

# KRIEGSSPIELE

Krieg spielen - muss das sein!?

Das Kriegsspiel war lange Zeit fester Bestandteil adliger Erziehung. Mit der Begeisterung des Bürgertums um 1800 erst für, dann gegen Napoleon, marschierten Spielzeugsoldaten auch in bürgerliche Stuben ein. So schlug der Dresdner Maler Wilhelm von Kügelgen als Kind mit selbst gefalteten Papiersoldaten wilde Schlachten - wie nach ihm viele weitere Generationen.

Die immer wieder aufgeflammete Kriegsbegeisterung fand in Deutschland erst mit dem Zweiten Weltkrieg ihr vorläufiges Ende. Seitdem sind wirklichkeitsnahe Kriegsspiele tabuisiert; allerdings nicht das Kriegsspiel selbst. Man verlegte nur die Kriegsschauplätze politisch korrekt in den Wilden Westen, in längst vergangene Zeitalter und schließlich in die Weiten des Weltraums. Und so kämpfen, ballern und siegen sie weiter, ob Zinnsoldat oder Tyranide, Römer oder Jedi-Ritter - ob mit Armbrust oder Laserschwert.

Ruhiger, regelgerechter und strategischer geht es bei der abstrahierten Form des Kriegsspiels am Spielbrett zu - beim Schach oder Festungsspiel, bei Risiko oder Stratego. Aufregend dagegen ist das moderne Liverollenspiel, bei dem man zusammen mit anderen ein Wochenende lang in exotische Rollen schlüpft und als Krieger, Elfenkönigin oder Ork fantastische Abenteuer erlebt.

Die Ausstellung entstand in Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl für Medienpädagogik der TU Dresden und versteht sich als Friedensinitiative auf dem Schlachtfeld der Erziehung. Sie zeigt Sammlerschätze aus den Tiefen des Depots, authentische Einblicke in die fantasievolle Welt der Liverollenspiele und bietet denen, die es wissen wollen, die Möglichkeit, historische und moderne „Kriegsspiele“ bis hin zur Spielkonsole selbst auszuprobieren. Denn auch bei diesem Thema gilt: Nichts geht über die eigene Anschauung.



Foto: atelier beisser

# VERANSTALTUNGEN

27. 7. 2014 13 - 18 Uhr Spielenachmittag:  
Wer will, spielt mit – aber schummeln gilt nicht!

23. 7. 2014 10 - 12 Uhr Festungsspiel oder Fuchs und Henne? Wir basteln unser eigenes Spiel! Materialkosten 3 €  
[Anmeldung über Besucherservice]

2. 8. 2014 14 - 18 Uhr Warhammer 40.000: Brett-, Würfel- oder Kriegsspiel? Nur wer es gespielt hat, kann mitreden. –  
Spielenachmittag mit den Profis vom Games Workshop Dresden

10. 8. 2014 14 - 18 Uhr Das Strategiespiel Go. Einführung und Profitipps – Spielenachmittag mit dem Go-Klub Dresden

23. 8. 2014 14 - 18 Uhr Warhammer 40.000: Brett-, Würfel- oder Kriegsspiel? Nur wer es gespielt hat, kann mitreden. –  
Spielenachmittag mit den Profis vom Games Workshop Dresden

12. 9. 2014 18 - 20 Uhr Vortrag Christoph Bareither M.A., Berlin: „Die vielen Wege, den Krieg zu spielen. Einblicke in Computerspiel-Kulturen“

21. 9. 2014 14 - 18 Uhr Das Strategiespiel Go. Einführung und Profitipps – Spielenachmittag mit dem Go-Klub Dresden

12. 10. 2014 13 - 18 Uhr Spielenachmittag:  
Wer will, spielt mit – aber schummeln gilt nicht!

17. 10. 2014 18 - 20 Uhr Prof. Ralf Vollbrecht, TU Dresden:  
„Ballerspiele – Chancen, Risiken und unvermutete Nebenwirkungen“

22. 10. 2014 10 - 12 Uhr Festungsspiel oder Fuchs und Henne? Wir basteln unser eigenes Spiel! Materialkosten 3 €  
[Anmeldung über Besucherservice]

2. 11. 2014 14 - 18 Uhr Game over – wir spielen bis zum Abwinken!

