

Christin Lumme
Museologin und Museumspädagogin

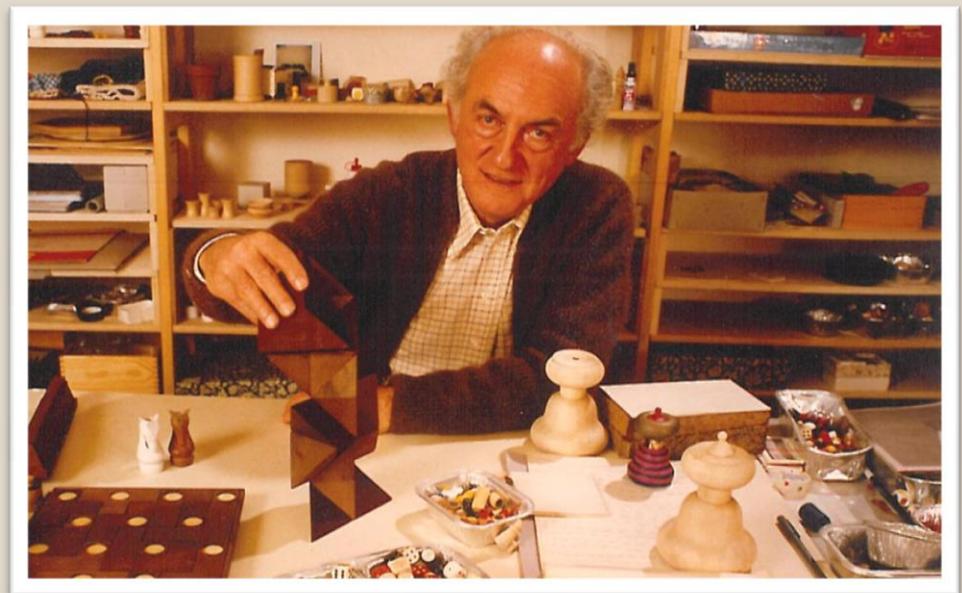
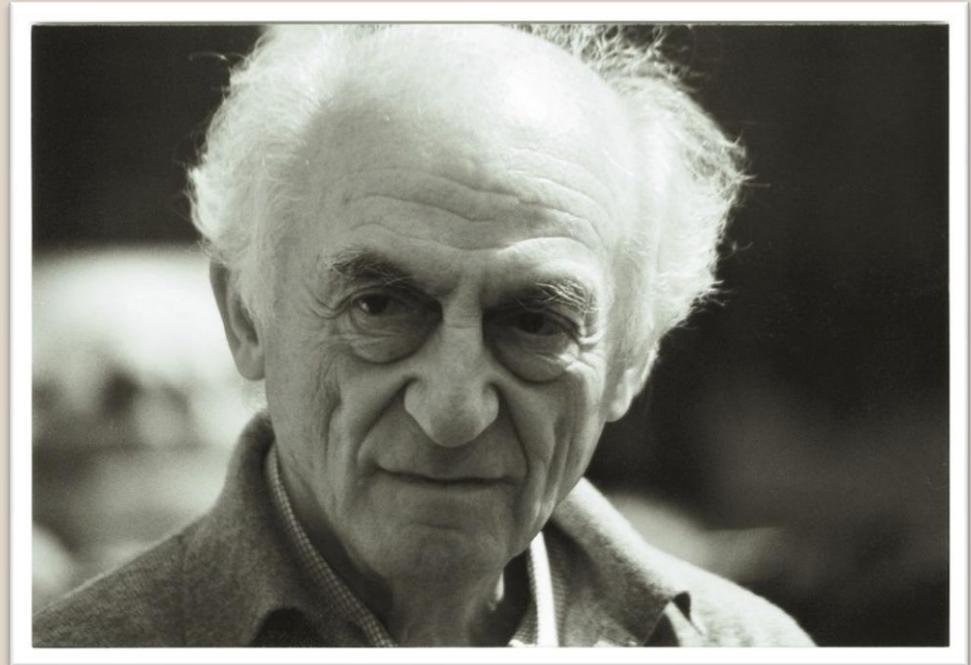
seit Juni 2015 wissenschaftliche Mitarbeiterin
im Deutschen Spielearchiv Nürnberg

- *Von Marburg nach Nürnberg* – Archivgeschichte
- *Zwischen Depot und Publikum* – Arbeit des DSAN heute
- *Wo soll's hingehen?* – Aufgaben und Perspektiven
- *Irgendwas mit Spielen* – Was braucht es für die Arbeit im DSAN

Warum sammeln wir Spiele?

