

Verein für kritische Geschichtsschreibung e.V. (Hg.)

WERKSTATTGESCHICHTE 88

reden über geld

Jg. 2023/2

[transcript]

Redaktion WERKSTATTGESCHICHTE:

Cornelia Aust, Claudia Berger, Maximilian Buschmann, Sarah Frenking, Katja Jana, Jochen Lingelbach, Annika Raapke, Yvonne Robel, Helen Wagner, Georg Wamhof

Anfragen an die Redaktion:

Yvonne Robel: robel@zeitgeschichte-hamburg.de

Herausgeber*innen des Thementeils:

Korinna Schönhärl, Frederike Schotters, Guido Thiemeyer

Rezensionsredaktion:

Andreas Hübner, Sebastian Kühn, Andreas Ludwig, Nina Reusch, Felix Schürmann, Katharina Seibert, Pavla Šimková, Lotte Thaa

Anfragen an die Rezensionsredaktion:

Nina Reusch: nina.reusch@gmx.net

FU Berlin

Koserstraße 20

14195 Berlin

Filmkritik:

Ulrike Weckel: Ulrike.Weckel@journalistik.geschichte.uni-giessen.de

Dingfest:

Marie Luisa Allemeyer: Marie.Luisa.Allemeyer@posteo.de

Homepage: www.werkstattgeschichte.de

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Indexiert in EBSCOhost-Datenbanken.

© 2023 transcript Verlag, Bielefeld

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Maria Arndt, Bielefeld

Umschlagabbildung: Broker in der New Yorker Börse während des Börsencrashes, der die Weltwirtschaftskrise einleitete (»Schwarzer Freitag«) am 25. Oktober 1929. Foto: AP Photo/STR, 1929 AP, Public Domain

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

Print-ISBN 978-3-8376-6352-5

PDF-ISBN 978-3-8394-6352-9

ISSN 0942-704X

eISSN 2701-1992

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <https://www.transcript-verlag.de>

Unsere aktuelle Vorschau finden Sie unter www.transcript-verlag.de/vorschau-download

Inhalt

Editorial	9
-----------------	---

THEMA

Mitgift, Widerlage, Wittum

Geld in dynastischen Heiraten (ca. 1450-1650)

<i>Charlotte Backerra, Cathleen Sarti</i>	15
---	----

Mission und Geld

Wie das Œuvre de la Propagation de la Foi seine Mittel verteilte

<i>Frederike Schotters</i>	29
----------------------------------	----

Als die Diplomatie das Geld entdeckte

Diskurse über Geld in der Lateinischen Münzunion zwischen 1865 und 1885

<i>Guido Thiemeyer</i>	43
------------------------------	----

Behind the Foreign Money "Screen"

The Balance of Payments Rationale and the Japanese Capital

Liberalization Discourse, 1950-1967

<i>Jonathan Krautter</i>	59
--------------------------------	----

Großbritannien, Deutschland und die Debatte um die britische Teilnahme am Europäischen Währungssystem 1985-1990

<i>Juliane Clegg</i>	73
----------------------------	----

WERKSTATT

»Wir waren so wütend und hilflos.«

Emotionsgeschichtliche Zugänge zu den Berufsverboten für linke Lehrkräfte
in den 1970er Jahren

<i>Jan-Henrik Friedrichs</i>	89
------------------------------------	----

DEBATTE

Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben

Oder: was könnten HistorikerInnen zum öffentlichen Diskurs über Asyl
und Zwangsmigration beitragen?

