

Kölner Stadtanzeiger 1994

### **FERNWEH IM Karton**

Eine Ausstellung zeigt Reisespiele aus zwei Jahrhunderten, phantasievoll und skurril.

Vielfältige Möglichkeiten bieten sich dem modernen Menschen, sein Fernweh zu stillen, ohne dabei die eigenen Wände verlassen zu müssen. Er vertieft sich in einen bunt bebilderten Reiseführer, schaut in die Flimmerkiste oder tastet sich auf der Landkarte in fremde Welten vor. Die vielleicht unterhaltsamste und kurzweiligste Variante solcher Tagträumerei ist die „Reise im



Karton“: So jedenfalls nennt sich eine Ausstellung im Krefelder Museum Burg Linn mit rund 200 Spielen<sup>1</sup> aus zwei Jahrhunderten zum Thema Reisen.

Eine Reise an den Niederrhein auf die idyllische Burg Linn bietet zumal über die Ostertage eine ebenso amüsante wie lehrreiche Alternative zum Eiersuchen und Schokoladenhasen-Knabbern.

Nicht nur notorische Spielernaturen finden hier – rein spieltechnisch gesehen – so manches bunt schillernde „Ei des Kolumbus“, welches das „Reisen auf dem Kanapee“ erst so richtig zum Erlebnis macht. Weltreise- und Stadterkundungsspiele, Deutschland- und Europatouren, Post- und Verkehrsspiele.

Die oft skurrilen, höchst phantasievollen und nicht selten auch spitzfindigen Brettspiele stammen aus der Sammlung des Düsseldorfer Wolfgang Morawe, der ausdrücklich erklärt, „dass er lange Zeit gesammelt hat, ohne genau zu wissen, warum“. Ihn faszinierte einfach die Grafik – nun stellt er fest, dass er sich beim Sammeln auf die bewegte Geschichte gesellschaftlicher Entwicklung eingelassen hatte. Schließlich waren Spiele aller Art schon immer auch ein verräterischer Spiegel der Gesellschaft.

So beweist der Blick zurück: Erst nach der Erfindung von Dampfschiff ( das Patent wurde 1765 erteilt ) und Eisenbahn ( Stevenson baute 1814 die erst leistungsfähige Lokomotive ) leistete sich die feine Gesellschaft aufwendige und kostspielige Bildungsreisen.<sup>2</sup> Von diesem exquisiten Vergnügen des europäischen Adels zeugt beispielsweise das Spiel „Panorama of Europe“ aus dem Jahr 1816. Den wunderschönen handkolorierten Kupferstich in Buchform mit ausführlichen Spieregeln und enzyklopädischen Angaben zu den jeweiligen

---

<sup>1</sup> 260 Spielen, Anm. des Verfassers der Abschrift

<sup>2</sup> In der Wiedergabe nicht ganz richtig. Der Adel und die von ihm begünstigte, gebildete Bürgerschicht konnten sich diese Reisen durchaus schon im 18. Jh. leisten, vgl. auch Goethes Italienreise.

Reisestationen konnten sich nur Herrschaften mit prallgefüllten Geldbörsen leisten.

„Es ist ein typisch englisches Spiel“, schreibt dazu Wolfgang Morawe im reich bebilderten Ausstellungskatalog, „mit der Stadt London im Mittelpunkt macht es die Vorrangstellung im kolonialen England zu Anfang des 19. Jahrhunderts in Europa deutlich. Typisch für die Vorurteile, die damals auch in Deutschland die Runde machten, ist das älteste Objekt aus der Moraweschen Sammlung, das Biedermeierspiel „Reise in die V Welttheile“ aus dem Jahre 1805.

Links und rechts neben der „Tafel über die einzelnen Theile und Nationen eines jeden Welttheils“ laufen auf dem Spielgrund zwei Bahnen in einem Dreieck zusammen. Auf ihren Spielfeldern werden den einzelnen Völkern verschiedenen Charaktereigenschaften zugesprochen, in denen sich die Spieler erkennen sollen. Dem zeitgenössischen Weltbild entsprechend waren die Tartaren „tapfer“, die Chinesen „höflich“, die Guineer in Afrika „argwöhnisch“.



Argwöhnisch wurde aber auch das Spiel schlechthin viele Jahrhunderte lang von selbsternannten Moralaposteln beäugt. Der Kirche und dem aufstrebenden Bürgertum galt das Spiel im 18. Jahrhundert als übles Laster. Ein Berichterstatter aus jener Zeit mokierte sich voller Abscheu über einen sogenannten Spielplatz „wo man mit Würfeln turnierte und allerlei Schwüre herausfluchte. Der Platz ungefähr so groß wie der alte Markt in Köln, überall mit Mänteln überstreut und mit Tischen bestellt, die alle mit Spielen umgeben waren...Dass man so greulich Gott lästert, gefällt mir nicht“. Die Quintessenz solch abstrusen Denkens lautete: „Wer sich auf den Spielplatz begibt, um zu spielen, der begibt sich in eine Gefahr, in welcher er nicht allein sein Geld, sondern auch sein Leib, sein Leben, ja sogar seiner Seele Seeligkeit verlieren wollte.“

Gut hundert Jahre später hatte das Spiel seinen gotteslästerlichen Charakter wie jede nur erdenkliche Gefahr für Leib und Seele längst verloren; obwohl gerade jetzt (Reise-)Spiele auf den Markt kamen, die in jeder Hinsicht kritikwürdig waren. Etwa „Die Reise nach Afrika“, großes Schauspiel in vielen Aufzügen“, Das wilhelminische Deutschland versuchte hier, zumal den jungen Leuten, Afrika als Abenteuerland zu „verkaufen“. Tatsächlich fiel aber der Kontinent der kolonialen Ausbeutung zum Opfer. Allzu viele Kinder und Jugendliche kamen seinerzeit allerdings nicht in den Genuss solcher Freizeitvergnügen, da die Spiele aufwendig gestaltet und dementsprechend teuer waren.