„Schach und Poker gibt es schon. Wir brauchen keine neuen Spiele mehr. Ich weiß gar nicht, warum es Spieleerfinder gibt, sie machen etwas vollkommen nutzloses. Aber das kann man auch von Komponisten sagen, von Dichtern, Malern. Gibt es nicht genug Bilder auf der Welt? - Aber es wird immer neue Bilder geben. Und aus demselben Grund wird es immer neue Spiele geben.“

(Alex Randolph, Spieleautor, *1922 - † 2004)



Warum sammeln wir Spiele?

- Zahlreiche Themen werden in Spielen verarbeitet, seien es historische Ereignisse, soziale Gegenstände oder Zukunftsszenarien.
- Das Spiel ist ein Spiegel unserer Gesellschaft im Wandel der Zeit.
- Das DSAN betrachtet das Spiel als Kulturgut und fungiert als Gedächtnis der (analogen) Spielebranche.

(Rechtliche Situation: Spiele gelten in Deutschland lt. Gesetz nicht als Kulturgut, Spieleautoren genießen also keinen so umfangreichen Urheberrechtsschutz wie z.B. Buchautoren und Künstler)

Wie entstand die Idee zur Gründung eines Deutschen Spielearchivs in den 80er Jahren?

- Seit den 70er Jahren nimmt Spieleproduktion zu (Autorenspiele).
 - zunehmend anspruchsvollere Spiele auf dem deutschen Markt, insbesondere Spiele für erwachsene Zielgruppe
 - regelmäßiger Austausch Spiele-affiner Journalisten, Spieleautoren und Sammler auf der Spielwarenmesse Nürnberg
- Diskussion „Spiele als Kulturgut“ kommt ins Rollen.



Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg

Regelmäßiger Journalistentreff
und Austausch



1978 Grd. Des Vereins
Spiel des Jahres e.V.)



Gegründet 1983,
weltweit größte
Besuchermesse für
Gesellschaftsspiele



Deutsches Spielearchiv Marburg
1985 gegründet als Dokumentations-
zentrum und Geschäftsstelle für Jury
„Spiel des Jahres“, bis 2007



museen deutsches spielearchiv
der stadt nürnberg Seit 2010 in
Nürnberg

Dr. Bernward Thole



Foto: Gründung des Deutschen Spielearchivs

Sammlungsgrundstock: Private Spielesammlung Tholess
1985 – bis 2010 in Marburg auf- und ausgebaut

Aufgaben des deutschen Spielearchivs formuliert zur Gründung 1985:

Dokumentation und **Archivierung** der Spieleentwicklung nach 1945 im deutschsprachigen Raum

Ordnung und **Erschließung** des Bestands durch eine eigene Klassifikation (Datenbank/Access)

Förderung und Unterstützung von **Forschung und Lehre**

Unterstützung der **Medien** bei der **Berichterstattung**

Förderung des Spiels in **Familie und Gesellschaft**



Einblicke ins Deutsche Spielearchiv Marburg

1985 bis 2007: Spielebestand erweitert von anfangs 5000 auf 30.000 Spiele

2007: Spiel des Jahres fungiert nicht länger als Geschäftsstelle des Deutschen Spielearchivs

2007 bis 2009: Suche nach neuem Träger des Archivs

2009: Kulturausschuss beauftragt Stadt Nürnberg mit Ankauf und Fortführung des Deutschen Spielearchivs



2010: Ankauf durch Stadt Nürnberg mit Fördermitteln, Umzug der Spiele nach Nürnberg, Lagerung im Museumsdepot





**Erste Ausstellung im Stadtmuseum (Fembohaus) nach dem Umzug des Archivs nach Nürnberg
„Mitspieler gesucht!“, Juli- November 2010**



Neue Bleibe des Spielearchivs: Das Pellerhaus, ehemalige Stadtbibliothek



**Oktober 2013:
Die Spiele ziehen ins Pellerhaus**



Kisten über Kisten, die systematisch ausgepackt werden müssen...

