

***Zwischen Sozialdisziplinierung und Vergnügen: Politik und Praktiken des Spielens im
Staatssozialismus***

1. HERMANN-WEBER-KONFERENZ ZUR HISTORISCHEN KOMMUNISMUSFORSCHUNG

Deadline: 30. April 2019

Datum: 4.-6. Dezember 2019

Ort: Max-Planck-Institut für Bildungsforschung, Lentzeallee 94, 14195 Berlin

Veranstalter: Max-Planck-Institut für Bildungsforschung, Berlin, Dr. Juliane Brauer,

Universität Augsburg, Jun. Prof. Dr. Maren Röger

Deutsches Historisches Institut Warschau, Dr. Sabine Stach

in Kooperation mit dem Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung

In Millionen Wohn- und Jugendzimmern, in Kasernen und Schulen, auf Schulhöfen, in Kneipen und in Privatgärten wurde während des Kalten Krieges gespielt: viele Brettspiele und auch wenige Computerspiele von kommerziellen oder staatlichen Verlagen, gekaufte, kodierte, abgewandelte und selbst entworfene, aber auch Bewegungs- und Geländespiele.

Das Spiel als Medium und das Spielen als Praktik der Sozialisierung und der Unterhaltung bieten sich insbesondere für einen vergleichenden analytischen Nahblick auf „Herrschaft als soziale Praxis“ (Thomas Lindenberger, 2007) in den sozialistischen Ländern bis 1989/1991 an. Im Spiel werden generations- und schichtenübergreifend „Gesetze des realen Alltags vereinfacht“ und es kann ein „Probegedanken“ stattfinden (Max Kobbert 2010). Dementsprechend sind Spiele einerseits Medien, mit denen niedrigschwellig zeitspezifische Werte und Normen kommuniziert werden, andererseits bietet das Spielen als Praxis Räume der Auseinandersetzung, der Aushandlung beziehungsweise auch des Erlernens und Ausprobierens dieser Normen. Ganz unabhängig davon ist das Spielen eine alltägliche Praktik, in der es in erster Linie um Unterhaltung, Geselligkeit und Vergnügen geht. Spielen lässt sich daher ganz im Verständnis der neueren Emotionsgeschichte als eine „emotionale Praktik“ begreifen und analysieren (Monique Scheer 2012). Daher strebten alle staatssozialistischen Länder für alle Altersklassen die Kontrolle, Regulierung und Entwicklung von Spielen an, um damit Emotionen zu fördern, die der eigenen Herrschaft dienlich sind.

Daher wurde in Erziehungsplänen für den Kindergarten und Handreichungen für Lehrer/innen immer wieder die Bedeutung von Spielen für die Herausbildung der „sozialistischen Persönlichkeit“ thematisiert. In den Materialien lassen sich normative Diskurse der „Erziehungsdiktatur“ nachvollziehen. Es können verbindliche sozialistische Moral- und Wertvorstellungen, deren Wandel und zugeschriebene Wirkmächtigkeit herausgearbeitet werden. Zudem lässt sich über diesen Zugriff politischer Kulturgeschichte ein komplexes Bild darüber zeichnen, wie die sozialistischen Regime Alltag und Gesellschaft durchdringen wollten und was die Grenzen dieses Herrschaftsanspruches waren.

Doch es wäre zu kurz gedacht, Spiele nur im Set von Erziehungsmedien und Erziehungsinstitutionen zu begreifen.

Denn das Spielen findet zwar in einem Raum statt, der Regeln und Ordnung vorgibt. Doch zugleich hat es das Potenzial als vergnügliches, geselliges Tun überzuschäumen und sich diesen Grenzen und damit auch den Autoritäten der Ordnung zu entziehen. Spielen kann damit auch einen möglichen Raum für eigensinniges Handeln (nach Alf Lüdtke) schaffen, das widerständiges und systemkritisches Verhalten genauso herausfordern kann, wie herrschaftsstabilisierende Handlungsweisen, denn es ist ja auch nur ein Spiel und damit waren im Gegensatz zur Realität keine einschneidenden Konsequenzen zu befürchten.

