

Spiele und Spielmittel im Sammlungskontext. Konzeption einer Forschungsdatenbank anhand der materiellen Kultur des Brettspiels

VERONIKA KOCHER

Abstract

Materielle Spielkultur ist wissenschaftlich bislang wenig beachtet, was möglicherweise darauf zurückzuführen ist, dass digital erschlossene Sammlungsbestände fehlen. Im Rahmen eines Dissertationsprojekts an der Universität für angewandte Kunst Wien soll am Beispiel des Brettspiels ein Konzept einer institutionsübergreifenden Open-Access-Forschungsplattform für Spielobjekte entwickelt werden, die wissenschaftlichen Standards entspricht.

Spiel und Spielobjekte sind untrennbar miteinander verbunden. Spielen als Handlung lässt sich aber weder archivieren noch ausstellen. Eine Annäherung in einer Dateninfrastruktur kann nur über eine präzise Kontextualisierung der Spielobjekte stattfinden. Um diese abzubilden, muss ein geeignetes kontrolliertes Vokabular in Form von Thesauri entwickelt werden, die den in einer Sammlung ihrer Funktion enthobenen, historisch überlieferten und teilweise ideologisch aufgeladenen Objekten gerecht werden.

Den Anstoß zur Untersuchung gab die Auseinandersetzung mit Spielen und Spielzeugen, dem 1994 gegründeten virtuellen Depot des Spielzeugmuseums Nürnberg und weiteren fünf ähnlichen Sammlungen des deutschen Sprachraums. Diese digitale Sammlungsinfrastruktur soll technisch erneuert und inhaltlich erschlossen werden. Es ist daher notwendig geworden, über Strukturen und Inhalte neu nachzudenken.

In meinem Beitrag stelle ich anhand einer Analyse bestehender digitaler Infrastrukturen zur Anerkennung materieller Spielkultur sowie eines konkreten Objekts Untersuchungen zum Kontext von Brettspielen vor. Aus diesen lassen sich Schlagworte ableiten, die den „FAIR & CARE“-Prinzipien entsprechen und sich für Sacherschließung, Datenmodellierung und Klassifikationen eignen. Dabei sollen diese Vokabularien in den Communities diskutiert und sowohl als Open Standard als auch in der gemeinsamen Normdatei angelegt oder ergänzt und verlinkt werden.

Einleitung

Das zunehmende kulturwissenschaftliche Interesse an materiellen Kulturen ist nicht neu – man spricht seit den 1990er Jahren von einem „material turn“ (APPADURAI 2013; MILLER 2001, 3 ff.), dem auch Förderprogramme¹ und Studiengänge der materiellen Kultur und Museologie folgten (FACKLER 2014). Allerdings sind darin nach wie vor die Artefakte² des

Spielens oder deren materielle Kultur kaum berücksichtigt.³ Dabei gehört das Spielen zu den elementaren Kulturtechniken der Menschheit und ist in seiner Funktion ein wesentlicher Aneignungsprozess, durch den sich Menschen und auch Tiere mit ihrer Lebensumwelt vertraut machen. Über das Spielen eignen sich Menschen strategisches Denken und den Umgang mit Emotionen – etwa in spielerisch ausgetragenen Konflikten – an und erproben dabei kulturelle und soziale Verhaltensformen (HUIZINGA 2017). Die Artefakte des Spiels und die mit ihnen verbundenen Handlungen spielen dabei eine wesentliche Rolle. Spiele und Spielmittel⁴ sind kulturell universell, von Hand oder industriell gefertigt und in verschiedensten Formen in allen menschlichen Lebensaltern anzutreffen. In den Objekten und den

1 Vgl. Förderprogramm „Die Sprache der Objekte. Materielle Kultur im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen“ seit 2012, https://www.bmbf.de/bmbf/shreddocs/bekanntmachungen/de/2017/05/1363_bekanntmachung.html (14.6.2022).

2 „Artefakte als von Menschen hergestellte Dinge existieren nicht einfach in der Welt, sondern sind Formen von Mitteilungen. Im sozialen Kontext kommt ihnen damit eine Vermittlungsfunktion zu [...], wobei sich während der Produktion und im sozialen Sinnzusammenhang Informationen in das Artefakt einlagern, die jedoch der Interpretation bedürfen und auf diese Weise ein Verständnis des Artefakts in seinem situativen Bezug generieren“ (LUEGER & FROSCHAUER 2018, 45). Im vorliegenden Text sind damit explizit „nicht-digitale“ Kulturen angesprochen.

3 Vgl. Online-Magazin der Universität Konstanz, <https://www.campus.uni-konstanz.de/wissenschaft/brett-spiel-und-forschung> (22.3.2022).

4 Hans Mieskes kritisierte 1983 vor allem die Enge des Spielzeug-Begriffs. Nicht alle Gegenstände, die in das Spielen einbezogen werden, lassen sich als Spielzeug bezeichnen (MIESKES 1983, 391).

mit ihnen verbundenen Regeln oder Implikationen finden sich häufig Vorstellungen einer menschlichen Lebenswelt abgebildet, die in den Spielhandlungen aufgegriffen und affirmiert, aber auch aufgeweicht und unterlaufen werden.⁵ Spielen als Handlung ermöglicht Räume für Utopien oder Enkulturation, bietet Spannung und Ausgleich, erschafft und zerstört, verbindet oder trennt usw. – die Formen des Spielens sind so vielfältig und unterschiedlich wie die Gestalt der Spielobjekte selbst. Es stellt sich daher die Frage, wie diese Vorstellungen in kulturell geschaffenen und verwendeten Spielobjekten, in den mit ihnen verbundenen Handlungen und über sie hinauswirken. Was können Spielartefakte über Gesellschaft und Geschichte aussagen, haben sie Einfluss darauf und wie lässt sich dieses Verhältnis dokumentieren und untersuchen?

Bislang wurden, mit Ausnahme von Computerspielen, Spiele in wissenschaftlichen Sammlungen nur wenig erschlossen, dokumentiert und untersucht.⁶ Der vorliegende Beitrag soll exemplarisch am Beispiel von Brettspielen einen Weg aufzeigen, wie die Artefakte des Spielens über den Vorgang digitaler Archivierung stärker in den Fokus wissenschaftlichen Interesses gerückt und zugänglicher gemacht werden können. Zu Beginn steht eine Charakterisierung der angedachten Form der Archivierung von Spielobjekten, dann folgen eine Analyse der Situation wissenschaftlicher Erschließung in Bildungseinrichtungen und der Politik und zuletzt ein Überblick der Sammlungssituation im Netz mit der Frage: Wie sind (Brett-)Spiele in digitalen Sammlungen, wissenschaftlichen Sammlungskontexten und in Bibliotheken repräsentiert und erschlossen? Dem schließen sich eine Beschreibung wissenschaftlicher Sammlungskriterien, eine Analyse der Begrifflichkeiten für eine Sacherschließung und eine strukturelle Bedarfsanalyse an einem konkreten Objekt für den Aufbau einer wissenschaftlich geprägten digitalen Sammlungsstruktur für Spiel- und Spielzeugobjekte am Beispiel von Brettspielobjekten an. Dabei werden die Aspekte der physischen und inhaltlichen Beschreibung des Beispielobjekts und der Versuch einer methodischen Kontextualisierung analysiert. Ebenso werden eine fachgerechte Einbettung in eine zeitgenössische digitale Sammlungsstruktur und die mit ihr verbundenen technischen

Ansprüche, um eine entsprechende Nachnutzung in den Fachwissenschaften zu gewährleisten, erörtert.

Eine Sammlungsstruktur für das digitale Objekt

Die Struktur einer kuratierten Sammlung geht stets von den gesammelten Artefakten und Objekten aus – ähnlich einer Schachtel, die für die Aufbewahrung eines spezifischen Objekts gefertigt wurde, um dieses zu schützen, aber auch zugänglich zu machen. Das Artefakt als Begriff aus der Perspektive der Technik- und Sozialgeschichte beschreibt einen Gegenstand, der seine Form durch Menschen erhielt und implizite Annahmen über das Menschsein enthält (HESSLER & WEBER 2019; LUEGER & FROSCHAUER 2018).⁷ In den Sozialwissenschaften ist die Analyse von Artefakten daher nach objekt- und handlungsorientierten Paradigmen längst gängige Praxis, denn „nicht das Sein von Artefakten ist [...] für eine interpretative Sozialforschung entscheidend, sondern ihr Gewordensein und was sie in ihrem Umfeld bewegen [...]. Auf diese Weise ist ihre Entstehungsgeschichte ein erster Sinnkontext, der sowohl rückwärts (als Weil-Zusammenhang) als auch vorwärts (als Um-Zu-Zusammenhang) gelesen werden kann“ (LUEGER & FROSCHAUER 2018, 35–36). Eine Betrachtung der Spielobjekte allein auf formaler Ebene, ohne Geschichte, Kontext und Pragmatik, würde daher kaum etwas über die damit verbundene Spielhandlung preisgeben. Nahezu jeder Gegenstand kann über eine Umdeutung im Gebrauch zum Spielgegenstand werden. Spiele und Spielmittel nehmen häufig eine spezifische Position ein, da sie im Unterschied zu den meisten anderen Artefakten und Handlungen des Alltags nicht nur einem bestimmten Vorgang zugeordnet sind, sondern zusätzlich gesellschaftliche Normvorstellungen abbilden, indem sie diese darstellen, affirmieren oder negieren (STERZENBACH 2020, 104). Diese Normvorstellungen kommen darüber zustande, dass Menschen sich über den Vergleich und die daraus gezogenen Schlüsse anderen Menschen zugehörig machen oder sich von ihnen abgrenzen (so bin ich auch/so bin ich nicht). Merkmalsausprägungen werden dabei deskriptiv über Modalwerte bipolar konstruiert und bewertet: normal – anormal. Sogenannte Normalitätskonstruktionen oder -vorstellungen werden stets mit dem in der Gesellschaft vorliegenden Verständnis goutierter, erstrebenswerter Merkmale oder Normen verglichen, bewertet und in ein Ordnungsschema gebracht (STEHRE 2016). Als normal gelten