Den Besucher in Burg Linn faszinieren indes vor allem die farbenprächtigen, kostbar gestalteten Spiele aus dem 19. Jahrhundert, Beispielsweise das Eisenbahnspiel „Sporweg-Reis Binnen Kamers“ ( um 1860 ) aus Metz mit handkolorierten Federlithographien oder die plastisch wirkenden Schaubilder (Dioramen ), bei denen Gegenstände vor einem bemalten Horizont aufgestellt

wurden und zum Teil in diesen übergehen. Es sind zwar keine Brettspiele im eigentlichen Sinne, gehören aber ebenfalls zur einzigartigen Sammlung Wolfgang Morawe.

Ein Gang durch die mit Lithographien und altem Blechspielzeug illustrierte Ausstellung macht deutlich, dass die Spiele bis zur Jahrhundertwende ein ganz bestimmtes, nicht immer spielerisches Ziel verfolgten, ( es handelt sich um Spiele,)<sup>3</sup> die jeweils den Stand gesellschaftlicher Entwicklung entweder rückwärts gewandt nostalgisch verklären, ihn mehr oder weniger sachlich oder kindlich-humorvoll dokumentieren oder aber enthusiastisch begrüßen“ (Morawe). Kaum überraschen dürfte aber freilich die Erkenntnis, dass Mogelpackungen ( großer Karton, wenig Inhalt ) keine „Erfindung“ unserer Konsumgesellschaft ist. Allerdings wurden die großen Kisten und Kasten anno dazumal sehr liebevoll und mit großer Sorgfalt gestaltet.

Übrigens gibt es kaum eine Zeiterscheinung, die nicht in entsprechenden Spielen aufgegriffen wurde. So der Alpinismus (das taschenspiegelgroße Geschicklichkeitsspiel „Simplon Tunnel“ warb um 1900 für eine damals neue Reiseroute ), die Entdeckerreisen (das „lustige Doppelspiel Huh wie kalt! Oh wie heiß!“ von 1920), das Automobil („Dein Volkswagen, das lehrreiche, zeitgemäße Gesellschaftsspiel“ kam um 1960 heraus)<sup>4</sup> oder die Reisen durch Deutschland in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Vor allem das Rheintal – im vorigen Jahrhundert noch bevorzugtes Ausflugsziel von Adel und Großbürgertum - wurde nun von breiten Schichten der deutschen Bevölkerung entdeckt. Rheinreisen als Quartettspiele kamen in Mode. Und wer es sich leisten konnte, den Rhein zu bereisen, den zog es alsbald auch ins Mittelgebirge. Wieder zu Hause spielte Mann „Eine Harzreise“, die männer-



bündischen Aspekte des Wanderns aufgriff, und Frau delectierte sich am Brettspiel „Durch den Schwarzwald – Über die rauhe Alb“.

Brettspiele als Werbemittel haben ebenfalls eine lange Geschichte. Eher amüsant: Ein Wettlauf zum Nordpol von Ofen zu Ofen – angeboten von einer Firma, die Öfen herstellte. Wer sich für diesen Spaß erwärmen konnte, der lernte immerhin noch ein wenig in Sachen Geographie dazu. Eher zum Kopfschütteln ist hingegen „Euro-Express, eine Schnellbahn verbindet Europa“. Zu diesem europafreundlichen Werbespiel der FDP merkt der Sammler kritisch an: „Der Hinweis auf dem Spiel, dass bei diesem Spiel keiner verliert, ist typisch für den pazifistischen Touch, den sich die Parteien in den 80er Jahren gaben.“

---

<sup>3</sup> Zur Verständlichkeit bei der Abschrift des Artikels eingeschoben

<sup>4</sup> Bei dem zitierten Spiel handelt es sich um die Neuauflage des Hausserspiels, das ursprüngliche Spiel kam in den 30er Jahren unter dem Titel „Dein Kdf – Wagen“ (1935/36) heraus.

Neuere Reisespiele sind im Museum Burg Linn also auch vertreten. In einer Spielecke können einige von ihnen von jungen Besuchern ausprobiert werden (gegen Hinterlegung einer Kautions). Besonders interessant: das Spiel „Reisebüro - Ferien und Urlaub“. Mit Reiseanmeldungsscheinen, Werbematerial zum Reisen, Lufthansa-Flugscheinen, einem Kalender, Stempel und Stempelkissen, Reisepässen und Reiseführer hat diese raffinierte Kreation aus dem Jahre 1985 ein unmissverständliches Ziel: Der Benutzer möchte doch bitteschön seine Finger von der Landkarte heben und stattdessen die Türklinke zum Reisebüro niederdrücken.