotyp zu stören. Die Beibehaltung der Inszenierung in allen Umgestaltungen der Fraktion der „Indianer“ in der „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL spricht dafür, dass der „edle Wilde“ ein populäres Stereotyp ist und damit ein wirtschaftliches Erfolgsrezept für diese Spielwelt darstellt. Weitere Beispiele eines Stereotyps wären der „Cowboy“ und der alte „Trapper“, die beide in sogenannten „Dime-Western-Novels“ Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts in den USA verarbeitet wurden<sup>879</sup>, sowie der verstümmelte Pirat, der sich

---

<sup>874</sup> Vgl. Buck: Das Mittelalter, S. 141.

<sup>875</sup> Vgl. Bildhauer, Bettina: Das Mittelalter im Film, zwischen Klischee und Wirklichkeit, in: Humboldt-foundation.de, URL: <https://www.humboldt-foundation.de/web/kosmos-humboldtianer-im-fokus-95-3.html> (Zuletzt aufgerufen 07.08.2019.)

<sup>876</sup> Vgl. Hoffmann, Erwin: Mittelalterfeste in der Gegenwart, S. 223.

<sup>877</sup> Vgl. Bollacher, Martin: Figuration des „edlen Wilden“ in der deutschen Literatur des 18. Jahrhunderts, in: Menges, Karl (Hrsg.): Literatur und Geschichte. Festschrift für Wulf Köpke zum 70. Geburtstag, Amsterdam 1998, S. 51-65, hier S. 51.

<sup>878</sup> Vgl. Hall, Anja: Paradies auf Erden? Mythenbildung als Form von Fremdwahrnehmung, der Südsee-Mythos in Schlüsselphasen der deutschen Literatur, Würzburg 2008, S. 46.

<sup>879</sup> Vgl. Göller, Karl Heinz: Fiktion und Wirklichkeit in Wildwest-Romanen, in: Literatur in Wissenschaft und Unterricht 6, Regensburg 1973, S. 214-216, hier S. 214 f.

unter anderem schon im Roman „Die Schatzinsel“ finden ließ.<sup>880</sup> Diese und weitere in der Untersuchung entdeckte Stereotype zu beschreiben und einzuordnen, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Dennoch soll festgehalten werden, dass die in den betreffenden Spielwelten verorteten Stereotype wohl schon seit mehreren Generationen Teil der Geschichtsdarstellung und somit der Geschichtskultur sind.

In allen untersuchten Spielwelten der beiden Hersteller mit historischen Themen fand sich nur ein Beispiel dafür, dass eine stereotype Darstellung negativen Einfluss auf das Ansehen der Marke und möglicherweise den erfolgreichen Absatz des entsprechenden Produktes hatte. Im Jahr 2011 veröffentlichte PLAYMOBIL im Zuge einer Umgestaltung der „Piraten“-Spielwelt das Set „Piraten-Beuteschiff“ (5135-A). Darin enthalten war eine barfüßige Figur mit dunkler Hautfarbe und Aufdrucken, die eine zerrissene Kleidung andeuteten. Damit entsprach die Figur der gewohnten stereotypen Darstellung eines Piraten der Spielwelt.

Allerdings wurde in der Bauanleitung beschrieben, dass diese Figur mit einem Zubehörteil ausgestattet werden sollte, das einen metallenen Halsring andeutete, an dem eine Kette befestigt werden konnte.<sup>881</sup> Über soziale Netzwerke beschwerte sich die Mutter eines Kindes, welches im Besitz dieses Sets war, dass hier eindeutig ein Sklave gezeigt wird. Besonders das Zubehörteil in Form eines Sklavenhalsbandes sah die US-Amerikanerin als Anzeichen für eine rassistische Darstellung in dem Spielset von PLAYMOBIL.<sup>882</sup> In Folge der Diskussion sprach sich die Bürgerrechtsbewegung NAACP dafür aus, dieses Produkt aus dem Sortiment zu nehmen.<sup>883</sup> Der Hersteller erklärte dazu, dass die betreffende „Piraten“-Figur auf der Abbildung der Verpackung als Teil der Crew dargestellt wird. Ziel des Spielsets sei es, das Leben auf einem

---

<sup>880</sup> Vgl. Müller, Sabine: Fremdkörper, Entstellung in Antiker Wahrnehmung, in: Hoffstadt, C.; Peschke, F.; Schulz-Buchta, A.; Nagenborg, M. (Hrsg.): Der Fremdkörper, Freiburg 2008, S. 463- 504, hier S. 499.

<sup>881</sup> Vgl. Playmobil says 'racist' toy is meant to be a pirate who is a former slave, in: The Guardian, URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/08/playmobil-racist-toy-pirate-slave> (Zuletzt aufgerufen am 03.09.2019).

<sup>882</sup> Vgl. Rassismuskritik, Playmobil verkauft Sklavenfigur mit Kette um den Hals [2015] in: Focus, URL: [http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empoeuerung-rassismuskritik-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen\\_id\\_5001966.html](http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empoeuerung-rassismuskritik-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen_id_5001966.html) (Zuletzt aufgerufen 07.08.2019.)

<sup>883</sup> Vgl. Playmobil says 'racist' toy is meant to be a pirate who is a former slave, in: The Guardian, URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/08/playmobil-racist-toy-pirate-slave> (Zuletzt aufgerufen am 03.09.2019).



Piratenschiff des 17. Jahrhunderts nachzuempfinden. Die Figur zeige daher einen Piraten, der früher ein Sklave war, im historischen Kontext.<sup>884</sup> Das gleiche Produkt wurde laut PLAYMOBIL in Deutschland in den Jahren zwischen 2011 und 2015 verkauft, ohne dass es Beschwerden gab, gleichwohl auch ein Boykott dieses Produkts in den Vereinigten Staaten letztendlich ausblieb.

Dabei stellt sich die Frage, ob der Einsatz dieser Stereotype in den Inszenierungen der historischen Themen wirklich den Wünschen und der Erfahrungswelt der kindlichen Konsumenten entspricht. Wie beschrieben folgen die Stereotype einerseits Mustern, die durch mediale Phänomene wie das Fantasy-Genre der „Erwachsenenwelt“ beeinflusst werden, oder althergebrachten ikonischen Figuren, die schon seit Jahrhunderten in Darstellungen von Geschichte gefunden werden können. Zudem obliegt es wohl vorrangig den Erwachsenen, die gezeigten Stereotype für moralisch „Gut“ oder moralisch „Schlecht“ zu befinden, wie dies im obigen Beispiel beschrieben wurde. Das heißt, selbst der kindliche Umgang mit gezeigten Stereotypen aus der „Erwachsenenwelt“ in der Spielsituation ist abhängig von der Sichtweise der Eltern und anderer erwachsener Personen. Allerdings wird dabei wohl nicht konsequent vermittelnd auf die Spielsituation eingegangen, da Eltern weniger mit ihren Kindern spielen und viele Stereotype, im Gegensatz zum „Sklaven-Piraten“-Skandal, wohl nicht kritisch hinterfragt werden. Zumindest konnte kein weiterer „Skandal“ diesbezüglich in der Recherche zu dieser Arbeit ausgemacht werden. Lediglich die kritische Debatte über die in den Spielzeugen präsentierten stereotypen Geschlechterrollen wird häufig in der Gesellschaft geführt.<sup>885</sup> Dies geschieht aber meist nicht zu Darstellungen und Inszenierungen in historischen Spielwelten.

---

<sup>884</sup> Vgl. Rassismusvorwurf, Playmobil verkauft Sklavenfigur mit Kette um den Hals [2015] in: Focus, URL: [http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empowerung-rassismusvorwurf-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen\\_id\\_5001966.html](http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empowerung-rassismusvorwurf-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen_id_5001966.html) (Zuletzt aufgerufen 07.08.2019.).

<sup>885</sup> Vgl. Pramstaller, Christopher: Lego-Produktlinie für Mädchen. Gender-Ghetto in Pink und Lila [28.02.2012] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/leben/lego-produktlinie-fuer-maedchen-gender-ghetto-in-pink-und-lila-1.1289860> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

## 12.6 Fazit zur Vermarktungsfähigkeit der Spielmittel mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL

Zur Vermarktungsfähigkeit der Spielmittel mit historischen Themen kann nach diesen Überlegungen kein schlüssiges Bild entworfen werden, da zwar das Medium in der Untersuchung gut fassbar ist, aber der Adressat nicht klar definierbar zu sein scheint.

Erstens werden bestimmte Gruppen aus dem angesprochenen Kundenkreis durch thematische Ausrichtung, Marktstrategien und firmenstrategische Überlegungen scheinbar ausgeschlossen. Dies zeigt sich einerseits durch Maßnahmen des Gendermarketings und andererseits durch die Konzentration der Spielmittel mit historischen Themen auf einen eurozentrischen Adressaten.

Zweitens wird durch die Bezugnahme auf Medienphänomene mehr die Perspektive der „Erwachsenenwelt“ angesprochen, anstatt die Lebenswelt der Zielgruppe Grundschulkindern anzusprechen. Dadurch wird der Versuch unternommen, eine gewisse Universalität der historischen Themen zu erzeugen.

Drittens ist besonders bemerkenswert, dass alle historischen Themen, die in den Spielwelten aufgegriffen werden, offensichtlich erfolgreich im internationalen Markt durch die Einbindung von Stereotypen platziert werden. Diese Stereotypen folgen einerseits Mustern, die schon seit vielen Jahren die Vorstellungen über bestimmte Epochen prägen, und andererseits Klischees bezüglich Geschlechterrollen, die so mit den historischen Themen in Verbindung gebracht werden. Diese Stereotype zu erkennen und kritisch im spielerischen Umgang zu hinterfragen, kann wiederum nur mit Hilfe einer Vermittlerrolle in Person von Eltern oder anderen Erwachsenen erfolgen.

Der erwachsene Kunde war vermutlich schon immer auch Adressat der Spielmittel mit historischen Themen, gleichwohl wird dieser offenbar für die Spielwarenhersteller immer interessanter. LEGO und PLAYMOBIL haben sich dazu bereits Strategien überlegt, wie diese Zielgruppe besser in ihre Sortimente aufgenommen werden kann.<sup>886</sup> Ob dies bewusst oder unbewusst von den Herstellern auch für die Spielwelten mit

---

<sup>886</sup> Vgl. Wie Playmobil und Lego Erwachsene als Kunden umgarnen, in: Stern, URL: <https://www.stern.de/wirtschaft/news/wie-playmobil-und-lego-erwachsene-als-kunden-umgarnen-8555682.html>, Zuletzt aufgerufen am 05.09.2019).

historischen Themen forciert wurde, kann nicht beantwortet werden. Dennoch stellt sich vor diesem Hintergrund die Frage, ob nicht im Laufe des Untersuchungszeitraums der Adressatenkreis des Mediums „Spielmittel mit historischen Themen“ von Kindern in Richtung Erwachsene wanderte.

### **13 Abschließende Betrachtung und Ausblick**

Die Untersuchungen, Auswertungen und Analysen des Korpus förderten viele Erkenntnisse und Interpretationen zu Tage, die nun abschließend zur Beantwortung der dieser Arbeit zugrunde liegenden Forschungsfragen beitragen sollen.

Zu Frage 1: Was sind die Untersuchungsgegenstände aus Sicht der Theorien des Spiels und welche Veränderungen lassen sich im Untersuchungszeitraum finden?

Beide Hersteller produzieren Spielmittel, die als industrielle Spielzeuge definiert werden können und in Form von Systemspielzeugen auftreten. Dieses mehrdimensionale Spielmittel ermöglicht die Spielform des Rollen- und Systemspiels. Dass diese Spielform mittlerweile am stärksten ist, zeigt die klare Fixierung der beiden Hersteller auf die Spielfiguren im Gegensatz zu den kulissenhaften Bauwerken. Damit verbunden ist auch ein Rückgang des Objektspielens oder besser gesagt des Konstruktionsspielens, das aber in manchen größeren Sets noch zu finden ist. Dies trifft besonders auf die Produkte des Herstellers LEGO zu, da hier zu Beginn der Stein und somit das Konstruktionsspiel und nicht die Figur und das damit verbundene puppenspielartige Rollenspiel im Zentrum der Spielwelten und Produktgruppen stand. Die Inszenierung der Spielwelten führt dazu, dass den Spielenden vorgegeben wird, wie mit dem Spielmittel gespielt werden soll. Daher ist auch davon auszugehen, dass sich das Spielen in Richtung der Spielform des Regelspiels entwickelte. Die untersuchten Spielmittel sind also komplexe Gegenstände innerhalb der Theorien der Spielmittel, die sich über den Untersuchungszeitraum somit immer mehr gegenseitig annäherten.

Zu Frage 2: Wie sehen im Untersuchungszeitraum Marktstrategien zu Spielmitteln mit historischen Themen der beiden Hersteller aus?

Es gab einen messbaren Wandel in gewissen Marktstrategien bei beiden Herstellern. Die Marktstrategien der beiden Hersteller durchliefen im untersuchten Zeitraum einen

Wandel. Dieser erstreckte sich von Spielformen, die die Spielzeuge ermöglichen bzw. nicht mehr ermöglichen, über Selektionen des Kundenkreises bis hin zum tendenziellen Adressatenwechsel. Dabei entfernten sich beide Hersteller von ihren jeweiligen Firmenphilosophien und nahmen aber auch kurzfristige Trends auf. Einfachheit und Kombinierbarkeit der Produkte nahmen aus Gründen der Absatzsteigerung ab.<sup>887</sup> Die Kombinierbarkeit der Spielzeugeteile zwischen den Spielwelten wurde aufgegeben und es gab in immer kürzeren Abständen immer mehr Umgestaltungen bestehender Spielwelten und eine Vielzahl gänzlich neuer Spielwelten. Der Sammeltrieb und der Wunsch nach Besitz, der so bei den Kunden geweckt werden kann, geriet wohl dabei mehr in den Fokus der Hersteller als der mit den Spielzeugen verbundene Spielspaß.

Das Gendermarketing wurde für beide ein wichtiges Thema, jedoch nicht in Spielwelten mit historischen Themen. Die Merchandising-Spielwelten waren wichtige Segmente für LEGO, was auch historische Spielwelten betraf. Für PLAYMOBIL spielte dagegen der Ankauf von Lizenzen zur Kooperation mit anderen Medienunternehmen im Untersuchungszeitraum keine Rolle.

Zu Frage 3: Wie wirken sich massenmediale Phänomene auf die Spielmittel mit historischen Themen der beiden Hersteller im Untersuchungszeitraum aus?

Die in dieser Arbeit untersuchten Spielmittel traten im Verbund mit Begleitmedien auf, die bis in das Jahr 2000 fast nur aus Katalogen bestanden. Ab der Jahrtausendwende übernahmen mehr und mehr Online-Angebote die Werbe- und Inszenierungsaufgaben der Kataloge und anderer Medien. Daneben etablierten sich bereits in den 1980er Jahren Medien zu den Spielwelten, die zwar noch der Bewerbung der Spielzeuge dienten, aber als selbstständige handelbare Ware zu betrachten sind. Diese Angebote passten sich den Entwicklungen des allgemeinen Medienkonsums an, weshalb neben den schon früh entstandenen Hörspielen spätestens ab den 2000er Jahren auch Filme, Kurzfilme und PC-Spiele entstanden.

Dass die beiden Hersteller mediale Einflüsse in ihren Produkten aufnahmen, ist unbestreitbar. Seh- und Spielgewohnheiten der angenommenen Zielgruppe der Grundschul Kinder wurden in den medialen Begleitprodukten aufgegriffen. Mediale

---

<sup>887</sup> Siehe Punkt 4.5.

Phänomene bestimmten ab dem Jahr 1999 bei LEGO die Darstellung und Inszenierung der Spielwelten durch Merchandising. Daneben konnten bei beiden Herstellern Versuche beobachtet werden, dies ohne Lizenzkäufe in ihren Spielwelten mit historischen Themen umzusetzen. Auffälligerweise wurden dabei keine ausgewiesenen Kinderfilme oder -serien aufgegriffen, sondern eher Anlehnungen an Medienangebote für Erwachsene und Jugendliche genutzt.

Wie gezeigt wurde, spielte das Fantasy-Genre dabei eine große Rolle. Dabei ist besonders der Umstand zu bemerken, dass es zu einer Vermischung vom „mittelalterlichen“ Spielwelten und Fantasy-Elementen kam.

Zu Frage 4: Wie wird mit historischen Themen in den Spielwelten und deren Spielsets der beiden Hersteller im Untersuchungszeitraum umgegangen?

Im Zeitraum zwischen der Mitte der 1980er Jahre und den späten 1990er Jahren waren „historische“ Spielwelten am präsentesten im Gesamtangebot der Hersteller. Ab dem Jahr 2000 nahm der Anteil dieser Spielwelten kontinuierlich ab. Ein anhaltender Geschichtsboom, wie er in anderen populären Geschichtsdarstellungen<sup>888</sup> zu finden ist, zeichnete sich bei den Spielmitteln mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL nicht durchgängig ab. Beide Hersteller hatten zwar kontinuierlich historische Themen im Angebot, allerdings nahm ihr relativer Umfang ab dem Jahr 2000 entgegen der Erwartung ab. Ebenfalls auffällig sind die geringe Bezugnahme auf historische Personen, Gesellschaften und Ereignisse sowie die wenigen Anzeichen für eine bewusste Einbindung nationaler Geschichtskulturen.

Zu Frage 4a:

Bezüglich der Darstellungen in Spielwelten mit historischen Themen der beiden Hersteller ist Folgendes festzustellen.

Beide Hersteller belegten mit ihren größten historischen Spielwelten die gleichen Themen. Dies sind mittelalterliche, frühneuzeitliche „Piraten“- und neuzeitliche „Western“-Spielwelten. Daneben legte PLAYMOBIL kleinere „Nischen“-Spielwelten zu anderen Themen auf, wie Antike, Prähistorie und am Beispiel der Puppenhauswelt

---

<sup>888</sup> Vgl. Popp, Susanne; Schumann, Jutta: Einführung in den Band, in: Popp, Susanne Schumann, Jutta; Crivellari, Fabio; Wobring, Michael; Springkart, Claudius: Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive, Frankfurt am Main 2016, S. 11-27, hier S. 11.

das städtische Leben im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert.

Die Darstellung der Ausstattungsdetails und Requisiten ist, mit Schwankungen in den mittelalterlichen Spielwelten, durchaus an historische Vorbilder angelehnt. Die erwähnten Schwankungen sind mit der Übernahme von Fantasy-Elementen zu erklären, die hauptsächlich in den mittelalterlichen Spielwelten Einfluss gewannen. Mit den Entwicklungen in der Gestaltung der Figuren wurde eine authentisch anmutende Darstellung der Figuren, Requisiten, Fahrzeuge und Bauwerke immer detaillierter und spezialisierter. Dies trifft besonders auf die relevanten Produkte von PLAYMOBIL zu, da hier die Figur schon immer im Zentrum der Spielwelten stand.

Zu Frage 4b:

In den Inszenierungen der Spielwelten mit historischen Themen spielten „weibliche“ Protagonisten keine Rolle. Wenn diese auftauchten, wurden sie als schwache Akteure in die Spielwelthandlung eingebunden. Die Inszenierung der Geschichtsdarstellung in den Produkten wurde bei beiden Herstellern an Stereotypen festgemacht. Diese Stereotype beruhten auf Epochenklischees, die auch in anderen medialen Formen populärer Geschichtskultur der Gesellschaft verbreitet sind. Dabei spielte der Einfluss von Fantasy in den „mittelalterlichen“ Spielwelten eine wichtige Rolle. Daran lässt sich auch erkennen, dass hier grundlegende Themen wie der kämpferische Gegensatz zwischen „Gut“ und „Böse“ übernommen wurden. Die Themen der Handlung in den anderen großen Spielwelten veränderten sich im Untersuchungszeitraum nicht. Das Abenteuer im Spannungsfeld zwischen Freiheit und staatlicher Ordnung sowie Zivilisation und Wildnis bestimmte hier die spielweltinternen Handlungsstränge.

Historische Personen, Ereignisse und Gesellschaften spielten nur bedingt in den Jahrzehnten vor 2000 eine Rolle. Das trifft vor allem auf die Produkte von PLAYMOBIL zu, wo auf diesen Aspekt mehr Wert gelegt wurde als beim dänischen Konkurrenten LEGO.

Die medialen Begleitprodukte unterlagen im Untersuchungszeitraum Wandlungen. Dies konnte die Kataloge betreffend aber nur für den Hersteller LEGO festgemacht werden. Die Gestaltung dieser Kataloge änderte sich ab dem Jahr 2000. Der gestalterische Aufwand der Seiten der Werbeheftchen ging ab diesem Zeitpunkt immer weiter zurück. An die Stelle des Katalogs als präferiertes Kundenkommunikationsmittel traten wohl

die Online-Angebote.

Hier wurden die inszenatorischen Vorgaben, die bereits seit Jahrzehnten zu den Spielwelten formuliert wurden, aufgegriffen und teilweise zugespitzt. Besonders für die Form der Online-Spiele konnte gezeigt werden, dass hier die Konfliktsituationen stärker in das Zentrum der Inszenierung der Handlungsstränge rückten.

Zu Frage 6: Wie werden verschiedene nationale Geschichtskulturen in den Untersuchungsobjekten in Darstellung und Inszenierung eingebunden?

Im internationalen Vergleich der LEGO-Kataloge konnte festgestellt werden, dass es im grundlegenden Layout keine länderspezifischen Unterschiede gab. Allerdings unterschieden sich bis in das Jahr 2000 die Produkttitel und Produktunterschriften von Land zu Land. Hier wurde in gewissem, wenn auch geringem Umfang auf jeweilige geschichtliche Hintergründe eingegangen. Zusätzlich entstanden in den späten 1990er und frühen 2000er Jahren Produkte, die für den britischen und US-amerikanischen Markt bestimmt waren und dabei Aspekte der jeweiligen nationalen Geschichte aufgriffen. Ein besonderer Bezug zur dänischen Geschichte konnte bei dem dänischen Hersteller LEGO nicht festgestellt werden.

Der Hersteller PLAYMOBIL nahm von Beginn an in seiner „Knights“-Spielwelt Bezug auf Aspekte der deutschen Geschichte, was allerdings ab den 1990er Jahren abnahm und letztendlich endgültig verschwand. Daneben konnte dies auch in der „Puppenhaus“-Spielwelt erkannt werden, die im Jahr 1989 installiert wurde und nur wenige Jahre existierte. In Form von Sonderfiguren greift PLAYMOBIL bis heute Bezüge zur deutschen Geschichte auf.

Für die Spielmittel und Spielwelten mit historischen Themen der beiden Hersteller konnte festgestellt werden, dass mit eurozentrischen Darstellungen, die sich wohl hauptsächlich an Jungen richten sollten, ein Teil des eigenen Kundenkreises ausgeschlossen wird. Besonders der Punkt, die historischen Spielwelten aus Sicht der Hersteller als „Jungen“-Spielwelten zu verstehen, ist eine Entwicklung der jüngeren Zeit, obwohl PLAYMOBIL mit der für Mädchen gedachten „Puppenhaus“-Spielwelt schon Ende der 1980er Jahre zeigte, dass bereits früh ein Defizit gegenüber den weiblichen Kunden vermutet wurde. Vielleicht ist mit dieser Spezialisierung der historischen Themen auf einen engeren Kundenkreis, der ab den 2000er Jahren immer

geringere Anteil dieser Spielsets am gesamten Produktionsvolumen beider Hersteller zu erklären. Damit verbunden ist auch, dass LEGO und PLAYMOBIL durch weitere Entwicklungen, die ab dem Jahr 2000 einsetzten, versuchten, den Absatz zu steigern. Die Befunde, die anhand des Untersuchungsobjektes gewonnen wurden, lassen sich wie beschrieben aus verschiedenen Perspektiven interpretieren. Grundlegende Entwicklungen im Sinne von Wandel und Kontinuitäten sowie Unterschieden und Parallelen lassen sich in folgenden Beobachtungen klar darstellen. Die hauseigenen mittelalterlichen Spielwelten von LEGO und PLAYMOBIL erfuhren die meisten Wandlungen. Dies ist daran zu erkennen, dass hier große räumliche und zeitliche Sprünge vollzogen wurden. Beide Hersteller widmeten sich neben der Darstellung eines christlichen europäischen Mittelalters in einer Umgestaltung und einer eigenen Spielwelt kurzfristig einem asiatisch anmutenden Mittelalter. Die kurze Laufzeit und die geringe Setanzahl der betreffenden Serien sprechen dafür, dass dies nicht von Erfolg gekrönt war.<sup>889</sup> In verschiedenen Umgestaltungen in den „Castle“- und „Knights“-Spielwelten verwies das Design der Spielelemente auf das Früh-, Hoch- und Spätmittelalter.<sup>890</sup>

Daneben fand eine große Veränderung in den Inszenierungen der spielweltinternen Handlungsstränge bezüglich der Einbindung von zivilem, gesellschaftlichem Leben und Konflikten und Kampf statt. Differenzierte, vielfältige, mittelalterlich anmutende Lebenswelten und eine moralisch neutrale Darstellung der Spielwelt-Fraktionen wurden zugunsten eines Kampfes zwischen „Gut“ und „Böse“ aufgegeben.

Dabei wurde die schon von Beginn an geringe Verknüpfung der Spielwelthandlung mit realen und legendären Personen gänzlich aufgegeben. Dafür übernahmen Fantasy-Elemente eine immer wichtigere Rolle in den betreffenden Spielwelten.<sup>891</sup>

Die einzige Konstante über die untersuchten Jahrzehnte war die Einbindung von stereotypen Figuren und engumrissenen Handlungsorten wie Burg und Wald.

Daneben blieben die Spielwelten zu den anderen beiden großen Themengebieten

---

<sup>889</sup> Siehe 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1, und 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Tabelle1.

<sup>890</sup> Siehe Punkt 7.1.1 und Punkt 7.5.1.

<sup>891</sup> Siehe 16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen, Reiter Tabelle1, und 16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen, Tabelle1.



„Piraten“ und „Western“ in Darstellung und Inszenierung nahezu<sup>892</sup> unverändert und waren vom zunehmenden Einfluss von Fantasy-Elementen nahezu unberührt.