5 In der archäologischen Arbeit lassen sich Spielhandlungen aufgrund fehlender Quellen kaum rekonstruieren. Es ist nicht eindeutig, wie historische Spielobjekte verwendet wurden und ob nicht auch kulturelle Aneignungen, wenn Objekte nicht in ihrem Ursprungskontext entdeckt werden, stattgefunden haben (WIDURA 2015, 153–158).

6 Dezember 2021: „Brettspiele haben sich in den letzten Jahrzehnten drastisch weiterentwickelt. Trotzdem ist diese Spielgattung bisher erstaunlich unter dem Radar der akademischen Forschung durchgeflogen“, so Prof. Dr. Steffen Bogen, Kunstwissenschaftler und Spieleforscher im Online-Magazin der Universität Konstanz, <https://www.campus.uni-konstanz.de/wissenschaft/brett-spiel-und-forschung> (22.3.2022).

7 Eine anthropologische Perspektive ist zentral für das Verständnis von Technikentwicklungen, -nutzungen, -akzeptanz und auch Widerstand gegen Technik. Technikentwicklung ist beispielsweise nicht ohne implizite Annahmen über „den“ Menschen möglich. Zudem spielen anthropologische Argumentationen insbesondere in gesellschaftlichen Technikdebatten immer wieder eine zentrale Rolle, insofern die Position der Menschen gegenüber Technik ausgehandelt wird (HESSLER & WEBER 2019, 37).

Merkmale in einer Gesellschaft, wenn sie häufiger phänotypisch auftreten (BÜHLER, SCHRÖDER & FORSTER u. a. 2015, 12). Dieser sich ständig in Bewegung befindliche Prozess nennt sich „Normalisierung“ und spiegelt sich auch in Spielobjekten wider⁸ (STERZENBACH 2020, 12). In den meisten Spielobjekten lassen sich so Annahmen über Menschen oder Gesellschaft in der Affirmation oder Negation ablesen, wie zum Beispiel in dem Spiel „Monopoly“, das kapitalistische Strukturen in einem Stadtraum auf dem Spielbrett abbildet (TÖNNESMANN 2012) und über die Spielmechanik affirmiert – es gewinnt am Ende jene Person, die den größten Besitz vorweisen kann.

Diese Erkenntnis über Spiele ist keineswegs neu. Allerdings stellt sich die Frage, ob Spielobjekte diese Normen nur abbilden oder sie auch prägen. Schreiben sich gelebte Praktiken in Artefakte ein, formen die Artefakte die Kultur oder beides? Bereits 1938 verfasste Johan Huizinga in seinem Werk „Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ eine beeindruckende Theorie, wie das Spielen auf das Leben der Menschen und die Entwicklung ihrer Kultur wirkt – er ging sogar so weit zu behaupten, dass Kultur in Form von Spiel entsteht und Kultur anfänglich gespielt wird (HUIZINGA 2017, 57).

Diesen Perspektiven folgend, bedeutet dies für die Erschließung einer wissenschaftlichen Sammlung, den Versuch zu unternehmen, neben der Objektbeschreibung und dem Regelwerk des Spielobjekts die impliziten Annahmen im Objekt und die mit ihm verbundenen Diskurse und Handlungen ebenfalls abzubilden. Denn ohne deren Berücksichtigung blieben die Sinnzusammenhänge dieser Artefakte verborgen (SCHÜTZ & ENDRESS 2017). Eine Sammlungsstruktur für das digitale Objekt muss folglich auch darauf ausgerichtet sein, diese Kontexte und Strukturen fassen zu können und inhaltliche Verschlagwortungen über eine entsprechende Standardisierung durch Thesauri und Normdaten recherchierbar und für weiterführende Ressourcen assoziierbar zu machen.

Spiele in Forschungsinfrastrukturen

Am häufigsten finden sich Spiele in einem bibliothekarischen Kontext in öffentlichen Büchereien und Ludotheken, wo sie genutzt und entliehen werden können. In wissenschaftlichen Fakultäten und Instituten, seltener an Bibliotheken universitärer Einrichtungen, sind die Forschungssammlungen der jeweiligen Fachbereiche (mittlerweile häufig auch digital) vorhanden. Ausgesprochen selten handelt es sich dabei aber um Sammlungen von Spielmitteln. Sucht man Forschungssammlungen für Spielmittel oder assoziierte

Objekte (etwa Darstellungen von Spielhandlungen) in universitären Sammlungsportalen, so wird man im deutschsprachigen Raum kaum fündig.⁹ Lediglich die „Spielmittelsammlung“ der Justus-Liebig-Universität Gießen, die Hans Mieskes von 1961 bis 1981 leitete (KLINKE & THEIß 2021, 130–137), und das Archiv „Spielforschung und Playing Arts“¹⁰ von Rainer Buland am Mozarteum in Salzburg sind verzeichnet. Die Gießener Sammlung¹¹ verfügt jedoch bislang über keine digitalen Infrastrukturen, und die kleine Sammlung in Salzburg bezieht sich ausschließlich auf Graphiken und Druckwerke zum Thema Spiel. Weitaus öfter sind Forschungssammlungen zu Spielen und Spielmitteln in musealen Einrichtungen überliefert, wie zum Beispiel dem Spielzeugmuseum in Nürnberg, dem Spielemuseum in La Tour-de-Peilz, der Sammlung de Cassan aus dem ehemaligen österreichischen Spielemuseum¹² und der Spielkartensammlung im Residenzschloss Altenburg.¹³ Diese Sammlungen unterschiedlicher Digitalisierungsgrade sind oft, obwohl sie wissenschaftlichen Kriterien entsprechen, nicht als solche deklariert und in fast allen Fällen nicht oder nur in Teilen in Form von Ausstellungen (physisch) öffentlich zugänglich. Digital, öffentlich und online zugänglich sind lediglich die Bestände des Spielzeugmuseums Nürnberg und der Sammlung de Cassan – beide sind in umfangreichen Datenbanken mit hinreichend beschriebenen Objekten erschlossen, die jedoch keine Normdatenstandards und austauschbare Formate verwenden.

Der Anteil an digitalen Forschungsinfrastrukturen für Spiele und Spielmittel ist somit, verglichen mit der Relevanz und den Marktanteilen für die materielle Kultur von Spielen

9 Siehe etwa das Sammlungsverzeichnis der Universität Wien: <https://bibliothek.univie.ac.at/sammlungen/sammlungsverzeichnis.html> (30.3.2022), Wissenschaftliche Sammlungen in Deutschland: <https://portal.wissenschaftliche-sammlungen.de> (30.3.2022), Museen und Sammlungen der Universität Zürich: <https://www.uzh.ch/de/outreach/museums> (30.3.2022).

10 Archiv „Spielforschung und Playing Arts“, <https://www.uni-mozarteum.at/department.php?o=14021> (30.6.2022).

11 KLINKE & THEIß 2022; siehe auch: https://www.uni-giessen.de/org/admin/stab/stw/sammlungen/spielmittelsammlung/copy_of_spielmittelsammlung (30.2.2022).

12 Die Sammlung de Cassan wurde im Oktober 2019 mit ihren mehr als 30.000 Unikaten seitens des Instituts für Ludologie und dem Residenzschloss Altenburg übernommen: <https://www.ludologie.de/spielforschung/spielesammlungen> (25.9.2022).

13 Spielzeugmuseum Nürnberg: <https://www.vino-online.net/spnb> (25.9.2022); Schweizer Spielemuseum: <https://museedujeu.ch> (25.9.2022); Sammlung de Cassan (ehem. Österreichisches Spielemuseum), <http://www.ludorium.at/prog/suche.asp?sysname=deutsch> (25.9.2022); Spielkartensammlung Residenzschloss Altenburg: <https://www.residenzschloss-altenburg.de/spielkarten-und-skat.html> (25.9.2022).