Frühjahr 2014: Neue Büro- und Bibliotheksräume



Zwischen Depot und Publikum Arbeit des DSAN heute...



Team

Dr. Karin Falkenberg	Leitung Spielzeugmuseum und Spielearchiv
Stefanie D. Kuschill	Kommunikation, Öffentlichkeitsarbeit, Ausstellungen, Veranstaltungen, Akquise
Dr. Torsten Lehmann	Sammlungsmanagement, Depotverwaltung, Leihverkehr
Christin Lumme	Öffnung des Archivs für diverse Zielgruppen, Veranstaltungen, Ausstellungen, Sammlungsmanagement
Werkvertragler, FSJler, Praktikanten zur Unterstützung	

Sammlungsfokus des DSAN

- Brett- und Gesellschaftsspiele ab 1945 bis heute
- Spiele, die auf dem deutschen Markt erschienen sind und eine deutsche Regel haben
- Katalogaufnahmen
(In der Bibliothek werden alle Neuheitenkataloge archiviert)
- reale Aufnahmen
(Spiele im Depot vor Ort, Auswahl, ca. 300-400 pro Jahr)

Kernaufgaben Sammeln & Bewahren - Vom Spiel zum Objekt

Akquise und Ankunft im Archiv



Spiele stammen von:

Spieleverlagen

Privaten Sammlern

aus privaten Spielspenden

Aufnahme in die Datenbank *MuseumPlus*

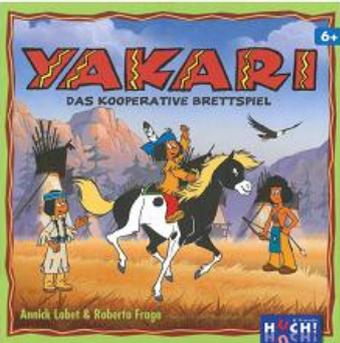
Sammlung - MuseumPlus 5.0.02 028 20120817

Datei Bearbeiten Sammlung Adresse Ausstellung Bildarchiv Weitere Module Auswertung Administration Kontrolle Hilfe Fenster

Obj. Id 20548 Lehmann - 20.10.2015 ...

Brettspielesammlung DSAN ... LC - Schreiben ...

Sammlung Alle Sammlungen
 Beteiligte Huch! & Friends, Verlag
 Annick Lobet, Autor/in
 Titel Yakari - Das kooperative Brettspiel
 Untertitel
 Inventar Nr. 16530 ... Jahr von 2011 bis
 Produkt-Nr. 877512 ... Datierung 2011
 Gattung Start-Ziel-Spiele (1-02)
 Stichworte Indianer, Kooperation, Wildwest



Grunddaten Erwerb / Inventar Katalogtext / Notizen Materialbeschreibung Erhaltungszustand Allgemein

Maßangaben
 1 - 6 Spieler Spielanzahl
 6 Jahre Alter
 ca. 20 Minuten Spieldauer
 12 x 12 cm Brettgröße

Geogr. Bezug
 Ursprungsland: Belgium, Brüssel
 Erscheinungsort: Germany, Günzburg

Auszeichnung
 Deutsches Spielearchiv, Nürnberg

Lizenzen
 (c) Derib + Job - Le Lombard

Akt. Stand
Depotplatz
Details Depot
Exemplare 1 Ex.