Gemessen an der langen Laufzeit und den mit Abstand größten Setumfängen der mittelalterlichen „Castle“- und „Knights“-Spielwelten kann gesagt werden, dass diese Produktlinien die erfolgreichsten Verarbeitungen von historischen Themen der beiden Hersteller darstellen. Daraus kann gefolgert werden, dass die Wandlungsfähigkeit der Spielwelten damit in Zusammenhang steht. Die Flexibilität in Darstellung und Inszenierung sowie die Übernahme gänzlich neuer Einflüsse in diesen Spielzeugserien orientierte sich demnach, bis auf wenige Ausnahmen, immer an den angenommenen Erwartungen und Bedürfnissen der Konsumenten. Das Thema des Mittelalters schien dafür besonders geeignet zu sein, da hier Imaginationen und Wünsche leicht übertragen werden konnten, was sich auch im Umgang mit dieser Epoche in anderen Bereichen jenseits der wissenschaftlichen Forschung feststellen ließ.<sup>893</sup>

Allgemein lässt sich aus den Erkenntnissen, die in der Untersuchung in dieser Arbeit gewonnen wurden, eine Aussage über einen Wandel im marktwirtschaftlichen Umgang mit historischen Themen seitens der beiden Hersteller ableiten. LEGO und PLAYMOBIL nutzten zu Beginn der Einführung von Spielwelten in ihrem Produktangebot die historischen Themen wohl aus kommerziellen Gründen, um die Popularität von historischen Themen im Allgemeinen und der speziell gewählten historischen Themen für ihre Produkte zu nutzen. In den späten 1990er bis 2000er Jahren wurden aber die Marken LEGO und PLAYMOBIL selbst so populär, dass sie die Popularität der historischen Themen eigentlich nicht mehr benötigten. Sie entwickelten aus ihren Marken heraus selbst viele neue Spielwelten und Produktgruppen. Die beiden Hersteller erschufen über den Untersuchungszeitraum quasi ihre eigene Popularität. Es kann deshalb davon ausgegangen werden, dass die Marken-Popularitäten heute die historischen Inhalte zu tragen scheinen und so deren Vermarktung begünstigen. Besonders die mittelalterlichen Spielwelten, die zwar aktuell wenige Neuheiten oder Umgestaltungen erfahren, aber dennoch eng mit der eigenen „Erfolgsgeschichte“ in Verbindung gebracht werden, scheinen sozusagen zum Markenkern von LEGO und

---

<sup>892</sup> Siehe Punkt 7.1.2 und Punkt 7.5.3.

<sup>893</sup> Vgl. Buck: Das Mittelalter, S. 21 ff.

PLAYMOBIL zu gehören.

Zu Frage 7: Wie lassen sich die in dieser Arbeit untersuchten Spielmittel mit historischen Themen in Theorien der Geschichtsdidaktik beschreiben?

Es ist klar, dass die Spielmittel mit historischen Themen Darstellungen von Geschichte und somit Teil der Geschichtskultur sind. Diese Produkte werden von Erwachsenen hergestellt und folgen geschichtskulturellen Vorstellungen, die in der Regel von Erwachsenen formuliert werden. Jenseits davon konnte das Spielmittel mit historischen Themen in verschiedene Überlegungen zur Geschichtskultur eingebettet werden. Dabei wurde besonders der multimediale Charakter des Untersuchungsobjektes deutlich, in welchem die ästhetische und kommerzielle Dimension der Geschichtskultur überrepräsentiert ist. Damit einhergeht das Spannungsfeld in der Umsetzung von historischen Themen in den Spielmitteln zwischen multisubjektiven Einflüssen der Entwickler und Autoren und marktwirtschaftlichen Faktoren.

Die spielenden Kinder begegnen in den Spielsituationen mittels der multimedialen Spielzeuge von LEGO und PLAYMOBIL dieser erwachsenen Geschichtskultur und entwickeln daraus ihr individuelles Geschichtsbewusstsein. Allerdings wird dabei die kindliche Fantasie, die sich im freien Spiel mit den relevanten Spielmitteln durch verschiedene Spielformen entfalten kann, abgelöst durch ein regelgebundenes Rollenspiel. Dies engt die Art, wie sich das Kind mit dem Spielmittel und den transportierten Themen in der Spielsituation beschäftigt, zunehmend ein. Dazu erfolgt die Begegnung mit geschichtskulturellen Aspekten der „Erwachsenenwelt“ wohl meist unkommentiert von Erwachsenen und Eltern.

Das Spielen mit den Spielmitteln mit historischen Themen stellt Herausforderungen an das sich heranbahnende Geschichtsbewusstsein des Grundschulkindes dar, das Dargestellte und Inszenierte zu verarbeiten, da es ohne schulische Vorkenntnisse zum Umgang mit Geschichtsdarstellungen auf die vermittelnde Rolle der Eltern und anderer Erwachsener angewiesen ist.

Dazu kommt noch die Entwicklung, dass vermutet werden kann, dass der hier angenommene Adressat in Person des Grundschulkindes immer mehr vom Adressaten in Person des Erwachsenen abgelöst wird. Es stellt sich also die Frage, inwieweit die Wünsche und Bedürfnisse, die aus dem individuellen Geschichtsbewusstsein der

Grundschulkindern entstehen, überhaupt noch Einfluss auf die Gestaltung der hier untersuchten Spielmittel mit historischen Themen haben können. Hinsichtlich der von Sutton-Smith formulierten Funktion des Spiels als integratives und innovatives Element der Gesellschaft könnte sich das Problem ergeben, dass durch Einschränkung der kindlichen Fantasie und durch eine allgemeine Entwicklung des Spielmittels weg vom Kind der innovative Charakter des Spiels für die Gesellschaft verloren geht.

Die diachrone Betrachtung des Untersuchungsgegenstands hat neben den oben beschriebenen Erkenntnissen folgendes gezeigt:

Auf den ersten Blick sind die heutigen Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL anders als früher. Das dürfte zumindest den heutigen Erwachsenen so vorkommen, wenn sie einen Blick in das moderne Kinderzimmer werfen.

Der untersuchte Zeitraum erstreckte sich über 42 bzw. 38 Jahre. Das heißt, die heutige Elterngeneration der aktuellen Zielgruppe in Form von Grundschulkindern spielte auch schon im Grundschulalter mit Spielzeugen zu historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL.

Das aktuelle Spielmittel unterscheidet sich oberflächlich betrachtet in großem Maße von den älteren Spielmitteln von LEGO und PLAYMOBIL. Die relevanten Spielwelten wurden kurzlebiger und erfuhren immer mehr Neugestaltungen. Daneben waren historische Themen in den Sortimenten der beiden Hersteller nicht mehr so stark vertreten wie dies vor dem Jahr 2000 der Fall war. Die Detailliertheit in der Darstellung von historischen Themen und die Vielfalt der medialen Aufbereitungen in Form von Online-Angeboten nahmen zu. Inszenatorisch grundlegende Themen wie die Zuspitzung von Konfliktdarstellungen und der moralische Gegensatz zwischen „Gut“ und „Böse“ sind vor allem für die mittelalterlichen Spielwelten beider Hersteller feststellbar. Zudem wirkten massenmediale Phänomene wie Fantasy auf die Spielwelten ein.

Der entscheidende Zeitraum für fast alle beschriebenen Wandlungen sind die frühen 2000er Jahre. Hier fanden die meisten Veränderungen statt, die die Spielwelten mit historischen Themen und deren Begleitmaterialien sowie Firmenstrategien betrafen.

Wie gezeigt wurde, sind allerdings viele Kontinuitäten im untersuchten Zeitraum zu den Spielmitteln mit historischen Themen festzustellen, die sich vor allem auf

inszenatorischer Ebene feststellen lassen. Es werden dem heutigen Spieler immer noch die gleichen Stereotype, Handlungsräume und übergreifenden Themen wie die Gegensätze zwischen Freiheit und staatlicher Ordnung sowie Zivilisation und Wildnis in den Spielzeugen präsentiert, wie dies in der Kindheit ihrer Eltern der Fall war.

In Verbindungen zu gezeigten Befunden zu einem vermuteten Adressatenwechsel in den Jahren ab 2000 vom Kind hin zum Erwachsenen dürfte auf den zweiten Blick das heutige Spielzeug mit historischen Themen von LEGO und PLAYMOBIL der Elterngeneration vertrauter vorkommen als der eigentlichen Zielgruppe in Form von Grundschulkindern.

Anhand des bereits aus der Einleitung bekannten Schaubilds können diesbezüglich, aber auch im Hinblick auf andere Aspekte der Arbeit, weitere interessante Forschungsfelder aufgetan werden.

Das Spielmittel und das Kind in der Spielsituation zu betrachten und deren Auswirkung auf das individuelle Geschichtsbewusstsein des Spielenden zu prüfen, könnte in einer Studie versucht werden. Durch Spielbeobachtung und anschließende Befragungen könnten Ergebnisse gewonnen werden, die in der rein äußerlichen Betrachtung des Spielmittels in dieser Arbeit nicht möglich waren.

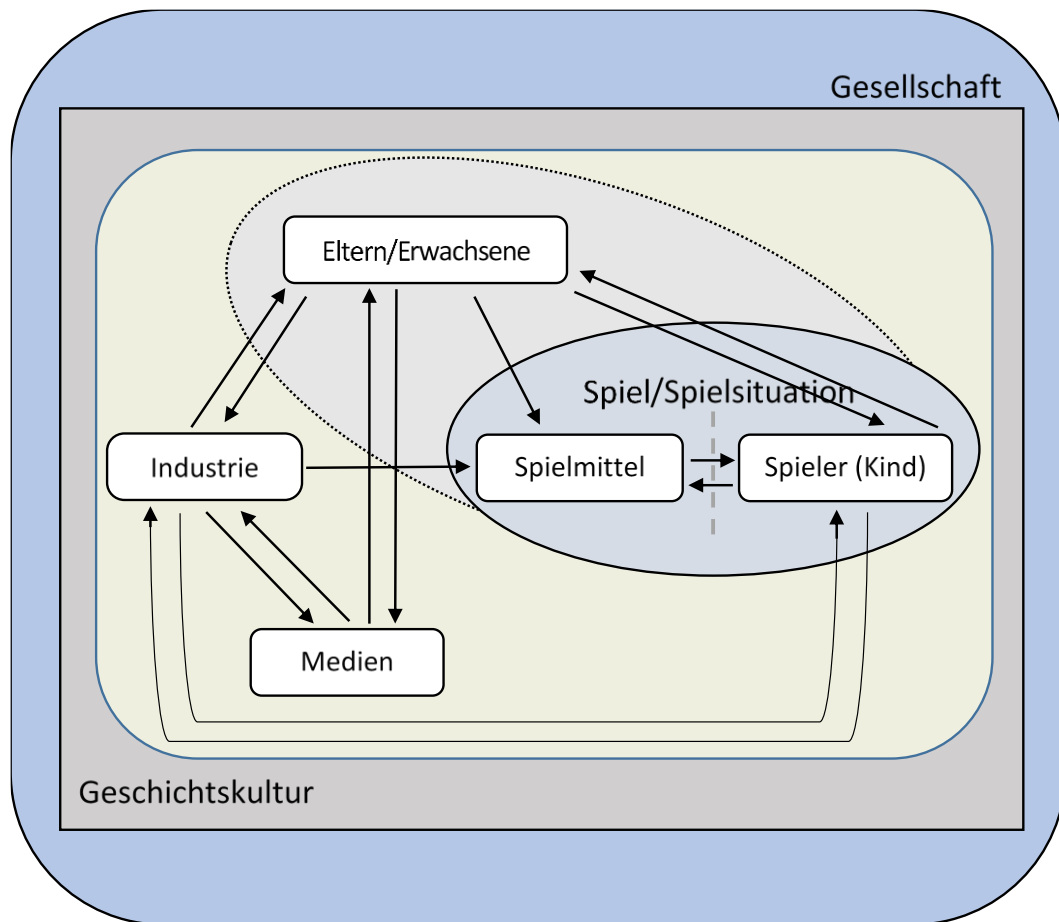


Abbildung 36: Schaubild 1.<sup>894</sup>

Viele Erkenntnisse und Interpretationen, die in den Beschreibungen zu den Spielwelten mit historischen Themen der beiden Hersteller aufgeführt wurden, konnten in dieser Arbeit nicht näher behandelt werden, ohne den Rahmen zu sprengen. Eine nähere Betrachtung von einzelnen Phänomenen wie zum Beispiel der Darstellung und Inszenierung von Militarismus in der „Puppenhaus“-Spielwelt oder des Konfliktverhältnisses zwischen Hochkulturen und „Barbaren“ in den „antiken“ Spielwelten wären durchaus reizvoll.

Anhand der Ergebnisse, die zu der inszenatorischen Rolle von Stereotypen in den Spielwelten gewonnen wurden, könnte ebenso ein interessantes Forschungsfeld eröffnet werden. Die Fragen, woher diese Stereotype kommen, wie lange diese die Darstellungen

<sup>894</sup> © Jürgen Erhard 2019.

von Geschichte schon bestimmen und ob diese räumlich oder zeitlich unterschiedlich in Spielzeugen eingesetzt wurden, wären hier interessante Ansätze. Dabei könnte ein besonderes Augenmerk auf Gender-Stereotypen geworfen werden.

Die Spielwarenindustrie könnte ebenso im Sinne des Spielmittels mit historischen Themen genauer betrachtet werden, genauso wie die Beziehung der Medien zum Hersteller und zum Produkt. Dies könnte nur gelingen, wenn die beiden Hersteller zu einer Zusammenarbeit bereit wären. Die Tatsache, dass einige Fragen in dieser Arbeit diesbezüglich offen blieben oder nur spekulierend beantwortet werden konnten, spricht dafür, dass hier noch ein großes Potential für weitere Erkenntnisse zu vermuten ist.

Die wichtige Rolle der Eltern bezüglich der Vermittlung von Geschichtswissen auf Basis des gemeinsamen Spielens mit Spielmitteln mit historischem Kontext wäre ebenso reizvoll. Ebenfalls könnte eine gezielte Frage nach der stärkeren Rolle der Erwachsenen als Adressat der Hersteller interessant sein.

Für die Beantwortung dieser oder anderer Fragen an das Spielmittel mit historischen Themen können neben den hier gewonnen Erkenntnissen auch die kategorisierten Sammlungen der 154 Spielwelten der beiden Hersteller und deren 14.954 Einzelsets, die im Rahmen dieser Arbeit entstanden sind, weiter nützlich eingesetzt werden.

Vor dem Hintergrund der weiteren Forschungsfragen, die sich aufgrund der in dieser Arbeit gewonnen Erkenntnisse ergeben, kann gesagt werden, dass sich mit den hier dargelegten Wandlungen und Kontinuitäten in den Spielmitteln mit historischen Themen und den Unterschieden und Parallelen im Umgang und Einsatz mit Geschichtsdarstellungen der beiden Hersteller LEGO und PLAYMOBIL ein bisher wenig beachtetes Forschungsfeld der Geschichtsdidaktik eröffnet hat.

## 14 Quellen und Literatur

### 14.1 Quellen

Ergänzungen & Zubehör, PLAYMOBIL, 1.6.2012.

Gold, Jack: Der kleine Lord, 1980.

Hennel, Axel: PLAYMOBIL Collector 1974-2009, Dreieich 2009.

Lipkowitz, Daniel: Das Lego Buch, München 2010.

Playmobil-Jubiläums-Magazin, Stuttgart 2014.

Susan, Lacy: Spielberg, 2017.

### 14.2 Internetquellen

Begleitheft zu Spielkiste Nr. 2 - Indianer, 1979, in: Klickywelt.de, URL:  
<https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

Begleitheft zu Spielkiste Nr. 3 – Cowboy, 1978, in: Klickywelt.de, URL:  
<https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713> (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Begleitheft zu Spielkiste Nr. 4 - Piraten, 1979, in: Klickywelt.de, URL:  
<https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=30> (Zuletzt aufgerufen am 2.09.2019).

Begleitheft zu Spielkiste Nr. 5 - König und Hofnarr, 1979, in: Klickywelt.de, URL:  
<https://klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713&start=15> (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Begleitheft zu Spielkiste Nr. 6 - Gardesoldaten, 1979, in: Klickywelt.de, URL:  
<http://www.klickywelt.de/viewtopic.php?f=12&t=52713> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

BGH I ZR 130/77 - "Play-family", in: Mw-patent.de, URL: <http://www.mw-patent.de/publikationen/ip-news/playmobil-vs-play-big/bgh-i-zr-130-77-play-family.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

BGH I ZR 30/02, "Klemmbausteine III", in: Datenbank.nwb.de, URL:  
<https://datenbank.nwb.de/Dokument/Anzeigen/210745/> (Zuletzt ungerufen am 20.08.2019).

Bpb.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Bricklink.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Bricklink.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Brickmedia.org (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Brickset.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Bricktopia.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Claudia-Schott.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Collectionheroes.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Das Geheimnis der Pirateninsel, 2009, in: Youtube.com, URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Dig4riCVN3M> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

Der Schatz der halben Münze, 1989 in: Bricklin.com, URL:  
<https://www.bricklink.com/v2/catalog/catalogitem.page?B=102705F#T=S&O={%22iconly%22:0}> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Die Jagd nach dem Pharaonenschatz, 1998, min. 2:30, in: LEGO-„Adventures“-Hörspiele von Karussell: URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=MiMcRAhzO3Y> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Duden.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Education.lego.com, (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Firmengeschichte Jean Höfler, in: Fanseite „Blechroboter“, URL:  
<http://www.blechroboter.de/info/jeanhoeffler/index.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

Gamezone.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Gefangen in der Drachenfestung, 2004, in: Youtube.com, URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=osEYlcJnvIE&t=250s> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Hoerspiele.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).



- Hype Time Quest, 1999, in: Youtube.com, URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=4OvHzl8yrUk> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Imdb.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).
- Klickypedia.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).
- Langenscheidt.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).
- LEGO-„Adventures“-Hörspiele von Karussell: Die Jagd nach dem Pharaonenschatz, 1998, Produktnummer: 5542644,  
<https://www.youtube.com/watch?v=MIMcRAhzO3Y> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1982, in: Brickset.com, URL:  
<https://images.brickset.com/library/Catalogues/c82uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1986, S. 12, in: Brickset.com, URL:  
<https://images.brickset.com/library/Catalogues/c86uk2.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1990, in: Worldbricks.com, URL:  
<https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1990/1990-lego-catalog-10-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1992, in: Worldbricks.com, URL:  
<http://www.worldbricks.com/de/lego-anleitung.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1996, in: Brickset.com, URL:  
<https://images.brickset.com/library/Catalogues/c96uk.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 1998, in: Worldbricks.com, URL:  
<https://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-1990/lego-katalog-1998/1998-lego-catalog-12-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 2000, in: Worldbricks.com, URL:  
<http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2000/2000-lego-catalog-5-de.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- LEGO-Spielwarenkatalog 2004, in: Worldbricks.com, URL:  
<http://worldbricks.com/de/lego-katalog-jahr/lego-2000/lego-katalog-2004.raw?task=download&fid=4125> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Lego.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Lego.fandom.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Lego.wikia.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Lets-brick.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Mädchen spielen anders, Jungs aber auch, in: Lego.com, URL:  
<https://www.lego.com/de-de/aboutus/news-room/2012/april/madchen-spielen-anders-jungs-aber-auch> (Zuletzt aufgerufen am 09.06.2016).

Manual.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Ninjago.wikia.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Online-Kurzfilm „History“, 2016, in: Playmobil.de, URL:  
<https://www.playmobil.de/play/history/> (Zuletzt aufgerufen am 05.04.2017).

Online-Spiel Drachen-Tor, 2014, in: Lego.com, URL: <http://www.lego.com/de-de/castle/games/dragon-mountain> (Zuletzt aufgerufen am 29.07.2014).

Peoplecheck.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Playmobil.abapri.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Playmobil.de (Zuletzt aufgerufen am 20.0.2019).

Presseinformation. Umsatzrekord für PLAYMOBIL, PLAYMOBIL wächst deutlich national und international, in: Playmobil.de, URL:  
[http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de\\_DE/Page-Show?cid=FACTS2013](http://www.playmobil.de/on/demandware.store/Sites-DE-Site/de_DE/Page-Show?cid=FACTS2013) (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2017).

Rittersets.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09.2019).

Tolkien, J.R.R.: Brief Nr. 142 vom 2. Dezember 1953 an Robert Murray, in:  
Wordpress.com, URL:  
[https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the\\_letters\\_of\\_j.r.tolkien.pdf](https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the_letters_of_j.r.tolkien.pdf)  
(Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Web.rgzm.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Weimar-Shop, Url: <https://www.weimar-shop.de/playmobil-sonderfiguren/?language=de> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).

Weimar-shop.de (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Wikipedia.org (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Wirtschaftslexikon24.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Wissensheft, 2016, in Playmobil.de, URL:  
[http://playmobil.a.bigcontent.io/v1/static/PLAYMOBIL\\_INFO\\_HISTORY\\_ROMANS\\_2016\\_03\\_de](http://playmobil.a.bigcontent.io/v1/static/PLAYMOBIL_INFO_HISTORY_ROMANS_2016_03_de) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Worldbricks.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

Youtube.com (Zuletzt aufgerufen am 20.09-2019).

### **14.3 Literatur**

Abrihan, Christian: Wien, Dekorative Fassadenelemente in der Gründerzeit zwischen 1840 und 1918 (Nr. 133); in: Werkstattberichte der Stadtentwicklung Wien, Wien 2013.

Achatz, Katharina: Fantastik bei Georg Klein. Momente struktureller Unsicherheit in Libidissi, Barbar Rosa, Die Sonne scheint uns und Sünde Güte Blitz, Bamberg 2012.

Aengenvoort, Anne: Migration, Siedlungsbildung, Akkulturation. Die Auswanderung Nordwestdeutscher nach Ohio 1830-1913, Stuttgart 1999.

Alt, Robert: Vorlesung über die Erziehung auf frühen Stufen der Menschheitsentwicklung, Berlin 1956.

Ambrus, Palma: Die Entstehung der kolumbianischen Legende El Dorado unter besonderer Berücksichtigung der Eroberer in der Neuen Welt und die späteren Kommerzialisierungen, Wien 2012.

Andrä, Erwin: Spielzeug, Leipzig 1955.

Andresen, Helga: Interaktion, Sprache und Spiel, Tübingen 2002.

Andreychuk, Ed: The Lone Ranger on Radio, Film and Television, Jefferson 2018.

Angharad Dean, Rebecca: Warfare and Weapons in Dynastic Egypt, Yorkshire 2017.

Antes, Peter: Grundriss der Religionsgeschichte von der Prähistorie bis zur Gegenwart, Stuttgart 2006.

App, Joachim; Scheurer, Jana: Schottland, in: Ternés, Anabel; Towers, Ian (Hrsg.): Interkulturelle Kommunikation. Länderporträts-Kulturunterschiede-Unternehmensbeispiele, Wiesbaden 2017, S. 213-229.

Bachmann, Felicitas: 30 Jahre Playmobil, Königswinter 2004.

- Bacht, Andreas: Akzeptanz des Internet bei Kindern und Jugendlichen und kommunikationspolitische Bedeutung des Online-Marketings für diese Zielgruppe, Hamburg 1999.
- Barlett, Clive: English Longbowman 1330-1515, in: Osprey, Warrior 11, Oxford 1995.
- Beatson, Georg: Ökologie des Geistes. Anthropologische und epistemologische Perspektiven, Frankfurt (3. Auflage) 1993.
- Becker, Judith; Braun, Bettina: Die Begegnung mit dem Fremden und das Geschichtsbewusstsein – Einführung, in: Becker, Judith; Braun, Bettina (Hrsg.): Die Begegnung mit dem Fremden und das Geschichtsbewusstsein, Göttingen 2012, S. 7-15.
- Beilner, Helmut: Empirische Erkundungen zum Geschichtsbewusstsein am Ende der Grundschulzeit, in: Schreiber, W. (Hrsg.): Erste Begegnungen mit Geschichte. Grundlagen historischen Lernens, Bd. 1, Neuried 1999.
- Benjamin, Walter: Aura und Reflexion. Schriften zur Kunsttheorie und Ästhetik, in: Schöttker, Detlev (Hrsg.): Medienästhetische Schriften, Frankfurt am Main 2007.
- Bernhard, Roland: Ästhetische und politische Sinnbildungsstrategien in der Geschichtskultur. Historisch Denken lernen mit dem Mythos Martin Behaim, in: Bernhard; Grindel; Hinz; Kühberger (Hrsg.): Mythen in deutschsprachigen Geschichtsbüchern, Göttingen 2017.
- Bleul, Hans: Internationales Management. Grundlagen, Umfeld und Entscheidungen, Stuttgart 2017.
- Boeheim, Wendelin: Handbuch der Waffenkunde, Leipzig 1890.
- Bohn, Robert: Die Piraten, München (3. Auflage) 2007.
- Bollacher, Martin: Figuration des „edlen Wilden“ in der deutschen Literatur des 18. Jahrhunderts, in: Menges, Karl (Hrsg.): Literatur und Geschichte. Festschrift für Wulf Köpke zum 70. Geburtstag, Amsterdam 1998, S. 51-65.
- Bongartz, Astrid: Studien zu römischen Helmen. Untersuchungen zu den Funden römischer Infanterie- und Kavalleriehelme vom Ende der Republik bis zum 3. Jahrhundert n. Chr., Köln 2013.
- Borries, Bodo v.: Geschichtsbewusstsein – Empirie, in: Bergmann, K.; Fröhlich, K.; Kuhn, A.; Rüsen, J.; Schneider, G. (Hrsg.): Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber (5. Auflage) 1997, S. 45-51.
- Brandt, Stefanie: Licensing Kompakt. Praxisleitfaden für Lizenzgeber und -nehmer, Wiesbaden 2012.

- Bringmann, Klaus: Römische Geschichte von den Anfängen bis zur Spätantike, München (9. Auflage) 2006.
- Brix, Nicole: Die Kronen von Ober- und Unterägypten. Reichsinsignien und Symbole des Gottkönigtums im alten Ägypten, Luxemburg 2019.
- Brown, Dee: The Fetterman Massacre, Lincoln 1962.
- Buchinger, Kirstin: Chapeau! Napoleons Hut. Ein europäisches imago agens; in: K. Buchinger; C. Gantet; J. Vogel (Hrsg.): Europäische Erinnerungsräume, Frankfurt 2009, S. 232-257.
- Buck, Thomas: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit, in: Buck, Thomas; Brauch, Nicola (Hrsg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster 2011, S. 21-55.
- Christmann, Helmut: Das Rätsel der großen Steine. Die geheimnisvollen Megalithkulturen im und um das Südmeer, in: Die Karawane. Vierteljahreshefte der Gesellschaft für Länder- und Völkerkunde, Ludwigsburg 1984 Heft 4, S. 3-69.
- Clauss, Manfred: Kleopatra, München (4. Auflage) 2010.
- Cole, David: Survey of the US Army. Uniforms, Weapons, Accoutrements, Houston 2007.
- Colin, Martin; Parker, Geoffrey: The Spanish Armada (revised Edition), Manchester 1999.
- Coski, John: The Confederate Battleflag. America's Most Embattled Emblem, Harvard 2006.
- Danelzik-Brüggemann, Christoph: Ereignisse und Bilder. Bildpublizistik und politische Kultur in Deutschland zur Zeit der Französischen Revolution, Bochum 1993.
- Davis, Ronald: Duke. The Life and Image of John Wayne, Norman 1998.
- Davis, William: Battlefields of the Civil War, Oklahoma (Deutsche Fassung: Augsburg 2000) 1996.
- Deal, William: Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan, Oxford 2007.
- Debortoli, Florian: Merchandising und Licensing als Erfolgsfaktoren europäischer Ligasysteme. Ein Vergleich mit den Strukturen der Nordamerikanischen Profiligen, Hamburg 2009.
- Demandt, Alexander: Die Kelten, München (6. Auflage) 2007.