In Kooperation mit dem Lehrstuhl für Medienpädagogik am Institut für Erziehungswissenschaft der TU Dresden

Museum für Sächsische Volkskunst  
Jägerhof - Köpckestraße 1 - 01097 Dresden

Öffnungszeiten  
täglich 10 bis 18 Uhr, außer montags

Eintritt  
3 Euro, ermäßigt 2 Euro  
Kinder und Jugendliche unter 17 Jahren frei  
Gruppen (ab 10 Personen) 2,50 EUR pro Person

Information und Anmeldung von Führungen  
Tel.: +49 - (0)351 - 4914 2000  
Fax.: +49 - (0)351 - 4914 2001  
besucherservice@skd.museum  
www.skd.museum



STAATLICHE  
KUNSTSAMMLUNGEN  
DRESDEN

MUSEUM FÜR  
SÄCHSISCHE VOLKSKUNST  
7. JUNI BIS 2. NOVEMBER 2014



# KRIEGSSPIELE

# ROLLEN REGELN REGIMENTER

## ROLLEN



Durch die Zauberkraft der Imagination verwandelt man sich im Spiel zum Indianer oder Ritter, zum Räuber oder Rächer. Was früher Kindern vorbehalten war, hat sich inzwischen zum Freizeitvergnügen fantasiebegabter Erwachsener entwickelt.

Beim aufwändig inszenierten Nachspielen der Völkerschlacht bei Leipzig 1813 mit tausenden von Teilnehmern begrenzt der vorbestimmte Ausgang der Schlacht die Entfaltungsmöglichkeit des Einzelnen. Anders verhält es sich bei der Geländesportart Airsoft. Beim actionreichen Kampf der Teams mit Druckluftwaffen und Schutzkleidung sind der Kreativität bei Verkleidung, Rahmenhandlung und Spielverlauf kaum Grenzen gesetzt. Im Liverollenspiel (LARP - Live Action Role Playing) verkörpern kunstvoll kostümierte Teilnehmer Figuren einer Fantasy-Welt, in der es zuweilen auch kriegerisch zugeht. Meist ist hierbei nur ein grober Rahmen der Spielhandlung vorgegeben. Das Zusammenspiel ergibt auf der Grundlage einiger Regeln eine improvisierte, unvorhersehbare und folglich spannende Handlung.

## REGELN



Schummeln gilt nicht! Zu jedem Spiel gehören Regeln, die Voraussetzungen, Ablauf und Ziel des Spiels definieren. Einige kommen mit einer kurzen Anleitung daher, bei anderen Spielen muss ein komplexes Regelwerk durchschaut und umgesetzt werden. So kennen und lieben wir unsere Gesellschaftsspiele, die oft erst auf den zweiten Blick ihre kriegerische Dimension offenbaren. Wer den Rahmen des Regelwerks verlässt, riskiert den Ausschluss vom Spiel.

Computerspiele sind Gesellschaftsspiele in einer vernetzten Gesellschaft. Bei einigen Computerspielen sind Aufgaben zu lösen, bei denen nur das Ziel des Spiels sowie wenige Anhaltspunkte angegeben sind. Die Spielregeln muss man sich am Bildschirm erst selbst erspielen - durch ungezählte Durchläufe, durch Versuch und Irrtum.

Die Ausstellung bietet reichlich Gelegenheit, historische und moderne Spiele auszuprobieren.

## REGIMENTER



Armeen wimmeln schon seit Generationen durch die Spielwelten der Kinder - und sie lassen gleichzeitig Sammlerherzen höher schlagen. Zinnsoldaten, Holz-„Männchen“, Ritter, Cowboys und Indianer bevölkern als Spiel- und Identifikationsfiguren seit gut 200 Jahren die Kinderzimmer und Wohnstuben. Heute kämpfen sie Seite an Seite mit Fabelwesen, Klonkriegern und Space Marines.

Mal überwiegt die Spieltauglichkeit, dann sind die Figuren stabil und schlicht - mal überwiegt die Faszination der Miniaturisierung, dann stellen die Figuren kleine Kunstwerke dar, lebensecht und detailliert. Wer glaubt, nur in der guten alten Zeit hätten Kinder die Ruhe und Geduld gehabt, Zinnsoldaten mit allen Zeichen ihres Ranges perfekt zu bemalen, der wird sich wundern, mit welcher Detailfreude und Präzision moderne Warhammer-Figuren zusammengesetzt und bemalt werden.