8 Studie Spielzeug und Diversity, Universität Augsburg: <https://www.uni-augsburg.de/de/fakultaet/philsoz/fakultat/sozialpadagogik/forschung/sakef/sud> (15.4.2022).



Abb. 1: Amerikanisches Parcheesi-Spiel in einem Design um 1890 (siehe Bruce Withehill, Spieledesigner, Sammler und Historiker unter <https://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/parcheesi>). Foto: Great Beyond, CC BY-NC-SA 2.0

und Spielzeug,¹⁴ verschwindend gering. Wissenschaftliche Sammlungen zeichnen sich durch die spezifische Auswahl an Objekten, strukturierten Metadaten und die Nutzung von Standards in der Dokumentation sowie durch einen wissenschaftlich geprägten Aufbau aus. In klassischen Archiven (FERTIG 2011, 1) sind Bestände in Findbüchern und digitalen Protokollen katalogisiert und über zugehörige Indizes strukturiert und verortet.¹⁵ Sammlungskataloge sind ähnlich aufgebaut, sie unterscheiden sich jedoch häufig gegenüber dem archivarischen Findbuch durch sammlungsspezifische Beschreibungskategorien wie zum Beispiel „Material“ oder „Kultur“ und Unterteilungen, die sich nicht nur aus dem Herstellungsort, der Zeit oder dem Objekttyp ableiten. Diese taxonomischen Unterteilungen, die die Sammlung auch nach außen positionieren, sind eng mit dem Kustodiat und der Ausrichtung der sammelnden Institutionen verbunden. Diese Klassifikationen sind Unterteilungen nach Personen oder thematische Subkollektionen wie etwa „Frauenbewegung“ oder „Orientalische Sammlung“.¹⁶ Die analog verwendeten Kategorien kommen auch in digitalen Beständen zur Anwendung – über Taxonomien, Verschlagwortungen und Beziehungskennzeichnungen werden Sammlungen strukturiert und modelliert. Der digitale Raum bietet aber, neben den offensichtlichen Vorteilen eines Online-Zugangs noch mehr Möglichkeiten: Sammlungsobjekte können innerhalb von Sekunden über entsprechende Suchabfragen

14 Der Umsatz des weltweiten Spielzeugmarktes belief sich im Jahr 2020 auf 94,7 Milliarden US-Dollar, vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/3553/umfrage/umsatz-auf-dem-weltweiten-spielzeugmarkt> (30.3.2022).

15 Beispielsweise das Österreichische Haus-, Hof- und Staatsarchiv, <https://www.oesta.gv.at/benutzung/recherche/bestands-ais.html> (30.3.2022).

16 Vgl. etwa ausgesuchte Meisterwerke des Kunsthistorischen Museums Wien: <https://www.khm.at/besuchen/sammlungen/aegyptisch-orientalische-sammlung/ausgesuchte-meisterwerke> (29.4.2022) und die Online Sammlung des Wien Museums: <https://sammlung.wienmuseum.at> (29.4.2022).

nach verschiedenen Aspekten neu zusammengestellt als auch auf verschiedenen Ebenen multipel angeordnet werden. Für nachhaltige wissenschaftliche Sammlungen ist die Verwendung von Normdaten für das Verknüpfen von weiterführenden Ressourcen und das Umsetzen von FAIR-Prinzipien und CARE-Data-Standards¹⁷ wichtig. Durch das Verwenden normierter Daten (zur Referenzierung von Personen, Körperschaften, Veranstaltungen, Geographika und Sachschlagworten) aus bestehenden und häufig benutzten und weit verbreiteten Standards oder die Schaffung von Thesauri und deren Verknüpfung mit normierten Daten wird ein Austausch auch mit anderen Forschungsinfrastrukturen, die dieselben Standards verwenden, möglich.

Es gab in jüngerer Vergangenheit bereits Bemühungen, Brettspiele als Ressourcen bestehenden wissenschaftlichen Infrastrukturen anzugliedern: Im Juni 2015 forderte der Deutsche Kulturrat, analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) aufzunehmen.¹⁸ Tatsächlich wurde die Forderung aufgegriffen und in den Deutschen Bundestag eingebracht, von diesem jedoch im April 2021 abgelehnt (BEIERSDORF 2021, 24–33). Eine Aufnahme analoger Spiele als ideelle Werke in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek wäre aber eine offizielle und sachliche Anerkennung dieser materiellen Kulturen und von Vorteil für das Fachgebiet. Nicht selten bemühen sich konservativ-rechte Gruppierungen um eine Bewahrung, nicht aber um eine kritische Auseinandersetzung von und mit Kulturgütern, meist mit der Agenda, diese in ihre Gegenwarts- und Geschichtsdeutungen über (nationale) Identität einzubetten – auch Brettspiele scheinen sich hierfür zu eignen. Zum Beispiel wurde das Gesellschaftsspiel Pachisi von rechtsextremen Hindu-Nationalisten zum

17 FAIR DATA: Findable: Um auffindbar zu sein, werden (Meta-) Daten mit einer weltweit eindeutigen und ewig gültigen Kennung versehen sowie mit umfangreichen Metadaten beschrieben und in einer durchsuchbaren Ressource indiziert. Metadaten spezifizieren den Datenidentifikator. Accessible: Um zugänglich zu sein, sind (Meta-)Daten anhand ihrer Kennung über ein standardisiertes, offen, frei und universell implementierbares Kommunikationsprotokoll abrufbar, das (falls erforderlich) ein Authentifizierungs- und Autorisierungsverfahren ermöglicht. Metadaten sind zugänglich, auch wenn die Daten nicht mehr verfügbar sind. Interoperable: Um interoperabel (maschinenlesbar) zu sein, verwenden (Meta-)Daten eine formale, zugängliche, gemeinsame und breit anwendbare Sprache zur Wissensdarstellung, die den FAIR-Prinzipien entspricht. Sie enthalten qualifizierte Verweise auf andere (Meta-)Daten. Reusable: Um wiederverwendbar zu sein, haben (Meta-)Daten eine Vielzahl von genauen und relevanten Attributen, die mit ihrer Herkunft verknüpft sind und für den Bereich relevante Gemeinschaftsstandards erfüllen. Sie werden mit einer klaren und zugänglichen Datennutzungslizenz freigegeben. Vgl. Forschungsdaten.org: https://www.forschungsdaten.org/index.php/FAIR_data_principles (28.9.2022) CARE-Prinzipien: <https://www.gida-global.org/care> (30.3.2022).

18 Vgl. Deutscher Kulturrat, 24.6.2015: <https://www.kulturrat.de/positionen/analoge-spiele-in-den-sammlungskatalog> (10.10.2021).

indischen Nationalspiel stilisiert, obwohl das Spiel im heutigen Indien weitestgehend in Vergessenheit geraten ist und sich das Erzählmuster vom „Spiel der Nation“ mit der Behauptung, dass in den Purāṇas, den Epen und den Veden Hinweise auf das Spiel zu finden sind, als Projektion ohne jegliche Belege erwies. Tatsächlich ist über dessen Herkunft, Entwicklung und Verbreitung bis zum 15. Jahrhundert kaum etwas bekannt (SCHMIDT-MADSEN 2016).

Spiele- und Spielmittelsammlungen im Netz

Auch wenn im Netz kaum nach wissenschaftlichen und nachhaltigen Kriterien geführte Spielmittelsammlungen existieren, so gibt es verfügbare Online-Datenbanken für Brettspiele, Lernspiele, Partyspiele und Spiele für Kinder und Erwachsene – manche davon mit vielfältigen Taxonomien und Ressourcenarten, enormem Umfang und beschreibendem Inhalt, wie beispielsweise das Portal „Boardgame Geek“, das auch Expert:innen gerne nutzen.¹⁹ Worin besteht also die Notwendigkeit einer wissenschaftlichen Datenbank für Spiele und Spielmittel? Wenn man sich vorhandene Spieledatenbanken wie etwa „spielen.de“²⁰, „Ludorium“²¹ oder „Hall9000“²² ansieht, so fällt auf, dass sich die Portale inhaltlich vorwiegend an Spielende richten und der Schwerpunkt der Sammlungen im Netz deshalb nicht auf der digitalen Dokumentation und Kontextualisierung von materieller Spielkultur liegt. Die Webportale zu physischen (Brett-)Spielen beschränken sich meist auf Spiel-Rezensionen, Regelwerke, pädagogische Empfehlungen und Kurzbeschreibungen oder indexieren digitale Versionen ursprünglich physischer Spiele. Während digitale Spiele als Quellen betrachtet, Analysen unterzogen und kulturell verhandelt werden (SCHRÖDER 2019), werden derlei Diskurse für Spielmittel und Brettspiele bei weitem seltener geführt. Wie bereits erwähnt, ist das Portal „Boardgame Geek“ eine Ausnahme. Mit niedrigschwelligem Zugang und einer großen Menge an Einträgen sind hier auch Verknüpfungen zu weiterführenden Ressourcen innerhalb der Plattform (wie Podcasts, Videos – aber kaum wissenschaftliche Publikationen) vorhanden, ebenso wie ein Wiki und eine Foren- und Bloglandschaft, auf der sich Spieleentwickler:innen, Wissenschaftler:innen und Interessierte tummeln. Bislang enthält „Boardgame Geek“ kaum „Content“ zur Spielehistorie. Zudem lässt die Suchmaschine des Portals für Wissenschaftler:innen wichtige Filtermöglichkeiten vermissen und die angebotenen Ressourcen verfügen nicht über Persistent

19 <https://boardgamegeek.com> (15.11.2021).