Klaus Neumann 105

DINGFEST

Die Bibel

Esther Abel 121

EXPOKRITIK

Vielfalt als Nationalgeschichte. Das japanische Rekihaku Museum

Torsten Weber 125

REZENSIONEN

Neu gelesen: Sudhir Venkatesh, *The Underground Economy of the Urban Poor*

Ole Münch (London) 135

Paola A. Revilla Orías, *Entangled Coercion in Charcas*

Adrian Masters (Trier) 139

Melina Teubner, *Die »zweite Sklaverei« ernähren*

Claus und Katja Füllberg-Stolberg (Hannover) 142

Ute Kueppers-Braun, *Afrikanische Kindersklaven in europäischen Klöstern*

Eva Marie Lehner (Bonn) 145

Arpine A. Maniero, *Armenische Studierende in Deutschland*

Meliné Pehlivanian (Berlin) 148

Uwe Danker (Hg.), *Elitenkontinuitäten in Schleswig-Holstein*

Jan Ruhkopf (Stuttgart) 151

Andreas Ludwig (Hg.), *Neue Städte*

Ulrich Hofmeister (München) 154

Sabine Stach/Juliane Tomann (Hg.), *Historisches Reenactment*

Jörg van Norden (Bielefeld) 156

Arne Andersen, *Die Bergedorfer APO*

Udo Grashoff (Leipzig) 159

Harald Barre, *Tanzanian Nationalist Debates*

Felix Brahm (Bielefeld) 160

Christoph Kühberger (Hg.), Mit Geschichte spielen
Lukas Boch (Münster) 163

Jessica Bock, Frauenbewegung in Ostdeutschland
Pia Marzell (Jena)..... 166

wenn es um Kritik an der politischen Elite selbst oder um zentrale politische Projekte wie den verpflichtenden *National Service* ging. Aufgrund der Materialauswahl müssen manche Erkenntnisse vorläufig bleiben, die Studie regt aber zu weiterer Forschung an und ist durch die breite Einordnung ihrer Untersuchung in die politische Geschichte des postkolonialen Tansanias für die Verwendung in der Lehre gut geeignet.

Christoph Kühberger (Hg.), Mit Geschichte spielen

Lukas Boch (Münster)

Christoph Kühberger (Hg.), Mit Geschichte spielen. Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit (Public History – Angewandte Geschichte; Bd. 6), Bielefeld (transcript) 2021, 450 S., 40 €

Der vorliegende Band geht auf eine internationale Tagung im November 2019 zum Thema Spiel und Spielen zurück und ist als Vorbereitung auf eine Ausstellung im Winter 2022/23 zu betrachten, die im Salzburger Museum in Kooperation mit dem Institut für Geschichts- und Politikdidaktik am Fachbereich Geschichte der Universität Salzburg kuratiert wurde. Der Band ist interdisziplinär angelegt und bindet neben geschichtsdidaktischen Methoden und denen der Geschichtswissenschaft auch kulturwissenschaftliche Zugänge ein. Selbst ein Aufsatz aus tiefenpsychologischer Perspektive findet sich unter den 19 Beiträgen. Diese große Anzahl verteilt sich auf vier thematische Bereiche zum Thema Spiel und Spielen. Die Rezension der Beiträge erfolgt vor einem geschichtskulturellen und mediävistischen Hintergrund des Rezensenten mit einem Schwerpunkt auf analoge Spiele. Der Autor ist selbst Teil

des Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) und *Board-game Historian*.

Im ersten Teil (Theoretische Momente) werden grundlegende Überlegungen zum Thema des Bandes angestellt. Vor allem der einleitende Beitrag von Kühberger besticht durch eine Einbettung der Thematik Spielen und Spielzeug in das breite Feld der Geschichtskultur und präsentiert ein Raster, nach dem sich das Spielen mit Vergangenheitsbezug kategorisieren lässt: Unterschieden wird nach Kühberger zwischen »Spielen in der Geschichte«, »Spielen der Geschichte« und »Spielen vor Geschichte«. Diese Überlegungen münden in einer schematischen Einteilung der »Grundformen des Spielens mit Geschichte«. Da ein inhaltlicher Rückbezug auf diese Kategorien innerhalb des Bandes lediglich bei Buchberger zu finden ist, muss die konkrete Anwendung erst noch erfolgen.