- Demantowsky, Marko: Die Didaktik der Geschichte als „Fachdidaktik“. Abgrenzungen. Vereinnahmungen. Selbstverständnis, in: Demantowsky, Marko; Steenblock, Volker (Hrsg.): Selbstdeutung und Fremdkonzept. Die Didaktiken der kulturwissenschaftlichen Fächer im Gespräch, (Bochumer Beiträge zur bildungswissenschaftlichen und fachdidaktischen Theorie und Forschung, Bd. 1), Bochum 2011, S. 39–52.
- Deterding, Sebastian: Was geht hier eigentlich vor sich?. Medienrealität, Mediensozialisation und Medienkompetenz aus rahmenanalytischer Perspektive, in: Fromme, Johannes; Iske, Stefan; Marotzki, Winfried (Hrsg.): Medialität und Realität, Zur konstruktiven Macht der Medien, Wiesbaden 2011, S. 103-126.
- Devereaux, Cannon: The Flags of the Union. An Illustrated History, Gretna (Louisiana) 2015.
- DeVries, Kelly; Smith, Robert Douglas: Medieval Military Technology, Toronto 2012.
- Diemann, Thomas: Merchandising als Kommunikationsinstrument. Dargestellt am Beispiel des Fußball-Bundesligisten Borussia Dortmund, Hamburg 1998.
- Drury, Ian: Confederate Infantrymen 1861-1865 in: Osprey, Warrior 6, Oxford 1993.
- Emmerson, William: Encyclopedia of United States Army. Insignia and Uniforms, Norman (USA) 1996.
- Engelsing, Rolf: Zur Sozialgeschichte deutscher Mittel- und Unterschichten, Göttingen (2. Auflage) 1973.
- Ewers, Hans-Heino: Fantasy. Heldendichtung unserer Zeit. Versuch einer Gattungsdifferenzierung, in: Illger, Daniel; Rzeszotniki, Jacek; Schmeink, Lars (Hrsg.): Zeitschrift für Fantastikforschung (1/2011), Berlin 2011, S. 5-25.
- Fields, Nic: Soldier of the Pharaoh. Middle Kingdom Egypt 2055-1650, in: Osprey, Warrior 121, Oxford 2007.
- Fink, Eugen: Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels (1957), in: Nielsen, Cathrin; Sepp, Hans Rainer (Hrsg.): Spiel als Weltsymbol, Freiburg 2010.
- Frasen, Patrick: Kleopatra in der Kunst. Das Bild einer Königin zwischen Geschichte und Mythos, München 2013.
- Fritsch, Karl; Bachmann, Manfred: Deutsches Spielzeug, Hamburg 1965.
- Fritz, Jürgen: Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung, München 2004.
- Fritz, Jürgen: Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel, München 1989.

- Füßmann, Klaus: Historische Formungen. Dimensionen der Geschichtsdarstellung, in: Füßmann, K.; Grütter, H.; Rösen, J. (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute, Köln 1994, S. 27-44.
- Gelder, Myriam: Kinderspiel aus der Perspektive der Kinder. Eine explorative, methodologische Annäherung an die Lebenswelt der Kinder, Berlin 2015.
- Goertz, Hans-Jürgen: Unsichere Geschichte. Zur Theorie historischer Referentialität, Stuttgart 2001.
- Goffman, Erving: Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience, New York 1974,
- Goffman, Erving: Interaktion. Spaß am Spiel/Rollendistanz, München 1973.
- Göller, Karl Heinz: Fiktion und Wirklichkeit in Wildwest-Romanen, in: Literatur in Wissenschaft und Unterricht 6, Regensburg 1973.
- Graf, Friedrich: Ägyptische Bildwerke (Band 2). Die ägyptische Jenseitsvorstellung und Götter im alten Ägypten, Norderstedt 2011.
- Grant, Charles: The Coldstream Guards; in: Osprey, Man-At-Arms 49, Oxford 1971.
- Grosch, Waldemar: Computerspiele im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2002.
- Hahm, Konrad: Vom deutschen Volksspielzeug, in: Heimatleben, Weimar 1939.
- Hall, Anja: Paradies auf Erden? Mythenbildung als Form von Fremdwahrnehmung, der Südsee-Mythos in Schlüsselphasen der deutschen Literatur, Würzburg 2008.
- Hammerl; Tobias: LEGO. Bausteine einer volkskundlichen Spielkulturforschung, Münster 2018.
- Hartwig, Meike: Religiöse Aspekte in der Fantasy-Literatur, Düsseldorf 2006.
- Hauser, M.; Delle, J.; Armstrong, D.: Introduction, Historical Archaeology in Jamaica, in: Hauser, M.; Delle, J.; Armstrong, D. (Hrsg.): Out of Many, One People: The Historical Archaeology of Colonial Jamaica, Tuscaloosa 2011, S. 1-23.
- Heideking, Jürgen; Nünning, Vera: Einführung in die amerikanische Geschichte, München 1998.
- Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik. Eine Orientierungshilfe für sozial-, schul- und heilpädagogische Arbeitsfelder, Rieden (2. Auflage) 2001.
- Heinemann, C.: Die Ölpalme, in: Linser, Hans (Hrsg.): Handbuch der Pflanzenernährung und Düngung, Wien 1965, S. 625-677.

- Heinze, Carl: Mittelalter Computerspiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012.
- Hesmer, Karl-Heinz: Flaggen und Wappen der Welt, München 2008.
- Hess, Daniel: Kaiser und Reich, in: Zander-Seider, Jutta; Kregeloh, Anja (Hrsg.): Geschichtsbilder. Die Gründung des Germanischen Nationalmuseums und das Mittelalter, Nürnberg 2014, S. 248-261.
- Hilker, Jörg: Marketingimplementierung. Grundlagen und Umsetzung am Beispiel ostdeutscher Unternehmen, Wiesbaden 1993.
- Hoffmann, Emil: Lexikon der Steinzeit, München (Erweiterte Auflage) 2012.
- Hoffmann, Erwin: Mittelalterfeste in der Gegenwart. Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung, Stuttgart 2012.
- Huber, Rudolf: Glossarium Artis. Burgen und feste Plätze. Europäischer Wehrbau vor Einführung der Feuerwaffen, München 1977.
- Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg 1956.
- Jacobelli, Luciana: Gladiators at Pompeii, Rom 2003.
- Jeismann, Karl-Ernst: Didaktik der Geschichte. Die Wissenschaft von Zustand. Funktion und Veränderung geschichtlicher Vorstellung im Selbstverständnis der Gegenwart, in: Kosthorst, Erich (Hrsg.): Geschichtswissenschaft. Didaktik – Forschung – Theorie, Göttingen 1977, S. 9-33.
- Jess-Cooke, Carolyn: Film Sequels. Theory and Practice from Hollywood to Bollywood, Edinburgh 2009.
- Johnston, Andrew: Robin Hood. Geschichte einer Legende, München 2013.
- Junkelmann, Marcus: The Heroes of the Amphitheater; in: Köhne E.; Ewigleben C.; Jackson R. (Hrsg.): Gladiators and Ceasars, The Power of Spectacle in Ancient Rome, Berkeley 2001, S. 31-75.
- Kaut, Hubert: Alt-Wiener Spielzeugschachtel, Wien 1969.
- Keppner, Monika: Die Spielsache im Spannungsfeld zwischen Spielmittel und Spielware. Das kindliche Spiel als Herausforderung im 21. Jahrhundert. Eine pädagogische Untersuchung, Münster 2015.
- Kerber, Ulf: Historische Medien als theoretische Kompetenz. Strukturmodell für eine Integration der Medienbildung in die Fachdidaktik des Faches Geschichte in Baden-Württemberg, Karlsruhe 2016.
- Kleinschmidt, Harald: Die Angelsachsen, München 2011.



- Klippel, Frederike: Spieltheoretische und pädagogische Grundlagen des Lernspieleinsatzes im Fremdsprachenunterricht, in: Europäische Hochschulschriften, Reihe 11 Pädagogik, Band 93, Frankfurt am Main 1980.
- Kluge, Norbert: Anthropologie der Kindheit. Zugänge zu einem modernen Verständnis von Kind in pädagogischer Betrachtungsweise, Rieden 2003.
- Kohler, Christian: Schülervorstellungen über die Präsentation von Geschichte im Museum, in: Handro, Saskia; Schönemann, Bernd (Hrsg.): Geschichtskultur und historisches Lernen (Band 16), Münster 2016.
- Konstam, Angus: Pirates 1660-1730; in: Osprey, Elite 67, Oxford 1998.
- Körper, Hannah; Szabo, Sacha: Playmobil durchleuchtet. Wissenschaftliche Analysen und Diagnosen des weltbekannten Spielzeugs, Marburg 2014.
- Kosefeld, Christian: Eintauchen in mediale Welten. Immersionsstrategien im World Wide Web, Berlin 2003.
- Krause, Arnulf: Die Edda. Aus der Prosa-Edda des Snorri Sturluson; in: Die großen Geschichten der Menschheit (C.H.Beck), München 2008.
- Krause, Arnulf: Die Welt der Kelten. Geschichte und Mythos eines rätselhaften Volkes, Frankfurt am Main 2004.
- Krause, Arnulf: Die Welt der Wikinger, Frankfurt am Main 2006.
- Langeveld, Martinus: Studien zur Anthropologie des Kindes, Tübingen 1964.
- Le Bohec, Yann: Die römische Armee. Von Augustus bis Konstantin d. Gr., Stuttgart 1993.
- Lezius, Martin: Fahnen und Standarten der alten preußischen Armee, Stuttgart 1935.
- Löffl, Josef: Die römische Expansion, Regensburg 2010.
- Mader, Elke: Anthropologie der Mythen, Wien 2008.
- Maier, Bernhard: Die Kelten, Ihre Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart, München (2. Auflage) 2003.
- Mak, Stefan: Mittelalter in Mitteleuropa. „Der Herr der Ringe“, in: Rohr, Christian (Hrsg.): Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur, Wien 2011, S. 211-225.
- Maletzke, Gerhard: Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik, Hamburg 1963.
- Mann, Christian: Militär und Kriegführung in der Antike, München 2013.

- Mendelsohn, Farah; James, Edward: Eine kurze Geschichte der Fantasy, München (Deutsche Fassung) 2017.
- Miebach, Bernhard: Soziologische Handlungstheorie. Eine Einführung, Wiesbaden (3. Auflage) 2010.
- Mieskes, Hans: Das pädagogische Problem, Oberursel 1973.
- Morkot, Robert: The A to Z of Ancient Egyptian Warfare, Plymouth 2010.
- Müller, Sabine: Fremdkörper, Entstellung in antiker Wahrnehmung, in: Hoffstadt, C.; Peschke, F.; Schulz-Buchta, A.; Nagenborg, M. (Hrsg.): Der Fremdkörper, Freiburg 2008, S. 463-504.
- Müllerschön, Joachim: Die Farbe Blau im historischen Schiffsbau. Von der Antike bis zur Neuzeit, Norderstedt 2018.
- Oberste, Jörg: Der Schatz der Nibelungen. Mythos und Geschichte, Bergisch Gladbach 2008.
- Opielka, Michael: Gemeinschaft in Gesellschaft. Soziologie nach Hegel und Parsons, Wiesbaden (2. Auflage) 2006.
- Oppel, Walter: Räuber und Gendarm. Waffen im Kinderzimmer, Weimar 2013.
- Ortenburg, Georg: Waffen der Einigungskriege 1848-1871, Band 5; in: Fiedler, Siegfried; Ortenburg, Georg: Heereswesen der Neuzeit, Bonn 1984.
- Ortenburg, Georg: Waffen der Landsknechte 1500-1650, Band 1; in: Fiedler, Siegfried; Ortenburg, Georg: Heereswesen der Neuzeit, Bonn 1984.
- Otto, Hans-Dieter: Nach uns die Sintflut. Höfisches Leben im Zeitalter des Absolutismus, Ostfildern 2010.
- Page-Gasser, Madeleine: Götter bewohnten Ägypten. Bronzefiguren der Sammlung „Bibel+Orient“ der Universität Freiburg Schweiz, Göttingen 2001.
- Pandel, Hans-Jürgen: Authentizität, in: Mayer, U.; Pandel, H.; Schneider, G.; Schönemann, B. (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach 2006, S. 25-26.
- Pandel, Hans-Jürgen: Dimensionen des Geschichtsbewusstseins. Ein Versuch, seine Struktur für Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen, in: Geschichtsdidaktik 12,2 (1987), S. 130-142.
- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsbewusstsein, in: Mayer, U.; Pandel, H.; Schneider, G.; Schönemann, B. (Hrsg.): Wörterbuch Geschichtsdidaktik, Schwalbach 2006.

- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsdidaktik. Eine Theorie für die Praxis, Schwalbach 2016.
- Pandel, Hans-Jürgen: Geschichtsunterricht nach PISA. Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula, Schwalbach 2007.
- Pandel, Hans-Jürgen; Schneider, Gerhard: Einführung, in: Pandel, H.; Schneider, G.: Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach (5. Auflage) 2010, S. 7-15.
- Pappe, Gero: P&P-Rollenspiel. Der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasiekonstrukten, Berlin 2011.
- Parzinger, Hermann: Die Kinder des Prometheus. Eine Geschichte der Menschheit vor der Erfindung der Schrift, München 2015.
- Paulsen, Reinhard: Schifffahrt. Hanse und Europa im Mittelalter. Schiffe am Beispiel Hamburgs. europäische Entwicklungslinien und die Forschung in Deutschland, Köln 2016.
- Peter, Jonathan: Collaboration und Résistance. Der Kampf um Erinnerung im World Wide Web, in: Arand, Tobias; Seidenfuß, Manfred (Hrsg.): Neue Wege - Neue Themen – Neue Methoden?. Ein Querschnitt aus der geschichtsdidaktischen Forschung des wissenschaftlichen Nachwuchses, Göttingen 2014, S. 275-269.
- Piaget, Jean: Nachahmung. Spiel und Traum, Stuttgart (6. Auflage) 2009.
- Pirker, Eva Ulrike; Rüdiger, Mark: Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen, in: Pirker, E.; Rüdiger, M.; Klein, C.; Leiendeker, T.; Oesterle, C.; Sénécheau, M.; Uike-Bormann, M. (Hrsg.): Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, Bielefeld 2010, S. 11-30.
- Plassmann, Alheydis: Die Normannen. Erobern, Herrschen, Integrieren, Stuttgart 2008.
- Plate, Markus; Groth, Torsten; Ackermann, Volker; von Schlippe, Arist: Große deutsche Familienunternehmen. Generationenfolge, Familienstrategie und Unternehmensentwicklung, Göttingen 2011.
- Pöcher, Harald: Kriege und Schlachten in Japan, die Geschichte schrieben, Berlin 2009.
- Popp, Susanne; Schumann, Jutta: Einführung in den Band, in: Popp, Susanne; Schumann, Jutta; Crivellari, Fabio; Wobring, Michael; Springkart, Claudius (Hrsg.): Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive, Frankfurt am Main 2016, S. 11-27.

- Potempa, Harald: Eisernes Kreuz, Ritterkreuz, Balkenkreuz. Altes versus Neues 1939/45, in: Heinemann, Winfried (Hrsg.): Das Eiserner Kreuz. Die Geschichte des Symbols im Wandel der Zeit, Potsdam 2014, S. 43- 55.
- Prietzl, Malte: Krieg im Mittelalter, Darmstadt 2006.
- Prill, Ulrich: „Mir ward alles Spiel“. Ernst Jünger als Homo Ludens, Würzburg 2002.
- Pscolla, E. (Redaktion): Spielzeug in aller Welt, Bericht über eine Befragung durch die Deutschen Nationalkomitees der OMEP und des ICCP, Darmstadt 1969.
- Pyhrr, Stuart W.: European Helmets 1450-1650. Treasures from the Reserve Collection, New York 2000.
- Rau, Christian: Leipziger Architekten und Baumeister der Industriearchitektur der Jahrhundertwende (1880-1945). Ihre Werke, ihre Arbeitsweise, ihre persönliche Geschichte, München 2012.
- Retter, Hein: Einführung in die Pädagogik des Spiels, Braunschweig (erweiterte Neuauflage) 2003.
- Retter, Hein: Kinderspiel zwischen Medien und Kommerz. Zum Wandel des Spiels in der gegenwärtigen Gesellschaft, in: Richter, Karin; Trautmann, Thomas (Hrsg.): Kindsein in der Mediengesellschaft. Interdisziplinäre Annäherungen, Weinheim 2002, S. 283-305.
- Retter, Hein: Spiel und Spielzeug auf der Schwelle eines neuen Zeitalters, Braunschweig 2001.
- Retter, Hein: Spiel und Spielzeug. Pädagogische Abwehrschlachten und neue Sinngebungen in der Mediensozialisation von Kindern, in: Vortrag auf der Jahrestagung der Kommission "Pädagogische Anthropologie" in der DGfE, Baden-Baden 12.10.2002.
- Retter, Hein: Spielzeug. Handbuch zur Geschichte und Pädagogik der Spielmittel, Weinheim 1979.
- Reuter, Astrid: Voodoo und andere afrikanische Religionen, München 2003.
- Ried, Stuart: Cumberland's Culloden Army 1745-1746, in: Osprey, Man-at-Arms 483, Oxford 2012.
- Ritter, Hermann: Kontrafaktische Geschichte. Unterhaltung versus Erkenntnis, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte, Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 13-43.
- Robertson, David: Das Imperium der Steine. Wie Lego den Kampf ums Kinderzimmer gewann, Frankfurt 2014.

- Robertson, David; Breen, Bill: Brick by Brick. How LEGO Rewrote the Rules of Innovation and Conquered the Global Toy Industry, New York 2013.
- Rohkrämer, Thomas: Der Militarismus der kleinen Leute. Die Kriegervereine im Deutschen Kaiserreich 1871-1914, München 1990.
- Rüsen, Jörn: Einleitung, in: Rüsen, Jörn (Hrsg.): Geschichtsbewußtsein. Psychologische Grundlagen, Entwicklungskonzepte, empirische Befunde, Köln 2001, S. 1-14.
- Rüsen, Jörn: Faktizität und Fiktionalität der Geschichte. Was ist Wirklichkeit im historischen Denken?, in: Schröter, Jens; Eddelbüttel, Antje (Hrsg.): Konstruktion der Wirklichkeit. Beiträge aus geschichtstheoretischer, philosophischer und theologischer Perspektive, Berlin 2004, S. 19-33.
- Rüsen, Jörn: Geschichtskultur, in: Bergmann K., Fröhlich K, Kuhn A. (Hrsg.) Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze 1997 (5. Auflage), S. 38-42.
- Rüsen, Jörn: Lebendige Geschichte. Grundzüge einer Historik III. Formen und Funktionen des historischen Wissens, Göttingen 1998.
- Rüsen, Jörn: Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken. In: Klaus Füßmann/Heinrich Theodor Grütter/Jörn Rüsen (Hrsg.): Historische Faszination. Geschichtskultur heute, Köln 1994, S. 3-26.
- Saldsieder, Kai: Erfolgsfaktoren des Licensing in der deutschen Spielwarenindustrie, in: Zerres, Michael (Hrsg.): Hamburger Schriften zur Marketingforschung, München 2008, S. 1-20.
- Salewski, Michael: Vorwort, in: Salewski, Michael (Hrsg.): Was wäre wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte, Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit, Stuttgart 1999, S. 7-13.
- Sarnowsky, Jürgen: Die Johanniter. Ein geistlicher Ritterorden in Mittelalter und Neuzeit, München 2011.
- Sauer, Michael: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Hamburg (2. Auflage) 2003.
- Schanze, Helmut: Metzler Lexikon. Medientheorie, Medienwissenschaft. Ansätze, Personen, Grundbegriffe, Stuttgart 2002.
- Schauer, Markus: Der gallische Krieg. Geschichte und Täuschung in Cäsars Meisterwerk, München 2016.
- Scheibelreiter, Georg: Heraldik, Wien 2006.
- Scheuerl, Hans: Das Spiel, Weinheim 1969.

- Scheuerl, Hans: Theorien des Spiels, Weinheim 1975.
- Schlögel, Hermann: Das alte Ägypten, München (2. Auflage) 2005.
- Schlögel, Hermann: Das Alte Ägypten. Geschichte und Kultur von der Frühzeit bis zu Kleopatra, München 2006.
- Schindler, Sabine: Authentizität und Inszenierung. Die Vermittlung von Geschichte in amerikanischen historic sites, Heidelberg 2003.
- Schmitt, Dominik: Zwischen Simulation und Realität, Kriegsspielzeug in der Weltkriegsliteratur, in: Bogner, R. (Hrsg.): Internationales Alfred-Döblin-Kolloquium Saarbrücken 2009, Im Banne von Verdun, Bern 2010, S. 131-149.
- Schnormeier, Janina: Die Ritterrüstung. Ihre Bestandteile und deren Herkunft, Norderstedt 2009.
- Schönemann, Bernd, Geschichtsdidaktik und Geschichtskultur, in: Mütter, Bernd; Schönemann, Bernd; Uffelman, Uwe (Hrsg.): Geschichtskultur. Theorie, Empirie, Pragmatik. Schriften zur Geschichtsdidaktik (Band 11), Weinheim 2000, S. 45-55.
- Schönemann, Bernd: Geschichtsdidaktik. Geschichtskultur. Geschichtswissenschaft, in: Günther-Arndt, H.; Zülsdorf-Kersting, M. (Hrsg.): Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch für Sekundarstufe I und II, Berlin 2014, S. 11-23.
- Schwarz, Angela: Computerspiele. Ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Schwarz, Angela (Hrsg.): Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?, Münster 2010, S. 7-35.
- Schwarz, Guido: Jungfrauen im Nachthemd – Blonde Krieger aus dem Westen. Eine motivpsychologisch-kritische Analyse von J.R.R Tolkiens Mythologie und Weltbild, Würzburg 2003.
- Schwarze, Marcel: Römische Militärgeschichte Band 2. Studie zur römischen Armee und ihrer Organisation um das sechste Jahrhundert nach Christus, Norderstedt 2017.
- Siebmacher, Johann: Weber, Hilmar Hermann: Grosses und allgemeines Wappenbuch, Nürnberg 1890.
- Simek, Rudolf: Die Edda. Germanische Götter- und Heldenlieder, München 2007.
- Simek, Rudolf: Die Wikinger, München (4. Auflage) 2005.
- Simek, Rudolf: Götter und Kulte der Germanen, München (4. Auflage) 2016.
- Simek, Rudolf: Mittelerde. Tolkien und die germanische Mythologie, München 2005.
- Simons Geoff: Libya. The struggle of Survival, London 1993.

- Sonnabend, Holger (Hrsg.): Mensch und Landschaft in der Antike. Lexikon der historischen Geographie, Stuttgart 2006.
- Steiner-Welz, Sonja: Mode 1900-1920, Mannheim 2007.
- Teichert, Gesa: Mode. Macht. Männer. Kulturwissenschaftliche Überlegungen zur bürgerlichen Mode des 19. Jahrhunderts, Berlin 2013.
- Thiele, Martina: Medien und Stereotype. Konturen eines Forschungsfeldes, Bielefeld 2015.
- Thies, Ralf: Ethnograph des dunklen Berlin. Hans Ostwald und die „Großstadt-Dokumente“ (1904-1908), Köln 2006.
- Trivesan, Paolo: Kinder konstruieren Geschichte. Ein Plädoyer für historisches Lernen in der Primarschule, in: Schriftenreihe der Pädagogischen Hochschule Solothurn (Schrift Nr. 7), Freiburg (Schweiz) 2002.
- Troiani, Don: Regiments and Uniforms of the Civil War, Mechanisburg 2002.
- Turnbull, Stephan: Ashigaru 1476-1649; in: Osprey, Warrior 29, Oxford 2001.
- Uffelmann, Uwe: Die Disziplin Geschichtsdidaktik, in; Bayrhuber, H.; Finkbeiner, C.; Spinner, K.; Zwergel, H.; (Hrsg.): Lehr- und Lernforschung in den Fachdidaktiken, München 2001.
- Vogel, Carola: Hieb- und stichfest? Überlegungen zur Typologie des Sichelschwertes im Neuen Reich, in: Böckelmann, Dirk; Klug, Andrea: In Pharaos Staat. Festschrift für Rolf Gundlach zum 75. Geburtstag, Wiesbaden 2006, S. 271-287.
- Vogel, Jakob: Die Pickelhaube, in: F. Etienne; H. Schulze (Hrsg.): Deutsche Erinnerungsorte II, München 2001, S. 299-315.
- Von den Driesch, Peter: Geschichte der Tiermedizin, 5000 Jahre Heilkunde, Stuttgart 2003.
- Wagner, Michael: Ich spiele, also bin ich! Reflexionen zur Bedeutung hypermedialer Jugendkulturen im pädagogischen Alltag, in: Medienwelten-Lebenswelten-Bilderwelten, Heft Nr. 56, Wien 2006.
- Weber, Max: Wirtschaft und Gesellschaft, Tübingen 1976.
- Wieber, Anja: Auf Sandalen durch die Jahrtausende, Eine Einführung in den Themenkreis Antike und Film, in: Eigler, Ulrich (Hrsg.): Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film, Stuttgart 2002, S. 4- 41.
- Windrow, Martin: Montcalm´s Army, in: Osprey, Men-at-Arms 23, Oxford 1973.
- Windrow, Martin: The Conquistadores, in: Osprey, Men-at-Arms 101, Oxford 1994.

- Windrow, Martin: The Vikings, in: Osprey, Elite Series 3, Oxford 1985.
- Wingo, Rebecca: The Last Stand of Myth and Memory. Popular Culture, in: Lookingbill, Brad (Hrsg.): Popular Culture. A Companion to Custer and the Little Bighorn Campaign, Chichester 2015, S. 404-423.
- Wirtz, Bernd: Direktmarketing-Management. Grundlagen-Instrumente-Prozesse, Wiesbaden 2009.
- Yorke, Barbara: Kings and Kingdoms of early Anglo-Saxon England, London 1990.
- Zündorf, Irmgard: Die Vermarktung historischen Wissens. Geschichtsmagazine als Produkte der Public History, in: Popp, Susanne Schumann, Jutta; Crivellari, Fabio; Wobring, Michael; Springkart, Claudius (Hrsg.): Populäre Geschichtsmagazine in internationaler Perspektive, Frankfurt am Main 2016, S. 53-71.