20 <https://www.spielen.de> (15.11.2021).

21 <http://www.ludorium.at/prog/suche.asp?sysname=deutsch> (15.11.2021).

22 <https://www.hall9000.de/html/start> (15.11.2021).

Identifiers (PIDs; DIRECTORATE-GENERAL FOR RESEARCH AND INNOVATION [EUROPEAN COMMISSION] 2018, 27) zur Sicherung der Quellen. Die seitens der „Europeana“²³ bereitgestellten umfangreichen digitalen Bildbestände – als kulturelles Erbe Europas²⁴ bezeichnet – werden von europäischen Natur- und Kulturerbeinstitutionen angeboten und sind vergleichsweise anders strukturiert. Hier sind Spiele und Spielmittel als Objekte mit knappen Metadaten, thematisch kaum nützlichen Filtern und einer wenig intuitiven Suche für spezifische Anfragen aufgelistet.

In den recherchierten Beispielen fehlen vor allem die Kontextualisierungen und Diskurse sowie PIDs und Normdaten zur thematischen und nachhaltigen Verknüpfung. Spielen ist eine Handlung – sie lässt sich weder an isolierten Objekten oder in Spielanleitungen erfahren noch ausstellen oder archivieren. An Spielen und Spielmitteln interessiert daher mehr, als in den Sammlungen bislang vorhanden ist – hier sind noch Leerstellen zu besetzen und zu füllen. Für eine institutionenübergreifende Erschließung und Vernetzung ist die Verwendung austauschbarer und nach Möglichkeit bereits bestehender offener Normdaten wichtig. Die Anforderungen dazu sind in den „FAIR Data“-Prinzipien formuliert und empfehlen für wissenschaftliche Daten im digitalen Raum, um Open Access²⁵ und Interoperabilität zu gewährleisten, unter anderem die Verwendung standardisierter Formate für PIDs (wie DOIs oder URNs), Metadaten und Dokumentation (DIRECTORATE-GENERAL FOR RESEARCH AND INNOVATION [EUROPEAN COMMISSION] 2018, 27).

Eine Sammlung von Objekten macht noch keine Forschungssammlung aus, wenn (wie hier gezeigt) kein wissenschaftliches Erschließungskonzept und keine wissenschaftlichen Standards verwendet werden sowie signifikante Objekte in der Menge von Objekten verschwinden, wenn keine Auswahl und keine qualitative Bewertung und Strukturierung der vorhandenen Ressourcen vorgenommen werden.

Die bisherigen Versuche, digitale Sammlungen aufzubauen, dienen einem anderen Zweck. Aus der Analyse der Situation gehen im Wesentlichen zwei Dinge hervor: Zum einen ist es notwendig, mehr als nur das Objekt und eine

23 <https://www.europeana.eu/de> (30.3.2022).

24 Agenda der Europeana: <https://www.europeana.eu/de/about-us> (30.3.2022).

25 „Open Access meint, dass diese Literatur kostenfrei und öffentlich im Internet zugänglich sein sollte, sodass Interessierte die Volltexte lesen, herunterladen, kopieren, verteilen, drucken, in ihnen suchen, auf sie verweisen und sie auch sonst auf jede denkbare legale Weise benutzen können, ohne finanzielle, gesetzliche oder technische Barrieren jenseits von denen, die mit dem Internetzugang selbst verbunden sind. In allen Fragen des Wiederabdrucks und der Verteilung und in allen Fragen des Copyright überhaupt sollte die einzige Einschränkung darin bestehen, den jeweiligen Autorinnen und Autoren Kontrolle über ihre Arbeit zu belassen und deren Recht zu sichern, dass ihre Arbeit angemessen anerkannt und zitiert wird“ (Erklärung der Budapest Open Access Initiative, 2002).

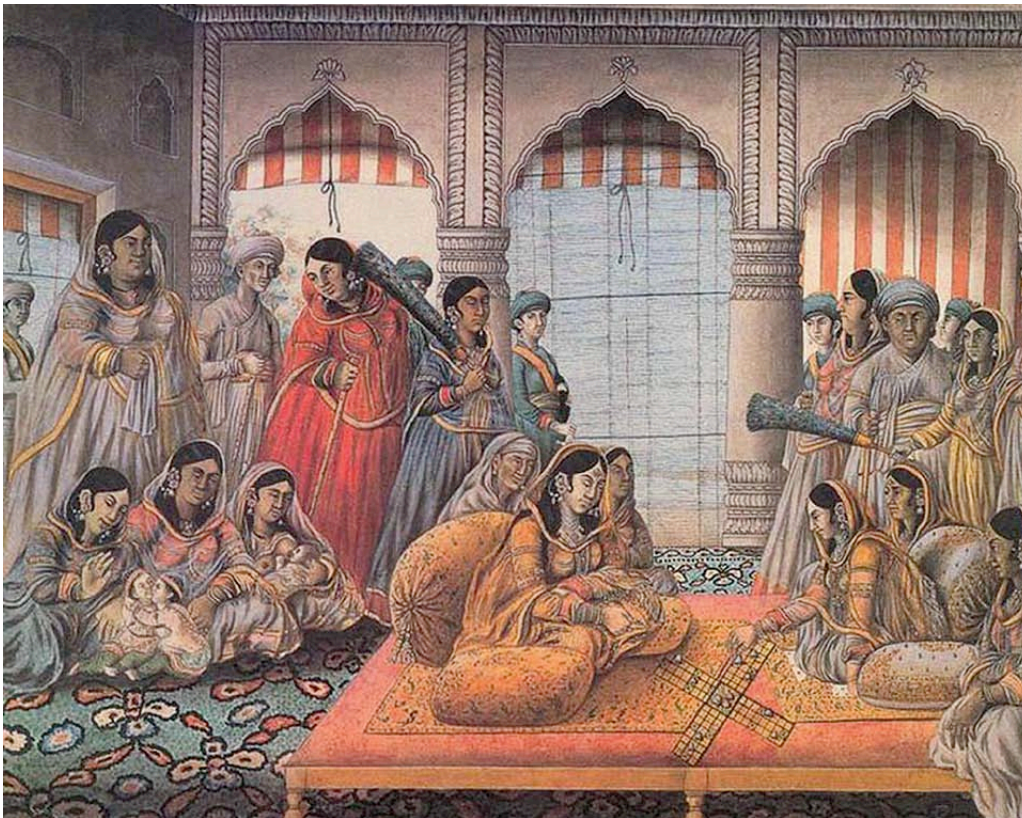


Abb. 2: „Senior wives playing chaupar“ um 1790. Malerei vermutlich von Navasi Lal nach einem Original von Tilly Kettle. PATNAIK 1985, 72, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Senior_wives_chaupar_1790.jpg (31.1.2022). Lizenz: CC0

Handlungsanleitung zu dokumentieren, um ein Spiel in einer Sammlung in seinen Kontexten darstellen zu können. Das Projekt, im Rahmen eines seit 2021 laufenden Dissertationsvorhabens an der Universität für angewandte Kunst Wien eine Forschungsdatenbank aufzubauen, ist als Experiment zu werten und als Versuch, die Objekte mit bislang nicht abgebildeten inhaltlichen Kontexten und kulturellen Bezügen zu skizzieren und anzureichern sowie diese in einer entsprechenden technischen Infrastruktur produktiv zu machen. Zum anderen kann das Vorhaben, die Kultur und Genese von Spielen in einer Forschungsdatenbank abzubilden, immer nur eine Annäherung bleiben, die niemals abgeschlossen sein wird, da die Forschung zu Spielmitteln in Bewegung ist und sich mit den Perspektiven auch die Modelle und Begrifflichkeiten ihrer Verzeichnung und Beschreibung verändern.