Aufnahme in die Datenbank



Datenbank als Rechercheinstrument und Abbild der Spielelandschaft und –
entwicklung

→ Langfristiges Ziel: Bestände online recherchierbar machen

Depotplatz



Klassifikation

Die Klassifikation des Deutschen Spiele-Archivs (Übersicht)

1. Würfel- und Glücksspiele

- 1.1 Reine Würfelspiele (Kniffel)
- 1.2 Start-Ziel-Spiele (Malefiz)
- 1.3 Such- und Fangspiele (Fang den Hut)
- 1.4 Taktische Würfelspiele (Can't stop)
- [1.5 Glücksspiele]

2. Legespiele

- 2.1 Zeichenlegespiele (Domino)
- 2.2 Buchstabenlegespiele (Scrabble)
- 2.3 Zahlenlegespiele (Rummikub)
- 2.4 Taktische Legespiele (Café International)
- 2.5 Lottospiele
- 2.6 Figurenlegespiele (Tangram)
- 2.7 Bilderlegespiele (Puzzlespiele)

3. Denkspiele

- 3.1 Strategische Denkspiele (Schach)
- 3.2 Taktisch-topologische Denkspiele (Halma)
- 3.3 Kombinations- und Dekodierungsspiele (Mastermind)
- 3.4 Gedächtnisspiele (Memory)
- [3.5 Solitärspiele]

4. Rollenspiele

- 4.1 Gesellschaftsspiele (Spiel des Lebens)
- 4.2 Wirtschaftsspiele (Monopoly)
- 4.3 Kriminal- und Agentenspiele (Scotland Yard)
- 4.4 Abenteuerspiele (Alaska)
- 4.5 Krieger- und Konfliktsimulationsspiele (Risiko, Fulda Gap)
- 4.6 Fantasy- und SF-Rollenspiele (Das Schwarze Auge)
- 4.7 Sport- und Rennspiele (Jockey)
- 4.8 Verkehrsspiele (Stop & Go)
- 4.9 Reisespiele (Deutschlandreise)

5. Geschicklichkeits- und Aktionsspiele

- 5.1 Geschicklichkeitsspiele (Mikado)
- 5.2 Aktionsspiele (Avalanche)
- 5.3 Reaktionsspiele (Spitz paß auf)
- 5.4 Sportspiele (Tipp-Kick)

6. Sonstige Spiele

- 6.1 Quiz- und Ratespiele (Trivial Pursuit, Barbarossa)
- 6.2 Psycho- und Konversationsspiele (Sympathie, Therapy)
- 6.3 Varia
- [6.4 Spielmagazine]

Klassifikation = bestimmtes System zur Erfassung von Sachgütern

Bereits in Marburg entwickelt und in Nürnberg fortgeführt

Sortiert nach Spielegattungen/Zentrales Spielmoment

Herausforderungen beim Sammeln und Ausstellen von Spielen:

???

Herausforderungen beim Sammeln und Ausstellen von Spielen:

Sammlungskriterien: Was kommt ins Archiv?

Anpassung der Klassifikation

Inventarnummer - Objektbeschriftung

Elektronische Komponenten / Apps

schnellelebiger Markt – Neuheitenschwemme

Platz

konservatorische Bedingungen

Begrenzte fachliche Publikationen

→ Potential für Seminar-, BA- und MA-Arbeiten 😊

Neben der Kernsammlung: Bewahrung von Nachlässen



Alex-Randolph Schaudapot, eröffnet 2015

Neben der Kernsammlung: Bibliothek und Katalogsammlung



Über Kernaufgaben eines Archivs hinaus: Dienstleistungen, Kooperationsarbeit und Ausbau des Netzwerks