## 14.4 Online-Literatur

- Aggressive Kinder mögen brutale Computerspiele [2011] in: Hamburger Abendblatt, URL: <https://www.abendblatt.de/ratgeber/gesundheit/article108137061/Aggressive-Kinder-moegen-brutale-Computerspiele.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).
- Balzter, Sebastian: König der Klötzchen [2010] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/mein-weg/j-rgen-vig-knudstorp-koenig-der-kloetzchen-1951198-p2.html> (Zuletzt aufgerufen am 14.09.2017).
- Barthel, Kerstin: Mit Lego Ninjago treffen wir den Zeitgeist [25.01.2018] in: Dasspielzeug.de, URL: <https://dasspielzeug.de/Industrie/Mit-Lego-Ninjago-treffen-wir-den-Zeitgeist> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).
- Berndt, Marcel: Erfolg des Lego-Konkurrenten. „Playmobil-Piraten sind immer Cool“ [27.06.2013] in: Wirtschaftswoche, URL: <http://www.wiwo.de/unternehmen/industrie/erfolg-des-lego-konkurrenten-playmobil-piraten-sind-immer-cool/8416470.html> (Zuletzt aufgerufen am 17.07.2014).
- Bildhauer, Bettina: Das Mittelalter im Film. Zwischen Klischee und Wirklichkeit, in: Humboldt-foundation.de, URL: <https://www.humboldt-foundation.de/web/kosmos-humboldtianer-im-fokus-95-3.html> (Zuletzt aufgerufen 07.08.2019).
- Breitweiser, Lukas: Bulli aus Lego-Steinen [2019] in: Offizielle Internetseite des Deutschen Museums. <https://www.deutsches-museum.de/blog/blog-post/2019/06/28/bulli-aus-lego-steinen/> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).



- Das Leben von Heinrich IV., in: Pro Heraldika, URL: <https://pro-heraldica.de/blog/zum-650-geburtstag-von-heinrich-iv-von-england/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Deile, Lars: Didaktik der Geschichte, Version 1.0, in: Docupedia-Zeitgeschichte 2014, URL: <http://docupedia.de/zg/> (Zuletzt aufgerufen am 07.08.2019).
- Die erfolgreichste Playmobil-Figur aller Zeiten trägt eine Bibel [2017] in: der Stern, URL: <https://www.stern.de/wirtschaft/playmobil--martin-luther-ist-die-erfolgreichste-playmobil-figur-7502734.html> (Zuletzt aufgerufen am 07.08.2019).
- Die größten Spielzeughersteller der Welt, in: Boerse.ARD.de [2018].  
<https://boerse.ard.de/anlagestrategie/branchen/die-groessten-spielzeughersteller-der-welt100.html> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).
- Dierig, Carsten: Kündigungswelle bei Lego schockiert die Mitarbeiter [2017] in: Welt, URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/article168357042/Kuendigungswelle-bei-Lego-schockiert-die-Mitarbeiter.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Disney, in: Disney.wikia.com, URL: [http://disney.wikia.com/wiki/LEGO\\_Disney](http://disney.wikia.com/wiki/LEGO_Disney) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Eichelmann, Christine: Mehr Männchen als Menschen [2014] in: Berliner Morgenpost, URL: <https://www.morgenpost.de/printarchiv/biz/article126613435/Mehr-Maennchen-als-Menschen.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Frachtexemplare. Meilensteine der Mercedes-Benz-Lkw-Geschichte von 1896 bis heute, in: Daimler.com, URL: <https://www.daimler.com/konzern/tradition/meilensteine-trucks.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Geschichtsbewusstsein. E-Tutorium Geschichtsbewusstsein, in: Gd.e-learning.imb-uni-augsburg.de, URL: <http://gd.e-learning.imb-uni-augsburg.de/node/958> (Zuletzt aufgerufen am 25.08.2019).
- Giersberg, Georg: Am Ende siegt die Emotion [2008] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/branchen-und-maerkte-173-spielzeug-am-ende-siegt-die-emotion-14129.html> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).
- Grundlagen der Geschichtskultur, in: Geoges.ph-karlsruhe.de, URL: [http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen\\_der\\_Geschichtskultur#Geschichtskultur\\_nach\\_R.C3.BCsen](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Grundlagen_der_Geschichtskultur#Geschichtskultur_nach_R.C3.BCsen) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Interview mit Rubén Crespo Vergara (PCC) vom 17.03.2013, in: Webnode.es, URL: [http://files.playmo1900.webnode.es/200020953-5b7d15d72a/Interview%20Sammler%201900\\_ESP.pdf](http://files.playmo1900.webnode.es/200020953-5b7d15d72a/Interview%20Sammler%201900_ESP.pdf), Nr. 2 (Zuletzt aufgerufen am 15.07.2019).

- Isau, Ralf: Eine fantastische Herausforderung. Zur Fantasyliteratur für Kinder und Jugendliche, 2002, URL: <http://www.isau.de/werk/pdf/fantasy.pdf> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).
- Katalog-Werbung [2018] in: Wirtschaftslexikon24.de, URL: <http://www.wirtschaftslexikon24.com/e/katalog-werbung/katalog-werbung.htm> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Kein Sparzwang - Konsum im Kinderzimmer [2010] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/kein-sparzwang-konsum-im-kinderzimmer-1.897796> (Zuletzt aufgerufen am 18.08.2019).
- Kerber, Ulf: Historische Medienbildung als theoretisches Kompetenz-Strukturmodell für eine Integration der Medienbildung in die Fachdidaktik des Faches Geschichte in Baden-Württemberg, 2016, S32, <https://d-nb.info/1115601881/34> (Zuletzt aufgerufen am 24.07.2019).
- KIM-Studie [2016]. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, S. 12, URL: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).
- Kirchgeorg, Manfred: Marketing. Definition in: Gabler Wirtschaftslexikon, URL: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/marketing-39435> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- K'NEX Education™ to Exhibit at the USA Science & Engineering Festival Expo in Washington, DC, an Event to Inspire Kids to Explore STEM Careers, in: Prweb.com, URL: <http://www.prweb.com/releases/2014/03/prweb11685088.htm> (Zuletzt aufgerufen am 25.07.2019).
- Konsumverhalten im deutschen Spielwarenmarkt [2019], in: Spielwarenmesse. Magazin, URL: <https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/spielzeug-kaeuffer-in-deutschland/> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019).
- Kotowski, Timo: Jugendliche spielen anders [2012] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/unternehmen/spielwarenmesse-jugendliche-spielen-anders-11633215.html> (Zuletzt aufgerufen am 17.08.2019).
- Krämer, Tanja: Playmobil international auf Expansionskurs [31.09.2019] in: Dasspielzeug.de, URL: <https://dasspielzeug.de/Industrie/Playmobil-international-auf-Expansionskurs> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).
- Kübler, M.; Eckstein, M.; Bietenhader, S.; Stucky, C.; Bisang, U.: Historisches Denken von 4- bis 10-jährigen Kindern in der deutsch-, italienisch- und romanischsprachigen Schweiz, Ergebnisse der Pilotstudie 2011, URL: <http://www.historischesdenken.ch/index.php?id=35> (Zuletzt aufgerufen 28.07.2019).

- LEGO entdeckt das Kind im Manne, in: Handelsblatt.de, URL: <https://www.handelsblatt.com/unternehmen/mittelstand/spielwaren-deutschland-groesser-markt-fuer-lego/5913224-2.html> (<https://www.tagesschau.de/wirtschaft/playmobil112.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.08.2019)).
- LEGO Minecraft, in: Minecraft-de.gamepedia.com, URL: [https://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO\\_Minecraft](https://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO_Minecraft) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Lembke, Judith: Gender-Marketing Der kleine Unterschied [31.12.2007] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/gender-marketing-der-kleine-unterschied-1488309.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Lenders, Wolfgang: Konkurrenz auf dem Noppenmarkt [2008] in: Brand eins, URL: <https://www.brandeins.de/archiv/2008/tempo/konkurrenz-auf-dem-noppenmarkt/> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).
- Lüers, Britta: Playmobil-Ausstellung im Historischen Museum [2018] in: Neue Presse, URL: <https://www.neuepresse.de/Hannover/Meine-Stadt/Playmobil-Ausstellung-im-Historischen-Museum> (Zuletzt aufgerufen 11.08.2019).
- Luther ist meistverkauft Playmobil-Figur [04.05.2017] in: Evangelisch.de, <https://www.evangelisch.de/inhalte/143045/05-04-2017/luther-meistverkaufte-playmobil-figur> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Maak, Niklas: Lego-reihe „Friends“. In dieser Idylle ist morgen wie gestern [11.09.2013] in: Frankfurter Allgemeine, URL: <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/lego-reihe-friends-in-dieser-idylle-ist-morgen-wie-gestern-12553559.html> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Middell, Matthias: Kulturtransfer. Transferts culturels, Zentrum für Zeithistorische Forschung, Potsdam 2016, S. 2, URL: [https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia\\_middell\\_kulturtransfer\\_v1\\_de\\_2016.pdf](https://zeitgeschichte-digital.de/doks/frontdoor/deliver/index/docId/702/file/docupedia_middell_kulturtransfer_v1_de_2016.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 03.06.2019).
- Miks, Christian: Studien zu spätrömischen bis frühmittelalterlichen Segmenthelmen, in: [https://web.rgzm.de/no\\_cache/forschung/schwerpunkte-und-projekte/details-forschungsprojekte/article/studien-zu-spaetroemischen-bis-fruehmittelalterlichen-segmenthelmen/](https://web.rgzm.de/no_cache/forschung/schwerpunkte-und-projekte/details-forschungsprojekte/article/studien-zu-spaetroemischen-bis-fruehmittelalterlichen-segmenthelmen/) (Zuletzt aufgerufen am 14.02.2019).
- Narration Grundlagen, in: Geoges.ph-karlsruhe.de, URL: [http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Narration\\_Grundlagen#cite\\_note-30](http://geoges.ph-karlsruhe.de/mhwiki/index.php5/Narration_Grundlagen#cite_note-30) (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019).

- Niederlage für Lego im Markenstreit [2010] in: Die Zeit online, URL: <http://www.zeit.de/wirtschaft/unternehmen/2010-09/lego-marke-gericht> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).
- Pape, Monika: Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter. Eine empirische Studie [Oktober 2008] in: Widerstreit-Sachunterricht.de, Ausgabe Nr. 11, Url: <http://www.widerstreit-sachunterricht.de/ebeneI/superworte/historisch/bewusst.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 22.07.2019).
- Pfahler, Alexander: Vor 40 Jahren wurden erste Playmobil-Figuren vorgestellt [2014] in: Nordbayern, URL: <https://www.nordbayern.de/region/vor-40-jahren-wurden-erste-playmobil-figuren-vorgestellt-1.3422359?tabParam=rating> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Playmobil says 'racist' toy is meant to be a pirate who is a former slave, in: The Guardian, URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/08/playmobil-racist-toy-pirate-slave> (Zuletzt aufgerufen am 03.09.2019).
- Pramstaller, Christopher: Lego-Produktlinie für Mädchen. Gender-Ghetto in Pink und Lila [28.02.2012] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/leben/lego-produktlinie-fuer-maedchen-gender-ghetto-in-pink-und-lila-1.1289860> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).
- Rassismusvorwurf, Playmobil verkauft Sklavenfigur mit Kette um den Hals [2015] in: Focus, URL: [http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empoeuerung-rassismusvorwurf-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen\\_id\\_5001966.html](http://www.focus.de/panorama/welt/piratenschiffmodell-sorgt-fuer-empoeuerung-rassismusvorwurf-playmobil-verkauft-sklavenfigur-mit-anleitung-zum-kettenanlegen_id_5001966.html) (Zuletzt aufgerufen 07.08.2019).
- Rechtliche Infos rund um Tolkien, in: Tolkienengesellschaft.de, URL: <https://www.tolkienengesellschaft.de/ueber-j-r-r-tolkien/rechtliche-infos-rund-um-tolkien/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Sauer, Stefan: Interview mit Dirk Engehausen (LEGO-Europachef). Jungs funktionieren anders [2012] in: Frankfurter Rundschau, URL: <https://www.fr.de/wirtschaft/jungs-funktionieren-anders-11287106.html> (Zuletzt aufgerufen am 04.09.2019).
- Seifert, Gerhard: Fachwörter der Blankwaffenkunde, in: Seitengewehr.de, URL: [https://www.seitengewehr.de/Fachwoerter\\_der\\_Blankwaffenkunde.pdf](https://www.seitengewehr.de/Fachwoerter_der_Blankwaffenkunde.pdf) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).
- Simon, Violetta; Groß, Melanie: Geschlechterdebatte um Barbiehaus. „Pink bedeutet erst mal nichts“ [2013] in: Süddeutsche Zeitung, URL: <https://www.sueddeutsche.de/leben/geschlechterdebatte-um-barbiehaus-pink-bedeutet-erst-mal-nichts-1.1673356> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Spielwarenmarkt USA. Filme und Games als Haupttreiber für steigenden Absatz, in: Spielwarenmesse. Magazin, URL: <https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/spielwarenmarkt-usa-filme-games-als-hauptshytreiber-fuer-steigenden-absatz/> (Zuletzt aufgerufen am 28.05.2019).

Stadt Nürnberg. Bayerns Gemeinden, in: Haus der Bayerischen Geschichte, URL: <https://www.hdbg.eu/gemeinden/web/index.php/detail?rschl=9564000> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Steinkirchner, Peter: Lego meldet Rekordumsatz und punktet bei Mädchen, in: Wirtschaftswoche, URL: <http://www.wiwo.de/unternehmen/handel/spielwaren-lego-meldet-rekordumsatz-und-punktet-bei-maedchen/7818786.html> (Zuletzt aufgerufen am 28.07.2014).

Steuer, Helmut: Lego investiert kräftig in neue Märkte und akzeptiert dafür Gewinnrückgang. Die Dänen wenden viel Geld auf, um Einzug in asiatischen Kinderzimmern zu halten. Allein in China will Lego Ende des Jahres 140 Shops betreiben [2019] in: Handelsblatt.de, URL: <https://www.handelsblatt.com/unternehmen/handel-konsumgueter/spielwarenhersteller-lego-investiert-kraeftig-in-neue-maerkte-und-akzeptiert-dafuer-gewinnrueckgang/24974252.html> (Zuletzt aufgerufen am 01.09.2019)

Südkamp, Horst: Kulturhistorische Studien. Totemismus, Institution oder Illusion?, S. 4 f, in: Yumpu.com, Online Pdf-Dokument, URL: <https://www.yumpu.com/de/document/view/21619097/totemismus-illusion-horst-sudkamp-kulturhistorische-studien> (Zuletzt aufgerufen am 20.08.2019).

Texter, Ulrich: Die Kugel rollt [2016] in: Spielwarenmesse. Magazin, URL: <https://www.spielwarenmesse.de/magazin/artikeldetail/kugelbahnen-2016/> (Zuletzt aufgerufen am 7.11.2017).

Thünemann, Holger: Geschichtskultur revisited. Versuch einer Bilanz nach drei Jahrzehnten, in: Sandkühler, Thomas; Horst Walter, Blanke (Hrsg.): Historisierung der Historik. Jörn Rüsen zum 80. Geburtstag, Elektronischer Sonderdruck 2018, S. 127-151, URL: [https://www.researchgate.net/publication/328889425\\_Holger\\_Thunemann\\_Geschichtskultur\\_revisited\\_Versuch\\_einer\\_Bilanz\\_nach\\_drei\\_Jahrzehnten\\_In\\_Thomas\\_SandkuehlerHorst\\_Walter\\_Blanke\\_Hg\\_Historisierung\\_der\\_Historik\\_Jorn\\_Rusen\\_zum\\_80\\_Geburtstag\\_Koln\\_ua\\_2018\\_](https://www.researchgate.net/publication/328889425_Holger_Thunemann_Geschichtskultur_revisited_Versuch_einer_Bilanz_nach_drei_Jahrzehnten_In_Thomas_SandkuehlerHorst_Walter_Blanke_Hg_Historisierung_der_Historik_Jorn_Rusen_zum_80_Geburtstag_Koln_ua_2018_) (Zuletzt aufgerufen am 28.02.2021).

United States of America. Evolution of the Stars and Stripes, in: fotw.info, URL: <https://fotw.info/flags//us.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Uthmeier, Thorsten: Micoquien, Aurignacien und Gravettien in Bayern. Eine regionale Studie zum Übergang vom Mittel- zum Jungpaläolithikum, Heidelberg 2017, in: Archäologische Berichte, Band 18, URL: <https://doi.org/10.11588/propylaeum.261.346> (Zuletzt aufgerufen am 9.12.2019).

Weiß, Johannes: Vorlesung. Grundbegriffe der Soziologie [2006] in: Uni-kassel.de, URL: <http://www.uni-kassel.de/~jweiss/LeitfadenGrundbegriffe.pdf> (Zuletzt aufgerufen am 19.07.2014).

Wie die Pfalz zu Ihrem Wappentier, dem Löwen, kam, in: Pfalz-fahne.de, URL: <https://www.pfalz-fahne.de/geschichte.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Wie Playmobil und Lego Erwachsene als Kunden umgarnen, in: Stern, URL: <https://www.stern.de/wirtschaft/news/wie-playmobil-und-lego-erwachsene-als-kunden-umgarnen-8555682.html>, Zuletzt aufgerufen am 05.09.2019).

## 15 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Schaubild 1.....	16
Abbildung 2: Schaubild 2.....	19
Abbildung 3: Diagramm zu den LEGO-Neuheiten 1978-2016.....	171
Abbildung 4: Diagramm zu den LEGO-Neuheiten, die in Spielwelten erschienen sind.....	172
Abbildung 5: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der LEGO-Neuheiten pro Jahr.....	173
Abbildung 6: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von LEGO-Spielwelten mit historischen Themen 1978-2016.....	174
Abbildung 7: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von LEGO-Merchandising-Spielwelten 1978-2016.....	175
Abbildung 8: Diagramm zu zulässigen LEGO-Spielsets mit historischen Themen.....	176
Abbildung 9: Diagramm zu ziviler, gesellschaftlicher Darstellung in LEGO-Spielsets mit historischen Themen.....	176
Abbildung 10: Diagramm zu LEGO-Promotional-Spielsets mit historischen Themen.....	178
Abbildung 11: Diagramm zu in Deutschland erhältlichen LEGO-Spielsets mit historischen Themen.....	178
Abbildung 12: Diagramm zu Fantasy-Elementen in LEGO-Spielsets mit historischen Themen.....	179
Abbildung 13: Diagramm zum zeitlichen Verlauf der LEGO-Neuheiten mit Fantasy-Elementen.....	180
Abbildung 14: Diagramm zur Aufteilung der LEGO-Spielwelten in historische Themen.....	181
Abbildung 15: Diagramm zu PLAYMOBIL-Neuheiten 1974-2016.....	189
Abbildung 16: Diagramm zur Aufteilung der PLAYMOBIL-Spielwelten in historische Themen.....	190
Abbildung 17: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der PLAYMOBIL-Neuheiten pro Jahr.....	191
Abbildung 18: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Installierung von PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen 1974-2016....	193
Abbildung 19: Diagramm zu geschlechterspezifischen PLAYMOBIL-Spielsets mit historischen Themen.....	194
Abbildung 20: Diagramm zu ziviler, gesellschaftlicher Darstellung in PLAYMOBIL-Spielsets mit historischen Themen.....	194
Abbildung 21: Diagramm zu Fantasy-Elementen in PLAYMOBIL-Spielsets mit	

historischen Themen. ....	195
Abbildung 22: Diagramm zum zeitlichen Verlauf der PLAYMOBIL-Neuheiten mit Fantasy-Elementen.....	196
Abbildung 23: Diagramm zur Aufteilung der PLAYMOBIL-Spielwelten mit historischen Themen. ....	272
Abbildung 24: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in deutschen LEGO-Katalogen. ....	285
Abbildung 25: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in niederländischen LEGO-Katalogen. ....	286
Abbildung 26: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in britischen LEGO-Katalogen. ....	287
Abbildung 27: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in polnischen LEGO-Katalogen.....	288
Abbildung 28: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung der Seiten mit historischen Themen in US-amerikanischen LEGO-Katalogen.....	288
Abbildung 29: Diagramm zu den Seiten mit historischen Themen in allen untersuchten deutschen LEGO-Katalogen. ....	289
Abbildung 30: Diagramm zu den Seiten mit historischen Themen in allen untersuchten niederländischen LEGO-Katalogen.....	289
Abbildung 31: Diagramm zu Katalogdeckblättern mit Spielelementen aus LEGO-Spielwelten mit historischen Themen. ....	290
Abbildung 32: Diagramm zu Dioramen zu LEGO-Spielwelten mit historischen Themen.....	292
Abbildung 33: Diagramm zur zeitlichen Entwicklung des Seitenumfangs der Dioramen zu LEGO-Spielwelten mit historischen Themen in deutschen Katalogen. ....	293
Abbildung 34: Diagramm zur Darstellung von Kampf in den Dioramen in deutschen LEGO-Katalogen. ....	294
Abbildung 35: Geschichtsdidaktische Quellengattungen nach Pandel 2013. ....	349
Abbildung 36: Schaubild 1. ....	395



## 16 Anhang

### 16.1 LEGO-Spielwelten

1. Basic 1972-2003

Die Produktgruppe LEGO-„Basic“ umfasst kleine und große Bausteinkästen. Der Hersteller gibt eine Altersangabe von ab drei Jahren auf der Verpackung der Baukästen an.<sup>895</sup>

2. Duplo 1978 -2017

Die LEGO-„Duplo“-Produktgruppe richtet sich an Kinder zwischen eineinhalb und drei Jahren. Die Bausteine sind, wie der Name besagt, doppelt so groß wie die originalen Steine von LEGO.<sup>896</sup>

3. Hobby Set 1975-2003

Die „Hobby Set“-Produktgruppe hat Modellbaucharakter. In den Sets sind keine Minifiguren enthalten und es ergibt sich aus den Spielsets keine thematisch zusammenhängende Spielwelt. Die Sets sind für Kinder ab neun Jahren gedacht.<sup>897</sup>

4. Homemaker 1974-1980

Die „Homemaker“-Sets sind eine frühe Spielwelt von LEGO für Kinder ab drei Jahren, die es ermöglicht, ein voll eingerichtetes Puppenhaus zu erstellen.<sup>898</sup>

5. Legoland 1968-1978

In dieser frühen Spielwelt werden Sets für Kinder ab sechs Jahren angeboten, welche ein städtisches Leben abbilden.<sup>899</sup>

---

<sup>895</sup> Vgl. Basic Building, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/4211-1/Basic-Building-Set-3>

<sup>896</sup> Vgl. Duplo Produkte, in: Lego.com, URL: <https://www.lego.com/de-de/themes/duplo/products/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>897</sup> Vgl. Hobby Set, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Hobby-Set> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>898</sup> Vgl. Building Set with People, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Building-Set-with-People>(Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>899</sup> Vgl. Legoland, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-LEGOLAND>(Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

6. PreSchool 1975-1978  
Diese Spielwelt ist der direkte Vorgänger zur LEGO-„Duplo“-Welt. Diese richtet sich ebenso wie Duplo an Kinder zwischen eineinhalb und drei Jahren.<sup>900</sup>
7. Service Packs 1977-1999  
Die Produktgruppe „Service Packs“ ist dem Namen entsprechend keine Spielwelt. Die hier angebotenen Packungen enthalten lediglich Ersatz- und Sonderteile, welche zur Nachbestellung angeboten wurden.<sup>901</sup>
8. Space 1978-2015  
Die Spielwelt LEGO-„Space“, die sich an Kinder ab ungefähr fünf Jahren richtet, thematisiert die Raumfahrt. Neben Raumschiffen und Robotern sind auch Astronauten in den Sets zu finden. In regelmäßigen Abständen hat die Spielwelt mehrere Neugestaltungen erfahren, was auch das Wegfallen alter und das Hinzukommen neuer Fraktionen und Interakteure innerhalb der Spielwelt mit sich brachte. Ebenfalls kann bezüglich der Spielinhalte eine Veränderung festgestellt werden. War zunächst ein friedliches Forschen das Thema der Spielsets, setzte sich spätestens seit dem Jahr 1992 mit dem Auftauchen Fraktion „Space-Police“ im Weltall von LEGO der Konflikt als beherrschendes Thema durch.<sup>902</sup>
9. Technic 1977-2017  
Bei den Spielsets der LEGO-„Technic“-Produktgruppe steht, wie der Name schon sagt, der Technikaspekt im Vordergrund. Das für ältere Kinder ab circa neun Jahren gedachte Spielzeug hat mehr den Charakter eines Modellbauspiels.<sup>903</sup>

---

<sup>900</sup> Vgl. PreSchool, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-PreSchool> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>901</sup> Vgl. Servicepacks, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Service-Packs> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>902</sup> Vgl. Space Police, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Space\\_Police\\_I](http://de.lego.wikia.com/wiki/Space_Police_I) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>903</sup> Vgl. Technic, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Technic> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

10. Town 1978-2004
- Die „Town“-Spielwelt thematisiert das städtische Leben. Vor allem Sets zu Bereichen wie Polizei, Feuerwehr und Baustelle sind zu finden. Die Zielgruppe scheinen laut Altersangabe des Herstellers Kinder zwischen vier und zwölf Jahren zu sein.<sup>904</sup>
11. Castle 1978-2016
- Diese Spielwelt steht ganz im Zeichen des Mittelalters. Zu den Abenteuern von Rittern und Recken in der LEGO-Spielwelt entstanden 1995 zwei Hörspiele<sup>905</sup>. Die Spielsets sind für Kinder von fünf bis zwölf Jahren vorgesehen.
12. Train 1966-2006
- Dem Namen entsprechend sind in den Spielsets der „Train“-Spielwelt Züge und Wagons zu finden. Da Züge teilweise über einen elektrischen Antrieb verfügen und die Bausätze durchaus anspruchsvoll sind, ist auf den Verpackungen häufig die Altersangabe „7+“ zu finden.
13. Dacta 1960-2003
- Die Produktgruppe „Dacta“ verfügt über keinen Zusammenhang zwischen den Einzelsets. Hinter den Produkten dieser Gruppe steht der Bildungscharakter. LEGO-Steine mit Zahlen und Buchstaben sind ebenso zu finden wie Technikbausätze. Die Sets richten sich an Kinder von eineinhalb Jahren bis über acht Jahren.
14. Fabuland 1979-1989
- Das LEGO-„Fabuland“ war die erste Spielwelt, die sich an Mädchen als vorrangige Zielgruppe richtete.<sup>906</sup> Die Figuren sind den Fabeln entlehnt und größer als die Standard-Minifiguren von LEGO. Auf Basis der „Fabuland“-Spielwelt entstanden weitere Produkte wie Kleidung, Hörbücher<sup>907</sup> und eine Fernsehserie,

---

<sup>904</sup> Vgl. Town, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Town> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>905</sup> LEGO-„Castle“-Hörspiele in Kooperation mit Karussell:  
 Lego Castle: Hokuspokus der Zauberstab, 1995, Produktnummer 5511574.  
 Lego Castle: Der Sohn des Königs, 1995, Produktnummer: 5513824.