In medias res: Die Entwicklung von Ontologien

Für das Vorhaben haben sich gleich mehrere Sammlungen dankenswerterweise bereit erklärt, digitale Objekte oder Objekte zur Digitalisierung zur Verfügung stellen: das virtuelle Depot des Spielzeugmuseums Nürnberg, das Schweizer Spielmuseum in La Tour-de-Peilz, die beiden Online-Plattformen „spielen.de“ und „Ludorium.at“, die Datenbanken

des Projekts „Locus Ludi“ im Kanton Freiburg und eine Privatsammlung mit einigen Objekten.²⁶ Die vorhandenen Spielmittel-Digitalisate sind in ihren unzähligen Ausformungen heterogen. Zudem sind die Sammlungen, die für eine Auswahl zur Verfügung stehen, recht umfangreich (mit insgesamt rund 200.000 Digitalisaten von Objekten aus der Antike bis heute). Ebenso umfangreich sind die Möglichkeiten, dieses Material zu beschreiben, zu strukturieren und in Beziehung zu setzen. Wie könnte also der archivarische Prozess aussehen, ein Spiel – ein Phänomen, das sich bis heute jedem Definitionsversuch entzieht (WITTGENSTEIN 1998, 42–49) – nach den beschriebenen Anforderungen hinreichend zu beschreiben, zu dokumentieren und zu präsentieren? Weil sich die Struktur einer Sammlung durch ihre Objekte ergibt, wird an einem konkreten Objekt mit der Untersuchung begonnen. Hierfür habe ich exemplarisch ein Stück aus der eigenen Sammlung verwendet – eine nach traditionellen Vorlagen gefertigte Ausgabe eines Pachisi-Spiels, ähnlich derer, die auf vielen Darstellungen zu sehen sind (Abb. 2). „Pachisi“ ist der Ursprung zahlreicher sehr bekannter

26 Digitalisate und Quellen der Spiele und Spielzeuge sind abrufbar unter: <https://www.vino-online.net/spnb>; <https://museedujeu.ch/de>; <http://www.ludorium.at/prog/suche.asp?sysname=deutsch>; <https://locusludi.ch/the-project>; www.spielen.de (31.1.2022).

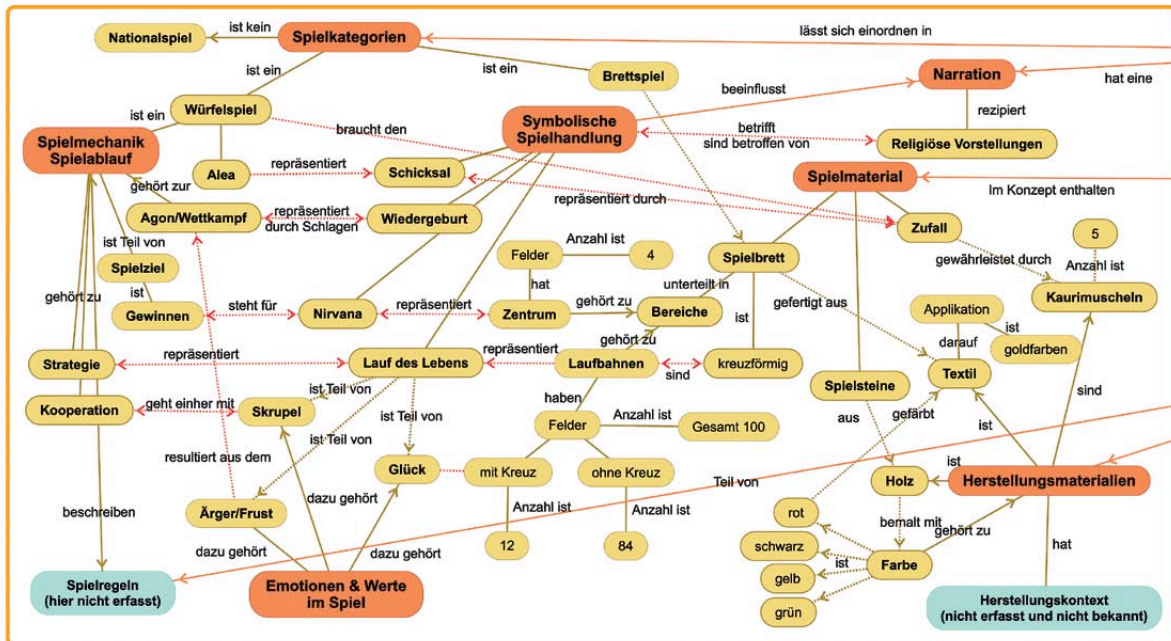


Abb. 3, Teil I: Entity-Relationship-Modell für Pachisi. Graphik: Veronika Kocher, CC BY-NC-ND 4.0

und verbreiteter Spiele wie etwa „Malefiz“, „Fang den Hut“, „Mensch ärgere Dich nicht“ und „Parcheesi“ (Abb. 1).²⁷

Die zweiteilige Graphik (Abb. 3, Teil I; Abb. 3, Teil II) zeigt, wie über ein Entity-Relationship-Modell aus Bezügen der Schlagworte zum Spiel die Metadaten, Kategorien und Beziehungen offengelegt werden. In dem Modell sind in Teil I der Versuch einer Kontextualisierung und allgemeinen Beschreibung und in Teil II der Graphik die Strukturen eines an eine bibliothekarische Ressourcenbeschreibung angelehnten konzeptionelles Entity-Relationship-Modell (bestehend aus Werk/Expression/Manifestation/Exemplar) (IFLA Study Group 2006)²⁸ und rechts außen Begriffssynonyme sowie die mit dem Werk verbundenen Perso-

nen²⁹, Orte, Zeitangaben u. a. aus wissenschaftlichen Quellen graphisch festgehalten (BROWN 1964; SCHMIDT-MADSEN 2016). Innerhalb dieses Modells ließe sich entscheiden, ob beispielsweise das Spiel „Chaupar“ als Expression von „Pachisi“ oder als eigenes Werk geführt werden muss – in der Literatur ist eine Unterscheidung über die Würfelformen (Kauri-Muscheln für „Pachisi“ und Stabwürfel für „Chaupar“) und Darstellungen mit spielenden Gesellschaftsgruppen beschrieben (BROWN 1964). „Pachisi“ wurde von der allgemeinen Bevölkerung gespielt, während „Chaupar“ dem Adel vorbehalten blieb und aus diesem Grund vermutlich auch häufiger auf Darstellungen zu finden ist (BROWN 1964; SCHMIDT-MADSEN 2016). Da sich die Unterscheidung jedoch am Regelwerk festmacht – also an der Idee und somit an der Entität des Werkes –, wäre, um dies eindeutig festzustellen, eine eingehende Untersuchung der Regelwerke nötig, die in diesem Entity-Relationship-Modell nicht erfasst sind. Es kann auch bislang anhand der Literatur nicht mit Sicherheit festgestellt werden, welche der existierenden Regelwerke zu welchem Spiel gehören, da sich die Quellen diesbezüglich widersprechen (SCHMIDT-MADSEN 2016). Die meisten Brettspiele werden in vielen verschiedenen Varianten von Regelwerken gespielt, die auch regional variieren. Die Analyse der Regelwerke ist Teil des Prozesses, sie

27 Siehe Ravensburger: <https://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/menschaergeredichnicht> (22.4.2022).

28 FRBR ist ein bibliothekarisches Standardmodell, mit dem bibliothekarische Ressourcen strukturiert beschrieben werden können. Die darin enthaltenen Entitäten sind wie folgt definiert: Werk: Eine individuelle intellektuelle oder künstlerische Schöpfung, d. h. der intellektuelle oder künstlerische Inhalt (Idee). Expression: Eine intellektuelle oder künstlerische Realisierung eines Werks in Form einer alphanumerischen, musikalischen oder choreographischen Notation, in Form von Ton, Bild, Gegenstand, Bewegung usw. oder einer Kombination solcher Formen. Manifestation: Eine physische Verkörperung einer Expression eines Werks. Exemplar: Ein einzelnes Exemplar oder ein Beispiel einer Manifestation. FRBR ist auch mit Datenmodellen für Kulturerbe kompatibel; siehe CIDOC CRM: <https://www.cidoc-crm.org/collaborations> (27.9.2022).

29 Mit Personen sind auch Autor:innen, Designer:innen und Graphiker:innen gemeint, die bislang nur wenig Beachtung finden – auch sie sollten in der GND erfasst werden.