Die nachfolgenden Beiträge des Bereichs von Heuer, van Norden, Ammerer, Deile und Herzig/Mathis stellen überzeugend heraus, dass für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit Spielen und Spielzeug und denen in ihnen angelegten Affordanzen innerhalb des Netzwerks Spiel besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden muss. Unter Affordanzen werden in diesem Zusammenhang Angebote zu einer Handlung bzw. Beschäftigung verstanden, die in den Objekten bzw. Regelwerken selbst angelegt sind. Besonders van Norden favorisiert in »Gestellte Geschichte(n)?« eine Nutzung der Actor-Network-Theory (ANT) des Soziologen Bruno Latour. Darin wird Gegenständen (Aktanten), in diesem Fall dem Spielzeug, eine mitgestaltende Rolle in Beziehung mit Personen (Akteuren) zugesprochen. Dieser Zugang, der Gegenstände als Aktanten mit Einfluss (Agency) aber ohne Intention deklariert, bietet großes Potenzial

für die weitere geschichtswissenschaftliche und didaktische Forschung zu dem Themenfeld.

Einen anderen Ansatz verfolgt der Beitrag von Ammerer, der sich auf Basis der von Karl Gustav Jung entwickelten Archentypen-Theorie Gedanken über deren Nutzen für eine »Geschichtspsychologie« macht. Ammerers Apell, dass »die Mitsprache des Unbewussten bei historischen Thematisierungen« stärker berücksichtigt werden muss, kann nur zugestimmt werden. Ob dies allerdings durch eine Theorie des kollektiven Unbewussten geschehen sollte, die nicht historisch und nicht sozial argumentiert, darf bezweifelt werden.

Der zweite Themenbereich des Bandes (Prinzessinnen – Piraten – Indianer_innen) beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit speziellen Rollen, in die Kinder im Spiel schlüpfen können. Dabei werden Prinzessinnen (Hummer und Barsch), Piraten (Buchberger) sowie Indianer:innen (Bergthaler und Kühberger) fokussiert. Während der Aufsatz zu Prinzessinnen empirische Aussagen auf der Grundlage von stark limitierten Stichproben trifft, wartet der Beitrag zu Piraten nicht nur mit einer deutlich größeren Untersuchungsgruppe auf, sondern bietet mit einem Überblick über den wissenschaftlichen Forschungsstand zu »Piraten« den Leser:innen die Möglichkeit, die Antworten der Proband:innen und die von Buchberger daraus gezogenen Schlüsse besser einzuordnen. Buchberger stellt zudem einen Rückbezug auf die von Kühberger erstellten Kategorien von Spielen und Geschichte her und trägt somit zur Kohärenz des Bandes bei. Spielzeug mit Piratenthema, so resümiert er, sind attraktive lebensweltliche Ausgangspunkte, die vielversprechendes Potential für das historische Lernen bieten.

Bergthalers und Kühbergers Beiträge zu Indianer:innen zeigen eindrücklich,

dass die Themen Spiele und Spielzeug auch eine große Rolle in aktuellen Diskursen des Postkolonialismus spielen. So resümiert Bergthaler, »dass das Recht auf materielle wie immaterielle Vermarktung ihrer Geschichte den Betroffenen zusteht, die mit den damit verbundenen Konsequenzen leben müssen.«

Im dritten Bereich (Burgen – Ritter – Bauklötze) untersucht Auge Spielzeugritterburgen aus mediävistischer Perspektive und kommt zu dem Ergebnis, dass Spielzeugburgen vor allem von der Motivation der Spielzeughersteller:innen geprägt sind. Authentizität, im Sinne einer Anlehnung an konkrete historische Vorbilder, spiele selten eine Rolle. Vielmehr seien das 19. Jahrhundert und weiterführend Märchen sowie Fantasy stilprägend. Ausgehend von dieser Untersuchung stellt sich die Frage, inwiefern diese Ritterburgen nicht gerade wegen des Rückbezugs auf populäre Motive ein Gefühl von Authentizität bei den Spieler:innen erzeugen. Hervorzuheben ist, dass Auge sich direkt an Lego und Playmobil gewendet hat, um Informationen hinsichtlich der Frage nach dem Vorbild von Ritterburgen zu erlangen. Braman und Ebert diskutieren Vorstellungen über das Mittelalter im Spielzeug am Beispiel von Playmobil-Rittern. Ihr Beitrag argumentiert überzeugend, dass sich die deutschsprachige Mediävistik bisher zu wenig mit Mittelaltervorstellungen abseits der akademischen Welt beschäftigt und damit ein großes Potenzial verschenkt. In dem Beitrag wird präzise dargelegt, welche Möglichkeiten eine konkrete Beschäftigung mit Objekten der populären Geschichtskultur – welche als unterschiedliche Gattungen jeweils eigene Konzepte benötigen – durch Mediävist:innen bietet. Der Mehrwert solcher Beschäftigungen besteht in einem besseren Verständnis über die Konstruk-

tion von Geschichtsvorstellungen in der Gegenwart und damit auch von Identität.