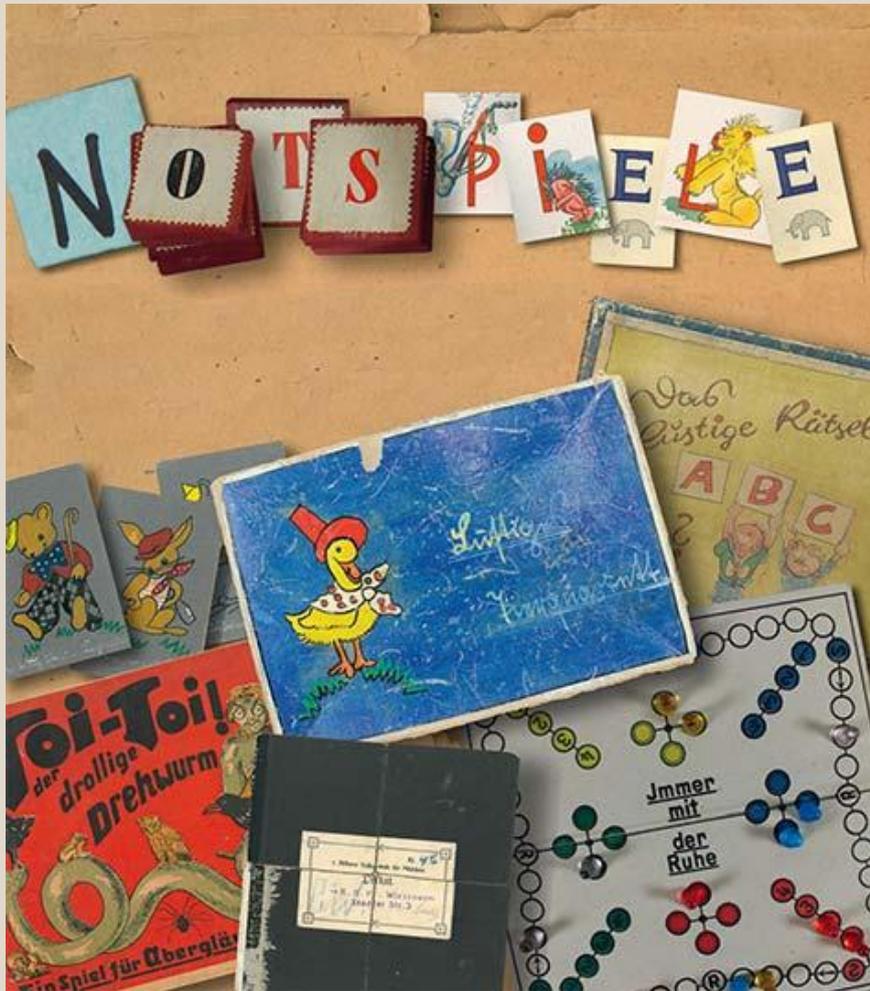
Autorendepot

Kleine Ausstellungen und
Veranstaltungen

Verlagskontakte und
Messebesuche

Archivpädagogische Angebote

Ausstellungen



**Not macht erfinderisch. Spiele der Nachkriegsjahre
Sammlung Rühle, Jan-Sep 2016**

Ausstellungen



Nur für kurze Zeit! Spiele als Werbeträger
Sammlung Whitehill, Jan-Sep 2016



Pellerhaus-Foyer, Vitrinengestaltung zur Blauen Nacht und regelmäßiges Schaustück

Ausstellungen



NÜRNBERG

Ausstellung 25.05.–01.10.2017

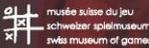
EINE AUSSTELLUNG DES SCHWEIZER SPIELMUSEUMS
IN KOOPERATION MIT DEM DEUTSCHEN SPIELARCHIV NÜRNBERG

Spiel mit der Antike

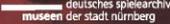
Das Bild der Antike in
modernen Brettspielen

stadtmuseum
im fembo-haus
museen der stadt nürnberg

Burgstraße 15 Tel 0911 231-2595 DI–Fr 10–17 Uhr Sa, So 10–18 Uhr www.stadtmuseum-fembohaus.de

 musée suisse du jeu
schweizer spielmuseum
swiss museum of games

 FNSNF
SCHWEIZERISCHER NATIONALFONDS
ZUR FÖRDERUNG DER WISSENSCHAFTLICHEN FORSCHUNG

 deutsches spielarchiv
museen der stadt nürnberg





Veranstaltungen/Messen



Stadt-Land-Spielt (oben)
 Spielwarenmesse Nürnberg (unten)

Veranstaltungen/Messen



Blaue Nacht (Lange Nacht der Kultur)

Spieelnachmittage und pädagogische Angebote



regelmäßiger kostenloser Spieelnachmittag für Familien, Workshops für Kinder, Angebote für Schulklassen

Wissenschaftliche Fachtagungen und Seminare



Board Game Studies im April 2016
Seminarangebot Universität Regensburg

Zusammenfassend:

Aufgaben und Perspektiven:

Gedächtnis der (analogen) Spielebranche

Kernaufgabe: Sammeln, Bewahren, Forschen

Förderung des Kulturguts Spiel in der Gesellschaft
durch spielbezogene Veranstaltungen u. Angebote

Langfristiges Ziel: **Kompetenzzentrum Spiel**

Nach 6 Jahren am neuen Standort befindet sich das Spielearchiv noch im Aufbau.
Aber: Was lange währt, wird gut!