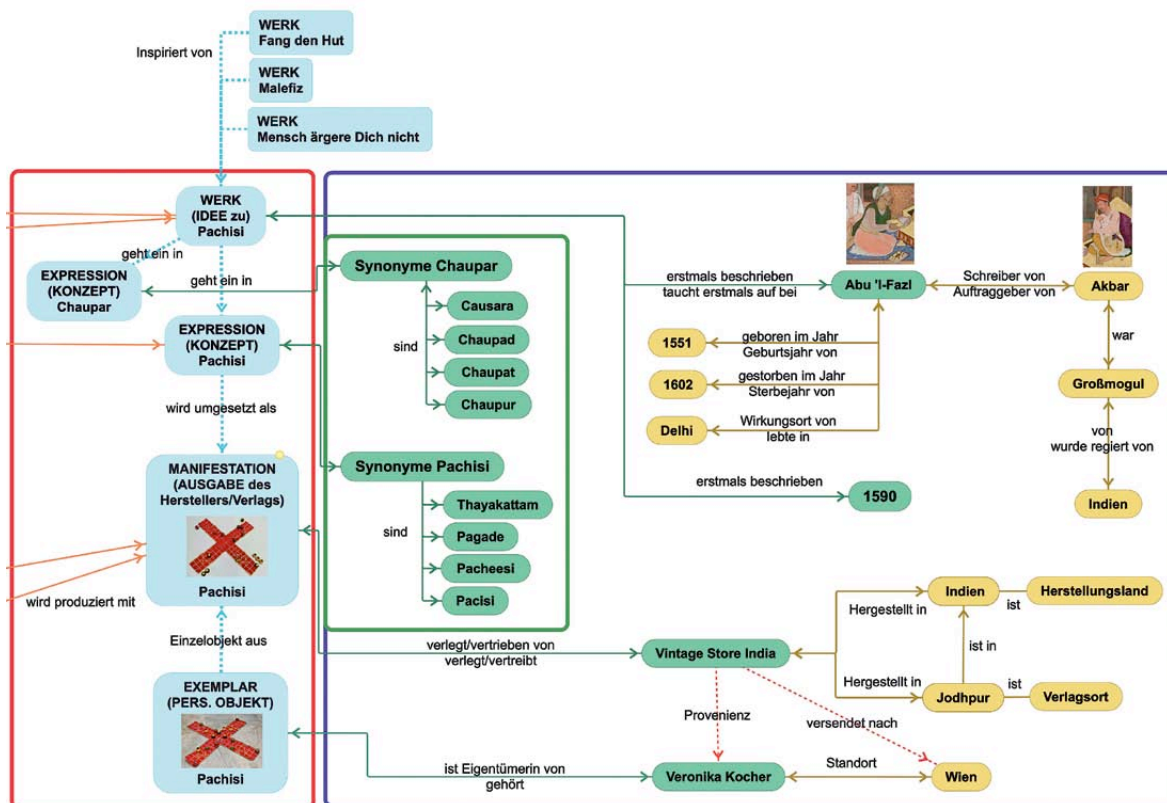


Abb. 3, Teil II: Entity-Relationship-Modell für Pachisi. Graphik: Veronika Kocher, CC BY-NC-ND 4.0

Pachisi	
Sachbegriff	S
GND-Nummer :	7648685-0
Untergliederung :	Allgemeinbegriff [saz]
Systematik :	35 Spiel, Unterhaltung
DDC-Notation :	794
Quelle :	Wikipedia
Varianten :	Chaupad Chaupar Chaupat Chaupur Pat (Brettspiel)
Oberbegriffe :	Brettspiel

Abb. 4: GND-Eintrag für Pachisi (Screenshot)

eröffnet ein großes neues Feld an Bezügen, die dem Vorhaben eine weitere Ebene an Begrifflichkeiten, Relationen und Kategorien hinzufügen, um auch Spielmechaniken und Narrationen in ihrer Wechselwirkung (CAILLOIS 2017) systematisch zu untersuchen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Um die Analyse hier methodisch zu erörtern, ist die vorliegende Darstellung jedoch ausreichend. In Abb. 3, Teil II finden sich in der Graphik in grüner Einfärbung synonyme Bezeichnungen für die Spiele (BROWN 1964; SCHMIDT-MADSEN 2016). Im Vergleich zur Gemeinsamen Normdatei

(GND) der Deutschen Nationalbibliothek lässt sich feststellen, dass die Synonyme unter dem Eintrag „Pachisi“ nicht mit dem Wissensstand der Forschung korrelieren und sogar Begriffe fehlen (Abb. 4).³⁰ Die Normdaten der GND stellen in Bibliotheken einen normierten Sucheinstieg über Schlag-

30 GND Eintrag für Pachisi: <http://gnd.europa.org/s?q=pachisi&e=pngsfbu&i=sfA&sm=m&so=r&id=7648685-0> (22.4.2022).

worte für qualitativ geprüfte Ressourcen dar. Wenn in den Normdaten Begrifflichkeiten und Synonyme fehlen, sind darüber Ressourcen, für die keine Volltextsuche möglich ist, nicht recherchierbar.³¹ Die Pflege dieser Daten obliegt bislang den Normdatenredaktionen der GND an den Bibliotheken. Seit geraumer Zeit gibt es aber Bestrebungen des Konsortiums, den Standard auch für Gemeinschaften außerhalb des Bibliothekswesens zu öffnen (FISCHER 2021, S. 128–131). Die sich aus der Untersuchung direkt am Objekt ergebenden Taxonomien, Verschlagwortungen und Beziehungskennzeichnungen werden über den Abgleich mit anderen Objektanalysen und Diskussionen im Fachpublikum konsolidiert, vereinheitlicht und in bestehende Standards wie die Gemeinsame Normdatei als Sach-, Körperschafts- und Personenschlagworte sowie in Thesauri und in die Communities verschiedener Klassifikationssysteme (RVK, BKL, AAT³²) (MÜLLER HEIDEN 2019) eingebracht. Sie werden zudem über ein Datenmodell für Sammlungen des Kulturerbes (CIDOC CRM³³) dargestellt, das auch mit bibliothekarischen Datenmodellen interagieren kann. Auf diese Weise lässt sich der Forschungsbereich besser darstellen, ausdifferenzieren und infrastrukturell ausbauen.

Diese Untersuchung ist ein exemplarisches Vorgehen, das überprüft, verändert und laufend erweitert werden kann. Im Rahmen des Dissertationsprojekts wird, ausgehend vom Genre Brettspiel³⁴ und anhand einer Anzahl von 100 bis 150 Brettspielen, ein Konzept für eine institutionenübergreifende Forschungsplattform erarbeitet, deren Kennzeichen konsolidierte Metadaten mit Sucheinstiegen anhand eines kontrollierten Vokabulars sind und dessen Modell durch die Verwendung von Normdaten erweitert werden kann. Das Konzept ist daher veränderbar und somit auch nachhaltig. Die Änderungen von Normdaten werden von Lokalredaktionen oder zentral über die jeweiligen Communities vorgenommen. Im Falle der GND geschieht dies über das breite Netzwerk der GND-Kooperative, die die geänderten Daten anschließend zentral in alle Infrastrukturen einspeist, die die GND als Standard verwenden. Dadurch ist eine stabile Referenzierung der Daten gewährleistet. Über die ontologischen Modelle und die an sie geknüpften Norm-

datenreferenzen kann die Datenbank sukzessive erweitert, überarbeitet, neu gegliedert und verändert werden. Die gemeinsame Arbeit an Normdaten und Klassifikationen fördert dabei den interdisziplinären Austausch und die Vernetzung von Ressourcen und Infrastrukturen.

Die Auswahl des Genres Brettspiel im Rahmen dieser Untersuchung hat eine Reihe von Gründen. Ein erster ist Pragmatismus: Die (digitalen) Objekte, die analysiert werden können, stammen aus verschiedenen physischen und digitalen Sammlungen unterschiedlicher Museen und Internetauftritte. Das Genre Brettspiel stellt hier eine Schnittmenge aus den Beständen der beitragenden Sammlungen dar. Ein zweiter Grund liegt im Gegenstand begründet: Brettspiele bestehen aus Artefakten und Regeln und haben – abgesehen von der Gemeinsamkeit des Spielbrettes – ein sehr heterogenes Erscheinungsbild. Die Heterogenität von Brettspielobjekten und die Unterschiede in ihrer Dokumentation in den Sammlungen decken ein breites Spektrum an unterschiedlichen Eigenschaften ab, das vorteilhaft ist für das Erheben der relevanten Arten von Metadaten. Brettspiele haben eine lange Kulturgeschichte und sind weltweit verbreitet. Das Brettspiel als Medium eignet sich obendrein zum Studium des Verhältnisses von Spiel und gesellschaftlichen Normen, die sich in ihm über die Art des Spielens und der Gestaltung zeigen (STERZENBACH 2020, 104). Referenzierte und tradierte Motive, Narrationen im Spiel, Herkunftszusammenhänge und Spielmechanismen sind mögliche lohnende Ansätze einer inhaltlichen Erschließung.

Nach dieser ersten Untersuchung der Einzelobjekte können das ganze Konvolut und die vorhandenen Daten einer erneuten Analyse unterzogen werden. Wo haben sich Querverbindungen oder Häufungen ergeben, und wie lassen sich diese einschätzen? Welche Schlüsse ergeben sich, und welche Auswirkungen haben sie auf das Datenmodell der hybriden, aus verschiedenen Quellen zusammengeführten Sammlung, deren Teilbestände bis zum Zeitpunkt des Zusammenführens eigenen Modellen, Schlagworten und Taxonomien folgten? Wie sieht ein Zeitstrahl dieser Objekte aus?