Diese Argumentation wird vom Ethnologen Jahnke gestützt, der am Beispiel der Lebensgeschichte seines Protagonisten Theo Johne aufzeigt, wie einflussreich Motive des Mittelalters in populärkulturellen Medien seit dessen Kindheit für Johne und dessen Werdegang sind. Dabei wird explizit auch das Kriegsspiel thematisiert, welches durchaus kreatives Potenzial beinhaltet und nicht zwangsläufig zu Gewalt in der Realität führen müsse. Die Beiträge von Erhard und Yagou beschäftigen sich intensiv mit Playmobil und Klemmbausteinen: Erhard mit einer beeindruckend detaillierten Untersuchung über die historische Entwicklung von Geschichtsbezügen in Lego und Playmobil, Yagou mit einem Selbstversuch zur Errichtung eines Miniatur-Parthenons.

Der Band schließt mit dem Themenbereich »Am Brett und Online« und erweitert das Feld damit um die sogenannten Regelspiele, die im Gegensatz zum »freien« Spiel andere Zugänge erfordern. Dieser Bereich ist mit drei Beiträgen der kürzeste, und auf digitale Spiele wird nur im letzten Beitrag eingegangen. Von der gesamten Anlage des Bandes hätte man sich hier entweder mehr oder weniger gewünscht, da das Thema Geschichtspräsentation in den Game Studies schon länger diskutiert wird. Einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand findet man beim Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS). Hervorzuheben ist der Aufsatz von Sterzenbach und Waburg, die sich anhand der beliebtesten Brettspiele auf BoardgameGeek (Stand 2019) mit der historischen Einbettung von Brettspielen beschäftigen. Für den zugrunde liegenden Korpus entwickeln die beiden ein Analyseraster, indem sie zunächst die Spiele herausarbeiten, die ihrer Definition nach explizite und implizite realitätsnahe Be-

züge aufweisen. Diese 30 Titel wurden dann wiederum auf ihren Geschichtsbezug, den Umfang der historischen Bezüge, die historische Rahmung und das Faktenwissen zu verschiedenen Themen hin untersucht. Die Autor:innen weisen dabei selbst darauf hin, dass die Untersuchung lediglich auf Grundlage der online zu Verfügung stehenden Anleitungen erfolgte. Material und Abbildungen konnten daher nur bedingt in die Analyse mit eingebaut werden. Für eine umfassende und mediengerechte Untersuchung von Brettspielen reicht dies allerdings nicht aus und Anschlussforschungen wären wünschenswert.

Der Beitrag von Bühl-Gramer reflektiert auf einer theoretischen Ebene über Geschichte in Brettspielen und baut vorhandene Theorien, wie die des Geschichtsdidaktikers Daniel Bernsen, weiter aus. Zu kritisieren ist die anfängliche Untersuchung zur Verteilung von Epochen in Spielen mit historischem Setting, in der nicht offengelegt wird, was genau zu einer Bewertung als historisches Spiel führt. Nicht ersichtlich ist beispielsweise, ob bei dem Bereich der Mittelalterspiele solche mit Fantasy-Elementen einbezogen wurden oder nicht. So müssen die präsentierten Ergebnisse zumindest mit Vorsicht betrachtet werden, obgleich der nachfolgende theoretische Teil einen wertvollen Beitrag zu der neu entstehenden Forschung zu analogen Spielen bietet (für mehr vgl. das Projekt Boardgame Historian www.boardgamehistorian.de). Der abschließende Beitrag von Körber geht nochmals auf einer theoretischen Ebene auf das Thema Spiele ein und hebt hervor, dass es bei einer geschichtsdidaktischen Analyse von Spielen eben nicht um die Untersuchung der historischen Genauigkeit gehen sollte, sondern um die Analyse von Narrativen, und dass eine Befähigung zum Umgang mit dem Medium im Mittelpunkt stehen muss. Körbers starker Be-

zug zur ANT schlägt eine Brücke zurück zum ersten Themenbereich des Bandes.