Ziel der Tagung ist es, erstmals systematisch und vergleichend Politiken und Praktiken des Spielens im Staatssozialismus zu diskutieren, um damit einerseits Herrschaft als ein Kräftefeld zu vermessen, in dem die Akteure symbolisch eigensinniges Verhalten ausprobieren und aushandeln. Andererseits lassen sich über die Konzeptualisierung von „Herrschaft als sozialer Praxis“ Ansprüche, Strategien und Mechanismen einer geplanten totalen Durchdringung der Gesellschaft erkennen. Welche Rolle zum Beispiel spielten Glücksspiele, die per definitionem nicht mit sozialistischen Werten vereinbar waren und dennoch heimlich in privaten Räumen gespielt wurden? Entsprechend geht es einerseits um Politiken des Spiels, die begleitenden Diskurse um Entstehung und Verbreitung der Spiele und andererseits ganz konkret um Praktiken. Wer spielte überhaupt wann und wo? Welche Spiele waren verfügbar? Welche Bedeutung hatten traditionelle Spiele? Durch welche neuen Spiele wurden sie abgelöst oder konnten sie sich gegen diese behaupten? Welche Altersklassen bevorzugten welche Spiele? Welche Bedeutung hatten Bewegungs- und Gemeinschaftsspiele im Kontext der „Erziehungsdiktaturen“? Wie wurden Glücksspiele überwacht und behandelt?

Die internationale Konferenz begrüßt Beiträge zur Produktionsgeschichte in den sozialistischen Staaten ebenso wie zu den Spielinhalten. Was kann etwa zum Stellenwert des Militärischen oder Nationalpatriotischen in der Spielkultur gesagt werden? Zudem interessieren uns Aspekte der blockübergreifenden Kulturgeschichte: Wie verlief die Appropriation westlicher Populärkultur im Segment der Brett- und Computerspiele und anders herum? Wie wurde diese Praktik beurteilt?

Zugleich geht es aber auch darum, das Spiel als Vergnügen und Unterhaltung zu verstehen und damit eine Emotionsgeschichte des Spielens neu zu konzipieren. Wie lässt sich in diesem Verständnis Vergnügen verstehen, als Form der entspannten Geselligkeit, der Lust nach spielerischem Wettbewerb, der Stärkung und Herausbildung von kollektiven Erlebnissen der Unbeschwertheit, der Freude am Ausprobieren oder einfach nur als Strategie gegen Langeweile und damit als (im ideologischen Staatsverständnis) sinnvolle Gestaltung von freier Zeit?

Beiträge zu den genannten und folgenden Themenbereichen sind vorstellbar:

- Normative Diskurse und Praktiken der Erziehungsdiktatur in Hinblick auf Spiel in Erziehungskontexten
- Vergnügen und Unterhaltung im Kontext von Erziehungsstrategien und Freizeitpraktiken

- Wirkmächtigkeit von traditionellen Spielen und Spielpraktiken in Konkurrenz zu neuen Spielen
- Bildung von Emotionen durch Gemeinschaftsspiele (z.B. Heimatliebe, Patriotismus, Durchsetzungsfähigkeit etc.)
- Produktions- und Transfergeschichte von Spielen in staatssozialistischen Ländern
- Einübung von Feindbildern des Kalten Krieges
- Das Kollektiv und damit kollektive Identitätsbildung versus individuelle Spiele
- Räume des Spielens: Erziehungsinstitutionen, private Räume, halböffentliche Räume, wie in Vereinen, „Siedlerhäusern“, Kneipen

Bei dieser Tagung handelt es sich um die erste „Hermann-Weber-Konferenz zur historischen Kommunismusforschung“, die in Kooperation mit dem Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung und mit Förderung der Gerda-und-Hermann-Weber-Stiftung ausgerichtet wird. Eine Veröffentlichung der Beiträge ist in gedruckter Form im Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung für 2021 sowie im Nachgang online auf <https://kommunismusgeschichte.de/jhk/> geplant. Dafür sollten die fertigen Beiträge bis Sommer 2020 vorliegen.

Die Konferenzsprachen sind Deutsch und Englisch. Übersetzungen werden ermöglicht.

Bitte reichen Sie einen Vortragsvorschlag (250 Wörter) in Deutsch oder Englisch mit einem kurzen akademischen Lebenslauf bis spätestens **30. April 2019** an folgende Email-Adresse ein: Cfp-emotions@mpib-berlin.mpg.de

Between Social Discipline and Pleasure: The Politics and Practices of Play and Games in State Socialism

1ST HERMANN-WEBER-KONFERENZ ZUR HISTORISCHEN KOMMUNISMUSFORSCHUNG

Deadline: 30. April 2019

Dates: December 4th-6th, 2019

Location: Max Planck Institute for Human Development, Lentzeallee 94, 14195 Berlin,

Organizer: Max Planck Institute for Human Development Berlin, Dr. Juliane Brauer,

Universität Augsburg, Jun. Prof. Dr. Maren Röger

German Historical Institute Warsaw, Dr. Sabine Stach

In cooperation with “Yearbook of Historical Communism Research”

In the state socialist countries, millions of people played games. They played in barracks and schools, in millions of living rooms and children’s playrooms, in schoolyards, pubs, and private gardens. There were lots of board games and even a few computer games, produced by commercial and state-run companies; some were purchased, some copied, some modified or self-designed, and people played athletic games, too.