In einem physischen Depot wird ein eindimensionales Ordnungssystem dazu genutzt, einem Objekt einen logischen Lagerungsort zuzuweisen. Im Digitalen kann dies mit erweiterten Möglichkeiten neu und multidimensional gedacht werden. Die Objekte werden in einem Netz aus Beziehungen zueinander beschrieben und finden ihre spezifische Ordnung erst im Moment der individuellen Suchabfrage (SEEMANN 2014, 56 ff.). Eine derart aufgebaute Ontologie³⁵ dient somit nicht nur der Auffindbarkeit und Recherche der vertiefenden Ressourcen, sondern ermöglicht auch

31 Gemeinsame Normdatei – Über den Nutzen von Normdaten: https://gnd.network/Webs/gnd/DE/UeberGND/GNDNutzen/nutzen_node.html (22.4.2022).

32 Regensburger Verbundklassifikation: <https://rvk.uni-regensburg.de/regensburger-verbundklassifikation-online> (27.09.2022); Basisklassifikation: <https://www.ub.tuwien.ac.at/bksuche.html> (27.09.2022); Art & Architecture Thesaurus® Online: <https://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat> (27.9.2022).

33 CIDOC CRM: <https://www.cidoc-crm.org> (27.9.2022).

34 Brettspiele sind Gesellschaftsspiele, deren kennzeichnendes Element ein Spielplan/-brett ist, auf dem Spieler:innen mit Figuren, Steinen oder anderem Material agieren, vgl. Institut für Ludologie: <https://www.ludologie.de/spiele/brettspiele> (15.4.2022).

35 Der Begriff Ontologie wird in diesem Text wie in der Informatik verwendet; damit sind sprachlich gefasste und formal geordnete Darstellungen von Begriffen und den zwischen ihnen bestehenden Beziehungen gemeint.

eine individuelle Perspektive sowie den Blick auf die Sammlung und deren Eigenschaften als Ganzes. Sie eröffnen auf diese Weise neue Einsichten in die Kontexte der Materie Brettspiel.

Nach dieser zweiten Analyse ist es dann möglich, Themen innerhalb der Sammlung ausfindig zu machen und diese über die Erzeugung von Kollektionen – kleinen, thematisch strukturierten Sammlungen innerhalb der Sammlung – hervorzuheben oder für einen konkreten Forschungsschwerpunkt zusammenzustellen.³⁶

Reflexion

Die Entscheidung, Objekte zu archivieren, ist immer auch subjektiv. Die Grenze zwischen dem nicht signifikanten Objekt, das dem Vergessen preisgegeben wird, und dem Auf-

bewahren wird von den archivierenden und kuratierenden Personen gezogen. Innerhalb einer jeden Sammlung wirken Formen der Abbildungen, Beschreibungen und Darstellungen auf die materielle Kultur und deren Rezeption zurück. Auch die Tatsache, dass durch die zunehmende Tätigkeit des Archivierens zeitgenössische Objekte und Moden größere Aussichten haben, archiviert zu werden, wirkt sich auf den Kanon eines Faches verzerrend aus und muss bedacht werden (FERTIG 2011, 10ff.; GROYS 1999, 28). Für eine möglichst verantwortungsvolle Sammlungsarbeit ist es daher notwendig, das eigene Tun immer wieder zu reflektieren. Herrschaftsstrukturen betreffen auch die Entwicklung von Thesauri, die deshalb mit Sorgfalt und mittels diskriminierungssensibler Praktiken (CARE-Prinzipien) entwickelt werden müssen. Die Auswahl, die Darstellung und die Beschreibung von Objekten in einer Sammlung, ob physisch

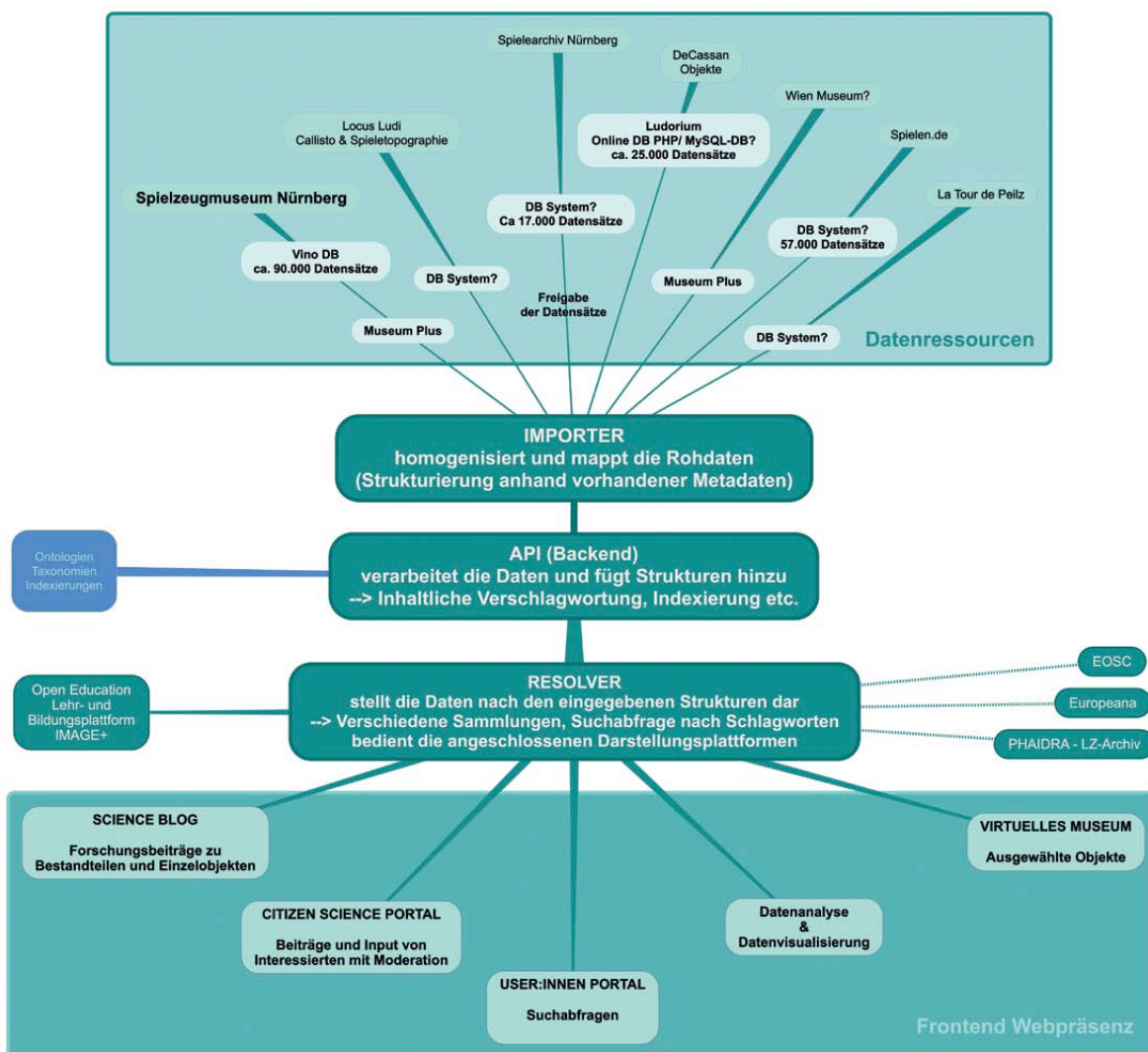


Abb. 5: Schema institutionenübergreifende Forschungsdatenbank. Graphik: Veronika Kocher CC BY-NC-ND 4.0

36 Etwa die thematischen Sammlungen des Wien Museums: <https://sammlung.wienmuseum.at> (22.4.2022).

oder digital, kann daher nur ein offener Prozess in einer möglichst diversen Community sein und muss stets für Kritik aufgeschlossen bleiben (FERTIG 2011, 10 ff.). Der Austausch mit Expert:innen und Betroffenen ist gerade dann unerlässlich, wenn Spielmittel diskriminierende Gesellschaftsstrukturen spiegeln (FALKENBERG 2020), aber sachlich und angemessen kontextualisiert und der Öffentlichkeit und ihren Diskursen nicht entzogen werden sollen.