Zum Schluss bleibt nur, den Band all jenen ausdrücklich zu empfehlen, die sich aus wissenschaftlicher Perspektive mit Spiele(n) und Geschichte befassen wollen. *Mit Geschichte spielen* zeigt auf, welches Potenzial in dem Thema liegt. Es wird aber auch deutlich, dass diese Beschäftigung vielfach gerade erst beginnt. So wären in Zukunft vertiefte Untersuchungen zu den verschiedenen Medien und Gattungen von Spielen und Spiel unbedingt erforderlich. Spielen ist nicht gleich Spielen und auch das Spielen in verschiedenen Lebensabschnitten verdient eine stärkere Differenzierung. Dass ausgerechnet der Bereich der digitalen Spiele, zu dem es bereits eine breite Forschungslandschaft gibt, kaum thematisiert wird, dürfte durch den materiellen Zuschnitt begründet sein. Konsequenterweise hätte man dann das Thema aber aussparen und im Vorwort entsprechend begründen können. Die ANT und das Konzept der Affordanz dürften bei der weiteren Forschung zu dem Themenbereich essenziell werden. Dies in den Blickwinkel der Geschichtswissenschaft/Didaktik zu rücken, leistet der Band auf eindruckliche Weise und zeichnet ihn aus.

Jessica Bock, Frauenbewegung in Ostdeutschland

Pia Marzell (Jena)

Jessica Bock, *Frauenbewegung in Ostdeutschland. Aufbruch, Revolte und Transformation in Leipzig 1980-2000* (Studien zur Geschichte und Kultur Mitteldeutschlands; Bd. 6), Halle (Saale) (Mitteldeutscher Verlag) 2020, 460 S., 48 €

In den letzten Jahren lässt sich ein erhöhtes historisches Interesse sowohl an der DDR- als auch an der Transformations- und Wendegeschichte verzeichnen. Mehr als dreißig Jahre nach dem Fall der Mauer können neue Perspektiven auf die ostdeutsche Geschichte eröffnet werden. Rassismuskritische Forschungen haben die ansteigende rassistische und antisemitische Gewalt in den Wendejahren betont und begonnen, die Geschichte von Migrant:innen und People of Color in der DDR aufzuarbeiten. Neue Aufmerksamkeit haben die Jugendbewegungen in der DDR, die Friedensbewegung und die Bürger:innenbewegung 1989/90 erfahren. Die Queer History und Sexualitätsgeschichte haben nach den Leben lesbischer, schwuler und bisexueller Menschen sowie Crossdresser:innen und Transmenschen gefragt und nach den Normen, nach denen Sexualität strukturiert war und wie diese gebrochen wurden. Das Feld der Geschichte der DDR, der Wende und Ostdeutschlands wurde weiter aufgespannt und Raum für neue Fragen geöffnet.

Die Studie von Jessica Bock *Frauenbewegung in Ostdeutschland. Aufbruch, Revolte und Transformation in Leipzig 1980-2000* leistet einen wichtigen Beitrag zur DDR- und Wendegeschichte, zur Lokalgeschichte Leipzigs und nicht zuletzt zur Geschichte der Frauenbewegungen. Auf 460 Seiten verfolgt sie die Geschichte der unabhängigen Frauenbewegung in Leipzig und ordnet diese in überregionale Netzwerke ein. Bock fragt nach den Akteur:innen und ihren Verbindungen und Netzwerken, nach ihrem Praxis- und Handlungsfeld und nach den Räumen der unabhängigen Frauenbewegung Leipzigs.

Bock wertet in ihrer Studie Quellen zu 23 Leipziger Frauengruppen und -institutionen aus zehn staatlichen und acht Privatarchiven aus. Dazu recherchierte sie graue Literatur und Bewegungspubli-