<sup>906</sup> Vgl. Robertson: Brick by Brick, S. 36.

<sup>907</sup> LEGO-„Fabuland“-Hörspiele in Kooperation mit Fontana:  
 Lego Fabuland: Geschichten aus dem Fabuland 1 & 2.

welche in den Jahren 1987 bis 1988 in Großbritannien und Kanada ausgestrahlt wurde.<sup>908</sup> Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen vier und acht Jahren.<sup>909</sup>

15. Samsonite 1961-1979

Die Produktgruppe „Samsonite“ ist eine Zusammenfassung der Produkte, die in 18 Jahren von dem Kofferproduzenten Samsonite in Lizenz hergestellt wurden. Hauptsächlich sind diese Lizenz-Sets Baukästen, die ohne Figuren auskommen und in keinem Zusammenhang zueinander stehen. Angaben zum Alter konnten nicht ermittelt werden.<sup>910</sup>

16. Scala 1979-2001

Die „Scala“-Spielwelt richtet sich hauptsächlich an jüngere Mädchen. Die Figuren der Spielwelt sind offensichtlich an die berühmte Barbie-Puppe von Martell angelehnt. Einige Sets bestehen lediglich aus Bekleidungsstücken für die Puppen der Spielwelt. Außerdem sind auch Schmuckstücke für die weiblichen Spieler in den Sets enthalten.<sup>911</sup>

17. Gear 1971-2017

In der Produktgruppe „Gear“ sind vielfältige Produkte rund um die Welt von LEGO zu finden. Neben klassischen Werbeartikeln wie Schlüsselanhängern und Stiften sind in dieser Gruppierung auch Möbel für Kinder und PC-Spiele zu finden.<sup>912</sup>

---

<sup>908</sup> Vgl. Edward and Friends, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Edward\\_and\\_Friends](https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_and_Friends) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>909</sup> Vgl. Fabuland, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Fabuland](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Fabuland) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>910</sup> Vgl. Samsonite, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Samsonite> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>911</sup> Vgl. Scala, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Scala> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>912</sup> Vgl. Gear, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Gear/page-8> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

18. Promotional 1977-2017
- Die Produktgruppe „Promotional“ enthält diverse Sets, welche im Auftrag von unterschiedlichsten Firmen zu Werbezwecken von LEGO gefertigt wurden.<sup>913</sup>
19. Boats 1982-1996
- Die Spielwelt „Boats“ ist ähnlich gestaltet wie die bereits erwähnte Spielwelt „Trains“. Hier ist die thematische Verbindung zwischen den Einzelsets die Tatsache, dass alle Sets schwimmfähige Boote beinhalten.<sup>914</sup>
20. Building Set with People 1974-1980
- Diese Spielwelt richtet sich an jüngere Kinder unter drei Jahren. Die einfach gestalteten Bausätze, welche hauptsächlich einen urbanen Kontext haben, werden von den Vorläufern der LEGO-Minifiguren bevölkert.<sup>915</sup>
21. Universal Building Set 1969-1987
- Die Produktgruppe „Universal Building Set“ zeichnet aus, dass sie im Gegensatz zu den meisten anderen Sets von LEGO eine große Anzahl an Bauplänen enthält. Die in den einzelnen Packungen enthaltenen LEGO-Steine können so nach verschiedenen Anleitungen aufgebaut werden.<sup>916</sup> Die Produkte richten sich hauptsächlich an Kinder zwischen drei und sechs Jahren.<sup>917</sup>
22. Model Team 1986-2004
- Diese Produktgruppe richtet sich augenscheinlich an ältere Kinder und Jugendliche. Die sehr realistisch gehaltenen Modelle von Fahrzeugen sind wesentlich schwieriger zusammenzusetzen als die meisten Sets von LEGO.<sup>918</sup>

---

<sup>913</sup> Vgl. Promotional, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Promotional> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>914</sup> Vgl. Boats, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Boats> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>915</sup> Vgl. Building Set with People, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Building-Set-with-People> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>916</sup> Vgl. Building Set with People, in: Lego.wikia.com, URL:

[http://lego.wikia.com/wiki/Universal\\_Building\\_Set](http://lego.wikia.com/wiki/Universal_Building_Set) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>917</sup> Vgl. Universal Building, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Universal-Building-Set/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>918</sup> Vgl. Model Team, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Model\\_Team](http://lego.wikia.com/wiki/Model_Team) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

23. Miscellaneous 1989-2017

Diese Produktgruppe enthält alle Sets, welche keiner anderen Spielwelt oder Produktgruppe zuzuordnen sind.<sup>919</sup>

24. Pirates 1989-2015

Die Spielwelt „Pirates“ hat dem Namen entsprechend die Seefahrt und Piraterie in einer „karibischen“ Welt in der Frühen Neuzeit zum Thema. Zu den Abenteuern der LEGO-Piraten entstanden mehrere Hörspiele<sup>920</sup> und ein Comic<sup>921</sup>. Die Spielwelt richtet sich, ähnlich wie die Spielwelten „Town“ und „Castle“, an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>922</sup>

25. Belville 1994-2008

Diese Spielwelt soll hauptsächlich Mädchen zwischen vier und zwölf Jahren ansprechen. Eine Besonderheit sind die neugestalteten Figuren, die größer sind als die LEGO-Minifiguren. Ebenfalls wurde für die „Belville“-Sets die Farbpalette der LEGO-Steine verändert. Neben den normalen Farben gibt es nun auch „weiche“ Farbtöne wie Rosa, Beige und Türkis.<sup>923</sup>

26. Aquazone 1995-1999

Die Unterwasserwelt der Spielwelt „Aquazone“ ist bestimmt durch Konflikte verschiedener Fraktionen um wichtige Ressourcen wie Kristalle, die in der Tiefsee abgebaut werden müssen.<sup>924</sup> Die Spielsets richten sich an Kinder zwischen vier

---

<sup>919</sup> Vgl. Miscellaneous, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Miscellaneous> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>920</sup> LEGO-„Pirates“-Hörspiele in Kooperation mit Europa Verlag:  
Lego Piraten: Der Schatz der halben Münze, 1990.  
Lego Piraten: Der Schatz des Gouverneurs, 1990.  
Lego Piraten: Bootsmann Willy rettet den Gouverneur, 1990.  
Lego Piraten: Der geheimnisvolle Schatz, 1990.  
Lego Piraten: Das Geheimnis von La Sceletta, 1990.  
Lego Piraten: Das goldene Schiff, 1990.  
Lego Piraten: Piratensegel am Horizont, 1995.  
Lego Piraten: Die Insel der schaurigen Masken, 1995.

<sup>921</sup> LEGO-„Pirates“-Comic:  
Lego Piraten: Der Schatz der halben Münze, 1989, Produktnummer: 6255.

<sup>922</sup> Vgl. Pirates, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Pirates/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>923</sup> Vgl. Belville, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Belville> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>924</sup> Vgl. Aquazone, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Aquazone> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

und zehn Jahren.<sup>925</sup>

27. Creator 1995-2017

Die Produktgruppe „Creator“ ist vergleichbar mit der Produktgruppe „Universal Building Set“. In den Sets beider Gruppen steht der Modellbaucharakter im Vordergrund. Ebenfalls verfügen die Sets der „Creator“-Gruppe über mehrere Bauanleitungen pro Packung.<sup>926</sup> Die Altersangaben auf den Produkten sind sehr unterschiedlich. Die meisten Sets hält der Hersteller für Kinder zwischen vier und zwölf Jahren geeignet, allerdings finden sich auch Angaben, die die Sets für vier- bis 99-jährige ausweisen.<sup>927</sup>

28. Freestyle 1995-1999

Diese Produktgruppe lässt sich wie die vorangegangene ebenfalls zu den klassischen Baukästen von LEGO zählen. Die Sets stehen in keinem thematischen Zusammenhang zueinander. Der Hersteller hält die Produkte für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren geeignet.<sup>928</sup>

29. Primo 1995-1999

Die Produktgruppe „Primo“ ist eigens für Kleinkinder entworfen worden. Dafür wurden auch eigene Spielsteine entwickelt. Anstatt der klassischen LEGO-Steine oder der doppelt so großen Duplosteine finden sich in Sets von „Primo“ große ein- und zweinippige Steine. Die Altersempfehlung des Herstellers wird in dieser Produktgruppe in Monaten angegeben. Hier finden sich Angaben zwischen 0 und 35 Monaten.<sup>929</sup>

---

<sup>925</sup> Vgl. Aquazone, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Aquazone/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>926</sup> Vgl. Creator, in: Lego.wikia.com, URL: <http://de.lego.wikia.com/wiki/Creator> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>927</sup> Vgl. Creator, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Creator/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>928</sup> Vgl. Freestyle, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Freestyle/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>929</sup> Vgl. Primo, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Primo/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

30. Time Cruisers 1996-1997

Diese mit neun Einzelsets relativ kleine Spielwelt hat Zeitreisen zum Thema. Zwei Fraktionen, die „guten“ „Time Cruisers“ und die „bösen“ „Time Twister“ verfügen über die Technologie zur Zeitreise. Die Geschichten der Zeitreisenden werden in drei Hörspielen<sup>930</sup> von LEGO thematisiert. Beide Fraktionen reisen dort durch die Zeit wie zum Beispiel in die LEGO-Spielwelten mit historischen Themen, um in diesen Welten zu forschen oder sich zu bereichern.<sup>931</sup> Auf verschiedenen Darstellungen der Produkte konnte keine Altersangabe gefunden werden. Es ist aber davon auszugehen, dass sich die Sets wie die meisten anderen Produkte der Spielwelten, die auf den LEGO-Systemsteinen aufbauen, an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren richten.<sup>932</sup>

31. Western 1996-2002

Diese Spielwelt mit dem historischen Thema „Western“ wird vom Hersteller für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren ausgewiesen. Eine historische Welt des Wilden Westens in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wird in den Sets präsentiert.<sup>933</sup> Zu der Spielwelt „Western“ entstanden auch zwei Hörbücher, die von der Firma Karussell im Auftrag von LEGO hergestellt wurden.<sup>934</sup>

32. Adventures 1998-2003

Die Spielwelt „Adventures“ greift die Thematiken Expedition und Abenteuer sowie Aspekte der Archäologie auf. Die Gestaltung der Bausätze lässt den Eindruck zu, dass sich die Spielwelt zu Beginn des 20. Jahrhunderts ansiedelt. Die in den Sets präsentierten Figuren und Schauplätze stehen in keinem

---

<sup>930</sup> LEGO-„Time Cruisers“-Hörspiele in Kooperation mit Karussell:  
Nr. 1: Testflug TC 13, 1996, Produktnummer: 4104192

Nr. 2: Unternehmen Cybercom, 1996, Produktnummer: 4104190

Nr. 3: SOS aus der Vergangenheit, 1996, Produktnummer: 4104191

<sup>931</sup> Vgl. Time Cruisers, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Time\\_Cruisers](http://de.lego.wikia.com/wiki/Time_Cruisers) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>932</sup> Vgl. LEGO System, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/LEGO\\_System](http://de.lego.wikia.com/wiki/LEGO_System) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>933</sup> Vgl. Western, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Western> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>934</sup> LEGO-„Western“-Hörspiele in Kooperation mit Karussell:

Nr. 1: Steckbrief für den Kopfgeldjäger, 1997, Produktnummer: 5526554

Nr. 2: Der falsche General, 1997, Produktnummer: 5526564



Zusammenhang zueinander. Zum ersten Mal in der LEGO-Welt wurde in den Sets der Spielwelt „Adventures“ auf reale Orte Bezug genommen.<sup>935</sup> Zu den Charakteren der Spielwelt entstanden zwei Hörspiele der Firma Karussell im Auftrag von LEGO.<sup>936</sup> Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>937</sup>

33. Classic 1949-2018

LEGO-„Classic“ ist eine Produktgruppe, unter der hauptsächlich Baukästen zu finden sind. Die Sets kommen meist ohne LEGO-Minifiguren aus. Auf den Verpackungen sind verschiedene Altersangaben zu finden. Die Spannweite der Altersempfehlungen reicht von unter drei Jahren bis zu 99 Jahren.<sup>938</sup>

34. Education 1998-2017

Unter der Produktgruppe „Education“ sammeln sich verschiedene Sets, welche für den Gebrauch an Kindergärten und Schulen gedacht sind. Aufgrund der breiten Ausrichtung der Produkte hinsichtlich der beabsichtigten Einsatzorte befinden sich Steine der „Primo“-Produktgruppe, Duplosteine, LEGO-Systemsteine und LEGO-„Technik“-Elemente in den verschiedenen Sets der Gruppe „Education“. Dementsprechend richten sich die Bausätze an Kinder unterschiedlichen Alters. Angaben von unter drei Jahren bis zu über 16 Jahren sind zu finden.<sup>939</sup>

35. Mindstorms 1998-2015

Die Produktgruppe „Mindstorms“ beschäftigt sich mit dem Thema Robotik. Programmierbare LEGO-Steine steuern über Servomotoren mechanische und pneumatische Systeme an, welche aus der LEGO-„Technic“-Reihe übernommen wurden. Zusätzlich können die Bausätze mit weiteren Modifikationen wie

---

<sup>935</sup> Vgl. Adventures, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Adventurers> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>936</sup> LEGO-„Adventures“-Hörspiele in Kooperation mit Karussell:  
Nr. 1: Die Jagd nach dem Pharaonenschatz, 1998, Produktnummer: 5542644  
Nr. 2: Die Orient Expedition, 2003, (Produktnummer nicht ermittelbar)

<sup>937</sup> Vgl. Adventures, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Adventurers/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>938</sup> Vgl. Classic, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Classic/year-2018> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>939</sup> Vgl. Education, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Education/page-8> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Kameras und Sensoren ausgestattet werden. Die Produkte wenden sich an ältere Kinder ab zwölf Jahren.<sup>940</sup>

36. Racers 1998-2013

LEGO-„Racers“ beschäftigt sich dem Namen entsprechend mit Rennfahrzeugen. Die einzelnen Sets stehen in keinem Bezug zueinander. Neben selbst designten Fahrzeugen sind in den Sets auch lizenzierte Fahrzeuge von Ferrari, Williams und Lamborghini zu finden.<sup>941</sup> Zu der Produktgruppe entstand auch ein Videospiel der LEGO-„Media“-Division.<sup>942</sup> Auf einigen Sets sind auch Maßstabsangaben zu finden. Die Altersangabe der Sets liegt zwischen sechs und 14 Jahren.<sup>943</sup>

37. Znap 1998-1999

Die Produktgruppe „Znap“ war der Versuch des dänischen Spielwarenherstellers LEGO, auf die Produkte des US-amerikanischen Mitkonkurrenten „K`nex“<sup>944</sup> zu reagieren. Für die „Znap“-Sets wurden 1998 neue Bauelemente entwickelt, die über eine hohe Flexibilität verfügen, um so neue Akzente im Bereich des Konstruktionsspiels zu setzen. Durch die biegsamen Elemente lassen sich Modelle in einer Art Rahmenkonstruktion erstellen. Altersangaben zu den Produkten konnten nicht ermittelt werden.<sup>945</sup>

38. Rock Raiders 1999-2000

In der Spielwelt „Rock Raiders“ wird das Thema Bergbau aufgegriffen. Minenarbeiter versuchen in dieser Spielwelt, auf dem fremden Planeten „U“ wertvolle Edelsteine abzubauen, und müssen sich dabei gegen Monster wehren.

---

<sup>940</sup> Vgl. Mindstorms, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Mindstorms/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>941</sup> Vgl. Racers, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Racers> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>942</sup> LEGO-„Racers“-Videospiel in Kooperation mit High Voltage Software: Lego Racers, 1999.

<sup>943</sup> Vgl. <https://brickset.com/sets/theme-Racers/page-7> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>944</sup> Der in Hatfield, Pennsylvania, ansässige Hersteller „K`nex“ produziert seit 1992 ein Konstruktionsbauspiel aus Polyoxymethylen. Dieser Kunststoff ermöglicht eine große Flexibilität, wodurch sich die Elemente der Bausätze stark verbiegen lassen. Im Jahr 2013 wurde der Marktanteil der Firma „K`nex“ im Bereich des Konstruktionsspiels in den USA auf etwa 6% geschätzt. Vgl. K`NEX Education™ to Exhibit at the USA Science & Engineering Festival Expo in Washington, DC, an Event to Inspire Kids to Explore STEM Careers, in: Prweb.com, URL: <http://www.prweb.com/releases/2014/03/prweb11685088.htm> (Zuletzt aufgerufen am 25.07.2019).

<sup>945</sup> Vgl. Znap, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Znap> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

In einigen Spielsets sind kleine Comics zu finden, die die Geschichte der Minenarbeiter erzählen.<sup>946</sup> Die Produkte richten sich an Kinder im Alter zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>947</sup>

39. Seasonal 1999-2017

Die Produktgruppe „Seasonal“ ist eine Sammlung von Sets, die verschiedene Feiertage zum Thema haben. Weihnachtliche Sets sind ebenso zu finden wie Produkte zu Ostern, Thanksgiving, dem chinesischen Neujahrsfest, Halloween und dem Valentinstag. Die Sets sind für Kinder ab vier Jahren gedacht.<sup>948</sup>

40. Star Wars 1999-2017

Mit den Merchandising-Produkten der „Star Wars“-Filmreihe landete die Firma ihren ersten großen Treffer im Lizenz-Geschäft. Die Figuren und Objekte der mittlerweile zu Disney gehörenden Fantasie-Welt zählen zu den umsatzstärksten Spielwelten von LEGO.<sup>949</sup> Um den Vorgaben der Lizenzinhaber nachzukommen, wurden für diese Spielwelt die ersten LEGO-Minifiguren mit nicht neutraler Hautfarbe hergestellt, um den filmischen Vorbildern besser zu entsprechen. Zu den Produkten der Spielwelt entstanden mehrere mediale Produkte wie Kurzfilme<sup>950</sup> und Fernsehserien.<sup>951</sup> Ebenso werden LEGO-„Star Wars“-Videospiele vertrieben.<sup>952</sup> Die Sets der „Star Wars“- Reihe von LEGO richten sich an Kinder

---

<sup>946</sup> Vgl. Rock Raiders, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Rock\\_Raiders](http://lego.wikia.com/wiki/Rock_Raiders) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>947</sup> Vgl. Rock Raiders, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Rock-Raiders> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>948</sup> Vgl. Seasonal, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Seasonal/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>949</sup> Vgl. Dierig, Carsten: Kündigungswelle bei Lego schockiert die Mitarbeiter [2017] in: Welt, URL: <https://www.welt.de/wirtschaft/article168357042/Kuendigungswelle-bei-Lego-schockiert-die-Mitarbeiter.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>950</sup> LEGO-„Star Wars“-Kurzfilme in Kooperation mit „Disney“:  
Lego Star Wars: Revenge of the Brick, 2011.  
Lego Star Wars: The Quest for R2-D2, 2019.  
Lego Star Wars: Bombad Bounty, 2010.

<sup>951</sup> LEGO-„Star Wars“-Fernsehserien in Kooperation mit „Disney“:  
Lego Star Wars: Die Droiden Sage, 2015.  
Lego Star Wars: Die Yoda Chroniken, 2014.  
Lego Star Wars: Die Abenteuer der Freemaker, 2016.  
Lego Star Wars: Das Erwachen des Widerstands, 2016.

<sup>952</sup> LEGO-„Star Wars“-Videospiele in Kooperation mit „Disney“:  
Lego Star Wars: Das Videospiele, 2005.  
Lego Star Wars II: The Original Trilogy, 2006.  
Lego Star Wars II: Mobile, 2006.

von fünf bis über 16 Jahren.<sup>953</sup>

41. Action Wheelers 2000-2001

Die Produktgruppe „Action Wheelers“ ist die „Duplo“-Version der LEGO-„System“-Produktgruppe „Racers“.<sup>954</sup> Jedes Set der Gruppe enthält mindestens ein Renn- oder Baufahrzeug. Die Zielgruppe der Sets sind jüngere Kinder zwischen eineinhalb und drei Jahren.<sup>955</sup>

42. Baby 2000-2005

Die Produktgruppe „Baby“ richtet sich an Kinder zwischen null und drei Jahren. Wie die ebenso für Kleinkinder gedachte Produktgruppe „Primo“ enthalten die „Baby“-Sets auch größere ein- und zweinoppige Steine.<sup>956</sup>

43. Bulk Bricks 2000-2006

In der Produktgruppe „Bulk Bricks“ sammeln sich verschiedene Ersatz- und Erweiterungssteine, welche vornehmlich Dachelemente darstellen.<sup>957</sup>

44. Mickey Mouse 2000

Die Spielwelt „Mickey Mouse“ basiert auf Elementen und Spielsteinen, welche aus der „Fabuland“-Spielwelt übernommen wurden.<sup>958</sup> Die Hauptfiguren dieser Spielwelt sind die Disney-Figuren Micky und Minnie Mouse.<sup>959</sup> Altersangaben zu den Produkten dieser Spielwelt konnten nicht ermittelt werden. Anhand der Anlehnung an die „Fabuland“-Produkte ist aber anzunehmen, dass sich die

---

Lego Star Wars: The Complete Saga, 2007.

Lego Star Wars III: The Clone Wars, 2011.

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht, 2016.

Lego Star Wars: Microfighters, 2014.

<sup>953</sup> Vgl. Star Wars, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Star-Wars/page-10> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>954</sup> Vgl. Action Wheelers, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Action\\_Wheelers](http://lego.wikia.com/wiki/Action_Wheelers) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>955</sup> Vgl. Action Wheelers, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Action-Wheelers> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>956</sup> Vgl. Baby, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Baby> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>957</sup> Vgl. Bulk Bricks, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Bulk-Bricks/page-4> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>958</sup> Vgl. Mickey Mouse, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Mickey\\_Mouse\\_\(Theme\)](http://lego.wikia.com/wiki/Mickey_Mouse_(Theme)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>959</sup> Vgl. Mickey Mouse, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Mickey-Mouse> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

„Micky Mouse“-Sets an eine ähnliche Zielgruppe, also an Kinder zwischen vier und acht Jahren, richten.

45. Sports 2000-2007

LEGO „Sports“ ist eine Spielwelt, welche sich dem Namen entsprechend mit dem Thema Sport beschäftigt. Verschiedene Mannschaftssportarten werden in den einzelnen Sets aufgegriffen. Dazu zählen Fußball, Hockey und Basketball.<sup>960</sup> Größere Sets wie Fußballstadien oder andere Sportarenen können durch den Zukauf kleinerer Sets erweitert werden. Die Produkte der „Sports“-Spielwelt sind vom Hersteller für Kinder zwischen sechs und 16 Jahren ausgewiesen.<sup>961</sup>

46. Studios 2000-2002

Die Produktgruppe „Studios“ ermöglicht es dem Spieler, Stop-Motion-Filme zu drehen. In den Sets sind Kameras, Requisiten und Protagonisten zu finden, um auch bereits bestehende Filme „nachzudrehen“.<sup>962</sup> Die Sets richten sich an Kinder zwischen sechs und 16 Jahren.<sup>963</sup>

47. Alpha Team 2001-2005

Die Spielwelt „Alpha Team“ beruht auf dem gleichnamigen Videospiel, das im Auftrag von LEGO von Digital Domain und der Climax Group entwickelt wurde.<sup>964</sup> Die Geschichte dreht sich im Videospiel und in der Spielwelt um eine Gruppe von Geheimagenten und deren Aufträge.<sup>965</sup> Die Produkte sind für Kinder im Alter zwischen sechs und zehn ausgewiesen.<sup>966</sup>

---

<sup>960</sup> Vgl. Sports, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Sports> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>961</sup> Vgl. Sports, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Sports/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>962</sup> Vgl. Studios, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Studios> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>963</sup> Vgl. Studios, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Studios> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>964</sup> LEGO-„Alpha Team“-Videospiel in Kooperation mit Digital Domain und der Climax Group: Lego Alpha Team, 2000.

<sup>965</sup> Vgl. Alpha Team, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Alpha\\_Team](http://lego.wikia.com/wiki/Alpha_Team) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>966</sup> Vgl. Alpha Team, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Alpha-Team/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

48. Bionicle 2001-2016

Die LEGO-„Bionicle“-Spielwelt ist eine sehr populäre Produktlinie des dänischen Spielwarenherstellers. Der Kampf zwischen Cyborgs ist das Thema innerhalb der Spielwelt. Dazu entstanden Sets, die auf Bauteile von LEGO-„Technic“ zurückgreifen, um den Modellen eine technische Optik zu verleihen und die Funktion der Objekte zu ermöglichen. Zu den Protagonisten der Spielwelt entstanden Filme<sup>967</sup>, Videospiele<sup>968</sup> und eine Fernsehserie.<sup>969</sup> Die Sets richten sich an Kinder zwischen sieben und 16 Jahren.<sup>970</sup>

49. Dinosaurs 2001

In der Spielwelt „Dinosaurs“ gibt es keine LEGO-Minifiguren, sondern nur die namensgebenden, prähistorischen Tiere. Die Altersangaben auf den Verpackungen weisen die Sets für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren aus.<sup>971</sup>

50. Harry Potter 2001-2017

Im Jahr 2001 brachte die Firma LEGO zeitgleich mit dem Kinostart des ersten „Harry Potter“-Films eine gleichnamige Spielwelt auf den Markt. Die Figuren und Konstruktionen innerhalb der Sets halten sich streng an das filmische Vorbild.

---

<sup>967</sup> LEGO-„Bionicle“-Film in Kooperation mit Disney:

Bionicle: Die Maske des Lichts, 2003.

LEGO-„Bionicle“-Film in Kooperation mit Universal Studios Germany:

Bionicle: Die Legende erwacht, 2009.

<sup>968</sup> LEGO-„Bionicle“-Videospiele in Kooperation mit Nintendo:

Lego Bionicle (GBA), 2001.

Lego Bionicle: Matoran Adventures, 2002.

LEGO-„Bionicle“-Online-Spiele:

Lego Bionicle: Mata Nui, 2001.

Lego Bionicle: Mata Nui2, 2001.

LEGO-„Bionicle“-Videospiele in Kooperation mit EA Games:

Lego Bionicle: The Game, 2003.

LEGO-„Bionicle“-Videospiele in Kooperation mit RazorBack Developments:

Lego Bionicles: Maze of Shadows, 2005.

LEGO-„Bionicle“-Online-Videospiel in Kooperation mit Ankama Studios:

Lego Bionicle: Voya Nui, 2006.

LEGO-„Bionicle“-Videospiele in Kooperation mit Traveller’s Tales:

Lego Bionicle: Heros, 2006.

<sup>969</sup> LEGO-„Bionicle“-Fernsehserie in Kooperation mit Netflix:

Lego Bionicle: Das Abenteuer beginnt, 2016.