Ausblick

Der theoretischen Auseinandersetzung, die sich auf einen überschaubaren Rahmen mit einem kleinen exemplarischen Konvolut von 100 bis 150 Brettspielen konzentriert, soll im Dissertationsprojekt der Verfasserin die Entwicklung und Evaluierung eines Prototypen folgen, der als Grundlage für eine Umsetzung in größerem Maßstab fungiert. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse für das Genre Brettspiel können dann auf die entsprechenden Brettspiel-Digitalisate im Gesamtkonvolut übertragen werden. Die bestehenden digitalen Sammlungen (Abb. 5), deren Zusammenführung nach dem Aufbau des Prototypen vorstatten gehen soll, sind bislang nicht über Normdaten und „FAIR & CARE“-Standards organisiert und müssen durch ihre Zusammenführung in einer übergeordneten Infrastruktur homogenisiert, mit Metadaten angereichert und mit den Standards ausgestattet oder diesen angepasst werden. Danach ist es möglich, diese zu überarbeiten und die Normdaten zu ergänzen. Auch Dateiformate, Auflösungen von Fotografien und deren Metadaten müssen geprüft und gegebenenfalls migriert werden. Ziel ist es, die Daten im Rahmen der Möglichkeiten von Open Access mit den digitalen Objekten in einer Online-Galerie und den Sammlungsdaten in einem graphbasierten Modell³⁷ darzustellen und recherchierbar zu machen. Für die Rezeption von Spielen ist auch der Austausch mit Interessierten, Spielenden, Autor:innen und Designer:innen wichtig. Hierfür ist ein „Citizen Science“-Bereich vorgesehen, um sich den Erfahrungen beim Spielen unter anderem in einer direkten Interaktion annähern zu können. Durch das „Citizen Science“-Projekt und den digitalisierten Bestand können neuartige Fragestellungen an bekanntes Material gerichtet werden. Die Ergebnisse werden überprüft und wieder in die Forschungsplattform eingebracht (WIEDERKEHR 2021).

Der vorliegende Beitrag hat sich mit den Vorteilen der Verwendung von kontrolliertem und normiertem Vokabular und der Einbeziehung der Kontexte von Spielmitteln für die wissenschaftliche Arbeit beschäftigt. Eine derartig modellierte Infrastruktur könnte viele neue Impulse, Anreize und Ausgangspunkte für weiterführende Fragestellungen liefern und auf diese Weise die materielle Kultur von Spie-

len und Spielmitteln als Forschungsgegenstand sichtbarer machen.

Danksagung

Ich danke Martin Stricker und Cornelia Weber für die Expertise, die fachliche Unterstützung und Beratung, die Vernetzung und die Möglichkeit zur Publikation im Rahmen des „Jungen Forums für Sammlungs- und Objektforschung“ sowie Udo Andraschke für die Organisation des Workshops „Digitale Dingwelten“ und den Teilnehmenden für die inspirierenden Impulse und das Feedback.

37 Zum Beispiel über <https://nodegoat.net/about> (28.4.2022).

Literatur

- APPADURAI, A. 2013. *The social life of things: commodities in cultural perspective*, 7. Auflage. Cambridge: Cambridge University Press
- BEIERSDORF, C. 2021. Spiele im Bundestag. *Null Oouvert – Magazin für analoge Spielkultur* (0): 24–33
- BROWN, W. N. 1964. The Indian Games of Pachisi, Chaupar, and Chausar. *Expedition Spring* 6, 2: 32–35
- BÜHLER, P.; SCHRÖDER, S.; FORSTER, E.; NEUMANN, S.; WRANA, D. (Hg.) 2015. *Normalisierungen*. Berlin: epubli GmbH
- CAILLOIS, R. 2017. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Berlin: Matthes & Seitz Verlag
- DIRECTORATE-GENERAL FOR RESEARCH AND INNOVATION (EUROPEAN COMMISSION) 2018. *Turning FAIR into reality: final report and action plan from the European Commission expert group on FAIR data*. Luxemburg: Publications Office of the European Union, <https://data.europa.eu/doi/10.2777/1524> (9.10.2021)
- FACKLER, G. 2014. Die Museumswissenschaft ist erwachsen geworden: Zur Fachgeschichte der Museologie, zur Museumsausbildung und zum Würzburger Studienangebot. *Museumskunde* 79, Heft 2: 40–44
- FALKENBERG, K. 2020. Die dunkle Seite der Objekte – Museenblog Nürnberg. *Museen der Stadt Nürnberg Blog*, 3.11, <https://museenblog-nuernberg.de/2020/11/03/ethik-im-museum> (1.5.2022)
- FERTIG, J. 2011. Die Archivfalle. *kunsttexte.de – E-Journal für Kunst- und Bildgeschichte* 1, <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/8099/fertig.pdf> (12.4.2022)
- FISCHER, B. K. 2021. Eine Stimme im Orchester der Öffnung der GND: Ein Werkstattbericht aus der Arbeitsstelle für Standardisierung an der Deutschen Nationalbibliothek. *BuB – Die Fachzeitschrift für den Bibliotheks- und Informationssektor* 2–3: 128–131, https://www.b-u-b.de/fileadmin/archiv/imports/pdf_files/2021/bub_2021_02_128_131.pdf (27.9.2022)
- GROYS, B. 1999. *Über das Neue – Versuch einer Kulturökonomie*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch
- HESSLER, M.; WEBER, H. (Hg.) 2019. *Provokationen der Technikgeschichte*. Paderborn: Brill Schöningh
- HUIZINGA, J. 2017. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übersetzt von Hans Nachod, 26. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag
- IFLA STUDY GROUP (Hg.) 2006. *Funktionelle Anforderungen an bibliografische Datensätze: Abschlussbericht der IFLA Study Group on the Functional Requirements for Bibliographic Records*. Leipzig: Deutsche Nationalbibliothek
- KLINKE, W. J.; THEISS, A. 2021. Spielmittelsammlung. In: LIERZ, M. (Hg.). *Sachverstand. Die Sammlungen der Justus-Liebig-Universität Gießen*. Gießen: Justus-Liebig-Universität Gießen, 130–137
- LUEGER, M.; FROSCHAUER, U. 2018. *Artefaktanalyse*. Wiesbaden: Springer Fachmedien
- MIESKES, H. 1983. Spielmittel und Spielmittelforschung. In: KREUZER, K. J. (Hg.). *Handbuch der Spielpädagogik: Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt*. Düsseldorf: Schwann, 387–429
- MILLER, D. 2001. *Material Cultures: Why Some Things Matter*. London: UCL Press Limited
- MÜLLER HEIDEN, B. 2019. Klassifikationen in Bibliotheken. Theorie – Anwendung – Nutzen. *Information – Wissenschaft & Praxis* 70, 5–6: 315–317
- PATNAIK, N. 1985. *A Second Paradise: Indian Courtly Life 1590–1947*. New York: Metropolitan Museum
- SCHMIDT-MADSEN, J. 2016. The Crux of the Cruciform: Retracing the Early History of Chaupar and Pachisi. *Board Game Studies Journal* 15, 1: 29–77
- SCHRÖDER, L. 2019. *Digitale Spiele als Quellen. Das Vier-Säulen-Analysemodell im Spannungsfeld von Geschichte, Geschichtsbildern und Systemanforderungen; erprobt an der Assassin's Creed-Reihe*. Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky, <https://ediss.sub.uni-hamburg.de/handle/ediss/6263> (29.4.2022)
- SCHÜTZ, A.; ENDRESS, M. 2017. Sinnhafter Aufbau der sozialen Welt. In: ENDRESS, M. (Hg.). *Soziologische Theorien kompakt*. 3., vollständig überarb. und erw. Aufl. Berlin, Boston: Walter de Gruyter, 146–162
- SEEMANN, M. 2014. *Das neue Spiel: Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust*. Freiburg (Breisgau): Orange-Press

STEHR, J. 2016. Normalität und Abweichung. In: SCHERR, A. (Hg.). *Soziologische Basics*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 225–231

STERZENBACH, B. 2020. Normalitätsvorstellungen in Gesellschaftsspielen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive – eine explorative Studie. In: WABURG, W.; MEHRINGER, V. (Hg.) *Spielzeug, Spiele und Spielen. Aktuelle Studien und Konzepte*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 103–124

TÖNNESMANN, A. 2012. Monopoly – Spiel und Stadtutopie. In: STROPUHAL, E. (Hg.). *Spiele der Stadt – Glück, Gewinn und Zeitvertreib*. Wien: Wien-Museum, 178–191

WIDURA, A. 2015. *Spielräume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten*. Rhaden (Westfalen): Marie Leidorf

WIEDERKEHR, S. 2021. Citizen Science: Eine Chance für wissenschaftliche Bibliotheken. *o-bib. Das offene Bibliotheksjournal* 8, 4: 1–13

WITTGENSTEIN, L. 1998. *Philosophische Untersuchungen*. Berlin: Akademie Verlag

Zur Autorin

Veronika Kocher studierte Kunst- und Designvermittlung an der Universität für angewandte Kunst in Wien und promovierte ebenda seit 2021 an der Abteilung für Kulturwissenschaften. Dort unterstützt sie die Forschungsinfrastrukturen Portfolio & Showroom und IMAGE+ in Datenmodellierung, digitaler Integration von Sammlungen und Interface Design. Zudem studiert sie berufsbegleitend Library and Information Studies an der Universität Wien.

Kontakt

Mag.a Veronika Kocher

Universität für angewandte Kunst

Abteilung Kulturwissenschaften | Department of

Cultural Studies

Vordere Zollamtsstraße 7/409, A-1030 Wien

veronika.kocher[at]uni-ak.ac.at