Irgendwas mit Spielen – **Was braucht es für die Arbeit im DSAN**

Mein Werdegang:

Abitur

Auslandsjahr / Neuseeland

Museologin B.A. / studiert an der HTWK Leipzig

Arbeitsverhältnisse:

Zeitgeschichtliches Forum Leipzig

Universitätskustodie Greifswald

Biosphäre Potsdam GmbH

Freier Kreativitätskindergarten Falkensee

Deutsches Spielearchiv Nürnberg

Berufsbegleitendes Masterstudium der Kunstgeschichte



Irgendwas mit Spielen – Was braucht es für die Arbeit im DSAN

Unsere Hauptarbeit im Spielearchiv sieht definitiv nicht so aus:



Irgendwas mit Spielen – **Was braucht es für die Arbeit im DSAN**

Museologisches und archivarisches Know-how, z.B.

Konzeptionelles Arbeiten und Projektmanagement

Ausstellungsgestaltung

Konservatorische Kenntnisse

Dokumentation/Inventarisieren

Arbeitsabläufe und Zusammenhänge im musealen Umfeld

Kultur-Netzwerk



Irgendwas mit Spielen – Was braucht es für die Arbeit im DSAN

Museologisches und archivarisches Know-how

Interesse am Thema Spiel, insbesondere Bereitschaft, sich in die analoge Spiel- und Verlagsgeschichte einzuarbeiten.



Irgendwas mit Spielen – **Was braucht es für die Arbeit im DSAN**

Museologisches und archivarisches Know-how

Interesse am Thema Spiel, insbesondere Bereitschaft, sich in die analoge Spiel- und Verlagsgeschichte einzuarbeiten.

Organisatorisches Geschick und kommunikative Persönlichkeit

(Museums-) pädagogische Fähigkeiten



Irgendwas mit Spielen – **Was braucht es für die Arbeit im DSAN**

Kleine Teams → Es werden „Allrounder“ gesucht.

Keine Angst vor Basisarbeit, z.B.

Kisten auspacken

Veranstaltungsaufbau

Administrative Büro-Tätigkeiten



Irgendwas mit Spielen – Was braucht es für die Arbeit im DSAN

Möglichkeiten für Studierende im DSAN:

Bachelor- und Masterarbeiten
Promotionen

(Pflicht-)Praktika
Werkverträge



Weiterbildungen:

Bayerische Museumsakademie

Akademie der kulturellen Bildung Remscheid (Spielpädagogik)

Einführende Literatur zur (analogen) Spielegeschichte:

Schädler, Ulrich (hg.): Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele. Darmstadt 2007.

Glonegger, Erwin: Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Ravensburg 2009.

Kobbert, Max: Kulturgut Spiel. Münster 2010.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Museen der Stadt Nürnberg
Deutsches Spielearchiv Nürnberg
Egidienplatz 23
90403 Nürnberg

Christin Lumme
+49 (0)9 11 / 2 31-15458
christin.lumme@stadt.nuernberg.de
<https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/>

Schätze des Spielearchivs...



Im Kampfe gegen
England
unbekannt
Erschienen 1942



„Buchspiele“
 Beginn in den 1960er Jahren
 bis in die 1980er Jahre



Hase und Igel
 David Parlett
 Erschienen 1978



Prototyp „Sagaland“
 Alex Randolph und Michael
 Matschoss
 Erstmals veröffentlicht 1981



Sauerbaum
Johannes Tranelis
Erschienen 1986



Mensch ärgere dich nicht
Joseph Friedrich Schmidt
Erschienen 1910 / in Serie 1914



Hätten Sie's gewusst?
Unbekannt
60er Jahre



Bravo Traube
Erschienen in Dt. 1993
(1992 in USA)



Electronic Traumtelefon
 MB Spiele, 1993