<sup>970</sup> Vgl. Bionicle, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Bionicle/page-7> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>971</sup> Vgl. Dinosaurs, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Dinosaurs> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Anlässlich jedes weiteren Filmstarts der „Harry Potter“-Filmreihe wurden auch weitere LEGO-„Harry Potter“-Sets veröffentlicht.<sup>972</sup> Außerdem wurden 2010 und 2011 zwei LEGO-„Harry Potter“-Videospiele entwickelt. Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>973</sup>

51. Jack Stone 2001-2002

Die Figuren der „Jack Stone“-Spielwelt sind etwas größer als die LEGO-Minifiguren. Die Aufmachung der Spielwelt ist äußerst actionlastig. Der namensgebende Protagonist der Spielwelt tritt in den Sets als Feuerwehrmann, Polizist und Rettungskraft auf.<sup>974</sup> Die Sets richten sich an Kinder ab vier Jahren.<sup>975</sup>

52. Explore 2002-2004

Die LEGO-Produktgruppe „Explore“ basiert auf den Steinen der LEGO-„Duplo“-Produktreihe. Die Sets bestehen aus klassischen Duplosteinen und aus Lernspielelementen. Die Produkte sind für Kinder über eineinhalb Jahren gedacht.<sup>976</sup>

53. Galidor 2002

Die LEGO-„Galidor“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Kinderfernsehserie der kanadischen Produktionsfirma CinéGroupe aus dem Jahr 2002. Die Figuren sind größer als die klassischen LEGO-Minifiguren. Altersangaben zu den Sets konnten nicht ermittelt werden.<sup>977</sup>

---

<sup>972</sup> LEGO-„Harry Potter“-Videospiele in Kooperation mit Traveller’s Tales:  
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4, 2010.  
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7, 2011.

<sup>973</sup> Vgl. Harry Potter, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Harry-Potter/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>974</sup> Vgl. Jack Stone in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Jack\\_Stone\\_\(Theme\)](http://lego.wikia.com/wiki/Jack_Stone_(Theme)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>975</sup> Vgl. Jack Stone, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Jack-Stone> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>976</sup> Vgl. Explore, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Explore> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>977</sup> Vgl. Galidor, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Galidor> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

54. Island Xtreme Stunts 2002-2003

Die LEGO-Spielwelt „Island Xtrem Stunts“ basiert auf den gleichnamigen Videospiele<sup>978</sup> aus dem Hause LEGO. Dem Thema entsprechend stehen Action und Sport im Vordergrund der Sets.<sup>979</sup> Die Produkte richten sich an Kinder im Alter ab fünf Jahren.<sup>980</sup>

55. Spybotics 2002

Die LEGO-Produktgruppe „Spybotics“ ist ein Ableger der LEGO-„Mindstorms“-Produktgruppe.<sup>981</sup> Die Produkte sind für ältere Kinder ab neun Jahren ausgewiesen.<sup>982</sup>

56. 4 Juniors 2003-2004

Die Spielwelt „4 Juniors“ richtet sich an Kinder ab vier Jahren.<sup>983</sup> Jenseits der klassischen LEGO-Steine befinden sich größere Bauelemente in den Sets, um so das Konstruktionsspiel zu erleichtern.<sup>984</sup>

57. Clikits 2003-2006

Die LEGO-Produktgruppe „Clikits“ ist vor allem für weibliche Kinder ab vier Jahren gedacht.<sup>985</sup> Die Sets bestehen nicht aus Baukästen mit klassischen LEGO-Steinen und LEGO-Minifiguren, sondern hauptsächlich aus Schmuck und Accessoires aus LEGO-Steinen.<sup>986</sup>

---

<sup>978</sup> LEGO-„Island Xtrem Stunts“-Videospiele in Kooperation mit Mindscape:  
Lego Island, 1997, Produktnummer: 5731

LEGO-„Island Xtrem Stunts“-Videospiele in Kooperation mit Silicon Dreams Studio:  
Lego Island 2: The Brickster's Revenge, 2001, Produktnummer: 5774.

<sup>979</sup> Vgl. Island Xtreme Stunts, in: Lego.wikia.com, URL:  
[http://lego.wikia.com/wiki/Island\\_Xtreme\\_Stunts](http://lego.wikia.com/wiki/Island_Xtreme_Stunts) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>980</sup> Vgl. Island Xtreme Stunts, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Island-Xtreme-Stunts> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>981</sup> Vgl. Spybotics, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Spybotics](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Spybotics) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>982</sup> Vgl. Spybotics, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Spybotics> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>983</sup> Vgl. 4 Juniors, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-4-Juniors> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>984</sup> Vgl. 4 Juniors, in: Brickmedia.org., URL: <http://en.brickimedia.org/wiki/Juniors> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>985</sup> Vgl. Clikits, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Clikits> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>986</sup> Vgl. Clikits, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Clikits/page-3> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



58. Discovery 2003  
Die Sets der LEGO-„Discovery“-Produktgruppe thematisieren die Raumfahrt. Altersangaben zu den Produkten konnten nicht ermittelt werden.<sup>987</sup>
59. Spider-Man 2003-2004  
Die LEGO-„Spider-Man“-Spielwelt entstand durch den Ankauf von Lizenzen des damaligen Rechteinhabers Marvel. Die Optik der Sets basiert auf den Vorgaben der von 2002 bis 2007 entstandenen „Spider-Man“-Filmreihe. Altersangaben zu den Produkten konnten nicht ermittelt werden.<sup>988</sup>
60. World City 2003-2004  
Die Spielwelt „World City“ siedelt sich thematisch dem Namen entsprechend in einer urbanen Umgebung an. Vor allem Flugzeug- und Zugmodelle sind in den Sets zu finden. Die Produkte richten sich an Kinder ab fünf Jahren.<sup>989</sup>
61. Quatro 2004-2006  
Die LEGO-Produktgruppe „Quatro“ ist für Kinder zwischen einem und drei Jahren gedacht. Die Sets basieren auf Duplosteinen.<sup>990</sup>
62. Batman 2005-2008  
Die „Batman“-Spielwelt von LEGO entstand als klassisches Merchandising-Produkt in Zusammenarbeit mit dem Inhaber der Rechte an den Batman-Figuren und -Geschichten. In diesem Fall ging der dänische Hersteller eine Kooperation mit Warner Brothers ein, welche durch den Kauf des Verlags DC Comics im Jahr 1996 auch die Rechte an Batman erwarb.<sup>991</sup> Die Produkte der „Batman“-Spielwelt richten sich optisch nach der „Batman“-Filmreihe aus den Jahren 2005 bis 2012 sowie den älteren Filmen und Comics aus dem „Batman“-Universum. LEGO

---

<sup>987</sup> Vgl. Discovery, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Discovery> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>988</sup> Vgl. Spiderman, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Spider-Man> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>989</sup> Vgl. World City, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-World-City/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>990</sup> Vgl. Quatro, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Quatro> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>991</sup> Vgl. DC Comics, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/DC\\_Comics](https://de.wikipedia.org/wiki/DC_Comics) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

brachte zu seiner Spielwelt auch einen Film<sup>992</sup> und drei Videospiele<sup>993</sup> auf den Markt. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>994</sup>

63. City 2005-2018

Die LEGO-„City“-Spielwelt ermöglicht es dem Spieler, ein städtisches Leben nachzuspielen. In den Sets werden verschiedenste Aspekte eines urbanen Umfelds angesprochen. Neben den klassischen Themen wie Feuerwehr, Polizei, Krankenhaus, Baustelle und Straßenverkehr finden sich auch Sets zu Müllentsorgung und Bergbau. Zur Spielwelt LEGO-„City“ entstanden mehrere Hörspiele<sup>995</sup> und zwei Videospiele<sup>996</sup>. Die Produkte sind für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren ausgewiesen.<sup>997</sup>

64. Dino 2010 2005

Die LEGO-„Dino“-Spielwelt erinnert optisch und thematisch stark an die erfolgreiche „Jurassic Park“-Filmreihe. In der Spielwelt jagen „menschliche“ Protagonisten in Form der klassischen LEGO-Minifiguren die namensgebenden Dinosaurier.<sup>998</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>999</sup>

---

<sup>992</sup> LEGO-„Batman“-Film in Kooperation mit Warner Brothers:  
The Lego Batman Movie, 2017.

<sup>993</sup> LEGO-„Batman“-Videospiele in Kooperation mit Traveller's Tales:  
Lego Batman: Das Videospiel, 2008.  
Lego Batman 2: DC Super Heros, 2013.  
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham, 2014.

<sup>994</sup> Vgl. Batman, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Batman> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>995</sup> LEGO-„City“-Hörspiele in Kooperation mit Universum Film:  
Lego City Polizei: Der unheimliche Mister X, 2011.  
Lego City Polizei: Stadt in Gefahr, 2011.  
Lego City Feuerwehr: Auf der Spur des Roten Drachen, 2011.  
Lego City Zug: Alarm im LEGO City Express, 2011.  
Lego City Raumfahrt: Luna 1 antwortet nicht, 2011.

<sup>996</sup> LEGO-„City“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers:  
Lego City Undercover, 2013.  
Lego City Undercover: The Chase Begins, 2013.

<sup>997</sup> Vgl. City, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-CITY/page-8> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>998</sup> Vgl. Dino, in: Lego.wikia.com, URL: <http://de.lego.wikia.com/wiki/Dino> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>999</sup> Vgl. Dino, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Dino> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

65. Dino Attack 2005-2006
- Die Spielwelt „Dino Attack“ ist die Fortführung der LEGO-„Dino“-Welt. Die Produkte sind für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren ausgewiesen.<sup>1000</sup>
66. Factory 2005-2008
- Die Produktgruppe „Factory“ richtet sich an Kinder zwischen acht und 16 Jahren. Der Modellbaucharakter steht im Vordergrund der Produkte.<sup>1001</sup>
67. Make and Create 2005-2012
- LEGO-„Make and Create“ ist eine Produktgruppe, deren Sets hauptsächlich aus größeren LEGO-Steinbaukästen bestehen. Die Produkte sind für Kinder über vier Jahren vorgesehen.<sup>1002</sup>
68. Vikings 2005-2006
- Die LEGO-„Vikings“-Spielwelt hat einen historischen Hintergrund. Eine frühmittelalterliche Welt, in der skandinavische Mythen thematisiert werden, ist die Grundlage der Spielwelt.<sup>1003</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sieben und 14 Jahren.<sup>1004</sup>
69. Avatar: The Last Airbender 2006
- Die Spielwelt „Avatar: The Last Airbender“ beruht auf der gleichnamigen Fernsehserie für Kinder, welche auf dem Sender Nickelodeon seit dem Jahr 2007 ausgestrahlt wird.<sup>1005</sup> Die Produkte sind für Kinder ab sieben Jahren ausgewiesen.<sup>1006</sup>

---

<sup>1000</sup> Vgl. Dino Attack, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Dino-Attack> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1001</sup> Vgl. Factory, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Factory> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1002</sup> Vgl. Make and Create, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Make-and-Create/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1003</sup> Vgl. Vikings, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Vikings> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1004</sup> Vgl. Vikings, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Vikings> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1005</sup> Vgl. Avatar, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Avatar:\\_The\\_Last\\_Airbender](http://lego.wikia.com/wiki/Avatar:_The_Last_Airbender) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1006</sup> Vgl. Avatar, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Avatar-The-Last-Airbender> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

70. Bricks and More 2006-2014
- Die Produktgruppe „Bricks and More“ besteht hauptsächlich aus LEGO-Steinbaukästen und Ersatz- bzw. Sonderteilen. Die Produkte richten sich an Kinder ab vier Jahren.<sup>1007</sup>
71. Exo-Force 2006-2008
- LEGO-„Exo-Force“ ist eine Spielwelt, welche den Kampf zwischen Menschen und Robotern in einer Fantasiewelt thematisiert. Die Produkte sind für Kinder zwischen sechs und 14 Jahren vorgesehen.<sup>1008</sup>
72. Spongebob Squarepants 2006-2012
- Die LEGO-„Spongebob Squarepants“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Fernsehserie, die seit 1999 auf dem Sender Nickelodeon ausgestrahlt wird.<sup>1009</sup> Die Produkte sind für Kinder ab sieben Jahren ausgewiesen.<sup>1010</sup>
73. Aqua Raiders 2007
- Die LEGO-„Aqua Raiders“-Spielwelt ist die Fortführung der „Aquazone“-Spielwelt, welche im Jahr 1999 eingestellt wurde. Wie bei der Vorgängerspielwelt stehen Unterwasserabenteuer im Zentrum der Sets.<sup>1011</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sieben und 14 Jahren.<sup>1012</sup>
74. Serious Play 2007-2015
- Mit der Produktgruppe „Serious Play“ wendet sich LEGO nicht vornehmlich an Kinder, sondern auch an Erwachsene. Die Produkte sollen nach den Vorstellungen des Herstellers in Unternehmen zu Teambuildingmaßnahmen und zur Steigerung

---

<sup>1007</sup> Vgl. Bricks and More, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Bricks-and-More/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1008</sup> Vgl. Exo Force, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Exo-Force> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1009</sup> Vgl. Spongebob Squarepants, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/SpongeBob\\_SquarePants\\_\(Theme\)](http://lego.wikia.com/wiki/SpongeBob_SquarePants_(Theme)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1010</sup> Vgl. Spongebob Squarepants, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-SpongeBob-SquarePants> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1011</sup> Vgl. Aqua Raiders, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Aqua-Raiders> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1012</sup> Vgl. Aqua Raiders, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Aqua\\_Raiders](http://de.lego.wikia.com/wiki/Aqua_Raiders) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

der Kreativität beitragen.<sup>1013</sup> Trotz der älteren Zielgruppe sind die Sets mit der Altersangabe ab sechs Jahren versehen.<sup>1014</sup>

75. Agents 2008-2009

Die für Kinder zwischen sieben und 14 Jahren gedachte Spielwelt „Agents“ handelt von einer Gruppe Geheimagenten, die diverse Bösewichte zur Strecke bringen müssen.<sup>1015</sup>

76. Architecture 2008-2017

Die Produktgruppe „Architecture“ widmet sich dem Aspekt der Architektur anhand von realen Vorbildern. An der Entwicklung der Produkte war der US-amerikanische Architekt Adam Reed Tucker beteiligt.<sup>1016</sup> Die Sets richten sich an Jugendliche und Erwachsene ab 16 Jahren.<sup>1017</sup>

77. Indiana Jones 2008-2009

Die LEGO-„Indiana Jones“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen, vierteiligen Filmreihe aus den Jahren 1981 bis 2008. Die Rechte für die „Indiana Jones“-Produkte wurden von der Firma Paramount erworben. Mittlerweile hat sich Disney alle Rechte an „Indiana Jones“ gesichert. Dem Thema der Filme entsprechend geht es in den Sets hauptsächlich um Abenteuer, die lose in einer Welt der 1930er bis 1960er Jahre verortet sind.<sup>1018</sup> Die Spielwelt ist die einzige von LEGO, in der moderne Waffen, Kriegsgerät und Feldzeichen real existierender Armeen zu finden sind.<sup>1019</sup> Zu den Produkten der Spielwelt entstanden auch zwei

---

<sup>1013</sup> Vgl. Serious Play, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Serious\\_Play](https://de.wikipedia.org/wiki/Lego_Serious_Play) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1014</sup> Vgl. Serious Play, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Serious-Play> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1015</sup> Vgl. Agents, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Agents> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1016</sup> Vgl. Architecture, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Architecture> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1017</sup> Vgl. Architecture, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Architecture/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1018</sup> Vgl. Indiana Jones, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/LEGO\\_Indiana\\_Jones](https://de.wikipedia.org/wiki/LEGO_Indiana_Jones) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1019</sup> Im Set 7198 „Fighter Plane Attack“ sind Kampfflugzeuge zu sehen, welche optisch an Maschinen aus den 1930er Jahren erinnern. Außerdem befinden sich auf den Tragflächen des Doppeldeckers schwarze Kreuze, welche die kaiserlichen Luftstreitkräfte im Ersten Weltkrieg als Hoheitszeichen trugen und bis heute auf Fahrzeugen der Bundeswehr zu sehen sind.

Videospiele<sup>1020</sup> und eine computeranimierte Kurzfilmserie. Die Spielsets richten sich an Kinder zwischen sechs und 14 Jahren.<sup>1021</sup>

78. Power Functions 2008-2013

Die Produktgruppe „Power Functions“ besteht aus Erweiterungssets zur LEGO-„Technic“-Spielwelt. Die Sets beinhalten elektrische Komponenten wie Lichtanlagen, Motoren und Steuerungseinheiten.<sup>1022</sup> Die Produkte richten sich an Kinder ab neun Jahren.<sup>1023</sup>

79. Games 2009-2013

In dieser Produktgruppe von LEGO sammeln sich die verschiedensten Brett- und Kartenspiele, die mit dem Thema LEGO zu tun haben. Viele dieser Spiele setzen Inhalte anderer Spielwelten von LEGO spielerisch um. Die Produkte sind für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren ausgewiesen.<sup>1024</sup>

80. Power Miners 2009-2010

Die Spielwelt „Power Miners“ erinnert stark an die ältere Spielwelt „Rock Raiders“. In beiden Fällen erzählen die Sets Geschichten von Bergleuten, die auf der Suche nach wertvollen Kristallen gegen verschiedenste Gefahren bestehen müssen.<sup>1025</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen fünf und 14 Jahren.<sup>1026</sup>

81. Atlantis 2010-2011

Die Spielwelt „Atlantis“ ist für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren

---

<sup>1020</sup> LEGO-„Indiana Jones“-Videospiele in Kooperation mit Lucas Arts:  
Lego Indiana Jones, 2008.  
Lego Indiana Jones 2, 2009.

<sup>1021</sup> Vgl. Indiana Jones, in; Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Indiana-Jones> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1022</sup> Vgl. Power Functions, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Power\\_Functions](http://lego.wikia.com/wiki/Power_Functions) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1023</sup> Vgl. Power Functions, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Power-Functions> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1024</sup> Vgl. Games, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Games/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1025</sup> Vgl. Power Miners, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Power\\_Miners](http://de.lego.wikia.com/wiki/Power_Miners) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1026</sup> Vgl. Power Miners, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Power-Miners> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

vorgesehen.<sup>1027</sup> Im Zentrum der Spielwelt stehen Unterwasserabenteuer rund um die sagenhafte, versunkene Stadt Atlantis.<sup>1028</sup> Zu diesen Abenteuern entstand auch ein Film in Zusammenarbeit mit Cartoon Network.<sup>1029</sup>

82. Ben 10: Alien Force 2010

Die „Ben 10: Alien Force“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Cartoon-Fernsehserie von Cartoon Network. Aufgrund des ausbleibenden Erfolgs wurde die LEGO-Spielwelt nach sechs Monaten wieder eingestellt.<sup>1030</sup> Die Produkte wenden sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1031</sup>

83. Collectable Minifigures 2010-2017

Die Produktgruppe „Collectable Minifigures“ besteht aus einzelnen Minifiguren, welche in, bis jetzt, 17 Serien aufgelegt wurden. Die LEGO-Minifiguren stellen typische Personen aus Gegenwart, Geschichte, Fantasy und Sport dar. Dazu wurden Sonderaufdrucke auf den Figuren angebracht sowie Accessoires hergestellt, die in keinem der anderen Sets zu finden sind.<sup>1032</sup> Diese Minifiguren richten sich an Kinder ab fünf Jahren.<sup>1033</sup>

84. Hero Factory 2010-2014

Die LEGO-Spielwelt „Hero Factory“ kann als Nachfolger der „Bionicle“-Spielwelt gesehen werden. In der „Hero Factory“-Welt bekämpfen sich „gute“ und „böse“ Roboter in einer Fantasy-Welt. Zu den Geschichten der Helden und Schurken entstanden eine Fernsehserie<sup>1034</sup>, mehrere Filme<sup>1035</sup> und ein

---

<sup>1027</sup> Vgl. Atlantis, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Atlantis> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1028</sup> Vgl. Atlantis, in: Lego.wikia.com, URL: <http://de.lego.wikia.com/wiki/Atlantis> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1029</sup> LEGO-„Atlantis“-Film in Kooperation mit Cartoon Network: Lego Atlantis: The Movie, 2010.

<sup>1030</sup> Vgl. Ben 10, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Ben\\_10:\\_Alien\\_Force](http://lego.wikia.com/wiki/Ben_10:_Alien_Force) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1031</sup> Vgl. Ben 10, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Ben-10-Alien-Force> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1032</sup> Vgl. Minifigures, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Minifigures\\_\(theme\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Minifigures_(theme)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1033</sup> Vgl. Minifigures, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Collectable-Minifigures> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1034</sup> LEGO-„Hero Factory“-Fernsehserie in Kooperation mit Cartoon Network: Lego Hero Factory, 2010.

<sup>1035</sup> LEGO-„Hero Factory“-Filme in Kooperation mit Warner Home Video:

Videospiel<sup>1036</sup>. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sechs und 16 Jahren.<sup>1037</sup>

85. Ideas 2010-2017

Die Produktgruppe „Ideas“ entstand in Kooperation mit dem japanischen Partner CUUSOO. Ziel war es, Bausätze, welche von LEGO-Fans entwickelt wurden, auf den Markt zu bringen.<sup>1038</sup> Somit finden sich in der „Ideas“-Produktgruppe die unterschiedlichsten Sets zu den verschiedensten Themen. Die Produkte sind für ältere Kinder ab zehn Jahren gedacht.<sup>1039</sup>

86. Toy Story 2010

Die „Toy Story“-Spielwelt entstand durch einen Lizenzvertrag mit Disney. Das Design der Sets richtet sich genau nach filmischen Vorbildern „Toy Story“, „Toy Story 2“ und „Toy Story 3“, welche zwischen 1995 und 2010 entstanden. Die Sets enthalten LEGO-System- und LEGO-Duplo-Steine.<sup>1040</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1041</sup>

87. World Racers 2010

Die „World Racers“-Spielwelt thematisiert verschiedene Rennsportarten zu Wasser, zu Land und in der Luft. Zwei Rennteams kämpfen in verschiedenen Sets um den Sieg.<sup>1042</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren gedacht.<sup>1043</sup>

---

Lego Hero Factory: Der Aufstieg der neuen Helden, 2011.

Lego Hero Factory: Der wilde Planet, 2012.

<sup>1036</sup> LEGO-„Hero Factory“-Videospiel in Kooperation mit Amuzo Games:

Lego Hero Factory: Brain Attack, 2014.

<sup>1037</sup> Vgl. Hero Factory, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-HERO-Factory/page-4> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1038</sup> Vgl. Ideas, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/LEGO\\_Ideas](http://lego.wikia.com/wiki/LEGO_Ideas) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1039</sup> Vgl. Ideas, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Ideas> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1040</sup> Vgl. Toy Story, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Toy\\_Story](http://lego.wikia.com/wiki/Toy_Story) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1041</sup> Vgl. Toy Story, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Toy-Story> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1042</sup> Vgl. World Racers, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/World\\_Racers](http://lego.wikia.com/wiki/World_Racers) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1043</sup> Vgl. World Racers, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-World-Racers> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



88. Prince of Persia 2010

Die „Prince of Persia“-Spielwelt basiert auf dem gleichnamigen Spielfilm aus dem Jahr 2010. Der Film wiederum basiert auf der mehrteiligen Videospiel-Reihe „Prince of Persia“, welche 1989 entstand und bis 2012 19 Titel hervorbrachte. Die Rechte für die LEGO-Spielwelt mussten von Disney erworben werden.<sup>1044</sup> Die Abenteuer des jungen Prinzen sind in Videospiel, Film und LEGO-Spielwelt im Persien im sechsten Jahrhundert angesiedelt.<sup>1045</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sechs und 14 Jahren.<sup>1046</sup>

89. Cars 2011-2012

Die LEGO-„Cars“-Spielwelt basiert auf den gleichnamigen Filmen aus dem Hause Disney. Die Protagonisten und Bauten aus den beiden „Cars“-Filmen, welche 2006 und 2011 entstanden, werden hauptsächlich mit LEGO-Duplo-Steinen in den Sets nachgebildet.<sup>1047</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen vier und zwölf Jahren vorgesehen.<sup>1048</sup>

90. DC Comics Super Heros 2011-2017

Die Spielwelt „DC Comics Super Heros“ nimmt sich die Helden und Schurken des DC-Comic-Universums zum Vorbild. Dazu sicherte sich der dänische Spielwarenhersteller die Rechte bei der Muttergesellschaft des DC-Verlags Warner Brothers. Zu den Protagonisten der LEGO-„DC Comics Super Heros“-Welt entstanden drei Filme<sup>1049</sup> in Zusammenarbeit mit Warner Brothers. Die Spielsets

---

<sup>1044</sup> Vgl. Prince of Persia, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Prince\\_of\\_Persia:\\_The\\_Sands\\_of\\_Time](http://lego.wikia.com/wiki/Prince_of_Persia:_The_Sands_of_Time) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1045</sup> Vgl. Prince of Persia, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia:\\_Der\\_Sand\\_der\\_Zeit](https://de.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia:_Der_Sand_der_Zeit) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1046</sup> Vgl. Prince of Persia, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Prince-of-Persia> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1047</sup> Vgl. Cars, in: Lego.wikia.com, URL: <http://de.lego.wikia.com/wiki/Cars> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1048</sup> Vgl. Cars, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Cars/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1049</sup> LEGO-„DC Comic Super Heros“-Filme in Kooperation mit Warner Brothers:  
Lego Batman: The Movie – DC Super Heroes Unite, 2013.  
Lego DC Comics: Batman Be-Leagured, 2014.  
Lego DC Comics Super Heroes: Justice League vs. Bizarro League, 2015.

richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1050</sup>

91. Life of George 2011-2012

Die Produktgruppe „Life of George“ ist der Versuch von LEGO, Digitales mit Realem zu verbinden. Zu den beiden „Life of George“-Sets wurde auch eine frei verfügbare IOS-App auf den Markt gebracht. Ziel dieser beiden Komponenten ist es, die Bauvorgaben, welche durch die App vorgegeben werden, schnellstmöglich mit den realen LEGO-Systemsteinen umzusetzen.<sup>1051</sup> Die Produkte sind für Kinder ab acht Jahren vorgesehen.<sup>1052</sup>

92. Master Builder Academy 2011-2013

Die Produktgruppe „Master Builder Academy“ richtet sich an Spieler, die in ihrer Spielweise mit den LEGO-Steinen den Modellcharakter im Fokus haben. In den Sets sind genaue Anleitungen und Tipps enthalten, wie man eigene Modelle entwerfen und bauen kann.<sup>1053</sup> Die Produkte sind vom Hersteller für ältere Kinder zwischen acht und 14 Jahren vorgesehen.<sup>1054</sup>

93. Ninjago 2011-2017

Die „Ninjago“-Spielwelt von LEGO handelt von sechs jungen Ninjas, die in einer asiatisch anmuteten Fantasy-Welt Abenteuer erleben. Zu den Spielsets entstanden mehrere Videospiele<sup>1055</sup>, eine Fernsehserie<sup>1056</sup> und ein Film<sup>1057</sup>. Außerdem sind in

---

<sup>1050</sup> Vgl. DC Comics Super Hereos, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-DC-Comics-Super-Heroes/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1051</sup> Vgl. Life of George, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Life\\_of\\_George](http://lego.wikia.com/wiki/Life_of_George) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1052</sup> Vgl. Life of George, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Life-of-George> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1053</sup> Vgl. Master Builder Academy, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/LEGO\\_Master\\_Builder\\_Academy](http://lego.wikia.com/wiki/LEGO_Master_Builder_Academy) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1054</sup> Vgl. Master Builder Academy, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Master-Builder-Academy> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1055</sup> LEGO-„Ninjago“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers:  
Lego Ninjago: Das Videospiele, 2011.  
Lego Ninjago: Schatten des Ronin, 2015.  
Lego Ninjago: Nindroids, 2014.