Games as a medium and playing as a practice of socialization and entertainment provide a fruitful object for a comparative analysis of “Political rule and authority as a social practice” (Thomas Lindenberger 2007) in the socialist countries up until 1989/1991. Transcending barriers of age and social strata, games are a place where the “laws of real everyday life are simplified” and “experimental actions” can take place (Max Kobbert 2010). Accordingly, games are media that communicate broadly accessible values and norms anchored in a specific moment in time. On the other hand, playing as a practice is an activity through which people grapple with, negotiate, learn, and experiment with these norms. Independent of all that, play is an everyday practice with the primary aim of providing entertainment, cultivating sociality, and producing pleasure. In this sense, play can be conceptualized in the words of contemporary history of emotions as an “emotional practice.” (Monquie Scheer 2012). This perspective helps underscore why the development, control, and regulation of games for all ages was important for the state socialist countries, because playing games helped shape emotions.

For this reason, kindergarten curricula and pamphlets for teachers repeatedly emphasized the significance of games for the development of the “socialist personality.” But it would be a mistake to conceive of games as just one part of a larger set of educational media and institutions. After all, play always takes place in spaces imbued with rules and order. At the same time, play has the potential to simply be an occasion for pleasure and socializing, thus evading the limits prescribed for it as well as the authorities seeking to establish order through it. Thus, play can open space for “Eigensinn” (in Alf Lüdtke’s analysis of workers’ everyday life “denoting willfulness, spontaneous self-will, a kind of self-affirmation, an act of (re) appropriating alienated social relations [...] demarcating a space of one’s own”, Alf Lüdtke 1995), which can foster

resistant, critical behavior just as it can foster behaviors that stabilize the status quo—after all, it is just a game, and thus, in contrast to reality, there were no serious consequences to be feared.

The goal of the conference is to compare and analyze the politics and practices of play in state socialism to shed light on a field (of power) where actors symbolically experiment with and negotiate forms of querulent behavior. Additionally it is the aim to conceptualize “Political rule and authority as a social practice”. Some types of gaming, games of chances, were defined as incompatible with socialist norms, mostly forbidden and could take place only in private spheres. On the one hand, the discussions will deal with the politics of play and the discourses that went hand-in-hand with the development and distribution of games; on the other, they will deal with concrete practices. Who played where and when? Which games were available? What kind of significance did traditional games have? Which new games supplanted them? Or did people continue to play them? Which groups preferred which games? Which significance did physical and group games have in the “dictatorships of education”? How was gambling regulated?

The international conference welcomes contributions on the history of game production in the socialist states and on the contents of the games themselves. What can be said about the position of the military and patriotism in game culture? We are also interested in aspects of transnational cultural history: How did people appropriate Western popular culture through board games and computer games and the other way around, and how was such appropriation judged by the authorities?

At the same time, the conference also focuses on games as places of pleasure and entertainment and thus aims to forge a new conception of the emotional history of play. Should the pleasure afforded by games be understood as a form of relaxed sociality, a desire for playful competition, as bolstering or developing lighthearted collective experiences, as an experience of the simple joy of testing out new things, or as nothing more than a strategy against boredom and thus as (in the terms of state ideology) a meaningful way to spend free time?

Contributions on these and the following topics are welcome:

- Normative discourses and practices of the “educational dictatorship” concerning games in educational settings
- Pleasure and entertainment in the context of education strategies and free-time activities
- Efficacy of traditional games and practices of play in competition with new games
- Development of emotions through social games (i.e. patriotism, assertiveness, etc.)
- History of production, distribution, and transfer of games in state-socialist countries
- Construction of images of the enemy in the context of the Cold War
- Collective identity formation versus individual games
- Spaces of play: educational institutions, private spaces, partially public spaces such as associations, “Siedlerhäuser”, and pubs.

This conference is the first „Hermann-Weber-Konferenz zur historischen Kommunismusforschung“, which is an corporation with „Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung“ (Yearbook of Historical

Communism Research) and which is fully financed by „Gerda-und-Hermann-Weber-Stiftung“. The publishing of the conference contributions in the journal “Yearbook of Historical Communism Research” in 2021 is planned and further on <https://kommunismusgeschichte.de/jhk/>. For that the final articles should provide in summer 2020.

The conference languages are German and English. Translation is provided.

Please submit your paper proposals as abstracts (250 words) in English or German along with a short academic CV until **April, 30st, 2019**, to: Cfp-emotions@mpib-berlin.mpg.de