<sup>1056</sup> LEGO-„Ninjago“-Fernsehserie in Kooperation mit Warner Brothers:  
Lego Ninjago, 2011.

<sup>1057</sup> LEGO-„Ninjago“-Film in Kooperation mit Warner Brothers:  
Lego Ninjago: The Movie, 2017.

manchen Sets der „Ninjago“-Spielwelt Sammel- bzw. Spielkarten enthalten.<sup>1058</sup>  
Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sechs und 14 Jahren.<sup>1059</sup>

94. Pharaoh's Quest 2011

Die LEGO-Spielwelt „Pharaoh's Quest“ behandelt die Abenteuer eines Archäologen und seiner Freunde in einer Fantasiewelt, welche anhand der Fahrzeuge und der Gestaltung der LEGO-Minifiguren an die Zeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts erinnert.<sup>1060</sup> Die Produkte sind vom Hersteller für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren vorgesehen.<sup>1061</sup>

95. Pirates of the Caribbean 2011-2017

Die Spielwelt „Pirates of the Caribbean“ basiert auf der gleichnamigen Filmreihe. Für die Herstellung dieser Produkte erwarb LEGO die Rechte von Disney. Die Figuren und Bauelemente richten sich optisch genau nach den filmischen Vorlagen, welche zwischen 2003 bis 2011 entstanden.<sup>1062</sup> Zu den LEGO-Sets entstand auch ein Videospiel<sup>1063</sup>. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>1064</sup>

96. Dino 2012

Die „Dino“-Spielwelt kann als Fortführung der Spielwelt „Dino Attack“ gesehen werden. In beiden Spielwelten jagen Menschen in einer modernen Welt Dinosaurier.<sup>1065</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1066</sup>

---

<sup>1058</sup> Vgl. Ninjago, in: Ninjago.wikia.com, URL: [http://ninjago.wikia.com/wiki/Ninjago\\_Wiki](http://ninjago.wikia.com/wiki/Ninjago_Wiki) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1059</sup> Vgl. Ninjago, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Ninjago/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1060</sup> Vgl. Pharaoh's Quest, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Pharaoh%27s\\_Quest](http://lego.wikia.com/wiki/Pharaoh%27s_Quest) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1061</sup> Vgl. Pharaoh's Quest, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Pharaoh-s-Quest> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1062</sup> Vgl. Pirates of the Caribbean, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean](http://de.lego.wikia.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean)

<sup>1063</sup> LEGO-„Pirates of the Caribbean“-Videospiel in Kooperation mit Disney und Traveller's Game: Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game, 2011.

<sup>1064</sup> Vgl. Pirates of the Caribbean, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Pirates-of-the-Caribbean> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1065</sup> Vgl. Dino, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Dino> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1066</sup> Vgl. Dino, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Dino> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

97. Friends 2012-2017

Die LEGO-Spielwelt „Friends“ richtet sich vor allem an junge Mädchen zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1067</sup> Neben den klassischen Sets mit Figuren und Bausteinen finden sich im Sortiment auch Schmuckstücke und Accessoires für das Kind. Eine Besonderheit der Spielwelt sind die Figuren, welche etwas größer als die typischen LEGO-Minifiguren sind. Zu den Geschichten der LEGO-„Friends“-Reihe entstanden zwei Fernsehserien<sup>1068</sup>, ein Videospiele<sup>1069</sup> und ein Animationsfilm<sup>1070</sup>.

98. Marvel Super Heroes 2012-2017

Die Spielwelt „Marvel Super Heroes“ basiert auf den Comicvorlagen des Comicverlags Marvel, welcher seit 2009 zu Disney gehört. Die Rechte für diese Spielwelt mussten daher von Disney erworben werden. Zu den Abenteuern der LEGO-Comichelden wurden neben den klassischen LEGO-Spielsets auch zwei Videospiele<sup>1071</sup> produziert. Die Spielsets richten sich an Kinder zwischen fünf und 14 Jahren.<sup>1072</sup>

99. Monster Fighter 2012

Die LEGO-Spielwelt „Monster Fighters“ behandelt typische Themen, welche aus Horrormen und -filmen bekannt sind. Zu den Abenteuern der Monsterjäger entstand ein Online-Videospiel<sup>1073</sup>. Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>1074</sup>

---

<sup>1067</sup> Vgl. Friends, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Friends/page-8>, Ninjago.wikia.com

<sup>1068</sup> LEGO-„Friends“-Fernsehserie in Kooperation mit Universum Film: Lego Friends, 2014.

LEGO-„Friends“-Fernsehserie in Kooperation mit Netflix: Lego Friends: Power of Friendship, 2016.

<sup>1069</sup> LEGO-„Friends“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers: Lego Friends, 2013.

<sup>1070</sup> LEGO-„Friends“-Animationsfilm in Kooperation mit Universum Film: Lego Friends: Freunde fürs Leben, 2016.

<sup>1071</sup> LEGO-„Marvel Super Heroes“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers: Lego Marvel Super Heroes, 2013. Lego Marvel Avengers, 2016.

<sup>1072</sup> Vgl. Marvel Super Heroes, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Marvel-Super-Heroes/page-4> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1073</sup> LEGO-„Monster Fighter“-Online-Videospiel: Lego Monster Fighter: The Monsterland Tales, 2012.

<sup>1074</sup> Vgl. Monster Fighter, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Monster-Fighters> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

100. Teenage Mutant Ninja Turtles 2012-2014

Die „Teenage Mutant Ninja Turtles“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Comicreihe der Autoren Kevin Eastman und Peter Laird. Der Hersteller LEGO erwarb für die Entwicklung der Spielwelt die Rechte vom offiziellen Rechteinhaber Nickelodeon. Die Sets orientieren sich optisch an der 2012 entstandenen Animationsserie aus dem Hause Nickelodeon und an den „Teenage Mutant Ninja Turtles“-Kinofilm aus dem Jahr 2014.<sup>1075</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>1076</sup>

101. The Hobbit 2012-2014

LEGO-„The Hobbit“ ist eine Spielwelt, die auf der „Hobbit“-Filmtrilogie von New Line Cinema basiert. Die Lizenzen dafür erwarb LEGO vom Rechteinhaber Warner Brothers.<sup>1077</sup> Die LEGO-Sets sind in der mittelalterlich anmuteten Welt verortet, die J.R.R. Tolkien erdachte. Zu dieser LEGO-Spielwelt entstand 2014 ein Videospiel<sup>1078</sup>. Die Spielsets richten sich an Kinder zwischen fünf und 14 Jahren.<sup>1079</sup>

102. The Lord of the Rings 2012-2013

Die LEGO-„The Lord of the Rings“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Filmtrilogie unter der Regie von Peter Jackson. Die Rechte für diese Spielwelten wurden vom Rechteinhaber Warner Brothers erworben. Die „The Lord of the Rings“-Sets orientieren sich optisch an den 2001 bis 2003 entstandenen Kinofilmen und bewegen sich in der fantastischen, mittelalterlichen Welt von

---

<sup>1075</sup> Vgl. Teenage Mutant Ninja Turtles, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Teenage\\_Mutant\\_Ninja\\_Turtles](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Teenage_Mutant_Ninja_Turtles) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1076</sup> Vgl. Teenage Mutant Ninja Turtles, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Teenage-Mutant-Ninja-Turtles> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1077</sup> Vgl. Rechtliche Infos rund um Tolkien, in: Tolkiengesellschaft.de, URL: <https://www.tolkiengesellschaft.de/ueber-j-r-r-tolkien/rechtliche-infos-rund-um-tolkien/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1078</sup> LEGO-„The Hobbit“-Videospiel in Kooperation mit Warner Brothers und Traveller’s Tales: Lego The Hobbit, 2014.

<sup>1079</sup> Vgl. The Hobbit, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Hobbit> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

J.R.R. Tolkien.<sup>1080</sup> Neben den klassischen Spielssets entstand auch ein Videospiele<sup>1081</sup> innerhalb der Spielwelt. Die Sets richten sich an Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>1082</sup>

103. Legends of Chima 2013-2015

„Legends of Chima“ ist eine hauseigene Spielwelt von LEGO. Die Helden dieser Spielwelt kämpfen in der Fantasiewelt Chima um die Kontrolle über die Energiequelle „CHI“.<sup>1083</sup> Zu den Abenteuern der tierischen Helden entstanden eine Fernsehserie<sup>1084</sup>, mehrere Hörspiele<sup>1085</sup> und ein Videospiele<sup>1086</sup>. Die Produkte sind für Kinder zwischen fünf und 14 Jahren.<sup>1087</sup>

104. Minecraft 2013-2017

Die LEGO-Spielwelt „Minecraft“ basiert auf dem gleichnamigen Open-World-Konstruktions-Videospiel aus dem Jahr 2009. In Kooperation mit dem Minecraft-Entwickler Majong und dem japanischen LEGO-Partner CUUSOO entstand die Spielwelt 2013 auf Grundlage des Wunsches vieler LEGO-Fans, die Minecraft-Spielmechanik auch auf die LEGO-Welt zu übertragen.<sup>1088</sup> Die Sets richten sich an Kinder ab acht Jahren.<sup>1089</sup>

---

<sup>1080</sup> Vgl. The Lord of the Rings, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings](http://lego.wikia.com/wiki/The_Lord_of_the_Rings) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1081</sup> LEGO-„The Lord of the Rings“-Videospiel in Kooperation mit Warner Brothers: Lego The Lord of the Rings, 2012.

<sup>1082</sup> Vgl. The Lord of the Rings, in; Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Lord-of-the-Rings> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1083</sup> Vgl. Legends of Chima, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/Legends\\_of\\_Chima](http://de.lego.wikia.com/wiki/Legends_of_Chima), Rechtliche (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1084</sup> LEGO-„Legends of Chima“-Fernsehserie in Kooperation mit Cartoon Network: Legends of Chima, 2013.

<sup>1085</sup> LEGO-„Legends of Chima“-Hörspiele in Kooperation mit Universum: Lego Chima: 1-14, 2013-2015.

<sup>1086</sup> LEGO-„Legends of Chima“-Videospiel in Kooperation mit Warner Brothers: Lego Chima: Laval's Journey, 2013.

<sup>1087</sup> Vgl. Legends of Chima, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Legends-of-Chima/page-6> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1088</sup> Vgl. LEGO Minecraft, in: Minecraft-de.gamepedia.com, URL: [https://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO\\_Minecraft](https://minecraft-de.gamepedia.com/LEGO_Minecraft) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1089</sup> Vgl. Minecraft, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Minecraft> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

105. The Lone Ranger 2013

Die Spielwelt „The Lone Ranger“ basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm aus dem Jahr 2013. Die Rechte für diese Spielwelt erwarb LEGO vom Rechteinhaber Disney. In einer Fantasiewelt, welche sich in den Wilden Westen Nordamerikas Ende des 19. Jahrhunderts verorten lässt, erleben der „Lone Ranger“ und sein Freund Tonto auf dem Film basierende Abenteuer.<sup>1090</sup> Die Sets sind für Kinder zwischen sechs und 14 Jahren gedacht.<sup>1091</sup>

106. Disney 2014-2017

Die Sets der LEGO-„Disney“-Spielwelt basieren auf den Figuren aus einigen Kinderfilmen und -serien aus dem Hause Disney. Dafür erwarb LEGO die nötigen Rechte von Disney.<sup>1092</sup> Die Produkte richten sich an Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1093</sup>

107. Fusion 2014

Die Produktgruppe „Fusion“ besteht aus realen Spielsets und einer App, welche verschiedene Bauanleitungen für die jeweiligen Produkte liefert.<sup>1094</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren vorgesehen.<sup>1095</sup>

108. Juniors 2014-2017

Die Sets der Produktgruppe „Juniors“ richten sich dem Namen entsprechend an jüngere Kinder zwischen vier und sieben Jahren. Die einfachen Sets sind thematisch mit mehreren LEGO-Spielwelten verbunden.

---

<sup>1090</sup> Vgl. The Lone ranger, in: Lego.wikia.com, URL:

[http://lego.wikia.com/wiki/The\\_Lone\\_Ranger\\_\(Theme\)](http://lego.wikia.com/wiki/The_Lone_Ranger_(Theme)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1091</sup> Vgl. The Lone Ranger, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Lone-Ranger> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1092</sup> Vgl. Disney, in: Disney.wikia.com, URL: [http://disney.wikia.com/wiki/LEGO\\_Disney](http://disney.wikia.com/wiki/LEGO_Disney) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1093</sup> Vgl. Disney, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Disney/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1094</sup> Vgl. Fusion, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Fusion> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1095</sup> Vgl. Fusion, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Fusion> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

109. Mixels 2014-2016

Die „Mixels“-Spielwelt besteht aus verschiedenen kleinen Wesen, den „Mixels“, welche aus verschiedenen LEGO-Systemsteinen zusammengebaut werden können. Der namensgebende Mix kommt dadurch zustande, dass die einzelnen Mixels untereinander frei erweitert, umgebaut und kombiniert werden können.<sup>1096</sup> Zur Spielwelt „Mixels“ entstand eine Fernsehserie<sup>1097</sup> und ein Videospiele<sup>1098</sup>. Die Produkte richten sich an Kinder ab sechs Jahren.<sup>1099</sup>

110. The LEGO Movie 2014-2015

Die Spielwelt-„The LEGO Movie“ basiert auf dem gleichnamigen Film<sup>1100</sup> aus dem Jahr 2014. Die Arbeiten an dem Film wurden gemeinsam mit Warner Brothers durchgeführt. Die Spielwelt greift verschiedene Themen und Protagonisten des Films in ihren Sets auf.<sup>1101</sup> Zu Film und Spielwelt entstand auch ein Videospiele<sup>1102</sup>. Die Produkte der Spielwelt sind für Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren vorgesehen.<sup>1103</sup>

111. The Simpsons 2014-2015

Die LEGO-„The Simpsons“-Spielwelt basiert auf der gleichnamigen Animationsfernsehserie, welche seit 1989 ausgestrahlt wird. Zum 25. Jubiläum der Serie entstanden in Zusammenarbeit mit dem Rechteinhaber 20th Century Fox die LEGO-„The Simpsons“-Sets.<sup>1104</sup> Die Produkte richten sich an ältere Kinder ab

---

<sup>1096</sup> Vgl. Mixels, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/Mixels> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1097</sup> LEGO-„Mixels“-Fernsehserie in Kooperation mit Cartoon Network: Lego Mixels, 2014.

<sup>1098</sup> LEGO-„Mixels“-Videospiele in Kooperation mit Cartoon Network: Lego Mixels: Calling all Mixels, 2014.

<sup>1099</sup> Vgl. Mixels, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Mixels/page-4>

<sup>1100</sup> LEGO-„The LEGO Movie“-Film in Kooperation mit Warner Brothers: The LEGO Movie, 2014.

<sup>1101</sup> Vgl. The LEGO Movie, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/The\\_LEGO\\_Movie](http://de.lego.wikia.com/wiki/The_LEGO_Movie) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1102</sup> LEGO-„The LEGO Movie“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers: The LEGO Movie Videogame, 2014.

<sup>1103</sup> Vgl. The LEGO Movie, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-LEGO-Movie/page-1> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1104</sup> Vgl. The Simpsons, in: Lego.wikia.com, URL: [http://de.lego.wikia.com/wiki/The\\_Simpsons](http://de.lego.wikia.com/wiki/The_Simpsons) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).



zwölf Jahren.<sup>1105</sup>

112. Ultra Agents 2014-2015

Die „Ultra Agents“-Spielwelt behandelt den Konflikt zwischen Bösewichten und „guten“ Agenten.<sup>1106</sup> Die Sets sind für Kinder zwischen sieben und 14 Jahren gedacht.<sup>1107</sup>

113. Dimensions 2015-2017

Die LEGO-„Dimensions“-Spielwelt verbindet das Spiel zwischen realen Gegenständen und einer Videospieleplattform<sup>1108</sup>. Die Spieler können die realen LEGO-Minifiguren auf ein sogenanntes „Toy-Pad“ stellen, wodurch sie im Videospiel sichtbar und spielbar werden. Die Handlung des Spiels findet in einer Fantasiewelt statt, in der böse Kräfte die Kontrolle über das Universum erlangen wollen. Die Helden des Spiels versuchen dies natürlich zu unterbinden.<sup>1109</sup> Die Sets richten sich an Kinder zwischen sieben und 14 Jahren.<sup>1110</sup>

114. Elves 2015-2017

Die LEGO-„Elves“-Spielwelt ist ein weiterer Versuch, verstärkt junge Mädchen als Kunden für die Produkte von LEGO zu gewinnen. In einer märchenhaften Fantasiewelt erleben die namensgebenden Elfen und ihre Freunde verschiedene Abenteuer.<sup>1111</sup> Diese Abenteuer werden auch in einer eigens für die Spielwelt konzipierten Kurzfilmserie<sup>1112</sup> aufgegriffen. Die Spielsets sind für Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren vorgesehen.<sup>1113</sup>

---

<sup>1105</sup> Vgl. The Simpsons, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Simpsons> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1106</sup> Vgl. Ultra Agents, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Ultra\\_Agents](http://lego.wikia.com/wiki/Ultra_Agents) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1107</sup> Vgl. Ultra Agents, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Ultra-Agents> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1108</sup> LEGO-„Dimensions“-Videospiele in Kooperation mit TT Games und Warner Brothers: Lego Dimensions, 2015.

<sup>1109</sup> Vgl. Dimensions, in: Wikipedia.org., URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Dimensions](https://de.wikipedia.org/wiki/Lego_Dimensions) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1110</sup> Vgl. Dimensions, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Dimensions> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1111</sup> Vgl. Elves, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lego\\_Elves](https://en.wikipedia.org/wiki/Lego_Elves) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1112</sup> LEGO-„Elves“-Kurzfilmserie in Kooperation mit Netflix: Lego Elves: Unite the Magic, 2015.

<sup>1113</sup> Vgl. Elves, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Elves> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

115. Jurassic World 2015  
 Die Spielwelt „Jurassic World“ basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm aus dem Jahr 2015. Die Rechte für die Gestaltung der Spielwelt erwarb LEGO von der Produktionsfirma Universal. Zu der Spielwelt entstanden ein Videospiele<sup>1114</sup> und ein Kurzfilm<sup>1115</sup>. Die Sets richten sich an Kinder im Alter zwischen sechs und zwölf Jahren.<sup>1116</sup>
116. Scooby-Doo 2015-2016  
 Die LEGO-Spielwelt „Scooby-Doo“ basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie der Hanna-Barbera-Studios, die seit 1969 ausgestrahlt wird. LEGO erwarb die Rechte für die Nutzung der Inhalte und des Designs der Spielwelt von den Warner Brothers Studios, welche seit 2002 die Rechte an „Scooby-Doo“ halten. Thema der Spielwelt sind die mysteriösen Abenteuer des Hundes Scooby-Doo und seiner Freunde.<sup>1117</sup> Dazu entstanden zwei LEGO-„Scooby-Doo“-Filme<sup>1118</sup>. Die Produkte sind für Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren.<sup>1119</sup>
117. Speed Champions 2015-2017  
 LEGO-„Speed Champions“ ist eine Spielwelt, die sich mit Rennsport beschäftigt. Der Fokus der Spielwelt liegt eindeutig auf dem Motorsport. Genauer gesagt, werden in den Sets ausschließlich real existierende Rennwagen gezeigt.<sup>1120</sup> Die Sets richten sich Kinder zwischen sieben und 14 Jahren.<sup>1121</sup>

---

<sup>1114</sup> LEGO-„Jurassic World“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers: Lego Jurassic World, 2015.

<sup>1115</sup> LEGO-„Jurassic World“-Kurzfilm in Kooperation mit Universal: Lego Jurassic World: Indominus Rex bricht aus, 2017.

<sup>1116</sup> Vgl. Jurassic World, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Jurassic-World> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1117</sup> Vgl. Scooby Doo, in: Wikipedia.org, URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/Scooby-Doo> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1118</sup> LEGO-„Scooby-Doo“-Filme in Kooperation mit Warner Brothers: Lego Scooby-Doo: Strandparty, 2017.  
 Lego Scooby-Doo: Spuk in Hollywood, 2017.

<sup>1119</sup> Vgl. Scooby Doo, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Scooby-Doo> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1120</sup> Vgl. Speed Champions, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/Speed\\_Champions](http://lego.wikia.com/wiki/Speed_Champions) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1121</sup> Vgl. Speed Champions, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Speed-Champions> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

118. Brick Headz 2016-2017  
Die Produktgruppe „Brick Headz“ beherbergt Bausätze, aus denen man klobige Figuren erstellen kann. Diese Figuren sind meist berühmte Protagonisten aus aktuellen Kinofilmen, für die LEGO bereits in Bezug auf andere Spielwelten und Produktgruppen Merchandising-Rechte erworben hat.<sup>1122</sup> Die Produkte sind für ältere Kinder ab zehn Jahren vorgesehen.<sup>1123</sup>
119. DC Super Hero Girls 2016-2017  
Die LEGO-Spielwelt „DC Super Hero Girls“ basiert auf einer Produktserie von Mattel in Kooperation mit dem Rechteinhaber Warner Brothers aus dem Jahr 2015. Ein Jahr später stieg der dänische Spielwarenhersteller in die Merchandising-Reihe ein, um mehr das jüngere weibliche Publikum anzusprechen. Für die Sets von LEGO wurde extra ein neuer Figurentypus auf Grundlage der LEGO-„Friends“-Figuren eingeführt. Die Spielwelt „DC Super Hero Girls“ handelt von den Abenteuern weiblicher Superhelden und Schurken.<sup>1124</sup> Zu diesen Geschichten entstand im Jahr 2017 ein Videospiele<sup>1125</sup>. Die Produkte richten sich an vornehmlich weibliche Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren.<sup>1126</sup>
120. Ghostbusters 2016  
Die Spielwelt „Ghostbusters“ basiert auf der gleichnamigen Kinofilmreihe aus den Jahren 1984, 1989 und 2016. Die Sets sind für Kinder zwischen acht und 16 Jahren gedacht.<sup>1127</sup>
121. Nexo Knights 2016-2017  
Die LEGO-„Nexo Knights“-Spielwelt handelt von den heldenhaften „Nexo Knights“, die gegen heraufbeschworene, böse Lava-Monster kämpfen. Dies findet

---

<sup>1122</sup> Vgl. BrickHeadz, in: Lego.wikia.com, URL: <http://lego.wikia.com/wiki/BrickHeadz> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1123</sup> Vgl. BrickHeadz, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-BrickHeadz/page-2> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1124</sup> Vgl. DC Super Hero Girls, in: Wikipedia.org, URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/DC\\_Super\\_Hero\\_Girls](https://de.wikipedia.org/wiki/DC_Super_Hero_Girls) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1125</sup> LEGO-„DC Super Heros Girls“-Videospiele in Kooperation mit Warner Brothers: Lego DC Super Hero Girls: Brain Drain, 2017.

<sup>1126</sup> Vgl. DC Super Hero Girls, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-DC-Super-Hero-Girls> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1127</sup> Vgl. Ghostbusters, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Ghostbusters> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

in einer futuristischen, aber auch mittelalterlich wirkenden Welt statt.<sup>1128</sup> Zu den Abenteuern der Helden entstanden eine Fernsehserie<sup>1129</sup> und mehrere Hörbücher<sup>1130</sup>. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen sieben und 14 Jahren.<sup>1131</sup>

122. The Angry Birds Movie 2016

Die „The Angry Birds Movie“-Spielwelt basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm aus dem Jahr 2016. Die Rechte für die Spielwelt erwarb LEGO vom Rechteinhaber Rivio Entertainment.<sup>1132</sup> Die Produkte sind für Kinder zwischen sechs und 14 Jahren gedacht.<sup>1133</sup>

## 16.2 PLAYMOBIL-Spielwelten

1. Knights 1974-2016

Die PLAYMOBIL-„Knights“-Spielwelt orientiert sich inhaltlich am christlichen Mittelalter. Sie richtet sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1134</sup>. Zu den Abenteuern der PLAYMOBIL-Ritter entstanden mehrere Hörspiele<sup>1135</sup> und Videospiele<sup>1136</sup>.

---

<sup>1128</sup> Vgl. Nexo Knights, in: Wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nexo\\_Knights](https://en.wikipedia.org/wiki/Nexo_Knights) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1129</sup> LEGO-„Nexo Knights“-Fernsehserie in Kooperation mit Universum Film: Lego Nexo Knights, 2015.

<sup>1130</sup> LEGO-„Nexo Knights“-Hörbücher in Kooperation mit Universum: Lego Nexo Knights 1-20, 2016-2017.

<sup>1131</sup> Vgl. Nexo Knights, in: Brickset.com, URL: <https://brickset.com/sets/theme-Nexo-Knights> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1132</sup> Vgl. The Angry Birds, in: Lego.wikia.com, URL: [http://lego.wikia.com/wiki/The\\_Angry\\_Birds\\_Movie](http://lego.wikia.com/wiki/The_Angry_Birds_Movie) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1133</sup> Vgl. The Angry Birds, in: Brickset, URL: <https://brickset.com/sets/theme-The-Angry-Birds-Movie> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1134</sup> Vgl. PLAYMOBIL-Online-Shop, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1135</sup> PLAYMOBIL-„Knights“-Hörspiel in Kooperation mit dem Ariola-Verlag: Playmobil: Das Geheimnis von Burg Klopstein, 1978.

PLAYMOBIL-„Knights“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Belagerung der Löwenritterburg (55), Produktnummer: 80484

Die Playmos: Die große Schlacht der Löwenritter (20), Produktnummer: 80273

Die Playmos: Ritter außer Rand und Band (45), Produktnummer: 80458

Die Playmos: Angriff der Drachenritter (2), Produktnummer: 80130

Die Playmos: Die Ritter sind los (24), Produktnummer: 80330

<sup>1136</sup> PLAYMOBIL-„Knights“-Videospiele in Kooperation mit Ubisoft; HMM: Playmobil – Hype the Time Quest, 1999

2. City 1974-2016

Die im Rahmen dieser Arbeit als PLAYMOBIL-„City“ betitelte Spielwelt ist eine Zusammenfügung der von PLAYMOBIL geführten Spielwelten „City-Life“ und „City-Action“. In den „City“-Produkten wird das städtische Leben der Gegenwart widergespiegelt. Innerhalb der Spielwelt entstanden zahlreiche Hörspiele<sup>1137</sup>. Die Produkte der „City“-Spielwelt sind für Kinder zwischen vier und zehn Jahren gedacht.<sup>1138</sup>

3. Western 1974-2016

Die „Western“-Spielwelt von PLAYMOBIL nimmt sich die Geschichte des amerikanischen Westens in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zum Vorbild. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1139</sup>. Zu den Abenteuern der Protagonisten der „Western“-Spielwelt entstanden mehrere Hörbücher<sup>1140</sup>.

4. Country 1978-2016

Die PLAYMOBIL-„Country“-Spielwelt befasst sich mit Themen wie Landleben, Landwirtschaft und Forstwirtschaft. Die Spielsets sind vom Hersteller für Kinder

---

Playmobil – Gefangen in der Drachenfestung: Laura und Alex bei den Rittern, 2004

<sup>1137</sup> PLAYMOBIL-„City“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Wasser Marsch bei der Feuerwehr (57), Produktnummer: 80009

Die Playmos: Einsatz für die Küstenwache (39), Produktnummer: 80452

Die Playmos: Großbrand in der Feuerwache (42), Produktnummer: 80455

Die Playmos: Manege frei für die Playmos (9), Produktnummer: 80186

Die Playmos: Sondereinsatz Geldtransport (41), Produktnummer: 80454

Die Playmos: Die magische Fußballmeisterschaft (60), Produktnummer: 80063

Die Playmos: Im Fußballfieber (51), Produktnummer: 80258

Die Playmos: Den Bankräubern auf der Spur (28), Produktnummer: 80344

Die Playmos: Alarm im Hafen (11), Produktnummer: 80189

Die Playmos: Die Playmos ermitteln (46), Produktnummer: 80253

Die Playmos: Sondereinsatz Freizeitpark (44), Produktnummer: 80457

Die Playmos: Das große Spiel (7), Produktnummer: 80161

<sup>1138</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1139</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1140</sup> PLAYMOBIL-„Western“-Hörspiel in Kooperation mit dem Ariola-Verlag:

Playmobil: Unser Sheriff ist der Beste, 1978.

PLAYMOBIL-„Western“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Überfall auf den Goldtransport (32), Produktnummer: 80351

Die Playmos: Reise zu Häuptling schlanker Bär (21), Produktnummer: 80322

Die Playmos: Streit im wilden Westen (35), Produktnummer: 80446

zwischen vier und zwölf Jahren vorgesehen<sup>1141</sup>. Zur PLAYMOBIL-„Country“-Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1142</sup>.

5. Piraten 1978-2016

Die Spielwelt „Piraten“ hat dem Namen entsprechend die Seefahrt und Piraterie in einer „karibischen“ Welt zum Thema. Die Abenteuer der PLAYMOBIL-Freibeuter werden in Hörspielen<sup>1143</sup> und einem Film<sup>1144</sup> aufgegriffen. Die Produkte der „Piraten“-Spielwelt richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1145</sup>.

6. Space 1980-2016

Die Spielwelt PLAYMOBIL-„Space“ richtet sich an Kinder ab sechs Jahren<sup>1146</sup> und thematisiert die Raumfahrt. Neben Raumschiffen und Robotern sind auch Astronauten in den Sets zu finden. Die Abenteuer dieser Protagonisten wurden in zwei Hörspielen<sup>1147</sup> verarbeitet.

7. Wildlife 1980-2016

Die PLAYMOBIL-„Wildlife“-Spielwelt befasst sich mit Outdoor-Abenteuern wie Safaris. Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1148</sup>. Neben klassischen Spielsets entstand auch ein Hörspiel<sup>1149</sup> zur

---

<sup>1141</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1142</sup> PLAYMOBIL-„Country“-Hörspiel in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Sabotage auf dem Reiterhof (49), Produktnummer 80256

<sup>1143</sup> PLAYMOBIL-„Piraten“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Piratenschlacht auf hoher See (33), Produktnummer: 80444

Die Playmos: Flucht vor den Piraten (47), Produktnummer: 80254

Die Playmos: Rückkehr der Piraten (16), Produktnummer: 80262

Die Playmos: Der Schatz der Teufelsinsel (1), Produktnummer: 80128

Die Playmos: Gespenstig gruselige Geisterpiraten (22), Produktnummer: 80323

Die Playmos: Wettrennen um die Schatzinsel (26), Produktnummer: 80332

<sup>1144</sup> PLAYMOBIL-„Piraten“-Film in Kooperation mit Sony:

Playmobil: Das Geheimnis der Pirateninsel, 2009

<sup>1145</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1146</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1147</sup> PLAYMOBIL-„Space“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Aufbruch ins All (48), Produktnummer: 80255

Die Playmos: Gefahr im Weltall (25), Produktnummer: 80331

<sup>1148</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1149</sup> PLAYMOBIL-„Wildlife“-Hörspiel in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Gefahr für den König der Tiere (14), Produktnummer: 80245

„Wildlife“-Spielwelt.

8. Puppenhaus 1989-1999

Der Name der Spielwelt ist nicht klar zu definieren, da sich dazu mehrere Angaben finden lassen. Im Internet findet sich neben der Betitelung „Puppenhaus“-Spielwelt häufig der Name „Spielwelt 1900“. In dieser Arbeit wurde sich für den ersten Begriff entschieden, da im „PLAYMOBIL Collector“-Buch von der „Spielwelt rund um das Puppenhaus“<sup>1150</sup> die Rede ist. Die PLAYMOBIL-„Puppenhaus“-Spielwelt orientiert sich am städtischen Leben in Europa um das Jahr 1900. Im Zentrum der Spielwelt steht ein Puppenhaus, welches durch den Zukauf von weiteren Spielsets der Spielwelt erweitert und vervollständigt werden kann. Die Produkte richten sich an Kinder ab vier Jahren.

9. Eins Zwei Drei 1990-2016

Die Produktgruppe „Eins Zwei Drei“ von PLAYMOBIL wurde für jüngere Kinder ab eineinhalb Jahren produziert<sup>1151</sup>. Die Sets der Produktgruppe zeichnen sich dadurch aus, dass die Spielfiguren einfacher gestaltet sind und über weniger bewegliche und abtrennbare Teile verfügen. Das gleiche trifft auch für die in den Sets enthaltenen Modelle zu.<sup>1152</sup>

10. Magic 1995-2016

Die PLAYMOBIL-Produkte, welche ein märchenhafter und magischer Charakter auszeichnet, wurden in dieser Arbeit zur „Magic“-Spielwelt zusammengefasst. Die so zusammengeführten Spielsets richten sich an Kinder ab vier Jahren. Zur Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1153</sup>. Wie in den Märchen und Legenden, welche als Vorlage für die Produkte der Spielwelt dienten, weist die Gestaltung der Figuren und Modelle eine gewisse historische Kontextualisierung auf. Allerdings wurde dabei in den Spielsettiteln das magische gegenüber dem historischen in den Vordergrund gerückt. Das spätmittelalterlich bzw. frühneuzeitlich anmutende

---

<sup>1150</sup> Hennel: PLAYMOBIL Collector 1974-2009, S. 125.

<sup>1151</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1152</sup> Vgl. Abschleppwagen, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/abschleppwagen/6703-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1153</sup> PLAYMOBIL-„Magic“-Hörspiel in Kooperation mit dem Floff-Verlag: Die Playmos: Der Ball im Prinzessinnenschloss (34), Produktnummer: 80445

Setting mancher Spielsets kann demnach nur als märchenhafte Kulisse betrachtet werden. Ein weiterer Grund, die Produkte dieser Spielwelt nicht als untersuchungswürdigen Gegenstand im Sinne der vier Kategorien zu betrachten ist, ist die Tatsache, dass der Hersteller selbst die „Magic“-Spielsets nicht in eine bereits bestehende, „historische“ Spielwelt integriert hat, sondern dafür explizit eine neue märchenhafte Fantasy-Spielwelt installierte.<sup>1154</sup>

11. Weihnachten 1996-2016

PLAYMOBIL-Produkte, welche sich rund um das Thema Weihnachten gruppieren lassen, wurden in dieser Arbeit zur Spielwelt „Weihnachten“ zusammengefasst. Zur Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1155</sup>. Die Sets der Spielwelt sind für Kinder ab vier Jahren vorgesehen.<sup>1156</sup>

12. Ägypten 2008-2016

Spielsets, die das historische Thema der ägyptischen Antike aufgreifen, wurden in dieser Arbeit zur Spielwelt „Ägypten“ zusammengefasst. Der Hersteller PLAYMOBIL selbst gruppiert alle Spielsets, welche sich mit historischen Themen vor dem Mittelalter befassen, zur Spielwelt „History“. Aufgrund der großen Zeitspanne, die von der Steinzeit bis zur römischen Geschichte in dieser Spielwelt aufgegriffen wird, wird es für die Arbeit als sinnvoll erachtet, diese in kleinere, thematische Gruppen zu unterteilen. Eine davon soll, wie oben beschrieben, die Spielwelt „Ägypten“ sein welche sich an Kinder von vier bis zwölf Jahren<sup>1157</sup> richtet. Zu „Ägypten“-Spielsets von PLAYMOBIL entstanden zwei Hörspiele<sup>1158</sup>.

13. Zauberwelt 1997-2016

Die Spielwelt „Zauberwelt“ fasst alle Spielsets zusammen, welche sich mit

---

<sup>1154</sup> Vgl. Aschenputtel, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/maerchenset---aschenputtel/4213-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1155</sup> PLAYMOBIL-„Weihnachten“-Hörspiel in Kooperation mit dem Floff-Verlag: Die Playmos: Wirbel um den Weihnachtsmann (43), Produktnummer: 80456

<sup>1156</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1157</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1158</sup> PLAYMOBIL-„Ägypten“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag: Die Playmos: Der Schatz der Pyramide (52), Produktnummer: 80259  
Die Playmos: Die geheimnisvolle Sphinx (10), Produktnummer: 80188



magischen und fabelhaften Themen jenseits der bereits beschriebenen „Magic“-Spielwelt beschäftigen. Vom Hersteller PLAYMOBIL selbst ist keine eindeutige Benennung einer Spielwelt zu finden, die die Spielsets, welche hier in die „Zauberwelt“ integriert wurden, eindeutig abdeckt. Die Produkte der „Zauberwelt“ richten sich an Kinder ab vier Jahren<sup>1159</sup>. Zu den Spielsets dieser Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1160</sup>.

14. Römer 2006-2016

Wie bereits beschrieben ist die hier benannte Spielwelt „Römer“ eine Auskopplung aus der vom Hersteller festgelegten Spielwelt „History“. Wie schon zu der 12. Spielwelt „Ägypten“ beschrieben dient die Auskopplung der Spielsets, welche die römische Antike thematisieren, zur besseren Differenzierung der Jahrtausende umspannenden, ursprünglichen Spielwelt „History“. Die Produkte der „Römer“-Spielwelt sind für Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1161</sup> vorgesehen. Zu den Produkten der Spielwelt entstanden mehrere Hörspiele<sup>1162</sup>.

15. Abenteuerwelt 1998-2016

Unter der Spielwelt „Abenteuerwelt“ finden sich alle PLAYMOBIL-Spielsets des Untersuchungszeitraums, welche sich mit dem Thema Abenteuer und Schatzsuche in einem modernen Setting beschäftigen. Der Hersteller selbst hat über die Jahrzehnte diese Sets zu keiner eindeutigen Spielwelt zusammengefasst. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1163</sup>. Zu den Abenteuern dieser Spielwelt entstanden mehrere Hörspiele<sup>1164</sup>.

---

<sup>1159</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1160</sup> PLAYMOBIL-„Zauberwelt“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Im Reich der Feen (12), Produktnummer: 80200

<sup>1161</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1162</sup> PLAYMOBIL-„Römer“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Gefahr für Rom (5), Produktnummer: 80157  
Die Playmos: Geheime Schatzsuche auf der Galeere (53), Produktnummer: 80482  
Die Playmos: Der Schatz des Archimedes (18), Produktnummer: 80271

<sup>1163</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1164</sup> PLAYMOBIL-„Abenteuerwelt“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Der Schatz im Dschungeltempel (15), Produktnummer: 80260  
Die Playmos: Angriff der Eispiraten (54), Produktnummer: 80008

16. First Smile 2000-2001

Die Produktgruppe „First Smile“ wendet sich an jüngere Kinder ab drei Monaten<sup>1165</sup>. Im Gegensatz zu anderen PLAYMOBIL-Produkten finden sich in den „First Smile“ Spielsets keine der typischen PLAYMOBIL-Figuren. Die Produkte bestehen hauptsächlich aus großen Modellen ohne Kleinteile.<sup>1166</sup>

17. History 2011-2016

Die ursprüngliche, vom Hersteller PLAYMOBIL definierte Spielwelt „History“ umschließt Spielsets welche die ägyptische und römische Antike sowie die Steinzeit zum Thema haben. Nachdem, wie bereits beschrieben, die „römischen“ und „ägyptischen“ Spielsets herausgelöst und in eigene Spielwelten überführt wurden, verbleiben in der Spielwelt „History“ lediglich die Spielsets, welche sich mit der Steinzeit beschäftigen. Diese Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1167</sup>. Zu dieser Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1168</sup>.

18. Supermarket 2002-2007

Unter der Spielwelt PLAYMOBIL-„Supermarket“ werden die Spielsets zusammengefasst, welche zwischen den Jahren 2002 und 2007 entstanden sind und sich mit Themen rund um Einkaufsgeschäfte und Konsum beschäftigen. Vom Hersteller selbst ist diese Spielwelt nicht benannt worden. Im weitesten Sinne könnten die „Supermarket“-Spielsets in Bezug zur „City“-Spielwelt gebracht werden. Allerdings erschien es während der Zusammenstellung der Gesamtschau der Produkte von PLAYMOBIL, als würden der abgeschlossene Produktionszeitraum und die thematische Geschlossenheit innerhalb der von mir sogenannten „Supermarket“-Spielsets eine eigene Spielwelt darstellen. Die Produkte richten sich an Kinder ab vier Jahren.<sup>1169</sup>

---

<sup>1165</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1166</sup> Vgl. Greifring, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/greifring--junge-/6402-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1167</sup> Vgl. Greifring, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/greifring--junge-/6402-A.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1168</sup> PLAYMOBIL-„History“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag: Die Playmos: Reise in die Steinzeit (27), Produktnummer: 80343

<sup>1169</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2002&content=false>

19. Wikinger 2002-2005

Obwohl die PLAYMOBIL-„Wikinger“-Produkte offensichtlich ein mittelalterliches Thema aufgreifen und sich somit auch in die „Knights“-Spielwelt hätten einfügen lassen, wird in dieser Arbeit eine eigene Spielwelt für diese Produkte definiert. Die Gründe hierfür sind wie bereits bei anderen selbstdefinierten Spielwelten der klarumrissene Produktionszeitraum und die thematische Enge der Spielsets. So tauchen in den „Wikinger“-Sets keine Elemente der älteren „Knights“-Spielwelt auf. Ebenso wenig werden in irgendeiner anderen Form Querverweise geliefert, welche die „Wikinger“-Sets in Verbindung mit den „Knights“-Sets bringen. Die Produkte wenden sich an Kinder ab vier Jahren.<sup>1170</sup>

20. The Explores 2004-2012

Im Zentrum der „The Explores“-Spielwelt stehen Dinosaurier. Ähnlich wie in bekannten Hollywood-Filmen interagieren diese längst ausgestorbenen Wesen innerhalb der spielwelteigenen Handlung mit Menschen der heutigen Zeit. Zu den Abenteuern rund um die Uhrzeitwesen entstanden mehrere Hörspiele<sup>1171</sup>. Die Produkte der „The Explores“-Spielwelt richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren.<sup>1172</sup>

21. Dollhouse 2004-2015

Die PLAYMOBIL-„Dollhouse“-Spielwelt ist im Spielprinzip eine Neuauflage der „Spielwelt 1900“. In beiden Spielwelten steht ein ausbaufähiges Puppenhaus im Zentrum der Spielsets. Im Gegensatz zur älteren „Spielwelt 1900“ verfügt die „Dollhouse“-Produktlinie nicht über ein historisches, sondern über ein modernes

---

<sup>1170</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2002&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1171</sup> PLAYMOBIL-„The Explores“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Die Dinos kommen (3), Produktnummer: 80132  
Die Playmos: Flucht vor dem T-Rex (56), Produktnummer: 80008  
Die Playmos: Rettet den Dino-Park (17), Produktnummer: 80270  
Die Playmos: Bei den Dinos (30), Produktnummer: 80346

<sup>1172</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2006&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Setting. Zur „Dollhouse“-Spielwelt entstand ein Hörspiel<sup>1173</sup>. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1174</sup>.

22. Ostern 2004-2016

Alle PLAYMOBIL-Produkte, die sich mit dem Osterfest beschäftigen wurden in dieser Arbeit zur Spielwelt „Ostern“ zusammengefasst. Die Produkte der Spielwelt sind für Kinder zwischen drei und zehn Jahren gedacht<sup>1175</sup>.

23. Schule 2009

Spielsets, welche sich Themen rund um die Schule widmen, werden in dieser Arbeit zur Spielwelt „Schule“ zusammengefasst. Die Produkte der Spielwelt richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1176</sup>.

24. Top Agents 2010-2016

Die Spielwelt „Top Agents“ erzählt die Abenteuer der namensgebenden Geheimagenten und deren Gegenspieler, den „Mega Masters“. Neben den Spielsets entstanden auch mehrere Hörspiele<sup>1177</sup> zu dieser Spielwelt. Die Produkte richten sich an etwas ältere Kinder im Alter zwischen sechs und zwölf Jahren.

25. Figures 2011-2016

Ab dem Jahr 2011 startete PLAYMOBIL mit der Produktgruppe „Figures“. Die Produktgruppe besteht aus einzeln verkauften Figures, welche meist den Bezug zu verschiedenen Spielwelten aufgreifen, aber auch Themen bearbeiten, welche von keiner vorhandenen Spielwelt abgedeckt werden. Die einzelnen Sets stehen in

---

<sup>1173</sup> PLAYMOBIL-„Dollhouse“-Hörspiel in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Chaos in der Hermannstraße (4), Produktnummer: 80134

<sup>1174</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2004&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1175</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2004&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1176</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2009&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1177</sup> PLAYMOBIL-„Top Agents“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Auf Verfolgungsjagd mit den Top Agents (59), Produktnummer: 80061  
Die Playmos: Nächtlicher Angriff der Mega Masters (31), Produktnummer: 80350  
Die Playmos: Jagd auf Dr. Devil (19), Produktnummer: 80272  
Die Playmos: Die Playmos in geheimer Mission (23), Produktnummer: 80329

keinem inhaltlichen Kontext zueinander. Die Produkte richten sich an Kinder ab vier Jahren<sup>1178</sup>.

26. Future Planet 2011

Die Spielwelt „Future Planet“ folgt inhaltlich der Idee, einen neuen Planeten zu besiedeln. Die spielweltinterne Handlung ist in einer nahen Zukunft anzusiedeln. Die Fraktion der „E-Rangers“, welche als Entdecker beschrieben werden, steht in ihren Missionen im Konflikt mit den „bösen“ „Darksters“.<sup>1179</sup> Zu den Abenteuern der „E-Ranger“ entstanden zwei Hörspiele<sup>1180</sup>. Die Produkte richten sich an etwas ältere Kinder zwischen sieben und zwölf Jahren<sup>1181</sup>.

27. WWF 2012

PLAYMOBIL verzichtete, im Gegensatz zu seinen Konkurrenten LEGO, im Untersuchungszeitraum auf Lizenzerwerbungen und die Herstellung von Merchandising-Produkten. Eine Ausnahme stellen die Spielsets der „WWF“-Produktgruppe dar. Im übergeordneten Rahmen der „Wildlife“-Spielwelt von PLAYMOBIL wurden im Jahr 2012 vier Sets in Zusammenarbeit mit dem WWF entwickelt.<sup>1182</sup> Die Fahrzeuge, welche in den Spielsets enthalten sind, tragen das WWF-Logo. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zehn Jahren<sup>1183</sup>.

28. Dragons 2013

Die spielweltinterne Handlung der PLAYMOBIL-„Dragons“-Reihe spielt in einer mittelalterlich anmutenden, asiatischen Fantasiewelt. Im Zentrum der Spielwelt

---

<sup>1178</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2011&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1179</sup> Vgl. Future Planet, in: Playmobil.de, URL: [http://playmobil.wikia.com/wiki/Future\\_Planet](http://playmobil.wikia.com/wiki/Future_Planet) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1180</sup> PLAYMOBIL-„Future Planet“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:  
Die Playmos: Im Bann des Kometen (36), Produktnummer: 80447  
Die Playmos: Wirbel um Planet Zentauri (29), Produktnummer: 80345

<sup>1181</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?srule=Topseller&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1182</sup> Vgl. Geländewagen bei Tigern und Orang-Utans, in: Playmobil.de, URL: [http://de.playmobil.wikia.com/wiki/WWF-Gel%C3%A4ndewagen\\_bei\\_Tigern\\_und\\_Orang-Utans\\_5274](http://de.playmobil.wikia.com/wiki/WWF-Gel%C3%A4ndewagen_bei_Tigern_und_Orang-Utans_5274) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1183</sup> Vgl. Produktarchiv, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/online-shop/produktarchiv?prefn1=subCategory&srule=Topseller&prefv1=2012&content=false> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

stehen die namensgebenden Drachen. Neben den Spielsets entstanden auch mehrere Hörspiele<sup>1184</sup> zur „Dragons“-Spielwelt. Die Produkte richten sich an Kinder zwischen vier und zwölf Jahren<sup>1185</sup>.

29. Fashion Girls 2015-2016

Die Spielwelt „Fashion Girls“ befasst sich mit Themen rund um Mode, Shopping und Lifestyle. Im Gegensatz zu Spielsets in anderen Spielwelten wird bei den Produkten der „Fashion Girls“-Serie mehr Wert auf Accessoires und Wechselkleidung gelegt als auf Modelle und Fahrzeuge. Das Puppenspiel steht bei den Produkten im Vordergrund. Die Produkte richten sich an ältere Kinder zwischen fünf und zwölf Jahren<sup>1186</sup>.

30. Schlüsselanhänger 2015-2016

Die Produktgruppe „Schlüsselanhänger“ umfasst die PLAYMOBIL-Einzelfiguren, welche als Schlüsselanhänger konzipiert wurden. Die Produkte richten sich an Kinder ab 4 Jahren<sup>1187</sup>.

31. Super 4 2015

Die Spielwelt „Super 4“ handelt von vier Helden, welche in einer Fantasiewelt verschiedene Abenteuer erleben. Diese Fantasiewelt besteht aus mehreren verschiedenen PLAYMOBIL-Themenwelten. Diese sind die Welten aus „Piraten“, „Knights“, „Space“, „Agents“ und „Zauberwelt“.<sup>1188</sup> Basierend auf der PLAYMOBIL-Spielwelt „Super 4“ entstand im selben Jahr eine animierte

---

<sup>1184</sup> PLAYMOBIL-„Dragons“-Hörspiele in Kooperation mit dem Floff-Verlag:

Die Playmos: Die heiße Spur der Drachen (50), Produktnummer: 80257

Die Playmos: Das Licht aus dem Drachenland (13), Produktnummer: 80243

Die Playmos: Der Wettkampf der Drachenreiter (58), Produktnummer: 80041

Die Playmos: Das Geheimnis des Drachenfeuers (38), Produktnummer: 80451

<sup>1185</sup> Vgl. Geheime Drachenfestung, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/geheime-drachenfestung/5480.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1186</sup> Vgl. Fashion Girl Party, in: Klickypedia.com, URL: <https://www.klickypedia.com/sets/6881-fashion-girl-party/> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1187</sup> Vgl. Schlüsselanhänger Feuerwehr, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/schluesselanhaenger-feuerwehr/6569.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1188</sup> Vgl. Super 4 TV-Serie, in: wikipedia.org, URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_4\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_4_(TV_series)) (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

Fernsehserie<sup>1189</sup>. Zusätzlich wurden mehrere Hörspiele<sup>1190</sup> realisiert. Die Produkte richten sich an Kinder ab 5 Jahren<sup>1191</sup>.

32. Fire and Ice 2016

Die PLAYMOBIL-Spielwelt „Fire and Ice“ handelt vom ewigen Kampf zwischen Feuer und Eis. Die Sets enthalten kleine Spiele, in denen die Feuer- und Eisfraktionen gegeneinander antreten. Die Produkte richten sich an Kinder ab fünf Jahren<sup>1192</sup>.

---

<sup>1189</sup> PLAYMOBIL-„Super 4“-Fernsehserie in Kooperation mit Method Animation und Morgen Studios Super 4, 2014.

<sup>1190</sup> PLAYMOBIL-„Super 4“-Hörspiele in Kooperation mit dem KIDDINX-Verlag:

Super 4: Ruby, Königin der Meere (6), Produktnummer: 80018

Super 4: Mindnet, der Supercomputer (5), Produktnummer: 80017

Super 4: Angriff der Feuerdrachen (3), Produktnummer: 80015

Super 4: Gefährliche Schatzjagd (2), Produktnummer: 80475

Super 4: Auf ins Abenteuer (1), Produktnummer 80474

Super 4: Der Zauberwettbewerb (4), Produktnummer: 80016

<sup>1191</sup> Vgl. Burg des schwarzen Barons, in: Playmobil.de, URL: <http://www.playmobil.de/burg-des-schwarzen-barons-zum-mitnehmen/6697.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

<sup>1192</sup> Vgl. Fire and Ice Action Game, in: Playmobil.de, URL: <https://playmobil.abapri.com/de-de/p/playmobil-6831-fire-ice-action-game.html> (Zuletzt aufgerufen am 30.08.2019).

## **16.3 Digitaler Anhang**

Digitaler Anhang siehe URN:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bvb:384-opus4-962635>

### **16.3.1 LEGO-Auswertung der Spielwelten und Produktgruppen**

### **16.3.2 LEGO-Auswertung der Spielsets mit historischen Themen**

### **16.3.3 PLAYMOBIL-Auswertung der Spielwelten und Spielsets mit historischen Themen**

### **16.3.4 LEGO-Auswertung der Kataloge**

### **16.3.5 LEGO-Auswertung der Settitel in den internationalen Katalogen**

### **16.3.6 Mediale Begleitprodukte zu den Spielwelten von LEGO und PLAYMOBIL**